Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

DRAFTOSAURUS
RÈGLES

Les scientifiques ont enfin réussi à cloner les dinosaures !
Dans le monde entier s'ouvrent de nombreux zoos pour colosses. Organisez vos enclos du mieux possible pour offrir aux curieux les dinosaures les plus en vogue !

MATÉRIEL

- **5 plateaux Zoos** (une face « été » et une face « hiver »)
- **60 dinosaures** (10 x 6 espèces différentes)
- **1 dé de contrainte**
- **1 sac opaque**

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur prend un plateau Zoo et le place devant lui. Les joueurs doivent tous utiliser le même côté de leur plateau. Pour les premières parties, jouez avec la face « été ».
2. On place dans le sac opaque les dinosaures correspondants au nombre de joueurs (voir tableau ci-dessous). Les dinosaures restants sont remis dans la boîte.
3. Le joueur le plus jeune place le dé de contrainte devant lui.

COMBIEN DE DINOSAURES ?

5 joueurs	Tous les dinosaures de la boîte sont utilisés (60 dans le sac)
4 joueurs	2 dinosaures de chaque espèce sont laissés dans la boîte (12 dinosaures retirés, 48 dans le sac)
3 joueurs	4 dinosaures de chaque espèce sont laissés dans la boîte (24 dinosaures retirés, 36 dans le sac)
2 joueurs	2 dinosaures de chaque espèce sont laissés dans la boîte (12 dinosaures retirés, 48 dans le sac)

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en **deux manches**. Une manche est composée de **six tours**.

MANCHE 1

Au début de chaque manche, chaque joueur pioche six dinosaures dans le sac opaque et les garde cachés dans sa main.

Le joueur possédant le dé de contrainte le lance.

Puis, simultanément, chaque joueur choisit un dinosaure de sa main. Dès que chacun en a choisi un, tout le monde le révèle et le place dans son Zoo. Tous les joueurs **sauf celui qui a lancé le dé** doivent respecter la contrainte imposée *(voir le dé de contrainte, page 6)*.
Si un joueur **ne peut pas** ou **ne veut pas** placer un dinosaure dans un Enclos, il peut toujours le placer dans la Rivière. La Rivière n'est pas considérée comme un Enclos *(voir la Rivière, page 5)*.

Ensuite, chaque joueur passe les dinosaures qui lui restent en main, sans les révéler, à son voisin de gauche. Le joueur possédant le dé de contrainte le passe également à son voisin de gauche.

MANCHE 2

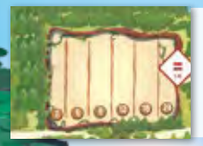
Un nouveau tour commence : le dé de contrainte est lancé, chaque joueur place un dinosaure dans son Zoo, passe les dinosaures qu'il lui reste à son voisin, et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait six dinosaures dans son Zoo.

Dès que chaque joueur a six dinosaures dans son Zoo, la seconde manche commence.

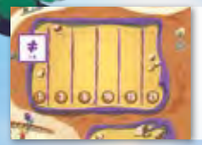
Elle se déroule exactement de la même manière que la première.
À l'issue de la seconde manche, chaque joueur a donc douze dinosaures dans son Zoo.

LES ENCLOS

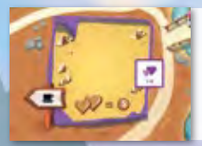
Chaque Zoo contient six Enclos.
Chaque Enclos dispose d'une condition de placement et rapporte des points de victoire différemment.



La forêt des Similaires : Cet Enclos accueille uniquement **des dinosaures de la même espèce** et doit être rempli de la gauche vers la droite.
À la fin de la partie, il rapporte des points de victoire en fonction du nombre de dinosaures présents.



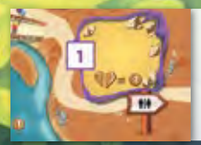
La plaine des Différences : Cet Enclos accueille uniquement **des dinosaures d'espèces différentes** et doit être rempli de la gauche vers la droite.
À la fin de la partie, il rapporte des points de victoire en fonction du nombre de dinosaures présents.



La prairie des Amoureux : Cet Enclos accueille **tous types de dinosaures**. À la fin de la partie, il rapporte 5 points de victoire pour **chaque couple de dinosaures de la même espèce**. (Un couple est constitué de 2 dinosaures d'une même espèce. Il est possible d'avoir plusieurs couples d'une même espèce.)

