

DRAFTOSAURUS



 **RÈGLES**



Les scientifiques ont enfin réussi à cloner les dinosaures!
 Dans le monde entier s'ouvrent de nombreux zoos pour colosses. Organisez vos enclos du mieux possible pour offrir aux curieux les dinosaures les plus en vogue!

MATÉRIEL

5 plateaux Zoos
 (une face « été »
 et une face « hiver »)

60 dinosaures
 (10 x 6 espèces
 différentes)

1 dé de contrainte
 1 sac opaque

MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur prend un plateau Zoo et le place devant lui. Les joueurs doivent tous utiliser le même côté de leur plateau. Pour les premières parties, jouez avec la face « été ».
- 2 On place dans le sac opaque les dinosaures correspondants au nombre de joueurs (voir tableau ci-dessous). Les dinosaures restants sont remis dans la boîte.
- 3 Le joueur le plus jeune place le dé de contrainte devant lui.

COMBIEN DE DINOSAURES ?

5 joueurs	Tous les dinosaures de la boîte sont utilisés (60 dans le sac)
4 joueurs	2 dinosaures de chaque espèce sont laissés dans la boîte (12 dinosaures retirés, 48 dans le sac)
3 joueurs	4 dinosaures de chaque espèce sont laissés dans la boîte (24 dinosaures retirés, 36 dans le sac)
2 joueurs	2 dinosaures de chaque espèce sont laissés dans la boîte (12 dinosaures retirés, 48 dans le sac)

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en **deux manches**. Une manche est composée de **six tours**.

MANCHE 1

Au début de chaque manche, chaque joueur pioche six dinosaures dans le sac opaque et les garde cachés dans sa main.

Le joueur possédant le dé de contrainte le lance.

Puis, simultanément, chaque joueur choisit un dinosaure de sa main. Dès que chacun en a choisi un, tout le monde le révèle et le place dans son Zoo. Tous les joueurs **sauf celui qui a lancé le dé** doivent respecter la contrainte imposée (voir le dé de contrainte, page 6).

Si un joueur **ne peut pas** ou **ne veut pas** placer un dinosaure dans un Enclos, il peut toujours le placer dans la Rivière. La Rivière n'est pas considérée comme un Enclos (voir la Rivière, page 5).

Ensuite, chaque joueur passe les dinosaures qui lui restent en main, sans les révéler, à son voisin de gauche. Le joueur possédant le dé de contrainte le passe également à son voisin de gauche.

MANCHE 2

Un nouveau tour commence : le dé de contrainte est lancé, chaque joueur place un dinosaure dans son Zoo, passe les dinosaures qu'il lui reste à son voisin, et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait six dinosaures dans son Zoo.

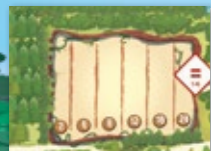
Dès que chaque joueur a six dinosaures dans son Zoo, la seconde manche commence.

Elle se déroule exactement de la même manière que la première.

À l'issue de la seconde manche, chaque joueur a donc douze dinosaures dans son Zoo.

LES ENCLOS

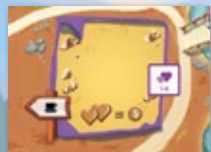
Chaque Zoo contient six Enclos.
Chaque Enclos dispose d'une condition de placement et rapporte des points de victoire différemment.



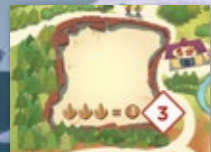
La forêt des Similaires : Cet Enclos accueille uniquement **des dinosaures de la même espèce** et doit être rempli de la gauche vers la droite.
À la fin de la partie, il rapporte des points de victoire en fonction du nombre de dinosaures présents.



La plaine des Différences : Cet Enclos accueille uniquement **des dinosaures d'espèces différentes** et doit être rempli de la gauche vers la droite.
À la fin de la partie, il rapporte des points de victoire en fonction du nombre de dinosaures présents.



La prairie des Amoureux : Cet Enclos accueille **tous types de dinosaures**. À la fin de la partie, il rapporte 5 points de victoire pour **chaque couple de dinosaures de la même espèce**. (Un couple est constitué de 2 dinosaures d'une même espèce. Il est possible d'avoir plusieurs couples d'une même espèce.)



