

CHAO DINO!



Idée et but du jeu

La Pangée (voir « un peu d'histoire » en fin de règle) est en train de se fractionner en plusieurs parties. Les joueurs contrôlent des troupes de dinosaures qui migrent et se reproduisent. Le but de chaque joueur est de parvenir à garder en vie ses dinosaures et de les amener sur les nouveaux continents qui se forment afin d'y obtenir la majorité.

Plusieurs comptages en cours de partie, ainsi qu'un comptage final, permettent aux joueurs de marquer des points de victoire. Celui qui en possède le plus en fin de partie est déclaré vainqueur.

Matériel de jeu

- 39 tuiles terrain hexagonales, soit :
9 montagnes, 15 savanes, 12 jungles, 2 lacs, 1 volcan.
- 85 figurines de dinosaures en 5 couleurs (17 par couleur).
- 44 cartes dont :
39 cartes terrain : 9 montagnes, 16 savanes, 13 jungles et 1 météorite. Toutes ces cartes sont numérotées d'un « 1 » au verso, sauf 2 montagnes, 3 savanes, 3 jungles et la météorite qui sont numérotées d'un « 2 ».

- 5 cartes de résumé du tour de jeu.
- 1 plateau de comptage des points en forme de diplodocus.
- 1 livret de règles.

