

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)





CATCH UP  
GAMES



# cubosaurs

## RÈGLES DU JEU

UN JEU DE FABIEN TANGUY • ILLUSTRÉ PAR KRISTIAAN DER NEDERLANDEN

**BIENVENUE QUELQUE 66 MILLIONS D'ANNÉES EN ARRIÈRE, LORSQUE LA TERRE ÉTAIT LE TERRAIN DE JEU DES DINOSAURES. PARVIENDREZ-VOUS À PROLONGER LEUR RÈGNE ?**

**IL VOUS FAUDRA POUR CELA RESPECTER LE SUBTIL ÉQUILIBRE ENTRE TOUTES LEURS ESPÈCES !**

## BUT DU JEU

Chaque joueur essaie de remporter le plus de points à chaque manche, via sa collection de dinosaures.

Le joueur qui totalise **le plus de points après 2 manches** est déclaré vainqueur.



## APERÇU DE LA PARTIE

Chaque **type de dinosaure** a sa propre façon de vous rapporter ou faire perdre des points, selon le nombre d'exemplaires que vous possédez.

Vous allez être en compétition féroce avec les autres joueurs pour terminer chaque manche avec la collection de plus forte valeur. Lors de chacun de vos tours, vous recevez des cartes et devez décider si vous souhaitez les **ajouter à votre collection** ou les **faire passer au joueur suivant**.

La manche se termine dès que la pioche est vide, et chaque joueur additionne alors les points rapportés par chaque type de carte dans sa collection.

**Après 2 manches, les joueurs comparent leur score cumulé pour déterminer le vainqueur de la partie.**

## ANATOMIE D'UNE CARTE

### 1 TYPE DE LA CARTE

Il existe **8 types de cartes** :



T-Rex



Stégosaure



Brontosauure



Ptérodactyle



Pentaceratops



Vélociraptor Gris



Vélociraptor Noir



carte Œuf (multicolore)

*Il existe **7 cartes de** chaque type de dinosaure.*

*Il n'y a que **6 cartes Œuf**, mais elles sont toutes différentes.*



### 2 ICÔNE D'ADN



Certaines cartes comportent une icône d'ADN. Cette icône n'a d'importance que dans la **version avancée du jeu** (cf. page 10). Ignorez tout simplement cette icône dans la version de base.

### 3 SCORE DE LA CARTE

Cette zone indique les **points** rapportés par ce type de carte en fin de manche.

## MISE EN PLACE

- Mélangez les 55 cartes, puis conservez **10 cartes par joueur**, au hasard, sans les regarder.

*Exemple : dans une partie à 4 joueurs, conservez 40 cartes. Ces cartes conservées constituent le paquet de jeu.*

- Placez ce paquet de jeu au centre de la table. Les cartes restantes sont mises à l'écart. Elles ne seront pas utilisées lors de cette manche.

- Chaque joueur pioche **4 cartes du paquet** et les révèle devant lui pour démarrer sa collection.
- Désignez un premier joueur au hasard. La manche peut débuter.

*Note : Les 40 jetons ADN et les 10 tuiles Évolution d'ADN ne sont utilisés que dans la version avancée (cf. page 10). Laissez-les de côté tant que vous jouez à la version de base.*



## DÉROULEMENT DE LA PREMIÈRE MANCHE

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que le paquet soit vide ET que quelqu'un doive piocher.

Dès que cela arrive, les joueurs passent au décompte de fin de manche et marquent des points en fonction des cartes qu'ils ont devant eux.

## À VOTRE TOUR

Votre tour est composé de **deux phases**, à effectuer dans cet ordre :

1

### Récupérer des cartes dans votre main

Au début de votre tour, vous venez parfois de récupérer une Main de cartes refusée par le joueur précédent. Si (et seulement si) ce n'est pas le cas, piochez une carte du paquet.

La ou les cartes que vous avez alors en main sont appelées votre Main.

**Note :** *au début d'une manche, les joueurs n'ont aucune carte en main.*

2

### Conserver OU refuser votre Main

Vous devez à présent choisir l'une des deux options suivantes :

#### A) Conserver cette Main dans votre collection.

Ajoutez toutes les cartes de votre main à votre collection, face visible devant vous.

