

Règles de Draftosaurus

Comment jouer à Draftosaurus

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Remplir les enclos de votre zoo de dinosaures pour marquer un maximum de points de victoire.
- **Mécanique principale** : Du draft simultané où l'on choisit un dinosaure dans sa main puis on passe le reste à son voisin.
- **Condition de victoire** : Le joueur qui totalise le plus de points à la fin des deux manches remporte la partie.

Salut les ami(e)s ! Aujourd'hui, on va parler de **Draftosaurus**, un petit jeu malin et rapide où vous allez gérer votre propre zoo de dinosaures. Oui, des dinos clonés, rien que ça ! L'idée est toute simple : on pioche des figurines de dinosaures, on en choisit une, et on passe les autres au voisin. Si vous connaissez des jeux à mécanique de **draft** comme [Dune Imperium](#), vous allez adorer cette version ultra-accessible. C'est parti pour les règles !

Ce qu'il y a dans la boîte

Avant de commencer, vérifions que tout est là :

- **5 plateaux Zoo** (recto « été », verso « hiver »)
- **60 dinosaures** en bois : 6 espèces différentes, 10 de chaque
- **1 dé de contrainte**
- **1 sac opaque** pour piocher les dinos à l'aveugle

Préparation de la partie

Installer les plateaux

Chaque joueur prend un **plateau Zoo** et le place devant lui. Tout le monde doit jouer sur la même face. Pour vos premières parties, utilisez la face « **été** », qui est plus simple à prendre en main.

Remplir le sac

On met dans le **sac opaque** le bon nombre de dinosaures selon le nombre de joueurs. Les dinos en trop retournent dans la boîte.

| Nombre de joueurs | Dinosaures dans le sac | Dinosaures retirés par espèce |
|-------------------|-----------------------------------|-------------------------------|
| 2 joueurs | 48 (on retire 2 de chaque espèce) | 2 |
| 3 joueurs | 36 (on retire 4 de chaque espèce) | 4 |
| 4 joueurs | 48 (on retire 2 de chaque espèce) | 2 |
| 5 joueurs | 60 (tous !) | 0 |

Désigner le premier lanceur

Le joueur le plus jeune récupère le **dé de contrainte** et le place devant lui. C'est lui qui le lancera au premier tour.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une manche

Une partie se joue en **2 manches**. Chaque manche comprend **6 tours**. À la fin de la partie, chaque joueur aura donc placé **12 dinosaures** dans son zoo.

Piocher ses dinosaures

Au début de chaque manche, chaque joueur pioche **6 dinosaures** au hasard dans le sac et les

garde bien cachés dans sa main. Pas de triche, on ne les montre pas !

Choisir et placer un dinosaure

Voici comment se passe chaque tour :

- Le joueur qui possède le **dé de contrainte** le lance.
- **Simultanément**, chaque joueur choisit un dinosaure de sa main.
- Tout le monde révèle son choix en même temps et place son dino dans son zoo.
- **Attention** : tous les joueurs **sauf** celui qui a lancé le dé doivent respecter la **contrainte** indiquée par le dé (on voit ça juste après).
- Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas respecter la contrainte, vous pouvez toujours placer votre dinosaure dans la **Rivière**.

Passer sa main au voisin

Une fois que tout le monde a posé son dino, chaque joueur passe les dinosaures restants (sans les montrer) à son **voisin de gauche**. Le **dé de contrainte** passe lui aussi au voisin de gauche. On relance le dé, on choisit un nouveau dino, et ainsi de suite pendant 6 tours.

Quand les 6 dinosaures sont placés, la première manche est terminée. On repioche 6 dinos dans le sac et on enchaîne avec la **deuxième manche**, qui fonctionne exactement de la même façon. C'est aussi fluide que [Matchy Matchy](#) dans son rythme !

Petite astuce : gardez toujours un œil sur ce que vos voisins placent dans leurs enclos.

