DinoVSapiens

dragono.fr©
jeux imprimables

Vous êtes un Homo sapiens et vous vivez à l'époque des dinosaures. Parcourez ce monde hostile avec votre tribu et combattez les dinos pour conquérir leur territoire. Fabriquez des armes ou des pièges pour vaincre les plus forts d'entre eux. Essayez de récolter des fruits et semer des graines pour agrandir votre tribu. Arriverez-vous à convaincre les Homo sapiens errants de se joindre à vous ?

REGLES DU JEU

Jeu de société
2 - 4 joueurs
à partir de 8 ans

Le but du jeu

Vous devez conquérir le plus de territoires possible avec votre tribu d'Homo sapiens. Ces territoires abritent des dinosaures, des Homo sapiens errants et parfois d'autres choses... Vous devez combattre les dinos et convaincre les homo sapiens de se joindre à votre tribu. A chaque fois que vous entrez dans un territoire inexploré, vous avez l'occasion de le conquérir. Pour cela, vous devez piocher une figurine et faire un score au dé qui soit égal ou supérieur à la valeur de la figurine. Si vous réussissez, vous gagnez la figurine et le territoire. La figurine que vous gagnez, peut servir de bonus au dé pour la conquête d'un autre territoire.

Explorez un nouveau territoire

A chaque tour, vous pouvez déplacer votre figurine joueur. Lorsque vous la déplacez sur un territoire inexploré, vous devez piocher une figurine au hasard et la placer sur ce territoire. Si c'est une figurine verte (Dino) ou blanche (homo sapiens), vous pouvez essayer de la conquérir. Si c'est une figurine orange (armes, piège, fruits, graines...), vous devez la poser sur le territoire et repiocher une figurine que vous posez par dessus la figurine orange. Si vous repiochez une figurine orange, remettez-la dans la boîte et repiochez.
Sur chaque territoire, il ne peut y avoir qu'un seul dino ou Homo sapiens et éventuellement une figurine orange.

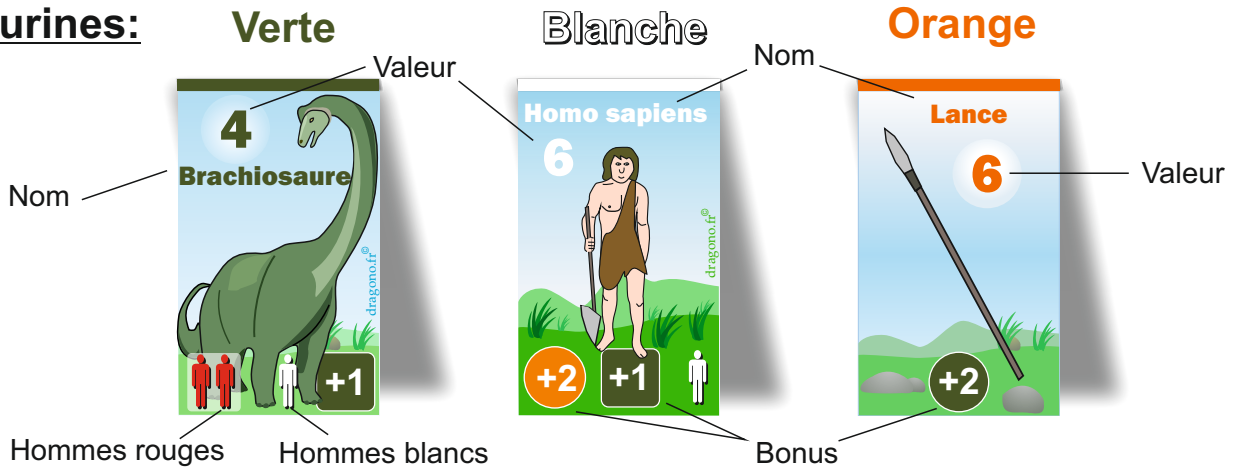
Conquérir un territoire

Pour conquérir un territoire il faut gagner la figurine qui s'y trouve. Regardez la valeur inscrite en gros sur la figurine. Cette valeur indique le score que vous devez faire pour conquérir la figurine.
Jetez un dé à six faces :
Votre score est égal ou supérieur à la valeur de la figurine: Vous ramassez la figurine et la posez devant vous. Vous venez de conquérir un territoire et vous pouvez y mettre un de vos pions empreintes. S'il y a deux figurines sur un territoire, c'est le joueur qui gagne la dernière qui conquiert le territoire.
Votre score est inférieur à la valeur de la figurine: Deux possibilités: Si c'est une figurine verte (Dinos), vous perdez autant de pions homo sapiens qu'il y a d'hommes rouges sur la figurine puis vous placez un pion Os sur le territoire. Si c'est une figurine blanche (Homo sapiens) ou orange (fruits, graines, armes, piège, feu) vous ne perdez pas de pions sapiens et vous placez un os sur le territoire.
Les os signifient que vous avez déjà essayé de conquérir une figurine et diminuent sa valeur. Chaque Os présent sur un territoire comptera comme un bonus +1 pour conquérir la figurine qui s'y trouve. Par exemple, si le Tricératops (valeur 8) a deux os sur son territoire, il faudra faire un score 6 pour le battre. Une fois la figurine conquise, retirez les os qui se trouvent sur le territoire.
S'il y a deux figurines sur un territoire, c'est le joueur qui gagne la figurine orange (celle du dessous) qui remporte le territoire. Mais il faut d'abord qu'un joueur conquiert la figurine du dessus (dino ou homo sapiens) pour accéder à la figurine orange. Un joueur qui gagne la première figurine peut essayer de conquérir la deuxième lors du même tour.
Combattre ou ne pas combattre
Lorsque vous piochez un dino, vous pouvez éviter le combat. Dans ce cas, vous devrez quitter ce territoire au prochain tour. Si vous entrez dans un territoire où se trouve déjà un dino, vous êtes obligé de le combattre.

Utilisez les bonus des figurines

Lorsque vous décidez de conquérir une figurine, vous pouvez vous servir des bonus figurant sur les figurines que avez gagné. Le bonus est utilisable pour conquérir des figurines de même couleur. Désignez les figurines dont vous souhaitez utiliser le bonus (autant que vous voulez) puis lancez le dé. Si le score au dé additionné à vos bonus est égal ou supérieur à la valeur de la figurine, vous gagnez la figurine. Reposez à côté de la boîte les figurines dont vous avez utilisé un bonus carré. Conservez les figurines dont vous avez utilisé le bonus rond.

Figurines:



Valeur : C'est le score minimum que vous devez faire (en additionnant le dé et les bonus) pour conquérir la figurine. Les figurines que vous gagnez, peuvent vous servir de bonus pour conquérir d'autres figurines.

Hommes blancs: Indiquent le nombre de pions sapiens que vous obtenez si vous réussissez à conquérir la figurine.
Hommes rouges: Indiquent le nombre de pions sapiens que vous perdez si un dino vous bat.

Bonus : Les figurines possèdent des bonus que vous pouvez utiliser pour conquérir d'autres figurines. Posez à côté du dé les figurines dont vous souhaitez utiliser le bonus puis lancez le dé... Ajoutez les bonus à votre score au dé et si vous obtenez un résultat égal ou supérieur à la valeur de la figurine à conquérir, vous la remportez. Quel que soit le résultat, vous perdez les figurines dont vous avez utilisé le bonus carré. Placez ces dernières à côté de la boîte.
La couleur du bonus indique sur quelles figurines le bonus peut être utilisé:
Bonus verts: Les figurines avec des bonus verts sont utilisables pour conquérir les figurines vertes (dinos)
Bonus oranges: Les figurines avec des bonus oranges sont utilisables pour conquérir les figurines oranges (les fruits, les graines , les armes et le feu)
Bonus carrés: sont à usage unique. Si vous utilisez le bonus carré d'une figurine, vous devrez la reposer à côté de la boîte après usage.
Bonus ronds: peuvent-être utilisés une fois par tour. Conservez-les.
Les figurines Homo sapiens possèdent deux bonus (rond et carré), si vous utilisez une fois le bonus carré, vous perdrez la figurine même si vous n'avez pas utilisé le bonus rond.
Aucun bonus de figurines ne peut-être utilisé pour conquérir une figurine Homo sapiens.

Les différentes figurines :

Dinos: Donnent un bonus (vert) pour conquérir d'autres dinos (figurines vertes).