OU

#### B) Refuser cette Main et la faire passer au joueur suivant

Passez toutes les cartes de votre main au joueur suivant. Pour pouvoir faire cela, vous devez ajouter une des cartes de votre collection à votre Main, avant de la transmettre.

- Vous ajoutez exactement 1 carte de votre collection.
- Cette carte doit être d'un type qui n'est pas encore présent dans votre Main.

Si respecter ces 2 conditions vous est impossible, vous êtes obligé de choisir l'option A et conserver cette Main pour votre collection.

Une fois que vous avez conservé votre Main ou que vous l'avez fait passer, votre tour s'achève et le prochain joueur débute le sien.

**Note :** toutes les cartes Œuf comptent pour un seul et même type. Les Vélociraptors Gris et Noirs sont deux types distincts de cartes.

**IMPORTANT :** votre choix concerne toujours la totalité des cartes que vous avez en Main. Soit vous ajoutez toutes ces cartes à votre collection, soit vous les faites toutes passer.

## EXEMPLE DE JEU

Fabien débute la manche. Comme il n'a aucune carte en Main, il commence par piocher une carte.



Il doit à présent décider s'il souhaite conserver sa Main (constituée de ce **T-Rex**) pour sa collection ou plutôt la faire passer au joueur suivant.

Il décide de faire passer cette Main. Pour cela il doit y ajouter une carte de sa collection, d'un type pas encore présent dans cette Main. Il peut se séparer de son **Stégosaure**, son **Ptérodactyle** ou son **Vélociraptor Noir**, mais pas de son **T-Rex**.

Il décide d'ajouter le **Ptérodactyle**, et fait donc passer sa Main (le **T-Rex** pioché + le **Ptérodactyle** pris dans sa collection) au joueur suivant, Kristiaan.



Kristiaan débute son tour avec ces deux cartes en Main et n'a donc pas à piocher. Il doit décider ce qu'il veut faire de cette Main.



Il pourrait la faire passer au prochain joueur en ajoutant une carte de sa collection qui ne soit ni un **T-Rex**, ni un **Ptérodactyle**, mais il préfère ajouter ces cartes à sa collection.

Le joueur suivant, Gaëtan, commence par piocher une carte du paquet pour se constituer une Main...

## DÉCOMPTE DE FIN DE MANCHE

La manche prend fin dès qu'un joueur doit piocher une carte mais qu'il ne le peut pas, parce que la pioche est vide. Les joueurs comptent alors les points rapportés par les cartes de leur collection, en fonction de leur type.

Inscrivez sur un papier le score de chaque joueur pour cette manche.

**Note** : un joueur peut très bien obtenir un score négatif.

### SCORE DES DINOSAURES (sauf vélociraptors)



Les valeurs indiquent, de gauche à droite, combien de points vous rapporte la totalité de votre série de cartes de ce type, selon que vous terminez la manche avec 1, 2, 3 ou 4 (ou plus) exemplaires.

**Exemple** : une série de T-Rex (orange) vous rapporte 4 points si vous terminez la manche avec exactement 1 carte T-Rex. Si vous terminez avec 4 T-Rex ou davantage, vous perdez 5 points.



### SCORE DES VÉLOCIRAPTORS



Les Vélociraptors Noirs et Gris fonctionnent différemment des autres dinosaures. Vous devez les réunir, par paires d'un Noir et un Gris, pour que les deux cartes vous rapportent leurs points. À l'inverse, chaque Vélociraptor esseulé vous fait perdre les points indiqués sur la carte. Vous pouvez décider en fin de manche comment associer vos Vélociraptors de la manière la plus avantageuse.

**Exemple** : si ces deux cartes sont associées en une paire, chacune d'elles rapporte ses points (ici 2+3, pour un total de 5 points). Si vous n'aviez pas de Vélociraptor Gris à associer avec le Vélociraptor Noir, ce dernier vous ferait perdre 2 points.



## SCORE DES CARTES ŒUF

Chaque carte Œuf vous rapporte des points si vous êtes le ou l'un des joueurs qui possède le plus de Dinosaures du type indiqué. Dans le cas contraire, elle vous fait perdre des points.

