



# animaux et nature



• 2-4 joueurs • 7 ans ou plus • 30 minutes

## INTRODUCTION

Pourquoi certaines fourmis ont des ailes ? À quoi servent les racines d'une plante ? Partez à la découverte de la nature en apprenant des choses sur la faune, la flore, les écosystèmes et les paysages naturels. Répondez correctement aux questions de vos compagnons de voyage pour gagner la partie.

## CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 1 plateau des catégories (boîte)
- 4 jetons joueurs (1 de chaque couleur)
- 16 jetons sac à dos (4 de chaque couleur)
- 1 support de cartes
- 96 cartes de questions

## OBJECTIF

Atteindre le premier la dernière case du plateau de jeu en répondant correctement à autant de questions que possible et en obtenant plus de points que les autres joueurs.

## PRÉPARATION

Avant de jouer pour la première fois, il faut monter le plateau des catégories. Il faut donc retirer le plateau du fond de la boîte, retourner les rabats latéraux et emboîter le tout à nouveau dans la boîte. Chaque joueur choisit un jeton pour jouer et le place sur la case de départ correspondante du plateau de jeu.

Chaque joueur prend les 4 sac à dos de la même couleur que son jeton et les place devant lui, les points vers le bas.

Il faut mélanger les cartes de questions, puis les poser en pile sur la table, les questions vers le bas.

Dans les parties à deux joueurs, le support de cartes doit être monté au centre du plateau des catégories. Avec 3 ou 4 joueurs, le support n'est pas utilisé et les joueurs tiennent leurs cartes dans la main.

## COMMENT JOUER ?

Chaque joueur mélange ses 4 jetons sac à dos et les pose au hasard, sans regarder les points de chacun d'eux, sur les cases de voyage du plateau des catégories : 1 sac à dos sur la case du kangourou, 1 sac à dos sur la case du palmier, 1 sac à dos sur la case du singe et 1 sac à dos sur la case des jumeles.

Ainsi, il doit y avoir un sac à dos appartenant à chaque joueur sur chaque case de voyage.

Chaque joueur doit ensuite piocher dans la pile du centre une carte de questions. Dans une partie à 2 joueurs, chacun pose la carte adossée au support du centre du plateau avec le côté question tourné vers lui. Dans les parties à 3 ou 4 joueurs, chacun prend une carte et la tient dans la main.



# animaux et nature



• 2-4 joueurs • 7 ans ou plus • 30 minutes

## INTRODUCTION

Pourquoi certaines fourmis ont des ailes ? À quoi servent les racines d'une plante ? Partez à la découverte de la nature en apprenant des choses sur la faune, la flore, les écosystèmes et les paysages naturels. Répondez correctement aux questions de vos compagnons de voyage pour gagner la partie.

## CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 1 plateau des catégories (boîte)
- 4 jetons joueurs (1 de chaque couleur)
- 16 jetons sac à dos (4 de chaque couleur)
- 1 support de cartes
- 96 cartes de questions

## OBJECTIF

Atteindre le premier la dernière case du plateau de jeu en répondant correctement à autant de questions que possible et en obtenant plus de points que les autres joueurs.

## PRÉPARATION

Avant de jouer pour la première fois, il faut monter le plateau des catégories. Il faut donc retirer le plateau du fond de la boîte, retourner les rabats latéraux et emboîter le tout à nouveau dans la boîte. Chaque joueur choisit un jeton pour jouer et le place sur la case de départ correspondante du plateau de jeu.

Chaque joueur prend les 4 sac à dos de la même couleur que son jeton et les place devant lui, les points vers le bas.

Il faut mélanger les cartes de questions, puis les poser en pile sur la table, les questions vers le bas.

Dans les parties à deux joueurs, le support de cartes doit être monté au centre du plateau des catégories. Avec 3 ou 4 joueurs, le support n'est pas utilisé et les joueurs tiennent leurs cartes dans la main.

## COMMENT JOUER ?

Chaque joueur mélange ses 4 jetons sac à dos et les pose au hasard, sans regarder les points de chacun d'eux, sur les cases de voyage du plateau des catégories : 1 sac à dos sur la case du kangourou, 1 sac à dos sur la case du palmier, 1 sac à dos sur la case du singe et 1 sac à dos sur la case des jumeles.