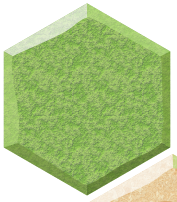
Hache, lance, arc et piège: Donnent des bonus (verts) pour chasser les dinos
La hache : Donne un bonus de +1qui n'est pas cumulable avec la lance. Utilisable une fois par tour.
La lance : Donne un bonus de +2 qui n'est pas cumulable avec la hache. Utilisable une fois par tour.
Arc: Donne un bonus de +1 qui est cumulable avec la hache ou la lance. Utilisable une fois par tour.
Le piège: Donne un bonus de +5 (pour chasser un dino) qui n'est utilisable qu'une seule fois . Remettez-le dans la boîte après usage. La hache et la lance ne sont pas cumulables, donc si vous avez déjà une de ces armes et que vous gagnez l'autre, vous devez abandonner l'une des deux sur le territoire où vous êtes.

Homo sapiens : Donnent deux bonus différents au choix;
Le bonus vert permet de chasser un dino. Si vous utilisez votre Homo sapiens pour chasser un dino, vous ne pourrez l'utiliser qu'une seule fois (reposez ensuite l'Homo sapiens à côté de la boîte)
Le bonus orange permet de conquérir les figurines oranges (Fruits, armes, feu...). Le bonus orange est utilisable une fois par tour.
Certaines figurines Homo sapiens permettent de gagner des pions sapiens. Prenez autant de pions sapiens qu'il y a de bonhommes blancs sur la figurine.

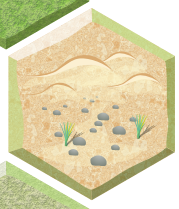
Fruits et graines: Récoltez des fruits et semez des graines vous permet de gagner des pions sapiens. Prenez autant de pions sapiens qu'il y a de bonhommes blancs sur la figurine.

Oeufs: Vous trouvez des oeufs de dinos ! Vous pouvez piocher un dino* et le mettre devant vous, sans avoir à le combattre. Vous réussissez du même coup à conquérir ce territoire. Reposez les oeufs à côté de la boîte. (*Si vous piochez une figurine orange ou blanche, n'en tenez pas compte et piochez un dino).

Feu: Fait fuir un dino. Remettez-le dans la boîte et posez la figurine Feu à côté de la boîte. Au tour d'après, vous devrez quitter ce territoire (non conquis) ou piocher une nouvelle figurine et jouer normalement.

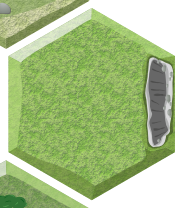


Plaine



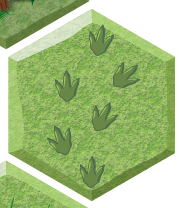
Désert: les dinosaures terrestres qui s'y trouvent sont affaiblis et ont un malus de -1 par homme rouge de la figurine dino. Par exemple: Un tricératops (valeur 8 et 2 hommes rouges) ne vaut que 6 dans le désert.
Les dinos volants n'ont pas de malus dans le désert.
Si vous piochez des graines, des fruits ou le mosasaure dans le desert, n'en tenez pas compte et piochez une nouvelle figurine.

Village: donne un bonus +1 au dé pour conquérir les figurines oranges et blanches.

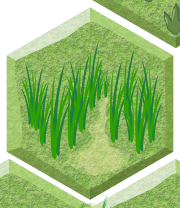


Ravin: Bloque le passage. Permet d'attaquer un dino sans subir de dégâts. Lorsqu'un dino est rencontré sur un territoire en bas d'un ravin (case en face du ravin), un joueur peut se positionner sur la case ravin (en haut du ravin). Ensuite il peut attaquer le dino qui se trouve de l'autre côté (en bas du ravin). Même si le joueur rate des attaques, il ne subit aucun dégât et peut donc conquérir le dino à l'usure en posant un os à chaque tour.

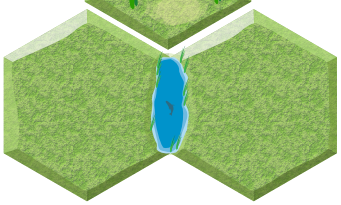
Forêt: Les dinosaures volants ont un malus de -1 par homme rouge de la figurine du dino.



Empreintes de dinos: Augmentent la valeur du dino de +1 par homme rouge de la figurine dino. Exemple: Si le Tyrannosaure se trouve sur un territoire avec des empreintes de dinos, il vaut 10 + 3 (hommes rouges)=13.



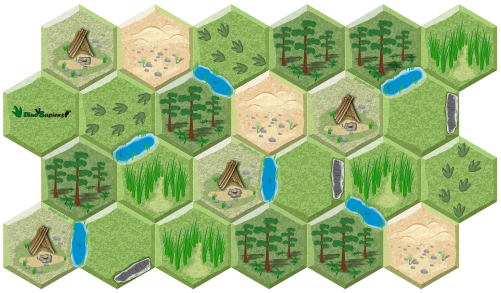
Hautes herbes : C'est le territoire des Vélociraptors. Dans cet environnement les raptors ont un bonus de +1 par homme rouge.



Lac : Bloque le passage entre les deux cases. Peut abriter un Mosasaure, si vous le piochez gare à vous! Si vous piochez le Mosasaure sur un désert ou sur un territoire où il n'y a pas de lac (sur un côté), vous le remettez dans la boîte et piochez une nouvelle figurine.

Préparation de la partie

Mettez toutes les figurines vertes, oranges et blanches dans une boîte avec un couvercle (Boîte à chaussure) ou dans un sac.
Chaque joueur prend une « figurine joueur » et 6 pions sapiens.
Les pions os et le reste des pions sapiens sont placés à côté de la boîte.
Placez et agencez les feuilles de territoires comme vous le souhaitez.
Cela permet de modifier le déroulement des parties.
Si vous jouez à 4 joueurs, formez des équipes ou imprimez 4 feuilles de territoires.



© dragono.fr jeux imprimables

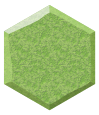
Les figurines des joueurs
Choisissez une des quatres figurines qui représentera votre tribu.(rouge, verte, jaune ou bleue). C'est elle que vous déplacerez sur les territoires.

Les Os
A chaque fois que vous essayez de conquérir une figurine et que vous échouez, vous posez un Os à côté de cette figurine. Ainsi, au tour suivant vous ajouterez 1 point à votre score au dé pour chaque Os qui se trouve à côté de la figurine. Donc, plus vous essayez de conquérir une figurine, plus vous avez de chance d'y parvenir. Les Os n'ont pas de couleur et peuvent profiter aux autres joueurs..!

Pions sapiens
Représentent la population de votre tribu. Si vous perdez tous vos pions sapiens, vous êtes éliminé.

Les empreintes des joueurs
Lorsque vous gagnez un territoire, vous devez y mettre une empreinte de votre couleur.

Les territoires



Conquête d'un territoire = Conquête d'une figurine
Pour conquérir un territoire, il faut vaincre la figurine qui s'y trouve. Le joueur qui y parvient, place une empreinte de sa couleur sur ce territoire.

Bonus et malus:
Les territoires donnent des bonus ou des malus applicables à votre score au dé qui sont cumulables avec les figurines que vous utilisez pour conquérir une figurine.

Déplacements des figurines joueurs sur les territoires:
Quand vient leur tour, les joueurs ont trois possibilités:
- Rester sur le territoire où ils sont pour essayer de conquérir la figurine qui s'y trouve.
- Se déplacer et s'arrêter sur un territoire inexploré et piocher une figurine...
- Se déplacer et s'arrêter sur un territoire où il y a déjà une figurine à conquérir et lancer le dé...

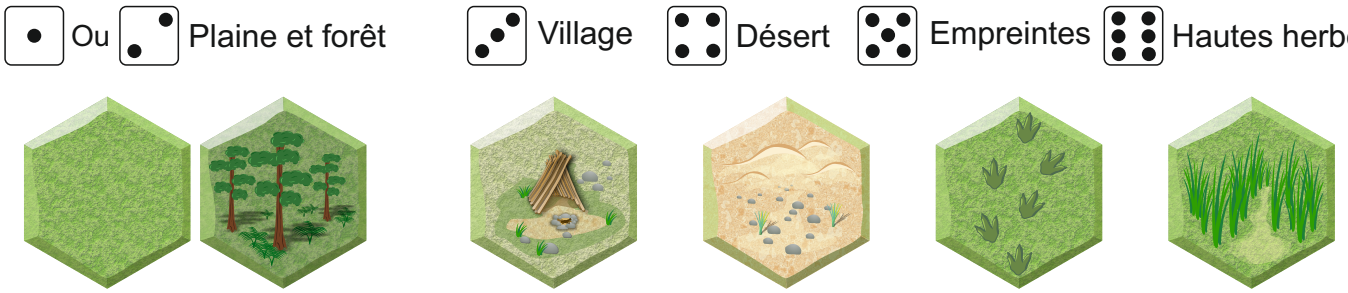
Pendant leur tour, les joueurs peuvent donc passer par plusieurs cases avant d'arriver à leur destination. Ils peuvent circuler librement sur les territoires qu'ils ont conquis et qui portent leurs empreintes. Néanmoins, les joueurs ne peuvent pas s'arrêter sur un territoire où il y a une empreinte (même si c'est la leur) et s'ils veulent passer par des territoires adverses (où il y a l' empreinte d'un autre joueur), ils doivent payer un droit de passage à chaque joueur dont ils traversent un ou plusieurs territoires.

