

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**

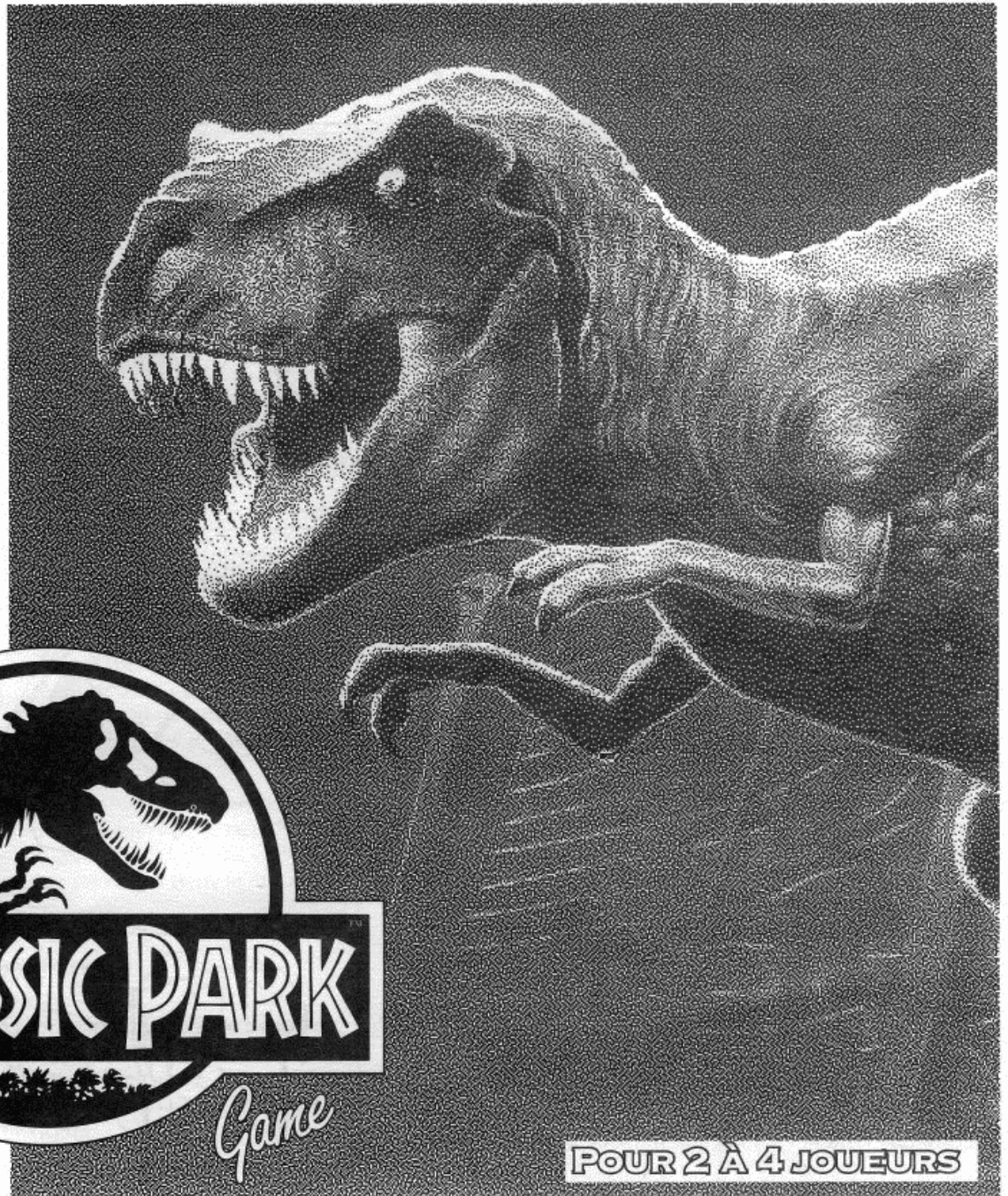
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





POUR 2 À 4 JOUEURS



Tu es en visite guidée dans le parc thématique d'aventures le plus extraordinaire au monde. Mais tout à coup, le car s'arrête et ce que tu vois te glace d'effroi! Les dinosaures du parc Jurassique se sont échappés de leurs enclos, en quête de chair fraîche!

