



# SURFOSAURUS MAX

  
RÈGLES

 Ikhwon Kwon

☀️ **Hello sunshine !** Surfez sur les bonnes vagues pour placer un MAX de vos cartes Dino dans les **combinaisons gagnantes !** ☀️

## CONTENU



**84 cartes Dino**

7 couleurs de valeurs 1 à 12



**6 planches de surf**



**1 chevalet Dino Beach**



**1 T. rex (Tyrannosaurus)**

à fixer dans sa base



**1 Para (Parasaurolophus)**

à fixer sur sa planche

## MISE EN PLACE

➔ **Mélangez bien les cartes Dino** en les étalant et faites une pioche, faces cachées, au centre du jeu.

➔ **Chacun choisit 1 planche de surf** à poser devant soi, pointe orientée vers le centre. Les planches restantes sont écartées.

➔ **Dépliez le chevalet et fixez-le dans la cale-plage** de la boîte en suivant le code couleur des ronds :  ou 

Note : ce chevalet est un memo. Placez-le entre deux joueurs (pas au centre), mais visible pour tous, du côté qui correspond au bon nombre de joueurs.



Le para sert de compteur de manches.

Placez-le sur la vague de départ correspondant au bon nombre de joueurs. (Exemple : partie à 3 joueurs)



## DÉBUT DU JEU



La personne qui fait le sourire le plus cool reçoit le T. rex et le place sur sa planche de surf. Elle devient **le dealer**.

**Le dealer distribue 7 cartes Dino à chacun.**

Regardez vos cartes en secret !

**Le dealer joue en premier et choisit une carte de sa main pour la poser, face ouverte, devant sa planche de surf.**

Le dealer termine son tour en piochant une carte.

⚠️ Si vous oubliez de repiocher, vous pouvez le faire à tout moment de la partie pour avoir 7 cartes en main !

**Puis, la personne à gauche du dealer joue** à son tour, pose une carte et en pioche une.

La manche se poursuit ainsi jusqu'à ce que **chacun ait posé devant sa planche de surf :**



**3 cartes**  
à 2 et 3 joueurs



**2 cartes**  
à 4, 5 et 6 joueurs



## FIN DE MANCHE

Lorsque toutes les cartes de la manche sont posées, **repérez la combinaison gagnante parmi l'ensemble des cartes posées !** Cette combinaison contient :



Voici les différentes combinaisons possibles, du niveau le plus fort au plus faible :

<b>SURFOSAURUS MAX</b>		= cartes de même couleur et dont les valeurs se suivent !
<b>NUMBERSAURUS</b>		= cartes de même valeur.
<b>COLOROSAURUS</b>		= cartes de même couleur.
<b>SURFOSAURUS</b>		= cartes dont les valeurs se suivent.
<b>NULOSAURUS</b>		= cartes dont les valeurs sont les plus hautes.



**Si plusieurs combinaisons de même niveau sont possibles, alors c'est toujours celle avec les valeurs les plus hautes qui s'impose.\***

## NOIX DE COCO



**Chaque carte de la combinaison gagnante est remportée par la personne qui l'a posée !** Ces cartes rapportent des noix de coco (vos points de victoire) et se rangent, **faces cachées, à gauche de la planche.**

*Note : plus une carte Dino a une valeur basse, plus elle rapporte de noix de coco !*

## DEMI-NOIX DE COCO



**Cas particulier :** une combinaison gagnante peut contenir **plus de 4 ou 5 cartes**, si elle contient **des cartes validées à égalité** (cartes de même valeur qui, de ce fait, ont une égale capacité à faire partie de la combinaison gagnante).

*Note : ces cas d'égalité sont possibles avec les combinaisons **Numbersaurus**, **Surfosaurus** et **Nulosaurus**.*

Les cartes validées à égalité sont également remportées, mais elles rapportent **moitié moins de points** et se rangent, **faces cachées, à droite de la planche.**

### Exemple 3

À 4 joueurs, il faut 4 cartes pour faire une combinaison.

En l'absence de meilleure combinaison, cette **Nulosaurus** s'impose et contient 5 cartes :

- 1 fois le 5
- 2 fois le 7 (égalité)
- 1 fois le 8
- 1 fois le 11



\*Exception : si vous avez 2 combinaisons identiques - rare, mais possible avec 2 Colorosaurus ou 2 Surfosaurus Max de 2 couleurs différentes, contenant des cartes strictement de mêmes valeurs - alors toutes les cartes des 2 combinaisons sont validées à égalité (= demi-noix de coco).

