

Wetenschappers hebben eindelijk dinosaurussen gekloond!
Over de hele wereld openen dierentuinen vol met deze enorme wezens.
Organiseer je dinosaurus-hokken zo goed mogelijk om nieuwsgierige
bezoekers de meest trendy dinosaurussen te laten zien!

INHOUD

5 Zoo borden
(met een zomer- en
winterzijde)

60 dinosaurussen
(10 x 6 verschillende
soorten)

1 dobbelsteen
1 zakje

OPSTELLING

- 1 Elke speler neemt een Zoo-bord en legt het voor zich neer. De spelers moeten allemaal dezelfde zijde van het bord gebruiken. Gebruik de zomerzijde voor je eerste spel.
- 2 Vul het zakje met dinosaurussen op basis van het aantal spelers (zie tabel onderaan). De overblijvende dinosaurussen leg je in de doos.
- 3 De jongste speler neemt de dobbelsteen.

HOEVEEL DINAUSAURUSSEN?

5 spelers	alle dinosaurussen worden gebruikt (60 gaan in de zak)
4 spelers	2 dinosaurussen van elke soort worden in de doos geplaatst. (48 gaan in de zak)
3 spelers	4 dinosaurussen van elke soort worden in de doos geplaatst. (36 gaan in de zak)
2 spelers	2 dinosaurussen van elke soort worden in de doos geplaatst. (48 gaan in de zak)



SPELVERLOOP

Het spel wordt in twee rondes gespeeld. Elke ronde bestaat uit zes beurten..

In het begin van elke ronde, nemen alle spelers elk willekeurig zes dinosaurussen uit de zak en houden deze verstopt in hun handen.

RONDE 1

De speler met de dobbelsteen rolt deze.

Alle spelers kiezen gelijktijdig een dinosaurus uit hun hand. Wanneer alle spelers gekozen hebben, plaatst iedereen gelijktijdig de dinosaurus in zijn Zoo. Alle spelers, uitgezonderd degene die de dobbelsteen heeft gerold, moet de dinosaurus plaatsen in functie van de beperking die de dobbelsteen aanduidt (zie pagina 6). Indien een speler de regels niet kan of wil volgen, kan de dinosaurus in de Rivier geplaatst worden. De Rivier heeft niet dezelfde regels als een Hok (zie pagina 5).

Daarna, geven de spelers de overblijvende dinosaurussen in hun hand door aan de speler links van hen, zonder deze aan de andere spelers te laten zien. De dobbelsteen wordt ook aan de volgende speler links doorgegeven..

RONDE 2

Een nieuwe ronde begint : De dobbelsteen wordt opnieuw gerold, elke speler plaatst een dinosaurus in zijn Zoo, en geeft de overblijvende dinosaurussen opnieuw door aan de speler links. De rondes gaan zo door tot elke speler zes dinosaurussen in zijn Zoo heeft geplaatst.

Zodra iedere speler een Zoo heeft die zes dinosaurussen bevat, begint men met de tweede ronde. Deze wordt zoals de eerste ronde gespeeld.

Aan het einde van de tweede ronde, heeft iedere speler twaalf dinosaurussen in zijn Zoo.

DINOSAURUS HOKKEN

Elke Zoo bevat zes Hokken.
Elke Hok heeft een verschillende regel voor het plaatsen en het scoren van punten.



Het Bos van Identieken: Dit Hok kan enkel dinosaurussen bevatten van dezelfde soort en moet gevuld worden van links naar rechts zonder lege ruimte tussen. Op het einde van het spel brengt dit Hok het aantal punten op in functie van het aantal dinosaurussen dat het bevat.



De Weide van Verschillen: Dit Hok kan enkel dinosaurussen bevatten van verschillende soorten en moet gevuld worden van links naar rechts zonder lege ruimte tussen. Op het einde van het spel brengt dit Hok het aantal punten in functie van het aantal dinosaurussen dat het bevat.