Droit de passage pour traverser un territoire adverse:
Si vous souhaitez circuler sur un ou plusieurs territoires déjà conquis, vous devez payer un droit de passage au joueur qui les possède. Le prix du passage est d'une figurine par tour (c'est le joueur qui souhaite passer qui choisit la figurine qu'il donne).
Par exemple: Pour traverser un territoire du joueur jaune et trois territoires du joueur vert, vous devez donner une figurine à chaque joueur. Ainsi, vous pourrez traverser plusieurs territoires d'un même joueur (lors du même tour) après lui avoir donné une seule figurine.
Si vous n'avez pas de figurines pour payer vous donnez un pions sapiens.

© dragono.fr jeux imprimables

Début de partie

Mélangez bien les figurines en agitant la boîte. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé pour placer sa figurine joueur sur un territoire de départ. Selon le score réalisé, les joueurs placent leur figurine joueur sur un territoire correspondant:



Ensuite, le premier joueur pioche (sans regarder) une figurine dans la boîte, la pose sur le territoire et peut essayer de la conquérir ou évite le combat... Puis, c'est au joueur suivant de piocher... Quand revient le tour du premier joueur, il peut commencer à se déplacer ou continuer à essayer de conquérir la figurine où il se trouve (s'il n'y est pas parvenu au tour précédent). Lorsqu'un joueur conquiert un territoire, il place son empreinte dessus. Le jeu continue ainsi jusqu'à ce que tous les territoires soient conquis.

Elimination d'un joueur

Lorsqu'un joueur est éliminé, ses territoires peuvent (facilement) être conquis par le premier joueur qui y place sa figurine. Alors, il enlève l'empreinte du joueur éliminé et pose une empreinte de sa couleur.

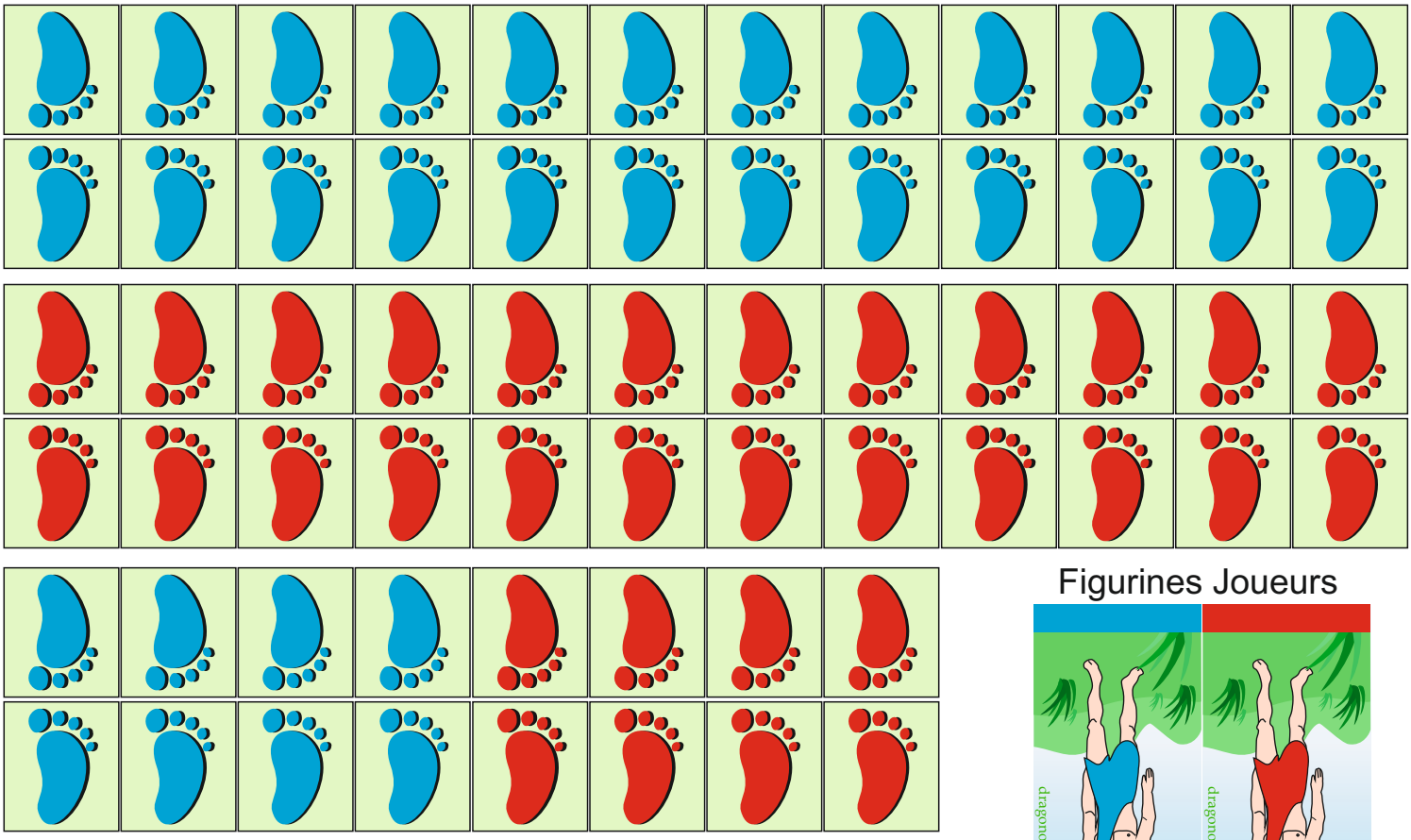
Fin de partie

Dans certaines parties, les joueurs n'arriveront pas à conquiérir tous les territoires. La partie s'arrêtera, dès lors que tous les joueurs auront annoncé qu'ils ne sont plus en mesure de vaincre les dinos restants. Le vainqueur sera le joueur qui aura le plus d'empreintes sur le plateau. Si des joueurs ont le même nombre d'empreintes, c'est celui qui a le plus de pions sapiens qui gagne. Et s'il y a encore égalité, c'est le joueur qui totalise le plus de bonus dinos qui gagne.

