

DINO TWIST



RÈGLES





L'Île de Twist connaît ses dernières heures.

Les catastrophes s'enchaînent et les météorites tombent du ciel.

Seuls les Dino les plus forts gagneront leur place sur les îles voisines.



7+



2-6



15 min

But du jeu

Récupérez les cartes Dino les plus fortes, collectionnez les cartes Dino Longues Griffes, ou peuplez votre île le plus vite possible. Décidez-vous avant la destruction de l'Île de Twist !

Matériel

- 108 cartes DINO réparties en 4 espèces différentes. (Aqua, Carni, Herbi, et Voli), chaque Dino étant présent en 3 exemplaires. Les cartes Dino ont des valeurs de force de 2 à 10.
- 25 cartes ÉVÈNEMENT
- 32 cartes MISE EN PLACE dont :
 - 1 carte Île de Twist
 - 12 cartes île joueur (6 T-Rex, 6 P'tit Rex)
 - 6 cartes Cimetière
 - 8 cartes Bébé Dino (2 Aqua, 2 Carni, 2 Herbi, 2 Voli)
 - 3 cartes Bonus Île (de valeur +10, +5, +3)
 - 1 carte Bonus Griffes (de valeur +7)
 - 1 carte Gros Caillou



Cartes DINO



Aqua



Carni



Herbi



Voli



Cartes ÉVÈNEMENT



Cartes MISE EN PLACE



Île de Twist



Île T-Rex



Île P'tit Rex



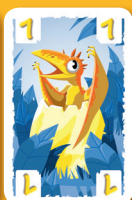
Cimetière



Gros Caillou



Bébé Dino



Bonus Île



Bonus Longues Griffes



MISE EN PLACE

- 1 Constituez une pile de 10 cartes Évènement parmi les 25. Sous cette pile, placez la carte Gros Caillou. Au dessus de cette pile, placez la carte Île de Twist. Toutes ces cartes sont empilées face visible. Les 15 cartes Évènement restantes sont remises dans la boîte.
- 2 Autour de la pile, disposez les cartes Bébé Dino aux endroits correspondant à leur famille : comme le montre le schéma ci-contre (les 2 cartes Voli sur la montagne et la falaise, les 2 cartes Carni sur la jungle et le désert, les 2 cartes Herbi sur la rivière et la colline et les 2 cartes Aqua sur la plage et la mer).
- 3 Chaque joueur reçoit une main de 7 cartes Dino ainsi qu'une carte Île et une carte Cimetière qu'il place devant lui. Si un joueur a 5 cartes Dino de la même espèce il doit changer sa main autant de fois que nécessaire.
Il est important que chaque joueur dispose sa carte Île dans le même sens que celui de l'Île de Twist, pour une meilleure visualisation des îles de chacun. Les cartes Île et Cimetière restantes sont placées dans la boîte.
- 4 Constituez la pioche avec les cartes Dino restantes. Laissez une place pour la défausse à côté de cette pioche.
- 5 Les cartes Bonus sont placées sur la table à portée de main.

Variante P'tit Rex Pour une partie plus facile sur l'Île de Twist !

Avec les plus jeunes joueurs, utilisez de préférence les cartes Île P'tit Rex. Ne tenez plus compte des territoires correspondants entre l'Île de Twist et l'île des joueurs et ne respectez pas les espèces. Vous pouvez donc mettre vos cartes Dino où vous voulez sur votre île !

Vous pouvez toujours mixer les deux sortes d'îles : les plus grands jouant avec l'île T-Rex et les plus jeunes avec l'île P'tit Rex.



Île de Twist **2**

Île du joueur



DÉROULEMENT D'UN TOUR



Étape simultanée

1

ÉVÈNEMENTS

La première carte de la pile événement est défaussée (sauf au premier tour), révélant ainsi une nouvelle carte dont l'effet s'applique immédiatement.