Oh, non! Le car a été détruit par le terrible T rex! Tu dois quitter les débris et courir en lieu sûr dans le centre des visiteurs. Bonne chance, tu en auras besoin!

CONTENU

Planchette de jeu illustrant une île, 16 figurines de plastique de dinosaures, 46 cartes à jouer, 8 laissez-passer de visiteurs, 8 pions en carton, 8 supports à pions en plastique, centre des visiteurs, dé, feuille d'autocollants.

BUT DU JEU

Être le premier joueur à atteindre le centre des visiteurs.

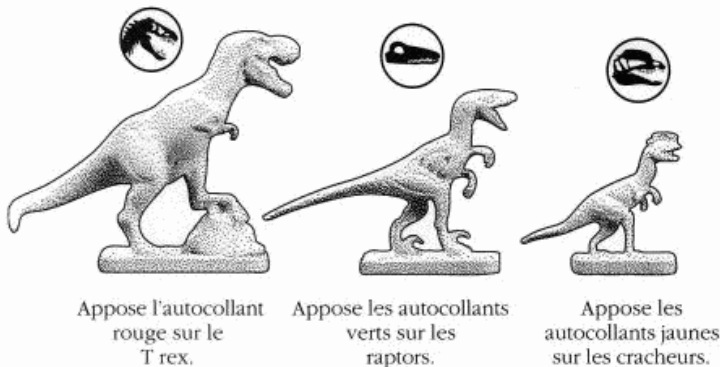


ASSEMBLAGE

1. Avec des ciseaux, coupe soigneusement chaque dinosaure du support en plastique et jette le support. Sépare les dinosaures par groupes (1 T rex, 9 raptors, 6 cracheurs). Applique soigneusement un autocollant sur la base de chaque dinosaure en associant les couleurs, comme illustré à la Figure 1. Les couleurs des autocollants correspondent à celles de la légende de la carte située sur la planchette de jeu. (Nous avons inclus des autocollants en surplus, en cas de besoin.)



Figure 1.



2. Applique les autocollants de dinosaures/chiffres sur le dé, dans n'importe quel ordre. Place le dé à la portée de tous les joueurs.

3. Détache soigneusement la bâtisse et le toit du centre des visiteurs de la plate-forme en carton. Plie la bâtisse le long des lignes de pliure et insère les languettes dans les fentes de la planchette de jeu, comme illustré à la Figure 2A. (Voir l'emplacement du centre des visiteurs sur la carte illustrée à la Figure 3.)

Ensuite, courbe le toit le long des lignes de pliure et applique l'autocollant du plafond à l'intérieur du toit, comme illustré à la Figure 2B. Insère les languettes dans les fentes de la planchette de jeu, en prenant soin de tourner la porte principale vers le parcours. Voir la Figure 2C.

Tourne la planchette à l'envers et plie les languettes du toit. Applique les autocollants des languettes, comme illustré à la Figure 2D, pour fixer le centre des visiteurs sur la planchette de jeu. NOTE: Quand tu as fini de jouer, laisse le centre des visiteurs fixé à la planchette de jeu.

4. Détache soigneusement les 8 pions de la plate-forme en carton. Jette le carton en trop. Plie les pions et insère-les dans les supports en plastique.

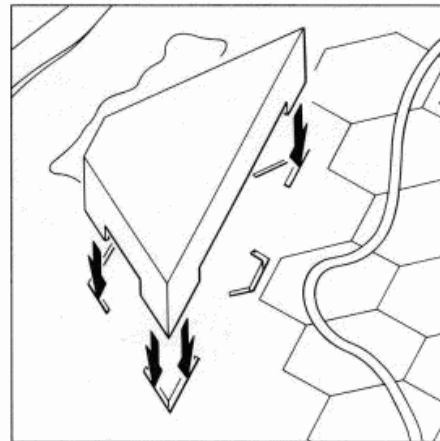


Figure 2A.
Insère les languettes de la bâtisse dans les fentes de la planchette de jeu.

