

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



DINO RACE

Remarque : Avant de jouer, préparez le dé événement en mettant les six autocollants (inclus dans le jeu) sur chacune des faces.

INTRODUCTION

Comment les dinosaures ont-ils disparu ? Personne ne le sait avec certitude... Mais vous pouvez essayer de sauver votre espèce de l'extinction, en courant aussi vite que possible à travers des plaines, des déserts, des marais et des jungles tout en évitant les mauvais tours de vos adversaires !

CONTENTS

- ▶ 12 tuiles de terrain (3 tuiles pour chaque) avec des faces de lave au dos
- ▶ 1 tuile volcan
- ▶ 40 cartes de déplacement (8 pour chaque type de terrain + 8 jokers)
- ▶ 12 cartes spéciales (4 pour chaque type d'action spéciale)
- ▶ 8 dinosaures (2 pour chaque espèce)
- ▶ 1 oeuf de dinosaure
- ▶ 1 dé d'évènement
- ▶ 4 pions oeufs
- ▶ 12 pions prix
- ▶ 22 gouttes de lave

COMMENT GAGNER

Chaque joueur doit amener son couple de dinos à la fin de la piste de course. Quand un de vos dinos finit la course, vous recevez un pion prix et vous marquez des points. Vous marquez également des points si vous apportez l'œuf en sécurité. Le joueur avec le plus de points gagne.

AVANT DE JOUER

Tout d'abord, préparez la piste de course. Placez la tuile de volcan avec le côté « calme » face visible, pour indiquer le début de la piste.

Utilisez les **12** tuiles de terrain (3 de chaque type : **plaines, désert, marais, jungle**) pour la piste.

Mélangez les 12 tuiles. Placez la première tuile à côté de celle du volcan, puis placez toutes les autres tuiles en une rangée, formant une longue piste de 12 hexagones. Placez toutes les tuiles avec le terrain face visible.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les deux dinos de la couleur choisie. Ensuite, il doit placer un dino sur la première tuile de la piste (à côté de la tuile volcan), l'autre dino sur la seconde tuile.

**PIONS
PRIX**



**PIONS
ŒUF**



**GOUTTES
DE LAVE**



PIÈCES DE TERRAIN



DÉSERT



JUNGLE



PLAINE



MARAIS

Mélangez toutes les cartes (cartes de mouvement et cartes spéciales) en une seule pile. Distribuez 5 cartes à chaque joueur, pour former la main de départ. Les cartes restantes sont placées face cachée à côté de la piste de course.

Enfin, prenez un nombre de pions prix égal au nombre de dinos dans la course, et formez une pile. Les autres pions prix sont remis dans la boîte, sans les regarder. Mettez de côté le dé événement, les pions oeufs, et les gouttes de lave - vous en aurez besoin plus tard !

Le joueur qui a vu le plus récemment un film avec des dinosaures commence le jeu et prend l'oeuf de dinosaure.

LE TOUR DE JEU

À partir du premier joueur, la course commence. Le tour se déroule ensuite dans le sens horaire. Le tour de chaque joueur est divisé en trois phases :

- 1) Prendre des cartes
- 2) Jouer et échanger des cartes
- 3) Lancer le Dé d'évènement

1) PRENDRE DES CARTES

Le joueur dont c'est le tour, prend autant de cartes que de dinos qu'il a encore sur la piste : deux cartes à la fois si ses dinos sont toujours sur la piste, une carte si l'un d'eux a fini la course.

Il n'y a pas de limite au nombre de cartes qu'un joueur peut avoir dans sa main.

Lorsque la pile est épuisée mélangez à nouveau l'ensemble des cartes pour former une nouvelle pile.

2) JOUER ET ÉCHANGER DES CARTES

après avoir pris des cartes, le joueur dont c'est le tour peut jouer autant de cartes qu'il le souhaite et exécuter l'action de la carte. Ainsi, vous pouvez déplacer vos dinos à plusieurs reprises, ou jouer des mauvais tours à vos adversaires, ou faire les deux !