De Grasvlakte van Liefde: Dit Hok kan alle soorten dinosaurussen bevatten. Op het einde van het spel, ontvangt men 5 punten voor elk koppel dinosaurussen (Een koppel zijn twee dinosaurussen van dezelfde soort. Het is toegestaan om meerdere koppels van dezelfde soort te verzamelen).



Het Woud van Trio: Dit Hok kan drie dinosaurussen bevatten van dezelfde of van verschillende soorten. Op het einde van het spel, brengt het Hok 6 punten op indien deze exact 3 dinosaurussen bevat ongeacht welke soort. In andere gevallen brengt deze 0 punten op.



De Koning van het Oerwoud: Dit Hok kan enkel één dinosaurus bevatten. Op het einde van het spel, brengt dit Hok 7 punten op indien jouw Zoo evenveel of meer dinosaurussen bevat van het soort in dit Hok, dan in de Zoos van jouw tegenstanders. Indien de Zoo van een tegenstander meer dinosaurussen van deze soort bevat dan jouw Zoo, brengt deze 0 punten op.



Het Eiland van Eenzaamheid: Dit Hok kan enkel één dinosaurus bevatten. Op het einde van het spel brengt dit Hok 7 punten op indien de dinosaurus in dit Hok de enige van zijn soort is in jouw volledige Zoo. Indien dit niet het geval is, brengt deze 0 punten op.

ZOMER-
ZIJDE

BOSSEN

RESTAURANT

TOILETTEN

GRASLAND

DE RIVIER

De Rivier is een speciale zone die niet beschouwd wordt als een Hok. Op het einde van het spel brengt iedere dinosaurus die zich in de Rivier bevindt 1 punt op.

T-REX

De T-Rex is een speciale dinosaurus. Elk hok dat op het einde van het spel een T-Rex dinosaurus bevat, brengt 1 extra punt op. **Belangrijk:** Hokken die meer dan één T-Rex bevatten brengen ook maar 1 punt op per Hok.



DE DOBBELSTEEN

Elke beurt, rolt een speler de dobbelsteen die een beperking aanduidt. Alle andere spelers moeten een dinosaurus plaatsen in functie van deze beperking. Dit zijn de verschillende zijden :



— **Bossen:** De dinosaurus moet in een Hok in de Bossen geplaatst worden in jouw Zoo



— **Grasland:** De dinosaurus moet in een Hok in het Grasland geplaatst worden in jouw Zoo.



— **Toiletten:** De dinosaurus moet in een Hok aan de zijde van de Toiletten geplaatst worden in jouw Zoo. (aan de rechterzijde van de Rivier).



— **Restaurant:** De dinosaurus moet in een Hok aan de zijde van het Restaurant geplaatst worden in jouw Zoo. (aan de linkerzijde van de Rivier) .



— **Leeg Hok** De dinosaurus moet in een leeg Hok geplaatst worden.



— **Let op de T-Rex:** De dinosaurus moet in een Hok geplaatst worden dat geen T-Rex bevat.

Opmerking: Een T-Rex kan deze beurt geplaatst worden indien het Hok nog geen T-Rex bevat.

$$5 + 8 + 7 + 1 + 10 = 30$$

EINDE VAN HET SPEL

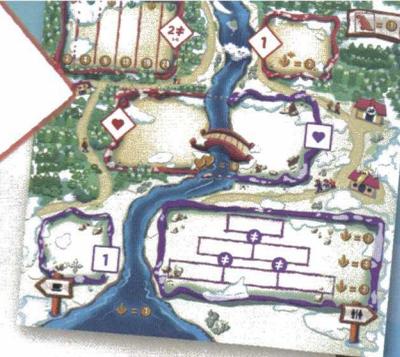
Het spel wordt beëindigd aan het einde van de tweede ronde. De spelers tellen hun punten en degene met de meeste punten wint het spel. Indien gelijkspel, wint de speler die het minste T-Rexen heeft het spel.

Indien er hierna nog geen winnaar is, delen de spelers de overwinning.