**Exemple :** avec cette carte Œuf, vous gagnez 4 points si vous êtes le joueur avec le plus (ou égalité) de cartes de type Stégosaure. Dans le cas contraire, cette carte vous fait perdre 3 points.



**Note :** il y a 1 carte Œuf par type de dinosaures, sauf pour les Vélociraptors (Noirs et Gris) qui se partagent une seule carte Œuf pour les deux types. Pour cette carte, les joueurs comptent tous les Vélociraptors qu'ils ont devant eux, Noirs comme Gris, qu'ils forment des paires ou non.

## EXEMPLE DE DÉCOMPTE DE FIN DE MANCHE

Avec cette collection, Fabien marque un total de **3 points** :

**+5 points** pour ses Brontosaures (violet), parce qu'il en a 3 exemplaires ;

**-3 points** pour ses Pentaceratops (vert), parce qu'il n'en possède qu'un seul ;

**-3 points** pour sa carte Œuf, parce qu'elle demande d'être le joueur avec le plus de Pentaceratops dans sa collection, et un autre joueur à la table en a deux. Notez que dans cette situation, si Fabien avait eu lui aussi deux Pentaceratops, cela lui aurait suffi à marquer 3 points plutôt qu'en perdre 3 ;

**+4 points** pour ses Vélociraptors, parce qu'il peut constituer une paire valide d'un Noir et un Gris pour 5 points, mais il lui reste un Gris isolé qui lui fait perdre 1 point.



## DEUXIÈME MANCHE

La deuxième manche se met en place et se joue exactement de la même manière que la première, à deux exceptions près :

- C'est le joueur qui vient de marquer **le moins de points** qui débute.
- Les joueurs jouent à présent **dans le sens inverse des aiguilles d'une montre**.

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin une fois que les joueurs ont procédé au décompte de fin de deuxième manche. Chaque joueur additionne son score de chacune des deux manches, afin d'obtenir son score total pour la partie.

**Le joueur dont le score total est le plus élevé remporte la partie.** En cas d'égalité, le joueur qui a marqué le plus de points lors de la dernière manche est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés se partagent la victoire.



## JEU À 2 JOUEURS

Lorsque vous jouez à deux, nous vous recommandons de jouer **3 manches successives**, plutôt que 2.



## VERSION AVANCÉE : ÉVOLUTIONS D'ADN

*Des joueurs aguerris ou déjà bien familiarisés avec le jeu voudront probablement inclure les pouvoirs des tuiles Évolution d'ADN à leurs parties. Ces éléments avancés apportent des variations, interactions et subtilités supplémentaires.*

## MISE EN PLACE ADDITIONNELLE

Mélangez les 10 tuiles Évolution d'ADN en une pile, face cachée. Révélez au centre de la table autant de tuiles qu'il y a de joueurs, plus 1 (3 tuiles à 2 joueurs, 4 tuiles à 3 joueurs, etc.). Formez une réserve avec les 40 jetons ADN, à portée de tous les joueurs.

*Exemple de mise en place additionnelle à 4 joueurs*



## ANATOMIE D'UNE TUILE ÉVOLUTION D'ADN

- 1** Coût en jetons ADN pour acheter ce pouvoir
- 2** Icône d'effet de Fin de Manche ★ ou Instantané ⚡
- 3** Effet de la tuile



Cette icône sert à identifier les tuiles Évolution d'ADN qui sont une source d'interaction directe. Si vous n'aimez pas trop ce type d'interactions, retirez du jeu les tuiles qui affichent cette icône.

## RÈGLES ADDITIONNELLES

### GAGNER DES JETONS ADN

Certaines cartes du jeu comportent une **icône d'ADN**. Chaque fois que vous ajoutez à votre collection une carte avec une icône d'ADN, vous gagnez **1 jeton ADN** de la réserve. Cela concerne également vos 4 cartes de départ, distribuées lors de la mise en place.

Conservez ces jetons devant vous. Vous pourrez les dépenser pour acheter des **tuiles Évolution d'ADN**.