Ainsi, il doit y avoir un sac à dos appartenant à chaque joueur sur chaque case de voyage.

Chaque joueur doit ensuite piocher dans la pile du centre une carte de questions. Dans une partie à 2 joueurs, chacun pose la carte adossée au support du centre du plateau avec le côté question tourné vers lui. Dans les parties à 3 ou 4 joueurs, chacun prend une carte et la tient dans la main.



# animaux et nature



• 2-4 joueurs • 7 ans ou plus • 30 minutes

## INTRODUCTION

Pourquoi certaines fourmis ont des ailes ? À quoi servent les racines d'une plante ? Partez à la découverte de la nature en apprenant des choses sur la faune, la flore, les écosystèmes et les paysages naturels. Répondez correctement aux questions de vos compagnons de voyage pour gagner la partie.

## CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 1 plateau des catégories (boîte)
- 4 jetons joueurs (1 de chaque couleur)
- 16 jetons sac à dos (4 de chaque couleur)
- 1 support de cartes
- 96 cartes de questions

## OBJECTIF

Atteindre le premier la dernière case du plateau de jeu en répondant correctement à autant de questions que possible et en obtenant plus de points que les autres joueurs.

## PRÉPARATION

Avant de jouer pour la première fois, il faut monter le plateau des catégories. Il faut donc retirer le plateau du fond de la boîte, retourner les rabats latéraux et emboîter le tout à nouveau dans la boîte. Chaque joueur choisit un jeton pour jouer et le place sur la case de départ correspondante du plateau de jeu.

Chaque joueur prend les 4 sac à dos de la même couleur que son jeton et les place devant lui, les points vers le bas.

Il faut mélanger les cartes de questions, puis les poser en pile sur la table, les questions vers le bas.

Dans les parties à deux joueurs, le support de cartes doit être monté au centre du plateau des catégories. Avec 3 ou 4 joueurs, le support n'est pas utilisé et les joueurs tiennent leurs cartes dans la main.

## COMMENT JOUER ?

Chaque joueur mélange ses 4 jetons sac à dos et les pose au hasard, sans regarder les points de chacun d'eux, sur les cases de voyage du plateau des catégories : 1 sac à dos sur la case du kangourou, 1 sac à dos sur la case du palmier, 1 sac à dos sur la case du singe et 1 sac à dos sur la case des jumeles.

Ainsi, il doit y avoir un sac à dos appartenant à chaque joueur sur chaque case de voyage.

Chaque joueur doit ensuite piocher dans la pile du centre une carte de questions. Dans une partie à 2 joueurs, chacun pose la carte adossée au support du centre du plateau avec le côté question tourné vers lui. Dans les parties à 3 ou 4 joueurs, chacun prend une carte et la tient dans la main.



# animaux et nature



• 2-4 joueurs • 7 ans ou plus • 30 minutes

## INTRODUCTION

Pourquoi certaines fourmis ont des ailes ? À quoi servent les racines d'une plante ? Partez à la découverte de la nature en apprenant des choses sur la faune, la flore, les écosystèmes et les paysages naturels. Répondez correctement aux questions de vos compagnons de voyage pour gagner la partie.

## CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 1 plateau des catégories (boîte)
- 4 jetons joueurs (1 de chaque couleur)
- 16 jetons sac à dos (4 de chaque couleur)
- 1 support de cartes
- 96 cartes de questions

## OBJECTIF

Atteindre le premier la dernière case du plateau de jeu en répondant correctement à autant de questions que possible et en obtenant plus de points que les autres joueurs.

## PRÉPARATION

Avant de jouer pour la première fois, il faut monter le plateau des catégories. Il faut donc retirer le plateau du fond de la boîte, retourner les rabats latéraux et emboîter le tout à nouveau dans la boîte. Chaque joueur choisit un jeton pour jouer et le place sur la case de départ correspondante du plateau de jeu.

Chaque joueur prend les 4 sac à dos de la même couleur que son jeton et les place devant lui, les points vers le bas.

Il faut mélanger les cartes de questions, puis les poser en pile sur la table, les questions vers le bas.

