

LE JARDIN DES DINOSAURES



LIVRET DE RÈGLES

TERRASSIK

Les ressources des îles du Terrassik sont limitées et ne se trouvent que sur des zones bien précises ! Attention aux rencontres que vous allez faire sur les îles du Terrassik !

Matériel de jeu (193 cartes | 16 îles | 1 dé)

Jeu de base (149 cartes | 12 îles)

			
36 cartes Dinos	72 cartes ressources		
8 Herbivores 8 Omnivores 8 Carnivores	24 Herbivores 24 Omnivores 24 Carnivores		
8 Atouts 4 Jokers			

14 plateaux îles

		
1 carte premier joueur		40 cartes ambre

Les modules (44 cartes | 4 îles | 1 dé)

		
C'est une météorite ? 10 cartes événement	Nouveaux Dinos ! 6 cartes albinos/mélanique	Dépenser sans compter 18 cartes ADN

La guerre des biomes

			
			1 dé 10 cartes rencontre

Rencontre

	
---	---

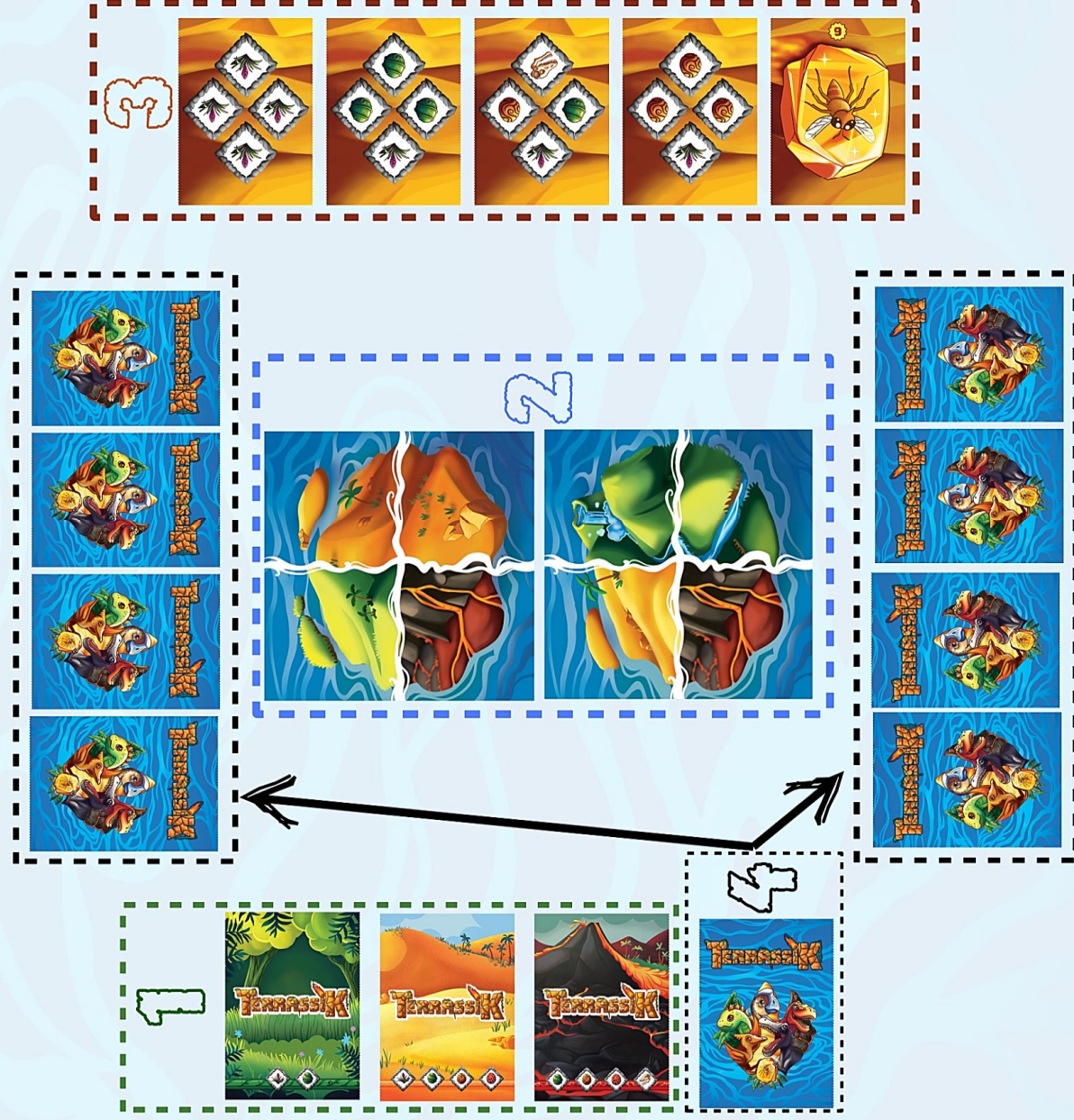
But du jeu :

