



Edition Print & Play

Vivez de nouvelles aventures avec les jouets de votre enfance

Vous souvenez-vous des jeux que vous pratiquiez enfant, et où d'incroyables batailles se déroulaient avec vous dans le rôle du général, vos vaillantes troupes de petits soldats répondant à vos ordres ? Ou encore de ces incroyables dinosaures, tapis au fond du jardin, véritable jungle mystérieuse ?

Avec Dino Soldiers je vous propose de retrouver cette atmosphère autour d'une table, via un jeu de combat tactique, où un seul des joueurs sortira vainqueur !

Guerre du Vietnam. Au cœur de la jungle, lors d'une mission de reconnaissance dans une vallée brumeuse, une section de soldats de la compagnie Delta Sierra tombe nez à nez avec des dinosaures tout droit sortis de la préhistoire !

Sur un terrain semé d'embûches, un combat sans merci débute, chacun luttant pour sa propre survie.



DINO SOLDIERS

Core Set

Jeu de combat tactique avec jouets



www.rafiot-fringant.com



Contenu

Déroulement de la partie 4-7

Les Terrains 8-9

Les capacités spéciales 10-11

Les unités en détail 12-17

Des équipes clefs en main 18

Crédits

Auteur & graphisme : Christian Grussi
Playtesteurs : Simon Pierre Badoc, Victoire Badoc, Olivier Trocklé, Romain Andreux
Relectures : Philippe Auribeau et Sandy Julien
Remerciements à Pierre Pradal et Thomas Berthier pour avoir pris le temps de lire ma prose, et à toutes les personnes de ces crédits pour m'avoir soutenu et aidé dans ma démarche.

Mention légales

Dino Soldiers © Rafiot Fringant 2020



This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License.



But du jeu

Un joueur joue l'escouade de soldats, alors que l'autre joue les dinosaures. L'un des groupes est tactique, l'autre bien plus primitif. La partie est gagnée quand tous les soldats ou tous les dinosaures sont éliminés.

Matériel nécessaire

Le matériel mis à disposition dans les règles comporte :

- 27 cartes de dinosaures
- 27 cartes de soldats
- 30 tuiles de terrain (28 terrains et 2 tuiles de départ)
- 54 figurines en carton à imprimer et à monter soi-même, que vous pouvez remplacer par des jouets.

Il vous faudra également :

- Des dés à 6 faces pour comptabiliser les points de vie et le temps

En plus de ce matériel, allez rechercher les jouets de votre enfance au grenier ou, si vos parents ont eu l'heureuse idée de s'en séparer, partir en quête d'un sachet de dinosaures et d'un autre de soldats (disponibles en grande surface à vil prix).

Vous pouvez également vous munir d'éléments de décor (palmier d'aquarium, pierres...) pour matérialiser les obstacles.

Vous voilà prêts à jouer !



www.rafiot-fringant.com



La mise en place

Toute bonne partie nécessite un bon début. Il est donc judicieux de choisir qui commencera. Soit cela se fait en bonne entente, soit avec la méthode « T-Rex » : les joueurs se placent côte à côte, épaule contre épaule, en tendant les bras : celui qui a le bras le plus court jouera les dinosaures. Ceux-ci étant dénués d'un cerveau développé, ils agissent en premier, répondant à l'appétit dévorant qui les taraude.

Phase 0 – Créer son équipe

Avant de débiter la partie, il faut déterminer quelles seront les forces en présence. Chaque joueur devra donc créer son équipe !

Chaque unité qui compose une équipe a un coût d'achat, et une équipe a une valeur de **36 points**. Cela vous permet de composer votre équipe selon votre manière de jouer. Si les additions vous fatiguent, plusieurs équipes types, prêtes à jouer, sont proposées en annexe, page 18, et leurs noms évocateurs devraient suffire à faire votre choix.

Phase 1 – Mettre en place le terrain

La jungle épaisse ne révélera ses secrets qu'au fur et à mesure de la progression des troupes.

La mise en place du terrain, grâce aux tuiles, se fait **face cachée**, sans qu'aucun des deux joueurs ne sache quelles surprises elles réservent.

Les **tuiles de départ**, marquées sur les deux faces avec le symbole de faction sont conservées par chaque joueur et seront posées à la fin de cette phase.