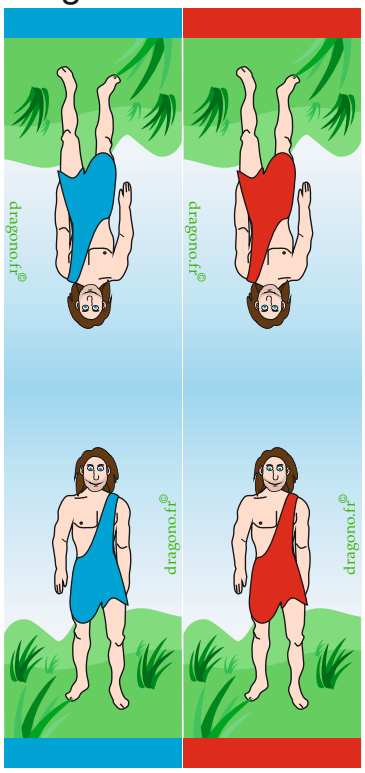
© dragono.fr jeux imprimables

Empreintes joueurs

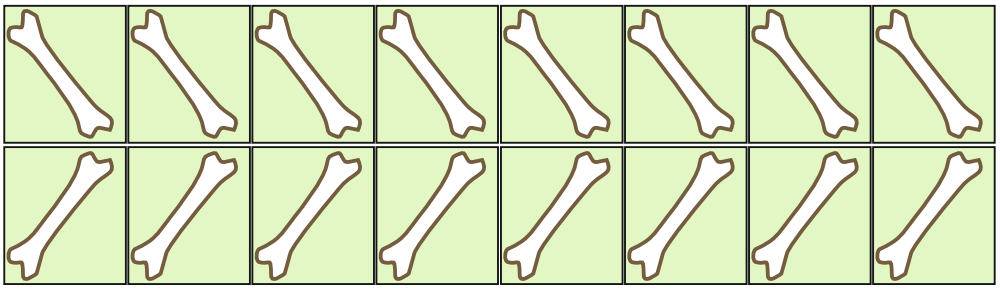
Découpez et pliez les figurines



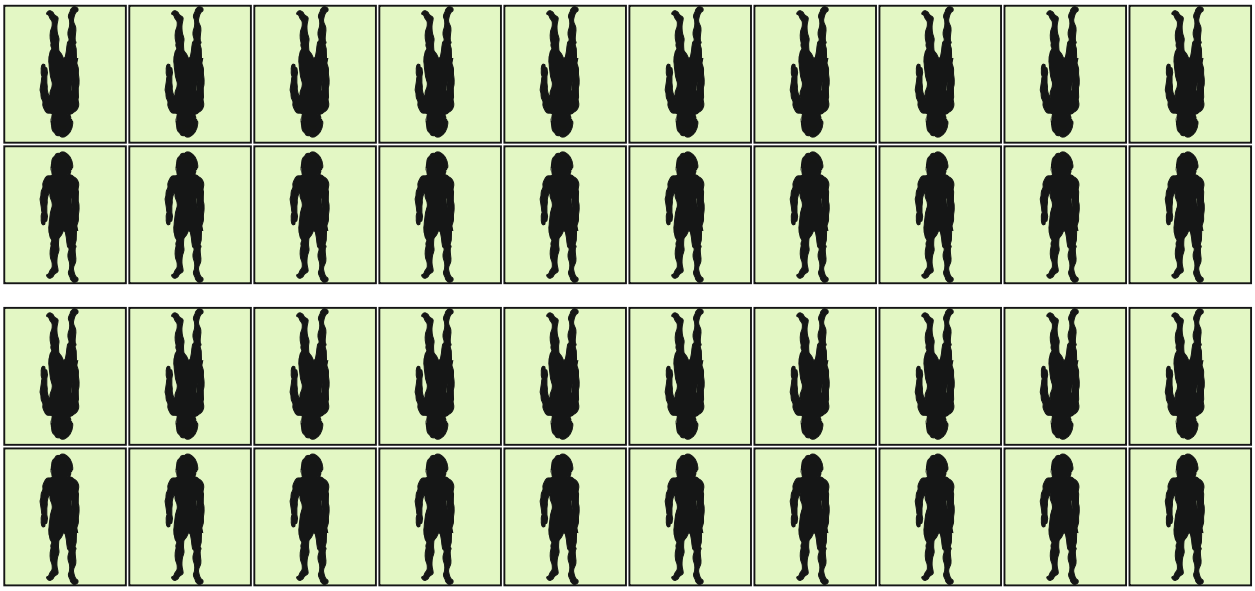
Figurines Joueurs



Pions Os



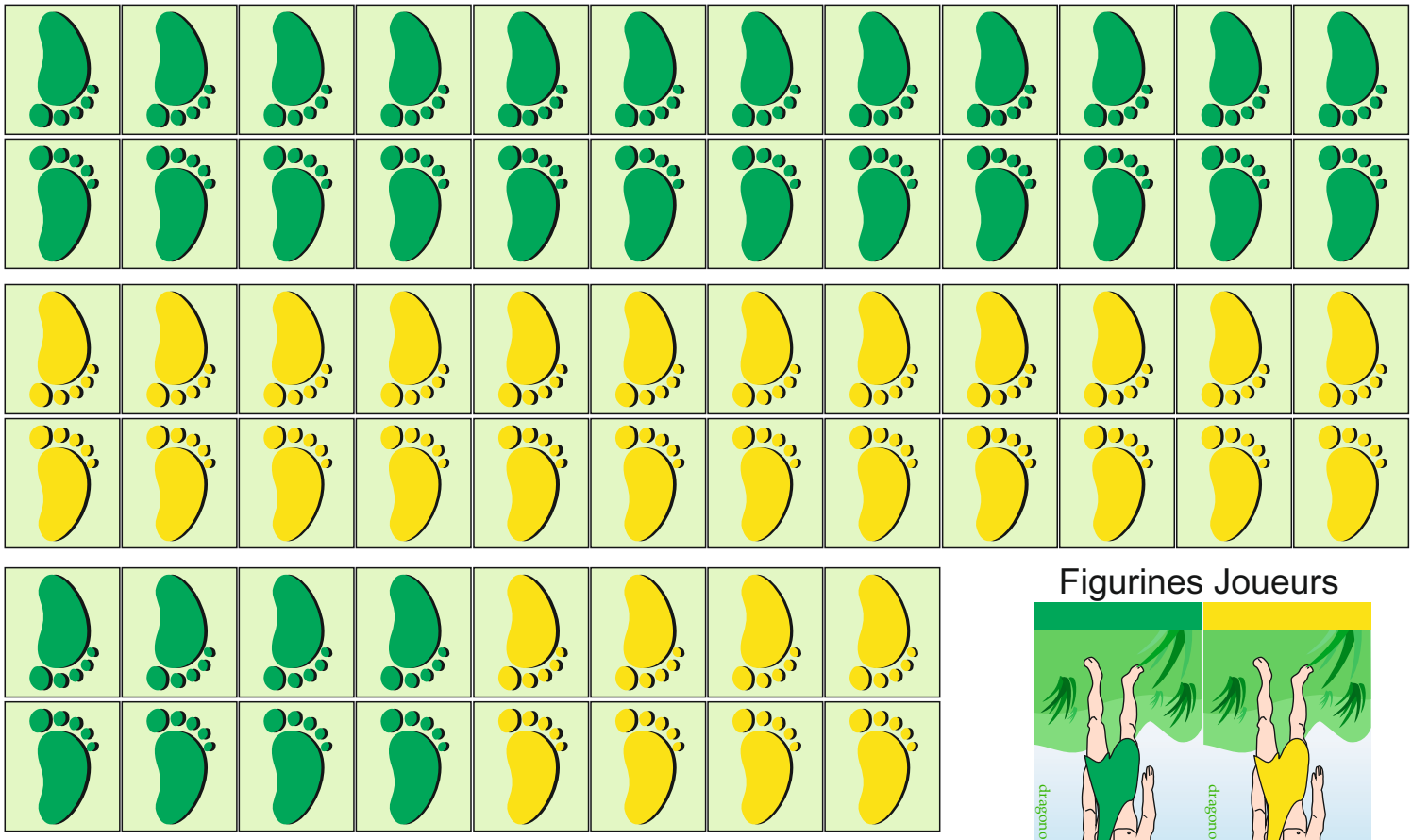
