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
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)**

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)**

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**

1️⃣ **Le Négociateur** 🤝  
→ **Une fois par tour**, il peut **acheter une carte fossile** à un autre joueur sans que celui-ci puisse refuser.

2️⃣ **L’Explorateur** ⛏️  
→ **Tous les tours**, il peut **creuser gratuitement une fois** de plus au lieu d’une.

3️⃣ **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.

4️⃣ **L’Historien** 📜  
→ Il peut **garder 2 cartes événement** qu'il pioche au lieu de les jouer immédiatement et choisir **quand** les activer.

6️⃣ **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 peux racheter un fossile aux autre joueur pour une pièce de moins qu’indiqué sur la carte

7️⃣ **Le Financier** 💰  
→ Lorsqu'il **reçoit une subvention du musée**, il **gagne 1 pièce supplémentaire** à chaque fois.

7️⃣ **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.