Exemple d'un terrain mis en place, avec 3 obstacles et les tuiles de départ



Après avoir bien mélangé les tuiles, on pose la pile sur la table, face cachée, et chaque joueur pose une tuile, chacun son tour, sans regarder à quoi celle-ci correspond.

Les tuiles doivent être adjacentes les unes aux autres. Une fois la première posée, la seconde devra avoir au moins un côté adjacent à celle-ci, et les suivantes au moins un côté adjacent avec une des tuiles déjà posées.

L'objectif est de créer un terrain à son avantage, grâce aux emplacements laissés vides – minimum 2 obstacles obligatoires –, représentant des **obstacles** qui obstruent les lignes de vues et le déplacement.

Un obstacle est défini par un carré de 8 tuiles, dont le centre est laissé vide. Une fois « clos », celui-ci ne peut être rempli avec une neuvième tuile. Utilisez des éléments de décors (pierre, palmier en plastique, fruit, etc.) afin de matérialiser l'obstacle et de rendre le terrain de jeu visuellement plus agréable.

Une fois toutes les tuiles disposées, chaque joueur dépose sa tuile de départ, où il le souhaite, devant lui (en étant adjacente à une tuile déjà posée, et non à l'autre bout de la table ...).



Games with Toys

L'idée même des jeux « Games with Toys » (GwT) est d'utiliser les jouets de son enfance, remisés depuis trop longtemps au grenier, abandonnés, essouffés, et de leur donner une nouvelle vie, encore plus ludique qu'auparavant. Mais surtout, c'est de faire avec ce que l'on a. Il n'est pas nécessaire de posséder exactement tel ou tel modèle de jouet, de jeton, ou autre. Ni de dépenser des sommes folles afin de pouvoir jouer des parties endiablées.



Print & Play

Le jeu complet est disponible en format PDF. À vous de l'imprimer – ou le faire imprimer – et de jouer. Les cartes et les planches de figurines en carton sont fournies dans les fichiers, afin de pouvoir jouer sans rien de plus que le jeu en lui-même, ou presque. Retrouvez des conseils et des astuces à propos du Print and Play sur mon site.



Print On Demand

Le matériel de jeu (hors jouets) est disponible en Print On Demand (impression à la demande) après plusieurs mois de retours des joueurs, afin de permettre des retours et correctifs, et ainsi de proposer une version imprimée optimisée, améliorée. Si vous prenez cette version recevrez les éléments du jeu directement chez vous, en excellente qualité.

Phase 2 – S'affronter

Une fois le décor planté, il est temps de découvrir le terrain. Chaque joueur place ses unités sur sa tuile de départ (4 au maximum) et peut commencer à les déplacer. Le joueur qui joue les dinosaures débute la partie.

Une tuile peut contenir au maximum 4 soldats, 4 petits dinosaures ou un grand dinosaure (pour une raison pratique, ceux-ci sont nommés unités dans la suite du texte).

La taille d'un dinosaure est définie par la capacité Spéciale Massif (cf. page 10).

Les unités non présentes sur le terrain sont en réserve, et ne peuvent entrer sur le terrain que par la tuile de départ. Le joueur choisit librement le nombre d'unités qu'il souhaite mettre en jeu lors de son tour.

À chaque déplacement vers une tuile face cachée, on retourne celle-ci afin de découvrir la nature du terrain, et ses éventuels effets. Ils sont appliqués immédiatement. Certains ralentissent le déplacement, d'autres sont mortels, d'autres encore sont à l'avantage des soldats, d'autres à celui des dinosaures. Le résumé des effets est détaillé page 10-11.

L'affrontement peut avoir lieu dès le premier tour de jeu, si une ligne de tir est dégagée entre deux unités, et si deux unités sont à portée l'une de l'autre. Un sniper judicieusement placé peut tirer d'un bout à l'autre du terrain à condition d'avoir un adversaire dans sa ligne de mire. Un dinosaure peut faucher ou charger des adversaires si les conditions le permettent.



Les joueurs jouent à tour de rôle. Chacun effectue, dans l'ordre, les actions suivantes :

- Déplacement
- Effet du terrain, s'il y a lieu
- Attaque (si les conditions la rendent possible)



Occupation des tuiles

Il est possible de déplacer toutes ses unités lors de son tour de jeu. De même, il est possible d'attaquer avec toutes ses unités dans le même tour.

