

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 ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 10 000 jeux de société.

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



**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



APICOOVE
INNOVATION & RECREATION
www.apicoove.com

DiNO MAGMA



 **APICOOVEGAMES**

CONCEPTION : DECHAVANNE
- MASSIN - NANOT - NOVAU
Apicoove est membre de
l'Association des Créateurs-
Fabricants de Jouets Français

copyright©apicoove 2017



LA CHASSE AUX OEUFS DE PÂQUES EST OUVERTE !



Pour être sacré meilleur chasseur de la tribu, réunissez **TROIS OEUFS** de couleurs différentes !

MISE EN PLACE

- Chaque joueur choisit un pion personnage et le place sur la case **VILLAGE** au pied du volcan.
- En fonction du nombre de joueurs, placer les cartes **ŒUF DE DINO** faces cachées près du plateau

Nombre de cartes à utiliser en fonction du nombre de joueur :



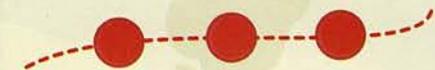
TOUR DE JEU

- Le plus jeune commence et le départ s'effectue sur la case **VILLAGE** au pied du Volcan.
- Le joueur lance deux dés et choisit une des deux valeurs obtenues. Il avance son pion du nombre de cases correspondant à la valeur choisie.
- Il n'est pas possible de **s'arrêter** sur une case déjà occupée par le pion d'un autre joueur (sauf la case **VILLAGE**): le joueur doit opter pour un autre chemin. Il est possible de passer **par dessus** une case occupée.
- En cas de double (si les deux dés lancés ont la même valeur) le joueur effectue en premier lieu son déplacement. Puis, en fonction du double obtenu, la partie continue.



ÉRUPTION DU VOLCAN (cas du double 1)

Les cases **LAVE**, de couleur rouge situées autour du volcan et les cases oeufs de dino sont concernées par cette section.



Les joueurs dont le pion est sur une de ces cases lors de l'éruption doivent remettre sur le plateau une carte **ŒUF DE DINO** de leur choix s'ils en possèdent une. Tous les pions personnages situés sur des cases concernées retournent au **VILLAGE**, y compris celui du joueur qui a lancé les dés.



MONSTRE DE PÂQUES (cas du double 6)

Le joueur qui a obtenu le « double 6 » va jouer le rôle du **MONSTRE DE PÂQUES**, et attaque successivement chaque joueur qui devient la **PROIE**. La **PROIE** et le **MONSTRE DE PÂQUES** lancent chacun un dé :

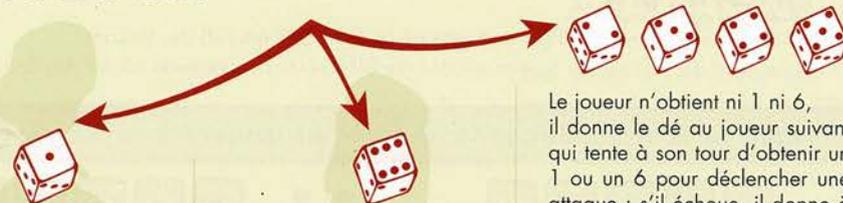
- égalité : les dés sont relancés.
- le résultat obtenu par la **PROIE** est le plus grand: le joueur s'en sort indemne.
- le résultat obtenu par le **MONSTRE DE PÂQUES** est le plus grand : il pioche au hasard une carte **ŒUF DE DINO** dans le jeu de sa **PROIE**. La proie place son pion sur la case **VILLAGE**.



La même action se déroule si le joueur obtient un double 2, 3, 4 ou 5 :

Exemple : Le joueur obtient un « double 2 » :

- il déplace son pion de 2 cases
- il relance 1 dé pour essayer de provoquer une attaque spéciale (**VOLCAN** ou **MONSTRE DE PÂQUES**) en obtenant un 1 ou un 6



Le joueur obtient un 1 et déclenche l'**ÉRUPTION DU VOLCAN**

Le joueur obtient un 6 et déclenche une attaque du **MONSTRE DE PÂQUES**

Le joueur n'obtient ni 1 ni 6, il donne le dé au joueur suivant qui tente à son tour d'obtenir un 1 ou un 6 pour déclencher une attaque : s'il échoue, il donne à son tour le dé au joueur suivant, et ainsi de suite jusqu'à ce qu'un joueur obtienne 1 ou 6.

À la fin de chacun de ces événements, l'ordre des tours de jeu reprend normalement.

- À la fin du déplacement, si le pion du joueur se trouve sur une case **ŒUF DE DINO** alors il peut obtenir la carte **ŒUF DE DINO** correspondante.
- Le premier joueur en possession de trois cartes oeufs de dino qui parvient à ramener son pion sur la case **VILLAGE** remporte la partie. Les autres joueurs peuvent poursuivre la partie pour déterminer l'ordre d'arrivée ou commencer une nouvelle partie (voir la section « **VARIANTES** »).
- À la fin de son tour, le joueur passe la main à la personne située à sa gauche.

CARTES « OEUFS DE DINOS »



- Chaque **ŒUF DE DINO** a une couleur : BLEU, ORANGE, VERT, ROUGE, JAUNE/ ROSE ou VIOLET: pour acquérir une carte **ŒUF DE DINO**, il faut placer son pion sur une case **ŒUF DE DINO**.
- Un joueur ne peut pas posséder plus d'une carte **ŒUF DE DINO** de même couleur ; il y a un nombre limité de cartes **ŒUF DE DINO** en fonction du nombre de joueurs (section « **Mise en place** »).

Il faut donc vérifier la disponibilité des cartes **ŒUF DE DINO** avant d'opérer ses déplacements. Les cartes **ŒUF DE DINO** remportées par les joueurs doivent rester face visible.

VARIANTES

Pour varier les plaisirs, voici quelques exemples d'objectifs alternatifs :

- **BLITZ** : le premier qui remporte deux cartes **ŒUF DE DINO** a gagné.
- **ALL-IN** : celui qui remporte le plus de cartes **ŒUF DE DINO** remporte la partie, qui s'arrête lorsque toutes les cartes **ŒUF DE DINO** ont été remportées.

N'hésitez pas à créer vos propres variantes !

COMPOSITION DE LA BOÎTE DE JEU

- Plateau de Jeu
- Socles pour pions personnages (x6)
- Cartes « **ŒUF DE DINO** » (x22)
- Livret de règles
- Pions personnages (x6)
- Dés 6 faces (x2)