Dans Terrassik, vous devrez ruser pour trouver une zone d'une île qui correspond à chacun de vos Dinos, dans le but de récupérer des ressources que vous pourrez échanger contre de l'ambre !
Le premier joueur ayant récolté 5 cartes ambre déclenche la fin du jeu !

Mise en place :

- 1 - Mélangez chaque paquet de cartes ressources et disposez chacun d'entre eux à proximité des joueurs.
- 2 - Mélangez face cachée, les îles standards et posez au centre de la table autant d'îles qu'il y a de joueurs.
- 3 - Mélangez les cartes ambre et révélez 4 d'entre-elles, il s'agit de la rivière d'ambre à disposition de l'ensemble des joueurs.
- 4 - Mélangez les cartes Dinos et distribuez-en 4 à chaque joueur.

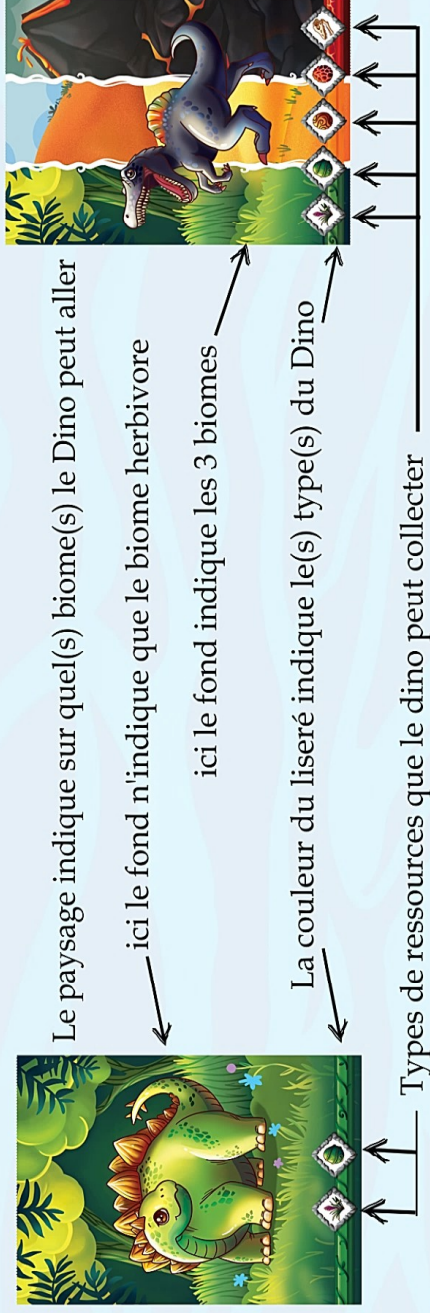
Exemple de mise en place pour 2 joueurs :



Principe de pose des cartes Dinos :

Chaque carte Dinos comporte un fond composé de 1, 2 ou 3 paysage(s), cela signifie que le Dino peut être posé sur un emplacement disponible d'une île (que nous appellerons "biome") correspondant à l'un de ces paysages.

Chaque île comporte 4 emplacements, qui peuvent être herbivore, omnivore, carnivore, permettant chacun d'accueillir un seul Dino.



Déroulement d'une manche :

Lors de la première manche : le joueur étant le plus grand fan de dinosaures prend la carte premier joueur.

TerrassiK se joue en une succession de plusieurs manches comportant chacune 4 tours de jeu, durant lesquels chaque joueur aura la possibilité de réaliser les étapes suivantes dans cet ordre :

1 - jouer une carte Dinos

En partant du premier joueur et dans le sens horaire, chaque joueur pose une carte Dinos sur n'importe quelle île comportant un biome disponible et compatible (s'il ne reste plus d'emplacement compatible ou disponible la carte Dinos est alors défaussée).

