Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

T-REX

-un jeu d'Hanno & Wilfried Kuhn pour 2 à 5 joueurs (10 ans et plus) –
- Hans im Glück 1999 – Rio Grande Games -

Les œufs des dinosaures vont-ils éclore ? Sont ils morts suite à des pluies de météorites dévastatrices ? Les chercheurs essayent de collecter le plus d'œufs possible avant leur destruction par les météorites et l'extinction des dinosaures …

MATERIEL :

- 85 cartes dinosaures
- 30 cartes d'œufs de dinosaures
- 5 cartes atout (couleurs)
- 3 cartes résumé des règles
- 9 cartes de règles

BUT DU JEU : collecter le plus possible d'œufs de dinosaures au bout des 12 tours. Chaque tour, les joueurs jouent une carte de dinosaure face visible pour tenter de gagner 1 des 2 cartes d'œufs proposées.

PREPARATION : mélanger les cartes œufs et en faire 2 paquets de 15 cartes, face cachée. Tirer la 1ière carte de chaque paquet et les poser face visible sur la table.
Mélanger les 5 cartes atouts, en piocher 2 et les mettre sur la table en croix l'une sur l'autre (cf règle carte 3), mettre les 3 cartes restantes à côté en pile et face cachée.
Disposer les cartes dinosaures en 5 tas de 17 cartes en tenant compte du dos des cartes (cf règle carte 3). Chaque joueur prend une pile, les cartes sont les mêmes pour tous les joueurs elles ne diffèrent que par leur dos. Si on joue à 3 ou 4 joueurs retirer du jeu les piles non utilisées. Chaque joueur mélange son jeu, le pose face cachée et pioche 7 cartes.

PRINCIPE DU JEU :

- **JOUER DES CARTES :** le joueur le plus vieux commence et place 1 carte de sa main face visible sur la table, chaque joueur fait de même dans le sens horaire. On doit poser sa carte sur la précédente, dans le décompte seule la carte du haut est retenue.
- **CARTES ATOUTS :** ces cartes donnent l'ordre des couleurs ; exemple = si le jaune est placé sur le vert (cf carte règle 4) jaune est la plus forte couleur du tour et vert la plus faible, les 3 autres couleurs (rouge, brun et bleu) sont entre ces deux couleurs mais n'ont pas de valeur différente entre elles ; exemple = le rouge 6 est > au 13 vert . Ceci change à chaque tour.
- **LES CARTES DINOSAURES :** chaque joueur a 3 cartes de 5 couleurs numérotées de 1 à 15 et 2 cartes spéciales, la combinaison couleur/nombre est indiquée plus bas dans les règles. Chacune de ces 15 cartes a un symbole :
    - **Météorite :** elle signale le début du dernier tour pour jouer des cartes avant la distribution des œufs ; chaque joueur y compris celui qui a joué la carte météorite, joue 1 carte de plus qu'un tour normal. Si cependant un autre joueur joue une carte météorite avec un nombre plus élevé que la précédente, on rejoue un tour final et ceci prendra fin avec le joueur qui a joué cette nouvelle carte météorite. Ce dernier tour peut donc être rejoué à chaque fois que quelqu'un joue une carte météorite plus forte que la précédente. Le tour prendra fin quand tous les joueurs ont eu un « tour final » avec aucune carte météorite supérieure jouée. 6 cartes ont des symboles météorite.
    - **1-3 cartes** : indique que le joueur pioche le nombre de cartes indiqué et les met dans sa main ; quand son paquet est terminé le joueur ne peut plus re-piocher. 9 cartes ont ces symboles.
    - **2 cartes spéciales** :
        - **Chamaelosaurus** : nouvelle créature créée pour le jeu. Comme le nom le suggère ce dinosaure prend la couleur et le nombre de la carte de dinosaure sur lequel il est joué. Par contre il ne prend pas un éventuel symbole. Placer le chamaelosaure de travers de manière que l'on puisse voir le nombre et la couleur du dinosaure de dessous.

        - **Meteor shower** (pluie de météorites) : c'est la carte la plus élevée des météorites. Comme une carte « classique » de météorite elle signale le début du dernier tour avant la distribution des œufs ; un autre joueur jouant une seconde carte de pluie de météorites prolongera le tour final comme classiquement. Placer cette carte de travers (en croix) de manière à la retrouver aisément plus tard.

La distribution des cartes

COULEURS	VALEURS		
JAUNE	1	6	11
BLEU	2	7	12
MARRON	3	8	13
VERT	4	9	14
ROUGE	5	10	15

DISTRIBUTION DES ŒUFS : un tour se termine quand le joueur qui a mis la carte météorite la + forte joue une autre carte. Alors c'est le joueur qui a mis la carte la + forte (considérant couleur et nombre) qui prend l'œuf de son choix ; le second joueur (= la seconde meilleure carte) prend l'œuf qui reste.