Le trio des bois : Cet Enclos accueille **jusqu'à trois dinosaures, de n'importe quelle espèce, similaires ou différents**.
À la fin de la partie, il rapporte 6 points de victoire s'il y a exactement 3 dinosaures dedans, quelle que soit leur espèce. Dans le cas contraire, il ne rapporte aucun point.



Le roi de la Jungle : Cet Enclos accueille **un seul dinosaure**.
À la fin de la partie, il rapporte 7 points de victoire si votre Zoo contient autant ou plus de dinosaures de l'espèce présente dans cet Enclos que dans tout autre Zoo adverse. Si un Zoo adverse compte plus de dinosaures de cette espèce que le vôtre, cet Enclos ne rapporte aucun point.



L'île du Solitaire : Cet Enclos accueille **un seul dinosaure**.
À la fin de la partie, il rapporte 7 points de victoire si le dinosaure présent dans cet Enclos est **le seul de son espèce dans votre Zoo**. Dans le cas contraire, cet Enclos ne rapporte aucun point.

ANATOMIE D'UN PLATEAU « ÉTÉ »

FORÊT



CAFÉTÉRIA

TOILETTES

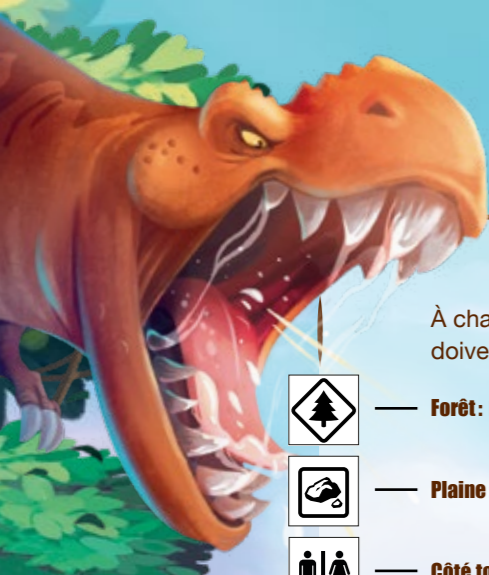
PLAINE

LA RIVIÈRE

La Rivière est une zone particulière qui n'est pas considérée comme un Enclos.
À la fin de la partie, chaque dinosaure présent rapporte 1 point de victoire.

LE T. REX

Le T. rex est un dinosaure particulier. À la fin de la partie, chacun de vos Enclos contenant **au moins un T. rex** rapporte 1 point de victoire supplémentaire.
Attention : un Enclos avec plusieurs T. rex ne rapporte que 1 point supplémentaire.



LE DÉ DE CONTRAINTE

À chaque tour, un joueur lance le dé de contrainte. **Tous les autres joueurs** doivent respecter la contrainte imposée. Voici les différentes faces du dé.



— **Forêt:** les dinosaures doivent être placés dans un Enclos de la forêt.



— **Plaine:** les dinosaures doivent être placés dans un Enclos de la plaine.



— **Côté toilettes:** les dinosaures doivent être placés du côté du panneau toilettes (à droite de la Rivière) de votre Zoo.



— **Côté cafétéria:** les dinosaures doivent être placés du côté du panneau cafétéria (à gauche de la Rivière) de votre Zoo.



— **Enclos vide:** les dinosaures doivent être placés dans un de vos Enclos vides.



— **Attention au T. rex:** les dinosaures doivent être placés dans un Enclos qui ne contient pas de T. rex.
Précision: il est toujours possible de jouer un T. rex ce tour-ci, tant qu'il n'y en a pas dans l'Enclos en question.

$$5 + 8 + 7 + 1 + 10 = 30$$

FIN DE PARTIE

La partie prend fin à l'issue de la seconde manche. Chacun compte ses points et celui qui en a le plus est déclaré vainqueur!
En cas d'égalité, le joueur qui possède le moins de T. rex l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Conseil: utilisez un papier et un crayon pour faire le décompte des points de chaque joueur.

ANATOMIE D'UN PLATEAU « HIVER »



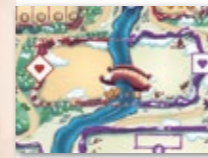
ZOO ALTERNATIF

Une fois que vous avez fait quelques parties avec la face «été» des plateaux Zoo, essayez la face «hiver», qui propose un challenge un peu plus technique.



