

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

- 32 cartes **dinosaure** (8 dinosaures x 4 cartes par dinosaure) :
- 22 cartes **action** et une carte **début de fouille** :



recto

verso



recto



rocher
(x6)



défausser
(x4)



échanger
(x4)



voler
(x4)



jouer deux fois
(x4)



début de fouille



AVANT DE COMMENCER LA PARTIE

- Mélangez les 22 cartes **action** et écartez 7 cartes face cachée (face recto **point d'interrogation** visible (a)).
- Mélangez ensuite les 15 cartes **action** restantes avec les 32 cartes **dinosaure** et la carte **début de fouille**. Les cartes **dinosaure** doivent être face **squelette** visible et les cartes **action** doivent être face **point d'interrogation** visible.
- Placez les cartes sur la table faces **squelette** et **point d'interrogation** visibles en un carré de 6x8. Vous venez de délimiter "la zone de fouille" (b).
- Désignez un premier joueur.
- Le premier joueur défausse la carte **début de fouille**, ce qui fait un espace libre entre les cartes, 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 carte accessible* de la zone de fouille : (c)

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

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

* Une carte est dite "accessible" lorsqu'un de ses côtés est en bordure d'un espace libre créé par les cartes précédemment retirées de la zone de fouille (▲).

CARTES ACTION

- **Voler** : le joueur qui a retourné l'action **voler**, peut prendre la carte de son choix chez l'un de ses adversaires. Toutefois les 4 cartes 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 carte de son choix de sa collection contre la carte de son choix de l'un de ses adversaires. Toutefois les 4 cartes d'un dinosaure complet ne peuvent être séparées.
- **Défausser** : le joueur qui a retourné l'action **défausser**, doit remettre la carte de son choix de sa collection dans la boîte. Toutefois les 4 cartes d'un dinosaure complet ne peuvent être séparées.
- **Jouer 2 fois** : cette action permet au joueur de retirer 2 cartes **dinosaure** de la zone de fouille. Le joueur ne peut pas prendre une nouvelle carte **action**.

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



FIN DE LA PARTIE

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

Chaque joueur va compter ses points de la façon suivante :

- 1 carte isolée d'un dinosaure rapporte 1 point ;
- 2 cartes d'un même dinosaure rapportent 3 points ;
- 3 cartes d'un même dinosaure rapportent 6 points ;
- un dinosaure complet (4 cartes) 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 !

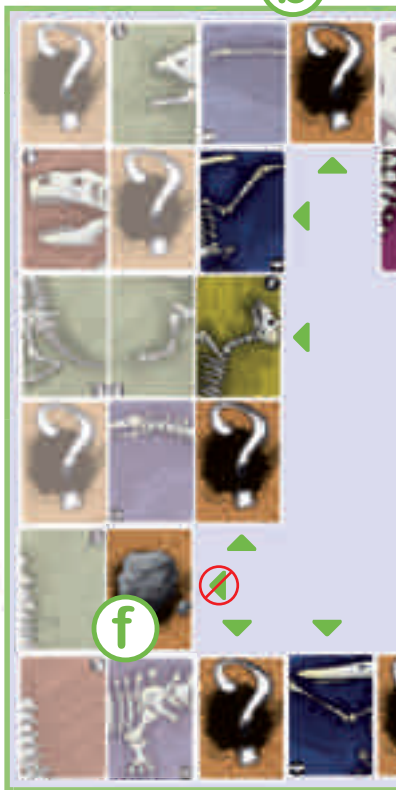
c



c



b



JURASSIK

Charles Chevallier