### Exemple 1.a

**Première manche :**  
à 3 joueurs,  
la combinaison  
gagnante contient  
4 cartes.



5 8 9 10

La combinaison gagnante de cette manche est une **Colorosaurus rose**, avec des cartes posées par Lisa (5 rose), Tom (8, 9) et Kim (10).

9 10 11 12

Elle bat une **Surfosaurus** qui aurait permis à Kim de placer 3 cartes (10, 11, 12), Tom 1 seule carte (9) et Lisa aucune carte.

⚠ 5 cartes roses ont été posées. Or, à 3 joueurs, la **Colorosaurus** avec les 4 valeurs les plus hautes s'impose, donc le 1 rose joué par Lisa n'en fait pas partie.

### Récupération des gains



### Exemple 1.b

**Deuxième manche :**  
la **Numbersaurus**  
contient ici 5 cartes  
(1 de plus que les  
4 nécessaires).  
Ces 5 cartes sont  
validées à égalité  
et rangées à droite  
des planches.



### Exemple 2

À 5 joueurs, il faut  
5 cartes pour faire  
une combinaison.  
Cette **Surfosaurus**  
contient 8 cartes :  
- 2 fois le 8 (égalité)  
- 1 fois le 9  
- 3 fois le 10 (égalité)  
- 1 fois le 11  
- 1 fois le 12.



## MANCHES SUIVANTES

Après une manche, remettez **sous la pioche**, faces cachées, toutes les cartes posées qui n'étaient pas dans la combinaison gagnante.



Les joueurs gardent les cartes de leur main. La personne à gauche du dealer devient dealer. Elle **place le T. rex sur sa planche et doit :**

- ➔ **déplacer le Para** d'une vague (compteur de manches).
- ➔ s'assurer que chaque joueur ait bien 7 cartes en main.
- ➔ démarrer la manche suivante en jouant en premier.



## FIN DE PARTIE

Lorsque le Para a atteint la plage, la dernière manche commence !

Note : une partie dure  **5 manches** à 5 joueurs  **6 manches** à 2, 3 et 6 joueurs  **8 manches** à 4 joueurs



Après la dernière manche, chacun retourne ses piles de part et d'autre de sa planche, mais **sans les mélanger !**

Puis, chacun compte ses points de victoire en additionnant ses noix de coco (pile de gauche) et ses demi-noix de coco (pile de droite).

**La personne qui a le plus de points a gagné !**

Note : s'il y a égalité de points, la personne qui a le plus de cartes l'emporte. Et s'il y a encore égalité ?  
Diable ! Il faut rejouer !



## MODE 2 JOUEURS



➔ Aux 3 cartes posées par chaque joueur s'ajoutent **2 cartes de la pioche** : la première à la fin du premier tour et la seconde à la fin du deuxième tour. Au troisième tour, seuls les 2 joueurs posent une troisième carte.

➔ En fin de manche, la combinaison gagnante contient **4 cartes** (ou plus en cas d'égalité) **parmi les 8 cartes posées**. Après distribution des gains, les 2 cartes jouées par la pioche sont remises sous la pioche.



Découvrez tous nos jeux sur [www.bandjo.games](http://www.bandjo.games) !



1 arbre utilisé en production = **2 arbres plantés** avec notre partenaire associatif **Ishpingo** en Amazonie. [www.ishpingo.org](http://www.ishpingo.org)

Surfosaurus Max est un jeu Bandjo !  
© 2023 Loosey Goosey Games GmbH © 2024 Longalve Games (version FR/NL)  
Tous droits réservés. 97, impasse Jean Lamour 54700 F-Pont-à-Mousson.  
Design : Ikhwan Kwon / Art : Matthias Mödl - Adaptation : Mathieu Clauss  
Édition : Next Chapter Games GmbH - Distribution FR : Tribuo, [contact@tribuo.fr](mailto:contact@tribuo.fr)  
Distribution Benelux : Geronimo Games, [contact@geronimogames.com](mailto:contact@geronimogames.com)



Art. Nr. 2302\_300