Tip: Gebruik pen en papier om de punten van iedere speler bij te houden.

ALTERNATIEVE ZOO

WINTER-
ZIJDE



Wanneer reeds enkele malen met de zomerzijde gespeeld werd, kan de winterzijde gebruikt worden, deze biedt een meer technische uitdaging.



Het Ordelijke Bos: Dit Hok kan enkel twee verschillende soorten dinosaurussen bevatten in een bepaalde volgorde. Ze moeten afwisselend geplaatst worden van links naar rechts, zoals volgt: soort 1 / soort 2 / soort 1 / soort 2 / soort 1 / soort 2. Aan het einde van het spel, brengt dit Hok punten op in functie van de hoeveelheid dinosaurussen in het Hok.

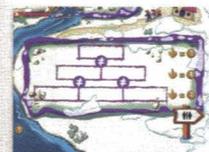
Opmerking: Twee dinosaurussen van dezelfde soort mogen elkaar niet opvolgen met een lege ruimte tussen.



De Brug van Liefde (rechts en links van de Rivier): Dit Hok is in twee gedeeld door de Rivier, deze kan dinosaurussen van elke soort bevatten. Aan het einde van het spel brengt deze 6 punten op voor elk koppel van dezelfde soort waarvan één dinosaurus zich aan de ene zijde en de tweede zich aan de andere zijde van de rivier bevindt. Opmerking: Daar dit Hok uit twee zijden bestaat, kunnen beide zijden elk een T-Rex bevatten en dus kunnen ze elk een extra punt waard zijn op het einde van het spel indien ze een T-Rex bevatten.



De Piramide: Dit hok kan zes dinosaurussen bevatten. De eerste drie moeten aan de basis van de piramide geplaatst worden, de volgende twee in het midden en de laatste bovenaan. Let op, twee dinosaurussen van dezelfde soort mogen niet naast elkaar, horizontaal of verticaal, geplaatst worden. Aan het einde van het spel brengt dit Hok punten op in functie van het aantal dinosaurussen in de piramide en afhankelijk van hun positie.



Het Uitkijkpunt: Dit Hok kan enkel één dinosaurus bevatten. Aan het einde van het spel, brengt dit Hok 2 punten op per dinosaurus van deze soort in de Zoo van de speler rechts van jou..



Quarantine Zone: Dit Hok kan enkel één dinosaurus bevatten. Aan het einde van het spel, voor de puntentelling, verplaats je de dinosaurus naar een ander Hok of naar de Rivier in jouw Zoo. (let op de beperking van de dobbelsteen).



ZOMER- EN WINTERSPEL

Om de titel van de beste manager te verdienen, speel je twee spellen op een rij:

- het eerste op de Zomerzijde
- het tweede op de Winterzijde.

Elke speler telt de punten op van beide spellen en degene met de meeste punten in totaal wint het spel.

VERSIE VOOR TWEE SPELERS

Met twee spelers worden vier rondes gespeeld (in plaats van twee). In het begin van het spel, nemen beide spelers elk willekeurig zes dinosaurussen uit de zak, maar ze plaatsen er maar drie tijdens elke ronde.

Volgorde van het Spel tijdens de Rondes

De spelers gooien om beurten de dobbelsteen.

De beperking van de dobbelsteen geldt enkel voor de speler die de dobbelsteen niet heeft gerold.

- Elke speler kiest een dinosaurus die in zijn Zoo geplaatst zal worden.
- Elke speler kiest een dinosaurus die terug in de doos geplaatst zal worden.
- De spelers ruilen de dinosaurussen in hun hand.

Einde van het spel

Aan het einde van de vierde ronde, heeft iedere speler twaalf dinosaurussen in zijn Zoo. De punten worden geteld zoals in het basisspel.

WAAR KOMT DE NAAM "DRAFTOSAURUS" VANDAAN?

"Drafting" is een spelmechanisme dat bestaat uit het doorgeven van spelelementen - vaak kaarten, maar in dit geval dinosaurussen! - rond de tafel van speler tot speler.