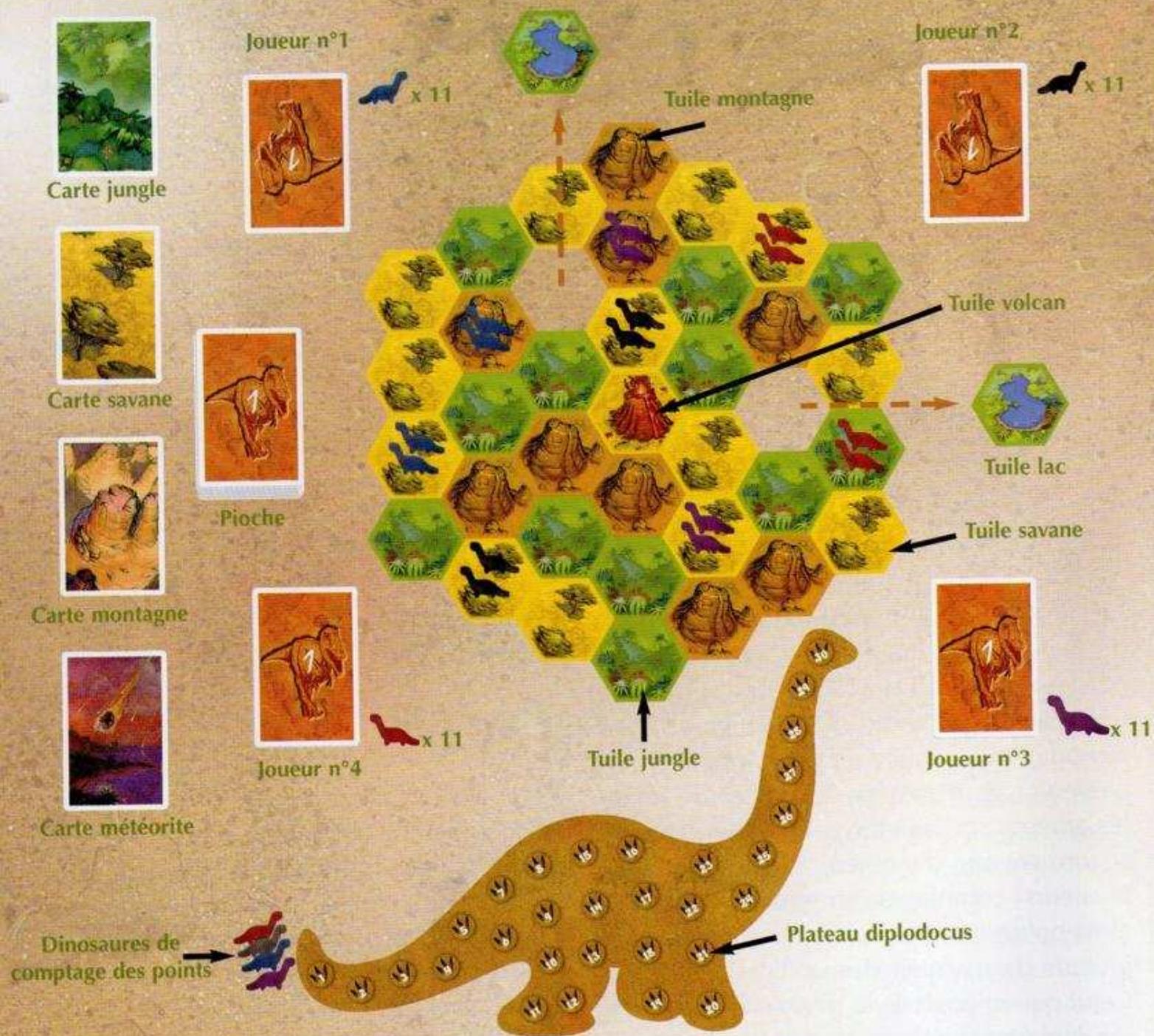
Préparation

1 – Création du plateau de jeu

La tuile volcan est posée au centre de la table. Les deux tuiles lac sont mises de côté. Les tuiles terrain restantes (montagnes, savanes et jungles) sont mélangées face cachée. Puis on en prend 16 auxquelles on ajoute les deux tuiles lac et on remélange le tout face cachée.

Avec ces 18 tuiles, il s'agit de former deux cercles concentriques, face visible, autour du volcan, en joignant les tuiles entre elles. Les tuiles restantes servent à former un troisième cercle (destiné à entourer les lacs). Les deux tuiles qui restent après cette opération sont retirées du jeu : elles ne servent pas durant la partie.

Enfin, on enlève définitivement les deux tuiles lacs du plateau ainsi formé (elles ne servent plus durant la partie). **Tous les emplacements sans tuile sont dorénavant considérés comme de l'eau** (lac pour les étendues d'eau fermées, mer pour les autres, y compris le pourtour du plateau).



2 – Répartition des cartes terrain

Les cartes sont triées d'après le chiffre figurant au verso (« 1 » ou « 2 ») puis mélangées séparément et face cachée. Elles sont ensuite posées, toujours face cachée, en une pile afin de constituer la pioche. Les cartes marquées « 2 » sont placées sous celles marquées « 1 ». Puis, chaque joueur pioche une carte, qui constitue sa main de départ.

3 – Placement des dinosaures

Chaque joueur prend 15 dinosaures d'une couleur qu'il garde devant lui. Un seizième dinosaure est posé à côté du plateau diplodocus :

il sert pour le comptage des points. Remarque : un dinosaure supplémentaire est fourni dans chaque couleur en cas de perte. Le joueur qui ressemble le plus à un reptile devient le premier joueur.

En commençant par le premier joueur puis en procédant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur pose 2 dinosaures sur une tuile inhabitée (sans dinosaure) de son choix (y compris le volcan). Puis, en partant du dernier joueur à avoir posé ses dinosaures mais en procédant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chacun en pose à nouveau deux sur une tuile inhabitée. Le premier joueur termine donc le second tour de pose

de dinosaures et chaque joueur en possède quatre sur le plateau de jeu.

Le premier joueur débute alors la partie. On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le tour de jeu

Le tour de jeu de chaque joueur se divise en 4 phases jouées dans l'ordre indiqué ci-dessous :
Phase 1 : Dérive et éventuellement comptage intermédiaire.

Phase 2 : Actions et éventuellement comptage intermédiaire.

Phase 3 : Nageurs et surpopulation.

Phase 4 : Pioche d'une carte.

Phase 1 : Dérive

Cette phase simule la dérive des continents en permettant aux joueurs de déplacer les tuiles terrain à l'aide des cartes. Un comptage intermédiaire survient si cette dérive aboutit à la création d'un nouveau continent (voir plus loin « comptage des points »). Cette phase de dérive est **obligatoire**.

Cartes et dérive

Le joueur dont c'est le tour doit **jouer une carte**. Il a le choix entre :

- jouer celle qu'il a en main ou,
- piocher une nouvelle carte et la jouer immédiatement. Dans ce dernier cas, il doit jouer la carte qu'il vient de piocher, il ne peut plus jouer celle qu'il a en main.

Le joueur doit faire dériver une tuile terrain **du même type** que la carte qu'il a jouée. Par exemple, s'il joue une carte savane, il doit faire dériver une tuile savane.

La dérive des tuiles répond à des règles précises qui sont expliquées ci-dessous.