2 - récolter une ressource

Lorsqu'un joueur effectue cette action il récupère la première carte ressource du paquet correspondant au même biome.

3 - acheter une carte ambre

Cette étape ne peut être réalisée que si le joueur possède le lot de ressources permettant d'acheter une carte ambre ; dans ce cas il défausse les cartes ressources (les îles du TerrassiK ne "rendent pas la monnaie"), puis collecte la carte ambre devant lui face points visibles. Puis on dévoile une nouvelle carte ambre dans la rivière. Il est également possible d'échanger un lot de 4 ressources (pas nécessairement identiques) afin de générer une ressource permettant de compléter une carte ambre visible (il est possible de compléter plusieurs cartes ambre durant le même tour, afin de mutualiser les ressources).

La fin d'une manche est déclenchée lorsque les joueurs n'ont plus de cartes Dinos en main (ou ne peuvent plus jouer de cartes Dinos). On procède à la phase d'entretien avant de commencer une nouvelle manche.

Note : Dans une partie standard chaque joueur pose les ressources qu'il dispose devant lui face visible.

Exemple d'un tour de jeu :

Ophélie joue un Herbivore (1), puis collecte une ressource de ce type (2), et complète une carte ambre (3).



Note : Ophélie perd un oeuf herbivore

Phase d'entretien :

- Retirez toutes les cartes Dinos, ainsi que toutes les îles présentes.
- Mélangez l'ensemble des cartes Dinos puis distribuez-en 4, face cachée, à chaque joueur
- Dévoilez autant de nouvelles îles qu'il y a de joueurs.
- Déplacez la carte premier joueur, au joueur situé à gauche de ce dernier, puis démarrez une nouvelle manche de jeu.

Fin de partie :

La fin de partie est déclenchée lorsqu'un joueur achète sa 5^{ème} carte ambre. On termine la manche en cours, puis le joueur avec le plus d'ambre remporte la partie.

A la fin d'une manche, si plusieurs joueurs arrivent à obtenir une égalité de cartes ambre, une dernière manche commence pour départager les joueurs.

Si lors de cette dernière manche une égalité persiste c'est le joueur ayant le plus de ressources qui gagne la partie.



Vous connaissez à présent les règles de base du jeu, il est temps de partir à la découverte des îles du TerrassiK !

Les cartes Dinos :

Chaque carte Dino permet de récupérer une carte ressources correspondante au biome sur lequel il est présent. Les cartes Atout et Joker permettent de s'adapter à plusieurs biomes.



Herbivore (Stégosaure) :

Ne peut être posé que sur un biome herbivore permettant de récupérer une carte ressources feuille et/ ou œuf herbivore du paquet ressources herbivore (forêt).



Omnivore (Oviraptor) :

Ne peut être posé que sur un biome omnivore permettant de récupérer une carte ressources feuille ou un œuf herbivore ou un œuf omnivore ou un œuf carnivore du paquet ressources omnivore (plage).



Carnivore (T-Rex) :

Ne peut être posé que sur un biome carnivore permettant de récupérer une carte ressources d'un œuf herbivore ou un œuf omnivore ou un œuf carnivore ou un crâne, du paquet ressources carnivore (volcan).



Atout (Pteranodon : herbivore / omnivore) :

Peut être posé sur un biome herbivore ou omnivore permettant de récupérer soit une carte ressources herbivore (forêt) s'il est posé sur un biome herbivore, soit de récupérer une carte ressources omnivore (plage) s'il est posé sur un biome omnivore.



Atout (Pteranodon : omnivore / carnivore) :

Peut être posé sur un biome omnivore ou carnivore permettant de récupérer soit une carte ressources omnivore (plage) s'il est posé sur un biome omnivore, soit de récupérer une carte ressources carnivore (volcan) s'il est posé sur un biome carnivore.



Joker (Spinosaure) :

Peut être posé sur n'importe quel biome herbivore, omnivore ou carnivore permettant de récupérer une carte ressources du même type que le biome en question.