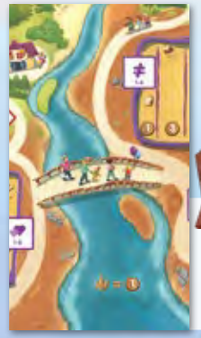
Le trio des bois : Cet Enclos accueille **jusqu'à trois dinosaures, de n'importe quelle espèce, similaires ou différents.**
À la fin de la partie, il rapporte 6 points de victoire s'il y a exactement 3 dinosaures dedans, quelle que soit leur espèce. Dans le cas contraire, il ne rapporte aucun point.

Le roi de la Jungle : Cet Enclos accueille **un seul dinosaure**.
À la fin de la partie, il rapporte 7 points de victoire si votre Zoo contient autant ou plus de dinosaures de l'espèce présente dans cet Enclos que dans tout autre Zoo adverse. Si un Zoo adverse compte plus de dinosaures de cette espèce que le vôtre, cet Enclos ne rapporte aucun point.



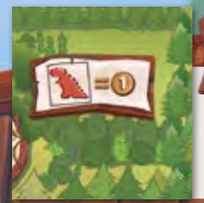
L'île du Solitaire : Cet Enclos accueille **un seul dinosaure**.
À la fin de la partie, il rapporte 7 points de victoire si le dinosaure présent dans cet Enclos est **le seul de son espèce dans votre Zoo**. Dans le cas contraire, cet Enclos ne rapporte aucun point.

ANATOMIE D'UN PLATEAU « ÉTÉ »



LA RIVIÈRE

La Rivière est une zone particulière qui n'est pas considérée comme un Enclos.
À la fin de la partie, chaque dinosaure présent rapporte 1 point de victoire.



LE T. REX

Le T. rex est un dinosaure particulier. À la fin de la partie, chacun de vos Enclos contenant **au moins** un T. rex rapporte 1 point de victoire supplémentaire.
Attention : un Enclos avec plusieurs T. rex ne rapporte que 1 point supplémentaire.

LE DÉ DE CONTRAINTE

À chaque tour, un joueur lance le dé de contrainte. **Tous les autres joueurs** doivent respecter la contrainte imposée. Voici les différentes faces du dé.

- Forêt : les dinosaures doivent être placés dans un Enclos de la forêt.
- Plaine : les dinosaures doivent être placés dans un Enclos de la plaine.
- Côté toilettes : les dinosaures doivent être placés du côté du panneau toilettes (à droite de la Rivière) de votre Zoo.
- Côté cafétéria : les dinosaures doivent être placés du côté du panneau cafétéria (à gauche de la Rivière) de votre Zoo.
- Enclos vide : les dinosaures doivent être placés dans un de vos Enclos vides.
- Attention au T. rex : les dinosaures doivent être placés dans un Enclos qui ne contient pas de T. rex.
  Précision : il est toujours possible de jouer un T. rex ce tour-ci, tant qu'il n'y en a pas dans l'Enclos en question.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin à l'issue de la seconde manche.
Chacun compte ses points et celui qui en a le plus est déclaré vainqueur !
En cas d'égalité, le joueur qui possède le moins de T. rex l'emporte.
Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Conseil : utilisez un papier et un crayon pour faire le décompte des points de chaque joueur.

ANATOMIE D'UN PLATEAU « HIVER »

ZOO ALTERNATIF

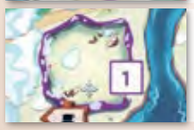
Une fois que vous avez fait quelques parties avec la face « été » des plateaux Zoo, essayez la face « hiver », qui propose un challenge un peu plus technique.

Le bois Bien Ordonné : cet Enclos accueille **uniquement deux espèces de dinosaures, de manière ordonnée.** Ils doivent être obligatoirement placés en alternance, de la gauche vers la droite : espèce 1 / espèce 2 / espèce 1 / espèce 2 / espèce 1 / espèce 2.
À la fin de la partie, il rapporte des points de victoire en fonction du nombre de dinosaures présents.
Précision : on ne peut pas placer deux dinosaures de la même espèce à la suite en laissant un espace vide.

Le pont des Amoureux (rive gauche et rive droite) : cet Enclos est divisé en deux sous-Enclos, de part et d'autre de la Rivière, qui accueillent **n'importe quels dinosaures**.
À la fin de la partie, il rapporte 6 points de victoire pour chaque couple de la même espèce comportant un membre dans chacun des deux sous-Enclos.
Précision : les deux sous-Enclos sont considérés comme deux Enclos différents : chacun peut rapporter un point supplémentaire en fin de partie s'il accueille un T. rex.

