RÈGLES DU JEU : EXPÉDITION FOSSILE

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 fossile en main.

2. Disposer toutes les cartes fossile 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

o Le joueur peut vendre une carte fossile au musée contre 1 pièce.

o La carte vendue est remise dans la pioche fossile et mélangée.

2. Recevoir un revenu fixe

o Chaque joueur gagne 1 pièce au début de son tour.

3. Effectuer une action principale (choisir UNE seule action parmi les 3) :

o Creuser : Payer 1 pièce pour piocher une carte fossile. (Maximum 3 fois par tour si le joueur a assez de pièces.)

o Piocher une carte bonus/événement : Gratuite, appliquer l'effet si c'est un événement.

o 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)

o Les joueurs peuvent proposer d'échanger ou vendre des cartes fossiles entre eux.

o Un prix en pièces est fixé librement par les joueurs.

5. Fin du tour

o Le joueur ne peut pas avoir plus de 7 cartes fossiles en main. Il doit défausser l'excédent si nécessaire.

o 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 :

o La complétion double les points des fossiles posés par chaque joueur.

o 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.

o 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 :

o 1 point par fossile posé

o Multiplication par 2 des points pour les fossiles d'un squelette complété

o 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.

o Exemples : "Expédition gratuite", "Fouille chanceuse" (piocher 2 cartes fossiles et garder une).

• Cartes Événement : Elles s'activent dès qu'elles sont piochées.

o 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.