

15min

7+

2 JOUEURS

# JURASSIC BRUNCH

# RÈGLES DU JEU



*Jurassic Brunch est un jeu pour 2 joueurs, totalement indépendant de Jurassic Snack. Cependant, si vous possédez les deux boîtes, vous pourrez alors les combiner pour des parties jusqu'à 4 joueurs.*

*Un jeu de Bruno Cathala  
illustré par Camille Chaussy*

## PRINCIPE

Les jeunes **Tricératops** sont friands des délicieuses feuilles que l'on peut trouver dans les prairies avoisinantes. Pour l'emporter, votre équipe de Tricératops devra réussir à manger plus de feuilles que l'équipe adverse... à moins que vous ne choisissiez de faire appel au redoutable et rapide **Raptor** pour éliminer tous les Tricératops adverses de la prairie !

## MATÉRIEL

- 4 plateaux Prairie de 3x3 cases
- 10 figurines Tricératops (5 bleues, 5 oranges)
- 1 figurine Raptor
- 28 jetons Herbe
- Cette règle du jeu + 1 règle par Équipe

## MISE EN PLACE

- 1 Formez l'**Aire de jeu** en assemblant les quatre plateaux Prairie comme vous le souhaitez, de sorte que chaque plateau ait au moins une case en commun avec un autre plateau (pour découvrir le jeu, nous vous conseillons de faire un carré parfait, avant de découvrir ensuite d'autres possibilités).

- 2 Chaque joueur prend les **5 Tricératops** de sa couleur. Il en place 4 sur les endroits indiqués par un œuf de la couleur correspondante sur les plateaux, et garde le 5<sup>e</sup> en réserve devant lui.
- 3 Le **Raptor** est placé en réserve sur le bord de l'aire de jeu.
- 4 Mélangez les **28 jetons Herbe** sans en prendre connaissance, et placez-les aléatoirement face cachée sur les **28 cases de la surface** de jeu. La partie peut commencer !





## COMMENT JOUER ?

Ce livret de règles présente tout d'abord les règles de base pour jouer à deux avec cette boîte de Jurassic Brunch. Vous trouverez la variante pour jouer à plus de joueurs en mélangeant les boîtes Jurassic Snack et Jurassic Brunch dans la Règle par Équipe.

C'est le **joueur bleu** qui commence.

Lors de son 1<sup>er</sup> tour, il devra réaliser **UNE SEULE** Action.

Puis, les joueurs jouent à tour de rôle, en faisant **DEUX Actions** à chacun de leur tour.



## LES ACTIONS POSSIBLES

### DÉPLACER PACIFIQUEMENT UN DE SES TRICÉRATOPS

Les Tricératops sont **HERBIVORES**. Manger des jetons Herbe est donc généralement leur préoccupation principale. Un Tricératops se déplace en ligne droite jusqu'à ce qu'il soit bloqué par :

- 1 un autre Tricératops
- 2 un Raptor
- 3 la bordure de l'Aire de jeu
- 4 ou qu'il rencontre une parcelle d'Herbe.

Dans ce cas, le Tricératops mange l'Herbe : Il prend la place du jeton Herbe, qui est révélé à tous. Les éventuels effets des jetons Herbe sont résolus immédiatement. Puis le jeton est empilé face cachée devant le joueur.

**Exception :** les jetons *Cachette* seront posés face visible devant le joueur.

*Lors de son tour, un joueur peut choisir cette Action deux fois de suite, avec le même Tricératops, ou avec deux Tricératops différents.*

### CHARGER AVEC UN DE SES TRICÉRATOPS

Les Tricératops sont parfois de mauvaise humeur, et profitent de leurs cornes pour déloger les importuns.

**Lors d'une charge :**

- A** Le Tricératops se déplace en ligne droite jusqu'à ce qu'il rencontre un autre dinosaure (quelle que soit son espèce et son propriétaire)
- B** Il prend sa place. Le dinosaure (Tricératops ou Raptor) ainsi expulsé est replacé sur n'importe quelle case vide du plateau, au choix du joueur qui a effectué la charge.

*Lors de son tour, un joueur peut choisir cette Action deux fois de suite, avec le même Tricératops, ou avec deux Tricératops différents.*

## RÉVEILLER UN TRICÉRATOPS ENDORMI

Vous pouvez remettre sur pieds un Tricératops couché sur le côté (voir effet du jeton Herbe indigeste).