La pyramide : cet Enclos accueille jusqu'à six dinosaures. **Les trois premiers doivent être placés sur la ligne du bas ; les deux suivants, sur la ligne du milieu ; et le dernier tout en haut.** Attention, deux dinosaures d'une même espèce ne peuvent être placés sur des emplacements adjacents (ni horizontalement ni verticalement).
À la fin de la partie, cet enclos rapporte des points de victoire en fonction du nombre et de la position des dinosaures présents.

Le point de vue : cet Enclos accueille **un seul dinosaure**.
À la fin de la partie, il rapporte 2 points de victoire pour chaque dinosaure, de la même espèce que celui qui s'y trouve, présent dans le Zoo de votre voisin de droite.



La zone de quarantaine : cet Enclos accueille **un seul dinosaure.**
À la fin de la partie, déplacez ce dinosaure dans un autre Enclos de votre Zoo ou dans la Rivière (en respectant toutefois les règles de pose) avant de compter les points.

VARIANTE : « ÉTÉ / HIVER »

Pour revendiquer le titre de meilleur gestionnaire de zoo à dinosaures, les joueurs disputent deux parties consécutives :
• la première sur la face « été » ;
• la seconde sur la face « hiver ».
Chaque joueur additionne le score de ses deux parties pour déterminer le vainqueur.

VERSION DEUX JOUEURS

Une partie à deux joueurs se déroule en quatre manches (au lieu de deux normalement). Au début de chaque manche, les joueurs prennent six dinosaures aléatoirement dans le sac opaque, mais ils n'en placent que trois durant la manche.

Déroulement d'une manche

Les joueurs lancent le dé de contrainte à tour de rôle.
La contrainte s'applique uniquement au joueur qui n'a pas lancé le dé.
• Chaque joueur choisit le dinosaure qu'il veut placer dans son Zoo.
• Chaque joueur choisit un deuxième dinosaure, qu'il remet dans la boîte du jeu.
• Les joueurs échangent alors leur main de dinosaures.

Fin de partie

À l'issue des quatre manches, chaque joueur a donc douze dinosaures dans son Zoo. Le calcul des points reste identique.

POURQUOI LE NOM DRAFTOSAURUS ?

Le « Draft » est une mécanique de jeu qui consiste à faire passer de main en main, autour de la table, des éléments de jeu. Il s'agit souvent de cartes mais, dans le cas présent, ce sont des dinosaures qui vont être « draftés » !

Remerciements des auteurs : La Team Kaedama souhaite remercier Gaëtan, toute l'équipe d'Ankama, Steven Spielberg, les enthousiastes joueurs des Burgoludiques et les sympathiques visiteurs du festival de Valence.
« Life finds a way. » Dr Ian Malcolm

Auteur : La Team Kaedama : Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc et Théo Rivière.
Illustrateurs : Vipin Alex Jacob & Jiahui Eva Gao Graphisme : L'encre invisible & Ankama Studio graphique : Forgenext

DRAFTOSAURUS

AERIAL SHOW

RÈGLES

MATÉRIEL

- 10 meeples **Ptérodactyle**
- 5 plateaux **Volière** recto/verso

MISE EN PLACE

Chaque joueur reçoit un plateau **Volière** qu'il place au-dessus de son plateau **Zoo**.

Choisissez une face pour la partie (tous les joueurs jouent sur la même face).

Après avoir mis dans le sac les dinosaures correspondant au nombre de joueurs comme indiqué dans les règles du jeu de base, chaque joueur en pioche 2. Il en place un, couché, sur chacun des emplacements "œuf" de son plateau **Volière**. Ajoutez enfin dans le sac 2 **Ptérodactyles** par joueur.

UTILISATION DES PTÉRODACTYLES :

Une nouvelle espèce de dinosaures fait son apparition : les **Ptérodactyles**. Ces dinosaures ne peuvent être placés que dans les montagnes du nouveau plateau **Volière**. Les montagnes ne peuvent pas accueillir d'autres dinosaures. Lorsqu'un joueur place un **Ptérodactyle**, il ignore les contraintes du dé.
Le premier **Ptérodactyle** de chaque joueur ne peut être placé que sur un emplacement de sa première montagne (1). Lorsqu'un **Ptérodactyle** est placé sur une montagne, la montagne suivante (reliée par un pont suspendu) devient accessible : elle peut maintenant accueillir des **Ptérodactyles**.

*Remarque : Si vous devez placer un **Ptérodactyle** dans votre Zoo alors que votre Volière est pleine, placez-le dans la Rivière.*

Quand un **Ptérodactyle** est placé, il déclenche un effet.

