

Spelregels

Doel:

Als eerste speler alle speelkaarten in bezit hebben.

Vorbereiding:

Hetzelfde aantal kaarten gedekt aan alle spelers uitdelen.

Verloop van een spelbeurt:

1 • De jongste speler draait de eerste kaart van zijn stapeltje om (zonder deze te laten zien) en kiest een kenmerk van zijn dier (bijvoorbeeld "levensverwachting"), dat hij sterk vindt. Hij geeft aan de andere spelers de waarde door (bijvoorbeeld "5 jaar").

2 • De andere spelers raadplegen de eerste kaart van hun stapeltje en geven om beurten de waarde van ditzelfde kenmerk aan (er wordt met de klok mee gespeeld). De speler die het sterkste kenmerk heeft, wint alle kaarten van de andere spelers en legt ze gesloten terug onder zijn stapeltje.

3 • De speler die net de confrontatie heeft gewonnen, is aan de beurt. Hij kiest een kenmerk dat hij sterk vindt en er wordt een nieuwe spelbeurt gespeeld.

Bedreigde soorten:

De kaarten zijn ingedeeld in 4 categorieën op basis van de bedreigingsgraad* van de soorten:

- Niet-bedreigde soorten (groene stip linksboven)
- Kwetsbare soorten (gele stip)
- Bedreigde soorten (oranje stip)
- Kritisch bedreigde soorten (rode stip)

Tijdens een spelbeurt is het mogelijk om het kenmerk van de confrontatie te veranderen, als je een kaart hebt met een gele, oranje of rode stip. De speler die deze verandering wil doorvoeren moet een kaart in zijn hand hebben met een hogere prioriteit als die van de speler die eerder het kenmerk heeft gekozen.

De volgorde van de prioriteit van deze kaarten is (van de hoogste naar de laagste prioriteit):

Rode stip > oranje stip > gele stip > groene stip.

In dezelfde spelbeurt kunnen verschillende spelers proberen hun favoriete kenmerk op te leggen.

*Voorbeeld: de speler die het eerste kenmerk kiest, heeft een groene kaart. Hij kiest "leveragesverwachting". De volgende speler heeft een oranje kaart en hij besluit dat de confrontatie op basis van een ander kenmerk (gewicht, lengte, enz.) moet plaatsvinden. Er wordt dan een nieuwe spelbeurt gespeeld met dat kenmerk. Alleen met een kaart met een **hogere waarde** (in dit geval een rode kaart) kan het kenmerk van de confrontatie opnieuw worden veranderd.*

De opzet is om de meest bedreigde soorten te bevoordelen.

Speciale regel voor verzamelkaarten (glanzende kaarten)

Als een speler tijdens een spelbeurt een verzamelkaart omdraait, geeft hij dit aan de andere spelers door en leest de tekst hardop voor. Het effect van de verzamelkaart treedt onmiddellijk in werking. Indien nodig trekt de speler die in het bezit is van de verzamelkaart een nieuwe kaart om deel te nemen aan de confrontatie. Deze verzamelkaart wordt opzij gelegd en niet meer gebruikt tijdens het spel.

Als je meerdere verzamelkaarten hebt, kun je ze aan het spel toevoegen voor nog meer onvoorziene wendingen!

Einde van het spel:

Wanneer een speler alle speelkaarten heeft verzameld, wint hij het spel. Er kan ook besloten worden om het spel na 10 of 15 minuten te stoppen. De speler met de meeste kaarten op dat moment wint het spel.

**Classificatie van de Rode Lijst van de Internationale Unie voor Natuurbescherming (IUCN). Bijgewerkt in 2019.*

De classificatie van de Challenge Nature Insecten is uitgewerkt op basis van de rode lijst van de IUCN en met de bijdrage van entomologen. De classificatie van de Défis Nature France is uitgewerkt op basis van de rode lijst France van de IUCN.

Bekijk de hele collectie en alle verzamelkaarten op
www.bioviva.com