*Lors de son tour, le joueur peut choisir cette action deux fois de suite, si deux de ses Tricératops sont endormis.*

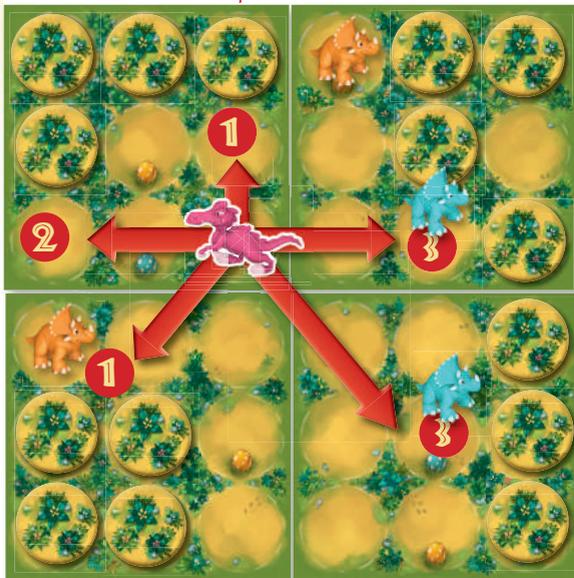
## DÉPLACER LE RAPTOR

Le Raptor est CARNIVORE ! Il fait fuir les herbivores. Le Raptor se déplace en ligne droite ou en diagonale jusqu'à ce qu'il soit bloqué par :

- 1 un jeton Herbe
- 2 la bordure de l'aire de jeu
- 3 ou qu'il rencontre un Tricératops.

Dans ce cas, le Raptor fait fuir le Tricératops : Il prend la place de ce Tricératops, qui retourne dans la réserve de son propriétaire.

**Attention :** à son tour, un joueur ne peut déplacer le Raptor qu'une seule fois quel que soit le nombre d'actions dont il dispose !



## FIN DE PARTIE

La partie prend fin **immédiatement** aussitôt que l'une des trois situations suivantes se produit :

- L'un des joueurs n'a **plus aucun Tricératops** sur l'aire de jeu

*Dans ce cas, ce joueur perd la partie, sans que l'on prenne en compte les quantités d'Herbe dévorées de part et d'autre.*

**OU**

- Il n'y a **plus de jeton Herbe** sur l'aire de jeu

**OU**

- Pendant **deux tours de jeu consécutifs**, AUCUN joueur n'a récupéré de jeton Herbe, ni fait fuir du plateau un Tricératops adverse :

*Dans ces cas, chaque joueur révèle l'ensemble des jetons Herbe dévorés par son équipe pendant la partie. Le joueur avec le total le plus élevé l'emporte !*

En cas d'égalité, le joueur qui a le moins de jetons Herbe l'emporte. S'il y a de nouveau égalité, la victoire est partagée !





## EFFETS DES JETONS

### NAISSANCE (X3)

Placez un Triceratops de votre réserve sur la case vide de votre choix. Ce jeton vous donne **1 Point** en fin de partie.



### CACHETTE (X2)

La Cachette vous permet de protéger 3 de vos jetons. Lorsque vous trouvez une Cachette, placez-la devant vous face visible et disposez jusqu'à 3 jetons en dessous en une seule pile. Les jetons ainsi cachés ne peuvent plus être utilisés. Vous pouvez placer

jusqu'à 3 jetons en votre possession dans la cachette, en une ou plusieurs fois, au moment où vous trouvez la cachette, ou plus tard, sur vos prochains tours. Ce jeton vous donne **1 Point** en fin de partie.



**FLEUR (x4)** Lorsque vous trouvez une fleur, offrez-la immédiatement à votre adversaire, et prenez-lui, au hasard, un de ses jetons (les jetons de la Cachette ne sont pas accessibles). L'effet du jeton volé n'est pas appliqué. Si l'adversaire n'a pas de jetons, gardez votre fleur. Ce jeton donne **1 Point** en fin de partie.



### HERBE INDIGESTE (X3)

Votre Triceratops a besoin de dormir un peu pour digérer. Couchez-le sur le côté. Lors d'un de vos prochains tours, il faudra dépenser une de vos Actions pour le réveiller. Ce jeton vous donne **3 Points** en fin de partie.



### C'ÉTAIT UN PIÈGE ! (X1)

Placez le Raptor à la place de votre Triceratops qui, lui, retourne dans votre réserve. Ce jeton vous donne **3 Points** en fin de partie.



### SUPER MIAM (X3)

A votre tour, vous pouvez défausser un ou plusieurs Super Miam pour jouer une ou plusieurs Action supplémentaires. Chaque jeton non utilisé donne **1 Point** en fin de partie.



### LES FRUITS C'EST LA VIE (X12)

Manger des fruits c'est bon pour la santé mais vous ne bénéficiez d'aucun effet immédiat. Ce jeton vous donne **2 Points** en fin de partie.

## IMPORTANT

Il peut arriver qu'un joueur révèle un jeton Herbe, sans que son effet ne soit applicable (Naissance alors que le joueur a déjà ses 5 Triceratops sur l'aire de jeu, ou Fleur alors que l'adversaire n'a pas de jeton). Dans ce cas, il prend secrètement connaissance de DEUX jetons Herbe de l'aire de jeu, sans les changer de place.

## CRÉDITS

Un jeu de Bruno Cathala  
illustré par Camille Chaussy  
**Édité par :** The Flying Games  
24 rue Sibuet - 75012 Paris  
david@theflyinggames.com  
**Packaging :** Origames

THE  
FLYING  
GAMES