Règles de dérive

Le principe de la dérive est simple : il s'agit de retirer du plateau une tuile **en contact**

avec la mer (le seul contact avec un lac est insuffisant), puis de la reposer de manière à ce qu'elle soit **plus éloignée du volcan** qu'auparavant et qu'elle soit toujours en contact avec la mer.

Pour calculer l'éloignement du volcan, il suffit de compter le nombre de tuiles qui séparent la tuile qui dérive du volcan.

Cette dérive permet de créer de nouveaux continents. Un continent est un ensemble indépendant d'au moins 1 tuile. En début de partie il n'y a qu'un seul gros continent.

- On ne peut faire dériver une tuile que si on possède **au moins un dinosaure** sur le continent auquel elle est rattachée.

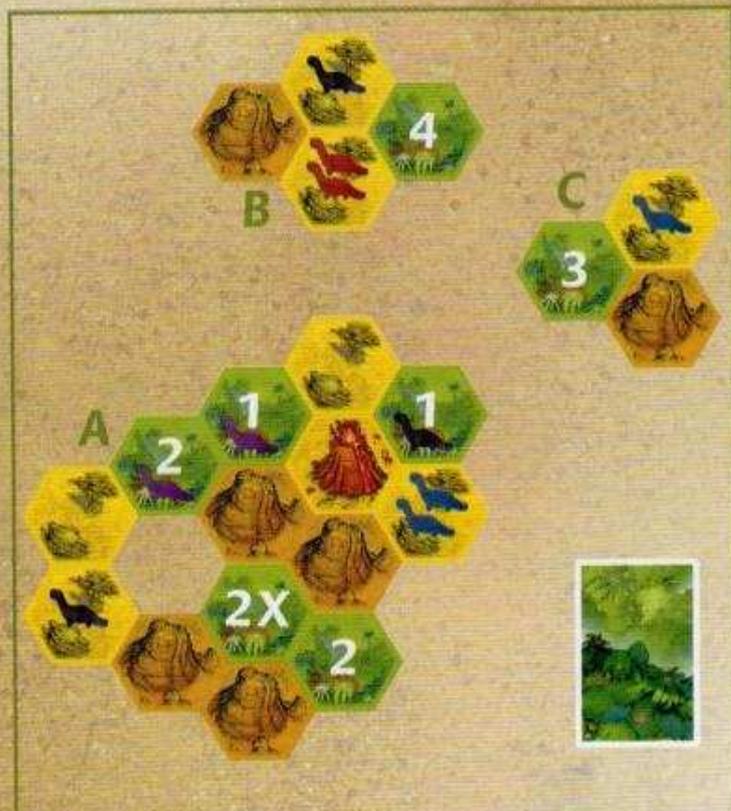
- Une tuile qui dérive doit être reposée au contact du continent auquel elle était rattachée **avant** la dérive. Cas particulier : si en retirant une tuile, un joueur crée deux (ou plus) nouveaux continents, il peut reposer la tuile au contact de n'importe lequel de ces continents, même s'il n'y possède aucun dinosaure.

- On peut faire dériver une tuile sur laquelle se trouvent des dinosaures. Ces derniers restent sur place et se retrouvent donc à l'eau ! On les appelle des « **nageurs** ». On peut également faire dériver une tuile **sous** un groupe de nageurs. Dans ce cas, tous les nageurs remontent sur la tuile, quelle que soit sa capacité d'accueil (voir « capacité d'accueil des terrains » plus loin). Les problèmes spécifiques aux nageurs et à la surpopulation sont gérés en phase 3.

Cas particuliers : carte inadaptée, continent à une tuile, volcan, météorite et nageurs

- Le volcan ne dérive jamais.
- Si un continent ne comporte qu'une tuile, celle-ci ne peut pas dériver.
- Un joueur qui pioche la carte météorite doit immédiatement la révéler (voir « fin du jeu » plus loin).
- Si tous les dinosaures d'un joueur sont des nageurs, celui-ci saute la phase 1 et commence son tour directement par la phase 2.

- Si un joueur est dans l'impossibilité de faire dériver le type de tuile indiqué par la carte qu'il a jouée, soit parce que les continents où il est présent ne sont pas constitués de tuiles de ce type, soit parce qu'il est impossible d'éloigner du volcan ce type de tuile, il choisit alors librement la tuile à faire dériver. Celle-ci doit néanmoins provenir d'un continent où il est présent.