Une fois toutes les unités déplacées et les actions menées, le tour du joueur est fini. C'est à son adversaire d'agir.

Chaque unité a des capacités spéciales, qui sont détaillées page 10-11 (Bonus de dommages, tir balistique, couverture de zone, gain de points de vie, etc.)

Les conditions de victoire

Afin de gagner la partie, il faut éliminer toutes les unités adverses du terrain de jeu. Le joueur qui, en fin de partie, dispose encore d'unités sur le terrain est le vainqueur.



Améliorez Dino Soldiers !

Un jeu ne vaut que par ceux par qui il est joué. L'améliorer, grâce à vos retours, va de soi.

Proposer des jeux en Print & Play permet une chose formidable : effectuer des corrections et des ajustements tenant compte des retours des joueurs. Pour cela, il suffit de mettre à disposition de nouveaux fichiers mis à jour, et accessibles à tout le monde, via « mon compte » sur mon site.

Ainsi, je vous invite à me faire part de vos retours d'expérience, suggestions, envies et adaptations, sur mon Discord. Cela permettra de peaufiner les jeux ensemble, et de réellement vous les approprier.

Jouez en musique

Pour vous plonger dans l'ambiance d'époque, une playlist Spotify Dino Soldiers est disponible à l'adresse suivante :

<https://open.spotify.com/playlist/4HmikjCFS1MjWeGl4i5Zaf>



Dino Soldiers se déroule durant la Guerre du Vietnam, qui en plus d'avoir été un conflit particulièrement dur faisant des millions de victimes, a laissé une marque indélébile dans l'histoire. Je vous invite à vous renseigner sur celui-ci.

Les Terrains

Dino Soldier se compose de 4 types de tuiles de Terrain : les terrains praticables, sans effet particulier, les terrains difficiles, qui stoppent le déplacement des humains, les terrains encombrés qui permettent de se cacher, et enfin, les terrains piégés, qui peuvent se révéler mortels.

Terrains Praticables

Ce sont tous les terrains où l'on peut se déplacer sans encombre : la jungle clairsemée, les sentiers, les clairières. Ces terrains n'ont aucun effet particulier sur le déplacement des unités. Les tuiles de départ sont considérées comme des terrains praticables.

Terrains Difficiles

Ces terrains rendent le déplacement des unités plus difficiles : ce sont les rizières, les marais ou les rivières. Ces terrains coûtent deux points de déplacement à une unité, contre un pour tous les autres terrains. Si celle-ci n'a plus assez de points de Mouvement pour la franchir, elle doit s'immobiliser sur ce terrain. La capacité spéciale « Massif » permet d'ignorer les effets des terrains Difficiles.

Terrains Encombrés

Des rochers, un bosquet d'arbres ou une hutte permettent de se dissimuler, à condition de ne pas avoir la capacité spéciale « Massif » (cf. page 10), et de rester caché. Cela implique de ne pas se déplacer, ni d'attaquer. Mais nul ne peut se cacher éternellement, et les unités cachées redeviennent visibles :

- Au bout de 2 tours, la cachette devient inefficace. L'usage de compteurs de temps peut faciliter la gestion (cf. encadré ci-contre)
- Une nouvelle unité pénètre dans la zone alors que des unités y sont déjà cachées
- Une ou plusieurs unités présentes sur la zone bougent ou attaquent

Terrains Piégés

Fosses hérissées de pointes, mines, crevasses cachées, et même des embuscades constituent autant de dangers cachés dans la jungle.

Les Terrains Piégés infligent des dégâts aux unités qui passent ou s'arrêtent dessus, quelles qu'elles soient. Ces dégâts s'appliquent même si la tuile a déjà été retournée. Le nombre de points de dégâts est indiqué sur chaque Terrain Piégé.

PRATICABLES

TUILES DE DÉPART

DIFFICILES

ENCOMBRÉS

PIÉGÉS



Compteurs de temps

Afin de faciliter le décompte, lorsqu'une unité pénètre sur ce type de terrain, posez un dé à 6 faces, que nous nommerons « compteur » sur le terrain, la face visible indiquant « 2 ». Au début de votre prochain tour de jeu, modifiez le dé et mettez la face « 1 » visible. Et enfin, au suivant, enlevez le dé.

