



8+  
20'  
3-6

Dans Very Bad Lands, vous incarnez des espèces de dinosaures qui luttent pour leur survie. Les désastres surviennent de partout, il faudra faire le bon choix pour les éviter.

Utilisez le pouvoir de votre dinosaure au bon moment pour survivre... juste un peu plus longtemps que l'un de vos adversaires.

## PERDRE & GAGNER

Lorsque votre dinosaure est éteint, vous perdez la partie. Tous les autres joueurs sont déclarés vainqueurs!



## MATÉRIEL

1 CARTE 1er JOUEUR



1 ANNEXE (recto/verso)



11 CARTES DÉSASTRE



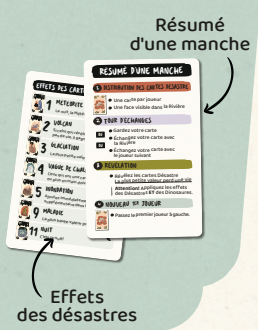
Valeur Effet  
3  
Nom du désastre

12 CARTES DINOSAURE



Nombre de vies  
Espèce Pouvoir  
DINETRODIN

6 AIDE DE JEU (recto/verso)



Résumé d'une manche  
Effets des désastres

## MISE EN PLACE

- Donnez la carte **Premier joueur** à un joueur au hasard ou au joueur le plus vieux (c'est clairement le joueur qui est le plus près d'avoir vécu à l'ère des dinosaures).
- Le **Premier joueur** mélange et distribue deux cartes Dinosaur à chaque joueur. Les joueurs en choisissent une et remettent l'autre dans la boîte.

Pour votre première partie, n'utilisez que les cartes Dinosaures avec le symbole 🦖. Distribuez-en une à chaque joueur

- À tour de rôle, en commençant par le **Premier joueur**, révélez votre dinosaure et présentez l'espèce et son **pouvoir** à voix haute.

## DEUX RÈGLES D'OR

1 Lorsque le pouvoir d'un Dinosaur contredit une règle de base, le pouvoir l'emporte!

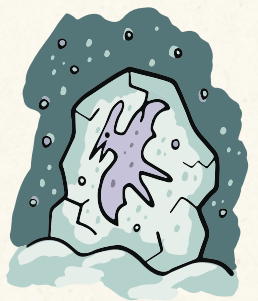
2 Vous êtes responsable de votre Dinosaur. Si vous oubliez d'utiliser votre pouvoir, dommage pour vous!



## RÉSUMÉ D'UNE MANCHE

Une partie se déroule en une succession de manches. Chaque manche comporte 4 étapes:

- Distribution des cartes Désastre
- Tour d'échanges
- Révélation
- Nouveau Premier joueur



## 1 DISTRIBUTION DES CARTES DÉSASTRE

Le **Premier joueur** mélange les cartes **Désastre**, en distribue une par joueur puis en pose une face visible au centre de l'espace de jeu: c'est la **Rivière**.

Il dépose les cartes restantes au centre de l'espace de jeu pour former le **paquet Désastre**. Prenez secrètement connaissance de votre **carte Désastre**.



Rivière



Paquet Désastre



## 2 TOUR D'ÉCHANGES

À tour de rôle, en commençant par le **Premier joueur** et en continuant en sens horaire, les joueurs peuvent échanger leur carte Désastre. **Important:** Vous ne jouerez qu'un seul tour d'échanges!

### À VOTRE TOUR, VOUS AVEZ TROIS POSSIBILITÉS:

**1** Gardez votre carte Désastre;



OU

**2** Échangez votre carte Désastre avec la carte face visible au centre: la Rivière.



OU

**3** Échangez votre carte Désastre avec celle du **joueur suivant** en sens horaire. **Le joueur suivant ne peut pas refuser l'échange.** Lorsque vous êtes le dernier joueur de la manche, vous pouvez échanger votre carte avec la **première carte du dessus du paquet Désastre** (et non avec le Premier joueur).



**Attention!** Les cartes échangées avec la Rivière sont posées face visible. Les cartes Désastre **Canicule (4)** et **Inondation (5)** ont un effet immédiat dès qu'elles sont posées dans la Rivière (voir section « Effets des cartes Désastre »).  
→ Lorsque que tous les joueurs ont joué leur Tour d'échanges, on procède à la Révélation.

