

COMMENT JOUER ?

- Le premier joueur à être seul dans un tour à avoir posé sa dernière carte est déclaré vainqueur.
- A chaque fois que c'est à son tour de jouer, un joueur doit tenter de poser l'une de ses cartes à la bonne place.
- S'il échoue, il range la carte dans la boîte et doit en piocher une autre.



Emplacements possibles :

dans cet exemple, il existe cinq emplacements possibles pour positionner l'arthropleura.



Matériel

110 cartes, avec au recto de chacune, le nom d'un animal et son illustration et, au verso, ces mêmes informations plus les caractéristiques de l'animal.

❶ Nom commun.

❷ Nom scientifique.

❸ Dessin.

❹ Régime alimentaire, (si rien n'est indiqué, c'est qu'il n'existe pas assez de données pour le déterminer).

❺ Echelle des temps géologiques.

❻ Caractéristiques, (le poids de cinq animaux est manquant. C'est qu'il n'existe pas assez de données pour le déterminer. Si vous jouez avec le poids, ne prenez pas ces cartes).



FACE RECTO



FACE «CARACTERISTIQUES»

L'échelle des temps géologiques

L'échelle des temps géologique est un système de classement chronologique qui permet de dater tous les événements depuis la création de la Terre. Ainsi elle commence il y a plus de 4,6 milliards d'année.



Cette échelle est découpée en ères (nous sommes aujourd'hui à l'ère du Quaternaire), elles-mêmes divisées en époques (une par couleur) pour plus de précision. Sur le verso des cartes nous avons indiqué grâce à de petites flèches blanches la (une seule flèche) ou les époques (entre deux flèches) pendant lesquelles ces animaux vivaient. Ainsi on peut facilement se rendre compte que les dinosaures n'ont pas vécu en même temps que les hommes ou encore les mammouths. Nous avons volontairement commencé l'échelle au Cambrien qui voit l'apparition des premiers animaux à coquille rigide, il y a 542 millions d'années.

Les régimes alimentaires

Les carnivores

Ces animaux consomment exclusivement de la chair ou des tissus d'animaux. Ce groupe contient les piscivores (qui mangent du poisson), les insectivores (qui mangent des insectes), les charognards (qui mangent des animaux morts) et les carnassiers (qui mangent de la viande).



Les herbivores

Ces animaux consomment exclusivement des plantes vivantes. Ce groupe contient aussi les frugivores (qui ne mangent que les fruits), les folivores (qui ne mangent que les feuilles), les granivores (qui ne mangent que les graines), les nectarivores (qui ne mangent que le nectar des fleurs) et les lignivores (qui ne mangent que le bois).



Les omnivores

Ces animaux consomment aussi bien des aliments d'origine animale que végétale.



But du jeu

Être seul à ne plus avoir de carte.

Installation

1 Les joueurs s'installent autour de la table.

2 Ils choisissent ensemble qui sera le premier joueur et avec quelle caractéristique sera jouée la partie (taille ou poids).

3 On mélange les cartes.

4 Chaque joueur reçoit, **face « caractéristiques » cachée**, quatre cartes. **Il ne doit en aucun cas en consulter le verso** (la face « caractéristiques »). Cependant les joueurs sont libres de s'accorder sur le nombre de cartes à distribuer en fonction de leur expérience du jeu.

5 On laisse le paquet de cartes sur la table, **faces « caractéristiques » cachées**.

6 On pose au centre de la table la première carte du paquet (appelée plus tard carte initiale) en la retournant **face « caractéristiques » visible**. C'est à partir de cette carte que se construira la ligne dans laquelle les joueurs placeront les cartes qu'ils ont devant eux.

7 Vous pouvez commencer à jouer !



① Premier joueur

④ Paquet de cartes

② Aire de jeu

**⑤ Cartes distribuées
aux joueurs**

③ Carte initiale

Déroulement de la partie

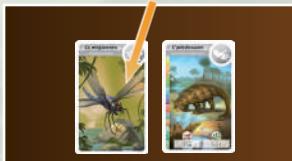
Les joueurs jouent chacun à leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre. Le premier joueur doit poser l'une de ses cartes à côté de la carte initiale :

- S'il estime que la caractéristique de l'animal sur sa carte est inférieure à celle de l'animal sur la carte initiale, il pose sa carte à la gauche de cette dernière.
- S'il estime que la caractéristique de l'animal sur sa carte est supérieure à celle de l'animal sur la carte initiale il pose sa carte à la droite de cette dernière.

Une fois posée, le joueur retourne sa carte face « caractéristiques » visible, afin de vérifier que la valeur de sa caractéristique correspond bien à la position qu'elle occupe dans la ligne :

- Si la carte est bien placée, on la laisse ainsi positionnée, face « caractéristiques » visible.
- Si la carte est mal placée, on la range dans la boîte. Le joueur doit alors piocher la première carte du paquet et la placer devant lui face « caractéristiques » cachée, avec ses autres cartes.

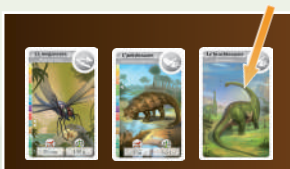
Tour du premier joueur



C'est ensuite au second joueur (le joueur directement à la gauche du premier) de jouer.

- Si le premier joueur a bien placé sa carte, le deuxième joueur a alors le choix entre trois places pour poser l'une de ses cartes : à la gauche des deux cartes déjà posées, à leur droite, ou entre les deux.
- Si le premier joueur a mal placé sa carte, le deuxième joueur n'a alors le choix qu'entre deux places (à la droite ou à la gauche de la carte initiale).
- Si le deuxième joueur place bien sa carte à son tour, elle reste ainsi, face « caractéristiques » visible. On réaménage alors simplement la ligne de façon à ce qu'il reste un espace entre chaque carte.

Tour du second joueur



Tour du troisième joueur



C'est maintenant au troisième joueur de jouer.

● Si les deux joueurs avant lui ont bien placé leur carte, il a maintenant le choix entre quatre places.

● Et ainsi de suite...

Fin de partie et victoire

Si un joueur est seul à poser correctement sa dernière carte au cours d'un tour de jeu, il est immédiatement déclaré vainqueur.

Si plusieurs joueurs posent correctement leur dernière carte au cours du même tour de jeu, ils restent en jeu et les autres sont éliminés. Les joueurs restés en jeu reçoivent chacun une carte du paquet avec laquelle ils continueront à jouer jusqu'à ce qu'il n'y ait qu'un seul joueur à poser correctement sa carte.

Cas particulier

Au cours de la partie, il se peut qu'un joueur ait à placer une carte avec la même valeur de caractéristique qu'une carte déjà posée. Dans ce cas, les deux cartes doivent être placées côte à côte, sans souci d'ordre.



Crédits

Auteur : Frédéric Henry

Illustrateur : Gaël Lannurien

Recherches encyclopédiques : *Guide des dinosaures et des autres animaux préhistoriques* (Delachaux et Niestlé, 1994), *La grande encyclopédie des dinosaures* (Gallimard, 1991), *Dinosaures et autres animaux de la préhistoire* (Könemann, 2000), Dinosaurs.about.com, Dinosauria.com, Lesdinos.free.fr, Jurassic-world.com, Kidsdinos.com, Dinosaur-jungle.com, Prehistoric-fauna.com, Dinosauria.org, Prehistoric-wildlife.com, Saurian database, Trilobites.info, Futura-sciences.com

Cardline Dinosaures est un jeu coédité par Asmodee et Bombyx.

©Asmodee/Bombyx 2014 - Tous droits réservés