Vous pouvez également utiliser des jetons, tokens, ou ce que vous avez sous la main pour matérialiser le compteur de temps.

Les capacités spéciales

Capacités Communes



Agile

Si plusieurs attaques ont lieu dans un même tour, cela permet à la cible d'éviter une des attaques. C'est la cible qui choisit l'attaque qui est ignorée.



Armure (X)

Offre une protection de X points. Ces points se soustraient aux dégâts infligés. Si ces derniers sont inférieurs au niveau d'armure, ils sont ignorés.



Furtif

Peut se cacher sur les terrains Encombrés. Par défaut, toutes les unités de soldats sont furtives, à moins qu'elles ne soient massives (cf. ci-après).



Massif

Ne peut bénéficier des effets des terrains encombrés mais permet d'ignorer les terrains difficiles. Un dinosaure doté de cette capacité est considéré comme grand, et comme petit s'il n'en dispose pas.



Mobilité réduite

Ne peut pas se déplacer en diagonale



Perce armure

Annule l'effet de la capacité spéciale « Armure ».



Riposte

Inflige 1 point de Dégâts lorsqu'il se fait attaquer au contact.



Vol

Permet à l'unité de se déplacer en volant et d'ignorer les obstacles et les effets des terrains.



Attaque de Zone

Les Dégâts touchent toutes les cibles présentes sur une même tuile.

Capacités des Soldats



Commandement (X)

Bonus aux dégâts des unités situées sur la même tuile de terrain que l'unité disposant de cette capacité. Le (X) indique la valeur du bonus.



Détection

Permet à toutes les unités de soldats présentes sur le terrain de jeu d'ignorer les tuiles Terrain Piégé, aussi longtemps que l'unité disposant de cette capacité est en jeu.



Franchissement

Permet à toutes les unités de soldats d'ignorer les effets des tuiles Terrain difficile, aussi longtemps que l'unité disposant de cette capacité est en jeu.



Longue portée

L'unité disposant de cette capacité n'a pas de limite de portée. Elle reste conditionnée à une ligne de vue dégagée.



Mur de feu (X)

Embrase les terrains sur une ligne droite. Les dégâts touchent toutes les cibles présentes sur ces terrains pour (X) tours.



Tir balistique

Permet de tirer au-dessus d'un Obstacle, à condition qu'une autre unité ait une ligne de vue dégagée sur la cible.



Tir de couverture

Permet d'attaquer des cibles se trouvant sur deux terrains adjacents en une seule attaque. Les deux cibles subissent alors les dégâts.



Soutien (X)

Permet de déclencher un tir de soutien (artillerie). L'unité disposant de cette capacité doit avoir une ligne de vue dégagée, sans limite de portée. Le (X) indique le montant de dégâts infligés à la cible.

Capacités des Dinos



Alpha

Annule « Instinct primaire ». La présence d'un Alpha parmi les dinosaures leur permet d'agir de manière coordonnée. Cette capacité est la seule non liée à un Dinosaurien en particulier. Elle fait l'objet d'une carte à part entière avec son coût. (cf. encadré page 16).



Balayage (X)

Un balayage de la queue permet de toucher toutes les cibles d'une tuile adjacente au dinosaure.



Charge (X)

Ecrase tout sur une ligne droite de (X) terrains et les dégâts touchent toutes les cibles présentes sur ces terrains.



Griffe (X)

Permet de porter une attaque sur une tuile adjacente au dinosaure, donc avec une portée égale à (X).



Instinct

Permet de détecter et d'ignorer les pièges, ainsi qu'un ennemi, même si un obstacle empêche de l'avoir dans sa ligne de vue.



Meute

Annule l'instinct primaire des dinosaures au sein d'une même espèce.



Odorat

Annule les effets des Terrains Encombrés.



Piétinement

Ecrase toutes les cibles qui se trouvent sur le même terrain.



Prédation

C'est l'attaque par morsure des carnivores (une seule par tour par dinosaure). Elle leur permet de regagner un point de Vie par attaque. La cible est définitivement hors jeu.



Saut

Permet de sauter au-dessus d'une tuile, y compris les obstacles. Compte pour 1 déplacement.