Il existe deux types de cartes : cartes de **déplacement** et cartes **spéciales**.

Jouer des cartes de mouvement : les cartes de mouvement sont utilisées pour faire courir vos dinos ! Regardez la prochaine tuile de terrain sur la piste, en face de votre dino. Vous devez jouer une carte correspondante à cette tuile pour déplacer le dino sur la tuile.

Certaines cartes de déplacement montrent les quatre types de terrain sur leur face. Ce sont des jokers qui peuvent être utilisés pour faire avancer votre dino sur la prochaine tuile, quel qu'en soit le type.



Si vous n'avez pas la bonne carte de terrain, vous pouvez également jeter trois cartes du même type (par exemple: trois forêts) pour avancer l'un de vos dinos à la prochaine tuile, tout comme un joker.

Jouer une carte spéciale : vous pouvez utiliser une carte spéciale pour jouer un mauvais tour à un adversaire, mais seulement si son dino est dans la même case que le votre ! il y a trois cartes spéciales avec des effets différents :

- **Repoussez :** Avec cette action, vous pouvez pousser le dino de l'adversaire, en le déplaçant sur la tuile précédente. Si le dino est repoussé sur une tuile de lave ou de volcan actif, le



propriétaire du dino ne peut le déplacer. Par contre, il prend une goutte de lave et doit jeter une carte de sa main (au hasard).

- **Jetez l'œuf :** Si vous possédez l'œuf, utilisez cette action pour donner l'œuf à votre adversaire. Si vous n'êtes pas le propriétaire de l'œuf, vous pouvez utiliser cette action pour faire trébucher le dino de l'adversaire. Posez la figurine du dino sur son côté. Pour se relever, le propriétaire devra jeter deux cartes de sa main à son prochain tour.



- **Volez une carte :** Avec cette action, vous pouvez prendre une carte (au hasard) dans la main de l'adversaire de votre choix.



Echangez des cartes : Au cours de votre tour, vous pouvez également décider d'échanger des cartes, pour essayer d'en obtenir de meilleures. Pour ce faire, jetez deux cartes de votre main pour prendre une nouvelle carte de la pile. Vous pouvez le faire plusieurs fois, si vous voulez, avant, après ou pendant que vous jouiez des cartes.

Mettez toutes les cartes que vous jouez ou jetez sur une pile à côté de la pioche.

3) LANCER LE DÉ D'ÉVÈNEMENT

Quand un joueur ne veut plus jouer ou échanger de cartes, il lance le dé événement. Le résultat s'applique à tous les joueurs - et pas seulement au lanceur ! Le lancer peut donner plusieurs résultats :

Terrain : Quatre faces du dé montrent un type de terrain. Chaque joueur tire une carte de la pioche pour chaque dino qu'il a sur ce type de terrain.

Remarque : Après que le dé est lancé, vous ne pouvez plus jouer de cartes.

Deux cartes : chaque joueur prend deux cartes (même s'ils n'ont qu'un seul dino sur la piste !).

Le volcan entre en éruption ! Problèmes pour vos dinos ! Quand vous obtenez ce résultat, le volcan entre en éruption et la lave s'écoule. Pendant le jeu, l'éruption va former une rivière de lave, à partir de la tuile de volcan et va remplir la piste de course ! Deux événements différents se produisent :

- Le joueur qui possède l'œuf doit jeter toutes les cartes de sa main et prendre une goutte de lave. Ensuite, il doit passer l'œuf à un autre joueur de son choix.

- Lorsque l'évènement se produit pour la première fois, retournez la tuile volcan pour montrer le côté « actif ». Si le volcan est déjà actif, retournez la première tuile de terrain la plus proche de celui-ci qui n'est pas couverte par la lave, pour montrer son côté « lave ». S'il y a des dinos sur la tuile retournée, faites les avancer sur la tuile suivante. Le propriétaire doit jeter une carte de sa main (au hasard) et prendre une goutte de lave pour chaque dino déplacé.