Exemple de dérive

C'est au tour du joueur Noir. Il décide de jouer la carte qu'il a en main, une jungle. Il doit donc faire dériver une tuile du même type.

De nombreux choix s'offrent à lui. Le chiffre en blanc sur les tuiles jungle indique leur éloignement du volcan. Quelque soit la tuile jungle qu'il choisit, il doit faire dériver celle-ci plus loin que son emplacement de départ : une tuile à deux hexagones du volcan doit être reposée à trois hexagones ou plus, etc.

La tuile marquée d'un X ne peut dériver car elle n'est pas en contact avec la mer.

Noir ne peut faire dériver la jungle du continent C car il ne possède pas de dinosaure sur ce continent.

Capacité d'accueil des terrains

La présence de dinosaures sur chaque type de terrain est limitée par la nourriture disponible.



2 dinosaures 3 dinosaures 4 dinosaures

Cette limitation a cours à tout moment. Autrement dit, si une tuile a atteint sa capacité d'accueil maximum, il est impossible de s'y rendre ou de la traverser dans le cadre d'une migration ou d'un sauvetage et toute reproduction y est interdite. (voir « phase 2 : actions » ci-dessous).

Des dinosaures appartenant à des joueurs différents peuvent cohabiter sur une même tuile. Remarque : le volcan est accessible aux dinosaures et sa capacité d'accueil est identique à celle de la savane, soit 3 dinosaures.

Phase 2 : Actions

Il existe quatre actions différentes qu'un joueur peut réaliser pendant son tour. Pour cela, il dispose de **4 points d'action (PA)** qu'il dépense comme il le souhaite.

Les actions peuvent être effectuées dans n'importe quel ordre et une même action choisie plusieurs fois (si le coût en PA le permet). Il n'est pas obligatoire d'utiliser tous les points d'action du tour (les PA non utilisés sont perdus), ni même d'effectuer une action : celles-ci sont facultatives.

Les quatre actions sont :

Dérive (3 PA par tuile)

Le joueur choisit une tuile qu'il fait dériver. Il n'est pas nécessaire de jouer une carte pour cette dérive : le choix du type de tuile à faire dériver est donc totalement libre. La dérive elle-même doit respecter les règles de

dérive exposées ci-dessus. Un comptage intermédiaire survient si cette dérive aboutit à la création d'un nouveau continent (voir plus loin « comptage des points »).

Migration (1 PA par dinosaure)

Le joueur déplace l'un de ses dinosaures vers une tuile adjacente. Un même dinosaure peut migrer plusieurs fois dans le même tour. Attention à respecter les capacités d'accueil des différentes tuiles (voir « capacité d'accueil des terrains » ci-dessus).

Sauvetage (1 PA pour 1 à 3 nageurs)

Le joueur vole au secours de 1 à 3 dinosaures nageurs. Chaque dinosaure remonte sur une tuile adjacente à sa position, dans la limite de la capacité d'accueil de la tuile (voir « capacité d'accueil des terrains » ci-dessus).

Les dinosaures sauvés n'ont pas besoin de se trouver dans le même « hexagone » de mer, ils peuvent être repêchés depuis des positions différentes (un à tel endroit, deux à tel autre...). De même, plusieurs dinosaures sauvés depuis la même position en mer peuvent remonter sur des tuiles différentes, du moment qu'elles sont adjacentes à sa position en mer.

Le sauvetage ne permet pas de déplacer des nageurs dans la mer.

Reproduction (1 PA par dinosaure)

Un dinosaure présent en jeu se reproduit : le joueur qui le contrôle prend un dinosaure de sa réserve et le pose sur la tuile où se trouve le reproducteur. La reproduction doit respecter la capacité d'accueil de la tuile où elle a lieu (voir « capacité d'accueil des terrains » ci-dessus).

Un dinosaure ne peut se reproduire qu'une seule fois par tour (qu'il ait migré ou non). De même, un dinosaure nouvellement apparu ne pourra se reproduire qu'à partir du tour suivant (mais il peut migrer dans le même tour).

Phase 3 : nageurs et surpopulation

Tous les nageurs et les dinosaures en surpopulation du joueur dont c'est le tour sont retirés du plateau de jeu et remis dans sa réserve.