Bedanking van de auteur : Team Kaedama wil graag Gaëtan bedanken en ook het volledige Ankama team, Steven Spielberg, de enthousiaste Burgoludique spelers en de lieve bezoekers van het festival in Valence.

"Life finds a way." – Dr. Ian Malcolm

Designer : Team Kaedama : Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc, and Théo Rivière.

Illustrateurs : Vipin Alex Jacob / Jiahui Eva Gao | Grafisch Design : L'encre invisible / Ankama | Grafische Studio : Forgenext

Nederlandstalige versie : Jessica Prins

Les scientifiques ont enfin réussi à cloner les dinosaures ! Dans le monde entier s'ouvrent de nombreux zoos pour colosses. Organisez vos enclos du mieux possible pour offrir aux curieux les dinosaures les plus en vogue !

MATÉRIEL

5 plateaux Zoos
(une face « été »
et une face « hiver »)

60 dinosaures
(10 x 6 espèces
différentes)

1 dé de contrainte
1 sac opaque

MISE EN PLACE

- 1 Chaque joueur prend un plateau Zoo et le place devant lui. Les joueurs doivent tous utiliser le même côté de leur plateau. Pour les premières parties, jouez avec la face « été ».
- 2 On place dans le sac opaque les dinosaures correspondants au nombre de joueurs (voir tableau ci-dessous). Les dinosaures restants sont remis dans la boîte.
- 3 Le joueur le plus jeune place le dé de contrainte devant lui.

COMBIEN DE DINOSAURES ?

5 joueurs	Tous les dinosaures de la boîte sont utilisés (60 dans le sac)
4 joueurs	2 dinosaures de chaque espèce sont laissés dans la boîte (12 dinosaures retirés, 48 dans le sac)
3 joueurs	4 dinosaures de chaque espèce sont laissés dans la boîte (24 dinosaures retirés, 36 dans le sac)
2 joueurs	2 dinosaures de chaque espèce sont laissés dans la boîte (12 dinosaures retirés, 48 dans le sac)

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Une partie se déroule en deux manches. Une manche est composée de six tours.

Au début de chaque manche, chaque joueur pioche six dinosaures dans le sac opaque et les garde cachés dans sa main.

MANCHE 1

Le joueur possédant le dé de contrainte le lance.

Puis, simultanément, chaque joueur choisit un dinosaure de sa main. Dès que chacun en a choisi un, tout le monde le révèle et le place dans son Zoo. Tous les joueurs **sauf celui qui a lancé le dé** doivent respecter la contrainte imposée (voir le dé de contrainte, page 6).

Si un joueur **ne peut pas** ou **ne veut pas** placer un dinosaure dans un Enclos, il peut toujours le placer dans la Rivière. La Rivière n'est pas considérée comme un Enclos (voir la Rivière, page 5).

Ensuite, chaque joueur passe les dinosaures qui lui restent en main, sans les révéler, à son voisin de gauche. Le joueur possédant le dé de contrainte le passe également à son voisin de gauche.

MANCHE 2

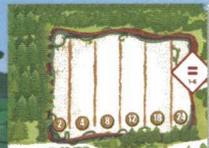
Un nouveau tour commence : le dé de contrainte est lancé, chaque joueur place un dinosaure dans son Zoo, passe les dinosaures qu'il lui reste à son voisin, et ainsi de suite jusqu'à ce que chacun ait six dinosaures dans son Zoo.

Dès que chaque joueur a six dinosaures dans son Zoo, la seconde manche commence.

Elle se déroule exactement de la même manière que la première. À l'issue de la seconde manche, chaque joueur a donc douze dinosaures dans son Zoo.

LES ENCLOS

Chaque Zoo contient six Enclos.
Chaque Enclos dispose d'une condition de placement et rapporte des points de victoire différemment.