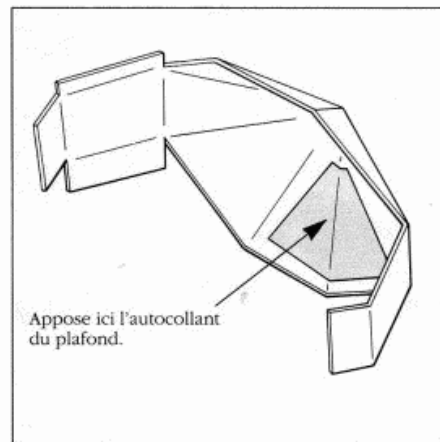


Figure 2B.
Appose l'autocollant du plafond.

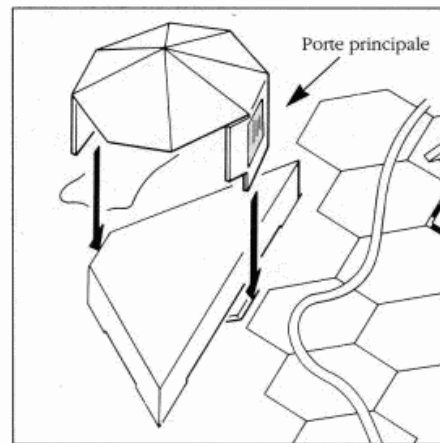


Figure 2C.
Insère les deux languettes du toit dans les fentes de la planchette de jeu.

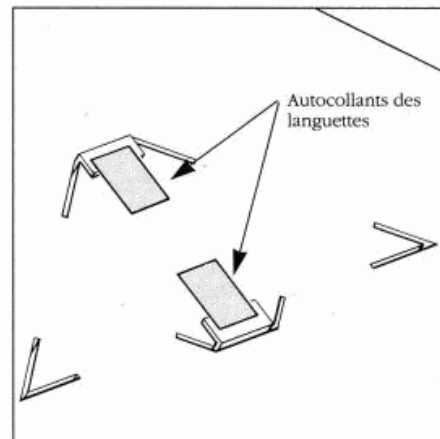


Figure 2D.
Applique les autocollants des languettes sous la planchette de jeu.



LA PLANCHETTE DE JEU

La Figure 3 illustre l'île sur la planchette de jeu, avec les cases de départ de tous les dinosaures et les cases spéciales.

Figure 3.

L'île sur la planchette de jeu

Centre des visiteurs
(Le premier qui l'atteint gagne!)

Case d'un bâtiment de service
(Il y a 6 cases de ce genre sur la planchette)

Case d'un enclos de raptors
(Il y a 3 cases de ce genre sur la planchette)

Case d'un enclos de cracheurs
(Il y a 3 cases de ce genre sur la planchette)