Remarque : il ne peut y avoir surpopulation que suite à la dérive d'une tuile à la capacité d'accueil insuffisante sous un groupe de nageurs. Dans ce cas, seuls les dinosaures du joueur dont c'est le tour sont retirés de la tuile et ce jusqu'à atteindre la capacité d'accueil de celle-ci. Les dinosaures d'autres joueurs éventuellement présents ne seront affectés, s'il y a lieu, qu'à leur tour de jeu.

Un joueur qui se retrouve sans aucun dinosaure en jeu est éliminé de la partie.

Phase 4 : Pioche d'une carte

Un joueur qui n'a plus de carte en main (car il l'a jouée à la phase 1) en pioche une. **On ne peut jamais avoir plus d'une carte en main.** Un joueur qui pioche la météorite doit immédiatement la révéler (voir ci-dessous « fin du jeu »).

Fin du jeu

La pioche de la carte météorite (qui doit être immédiatement révélée) marque le commencement du dernier tour de jeu. Lors de celui-ci, les phases 1 (dérive) et 4 (pioche) ne sont pas jouées. De plus, chaque joueur ne dispose que de 2 points d'action pour la phase 2. Au terme de ce tour, on passe au comptage final.

En d'autres termes, si la météorite est piochée lors de la phase 1, le joueur dont c'est le tour ne joue pas la dérive et passe directement à la phase 2. Le jeu s'achève lorsque le joueur à sa droite a fini son tour. Si un joueur pioche la météorite en phase 4, c'est au joueur situé à sa gauche d'entamer le dernier tour de jeu.

Comptage des points

Les points sont comptés sur le plateau diplo-docus. On procède à un comptage intermédiaire à certains moments de la partie (voir ci-dessous) et à un comptage final à l'issue du dernier tour.

Comptage intermédiaire

Conditions du comptage

Quand la dérive d'une tuile en phase 1 ou 2 aboutit à la **création d'au moins un nouveau continent**, il **peut** y avoir comptage. C'est le positionnement final de la tuile dérivante qui détermine où et si le comptage a lieu. **On effectue uniquement un comptage du continent auquel est rattachée la tuile**, à la condition expresse que celui-ci soit bien indépendant, c'est-à-dire sans connexion avec un autre continent.

Il **n'y a pas** comptage si :

- Il n'y a pas création d'un nouveau continent et, a fortiori, si la dérive de la tuile diminue le nombre de continents en reliant certains.

- La tuile dérivante est rattachée au continent originel (celui avec le volcan) : en effet, celui-ci ne fait jamais l'objet d'un comptage.

Si les conditions d'un comptage intermédiaire sont réunies, celui-ci a lieu **immédiatement**. Le joueur qui le provoque continue normalement son tour (ou sa phase) après le comptage.

Points marqués

Le (ou les) joueur qui possède le plus de dinosaures sur le continent compté marque 2 points de victoire. Le (ou les) deuxième joueur en nombre de dinosaures marque 1 point.



Exemple de comptage intermédiaire

C'est le tour du joueur Rouge. Il joue une carte savane et choisit de faire dériver la tuile marquée d'un X. Le dinosaure noir qui s'y trouve tombe à l'eau et devient un nageur. Plusieurs possibilités de dérive sont possibles.



1 - Sur un emplacement « A », on ne procède à aucun comptage puisqu'on reste connecté au continent originel (avec le volcan).

2 - Sur un emplacement « B », le nouveau continent de quatre tuiles ainsi créé est immédiatement compté. Les joueurs Rouge et Bleu ont 3 dinosaures chacun et marquent 2 points. Le joueur Violet est seul second avec 2 dinosaures, il marque 1 point. Le joueur Noir arrive en troisième position avec 1 seul dinosaure et ne marque aucun point.

3 - Sur un emplacement « C », on procède à un comptage de ce nouveau continent de trois tuiles. Le joueur Violet (2 dinosaures) marque 2 points. Le joueur Rouge (1 dinosaure) marque 1 point.

4 - Sur un emplacement « D », la tuile dérivante provoque la connexion de deux continents. Il n'y a donc pas comptage.

5 - Aucun autre emplacement n'est possible pour la dérive, soit parce qu'ils ne sont pas assez éloignés du volcan, soit parce qu'ils ne sont pas en contact avec le continent d'où provient la tuile dérivante.

Comptage final

Lorsque le dernier joueur a terminé son tour de jeu, on procède au comptage final. Celui-ci diffère du comptage intermédiaire sur de nombreux points.

