

HAPPY LITTLE DINOSAURS

REGLÉS DU JEU

SOURIEZ, C'EST BIENTÔT FINI.

INTRODUCTION

Bienvenue dans *Happy Little Dinosaurs*, un jeu dans lequel vous incarnez un Dinosaur sur lequel la vie s'acharne encore et encore. Vous essayez d'éviter les Catastrophes naturelles, prédatrices et émotionnelles tout en esquivant les Météorites ; et comme dans la réalité, vous risquez bien d'échouer. Mais ne baissez jamais les bras, car le premier Dinosaur à atteindre 50 points (ou le dernier survivant) remportera la partie ! Youpi !

MISE EN PLACE

Vous trouverez le matériel suivant dans la boîte :

- 4 plateaux de joueur
- 4 Dinomeeples
- 1 paquet principal (53 cartes Ressource et 16 cartes Illico)
- 1 paquet Catastrophe (28 cartes Catastrophe)



Chaque joueur commence par choisir un plateau et le Dinomeeple correspondant. Votre plateau comprend le personnage (Dinosaur) que vous incarnez et votre Itinéraire de Secours, grâce auquel vous cumulez des points. Laissez de la place à côté de chaque plateau pour la Zone de Catastrophes, qui se remplira de cartes Catastrophe au fil de la partie. Remettez les plateaux de Dinosaur excédentaires dans la boîte ; vous n'en aurez pas besoin pour jouer.



Triez ensuite les cartes à dos clair de celles à dos sombre. Mélangez les cartes à dos clair ensemble, distribuez-en 5 à chaque joueur et placez le reste face cachée au milieu de la table pour former le paquet principal, en laissant de la place à sa gauche pour la défausse.

Mélangez les cartes à dos sombre ensemble pour constituer le paquet Catastrophe et posez-le face cachée à droite du paquet principal.



Vous êtes désormais prêts à commencer *Happy Little Dinosaurs* !

DÉROULEMENT DU JEU

Pendant chaque round, les joueurs utilisent des cartes Ressource dans l'espoir d'éviter les catastrophes et de marquer des points. Pour initier un round, retournez la première carte du paquet Catastrophe et lisez-la à voix haute. Chaque joueur doit alors choisir une carte Ressource de sa main et la poser face cachée sur la table. Si l'un d'eux ne détient aucune carte Ressource à cette étape du round, il doit défausser toute sa main et piocher 5 nouvelles cartes du paquet principal (si nécessaire, en renouvelant ce processus jusqu'à obtenir une carte Ressource qu'il puisse jouer). Une fois que tous les joueurs ont placé une carte Ressource devant eux, ils révèlent simultanément l'ensemble de ces cartes.

Chaque round, le comptage des points est réalisé après que tous les joueurs ont révélé leurs cartes Ressource. Celui qui obtient le meilleur score du round gagne autant de points que son score total et doit déplacer son Dinomeeple du même nombre de cases sur l'Itinéraire de Secours de son plateau. Le joueur qui obtient le pire score récupère la carte Catastrophe face visible et l'ajoute à sa Zone de Catastrophes ; si cela se produit, ce joueur peut également défausser 1 carte de sa main. Le score de base d'un joueur est égal à la valeur de la carte Ressource jouée devant lui, mais il peut augmenter ou diminuer en fonction des bonus accordés par les capacités de Dinosaur et les effets des cartes Ressource ou Illico (que nous expliquons dans la suite des règles).

À la fin du round, chaque joueur fait avancer ou reculer son Dinomeeple (sur l'Itinéraire de Secours de son plateau) d'autant de cases que le nombre de cartes situées dans sa Zone de Catastrophes. Chacun pioche ensuite des cartes du paquet principal jusqu'à en avoir 5 en main. Avant que le round suivant ne commence, débarrassez la table en plaçant dans la défausse toutes les cartes Ressource et Illico face visible. Si le paquet principal est vide à n'importe quel moment de la partie, mélangez la défausse et posez-la face cachée pour constituer un nouveau paquet.