Dans les parties à deux joueurs, le support de cartes doit être monté au centre du plateau des catégories. Avec 3 ou 4 joueurs, le support n'est pas utilisé et les joueurs tiennent leurs cartes dans la main.

## COMMENT JOUER ?

Chaque joueur mélange ses 4 jetons sac à dos et les pose au hasard, sans regarder les points de chacun d'eux, sur les cases de voyage du plateau des catégories : 1 sac à dos sur la case du kangourou, 1 sac à dos sur la case du palmier, 1 sac à dos sur la case du singe et 1 sac à dos sur la case des jumeles.

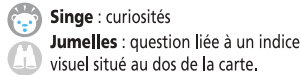
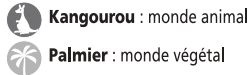
Ainsi, il doit y avoir un sac à dos appartenant à chaque joueur sur chaque case de voyage.

Chaque joueur doit ensuite piocher dans la pile du centre une carte de questions. Dans une partie à 2 joueurs, chacun pose la carte adossée au support du centre du plateau avec le côté question tourné vers lui. Dans les parties à 3 ou 4 joueurs, chacun prend une carte et la tient dans la main.



## PARTIES À 2 JOUEURS

Une fois les sacs à dos et les cartes placées, le joueur le plus jeune choisit la catégorie avec laquelle il veut commencer à jouer. Il existe **4 catégories de questions** :



Le joueur adverse lui lit la question de la catégorie choisie sur sa carte, ainsi que les trois réponses possibles, pour lui permettre de choisir la réponse correcte. Si le joueur a choisi la catégorie des jumelles, le joueur adverse lui montre l'image au dos de la carte après avoir posé la question. Si le joueur répond correctement, il peut prendre le jeton sac à dos de sa couleur qui se trouve sur la case de la catégorie correspondante et le placer devant lui, sans le retourner ni regarder les points. Si le joueur ne répond pas correctement à la question, il perd le sac à dos de sa couleur correspondant à cette catégorie et doit le retirer du plateau de jeu sans le regarder. C'est ensuite au tour de l'autre joueur de répondre à la question de la même catégorie de la carte de son adversaire.

Chacun son tour, les joueurs se posent des questions et répondent pour chacune des catégories jusqu'à épuiser les questions des deux cartes. Le tour s'achève alors, les joueurs retournent les jetons sac à dos qu'ils ont gagnés et ils additionnent les points obtenus. Celui qui a obtenu le plus de points fait avancer son jeton d'une case sur le plateau de jeu. En cas d'égalité, les deux joueurs avancent d'une case.

Ensuite, un nouveau tour débute de la même manière. Les joueurs prennent à nouveau leurs 4 jetons sac à dos, les mélangent et les placent à nouveau au hasard sur le plateau des catégories. Chaque joueur prend alors une nouvelle carte de questions et le jeu se poursuit de la même manière, l'autre joueur étant maintenant le premier à choisir une catégorie et à répondre aux questions.



PLATEAU DE JEU

## PARTIES À 3 OU 4 JOUEURS

Dans les parties à 3 ou 4 joueurs, le jeu se déroule de la même façon qu'à deux, mais chaque joueur tient dans sa main la carte de questions auxquelles doit répondre le joueur situé à sa droite. Le plus jeune joueur commence en indiquant au joueur situé à sa gauche la catégorie avec laquelle il veut jouer. Le jeu se poursuit ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour chaque nouveau tour, un joueur différent choisit les catégories.

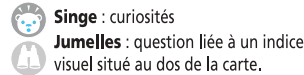
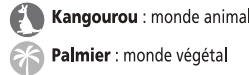
### FIN DU JEU

Dans les parties à 2 joueurs, le vainqueur est le premier à atteindre l'autre extrémité du plateau de jeu, après avoir parcouru les 6 cases. Dans les parties à 3 à 4 joueurs, le vainqueur est le premier à atteindre la case centrale du plateau de jeu, après avoir parcouru 3 cases.



