

RÈGLES DU JEU : Expédition Jurassique

Objectif du jeu

Chaque joueur incarne un archéologue qui participe à une expédition pour récupérer et assembler des fossiles de dinosaures. Le but est de marquer le plus de points en contribuant à la reconstitution de squelettes.

Mise en place

1. Chaque joueur commence avec **5 pièces** et **aucune carte en main**.
 2. Disposer toutes les cartes fossiles en un carré de 3*3 faites plusieurs couches jusqu'à épuisement de toutes les cartes (cartes fossile et fouille infructueuse mélangé : 60x cartes, 40 cartes fossile et 20 cartes fouille infructueuse).
 3. Désignez un premier joueur au hasard.
 4. La partie dure **12 tours complets** (chaque joueur joue 12 fois).
-

Déroulement d'un tour

Lors de son tour, un joueur suit ces étapes :

1. **(Facultatif) Vendre un fossile au musée**
 - Le joueur peut vendre **une** carte fossile au musée contre **1 pièce**.
 - La carte vendue est remise dans la pioche fossile et mélangée.
2. **Recevoir un revenu fixe**
 - Chaque joueur gagne **1 pièce** au début de son tour.
3. **Effectuer une action principale** (choisir UNE seule action parmi les 3) :
 - **Creuser** : Payer **1 pièce** pour piocher une carte fossile. (Maximum 3 fois par tour si le joueur a assez de pièces.)
 - **Piocher une carte bonus/événement** : Gratuite, appliquer l'effet si c'est un événement.
 - **Poser un fossile sur un squelette** : Coûte **1 pièce** par fossile posé.
 - Un joueur peut poser plusieurs fossiles sur un squelette tant qu'il paie le coût.
 - Si un squelette atteint son nombre maximal de parties, il est considéré comme complété.
4. **Phase d'échange** (facultatif)
 - Les joueurs peuvent proposer d'échanger ou vendre des cartes fossiles entre eux.
 - Un prix en pièces est fixé librement par les joueurs.

5. Fin du tour

- Le joueur ne peut pas avoir plus de **7 cartes fossiles en main**. Il doit défausser l'excédent si nécessaire.
 - Le tour passe au joueur suivant.
-

Règles spéciales sur les fossiles et les squelettes

- Il existe **3 types de dinosaures** : **Carnivores, Aquatiques et Volants**.
 - Chaque squelette a **5 parties** à assembler (Tête, Corps, Pattes avant, Pattes arrière, Queue/Ailes/Nageoires selon le type).
 - **Un joueur ne peut pas compléter un squelette s'il n'a pas déjà contribué à sa construction.**
 - **Lorsque le dernier fossile est posé sur un squelette, il est complété et les points sont calculés :**
 - La complétion **double les points des fossiles posés par chaque joueur**.
 - Exemple :
 - Joueur A a posé 2 fossiles (il a 2 points).
 - Joueur B a posé 3 fossiles (il a 3 points).
 - Comme le squelette est terminé, **les points sont doublés** :
 - Joueur A passe à **4 points**.
 - Joueur B passe à **6 points**.
 - **Le joueur qui pose le dernier fossile ne reçoit pas de points bonus.**
-

Fin de la partie et comptage des points

- La partie se termine après **12 tours complets**.
 - Chaque joueur compte ses points :
 - **1 point par fossile posé**
 - **Multiplication par 2 des points pour les fossiles d'un squelette complété**
 - Certains cartes bonus peuvent ajouter des points supplémentaires
 - **Le joueur avec le plus de points gagne la partie !**
-

Précisions sur les cartes bonus et événements

- **Cartes Bonus** : Jouables à tout moment pendant son tour.

- Exemples : "Expédition gratuite", "Fouille chanceuse" (piocher 2 cartes fossiles et garder une).
 - **Cartes Événement** : Elles s'activent dès qu'elles sont piochées.
 - Exemples : "Conditions difficiles" (augmenter temporairement le coût des expéditions), "Subvention du musée" (tous les joueurs gagnent des pièces).
-

Stratégies et conseils pour bien jouer











- **Gérez bien vos pièces** : Creuser trop souvent peut vous empêcher de poser des fossiles.
- **Observez ce que font les autres joueurs** : Récupérer les bonnes parties de fossiles peut vous avantager.
- **Revendez au musée si besoin** : Ne gardez pas trop de fossiles inutiles.
- **Compléter un squelette rapporte à tout le monde** : Assurez-vous d'avoir contribué avant de le finaliser.