CARTES CATASTROPHE

Tout comme le monde réel, celui des Dinosaures regorge de calamités ! Il existe trois types de cartes Catastrophe en plus des Météorites (qui sont particulièrement désastreuses). Chacun d'eux est identifié par une icône et une couleur :



Si vous accumulez 3 cartes Catastrophe du même type ou de trois types différents, vous êtes éliminé et devez immédiatement défausser votre main.



Les Météorites sont des catastrophes spéciales qui correspondent à n'importe lequel des trois types ; ce sont en quelque sorte les caméléons des cartes Catastrophe. Cela signifie que si vous détenez une Météorite et deux autres types de cartes Catastrophe, vous êtes éliminé.



Mais les cartes Catastrophe ne sont pas complètement néfastes. À la fin de chaque round, vous faites avancer votre Dinomeeple (sur l'Itinéraire de Secours) de 1 case par carte située dans votre Zone de Catastrophes. Ce qui ne vous tue pas vous rend plus fort !

CAPACITÉS DE DINOSAURE

Les capacités de chaque Dinosaur sont indiquées dans le coin inférieur gauche du plateau de joueur.



CAPACITÉS DE DINOSAURE

Elles octroient des avantages ou des inconvénients face à certains types de cartes Catastrophe. Chaque round, votre score de base augmente ou diminue en fonction du nombre de points indiqué en face des capacités de votre Dinosaur. Par exemple, si vous incarnez le Craintif Rex, vous ajouterez 1 point à votre score si la carte révélée au début du round est une Catastrophe prédatrice, et vous soustrairez 1 point face à une Catastrophe émotionnelle.

CARTES RESSOURCE

Les cartes Ressource représentent toutes sortes d'armes, de babioles et de talismans porte-bonheur qui vous aideront à marquer des points et à éviter les catastrophes. Chacune d'elles comporte une valeur entre 0 et 9 correspondant au score de base pour le round.



Certaines cartes n'affichent qu'une valeur de points, tandis que d'autres possèdent également un effet. Ces derniers peuvent autoriser leur propriétaire à piocher ou défausser des cartes, à échanger sa carte Ressource avec un autre joueur, ou même à modifier les règles de comptage des points pour le round en cours. Sauf mention contraire, les joueurs doivent résoudre l'effet de leur carte Ressource après l'avoir révélée, mais avant le comptage des scores du round.



EFFET DE CARTE RESSOURCE

Si plusieurs joueurs utilisent des cartes Ressource dotées d'effets pendant le même round, celui qui a joué la carte de plus faible valeur résout son effet en premier*. En cas d'égalité, c'est le joueur le plus « en retard » sur son Itinéraire de Secours qui a l'avantage. Si l'égalité persiste entre les valeurs de points et la progression de l'itinéraire de Secours, le plus jeune joueur agit le premier. L'effet de chaque carte Ressource ne peut être résolu qu'une fois par carte et par round.

*Certaines exceptions viennent modifier cet ordre de priorité : il s'agit des effets assortis d'un timing de résolution, comme « Pendant ce round » ou « Pendant le comptage de ce round ». Si un effet indique « Pendant ce round », il est résolu avant ceux des autres cartes Ressource, sans tenir compte de la valeur de ces cartes. Quant aux effets annonçant « Pendant le comptage de ce round », ils se déclenchent lorsque vous calculez les scores, après que toutes les autres cartes Ressource ont été résolues.



CARTES ILLICO

Vous pouvez utiliser les cartes Illico pour faire pencher la situation en votre faveur, voire sauver votre Dinosaur. Elles sont résolues dès que vous les jouez.

Si une carte Illico indique « À jouer pendant le comptage », vous pouvez l'utiliser lors du calcul des scores, après que les effets de toutes les cartes Ressource ont été résolus.



Si une carte Illico indique « À jouer si vous devez ajouter une carte Catastrophe à votre Zone de Catastrophes pendant ce round », vous pouvez l'utiliser si vous cumulez le plus faible score après le comptage pour ne pas récupérer la carte Catastrophe face visible (ou pour éviter celle qu'un autre joueur tenterait de détourner vers vous).



RÉSoudre LES ÉGALITÉS

Il peut arriver que certains joueurs totalisent le même score après avoir additionné la valeur de leur carte Ressource, les bonus des cartes Catastrophe, les avantages et inconvénients des capacités de Dinosaur et les effets des cartes Illico.