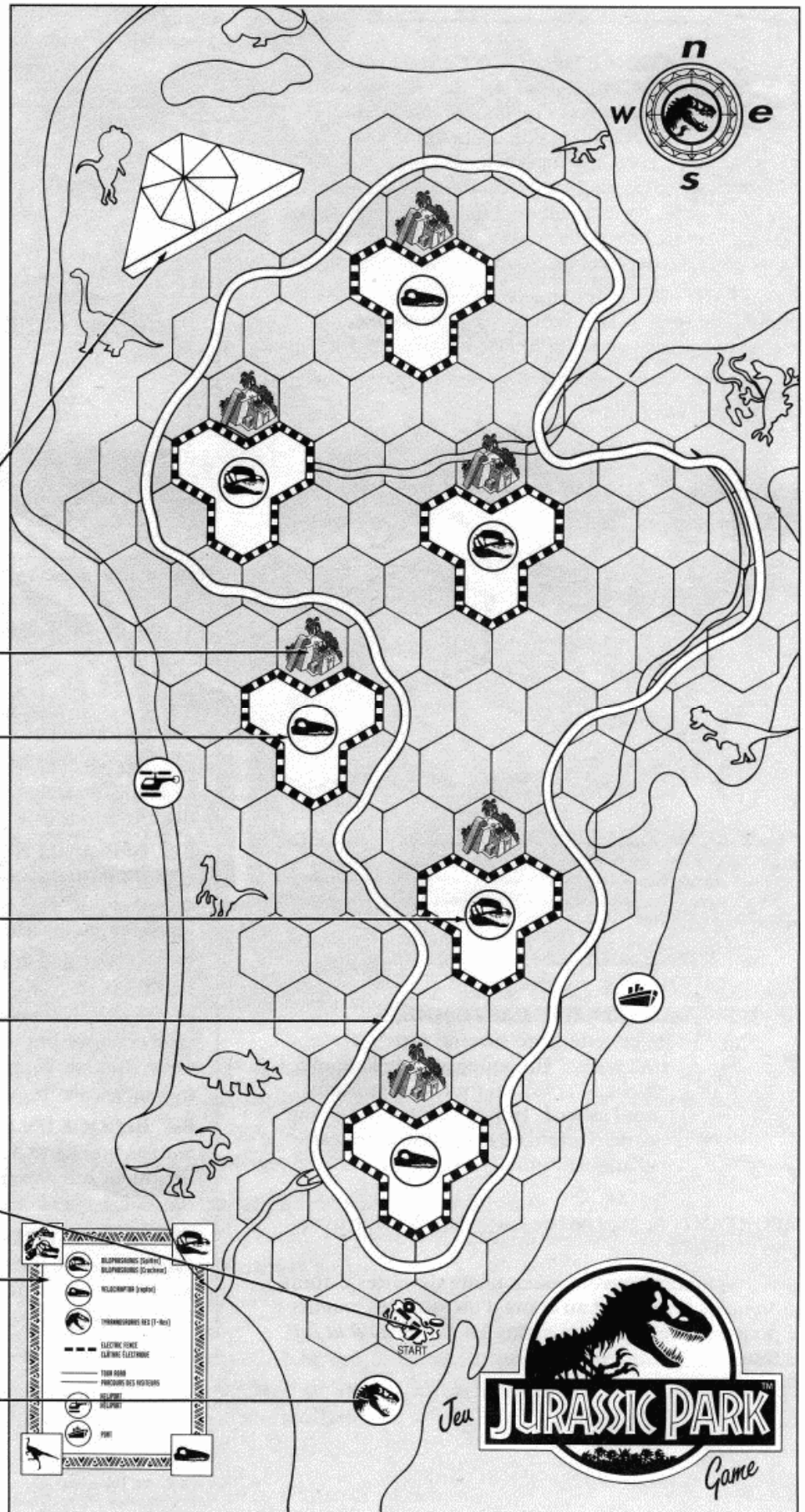
Case de la route
(Ces cases représentent la route qui traverse le parc.)

Case de départ des pions

Légende de la carte

NOTE: L'héliport et le port ne sont pas des cases.

Case de départ du T rex





PRÉPARATION

1. En suivant la légende de la carte, place le T rex, les raptors et les cracheurs sur leurs cases de départ respectives, comme illustré à la Figure 3. Les raptors et les cracheurs commencent sur leurs cases d'enclos, lesquels sont encerclés de clôtures électriques. Chaque enclos de raptors contient 3 raptors. Chaque enclos de cracheurs contient 2 cracheurs.

2. Sépare les 8 laissez-passer et les cartes à jouer. Chaque joueur choisit un laissez-passer et prend le pion de la même couleur. Voir la Figure 4. Mets de côté tous les laissez-passer et les pions qui ne servent pas.



Figure 4. Ton pion rouge correspond à ton laissez-passer rouge.

Place ton pion sur sa case de départ sur la planchette de jeu (voir la Figure 3). Dépose ton laissez-passer devant toi. Tous les joueurs font de même. Ton laissez-passer doit demeurer devant toi pendant toute la partie. (Pour rendre le jeu encore plus amusant, interpellez-vous par les noms des personnages que vous représentez!)

3. Brasse les cartes à jouer et passes-en 4 à chaque joueur, face contre table. Empile les cartes qui restent, face contre table, dans l'océan sur la planchette de jeu. Chaque joueur regarde ses cartes sans les montrer aux autres.

JOUER LE JEU

Le plus jeune joueur commence, puis le jeu se poursuit en sens horaire.

À TON TOUR

À ton tour, effectue les 2 étapes ci-dessous.

ÉTAPE 1. Lance le dé des dinosaures et déplace un dinosaure (facultatif).

ÉTAPE 2. Déplace ton pion OU joue une carte OU échange des cartes OU passe.

Une fois l'étape 2 complétée, ton tour est terminé. Ces deux étapes sont expliquées en détail ci-après.