DEFAUSSER : chaque joueur doit ensuite défausser 1 carte et la retirer du jeu. Soit on peut retirer la carte en haut du paquet de cartes jouées SOIT la carte du haut du paquet de carte face cachée. Si cette seconde est manquante, on doit rejeter la carte en haut du paquet de cartes jouées. Cependant si le joueur a joué une carte 'pluie de météorites' (meteor shower), il doit choisir cette carte à retirer même si elle n'est plus en haut du paquet de cartes jouées. Les joueurs prennent alors les cartes restantes du paquets de cartes jouées et les mettent sous le paquet de cartes face cachée. On les place sans changer leur ordre ni l'ordre du paquet de cartes non encore jouées.

CHANGER L'ATOUT : Le joueur avec la carte la plus basse sur son paquet de cartes jouées peut changer 1 (celle de son choix et une seule) des 2 cartes d'atout. On ne peut pas garder les mêmes cartes en changeant leur sens.

LE TOUR PROCHAIN : Le joueur avec la carte la plus basse démarre le nouveau tour en jouant une carte de son paquet de cartes jouées, puis on continue comme avant…

EXEMPLE DE TOUR = L'atout faible est MARRON, le plus fort est BLEU.
Anna commence et joue : JAUNE 6 (avec le symbole de 2 cartes), elle pioche ensuite deux cartes.
Brian joue : BLEU 7 (avec météorite) = ainsi commence le dernier tour de cette partie.
Carol : MARRON 8 (avec 3 cartes) et pioche 3 cartes.
Nick sentant que le tour se termine et désirant un œuf va jouer un BLEU 12 (avec 2 cartes) et pioche 2 cartes.
C'est à nouveau à Anna de jouer : n'ayant pas de cartes bleues elle joue un MARRON 3 (avec un symbole météorite) pour essayer d'avoir la carte la plus faible pour le tour. Comme la météorite est plus faible que la précédente, la partie n'est pas rallongée.
Brian en tant que dernier du tour va jouer un BLEU 12 (avec deux cartes) et pioche deux cartes . Le tour est terminé.
Les œufs sont distribués ainsi :
Nick et Brian sont ex æquo avec BLEU 12, l'égalité est tranchée en faveur de la dernière carte jouée, ainsi c'est Brian qui décide quel œuf choisir ; Nick prend l'œuf suivant.
Les 4 joueurs choisissent maintenant une carte à défausser : soit celle en haut des cartes jouées, soit celle, cachée de leur paquet. Brian choisit en 1er puis nick puis carol et enfin Anna qui avait la carte la + faible.
Comme Anna avait la carte la + faible, elle peut changer une des cartes d'atout ; comme elle a beaucoup de cartes jaunes en main elle met l'atout jaune à la plaec du blezu, le jeune devenant la couleur la plus forte pour le prochain tour.
Ce tour est terminé et deux nouveaux œufs sont exposés. Anna démarre ce tour…
Supposons cependant qu'Anna ait joué BLEU 7 (avec météorite) plutôt que MARRON 3. Son bleu-météorite 7 est plus fort que celui de Brian car joué après, ainsi il y a une extension du tour. Etc…

FIN DU JEU ET DECOMPTE DES POINTS : le jeu s'arrête après 12 tours (il ne restera que 5 cartes à chaque joueur) . On compte les œufs, chaque œuf = 1 point. Cependant si un joueur a réussi à collecter plusieurs œufs de la même couleur les points X sont mis au carré (X x X), exemple = Anna a collecté 3 œufs verts elle marquera 3 x 3 = 9 points. On additionne tous les points collectés, le total le plus élevé est le vainqueur, s'il y a égalité, les joueurs à égalité comptent les points des dinosaures qu'ils leur restent : la somme la plus élevée gagne !

QUESTIONS ET REPONSES :

- *Quelle est la carte la plus élevée ? = c'est la carte la plus forte de la couleur d'atout fort ; s'il n'a pas de cartes de cet atout : c'est la carte la plus élevée dans les 3 autres couleurs. Les cartes de l'atout faible sont toujours considérées comme les plus faibles. Si deux cartes sont à égalité, celle jouée la plus tardivement est la plus forte !*
- *Quelle est la carte la plus faible ? = on raisonne comme précédemment, s'il y a égalité là aussi la carte jouée la plus tardivement est plus forte.*
- *Qu'arrive-t-il quand un tour se termine et que chacun a joué la même carte ? = la carte jouée en dernier est la plus forte, celle en premier la plus faible .*
- *Peut-on jouer plusieurs cartes 'pluie de météorites' dasn un tour ? = OUI la carte jouée en dernier est la plus élevée.*
- *Peut-on jouer plusieurs Chamaelosaures dans un tour ? = OUI*
- *Peut-on jouer une carte pluie de météorites en première carte ? = OUI*
- *Peut-on jouer une carte Chamaelosaure en premier ? = OUI mais elle n'a pas de valeur.*
- *Peut-on jouer une carte Chamaelosaure sur une carte pluie de météorites ? = OUI mais la carte pluie de météorites comptant pour 0, le dinosaure prendra cette valeur de 0 et ainsi comptera comme la carte la plus faible du tour.*
- *Qu'arrive-t-il lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main et que c'est à son tour de jouer une carte ? = il pioche la 1ère carte de son paquet et la joue.*

Traduction Marc Laumonier d'après la traduction anglaise de Jay Tummelson.