*Si vous devez gagner 1 jeton ADN et qu'il n'y en a plus aucun dans la réserve, prenez-le à l'adversaire de votre choix à la place.*

### ACHETER 1 TUILE ÉVOLUTION D'ADN

Une fois durant chacun de vos tours, après avoir récupéré votre Main, vous avez la possibilité de dépenser des jetons ADN pour acheter une tuile Évolution d'ADN, parmi celles encore disponibles face visible au centre de la table.

- Défaussez autant de jetons ADN qu'indiqué sur cette tuile Évolution d'ADN ;



- Placez cette tuile devant vous et **appliquez son effet** ;
- S'il n'y a plus de tuile Évolution d'ADN disponible, cette action n'est tout simplement plus possible à cette manche.  
*Vous ne pouvez pas acheter 1 tuile Évolution d'ADN sans appliquer son effet.*

### DÉBUT DE DEUXIÈME MANCHE

- Les joueurs conservent leurs jetons ADN non dépensés lors de la première manche ;
- Les tuiles Évolution d'ADN pas achetées lors de la manche précédente restent disponibles au centre de la table. Mélangez toutes les autres tuiles (celles encore dans la pioche et celles achetées par les joueurs) pour reconstituer la pioche, puis complétez le marché jusqu'à ce qu'il y ait le bon total de tuiles visibles (nombre de joueurs + 1).

### JETONS ADN RESTANTS EN FIN DE PARTIE

Pour chaque lot complet de **2 jetons ADN non dépensés** à la fin de la partie, le joueur ajoute 1 point à son score total.

## PRÉCISIONS SUR LES TUILES ÉVOLUTION D'ADN



### TUILES À EFFET DE FIN DE MANCHE

#### 1 +1 POINT PAR TYPE DE CARTE

Vous remportez 1 point supplémentaire pour chaque icône de type différent dans votre collection. Toutes les cartes Œuf comptent comme un seul type. Les Vélociraptors Noirs et Gris comptent comme 2 types distincts.

#### 2 +2 POINTS PAR CARTE ŒUF

Chaque carte Œuf que vous avez vous rapporte 2 points, en plus des points qu'elle rapporte de manière normale.

*Conservez ces tuiles face visible devant vous après les avoir achetées : elles vous rapporteront des points supplémentaires lors du décompte de fin de manche.*



### TUILES À EFFET INSTANTANÉ

#### 3 PIOCHEZ 1 CARTE

Ajoutez la carte que vous piochez à votre Main, même si elle est d'un type déjà présent. Pour refuser cette Main, vous devez encore y ajouter 1 carte de votre collection.

#### 4 REFUSEZ VOTRE MAIN SANS AJOUTER DE CARTE

À utiliser quand vous voulez faire passer votre Main. Cela vous exempte d'y ajouter une carte de votre collection.

#### 5 AJOUTEZ UN TYPE DE CARTE INTERDIT

À utiliser quand vous voulez faire passer votre Main. Vous avez le droit d'ajouter un type de carte déjà présent dans cette Main.

#### 6 DÉTRUISEZ 1 CARTE DE VOTRE COLLECTION

Vous choisissez la carte à détruire. Remettez-la avec les cartes écartées lors de la mise en place.

#### 7 DÉTRUISEZ 1 CARTE CHEZ UN ADVERSAIRE

Vous choisissez l'adversaire et la carte à détruire dans sa collection. Remettez-la avec les cartes écartées lors de la mise en place.

#### 8 VOLEZ 1 CARTE

Prenez la carte de votre choix dans la collection d'un adversaire et ajoutez-la à votre collection.

#### 9 DONNEZ 1 CARTE

Prenez la carte de votre choix dans votre collection et ajoutez-la à la collection d'un adversaire.

#### 10 ÉCHANGEZ 1 CARTE

Prenez la carte de votre choix dans la collection d'un adversaire et donnez-lui à la place une carte de votre collection.

*Appliquez l'effet de ces tuiles immédiatement, au moment où vous les achetez, puis conservez-les face cachée devant vous.*

Un jeu de Fabien Tanguy, illustré par Kristiaan der Nederlanden, édité par Catch Up Games et distribué par Blackrock Games.

Mise en page : Olivier Trocklé · Graphisme : Kristiaan der Nederlanden, Manoël Verdiel  
Agence d'auteur : Forgenext · Relecture : Sébastien Kihm

Juin 2022 - Catch Up Games