## PARTIES À 2 JOUEURS

Une fois les sacs à dos et les cartes placées, le joueur le plus jeune choisit la catégorie avec laquelle il veut commencer à jouer. Il existe **4 catégories de questions** :



Le joueur adverse lui lit la question de la catégorie choisie sur sa carte, ainsi que les trois réponses possibles, pour lui permettre de choisir la réponse correcte. Si le joueur a choisi la catégorie des jumelles, le joueur adverse lui montre l'image au dos de la carte après avoir posé la question. Si le joueur répond correctement, il peut prendre le jeton sac à dos de sa couleur qui se trouve sur la case de la catégorie correspondante et le placer devant lui, sans le retourner ni regarder les points. Si le joueur ne répond pas correctement à la question, il perd le sac à dos de sa couleur correspondant à cette catégorie et doit le retirer du plateau de jeu sans le regarder. C'est ensuite au tour de l'autre joueur de répondre à la question de la même catégorie de la carte de son adversaire.

Chacun son tour, les joueurs se posent des questions et répondent pour chacune des catégories jusqu'à épuiser les questions des deux cartes. Le tour s'achève alors, les joueurs retournent les jetons sac à dos qu'ils ont gagnés et ils additionnent les points obtenus. Celui qui a obtenu le plus de points fait avancer son jeton d'une case sur le plateau de jeu. En cas d'égalité, les deux joueurs avancent d'une case.

Ensuite, un nouveau tour débute de la même manière. Les joueurs prennent à nouveau leurs 4 jetons sac à dos, les mélangent et les placent à nouveau au hasard sur le plateau des catégories. Chaque joueur prend alors une nouvelle carte de questions et le jeu se poursuit de la même manière, l'autre joueur étant maintenant le premier à choisir une catégorie et à répondre aux questions.



PLATEAU DE JEU

## PARTIES À 3 OU 4 JOUEURS

Dans les parties à 3 ou 4 joueurs, le jeu se déroule de la même façon qu'à deux, mais chaque joueur tient dans sa main la carte de questions auxquelles doit répondre le joueur situé à sa droite. Le plus jeune joueur commence en indiquant au joueur situé à sa gauche la catégorie avec laquelle il veut jouer. Le jeu se poursuit ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour chaque nouveau tour, un joueur différent choisit les catégories.

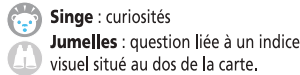
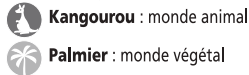
### FIN DU JEU

Dans les parties à 2 joueurs, le vainqueur est le premier à atteindre l'autre extrémité du plateau de jeu, après avoir parcouru les 6 cases. Dans les parties à 3 à 4 joueurs, le vainqueur est le premier à atteindre la case centrale du plateau de jeu, après avoir parcouru 3 cases.



## PARTIES À 2 JOUEURS

Une fois les sacs à dos et les cartes placées, le joueur le plus jeune choisit la catégorie avec laquelle il veut commencer à jouer. Il existe **4 catégories de questions** :



Le joueur adverse lui lit la question de la catégorie choisie sur sa carte, ainsi que les trois réponses possibles, pour lui permettre de choisir la réponse correcte. Si le joueur a choisi la catégorie des jumelles, le joueur adverse lui montre l'image au dos de la carte après avoir posé la question. Si le joueur répond correctement, il peut prendre le jeton sac à dos de sa couleur qui se trouve sur la case de la catégorie correspondante et le placer devant lui, sans le retourner ni regarder les points. Si le joueur ne répond pas correctement à la question, il perd le sac à dos de sa couleur correspondant à cette catégorie et doit le retirer du plateau de jeu sans le regarder. C'est ensuite au tour de l'autre joueur de répondre à la question de la même catégorie de la carte de son adversaire.

Chacun son tour, les joueurs se posent des questions et répondent pour chacune des catégories jusqu'à épuiser les questions des deux cartes. Le tour s'achève alors, les joueurs retournent les jetons sac à dos qu'ils ont gagnés et ils additionnent les points obtenus. Celui qui a obtenu le plus de points fait avancer son jeton d'une case sur le plateau de jeu. En cas d'égalité, les deux joueurs avancent d'une case.

Ensuite, un nouveau tour débute de la même manière. Les joueurs prennent à nouveau leurs 4 jetons sac à dos, les mélangent et les placent à nouveau au hasard sur le plateau des catégories. Chaque joueur prend alors une nouvelle carte de questions et le jeu se poursuit de la même manière, l'autre joueur étant maintenant le premier à choisir une catégorie et à répondre aux questions.