Chaque unité de *Dino Soldiers* est définie par ses caractéristiques et ses capacités spéciales. Si une caractéristique n'est pas indiquée sur une carte, elle ne s'applique pas à cette unité.

3 Les Dégâts

À chaque attaque réussie, le score de Dégâts de l'unité est soustrait au score de Vie de la cible. Si toutes les unités ont un score de dégâts, le type d'arme ou de capacités spéciales fera varier les attaques portées et leurs possibilités.

Les attaques et les onomatopées

Les dégâts sont infligés grâce aux attaques portées. Une attaque réussit toujours, du moins si les conditions de réussite sont remplies (avoir la cible en vue, être à portée, etc.). Mais surtout, le plus important, pour valider une attaque, c'est qu'il faut imiter le bruit de celle-ci ! *Scroutch*, *Ratatatata*, et autres *Boums* doivent émailler les parties. Si une attaque n'est pas « sonorisée », elle échoue.

Les attaques des soldats

Les dégâts infligés par les soldats se font principalement grâce à des armes à distance : fusils d'assaut, grenades, mitrailleuse, bazooka, et même des lance-flammes.

1 attaque maximum par unité « soldat » et par tour de jeu

Les attaques des dinosaures

Les dégâts provoqués par les dinosaures se font par leurs morsures, leurs griffes, leurs cornes, ou en balayant l'adversaire avec leur queue.

2 attaques maximum par unité « Dino » et par tour de jeu

2 La Portée

La portée indique à quelle distance, en nombre de tuiles, une unité peut toucher un adversaire. Une portée de 3 indique donc qu'elle peut toucher un adversaire situé à 3 tuiles d'elle.

Si une unité n'a pas de portée indiquée, ou que sa portée est égale à 0, cela signifie qu'elle ne peut toucher un adversaire qu'en étant sur la même tuile de terrain qu'elle, c'est-à-dire au contact.

La coordination des soldats

Une escouade de soldats est soudée et agit de manière coordonnée. Les capacités spéciales se basent ainsi sur l'échange d'information et la communication entre eux. Cela se traduit par une collaboration entre les unités, qui leur permet d'effectuer des actions coordonnées en s'aidant mutuellement.

L'Instinct primaire des Dinosaures

Les dinosaures sont des créatures primitives. Leur Instinct Primaire leur dicte d'attaquer :

- ils chassent toujours la proie la plus proche (y compris un autre dinosaure qui n'est pas de leur espèce et se situe sur une tuile adjacente à la leur) ;
- lorsqu'ils sont attaqués, ils s'en prennent à l'assaillant le plus proche, en ignorant la proie la plus proche.

La présence d'un mâle alpha modifie toutefois leur comportement (Cf. la capacité spéciale « Alpha », page 16).

Certaines attaques de dinosaures peuvent avoir une portée spécifique, comme dans le cas d'un balayage de la queue, qui permet d'atteindre une cible éloignée. En ce cas, un symbole de portée avec sa valeur accompagne le symbole de l'attaque.

Les lignes de vues

Afin de toucher un adversaire, il faut soit être à son contact, soit avoir une ligne de vue dégagée afin de lui l'attaquer.

Une ligne de vue dégagée implique qu'il n'y a aucun obstacle entre le tireur et la cible. Afin de déterminer si tel est le cas, on trace une ligne virtuelle entre le centre de la tuile où se trouve le tireur et le centre de celle où se trouve la cible. Si celle-ci n'est pas obstruée par un obstacle, l'adversaire est dans le champ de vision et il est possible de le toucher, dans la limite de la portée indiquée.



Portée et lignes de vue



1 La Vie

Chaque unité a un certain nombre de points de vie. Par défaut, **les humains ont tous 1 point de vie**. Autrement dit, une attaque ou un Terrain Piégé suffit pour les éliminer du jeu. Les dinosaures, en revanche, ont bien plus de points de vie (question de taille !). Afin de les éliminer, il faudra donc parvenir à leur infliger suffisamment de dégâts pour enlever tous leurs points de vie.

Les compteurs de Vie

C'est là qu'interviennent les dés « compteurs de vie », comptabilisant les points de vie pour chaque dinosaure.