Puisque vous allez recevoir leur main, anticiper leurs choix vous permet de mieux planifier vos placements !

Le dé de contrainte

Le **dé de contrainte** dicte où les joueurs (sauf le lanceur) doivent placer leur dinosaure. Voici les 6 faces possibles :

- **Forêt** : le dino doit aller dans un enclos situé dans la zone **forêt** du plateau.
- **Plaine** : le dino doit aller dans un enclos situé dans la zone **plaine**.
- **Côté toilettes** : le dino doit être placé dans un enclos situé à **droite de la Rivière**.

- **Côté cafétéria** : le dino doit être placé dans un enclos situé à **gauche de la Rivière**.
- **Enclos vide** : le dino doit aller dans un enclos qui ne contient **aucun dinosaure**.
- **Pas de T. rex** : le dino doit aller dans un enclos qui ne contient **pas de T. rex**. Vous pouvez tout à fait y placer un T. rex si l'enclos n'en contient pas déjà.

Rappelez-vous : si la contrainte vous bloque, vous pouvez toujours envoyer votre dino dans la Rivière.

Les enclos de la face « été »

Votre plateau Zoo comporte **6 enclos**, chacun avec ses propres règles de placement et de scoring. Voici le détail :

La forêt des Similaires

Cet enclos n'accueille que des dinosaures de la **même espèce**. Remplissez-le de gauche à droite. Plus il y a de dinos, plus ça rapporte de **points de victoire** !

La plaine des Différences

À l'opposé, cet enclos ne veut que des dinosaures d'**espèces toutes différentes**. Remplissage de gauche à droite aussi. Les points augmentent avec le nombre de dinos.

La prairie des Amoureux

Ici, on accepte tout le monde. À la fin de la partie, chaque **couple** (2 dinos de la même espèce) rapporte **5 points**. Vous pouvez former plusieurs couples de la même espèce si vous en avez assez !

Le trio des bois

Cet enclos accueille jusqu'à **3 dinosaures**, n'importe lesquels. Mais attention : il rapporte **6 points** uniquement s'il contient **exactement 3 dinos**. Sinon, c'est zéro point. Tout ou rien !

Le roi de la Jungle

Un seul emplacement. Le dino placé ici rapporte **7 points** si vous possédez **autant ou plus** de dinosaures de cette espèce que n'importe quel adversaire dans tout son zoo. Si un adversaire en a plus, c'est 0 point.

L'île du Solitaire

Un seul emplacement aussi. Ce dino rapporte **7 points** s'il est le **seul de son espèce** dans tout votre zoo. Si vous avez un autre exemplaire de la même espèce quelque part, c'est 0 point.

Conseil stratégique : le Roi de la Jungle et l'Île du Solitaire sont très rentables (7 points chacun), mais risqués. Ne les remplissez pas trop tôt : attendez d'avoir une meilleure vision de ce qui se passe chez vos adversaires !

La Rivière et le T. rex

La Rivière

La **Rivière** est une zone spéciale qui n'est **pas un enclos**. Vous pouvez toujours y placer un dinosaure, quelle que soit la contrainte du dé. Chaque dino dans la Rivière rapporte **1 point de victoire** en fin de partie. C'est un filet de sécurité, mais pas très rentable.

Le T. rex

Le **T. rex** est une espèce particulière. À la fin de la partie, chaque enclos contenant **au moins un T. rex** rapporte **1 point supplémentaire**. Attention, même si un enclos contient plusieurs T. rex, le bonus reste de 1 seul point par enclos.