La forêt des Similaires: Cet Enclos accueille uniquement **des dinosaures de la même espèce** et doit être rempli de la gauche vers la droite.
À la fin de la partie, il rapporte des points de victoire en fonction du nombre de dinosaures présents.



La plaine des Différences: Cet Enclos accueille uniquement **des dinosaures d'espèces différentes** et doit être rempli de la gauche vers la droite.
À la fin de la partie, il rapporte des points de victoire en fonction du nombre de dinosaures présents.



La prairie des Amoureux: Cet Enclos accueille **tous types de dinosaures**. À la fin de la partie, il rapporte 5 points de victoire pour **chaque couple de dinosaures de la même espèce**. (Un couple est constitué de 2 dinosaures d'une même espèce. Il est possible d'avoir plusieurs couples d'une même espèce.)



Le trio des bois: Cet Enclos accueille **jusqu'à trois dinosaures, de n'importe quelle espèce, similaires ou différents**.
À la fin de la partie, il rapporte 6 points de victoire s'il y a exactement 3 dinosaures dedans, quelle que soit leur espèce. Dans le cas contraire, il ne rapporte aucun point.

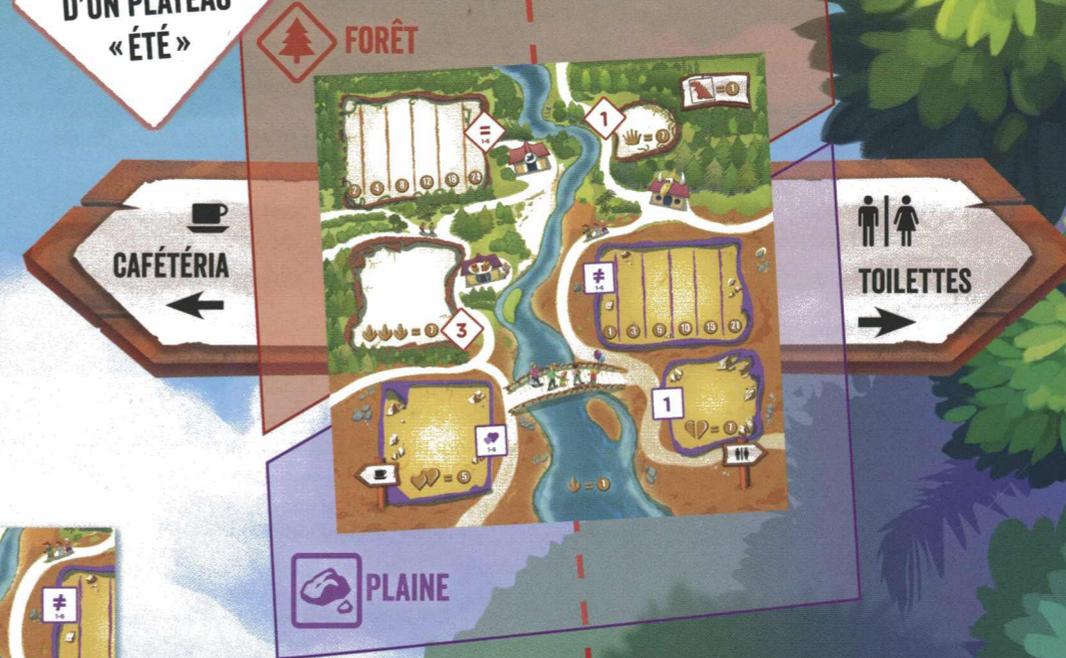


Le roi de la Jungle: Cet Enclos accueille **un seul dinosaure**.
À la fin de la partie, il rapporte 7 points de victoire si votre Zoo contient autant ou plus de dinosaures de l'espèce présente dans cet Enclos que dans tout autre Zoo adverse. Si un Zoo adverse compte plus de dinosaures de cette espèce que le vôtre, cet Enclos ne rapporte aucun point.



