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

## FIN DU ROUND

Après le round d'initiation, vous êtes prêts pour une partie complète de trois rounds. Utilisez maintenant les règles de mise en place standards.

À la fin de l'étape de Score, préparez le paquet pour le round suivant ou, si vous venez de finir le troisième round, la partie prend fin (voir Fin de la partie, ci-dessous).

Pour préparer le round suivant, les joueurs mettent leur carte Directeur de côté, comme précédemment. Rassemblez toutes les cartes des zoos des joueurs et mélangez-les au restant du paquet afin de constituer un nouveau paquet face cachée. Le nouveau round peut commencer.

## FIN DE LA PARTIE

À la fin de l'étape de Score du troisième round, la partie s'achève. Pour calculer votre score final, **rayez le plus mauvais de vos trois scores et additionnez les deux autres**. Le joueur dont le total est le plus élevé gagne la partie.

En cas d'égalité, les joueurs à égalité comparent leurs scores rayés. Celui ayant le score rayé le plus élevé l'emporte. Si l'égalité persiste entre ces joueurs, ils partagent la victoire.

## AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Lorsque vous jouez avec des joueurs débutants, vous pouvez choisir d'appliquer une ou plusieurs des restrictions suivantes afin d'égaliser les chances de chacun :

- Lors de la Construction, utilisez **votre main non-dominante** pour faire glisser les cartes (votre main gauche si vous êtes droitier, et vice-versa).
- Lors de l'étape de Construction, lorsque le sablier est retourné, comptez lentement à voix haute et à rebours à partir de 5 avant de commencer à faire glisser vos cartes.
- À la fin de la partie, rayez **votre plus haut score** au lieu du plus bas.

## POUR LES PLUS JEUNES JOUEURS

Vous pouvez utiliser une ou plusieurs des solutions suivantes pour rendre le jeu plus accessible aux plus jeunes joueurs :

- Lors de la mise en place, sautez l'étape 5 et à chaque round, sautez l'étape du Choix : les joueurs construisent leur zoo en utilisant simplement la série des cartes de leur Directeur.
- Replacez dans la boîte trois cartes de chaque joueur (pas les cartes Directeur), et jouez avec un zoo de 3 x 3.
- Lorsque le sablier s'est écoulé, retournez-le une nouvelle fois pour doubler le temps imparti à la Construction.



## CARTES AVANCÉES

*Avancées*

Vous pouvez ajouter des cartes avancées au jeu pour varier vos parties de ***Mesozooic***. Les cartes avancées introduisent de nouveaux défis, il est donc préférable d'attendre que les joueurs maîtrisent les règles standards avant de les ajouter.

## MISE EN PLACE AVANCÉE

Durant la mise en place d'une partie utilisant les cartes avancées, ne mélangez pas les cartes neutres lors de la création du paquet. Mélangez à leur place un nombre de cartes avancées (soit de votre choix, soit prises au hasard) qui dépend du nombre de joueur :

| | |
|---|---|
| 2 | 5 |
| 3 | 8 |
| 4 | 11 |
| 5 | 13 |
| 6 | 16 |

## SCORE AVANCÉ

Les cartes avancées impliquent une nouvelle manière de calculer le Score ainsi qu'un nouvel effet. Vous trouverez sur le verso de la carte de référence un rappel du fonctionnement des éléments avancés.

## Portails

Chaque portail placé dans la rangée correcte de votre zoo rapporte **3 points**. Si le portail comporte des flèches bleues pointant vers le haut de la carte, il doit être placé dans la rangée supérieure de votre zoo pour rapporter des points. Si le portail comporte des flèches orange pointant vers le bas de la carte, il doit être placé dans la rangée inférieure de votre zoo pour rapporter des points.

*Emplacements où les portails rapportent des points*

## Magasin de souvenirs

Chaque magasin de souvenirs placé dans un coin de votre zoo rapporte **4 points**.

*Emplacements où les magasins de souvenirs rapportent des points*



## T-Rex

Chaque T-Rex placé dans une case centrale de votre zoo rapporte **5 points**.

*Emplacements où les T-Rex rapportent des points*

## Simulateur de réalité virtuelle

Durant l'étape de Score, chaque simulateur devient **l'exacte copie d'une carte** adjacente (pas en diagonale). Un simulateur de réalité virtuelle ne peut pas copier un autre simulateur de réalité virtuelle. Selon l'emplacement qu'il occupe dans votre zoo, le simulateur de réalité virtuelle et la carte qu'il copie peuvent rapporter un nombre de points différent.

***Copier la carte A n'a aucun effet. Copier la carte B permet de fermer l'enclos de A. Copier la carte C permet d'obtenir une connexion de petit train.***

PROOF OF PURCHASE
Mesozooic ZM003

POSTAGE CERTIFICATE
3

## Doubles Enclos

Un double enclos peut générer les points normaux d'un enclos d'herbivores et d'un enclos de carnivores. Vous pouvez gagner les points d'un ou de deux enclos.