Si plusieurs joueurs sont à égalité pour le meilleur score d'un round, chacun d'eux gagne autant de points que son score et fait avancer son Dinomeeple sur l'itinéraire de Secours de son plateau.

Si l'égalité survient pour le pire score d'un round, une Mort subite se déclenche ! Chaque joueur à égalité doit utiliser une autre carte Ressource de sa main et la poser face cachée sur la table ; toutes ces cartes sont ensuite révélées simultanément. Le joueur dont la carte comporte la plus faible valeur ajoute la carte Catastrophe face visible à sa Zone de Catastrophes. Pendant une Mort subite, les capacités de Dinosaur et les effets des cartes Ressource ou Illico ne s'appliquent pas. Aucun joueur impliqué ne marque de points, même si sa nouvelle carte Ressource dépasse le meilleur score calculé pour ce round.

En cas d'égalité pendant une Mort subite, renouvelez le processus jusqu'à ce que les joueurs soient départagés. Si l'un d'eux n'a plus de carte Ressource dans sa main, il doit ajouter la carte Catastrophe face visible à sa Zone de Catastrophes. Si plusieurs joueurs tombent en même temps à court de cartes Ressource pendant la Mort subite, glissez la carte Catastrophe sous le paquet du même nom, mettez fin au round et oubliez tout de cet échec.

Si une carte dotée d'un effet d'inversion est jouée alors que plusieurs joueurs sont à égalité pour le meilleur ou le pire score, elle s'applique à tous les scores impliqués. Par exemple, si deux joueurs à 3 points sont à égalité pour le pire score d'un round et que le meilleur score est 9, ils reçoivent tous les deux 9 points pour ce round tandis que le joueur qui totalisait le meilleur score n'en gagne que 3. Note : les effets d'inversion ne s'appliquent pas à la Mort subite, durant laquelle vous tenterez toujours de jouer une meilleure carte que votre ou vos adversaire(s) pour éviter de récupérer la carte Catastrophe.

Si tous les joueurs sont à égalité, glissez la carte Catastrophe sous le paquet du même nom et mettez fin au round. Personne ne gagne de points pour ce round.

VICTOIRE

Il est possible de gagner la partie de deux manières :

- En étant le premier Dinosaur à atteindre 50 points sur l'itinéraire de Secours ;
- En étant le dernier Dinosaur en jeu.

Vous avez apparemment réussi à retarder votre inéluctable extinction. Malheureusement, tous vos amis sont morts :(Mais voyez le bon côté des choses : vous êtes un gagnant !



RÈGLES POUR 2 JOUEURS

Si vous jouez en tête à tête, nous vous conseillons d'appliquer les modifications suivantes aux règles standards.

Avant de commencer la partie, retirez du paquet principal toutes les cartes Ressource de valeur 1, 2 ou 3. Un joueur n'est éliminé qu'après avoir accumulé 4 cartes Catastrophe du même type, ou 2 cartes de chacun des trois types.

Le jeu risque d'être quelque peu déséquilibré si vous ne tenez pas compte de ces adaptations de règles.

RAPPELS UTILES

- Si votre main est pleine mais que vous n'avez aucune carte Ressource, défaussez toutes vos cartes et piochez-en 5 nouvelles.
- Si les scores sont inversés pendant un round, cela affecte uniquement les joueurs qui détiennent le meilleur et le pire score.
- À la fin du round, faites avancer votre Dinomeeple (sur l'itinéraire de Secours) de 1 case par carte située dans votre Zone de Catastrophes.
- Pour calculer votre score du round, n'oubliez pas de prendre en compte les capacités de votre Dinosaur et les effets des cartes Ressource et Illico.
- Chaque fois que vous ajoutez une carte Catastrophe à votre Zone de Catastrophes, vous pouvez défausser une carte de votre main. Voilà qui est utile pour se débarrasser des cartes dont vous ne voulez pas !
- À la fin de chaque round, piochez des cartes jusqu'à en avoir 5 en main.



Pour nous contacter ou en apprendre davantage sur nos jeux, accessoires et autres contenus passionnants, rendez-vous sur UnstableGames.com/HappyLittleDinosaurs !