Les cartes ressources :

Il existe 5 ressources différentes à récolter sur les trois types de biomes (forêt, plage, volcan) des îles du Terrassik :



Biome herbivore (forêt) :

Ce biome ne comporte que des ressources de type : plante ou oeuf herbivore, mais il est aussi possible d'obtenir une carte avec deux ressources.



1 plante

(x5)



1 oeuf herbivore

(x5)



2 plantes

(x5)



2 oeufs herbivores

(x5)



1 oeuf herbivore

1 plante (x5)



Biome omnivore (plage) :

Ce biome comporte les ressources de type : plante, oeuf herbivore, oeuf omnivore ou oeuf carnivore. Chaque carte vaut comme une ressource de son type.



1 plante

(x6)



1 oeuf herbivore

(x6)



1 oeuf omnivore

(x6)



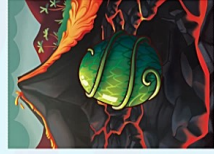
1 oeuf carnivore

(x6)



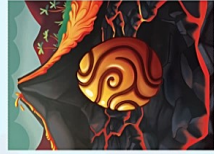
Biome carnivore (volcan) :

Ce biome comporte les ressources de type : oeuf herbivore, oeuf omnivore, oeuf carnivore ou os (crâne). Chaque carte vaut comme une ressource de son type.



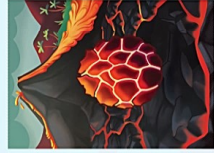
1 oeuf herbivore

(x5)



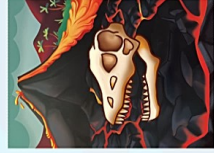
1 oeuf omnivore

(x5)



1 oeuf carnivore

(x5)



1 os

(x9)

Après votre première partie de TerrassiK avec la version de base, vous pourrez jouer avec des variantes et/ou des modules afin de pimenter votre expérience de jeu mais aussi pour augmenter la difficulté du jeu en fonction des joueurs.

Les variantes :

Vous pouvez ajouter ou combiner autant de variantes que vous le souhaitez, tout en utilisant le même matériel fourni pour une partie standard.

Ressources cachées :

Pour ajouter une part de suspens vous pouvez garder vos cartes ressources cachées lorsque vous en piochez.

Ainsi vous ne pourrez pas anticiper ce que les autres joueurs sont en train de collecter / planifier.

La course à l'ambre :

Lors de la phase d'entretien renouvelez l'ensemble des cartes ambre. Les joueurs seront partagés entre prendre le risque d'attendre les nouvelles cartes ambre ou échanger des ressources pour compléter une carte ambre actuellement visible.

Brume du TerrassiK

Dans cette variante vous jouez chaque tour de jeu comme dans la version de base de TerrassiK, sauf qu'au début de chaque tour les joueurs vont simultanément choisir une carte Dinos de leur main, et la poser devant eux face cachée. En partant du premier joueur et dans le sens horaire, chaque joueur révèle et pose sa carte Dinos sur n'importe quelle île comportant un biome disponible et compatible (s'il ne reste plus d'emplacement compatible, la carte est alors défaussée).

La rivière déferle

Lors de la phase d'entretien, en partant de la carte ambre la plus proche de la réserve, décalez chaque carte ambre d'un rang, la dernière carte ambre sera alors défaussée. Dévoilez la prochaine carte ambre et placez-la sur l'emplacement disponible devant la réserve.

Cette variante ajoutera un peu de tension car la rivière d'ambre se renouvellera lors de chaque fin de manche. (Procédez de la même manière avec les cartes ADN, si vous jouez avec le module ADN.)

Les îles du TerrassiK cachent de nombreuses surprises qui sont à découvrir sous forme de modules, avec pour chacun d'entres-eux du nouveau matériel et de nouvelles règles à intégrer dans le jeu de base.

Les modules :

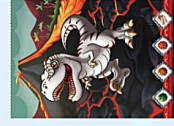
C'est une météorite ?



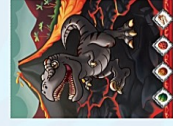
Vous pouvez ajouter du piment dans vos parties en ajoutant les 10 cartes événements. Au début de chaque manche (sauf la première), le premier joueur dévoile la carte du dessus du paquet et l'ensemble des joueurs concernés par l'événement en appliquent les effets.