Sur chaque carte de Dinosaur, on dépose des dés. Le total des faces visibles de ces dés correspond au total indiqué par le pictogramme Vie qui y figure. Pour un dinosaure ayant 10 points de Vie, on pose deux dés : Un avec la face 6 visible et un autre avec la face 4 visible. Chaque fois que des dommages sont encaissés, on réajuste les dés pour déduire les dégâts subis. Ainsi, avec 3 points de dégâts encaissés, on tourne le dé avec la face 4 visible sur la face 1. Si les dégâts sont supérieurs à ce qu'indique un dé, on enlève simplement celui-ci et on ajuste le total. Une fois le dernier dé retiré, le dinosaure est éliminé du jeu et sa carte est défaussée.

2 Le Déplacement

Chaque unité à une valeur de mouvement, indiquant de combien de tuiles elle peut se déplacer lors de son tour. Un mouvement de 2 indique qu'il est possible de déplacer cette unité de 2 tuiles au maximum. Plus le score de déplacement de l'unité est élevé, plus elle est rapide. Toutes les unités peuvent se déplacer librement (diagonale, tout droit, angle droit, avant, arrière, etc.) sur l'ensemble des tuiles.



Exemple de déplacement et d'obstacle



En revanche, il est impossible de franchir les obstacles, à moins d'avoir une capacité spéciale le permettant, comme « vol » ou « saut ».

VIE 18

DÉLACEMENT 2

DÉGÂTS 3

PORTÉE 2

COÛT 3

ONOMATOPEE GROARRRRRR

CAPACITÉS SPÉCIALES GO! GO! GO!

De même, certaines unités ont une mobilité réduite, indiquée par une capacité spéciale, et elles ne peuvent se déplacer qu'en ligne, et non en diagonale (c'est le cas pour certains véhicules ou des dinosaures massifs)

3 Le Coût

C'est le montant que coûte l'unité lorsque l'on souhaite l'incorporer dans son équipe.

Certaines unités ont une étoile qui accompagne le coût. Celle-ci indique qu'il n'est pas possible de mettre plus d'un exemplaire de cette unité dans son équipe.

Les Capacités Spéciales

Les capacités spéciales apportent une dimension essentielle à *Dino Soldiers*. C'est grâce à elles qu'il est possible d'élaborer des tactiques en cours de partie.

Celles-ci sont toutes détaillées en page centrale de ce livret de règles, afin d'être facilement consultables lors des premières parties, le temps de s'habituer à la signification des pictogrammes sur les cartes.



La carte Alpha

Cette carte comporte la capacité spéciale « Alpha » et un coût. Ce n'est pas une unité à part entière même si elle s'acquiert comme tel lors de la création de l'équipe ; le joueur devant obligatoirement l'associer à une unité. Celle-ci dispose alors de la capacité spéciale Alpha. Le mieux est de ne l'associer qu'au dinosaure le plus fort, le plus impressionnant (mais si vous avez envie de faire d'un petit *Compsognathus* le grand mâle alpha du groupe, libre à vous !). Si l'unité est éliminée du jeu, la capacité est alors perdue, et l'instinct primaire reprend ses droits (cf. encadré page 13). Si l'équipe créée se compose uniquement de dinosaures de la même espèce, la carte alpha n'est aucunement nécessaire pour la « bonne entente » entre eux.



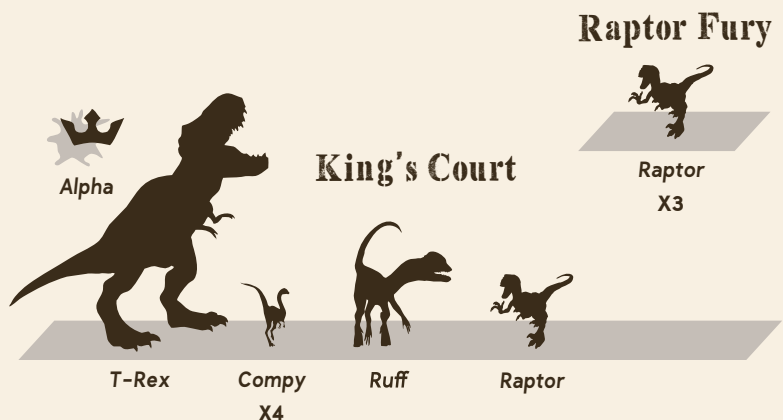
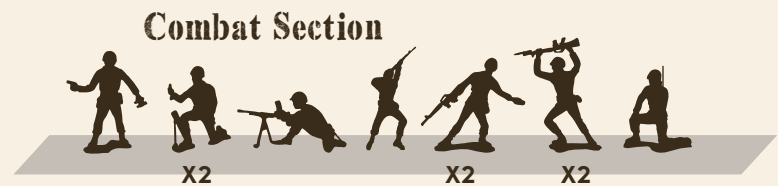
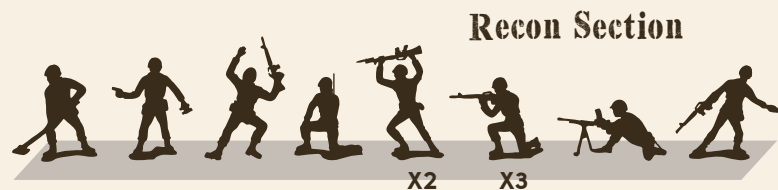
CARTES SOLDATS