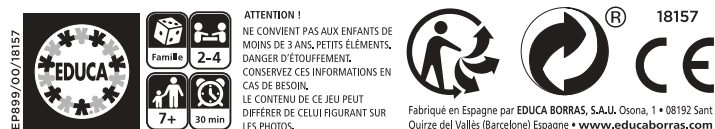
PLATEAU DE JEU

## PARTIES À 3 OU 4 JOUEURS

Dans les parties à 3 ou 4 joueurs, le jeu se déroule de la même façon qu'à deux, mais chaque joueur tient dans sa main la carte de questions auxquelles doit répondre le joueur situé à sa droite. Le plus jeune joueur commence en indiquant au joueur situé à sa gauche la catégorie avec laquelle il veut jouer. Le jeu se poursuit ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour chaque nouveau tour, un joueur différent choisit les catégories.

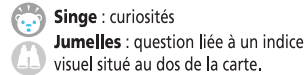
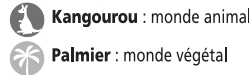
### FIN DU JEU

Dans les parties à 2 joueurs, le vainqueur est le premier à atteindre l'autre extrémité du plateau de jeu, après avoir parcouru les 6 cases. Dans les parties à 3 à 4 joueurs, le vainqueur est le premier à atteindre la case centrale du plateau de jeu, après avoir parcouru 3 cases.



## PARTIES À 2 JOUEURS

Une fois les sacs à dos et les cartes placées, le joueur le plus jeune choisit la catégorie avec laquelle il veut commencer à jouer. Il existe **4 catégories de questions** :



Le joueur adverse lui lit la question de la catégorie choisie sur sa carte, ainsi que les trois réponses possibles, pour lui permettre de choisir la réponse correcte. Si le joueur a choisi la catégorie des jumelles, le joueur adverse lui montre l'image au dos de la carte après avoir posé la question. Si le joueur répond correctement, il peut prendre le jeton sac à dos de sa couleur qui se trouve sur la case de la catégorie correspondante et le placer devant lui, sans le retourner ni regarder les points. Si le joueur ne répond pas correctement à la question, il perd le sac à dos de sa couleur correspondant à cette catégorie et doit le retirer du plateau de jeu sans le regarder. C'est ensuite au tour de l'autre joueur de répondre à la question de la même catégorie de la carte de son adversaire.

Chacun son tour, les joueurs se posent des questions et répondent pour chacune des catégories jusqu'à épuiser les questions des deux cartes. Le tour s'achève alors, les joueurs retournent les jetons sac à dos qu'ils ont gagnés et ils additionnent les points obtenus. Celui qui a obtenu le plus de points fait avancer son jeton d'une case sur le plateau de jeu. En cas d'égalité, les deux joueurs avancent d'une case.

Ensuite, un nouveau tour débute de la même manière. Les joueurs prennent à nouveau leurs 4 jetons sac à dos, les mélangent et les placent à nouveau au hasard sur le plateau des catégories. Chaque joueur prend alors une nouvelle carte de questions et le jeu se poursuit de la même manière, l'autre joueur étant maintenant le premier à choisir une catégorie et à répondre aux questions.



PLATEAU DE JEU

## PARTIES À 3 OU 4 JOUEURS

Dans les parties à 3 ou 4 joueurs, le jeu se déroule de la même façon qu'à deux, mais chaque joueur tient dans sa main la carte de questions auxquelles doit répondre le joueur situé à sa droite. Le plus jeune joueur commence en indiquant au joueur situé à sa gauche la catégorie avec laquelle il veut jouer. Le jeu se poursuit ainsi dans le sens des aiguilles d'une montre. Pour chaque nouveau tour, un joueur différent choisit les catégories.

### FIN DU JEU

Dans les parties à 2 joueurs, le vainqueur est le premier à atteindre l'autre extrémité du plateau de jeu, après avoir parcouru les 6 cases. Dans les parties à 3 à 4 joueurs, le vainqueur est le premier à atteindre la case centrale du plateau de jeu, après avoir parcouru 3 cases.