Les points du comptage final s'additionnent à ceux obtenus lors des comptages intermédiaires. Un joueur qui dépasse les 30 points continue le compte à partir de la case 1 et ajoute 30 pour connaître son score final.

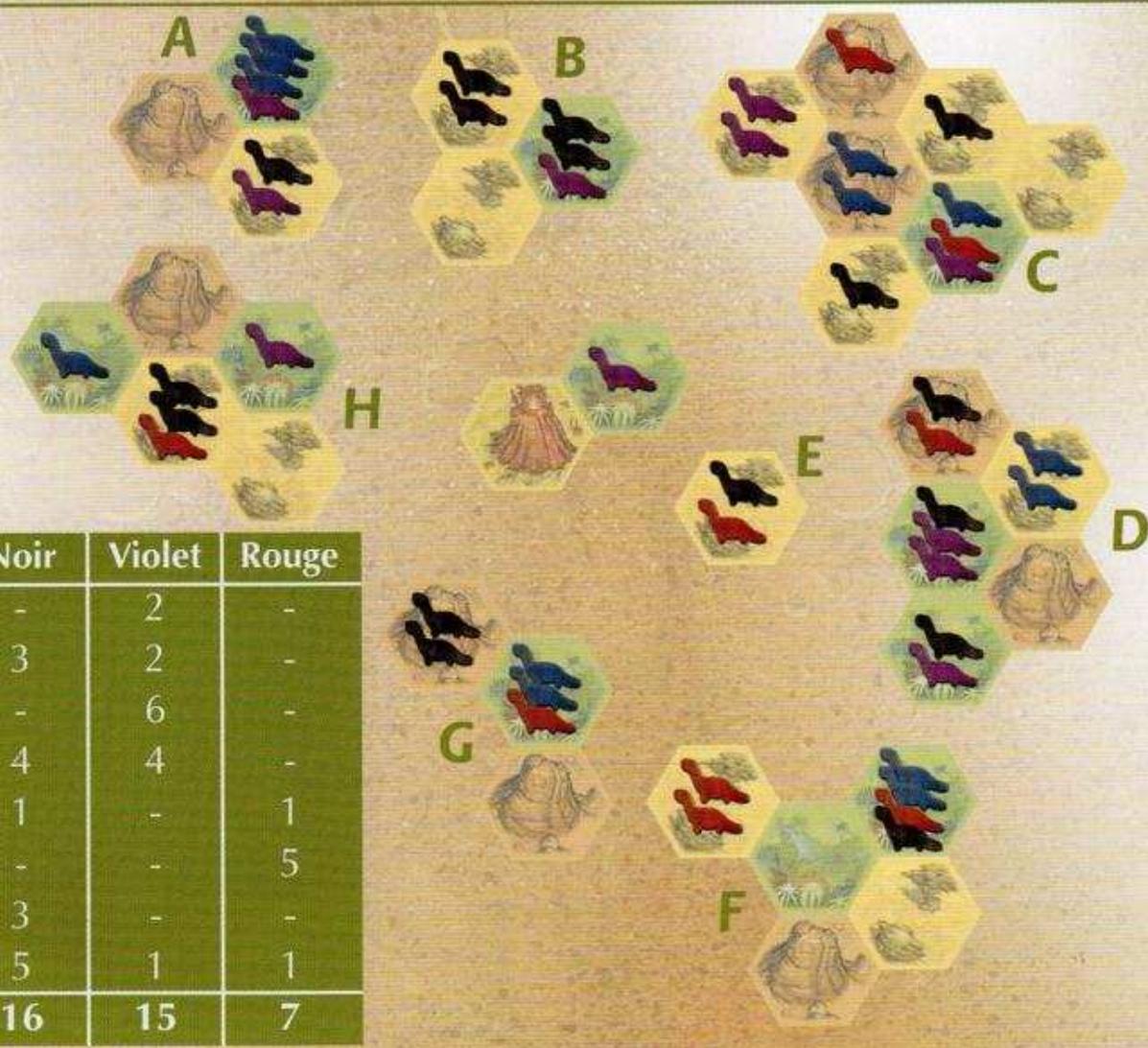
Tous les continents, à l'exception du continent original (celui avec le volcan), sont comptés. Le joueur qui possède le plus de dinosaures sur le continent compté gagne autant de points qu'il y a de tuiles formant ce continent. Le deuxième joueur en nombre de dinosaures reçoit la moitié des points du premier joueur. Les arrondis sont faits à l'entier supérieur. Si deux joueurs ou plus sont ex-aequo pour le plus grand nombre de dinosaures, ils se partagent **tous** les points du continent, soit les points du premier **et** du second.

