

TEAM LICORNES

Conception : renard-des-bois et jmoijeux
Iconographie: game-icons.net



3-5 joueurs



10 ans et +



15 minutes

Il y a 65 millions d'années, au moment de l'extinction des espèces vivantes, des chercheurs farfelus ont identifiés trois types de comportements étranges face à l'arrivée imminente de la météorite : Les Tyrannosaures fuyaient vers l'ouest, les Licornes vers l'est, tandis que les Centrosaures convergeaient bêtement vers le lieu de l'impact.

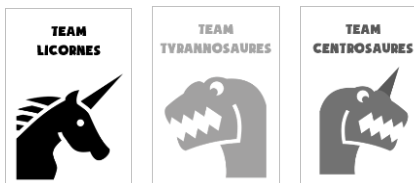
Les joueurs incarnent secrètement une de ces trois espèces étonnantes qui vont décider du sort de l'ensemble d'un troupeau.

Votre but : amener le troupeau au bon endroit au moment de la collision.

MATERIEL

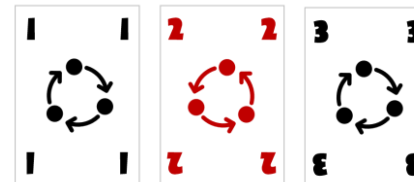
6 cartes teams

(2 teams licornes, 2 teams tyrannosaures et 2 teams centrosaures)



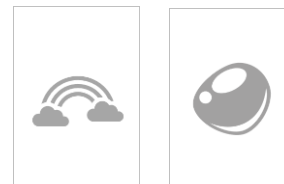
18 cartes actions

(3x1 rouge, 3x1 noir, 3x2 rouge, 3x2 noir, 3x3 rouge, 3x3 noir)



4 cartes spéciales

(2 arcs en ciel et 2 œufs de dinosaures)



1 plateau planète Terre



1 pion troupeau



1 dé à 6 faces classique et une feuille pour noter les scores à la fin de chaque manche

PREPARATION

- Placez le plateau planète Terre au centre de la table
- Placez le pion troupeau sur la case météorite
- Mélangez les 6 cartes teams et donnez-en une au hasard à chaque joueur. Ils la consultent secrètement puis la pose face cachée devant eux. Les cartes restantes sont écartées faces cachées
- Mélangez les 18 cartes actions avec les 4 cartes spéciales et distribuez-en 2 au hasard à chaque joueur. Formez une pioche avec les cartes restantes
- Désignez un premier joueur : celui qui a le plus grand nez par exemple

Votre objectif : en 4 tours, faites-en sorte que le troupeau finisse ses déplacements sur une case représentant votre team.

DEROULEMENT

En commençant par le 1^{er} joueur, vous jouez chacun votre tour dans le sens horaire.

A votre tour, vous jouez devant vous une de vos 2 cartes, puis vous en piochez une nouvelle

Il y a 2 manières de jouer votre carte : face visible ou face cachée

Face visible → effectuez l'action indiquée. Chiffre noir, vous déplacez le pion d'autant de cases dans le sens horaire. Chiffre rouge, vous déplacez le pion d'autant de cases dans le sens anti-horaire. Arc en ciel, vous échangez votre carte rôle avec celle d'un autre joueur sans les regarder. Œuf de dinosaure, vous marquez 1 point supplémentaire en fin de manche si vous réussissez lors de la phase de vote

Face cachée → ne faites aucune action

Lorsque tous les joueurs ont joué 4 cartes devant eux, la collision avec la météorite est imminente, vous passez à la phase de votes. Vous ne jouez pas votre dernière carte.

PHASE DE VOTES

Vous lancez le dé à 6 faces.

Résultats 1 ou 2 = Team Licornes

Résultats 3 ou 4 = Team Centosaures

Résultats 4 ou 5 = Team Tyrannosaures

Les joueurs vont maintenant voter avec leurs doigts pour essayer de deviner combien de joueurs possèdent la team indiquée par le dé (0, 1 ou 2 doigts). Vous comptez jusqu'à 3 et chacun révèle son chiffre puis sa team.

Les joueurs qui ont indiqué le bon chiffre marquent 1 point + 1 point pour chaque œuf de dinosaure en leur possession.

Team Licornes

FIN DE MANCHE

Vous savez maintenant qu'elle est la team de chaque joueur.

Vous marquez 2 points supplémentaires si le pion troupeau est actuellement sur une case qui représente votre team.

Réinitialisez le jeu à la fin de chaque manche en reprenant à la phase de préparation. Le 1^{er} joueur change dans le sens horaire au début de chaque manche.

FIN DE PARTIE

Vous jouez 3 manches en additionnant vos scores après chaque manche. Le joueur qui totalise le plus de points à la fin de la 3^{ème} manche remporte la partie.



Team Licornes