2

PRÉPARATION

Pour peupler son île avec les Dino de l'Île de Twist, chaque joueur prépare devant lui et face cachée, une ou deux cartes Dino de sa main. Le Dino (ou Duo) attaquant doit être de force strictement supérieure au Dino visé de l'Île de Twist.

3

ENTRÉE EN COMBAT ET ÉGALITÉ

Les cartes Dino préparées sont révélées et les égalités résolues.

Étape du joueur par ordre croissant

4

ATTAQUE DE L'ÎLE DE TWIST

A tour de rôle, les Dino révélés du plus faible au plus fort vont attaquer les Dino de l'Île de Twist.

5

PEUPLER SON ÎLE

Le Dino vaincu est récupéré sur l'île du joueur en respectant les territoires.

6

REFAIRE SA MAIN

Le joueur pioche une ou deux cartes pour revenir à une main de 7 cartes.



Étape simultanée

1 ÉVÈNEMENTS

A chaque tour sauf au premier, le joueur qui a les ongles (les griffes) les plus longs défausse la carte du sommet de la pile Événement, révélant ainsi une carte Événement. L'événement s'applique pour tous les joueurs.

2 PRÉPARATION

Simultanément chaque joueur prépare une carte Dino ou un Duo (deux cartes) de sa main, face cachée devant lui. Si un joueur décide de jouer un Duo, les Dino doivent appartenir à la même espèce. Lorsqu'un joueur joue un Duo, les forces s'additionnent.

Exemple : Si Lise met un Carni de force 4 et un Carni de force 8, elle obtient un Duo Carni de force 12.

NOTE

Dans le cas où un joueur NE PEUT PAS récupérer de Dino **plus fort** qu'il n'en possède déjà, et uniquement dans ce cas, il peut, à la place de préparer ses cartes, placer deux cartes de sa main dans son Cimetière. Chaque carte mise ainsi de côté rapportera 2 points en fin de partie.

3 ENTRÉE EN COMBAT ET ÉGALITÉ

Simultanément, chaque joueur révèle ses cartes. Les Dino entrent en combat. Si plusieurs joueurs révèlent des Dino (ou Duo) **de même espèce et de même force**, ils s'annulent. Les cartes Dino sont alors placées face cachée sur la carte Cimetière et rapporteront aux joueurs 2 points par carte en fin de partie.



Exemple de duel : Célian joue un Duo Herbi de force 4 et un Herbi de force 2. Marilyns, quant à elle, joue un Herbi de force 6. Ils obtiennent tous les deux une force identique : les 3 cartes Dino sont mises de côté et rapporteront 2 points chacune en fin de partie.

NOTE

Sur le cimetière on ne place que les cartes Dino qui se sont annulées ou les cartes placées lorsque l'on ne peut pas récupérer de Dino plus forts...

Étape du joueur par ordre croissant

Les joueurs à qui il reste des Dino vont alors jouer à tour de rôle et par ORDRE CROISSANT du plus faible au plus fort. Ils vont effectuer les 3 actions suivantes : attaquer, peupler leur île et refaire leur main.

Si 2 joueurs ont des Dino de force égale et d'espèces différentes, ils jouent en même temps.

4 ATTAQUE DE L'ÎLE DE TWIST

Le joueur qui a le Dino le plus faible (mais le plus rapide) attaque en premier. **Il ne peut attaquer qu'un Dino de même espèce et de force strictement inférieure.**

Le Dino attaquant remplace le Dino de l'Île de Twist. Si c'est un Duo qui attaque, c'est le Dino le plus faible qui est posé sur l'Île de Twist; le plus fort est directement défaussé.

Exemple : Si Emilie joue un Duo Voli de force totale de 7, composé d'un Voli de force 5 et d'un Voli de force 2 et qu'elle attaque un Voli de force 6 de l'Île de Twist, elle laisse alors son Voli de force 2 sur l'île et défausse son Voli de force 5.



5 PEUPLER SON ÎLE

Le Dino vaincu est récupéré par le joueur qui le pose sur son île, en respectant la règle suivante : le Dino vaincu doit être placé sur un territoire identique à celui de départ.

