

Dino Party



RÈGLES

Dino Party

Revenons quelques millions d'années en arrière, à l'Ère primaire...

La Terre est plate comme une assiette et constituée d'un seul continent. Une immense chaîne de montagnes empêche l'eau des océans de se déverser dans l'espace. Les méconnus plodocus tentent tant bien que mal de sauvegarder leur espèce. Malheureusement, les Ères se succèdent et les catastrophes naturelles sèment la pagaille, contribuant activement à leur disparition.

Vos plodocus vont essayer de rejoindre des zones protégées. Au mieux, Ils se regrouperont pour agrandir leur troupeau. En évitant les pièges d'un monde impitoyable, arriverez-vous à en sauver quelques-uns de l'extinction ?



But du Jeu

Action des joueurs : le jeu se déroule en 4 Ères (= 4 manches).

Les joueurs vont jeter leurs plodocus, un par un sur le continent, dans les meilleures zones possibles afin de tenter de faire grossir leur troupeau.

Principe de base : avoir une paire de plodocus identiques dans la même zone permet d'en obtenir un supplémentaire. Certaines zones sont plus prolifiques que d'autres.

Fin du jeu : le joueur qui aura en main le plus de plodocus à la fin de la 4ème Ère gagnera la partie.

Mise en place

Les Plateaux : agencez les 3 petits plateaux, côté « plaine », de manière à ce qu'ils forment la Grande Vallée. Placez les 3 grands plateaux autour, faces visibles dépourvues d'océans. L'ensemble forme le Continent. Montez enfin la chaîne de Montagnes tout autour.

Les Plodocus : chaque joueur choisit une famille de plodocus, et n'en conserve que 5. Tous les autres sont mis dans la Réserve, à côté du jeu.

Les Cartes : placez la pile de cartes à côté du jeu. Elle sera utilisée à partir de la 2ème Ère.



Déroulement d'une Ère

1. Lancer des Plodocus

Les joueurs lancent en même temps, un plodocus à la fois, de la manière qui leur convient. Leur main ne doit pas dépasser l'aplomb de la montagne. Une fois que tout le monde a lancé ses plodocus, leur situation est évaluée.

Un joueur dont le plodocus est à cheval entre **2 zones** le décale dans **celle de son choix**. Deux **zones identiques qui se touchent** sont considérées comme une seule et unique zone. La Grande Vallée centrale est ainsi connectée avec les autres plaines.

2. 1^{ère} vague de récupération

Toutes les paires de plodocus de même espèce se trouvant dans la **même zone** sont rendues à leur propriétaire.



Tout plodocus se trouvant dans l'Océan ou dans l'Espace retourne dans la Réserve.



Pour chaque paire réalisée en Plaine ou dans la Jungle, on ajoute 1 plodocus supplémentaire pris dans la Réserve.



Dans les Grottes Magiques, c'est la fête ! 2 plodocus supplémentaires par paire réalisée sont accordés.



Dans les Marais, c'est la panique ! Aucun plodocus supplémentaire n'y est gagné.

3. 2^{ème} vague de récupération

Tous les plodocus restants sont rendus à leurs propriétaires.



Dans les Jungles, tout plodocus complètement isolé est bloqué sur place. Seule la présence d'un autre plodocus (peu importe l'espèce) dans la même zone de jungle lui permet de regagner la main de son propriétaire. Attention, un plodocus isolé dans une Jungle à la fin du dernier tour est définitivement perdu.

4. Fin de l'Ère



1

Lancer des Plodocus

Océan

Espace

=

Réserve

2

Récupération des plodocus formant 1 paire

Plaines

Jungles

= +1 

Marais

= +0 

Grotte magique

= +2 

3

**Récupération des plodocus isolés
Sauf dans les jungles !**

4

Fin de l'Ère



Bouleversement géographique

Le Continent bouge. Le joueur ayant le moins de plodocus en main se charge d'empoisonner l'air, de provoquer une montée des eaux et déclencher une catastrophe naturelle. En cas d'égalité, les joueurs se partagent les tâches.

1. Air empoisonné

Le joueur pioche 2 cartes qui vont impacter les prochains lancers.



Sur la pointe des pieds



Sans l'index



Main non directrice



Main à plat



Coudes au corps



Un œil fermé



Sur une jambe



Tête penchée



Nez bouché

Il en met une à la vue de tous : c'est une nouvelle règle de lancer pour tous les joueurs. Il donne l'autre à l'un des joueurs de son choix. Ce dernier se retrouve donc avec un handicap supplémentaire pour la prochaine manche. Les règles de lancer se cumulent jusqu'à la fin de la partie.

2. Montée des Eaux

Le joueur retourne sur l'autre face un grand plateau de son choix, et l'oriente comme il le souhaite. La zone d'eau n'est qu'un prolongement de l'océan. Tout plodocus bloqué en Jungle sur un plateau que l'on retourne est aussitôt remis dans la Réserve.



Face 1

Face 2

3. Catastrophe Naturelle

Le joueur retourne un petit plateau de la Grande Vallée, laissant place à une « catastrophe naturelle ».

Elles ont toutes le même effet :

tout plodocus demeurant dessus y reste jusqu'à la fin de la partie, à moins d'en être délogé par un autre plodocus.



+2 Découverte

Tous les joueurs prennent systématiquement deux nouveaux plodocus dans la Réserve, s'il en reste, et les ajoutent à leur troupeau.

Fin de partie

A la fin de la 4ème Ère, les plodocus isolés en Jungle ou coincés sur une catastrophe naturelle sont définitivement perdus. Les joueurs comptent 1 point par plodocus encore en main. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.