Pions Sapiens



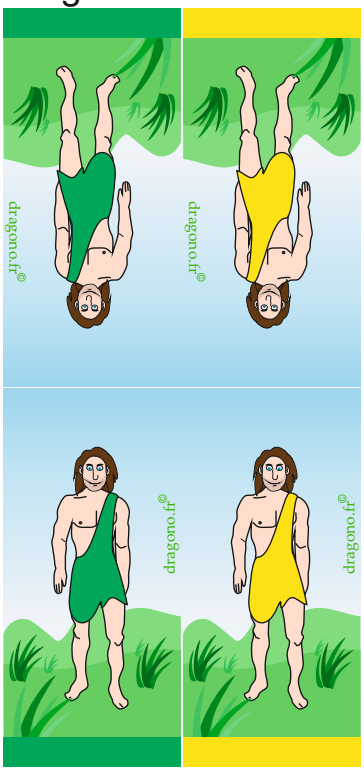
Découpez et pliez les figurines

Empreintes joueurs

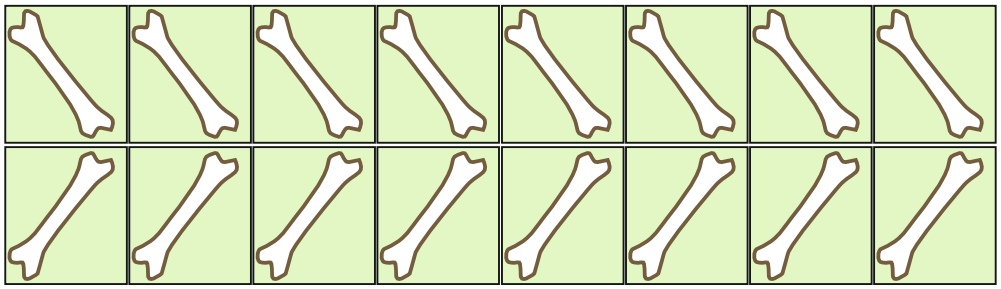
Découpez et pliez les figurines



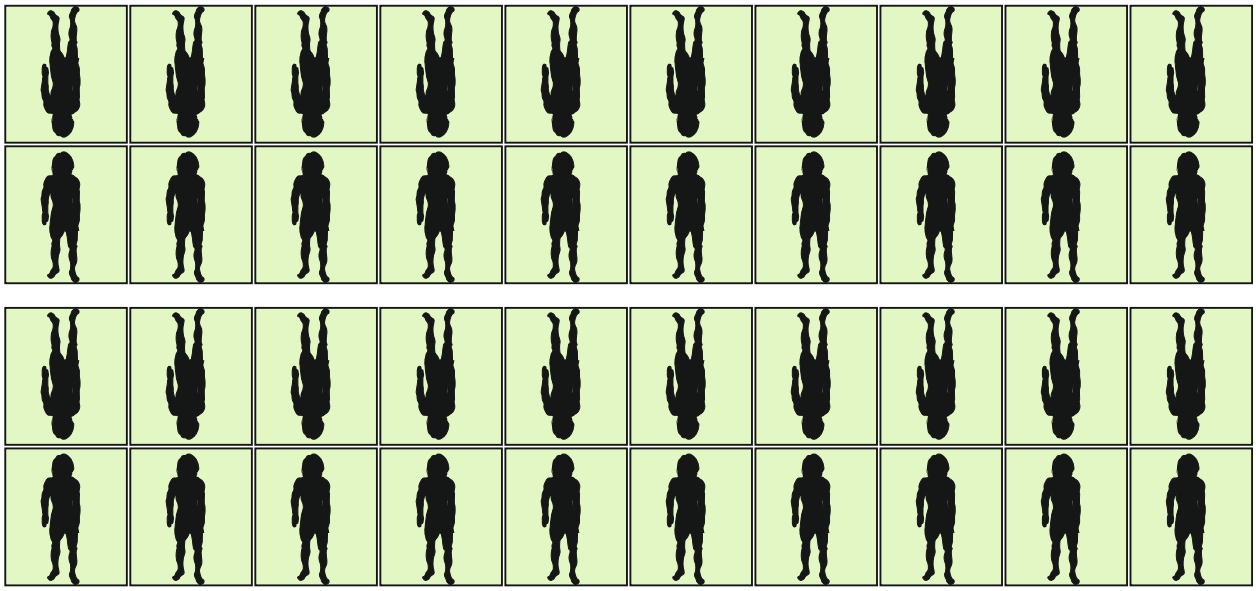
Figurines Joueurs