Nouveaux Dinos !

Vous pouvez ajouter les 6 cartes Dinos albinos/mélanique en les mélangeant aux cartes Dinos du jeu de base. Lorsqu'un joueur pose une carte Dinos sur son biome il récolte une carte ressource du biome en question mais avec les règles suivantes :



- une carte Dinos albinos permet de piocher deux cartes ressources, puis le joueur choisi laquelle il conserve et l'autre est remise sous le paquet ressource.



- une carte Dinos mélanique permet de voler une carte ressource, correspondant au biome du dino, à n'importe quel joueur (si aucune carte ressource n'est compatible, ou intéressante, le joueur pioche simplement une carte ressource comme habituellement).

Dépenser sans compter



Lors de la mise en place : ajoutez les 18 cartes ADN au dessus des cartes ambre et dévoilez-en 4. Avec ce module un joueur ayant 3 cartes ADN déclenchera aussi la fin de la partie. Pour obtenir une carte ADN il faudra défausser une carte ambre plus un ensemble de ressources. Si un joueur obtient 5 cartes ambre et un autre joueur 3 cartes ADN, il y a égalité. Les cartes ADN vont ajouter une dimension stratégique et confronter les joueurs à devoir faire des choix (voir tableau en page 14).

La guerre des biomes



Vous pouvez augmenter la difficulté du jeu en ajoutant les 4 îles complexes. Trois de ces îles comportent un biome dédié uniquement à un type de Dinos (Herbivore, Omnivore ou Carnivore), il y a également l'île TerrassiK qui ne comporte que trois biomes (un de chaque type), ce qui va augmenter la stratégie et la réflexion des joueurs lors de la pose des cartes Dinos !

Rencontre



Lors de la mise en place : ajoutez les 10 cartes Rencontre ainsi que le dé. Mélangez les 10 cartes Rencontre et formez une pioche à proximité des joueurs, puis placez le dé à côté de cette dernière.

Avec ce module, lorsqu'un joueur pose une carte Dinos sur le dernier emplacement disponible d'une île, une rencontre est déclenchée. Le joueur révèle la première carte du paquet Rencontre puis lance le dé et applique le résultat indiqué par le dé en rapport avec l'événement de cette même valeur sur la carte rencontre.

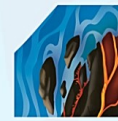


Défausse une carte du type indiqué

Pioche une carte du type indiqué



Permet de réserver une carte Ambre / ADN ou un biome



Défausse / Pioche
ressource d'un type au choix



Annule la rencontre

Roi du TerrassiK

Pour les joueurs expérimentés et ceux qui aiment les défis, vous pouvez intégrer l'ensemble des modules (et même des variantes pour les plus courageux) dans votre partie. Le vainqueur sera déclaré Roi du TerrassiK !

TerrassiK est un jeu évolutif et qui propose différents modules que vous pouvez intégrer en fonction de vos envies, pour augmenter sa rejouabilité, ou encore pour augmenter la difficulté et l'expérience de jeu.

Remerciements :

Avant tout je tiens à remercier Ophélie, ma femme, qui a toujours été là, sur l'ensemble de ce beau projet et qui m'a soutenue à chaque instant. Merci également à Lylia et Kylian, mes enfants, qui ont été mes premiers joueurs et qui m'ont motivés à aller au bout de l'aventure.

J'en profite pour remercier les joueurs de notre association Ludimagine qui ont testé, apporté leurs avis mais aussi confirmé que TerrassiK est facile à prendre en main et fun à jouer !

Merci également à Frédéric HENRY (Monolith Edition) pour son expertise et ses précieux conseils !

Merci Laurent MAIRE (Undécent) , les joueurs de l'association du foyer rural de Voyer, Maxime VAUCOULON et les joueurs de l'association de la Rue des Jeux pour leurs retours et tests !

Merci également à la MJC de Traenheim, la ludothèque Selest', les associations Original Event et ' A Koi K'on Joue ? ', ainsi que tous les joueurs qui ont « joué le jeu » dans tous les sens du terme, sur de nombreux festivals et autres événements ludiques !