DE ÉVÈNEMENT



DESERT



JUNGLE



PLAINE



MARAIS



DEUX CARTES



ÉRUPTION

COUPEZ LA LIGNE !

Lorsque vous déplacez un dino sur la dernière tuile de la piste, il est sauvé. Retirez le dino de la piste. Prenez tous les pions prix encore en jeu, regardez-les (sans les montrer aux autres joueurs), et choisissez en un, sans le montrer. Ceci est votre prix pour le dino ayant fini la course. Remettez le reste des pions prix, face cachée dans la pile.

Remarque : Vous pouvez regarder les prix que vous avez gagnés à tout moment, mais gardez les secrets des autres joueurs jusqu'à la fin de la course !

Si vous finissez la course avec les deux dinos, vous devez jeter toutes les cartes dans votre main. A partir de maintenant, **vous ne lancez que le dé d'événement** pendant votre tour. Tous les effets s'appliquent uniquement aux joueurs encore en course.

Si vous êtes le propriétaire de l'œuf lorsque votre deuxième dino finit la course, l'œuf est également sauvé ! En plus du pion prix du dino, vous prenez aussi un pion œuf (choisi au hasard) et vous gagnez les points indiqués.

FIN DE LA PARTIE

Le jeu se termine dès que l'œuf est sauvé. Tous les dinos encore sur la piste ne reçoivent pas de prix.

DÉCOMPTE FINAL

Pour calculer le score de chaque joueur, ajoutez la valeur des prix des dinos qui ont fini la course, plus la valeur du pion œuf pour le joueur qui a mis l'œuf en sécurité.

Le joueur perd un point pour chaque goutte de lave qu'il a reçue pendant la course. Un joueur qui a choisi deux pions prix avec la même couleur (rouge ou vert) reçoit un bonus de 3 points. Le joueur avec le plus de points remporte la partie.

S'il y a une égalité, le joueur qui a mis l'œuf en sécurité est le gagnant.



VARIANTES

SURVIVRE ! Cette variante est adaptée pour les plus jeunes joueurs. Ne pas utiliser les pions prix, œuf et goutte de lave. Le gagnant est le joueur qui est le premier à amener ses deux dinos en sécurité.

DOUBLE MATCH Pour réduire les effets de la chance, jouez deux matchs d'affilés, et additionnez le score de chaque joueur. Le gagnant est le joueur avec plus de points après les deux courses.

JOUER EN ÉQUIPE Il est possible de jouer en tant qu'équipe, donc jusqu'à 8 joueurs peuvent se joindre à la fête! Utilisez les mêmes règles que dans un jeu normal, mais chaque joueur contrôle un seul dino et commence le jeu avec 4 cartes. Avant de lancer le dé événement, le joueur actif peut passer à son coéquipier une carte de sa main, en la gardant secrète pour leurs adversaires. Les coéquipiers peuvent parler les uns avec les autres quand ils choisissent le pion prix. Il est recommandé aux joueurs de la même équipe de ne pas s'asseoir l'un à côté de l'autre.

CREDITS

Game Design **Roberto Grasso**

Dessin **Francesco Mattioli**

Sculptures **Michelangelo Ricci**

Direction artistique et conception graphique **Fabio Maiorana**

Production et Supervision **Roberto Di Meglio**

Montage **Fabrizio Rolla**

Édition Française

Maquette **Honda Eiji**

Traduction **Intrafin France**

Un « merci » spécial à nos jeunes testeurs : Matteo, Elisa, Nicole, Francesca, Ileana, Michelangelo, Robin, Maria Elena, Marquinho, Anna, Nicola, Federico, Filippo, Leonardo, Viola, Emanuele... et Marcellino.

Un jeu créé et produit par **Ares Games Srl**. Distribution et traduction en français-néerlandais par **Intrafin nv**.



Intrafin nv – Toys & Games Distribution

Weihoek 3 – Unit 6 B-1930 Zaventem.

Retain this information for your records.

© 2014 Ares Games Srl. Dino Race™ is a trademark of Ares Games Srl. All rights reserved. Fabriqué en Chine.