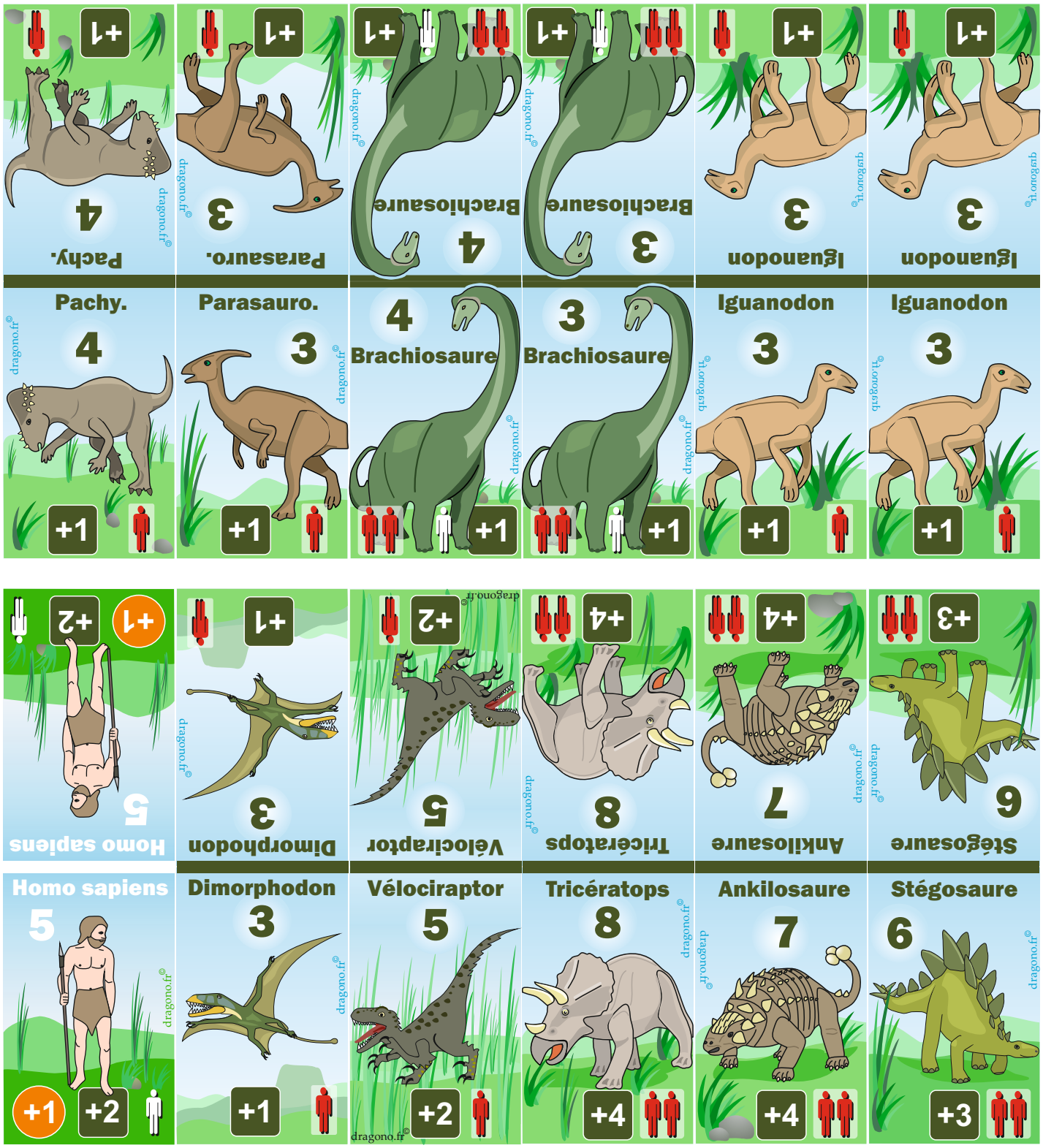
Pions Os



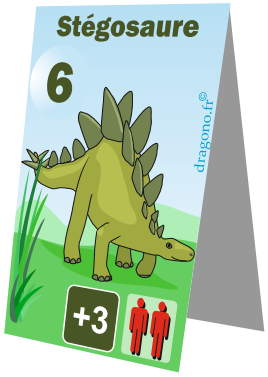
Pions Sapiens

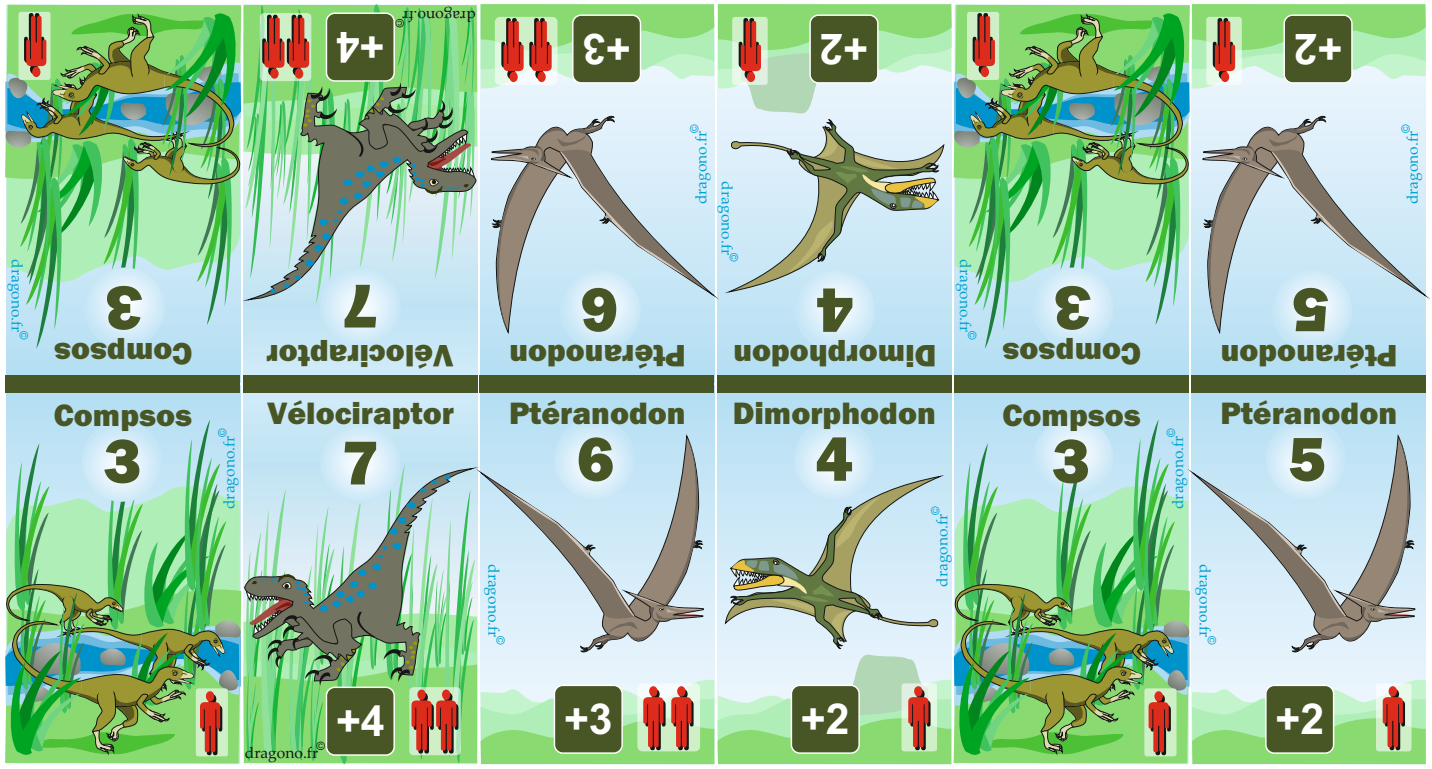


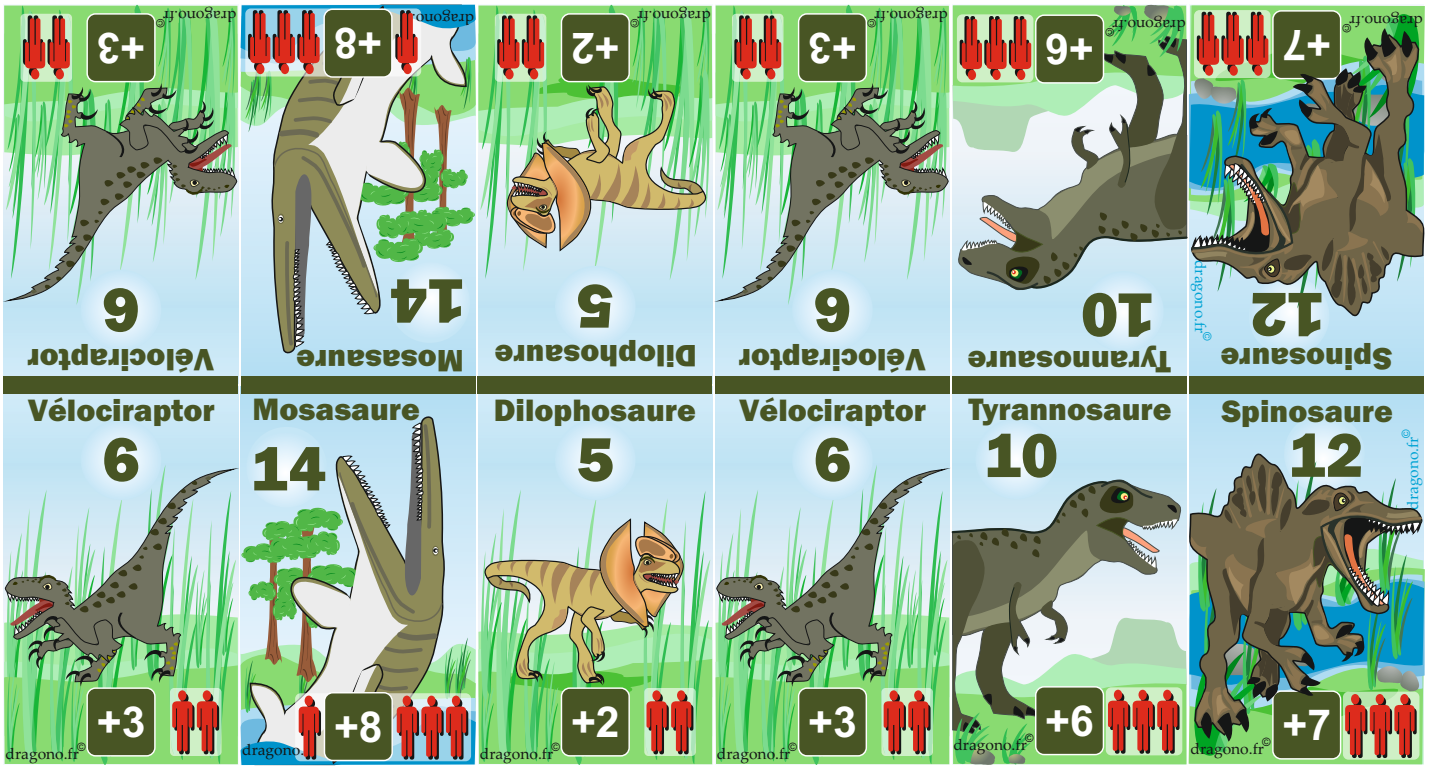
Découpez et pliez les figurines

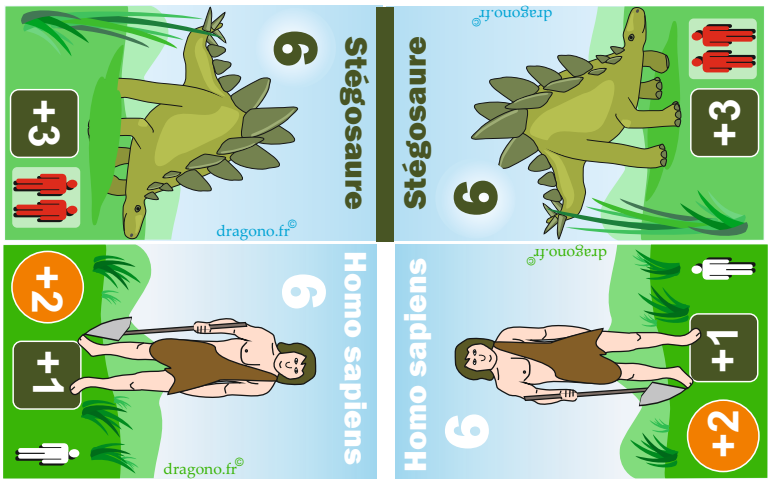