[IMAGE_FIN]

Décompte des points et fin de partie

La partie se termine à la fin de la **deuxième manche**. Chaque joueur calcule ses points en additionnant les gains de chacun de ses enclos, de la Rivière et des bonus T. rex. Prenez un

papier et un crayon, c'est plus pratique !

| Zone | Comment ça rapporte |
|------------------------|---|
| Forêt des Similaires | Points selon le nombre de dinos de la même espèce (indiqué sur le plateau) |
| Plaine des Différences | Points selon le nombre de dinos d'espèces différentes (indiqué sur le plateau) |
| Prairie des Amoureux | 5 points par couple (2 dinos identiques) |
| Trio des bois | 6 points si exactement 3 dinos, sinon 0 |
| Roi de la Jungle | 7 points si vous avez autant ou plus de cette espèce que tout adversaire, sinon 0 |
| Île du Solitaire | 7 points si ce dino est unique dans votre zoo, sinon 0 |
| Rivière | 1 point par dinosaure |
| Bonus T. rex | +1 point par enclos contenant au moins un T. rex |

Le joueur avec le **plus de points** remporte la partie ! En cas d'égalité, c'est celui qui possède le **moins de T. rex** qui gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs partagent la victoire.

La face « hiver » pour les joueurs confirmés

Une fois que vous maîtrisez la face « été », retournez vos plateaux pour découvrir la face « **hiver** », plus corsée. Voici les enclos spécifiques :

Le bois Bien Ordonné

Cet enclos n'accepte que **2 espèces de dinosaures**, placées **en alternance stricte** de gauche à droite (espèce A / espèce B / A / B / A / B). On ne peut pas laisser un espace vide pour tricher sur l'alternance. Les points dépendent du nombre de dinos placés.

Le pont des Amoureux

Cet enclos est coupé en deux par la Rivière : un **sous-enclos à gauche**, un **sous-enclos à droite**. Il rapporte **6 points par couple** dont un membre se trouve de chaque côté. Les deux sous-enclos comptent comme des enclos séparés pour le bonus T. rex.

La pyramide

Jusqu'à 6 dinos disposés en forme de pyramide : 3 en bas, 2 au milieu, 1 en haut. Règle cruciale : **deux dinos de la même espèce ne peuvent pas être adjacents** (ni horizontalement, ni verticalement). Les points varient selon le nombre et la position des dinos.

Le point de vue

Un seul emplacement. Ce dino rapporte **2 points par dinosaure de la même espèce** présent dans le zoo de votre **voisin de droite**. De quoi espionner un peu !

La zone de quarantaine

Un seul emplacement. À la fin de la partie, **avant le décompte**, vous déplacez ce dino dans un autre enclos de votre zoo ou dans la Rivière (en respectant les règles de pose). C'est un joker très malin !

Pour ceux qui veulent varier les plaisirs avec des jeux combinant réflexion et placement, jetez un œil aux [règles de Bella Vista](#) ou à celles de [Zoo Run](#), un autre jeu sur le thème animalier !

Variante à 2 joueurs

À deux, la partie se joue en **4 manches** au lieu de 2. Au début de chaque manche, chaque joueur pioche **6 dinosaures** mais n'en placera que **3**.

Déroutement d'un tour à deux

- Les joueurs lancent le **dé de contrainte** à tour de rôle. La contrainte s'applique uniquement à celui qui **n'a pas** lancé le dé.
- Chaque joueur choisit un dino à placer dans son zoo.

- Chaque joueur choisit un deuxième dino qu'il **remet dans la boîte** (il est éliminé de la partie).
- Les joueurs **échantent** ensuite leurs mains de dinos restants.

Fin de partie à deux

Après 4 manches, chaque joueur a bien ses 12 dinosaures. Le calcul des points reste identique à la version classique.

Variante « été / hiver »

Pour les compétiteurs dans l'âme : jouez **deux parties consécutives**, la première sur la face « été », la seconde sur la face « hiver ». Additionnez vos scores des deux parties pour couronner le champion !

Voilà, vous savez tout ! Il ne vous reste plus qu'à piocher vos premiers dinos et à bâtir le zoo le plus spectaculaire. Amusez-vous bien et n'oubliez pas : chaque dinosaure compte !