## 3 RÉVÉLATION

- **Révélation des cartes** → De façon simultanée, retournez vos cartes Désastre.
- **Qui perd une vie?** → Regardez la valeur des cartes Désastre de chaque joueur. Celui qui a la valeur est la **plus basse** perd une vie sur son Dinosaur. **Ignorez les valeurs des cartes dans la Rivière.**



**Attention!** Certaines cartes Désastre et certains dinosaures changent la donne! → Vous devez appliquer **TOUS** les effets: ceux des cartes Désastre retournées y compris dans la Rivière et ceux des cartes Dinosaures qui s'activent à ce moment. (Voir effets des cartes Désastre)

Tant que la carte **Nuit** (11) n'est pas en jeu → c'est le jour ☀️.

### EXEMPLE:

La **Glaciation (3)** protège J1 qui a la plus basse valeur. Avec mon 7, j'ai maintenant la plus basse valeur. **Je perds une vie.**

La **Maladie (9)** fait perdre une vie au Dinosaur qui révèle la plus haute valeur. Avec mon 9, c'est moi! **Je perds un vie.**



La **Glaciation (3)** protège le Dinosaur qui a la plus basse valeur

Puisque la **Glaciation** est en jeu dans la Rivière, avec mon 5 qui est la plus basse valeur révélée par les Dinosaures, **je suis protégé!**

## POINTS DE VIES

Un Dinosaur commence avec 3 vies\* (en haut de la carte).



Lorsque votre Dinosaur perd un vie, → **tournez la carte** afin que la lecture de votre nombre de vies soit orientée vers vous. Lorsque votre Dinosaur n'a plus de vie, **il s'éteint.**

Vous perdez la partie, tous les autres joueurs gagnent!

\*Excepté le Belzébufo qui commence à 4 vies.



## 4 NOUVEAU PREMIER JOUEUR

Lorsque les effets de la Révélation sont terminés, le Premier joueur de la manche passe la carte **Premier Joueur** au joueur à sa gauche.

## CRÉDITS

Auteur & Illustrateur: **Marc Larivière**  
Chef de Studio: **Joël Gagnon**  
Chargée de projet: **Catherine Parent**  
Designer graphique: **Fanny Saulnier**

Édité par :  
© 2024 - Groupe Randolph Inc  
433 rue Chabanel O, bureau 1109,  
Montréal (Qc) Canada, H2N 2J9  
Tous droits réservés  
randolph.ca



## EFFETS DES CARTES DÉSASTRE BRACHIO



**1**  
←12

**MÉTÉORITE** La nuit, la **Météorite** vaut 12. C-à-d que la **Météorite** vaut 12 seulement si la carte **Nuit (11)** est l'une des cartes face visible lors de la Révélation.



**2**  
☀️ → ♥️

**VOLCAN** Si le joueur qui a joué le **Volcan** ne perd pas de vie pendant la Révélation, il gagne une vie.



**3**  
⬇️

**GLACIATION** Le joueur qui a la plus basse valeur est protégé. Sa valeur est ignorée à la Révélation. C'est donc la personne qui détient la prochaine carte Désastre de plus basse valeur et qui n'est pas protégée qui perd alors une vie.



**4**  
👊👊

**CANICULE** Dès que la **Canicule (4)** est posée dans la Rivière, les joueurs qui ont une carte Désastre d'une valeur de 6 ou plus en main doivent se manifester. (Ils peuvent cogner sur la table ou Faire le cri de leur Dinosaur)



**5**  
🌊 +1

**INONDATION** Dès que l'**Inondation (5)** est posée dans la Rivière, on ajoute immédiatement une carte supplémentaire du paquet Désastre dans celle-ci.



**9**  
💣

**MALADIE** Le joueur qui a la plus haute valeur perd une vie. (Attention, certains joueurs sont peut-être protégés!)



**11**  
🌙

**NUIT** C'est la nuit, la **Météorite** vaut 12 et le pouvoir nocturne de certains Dinosaur s'active.