L'île du Solitaire: Cet Enclos accueille **un seul dinosaure**.
À la fin de la partie, il rapporte 7 points de victoire si le dinosaure présent dans cet Enclos est le **seul de son espèce dans votre Zoo**. Dans le cas contraire, cet Enclos ne rapporte aucun point.

ANATOMIE D'UN PLATEAU « ÉTÉ »

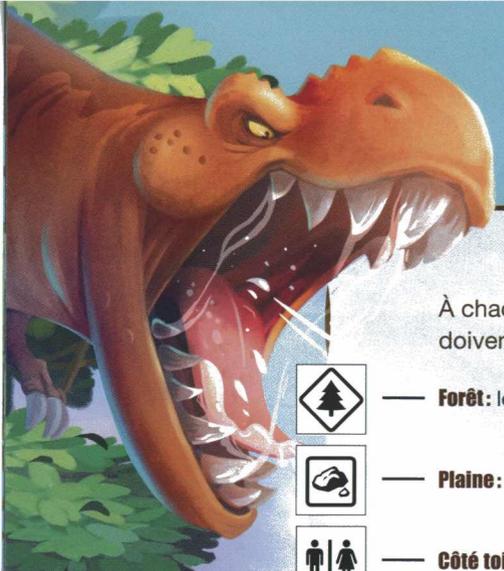


LA RIVIÈRE

La Rivière est une zone particulière qui n'est pas considérée comme un Enclos.
À la fin de la partie, chaque dinosaure présent rapporte 1 point de victoire.

LE T. REX

Le T. rex est un dinosaure particulier. À la fin de la partie, chacun de vos Enclos contenant **au moins un T. rex** rapporte 1 point de victoire supplémentaire.
Attention : un Enclos avec plusieurs T. rex ne rapporte que 1 point supplémentaire.



LE DÉ DE CONTRAINTE

À chaque tour, un joueur lance le dé de contrainte. **Tous les autres joueurs** doivent respecter la contrainte imposée. Voici les différentes faces du dé.



— **Forêt:** les dinosaures doivent être placés dans un Enclos de la forêt.



— **Plaine:** les dinosaures doivent être placés dans un Enclos de la plaine.



— **Côté toilettes:** les dinosaures doivent être placés du côté du panneau toilettes (à droite de la Rivière) de votre Zoo.



— **Côté cafétéria:** les dinosaures doivent être placés du côté du panneau cafétéria (à gauche de la Rivière) de votre Zoo.



— **Enclos vide:** les dinosaures doivent être placés dans un de vos Enclos vides.



— **Attention au T. rex:** les dinosaures doivent être placés dans un Enclos qui ne contient pas de T. rex.
Précision: il est toujours possible de jouer un T. rex ce tour-ci, tant qu'il n'y en a pas dans l'Enclos en question.

$$5 + 8 + 7 + 1 + 10 = 30$$

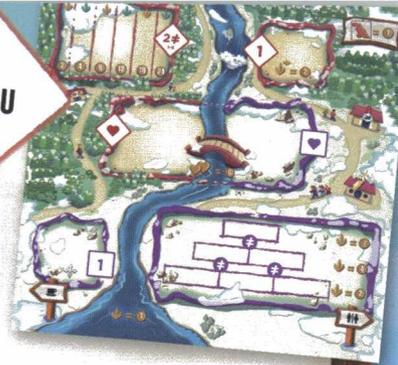
FIN DE PARTIE

La partie prend fin à l'issue de la seconde manche. Chacun compte ses points et celui qui en a le plus est déclaré vainqueur!
En cas d'égalité, le joueur qui possède le moins de T. rex l'emporte. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

Conseil: utilisez un papier et un crayon pour faire le décompte des points de chaque joueur.

ZOO ALTERNATIF

ANATOMIE D'UN PLATEAU « HIVER »



Une fois que vous avez fait quelques parties avec la face «été» des plateaux Zoo, essayez la face «hiver», qui propose un challenge un peu plus technique.