Un grand merci à mes "accompagnateurs" à savoir Nicolas ANDREZCSIK (WARDICE | Epic-Zone Edition), Fabien MARCHAL (Caleçons & Dragon) , Jean-Baptiste CASBONNE (Sfaera) et Anthony BRIOT (Flag Quest) qui m'ont vraiment apportés une aide précieuse et de nombreux conseils !

Un grand merci à Fabrice ZOLLER et Lionel KLEIN pour la relecture des règles, mais aussi à Alexandre COLLIN, Grégory MAENNER, Jean-Marc GASTINE pour leurs rigueurs et leurs yeux affûtés qui ont permis d'améliorer la clarté et la fluidité des cartes et du jeu !

C'est grâce à vous tous que TerrassiK en est là aujourd'hui !

MERCI !



TerrassiKement,
Kévin Haehnel

La campagne de financement participatif Ulule:

Terrassik à été financé sur Ulule et cela grâce à vous !

Merci à l'ensemble des contributeurs qui ont permis de faire éclore le projet :

Jean-Baptiste Casbonne, Flavie Avril, Nicolas Andrezcsik, Laetitia Schott, Céline Grand, Stéphane Bancelin, Régis Lutter, Guillaume Decourbe, Sébastien Prin, Sébastien Laine, Floriane Wolff, Michel Le Roux, Aymeric Le Roux, Jean-Marc Jean-Baptiste Casbonne, Flavie Avril, Nicolas Andrezcsik, Laetitia Schott, Céline Grand, Stéphane Bancelin, Régis Lutter, Guillaume Decourbe, Sébastien Prin, Sébastien Laine, Floriane Wolff, Michel Le Roux, Aymeric Le Roux, Jean-Marc Gastine, Olivier Valentin, Lionel Klein, Nicolas Denjean, Vincent Brencklé, Vanessa Bloch, Alexandre & Mélanie Collin, Aurélie Le Roux, Fabien Marchal, Grégory Maenner, Erik Henninger, Anthony Briot, Laura Stoessel, Aurélie Feuerstein, Christophe Kohler, Corinne Vancampen, Lionel Humbert, Thibaut Brix, Elodie Brencklé, Sébastien Clement, Emeline Carvalho, Fabrice Zoller, Florence Bruckmann, Gaetan Dupuy, Maxime Eschbach, Jonathan Schott, Chloé Stortz, Thibaut Diemer, Valerie Zens, Léa Wickersheimer, Eddy Manebard, Aline Helmer, Anthony Cataldo, Renaud Lambert-North, Vincent Pollet, Nicolas Saas, Etienne Musquar, Jonathan & Sophie Buda, Jordan Hollard, Hugo Keller, Martial Meyer, Jeannette & Pierre Le Roux, Jonathan & Sandra Stortz, Christophe Gabourel, Nathanaël Mabwongo, Maxime Vaucoulon, Floryse Perron, Margaux Metzger, Vincent Lambert, Nils Buisson, Audrey Caputo, Laurent Lienhard, Honorine & Christophe Saint Hilaire, Thomas Massel, Juliette Goncalves, Matthieu Nussbaum, Quirin Bena, Hervé Bouche, Patrick Lentz, Caryl Lorentz, Cécile Goré, Claire Chadebec, Blandine Farai, Alexandre Nedelec, Maylis Leclerc, Noémie Rauch, Cathy Matter, Coralie Recht, Amandine Carlu, Nadège et Didier Le Roux, Gaëtan et Émilie Bosch-Ray, Original Event, Magalie Pupier, Fabrice Guironnet, Delphine Spohn, Boutique Philibert, William Brenckle, Audrey Roger, Justine Correia, Elisabeth Rauch, Caroline Fénies, Quentin Alves Rolo, Mélanie Fund, Julie Freychet, Isabelle Pierret, Christophe Menager, Marie-Christine Aymard, Muriel Javor, Rodrigue Nicolas, Pierre Deneux, Lizzie Melia et Thomas CLEISS, Romain Colli, Elodie Geist, Amanda Spehner, Matthieu Kieny, Cannelle Le Goffic, Laure & Thomas, Jérémy Daurut, Emmanuelle Kratz, Jérémy Deniot, Pascal Rosin, Céline Reisz, Jérôme Peyrelongue, Guillaume Montiage, Emmanuelle Gervais, Deborah Bodras, Aline Steffan, Ghislaine Nopper, Clorinde Previte, Joris Mathieu, Fanny Matter, Dominique Dekempener, Dung Nguyen Hattemer, Audrey Duflot, Rémi Bruaire, Aurelie Wendling, Lucas Faure, Florian Bregler, Hervé Miesch, Sabrina Bernard, Ingrid Achard, Séverine Jelen, Céline Hofmann, Valentin Meyer, Carole & Laurent Barlaud, Constanze Mayer, Christelle Cruat, Guillaume Cantrel, Jeremi Mathery, Sarah Sinteff, Audrey Daviaud, Mathias Convery, Marco Keller, Amandine Houy, Jeremy Guerinot, Audrey Mousset, Benoit Quintard, Cindy Ferreira, Meemee & NiMp, Boutique Fungames, Vincent Stab, Lionel Viaud, Pierre & Rachel Jacky, Jean-Baptiste Maupérin, Éloïse Vontrat, Yannick Recht, Christophe Le Ven, Catherine Bourdon.

