



# JURASSIK

Charles Chevallier



Charles CHEVALLIER



David BONIFFACY

**Vous êtes des paléontologues à la recherche d'ossements de dinosaures réunis sur une nouvelle zone de fouille prometteuse. Deviendrez-vous le plus célèbre paléontologue en découvrant et en exposant ces dinosaures?**



## DANS LA BOÎTE

- 40 tuiles « dinosaure » (10 dinosaures x 4 tuiles par dinosaure) : recto « en chair », verso « squelette ».
- 23 tuiles « action » (6 « rocher », 4 « voler », 4 « échanger », 3 « défausser », 4 « jouer 2 fois », 2 « vider ») : recto « action », verso « point d'interrogation ».
- 1 tuile « début de fouille » (drapeau « 1 »).



## AVANT DE COMMENCER LA PARTIE

- Selon le nombre de joueur prenez :

2 joueurs :	3 ou 4 joueurs :	5 joueurs :
6 dinosaures (soit 24 tuiles) de votre choix parmi les 10	8 dinosaures (soit 32 tuiles) de votre choix parmi les 10	Les 10 dinosaures
11 tuiles action prise au hasard parmi les 23	16 tuiles actions prise au hasard parmi les 23	Les 23 tuiles action

Il est possible quel que soit le nombre de joueur de prendre toutes les tuiles pour des parties un peu plus longue.

Les tuiles restantes sont laissées dans la boîte de jeu.

- Mélangez ensuite les tuiles « action » avec les tuiles « dinosaures » prises ainsi que la tuile « Début de fouille ». Les tuiles dinosaures doivent être face « squelette » et les tuiles « action » doivent être face « point d'interrogation ».

- Placez les tuiles sur la table face « squelette » et « point d'interrogation » visibles en un carré de 6x6, 7x7 ou 8x8 selon le nombre de tuile choisi. Vous venez de délimiter « la zone de fouille » (A.).

- Désignez un premier joueur.

- Le premier joueur défausse la tuile début de fouille, ce qui fait un espace libre entre les tuiles,

*la partie commence !!!*



## PENDANT LA PARTIE

Les paléontologues jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

À son tour le joueur prend une tuile accessible\* de la zone de fouille :

- Le joueur peut prendre une tuile dinosaure et la placer devant lui (B.). Si le joueur prend la 4e tuile d'un dinosaure et qu'il possède déjà les 3 premières, il reconstitue le puzzle de 4 tuiles et le retourne face verso (en chair) (C.).

- Le joueur peut prendre une tuile action, la révéler, et en effectuer l'action instantanément. Les tuiles action retournées sont retirées de la zone de fouille (D.), sauf les tuiles rocher qui restent posées là où elles ont été retournées (E.).

\* Une tuile est dite « accessible » lorsqu'un de ses côtés est en bordure d'un espace libre créé par les tuiles précédemment retirées de la zone de fouille.

## TUILES ACTION



• **Voler** : le joueur qui a retourné l'action voler, peut prendre la tuile de son choix chez l'un de ses adversaires. Toutefois les 4 tuiles d'un dinosaure complet ne peuvent être séparées.



• **Rocher** : lorsqu'un joueur retourne un rocher, il finit son tour en laissant le rocher face visible à la place où il l'a trouvé.



• **Échanger** : le joueur qui a retourné l'action échanger, peut échanger la tuile de son choix de sa collection contre la tuile de son choix de l'un de ses adversaires. Toutefois les 4 tuiles d'un dinosaure complet ne peuvent être séparées.



• **Défausser** : le joueur qui a retourné l'action défausser, doit remettre la tuile de son choix de sa collection dans la boîte. Toutefois les 4 tuiles d'un dinosaure complet ne peuvent être séparées.



• **Jouer 2 fois** : cette action permet au joueur de retirer 2 tuiles dinosaure de la zone de fouille. Le joueur ne peut pas prendre une nouvelle tuile action.



• **vider** : cette action permet au joueur de prendre dans la boîte la tuile « dinosaure » de son choix s'il y en a une.

*Il se peut qu'un joueur ne puisse pas effectuer l'action, dans ce cas la tuile action est remise dans la boîte sans action sur le jeu.*



## FIN DE LA PARTIE

La partie s'achève lorsque la dernière tuile dinosaure accessible a été prise de la zone de fouille. Il peut rester des tuiles action non prises et des tuiles non accessibles (F).

Chaque joueur va compter ses points de la façon suivante :

- 1 tuile isolée d'un dinosaure rapporte 1 point ;
- 2 tuiles d'un même dinosaure rapportent 3 points ;
- 3 tuiles d'un même dinosaure rapportent 6 points ;
- un dinosaure complet (4 tuiles) rapporte 10 points.

Le joueur ayant totalisé le plus de points est élu meilleur paléontologue de la partie. Il peut y avoir plusieurs gagnants en cas d'égalité. Dans ce cas, rejouez une partie pour vous départager !