*1 enclos fermé* *2 enclos fermés*

## CRÉDITS

**Auteur du jeu :** Florian Fay
**Développement du jeu :** Alexandar Ortloff
**Rédaction technique :** Andrea dell'Agnese & Julia Faeta
**Illustration des cartes et de la couverture :** Atha Kanaani
**Illustrations complémentaires :** Bree Lindsoe & Samuel R. Shimota
**Conception graphique :** Bree Lindsoe
**Direction artistique :** Bree Lindsoe
**Direction artistique Z-Man :** Samuel R. Shimota
**Éditeur :** Steven Kimball
**Testeurs :** Dane Beltrami, Kara Centell-Dunk, Elena Christensen, Beth Erikson, Thomas Gallecier, Dan Gerlach, Monica Helland, Grace Holdinghaus, Justin Kemppainen, Dan Marshall, James Meier, Jasmine Radue, Sarah Swindle, Nikki Valens, le Team Family (Lucile, Maël, Titouan, Romane), le Team Bleau (Ed, Seb, Alex), le Team Apo (Oliv, Eric) et le Team Freelance (François, Yannick, David).

**VERSION FRANÇAISE PAR EDGE ENTERTAINMENT**
**Traduction :** Shan Deraze
**Relecture :** Pauline Marcel
**Responsable éditorial :** Stéphane Bogard

© 2018 Z-Man Games. Mesozooic, Z-Man Games et le logo Z-Man sont TM de Z-Man Games. Fantasy Flight Supply est TM de Fantasy Flight Games. Adaptation française par Edge Entertainement. Distribution par Asmodee, 18 rue Jacqueline Auriol, Quartier Villaroy, BP 40119, 78041 Guyancourt Cedex, France. Tél : 01 34 52 19 70. Conservez ces informations pour vos archives. ATTENTION : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois, contient de petits éléments pouvant être ingérés. Risque d'étouffement. Photos non contractuelles. Fabriqué en Chine. Déconseillé aux enfants de moins de 8 ans.



# MESOZOOIC™

## APERÇU DU JEU

Vous voici revenus à l'ère des dinosaures – mais cette fois-ci, en sécurité derrière une vitre ! Le public se presse pour les apercevoir, et votre mission est de lui donner entière satisfaction en construisant le plus fabuleux dino-zoo !

Vous disposerez de 3 rounds pour choisir les meilleures attractions et les agencer, comme les pièces d'un puzzle, mais en temps limité ! Faites preuve d'astuce dans vos choix, de rapidité dans votre construction et épatez la galerie ! À la fin de la partie, le joueur qui aura gagné le plus de points l'emportera!

## MATÉRIEL

Z-MAN games

# MISE EN PLACE

Avant de commencer votre première partie de ***Mesozooic***, nous vous proposons de jouer un round d'initiation pour vous familiariser avec les règles du jeu.

Ces encadrés orange vous fourniront les règles spéciales de ce round d'initiation ; lors des parties suivantes, ignorez-les.

**Lors de la mise en place du round d'initiation, n'effectuez que les étapes 1 à 4.**

1. Placez le sablier et la feuille de score au centre de la table.
2. Chaque joueur prend une carte de référence.
3. Chaque joueur prend une carte Directeur recto-verso et la série des cartes de base portant la même icône.

*Directeur*

4. Chaque joueur met sa carte Directeur de côté.
5. Rassemblez toutes les cartes de base des joueurs, ajoutez-y les cartes neutres, puis mélangez l'ensemble pour constituer un paquet que vous poserez face cachée. Remettez toutes les cartes restantes dans la boîte.

*Neutre*

**Note :** si vous souhaitez jouer avec les cartes avancées, lisez le chapitre « Cartes Avancées », page 7.

*Avancée*

# DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Dans ***Mesozooic***, pour construire votre zoo de dinosaures, vous devrez, en un temps limité, faire glisser vos cartes de façon à former une grille qui vous fera gagner des points. La partie se déroule en trois rounds, et chaque round comprend trois étapes : le **Choix**, la **Construction** et le **Score**.

Pour le round d'initiation, sautez l'étape de Choix et **commencez par l'étape de Construction** ; vous n'utiliserez que la série de cartes de votre Directeur.

## LE CHOIX

Au début de chaque round, vous choisissez les éléments que vous souhaitez faire figurer dans votre zoo. Distribuez 11 cartes du paquet à chaque joueur, puis mettez de côté le reste du paquet ; vous n'en aurez plus besoin jusqu'à la fin du round.

Les joueurs choisissent simultanément des cartes pour leurs zoos. Pour ce faire, regardez vos cartes et choisissez-en **deux** que vous conservez ; placez les cartes choisies face cachée devant vous. Vous pourrez les regarder à tout moment durant l'étape de Choix.

Passez ensuite le reste de vos cartes au joueur suivant. Continuez à choisir deux cartes et à passer les cartes restantes jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi 11 cartes (vous ne recevrez qu'une carte lors du dernier passage de cartes, conservez-la).