Que faire si un paquet ressource est vide ?

Mélanger la défausse de ce type de ressource afin de régénérer une pioche.

Que faire si toutes les îles ont été visitées ?

Mélanger l'ensemble des îles et reformer une nouvelle pioche.

Que faire s'il n'y a plus d'emplacement libre pour mes cartes Dinos ?

Si je ne peux pas jouer une carte Dinos cette dernière est simplement défaussée et je passe mon tour.

Que faire si il n'y a plus de carte ADN disponible ?

Lorsque la dernière carte ADN est achetée par un joueur, la fin de jeu est alors déclenchée (même si aucun joueur ne possède 3 cartes ADN ou 5 cartes ambre). On procédera au comptage des points de chaque joueurs à l'issue de cette manche.

Est-ce que je peux acheter plusieurs cartes ambre/ADN dans le même tour si j'ai assez de ressources ?

Oui, un joueur possédant les ressources nécessaires peut acheter plusieurs cartes ambre/ADN durant son tour.

Est-ce que je peux donner 4 ressources différentes pour en générer une ?

Oui, il n'est pas nécessaire d'avoir 4 ressources identiques pour générer une ressource manquante afin de compléter une carte ambre ou ADN.

Est-ce que toutes les cartes valent comme une seule ressource ?

Non, il faut bien prendre en compte les ressources visibles sur les cartes. Certaines cartes que l'on peut collecter dans les biomes herbivores (forêt) , comportent deux oeufs herbivores, ou un oeuf herbivore et une plante ou deux plantes, dans ce cas la carte compte pour deux ressources.

Je dois défausser une ressource mais je ne l'ai pas.

Si un événement ou une rencontre me demande de défausser une ressource que je n'ai pas, je ne suis pas concerné.

Quand est-ce que les cartes du module Rencontre se déclenchent ?

De suite après avoir posé une carte Dinos sur le dernier emplacement disponible d'une île et après avoir pioché la carte Ressources.



Kévin HAEHNEL

Auteur de TerrassiK et grand passionné de dinosaures depuis tout jeune et président de l'association de jeux de société Ludimagine basée à Ernolsheim-bruche en Alsace. J'ai plusieurs prototypes de jeux dans mes cartons mais l'un de mes premiers projets est TerrassiK. L'idée de faire éclore un projet de jeu sur une thématique de dinosaures a rapidement commencé à voir le jour fin 2022. Aujourd'hui je vous propose de m'aider à faire éclore ce projet ensemble !