Exemple : Un Voli capturé dans la montagne de l'île de Twist est posé dans la montagne de l'île du joueur.



NOTE

Un joueur peut **TOUJOURS** remplacer un Dino présent sur son île par un Dino plus fort ou plus faible. Le Dino remplacé est défaussé.

CONSEIL : Pour faciliter les futures mises en place, remettez dans la boîte les cartes Bébé Dino lors de leur défausse.

6 REFAIRE SA MAIN

Chaque joueur pioche autant de cartes Dino qu'il lui faut pour revenir à une main de 7. Si la pioche est épuisée, mélangez la défausse et refaites une nouvelle pioche.



CARTES ÉVÈNEMENT



CHUTE DE MÉTÉORITES

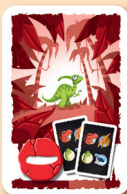
Lors de ce tour, vous ne pouvez pas jouer sur le ou les territoire(s) détruit(s).

Pour une meilleure lisibilité, nous vous conseillons, durant le tour, de retourner face cachée la ou les carte(s) Dino se trouvant sur le ou les territoire(s) détruit(s) de l'île de Twist.



JAMAIS 2 SANS 3

Lors de ce tour, vous pouvez jouer jusqu'à 3 cartes de la même espèce.



SEUL AU MONDE

Lors de ce tour, vous ne pouvez pas jouer de Duo.



FURIE

Lors de ce tour, si vous jouez un Dino (ou Duo) de l'espèce correspondante, ajoutez +3 au total de votre attaque. Tenez compte de la force ainsi obtenue pour l'ordre d'attaque.

Exemple : un Duo de force 7 (3+4) devient un Duo de force 10. Il attaquera donc APRÈS un Dino de force 9.



CARNAGE

Lors de ce tour, lorsque vous jouez un Dino (ou Duo) de n'importe quelle espèce, ajoutez +2 au total de votre attaque.



ÉRUPTION VOLCANIQUE

Défaussez la carte Volcan et passez directement à l'Évènement suivant.

Si cette carte est révélée au dernier tour, la partie s'achève immédiatement.

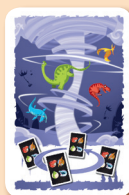


SÉISME

Lors de ce tour, le Dino capturé peut être posé sur l'un ou l'autre des deux territoires de son espèce.

La carte Séisme n'a aucun effet sur les Îles P'tit Rex.

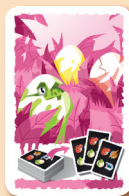
Exemple : Un Carni capturé dans le désert de l'Île de Twist peut être posé sur le désert OU sur la jungle de l'île du joueur.



TORNADE

Lorsque vous révélez cette carte, inversez tous les Dino de chaque espèce entre eux sur l'Île de Twist.

Exemple : l'Aqua de la plage est remplacé par l'Aqua de la mer, l'Herbi de la colline est remplacé par l'Herbi de la rivière ...



NOUVELLE PORTÉE

Lorsque vous révélez cette carte, chaque joueur peut défausser immédiatement jusqu'à 3 cartes et en repiocher autant.



SOUTIEN

Lors de ce tour, vous pouvez jouer un Duo de Dino d'espèces différentes. Lorsque vous révélez vos cartes, choisissez l'espèce qui attaque. Laisser sur l'Île de Twist le Dino de l'espèce qui attaque.

Exemple : Lise décide d'attaquer un Carni de force 7. Elle pose donc devant elle un Carni de force 3 et un Aqua de force 5. Elle obtient alors un Duo Carni de force 8.

CARTES BONUS



REEMPLIR SON ÎLE

Le premier joueur à avoir un Dino sur chacun de ses territoires gagne la carte Bonus Île +10 points. Le second gagne la carte +5 points et le troisième la carte +3 points. Ces points seront ajoutés au total des points en fin de partie.