Découpez et pliez les figurines

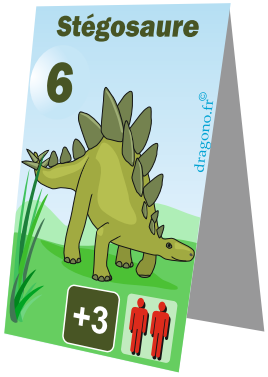




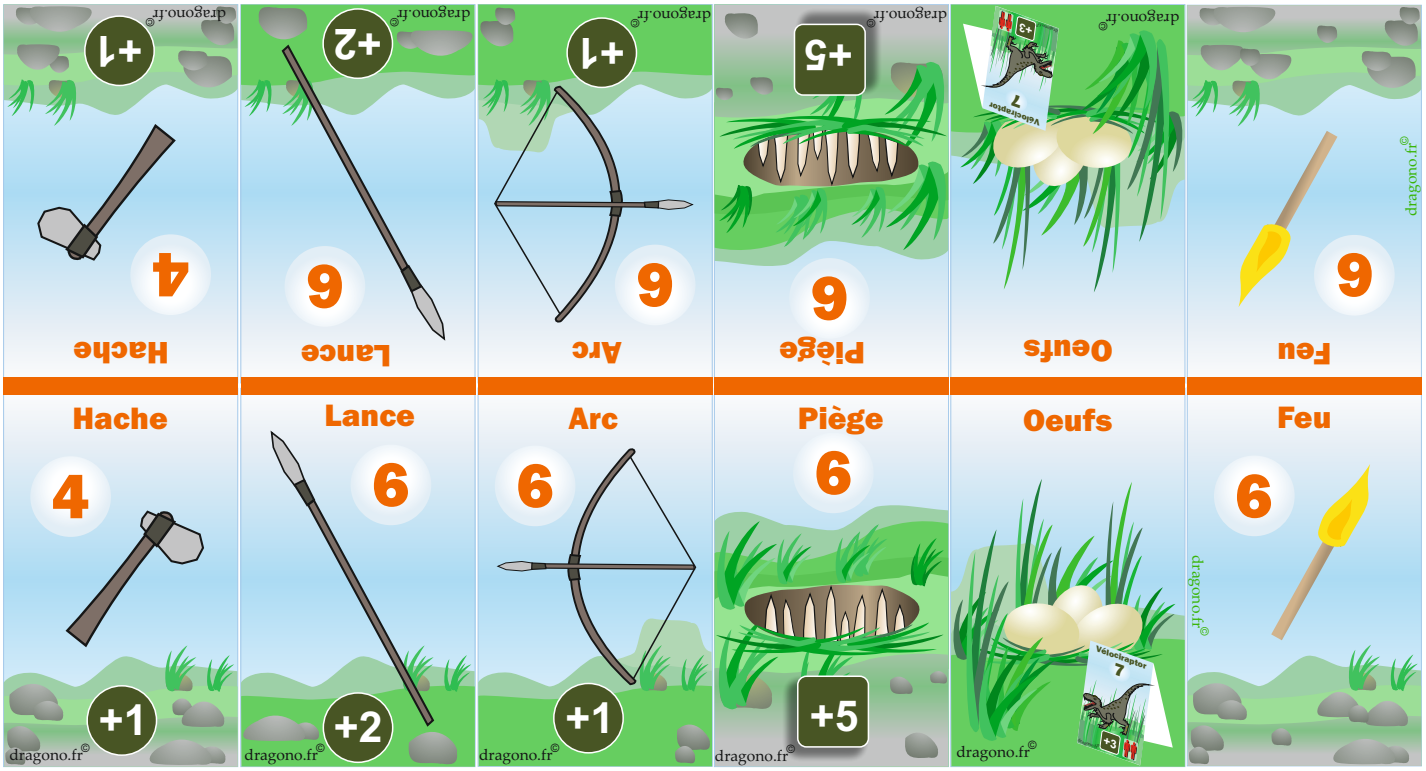


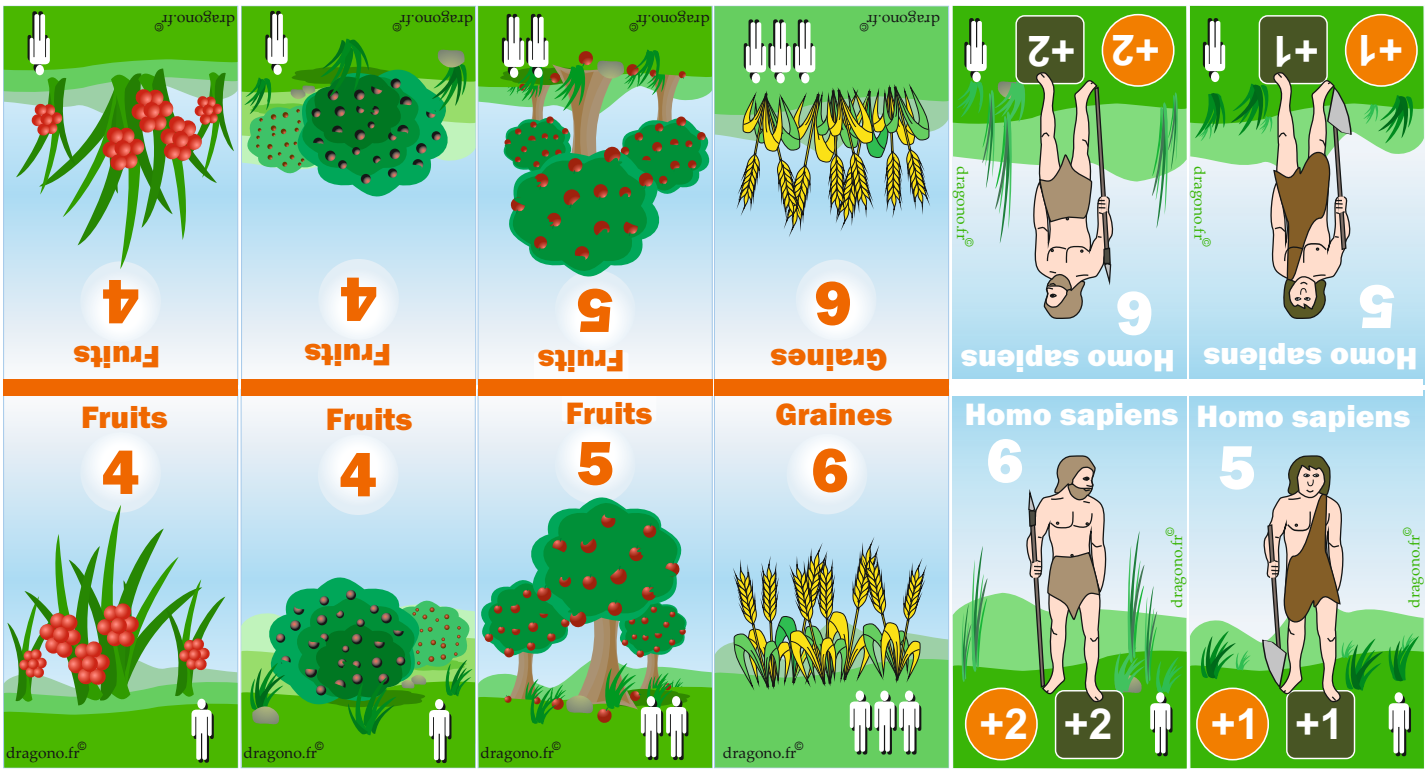


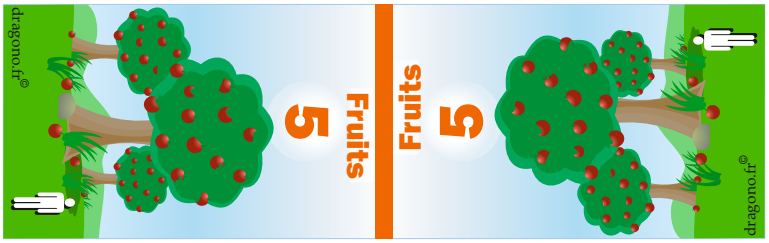
Découpez et pliez les figurines



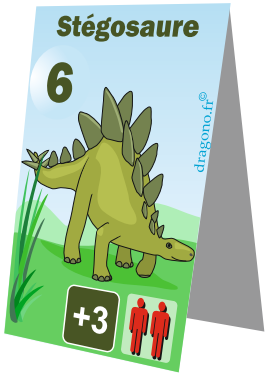