CARTES DINOS

Grid of cards showing various units and their costs:

- GO! GO! GO! (x1)
- TAKATAKA! (x4)
- WHOOPFI! (x2)
- TENK BOOM! (x3)
- KATATAKA! (x3)
- BADABOOM! (x3)
- ECHO BOOM (x1)
- HUMPF HUMPF (x1)
- BANG BANG! (x1)
- SLATCH! (x4)
- KABOOM! (x3)
- BIP BIP BIP (x1)
- WARGHMM (x2)
- KRAW KRAW (x3)
- ROOORR (x2)
- SCROATCHHH (x2)
- SHRRREEM (x3)
- CROARRR (x3)
- SPLOOSHMM (x2)
- BLORFF (x2)
- BREEEMMM (x2)
- CROINKKK (x4)
- CROARRR (x1)

Sélectionnez une équipe de Soldats et une de Dinos dans les quatre proposées ci-dessous, et commencez à jouer !



Créer sa propre équipe

Afin de créer sa propre équipe, il suffit d'utiliser la valeur de coût de chaque unité, et de créer une équipe dont le total des coûts additionnés est égale à 36 points. De bonnes combinaisons de caractéristiques et de capacités spéciales peuvent vous permettre d'explorer beaucoup de possibilités.

Alors testez les combinaisons que vous souhaitez, et n'hésitez pas à faire des équipes avec les jouets que vous avez sous la main !

www.rafiot-fringant.com



Gasoline Outlaws

Party game

A partir de 10 ans et 2 joueurs

Allez vite au grenier rechercher les petites voitures de votre enfance ! Et lancez vous dans des courses effrénées avec vos amis, que ce soit dans votre salon, ou n'importe où ailleurs. Basé sur des cartes et les mouvements, c'est un jeu « rapide & furieux » qui se joue en une dizaine de minutes.

Arkeos Adventures

Jeu d'aventure

A partir de 12 ans et 2 joueurs

Incarnez un chasseur de trésors au cœur des années trente. Vivez une aventure où le hasard n'a pas sa place, au travers d'une mécanique de mise et de prise de risques. Repoussez les limites de votre personnage en affrontant, autour d'une table des situations plus périlleuses les unes que les autres !



Tribute

Jeu de rôle narratif

A partir de 12 ans, pour 2 à 4 joueurs

Muni d'un simple jeu de 54 cartes, inventez et vivez ensemble des aventures autour d'une table. Grâce aux principes du Black Jack, vous pourrez créer votre personnage et lui faire vivre des aventures, avec pour seule limite votre imagination et votre créativité.

Ce jeu vous a plu ?

Vous souhaitez en découvrir d'autres ?

Soutenez le Rafiot Fringant !



Vous avez obtenu ce jeu gratuitement et vous l'appréciez ?
Vous pouvez soutenir l'activité du Rafiot en vous procurant une copie
disponible en prix libre sur mon site.

C'est vous qui fixez le prix !

C'est selon votre budget.

N'hésitez pas à partager les news du Rafiot sur les réseaux,
Vos retours sur mes jeux sont non seulement les bienvenus, mais il sont
précieux, car ils permettent d'améliorer ceux-ci. Rejoignez moi sur mon
Discord pour échanger.



www.rafiot-fringant.com