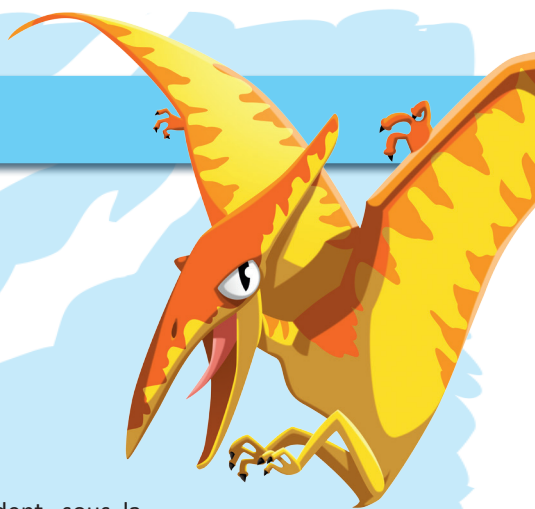
Dans le cas où plusieurs joueurs finissent leur île dans le même tour de jeu, ils gagnent chacun le Bonus.





LONGUES GRIFFES

Certaines cartes Dino possèdent, sous la force du Dino, un symbole Griffes. Ce sont les Dino Longues Griffes. Le joueur qui a le plus de Dino Longues Griffes sur son île en fin de partie, gagne la carte Longues Griffes qui lui rapportera 7 points supplémentaires. Dans le cas où plusieurs joueurs ont le même nombre de cartes Dino Longues Griffes, ils gagnent chacun 7 points.





FIN du jeu

Dès que la carte Gros Caillou est révélée, la partie prend fin. Chaque joueur défausse les cartes qu'il a en main et additionne les forces des Dino présents sur son île, les bonus éventuellement gagnés ainsi que 2 points par carte dans son cimetière. Le joueur avec le plus haut score gagne la partie.

Dans le cas où plusieurs joueurs ont le même score en fin de partie, ils partagent la victoire.

Crédits

Un jeu de Bertrand Arpino

Illustré par Stéphane Escapa

Design graphique Lise Daulin

Les remerciements de Bertrand :

Je dédie ce jeu à mes enfants.

Je remercie ma femme pour son soutien indéfectible, ma famille et mes amis.

Je vous remercie vous, qui avez acheté cette boîte, en espérant tout simplement que vous vous amusiez.

Les remerciements de Stéphane :

Je remercie Bertrand pour sa confiance, Lise pour sa patience, mes parents pour leur soutien, les copains de la Cal pour leurs conseils, Marie et Faouzi pour leur aide inestimable, toute l'équipe d'Archi-Chouette et celle d'Ukronium, les testeurs aussi, Charline, Nico, Sylvain et vous tous qui tenez ce jeu entre vos mains !



Dino Twist est un jeu de
Bankiiz Editions
3, rue de nuits
69004 Lyon – France
© BANKIIZ EDITIONS 2015
Tous droits réservés

Les DINO de

DINO TWIST

Les AQUA



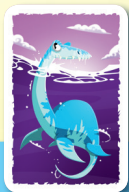
Force 1
Ichtyostega



Force 2-3-4
Mosasaurus



Force 5-6-7
Ichthyosaurus



Force 8-9
Elasmosaurus



Force 10
Kronosaurus

Les CARNI



Force 1
Compsognathus



Force 2-3-4
Dilophosaurus



Force 5-6-7
Velociraptor



Force 8-9
Spinosaurus



Force 10
Tyrannosaurus

Les HERBI



Force 1
pachycephalosaur



Force 2-3-4
Parasaurolophus



Force 5-6-7
Stegosaurus



Force 8-9
Triceratops



Force 10
Brachiosaurus

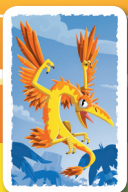
Les VOLI



Force 1
Nemicolopterus



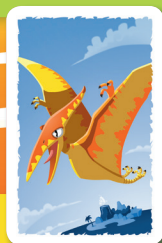
Force 2-3-4
Anurognathus



Force 5-6-7
Microraptor



Force 8-9
Quetzalcoatlus



Force 10
Pteranodon