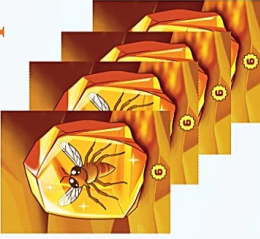
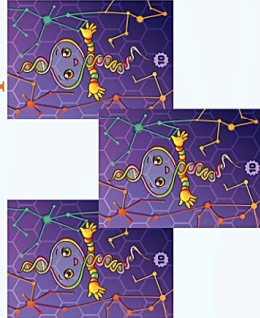
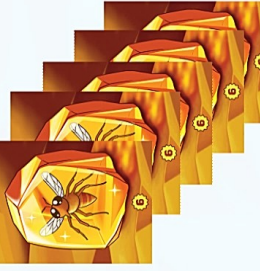
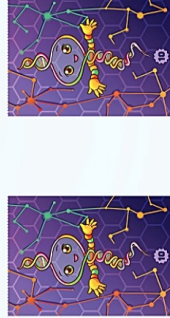
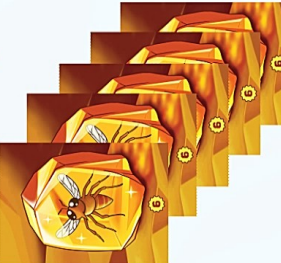
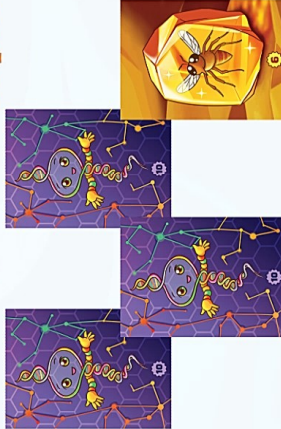

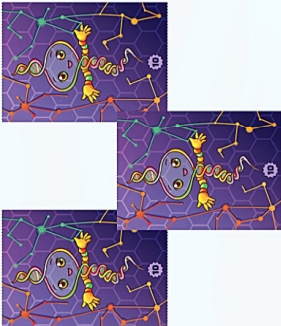
Marielle SEZNEC

Illustratrice de Terrassik, autodidacte et passionnée par tous les arts visuels et plastiques. Ayant développé pendant de nombreuses années mon univers visuel, et propose maintenant mon travail sur des projets variés allant du jeu de société à l'album jeunesse. Réfléchir une image au service d'un projet est particulièrement stimulant ! Cela me permet d'explorer des thèmes parfois éloignés de mes sujets de prédilection... et c'est le cas de TerrassiK ! Novice en paléontologie il y a quelques mois, je suis désormais une pro du stégo !

Rapports de points de victoire Ambre / ADN :

Lorsque l'on joue avec les cartes ADN, il faudra prendre en compte le comptage suivant (le dos des cartes ambre et ADN comporte leur valeur) :

- 1 carte ambre = 6 points de victoire (P.V.)
- 1 carte ADN = 10 points de victoire (P.V.)

Lylia	Kylian	Gagnant(e)
4 ambres = 24 p.v. 	3 ADN = 30 p.v. 	Kylian remporte la partie.
5 ambres = 30 p.v. 	2 ADN = 20 p.v. 	Lylia remporte la partie
5 ambres = 30 p.v. 	3 ADN + 1 ambre = 36 p.v. 	Kylian remporte la partie.
6 ambres = 36 p.v. 	3 ADN = 30 p.v. 	Lylia remporte la partie.

Il est à noter que ce n'est pas nécessairement le joueur ayant déclenché la fin de partie qui gagnera.

Exemple : Lylia déclenche la fin de partie en collectant 5 cartes ambre, mais avant la fin de la manche Kylian collecte une carte ambre en plus des 3 cartes ADN. Kylian remporte la partie avec 36 P.V. contre 30 P.V. pour

Plateau île d'abondance :



Il s'agit d'une île joker qui comporte 4 zones de pose mais chacune de ces zones comporte les 3 types de biomes à savoir Herbivore (Forêt) , Omnivore (Plage), et Carnivore (Volcan). Ce qui signifie que n'importe quel carte Dinos peut être posée sur les zones de cette nouvelle île et lorsque l'on pose sa carte Dinos on peut collecter une carte ressources correspondante au(x) biome(s) de la carte Dinos.

Exemples :

- le Stégosaure (carte Herbivore) peut collecter une carte Ressources Herbivore (Forêt)
- le Ptéranodon (carte atout Omnivore / Carnivore) peut collecter une carte Ressources du biome Omnivore (Plage) ou Carnivore (Volcan).
- le Spinosaire (carte joker) peut collecter une carte ressources au choix car il accède aux trois types de biomes.

Cette nouvelle île apportera encore plus de stratégie et de réflexion lorsqu'elle sera accessible aux joueurs !

Variante pour des parties à 2 ou 3 joueurs :

Pour des parties à 2 ou 3 joueurs, dévoilez à chaque manche, deux îles par joueur (au lieu d'une) et distribuer 8 cartes Dinos (au lieu de 4). La partie sera plus rapide et tactique !



KOMETE