Dans ce cas un (ou des) éventuel deuxième ne gagne aucun point. Si deux joueurs ou plus sont ex-aequo pour le deuxième plus grand nombre de dinosaures, ils se partagent les points de la seconde place.

Exemple : les joueurs Rouge et Noir possèdent à égalité le plus de dinosaures, devant Bleu, sur un continent de 10 tuiles. Ils marquent donc 8 points chacun : 10 (première place) + 5 (deuxième place) = $15 / 2 = 7,5$ que l'on arrondit à 8 points. Bleu ne marque rien.

Si ces mêmes joueurs arrivent deuxième ex-aequo derrière Bleu sur le même continent, ils marquent 3 points chacun : 5 (deuxième place) / $2 = 2,5$ arrondi à 3. Bleu, lui, marque 10 points.

Exemple de comptage final



	Bleu	Noir	Violet	Rouge
A	3	-	2	-
B	-	3	2	-
C	6	-	6	-
D	-	4	4	-
E	-	1	-	1
F	3	-	-	5
G	3	3	-	-
H	1	5	1	1
	16	16	15	7

Le gagnant

Le gagnant est le joueur qui possède le plus de points de victoire au terme du comptage final. En cas d'égalité, c'est le joueur à qui il reste le plus de dinosaures dans sa réserve qui l'emporte. En cas de nouvelle égalité, c'est le joueur qui est présent sur le plus de continents différents qui est sacré vainqueur. Si malgré cela l'égalité persiste, les joueurs sont déclarés vainqueurs ex-aequo.

Règles particulières pour deux et trois joueurs

Le jeu à deux

Les règles sont identiques au jeu de base en tous points, en-dehors des exceptions suivantes :

- Chaque joueur prend 11 dinosaures. L'un d'eux sert à compter les points.
- Le plateau est formé de 19 tuiles :
 - 1 volcan
 - 5 montagnes
 - 7 savanes
 - 6 jungles
- Cartes à dos « 1 » utilisées :
 - 5 montagnes
 - 6 savanes
 - 5 jungles
- Cartes à dos « 2 » utilisées :
 - 1 montagne
 - 2 savanes
 - 1 jungle
 - 1 météorite

Durant la phase 2 (actions), chaque joueur ne dispose que de 3 points d'action par tour. Enfin, il n'y a aucun comptage intermédiaire.

Le jeu à trois

Les règles sont identiques au jeu de base en tous points, en-dehors de l'exception suivante : on retire du paquet de cartes « 1 » une montagne, trois savanes et deux jungles.

Un peu d'histoire

Il y a environ 250 millions d'années, la géographie de la Terre était totalement différente de celle que nous connaissons aujourd'hui. Les cinq grands continents étaient réunis en un seul super-continent appelé Pangée. C'est à cette époque qu'a débuté l'ère Mésozoïque qui s'est étalée sur trois périodes (Trias, Jurassique et Crétacé) pour une durée totale de 180 millions d'années. Ces trois périodes ont vu l'apparition des dinosaures, la dérive des continents puis, à la fin du Crétacé, l'extinction presque totale des espèces animales due – c'est l'hypothèse la plus probable – à la collision entre une météorite géante et la Terre.

L'action de ce jeu prend plus particulièrement place au début du Crétacé. C'est en effet pendant cette période d'environ 80 millions d'années qu'on assiste à une dérive spectaculaire des continents et à la montée du niveau des océans (+200 mètres par rapport à aujourd'hui !). La Pangée se coupe alors en deux blocs : la Laurasia et le Gondwana. Ces derniers se fragmentent à leur tour pour créer les continents que nous connaissons aujourd'hui.

La fin de cette période est marquée par la chute d'une météorite qui provoque un changement climatique d'une telle importance qu'il cause la disparition des dinosaures, ces grands reptiles qui régnaient en maître sur la planète...

TILSIT

Parc de l'Événement

1, allée d'Effiat

91165 Longjumeau Cedex

France

Auteur : Ralf Lehmkuhl

Illustrateur : Christophe Swal

Traduction pour la version française : TILSIT Team

Maquette pour la version française : TILSIT Studio

©TILSIT 2006 pour la version française

©2002 Ralf Lehmkuhl / Gecko Games sous le nom Trias