dragono.fr© jeux imprimables



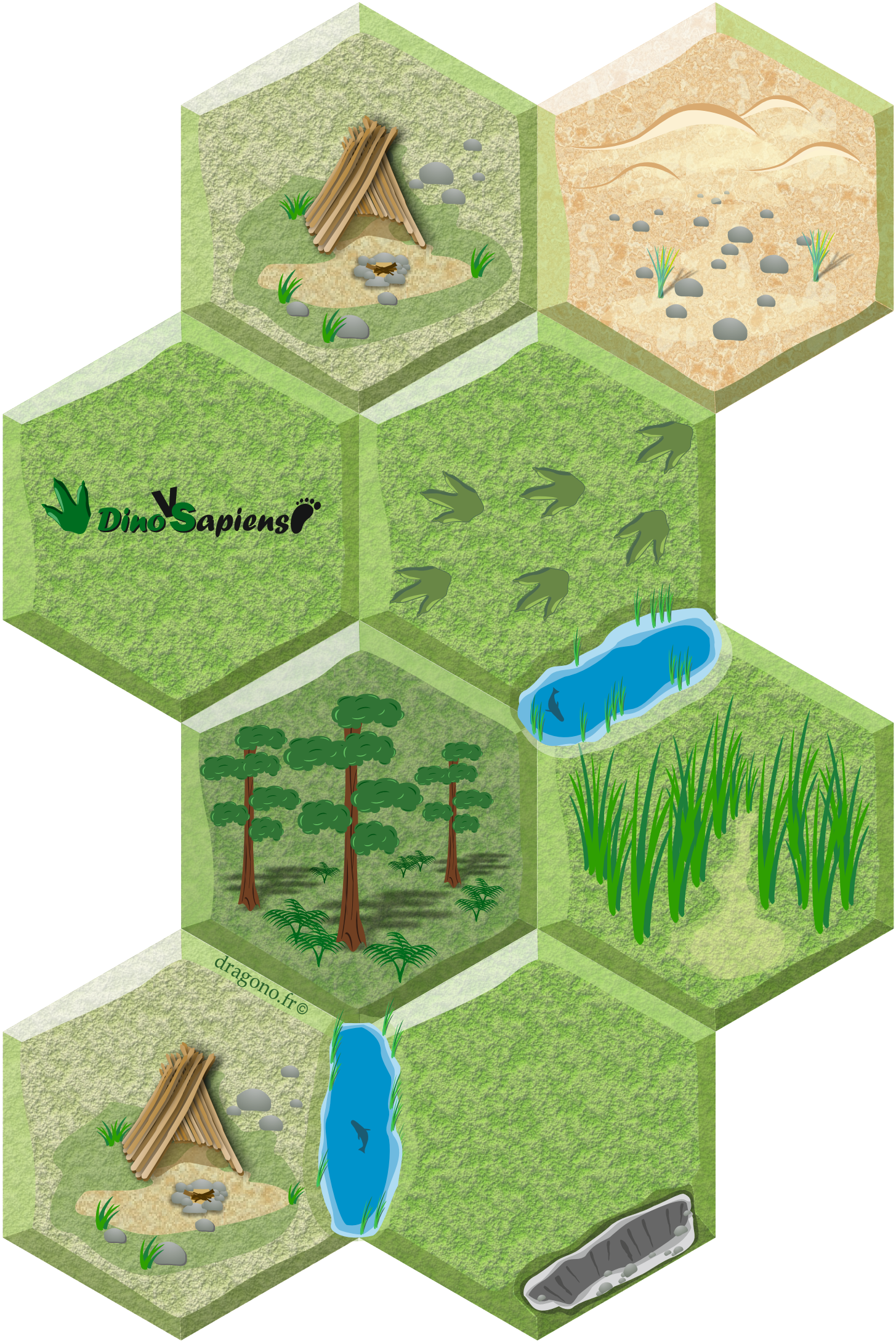


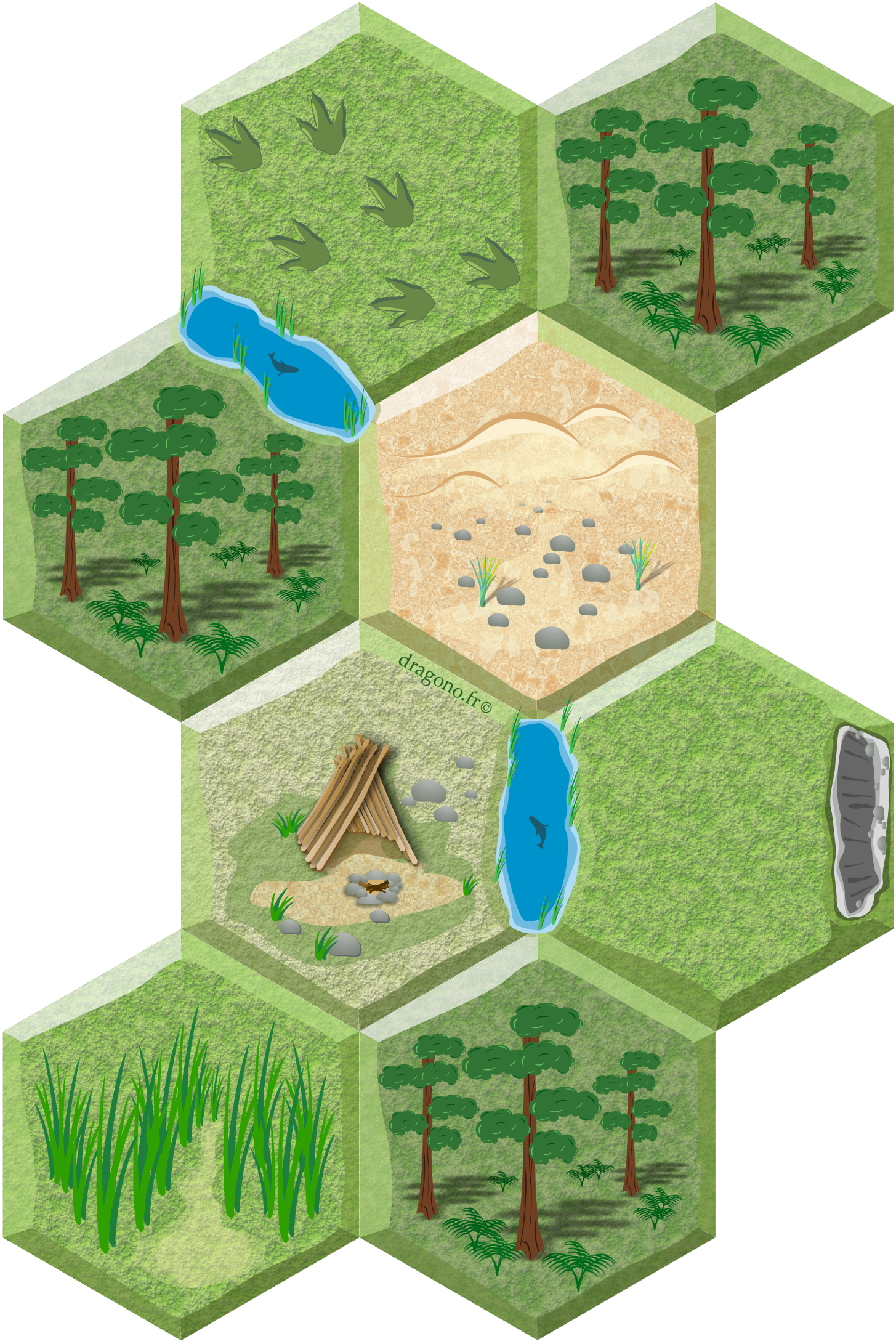


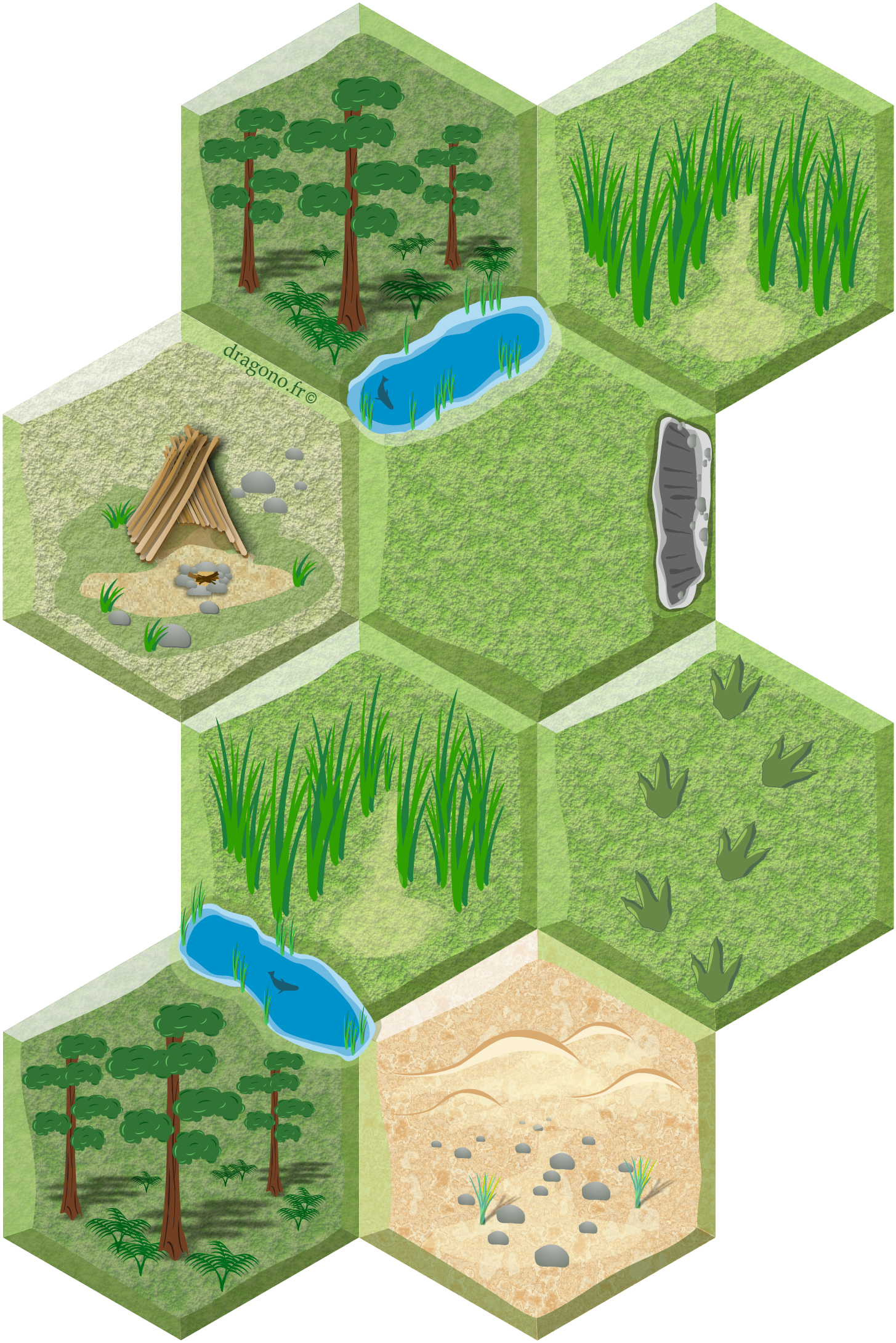
Découpez et pliez les figurines



dragono.fr© jeux imprimables


DinoVSapiens
dragono.fr©


dragono.fr©


dragono.fr©