Le bois Bien Ordonné: cet Enclos accueille **uniquement deux espèces de dinosaures, de manière ordonnée.** Ils doivent être obligatoirement placés en alternance, de la gauche vers la droite: espèce 1 / espèce 2 / espèce 1 / espèce 2 / espèce 1 / espèce 2. À la fin de la partie, il rapporte des points de victoire en fonction du nombre de dinosaures présents.

Précision: on ne peut pas placer deux dinosaures de la même espèce à la suite en laissant un espace vide.



Le pont des Amoureux (rive gauche et rive droite): cet Enclos est divisé en deux sous-Enclos, de part et d'autre de la Rivière, qui accueillent **n'importe quels dinosaures.**

À la fin de la partie, il rapporte 6 points de victoire pour chaque couple de la même espèce comportant un membre dans chacun des deux sous-Enclos.

Précision: les deux sous-Enclos sont considérés comme deux Enclos différents: chacun peut rapporter un point supplémentaire en fin de partie s'il accueille un T. rex.



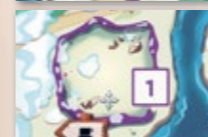
La pyramide: cet Enclos accueille jusqu'à six dinosaures. **Les trois premiers doivent être placés sur la ligne du bas; les deux suivants, sur la ligne du milieu; et le dernier tout en haut.** Attention, deux dinosaures d'une même espèce ne peuvent être placés sur des emplacements adjacents (ni horizontalement ni verticalement).

À la fin de la partie, cet enclos rapporte des points de victoire en fonction du nombre et de la position des dinosaures présents.



Le point de vue: cet Enclos accueille **un seul dinosaure.**

À la fin de la partie, il rapporte 2 points de victoire pour chaque dinosaure, de la même espèce que celui qui s'y trouve, présent dans le Zoo de votre voisin de droite.



La zone de quarantaine: cet Enclos accueille **un seul dinosaure.**

À la fin de la partie, déplacez ce dinosaure dans un autre Enclos de votre Zoo ou dans la Rivière (en respectant toutefois les règles de pose) avant de compter les points.

VARIANTE : « ÉTÉ / HIVER »

Pour revendiquer le titre de meilleur gestionnaire de zoo à dinosaures, les joueurs disputent deux parties consécutives :

- la première sur la face « été » ;
- la seconde sur la face « hiver ».

Chaque joueur additionne le score de ses deux parties pour déterminer le vainqueur.

VERSION DEUX JOUEURS

Une partie à deux joueurs se déroule en quatre manches (au lieu de deux normalement). Au début de chaque manche, les joueurs prennent six dinosaures aléatoirement dans le sac opaque, mais ils n'en placent que trois durant la manche.

Déroulement d'une manche

Les joueurs lancent le dé de contrainte à tour de rôle.

La contrainte s'applique uniquement au joueur qui n'a pas lancé le dé.

- Chaque joueur choisit le dinosaure qu'il veut placer dans son Zoo.
- Chaque joueur choisit un deuxième dinosaure, qu'il remet dans la boîte du jeu.
- Les joueurs échangent alors leur main de dinosaures.

Fin de partie

À l'issue des quatre manches, chaque joueur a donc douze dinosaures dans son Zoo. Le calcul des points reste identique.

POURQUOI LE NOM DRAFTOSAURUS ?

Le « Draft » est une mécanique de jeu qui consiste à faire passer de main en main, autour de la table, des éléments de jeu. Il s'agit souvent de cartes mais, dans le cas présent, ce sont des dinosaures qui vont être « draftés » !



Remerciements des auteurs : La Team Kaedama souhaite remercier Gaëtan, toute l'équipe d'Ankama, Steven Spielberg, les enthousiastes joueurs des Burgulodiques et les sympathiques visiteurs du festival de Valence. « Life finds a way. » Dr Ian Malcolm

Auteur : La Team Kaedama : Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc et Théo Rivière.

Illustrateurs : Vipin Alex Jacob & Jiahui Eva Gao

Graphisme : L'encre invisible & Ankama

Studio graphique : Forgenext