Le bois Bien Ordonné: cet Enclos accueille **uniquement deux espèces de dinosaures, de manière ordonnée.** Ils doivent être obligatoirement placés en alternance, de la gauche vers la droite: espèce 1 / espèce 2 / espèce 1 / espèce 2 / espèce 1 / espèce 2. À la fin de la partie, il rapporte des points de victoire en fonction du nombre de dinosaures présents.

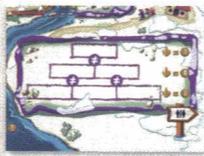
Précision: on ne peut pas placer deux dinosaures de la même espèce à la suite en laissant un espace vide.



Le pont des Amoureux (rive gauche et rive droite): cet Enclos est divisé en deux sous-Enclos, de part et d'autre de la Rivière, qui accueillent **n'importe quels dinosaures.**

À la fin de la partie, il rapporte 6 points de victoire pour chaque couple de la même espèce comportant un membre dans chacun des deux sous-Enclos.

Précision: les deux sous-Enclos sont considérés comme deux Enclos différents: chacun peut rapporter un point supplémentaire en fin de partie s'il accueille un T. rex.



La pyramide: cet Enclos accueille jusqu'à six dinosaures. **Les trois premiers doivent être placés sur la ligne du bas; les deux suivants, sur la ligne du milieu; et le dernier tout en haut.** Attention, deux dinosaures d'une même espèce ne peuvent être placés sur des emplacements adjacents (ni horizontalement ni verticalement).

À la fin de la partie, cet enclos rapporte des points de victoire en fonction du nombre et de la position des dinosaures présents.



Le point de vue: cet Enclos accueille **un seul dinosaure.**

À la fin de la partie, il rapporte 2 points de victoire pour chaque dinosaure, de la même espèce que celui qui s'y trouve, présent dans le Zoo de votre voisin de droite.



La zone de quarantaine: cet Enclos accueille **un seul dinosaure.**

À la fin de la partie, déplacez ce dinosaure dans un autre Enclos de votre Zoo ou dans la Rivière (en respectant toutefois les règles de pose) avant de compter les points.

VARIANTE : « ÉTÉ / HIVER »

Pour revendiquer le titre de meilleur gestionnaire de zoo à dinosaures, les joueurs disputent deux parties consécutives :

- la première sur la face « été » ;
- la seconde sur la face « hiver ».

Chaque joueur additionne le score de ses deux parties pour déterminer le vainqueur.

VERSION DEUX JOUEURS

Une partie à deux joueurs se déroule en quatre manches (au lieu de deux normalement). Au début de chaque manche, les joueurs prennent six dinosaures aléatoirement dans le sac opaque, mais ils n'en placent que trois durant la manche.

Déroulement d'une manche

Les joueurs lancent le dé de contrainte à tour de rôle.

La contrainte s'applique uniquement au joueur qui n'a pas lancé le dé.

- Chaque joueur choisit le dinosaure qu'il veut placer dans son Zoo.
- Chaque joueur choisit un deuxième dinosaure, qu'il remet dans la boîte du jeu.
- Les joueurs échangent alors leur main de dinosaures.

Fin de partie

À l'issue des quatre manches, chaque joueur a donc douze dinosaures dans son Zoo. Le calcul des points reste identique.

POURQUOI LE NOM DRAFTOSAURUS ?

Le « Draft » est une mécanique de jeu qui consiste à faire passer de main en main, autour de la table, des éléments de jeu. Il s'agit souvent de cartes mais, dans le cas présent, ce sont des dinosaures qui vont être « draftés » !

Remerciements des auteurs : La Team Kaedama souhaite remercier Gaëtan, toute l'équipe d'Ankama, Steven Spielberg, les enthousiastes joueurs des Burgoludiques et les sympathiques visiteurs du festival de Valence. « Life finds a way. » Dr Ian Malcolm

Auteur : La Team Kaedama : Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc et Théo Rivière.

Illustrateurs : Vipin Alex Jacob & Jiahui Eva Gao

Graphisme : L'encre invisible & Ankama

Studio graphique : Forgenext