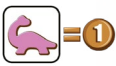
: Prenez le dinosaure posé sur cet œuf et placez-le dans l'Enclos de votre choix ou dans la Rivière. La contrainte du dé ne s'applique pas à ce dinosaure.

Avant le décompte final des points, remettez dans la boite les dinosaures encore présents dans les œufs. Ils ne rapportent pas de point.

: À la fin de la partie, gagnez les points indiqués.

: Vous ne subissez plus la contrainte du dé jusqu'à la fin de la partie.

: À la fin de la partie, gagnez 3 points de victoire par **Ptérodactyle** dans le **Zoo** de votre voisin de gauche.



: À la fin de la partie, gagnez 1 point de victoire supplémentaire pour chaque Enclos de votre **Zoo** où (au moins) un dinosaure de l'espèce représenté est présent.

Auteurs : La Team Kaedama:
Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc et Théo Rivière.
Illustratrice : Jiahui Eva Gao
Relecteur : Matthis Gaciarz
Lead Graphique : Romain Libersa

ankama
FORGENEXT
Kaedama

DRAFTOSAURUS

MARINA

RÈGLES

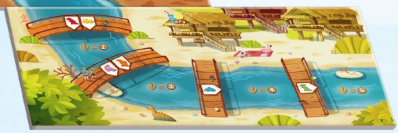
MATÉRIEL

- 10 meeples **Plésiosaure**
- 5 plateaux **Marina** recto/verso

MISE EN PLACE

En plus des dinosaures habituels, ajoutez dans le sac 2 **Plésiosaures** par joueur.

Chaque joueur reçoit un plateau **Marina** qu'il place au-dessous de son plateau **Zoo**.



Choisissez une face pour la partie (tous les joueurs jouent sur la même face).
Avec cette extension, chaque joueur pioche et joue 7 dinosaures par manche.

UTILISATION DES PLÉSIOSAURES :

Quand un joueur choisit de placer un **Plésiosaure**, il doit obligatoirement le placer dans la Rivière sur son plateau **Zoo**. Il est toujours possible de placer un **Plésiosaure**, peu importe la face affichée par le dé de contrainte.
Une fois qu'un **Plésiosaure** est dans la Rivière, il va pouvoir se déplacer sur le plateau **Marina**. Le plateau **Marina** est composé de plusieurs portions de Rivière séparées par des ponts. Quand un joueur place dans son **Zoo** un dinosaure représenté sur un pont, il peut faire traverser ce dernier aux **Plésiosaures** qui sont situés en amont. Seuls les **Plésiosaures** peuvent se déplacer sur la Rivière. Il est possible d'avancer plusieurs **Plésiosaures** à la fois s'ils se trouvent sur la même portion de Rivière.

*Le joueur place un T.rex dans son parc, il peut faire avancer ses deux **Plésiosaures** sur la partie suivante de la rivière.*

À la fin de la partie, chaque **Plésiosaure** rapporte des points de victoire en fonction de la portion de la Rivière où il se trouve.

Dans cet exemple, le joueur obtient 9 points (2+2+5) pour les 3 ***Plésiosaures*** *sur son plateau* ***Marina****. Le* ***Plésiosaure*** *resté sur le plateau* ***Zoo*** *rapporte 1 point, comme n'importe quel autre dinosaure placé dans la rivière.*

Sur la face du plateau Marina avec un bras, un embranchement est présent après le premier pont.
Faire traverser un pont à un **Plésiosaure** n'est pas obligatoire, un joueur peut donc laisser ses **Plésiosaures** à l'embranchement en attendant de pouvoir les envoyer dans la direction qu'il préfère.

VERSION 2 JOUEURS :

Une partie à 2 joueurs se déroule selon la même règle que le jeu de base à la différence suivante : lors des deux premières manches les joueurs piochent 8 dinosaures et en placent 4 dans leur **Zoo**. Lors des deux suivantes, ils piochent 6 dinosaures et en placent 3 dans leur **Zoo**.

JOUER AVEC LES DEUX EXTENSIONS :

Procédez à la mise en place d'Aerial Show **puis** à celle de Marina. Lors de la partie, chaque joueur pioche et place 7 dinosaures par manche.

Auteurs : La Team Kaedama: Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc et Théo Rivière.
Illustratrice : Jiahui Eva Gao
Relecteur : Matthis Gaciarz
Lead Graphique : Romain Libersa

ankama
FORGENEXT
Kaedama