Pendant le **premier** round, passez les cartes dans le **sens horaire**. Pendant le **deuxième** round, passez-les dans le **sens antihoraire**, et pendant le **troisième** round, repassez au **sens horaire**.



## LA CONSTRUCTION

Mélangez vos cartes. Puis, une par une, retournez-les et placez-les face visible afin de former devant vous une grille de 4 x 3. Commencez par la rangée supérieure et dans chaque rangée, commencez par la carte de gauche. La dernière case de votre zoo, en bas et à droite, reste vide pour l'instant – lors de la Construction, cette case vide se déplacera, puis vous y placerez votre carte Directeur à la fin de la Construction. Mettez vos cartes bien droites et pensez à laisser un espace entre elles.

*Exemple d'un zoo avant qu'un joueur ne fasse glisser ses cartes*

Les joueurs ont 45 secondes pour Construire simultanément leurs zoos, en faisant glisser leurs cartes pour aligner les éléments et marquer des points.

Avant de commencer à faire glisser leurs cartes, les joueurs doivent prendre le temps de bien les observer et de concevoir le plan de leurs zoos. Quand tous les joueurs sont prêts, un des joueurs lance un compte à rebours : « 3… 2… 1… GO ! ». Il retourne le sablier, et les joueurs commencent alors à faire glisser leurs cartes.

### Faire glisser les cartes

Les cartes de votre zoo peuvent être déplacées comme les blocs d'un taquin : en utilisant **une seule main**, faites glisser une carte vers l'emplacement vide de votre zoo, ce qui va générer un nouvel espace vide. Vous déplacerez ainsi les éléments de votre zoo.

*Vous pouvez faire glisser n'importe laquelle de ces cartes vers l'emplacement vide.*

Vous pouvez faire glisser autant de cartes que vous le souhaitez et aussi vite que vous pouvez, dans la limite du temps imparti. Vous **ne pouvez pas** faire pivoter vos cartes ou les faire glisser hors de votre zoo.

Lorsque le sablier s'est écoulé, cessez immédiatement de faire glisser vos cartes.

## LE SCORE

Placez votre carte Directeur dans l'emplacement vide de votre zoo. Vous allez ensuite marquer des points en fonction de la façon dont vous avez organisé et combiné les éléments de votre zoo. Vous marquerez les points gagnés durant ce round sur la feuille de score.

Les éléments des zoos rapportent un nombre de points variable, comme expliqué ci-dessous. Certaines cartes contiennent plusieurs éléments, qui rapportent chacun des points. Vous trouverez sur le recto de la carte de référence un rappel des points rapportés par chaque élément.

L'illustration d'un même élément peut varier d'une carte à l'autre. Ces petites différences esthétiques n'ont pas d'influence sur le nombre de points rapportés par chacun. Par exemple, au sein d'un enclos fermé, les dinosaures représentés ne doivent pas obligatoirement être du même type, et les trois types d'attractions rapportent le même nombre de points, quelle que soit la façon dont ces attractions sont représentées.

### Enclos

Chaque enclos fermé d'herbivores (horizontal) ou de carnivores (vertical) rapporte **6 points**.

*Enclos d'herbivores*

*Enclos de carnivores*

### Attractions et camions

Chaque attraction rapporte **2 points** par camion de maintenance placé sur une case adjacente (pas en diagonale). **Votre Directeur possède un camion**. Une attraction peut vous rapporter des points plusieurs fois, s'il y a plusieurs camions sur des cases adjacentes. Lorsqu'un enclos sépare une attraction d'un camion, ce camion ne confère pas de points à cette attraction.

*Camion*

*Attractions*

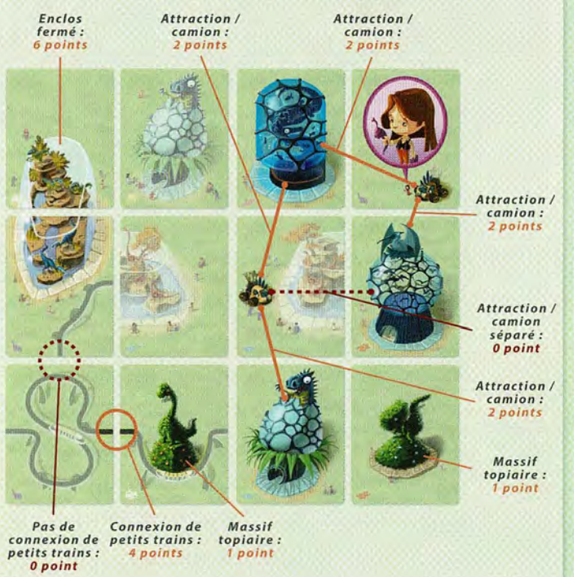
### Petit Train

Chaque connexion entre deux petits trains rapporte **4 points.**

### Massif topiaire

Chaque massif topiaire sculpté rapporte 1 **point**, quel que soit son emplacement dans votre zoo.

## EXEMPLE DE SCORE




**6 + 2 + 2 + 2 + 2 + 1 + 1 + 4 = 20 points**