Bonne expédition et que le meilleur archéologue gagne !

Cartes Événements (se déclenchent immédiatement lorsqu'elles sont piochées) (20x cartes)

1. **Tempête de sable** 🌪️ (3x)
→ Tous les joueurs doivent défausser une carte fossile de leur choix.
2. **Subvention du musée** 💰 (3x)
→ Tous les joueurs reçoivent 3 pièces.
3. **Matériel endommagé** 🛠️ (2x)
→ Le coût du creusage augmente de 1 pièce pour **1 tour**.
4. **Découverte majeure** 🦴 ✨ (3x)
→ Le prochain joueur qui pose un fossile gagne **2 points** au lieu de 1.
5. **Conditions difficiles** ⚔️ (2x)
→ Pendant **1 tour**, tous les joueurs ne peuvent creuser **qu'une seule fois**, peu importe leur budget.
6. **Effondrement du site** 🏠 (2x)
→ Tous les joueurs doivent mélanger **leurs cartes fossiles** et en défausser **une au hasard**.
7. **Vandalisme** 🚫 (2x)
→ Chaque joueur doit payer **2 pièce** ou défausser 2 fossile de son choix.
8. **Gros financement !** 🏛️ (2x)
→ Chaque joueur peut immédiatement **payer 2 pièces** pour piocher une carte fossile supplémentaire.
9. **Brèche de sécurité** 🕵️ (x1)
→ Chaque joueur peut voler une carte fossile au joueur de son choix. (Le vol se fait au hasard parmi les cartes en main).

 **Cartes Bonus** (les joueurs les conservent en main et peuvent les jouer à tout moment sous condition) (27 cartes)

1. **Voleur**  (3x)
→ Permet de **voler** une carte **fossile** ou **bonus** à un joueur au hasard.
2. **Expédition gratuite**  (3x)
→ Permet de **creuser une fois sans payer**.
3. **Partie rare**  (3x)
→ Lorsqu'un joueur pose un fossile, il gagne **1 point supplémentaire** pour cette pose.
4. **Fouille chanceuse**  (3x)
→ Lors d'une expédition, **piochez 2 cartes fossiles et gardez celle de votre choix**.
5. **Subvention du musée**  (3x)
→ Recevez immédiatement **3 pièces**.
6. **Fossile endommagé**   (5x)
→ À jouer sur un adversaire. Il doit **défausser un fossile de son choix**.
7. **Découverte médiatique**  (2x)
→ À jouer lors de la pose d'un fossile. **Gagnez 2 points supplémentaires**.
8. **Échange forcé**  (4x)
→ Échangez un fossile **de votre choix** avec un joueur (il ne peut pas refuser).
9. **Étude approfondie**  (1x)
→ **Regardez une carte** de la pioche fossile avant de choisir d'y aller en expédition.

Super Pouvoirs des Archéologues

1 Le Négociateur 🤝

→ **Une fois par tour**, il peut **acheter une carte fossile** à un autre joueur sans que celui-ci puisse refuser.

2 L'Explorateur 🛠️

→ **Tous les tours**, il peut **creuser gratuitement une fois** de plus au lieu d'une.

3 Le Spécialiste 🔍

→ **Trois fois par partie**, il peut **chercher un type de fossile spécifique** dans la pioche et le récupérer immédiatement au lieu de piocher au hasard.

4 L'Historien 📜

→ Il peut **garder 2 cartes événement** qu'il pioche au lieu de les jouer immédiatement et choisir **quand** les activer.

5 L'Opportuniste 🤪

→ **Une fois par tour**, lorsqu'un autre joueur **vend un fossile au musée**, il peut immédiatement **l'acheter au même prix** avant qu'il ne retourne dans la pioche.

→ il peut racheter un fossile aux autres joueurs pour une pièce de moins qu'indiqué sur la carte

6 Le Financier 💰

→ Lorsqu'il **reçoit une subvention du musée**, il **gagne 1 pièce supplémentaire** à chaque fois.

7 Le Prospecteur 💰

→ Lorsqu'il creuse, il peut **regarder** une carte avant de la prendre.

Si c'est une carte "Pas de fossile", il peut la reposer face cachée et en choisir une autre.