ÉTAPE 1. LANCE LE DÉ DES DINOSAURES

Lance le dé des dinosaures et déplace n'importe quel des dinosaures de la couleur obtenue sur le dé. (Les autocollants des dinosaures correspondent aux couleurs des autocollants sur le dé.) Cette étape est toutefois facultative. Si tu décides de ne pas déplacer de dinosaure, passe immédiatement à l'Étape 2.

Freine la course de tes adversaires vers le centre des visiteurs en leur barrant la route avec des dinosaures.

ÉTAPE 2. DÉPLACE OU JOUE OU ÉCHANGE DES CARTES OU PASSE

Maintenant effectue l'un des jeux suivants:

- **DÉPLACE** ton pion sur une case adjacente, dans n'importe quelle direction, à moins que tu ne partages une case avec un dinosaure. Voir *Attaqué!* à la page 5.
- **JOUE UNE** de tes cartes à l'endroit sur la planchette de jeu et suis la consigne. Voir *Les cartes* aux pages 5 et 6. Empile les cartes jouées à côté de la pile de pique (talon).

À la fin de ton tour, regarnis ta main de manière à toujours détenir 4 cartes. Si le talon se vide au cours de la partie, brasse les cartes de la pile des cartes jouées pour former un nouveau talon.

NOTE: Les cartes que tu joues peuvent être annulées! Voir les explications sur l'annulation d'une carte à la page 6.

- **ÉCHANGE jusqu'à 4** de tes cartes contre le même nombre de cartes dans le talon. Place les cartes que tu désires échanger à l'endroit dans la pile de cartes jouées.

- **PASSE** si tu ne peux pas ou ne désires pas effectuer un des jeux ci-dessus.

RÈGLEMENTS SUR LE DÉPLACEMENT DES DINOSAURES

- Si tu décides de déplacer un dinosaure, tu peux le déplacer d'un nombre de cases quelconque, jusqu'au nombre maximum de cases permis par le dé.
- Déplace un dinosaure d'une case à une ou plusieurs cases adjacentes. Les dinosaures peuvent s'arrêter ou passer sur n'importe quelle case, de la route ou non. Les dinosaures peuvent s'arrêter ou passer sur la case de départ des pions.
- Les dinosaures *ne peuvent pas* s'arrêter ou passer sur les cases de bâtiments de service ou du centre des visiteurs. Quand un dinosaure quitte son enclos, il ne peut pas s'arrêter ou passer sur une case d'enclos.
- Un dinosaure peut s'arrêter ou passer sur une case occupée par un pion ou plus. (Tu peux même déplacer un dinosaure sur la case de ton propre pion! Voir *Stratégies* à la page 6.)
- Un dinosaure ne peut pas s'arrêter sur une case occupée par un autre dinosaure, mais peut passer par-dessus.

La Figure 5 ci-dessous illustre un exemple de déplacement d'un dinosaure

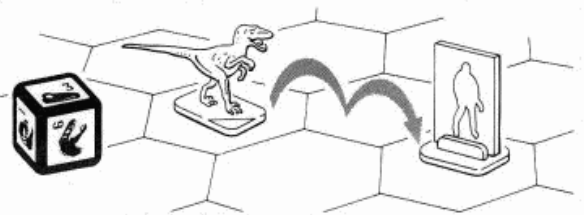


Figure 5. Tu as obtenu un raptor 3! Déplace un raptor de 2 cases de manière qu'il s'arrête sur la case de ton adversaire!



RÈGLEMENT SUR LE DÉPLACEMENT DES PIONS

- Les pions peuvent s'arrêter ou passer sur des cases de la route ou autres. Un pion *ne peut pas s'arrêter* ou passer sur la case d'un enclos.
- Un pion peut s'arrêter ou passer sur une case occupée par un ou plusieurs pions.
- Les pions *ne peuvent pas* passer sur une case occupée par un dinosaure, mais peuvent s'y arrêter. Si ton pion s'arrête sur une case occupée par un dinosaure, tu es attaqué par ce dinosaure et tu dois terminer ton tour sur cette case. Voir *Attaqué!* ci-dessous.



- **CASE DE SÉCURITÉ: BÂTIMENT DE SERVICE:** Ton pion peut s'arrêter ou passer sur une case de bâtiment de service. Si ton pion s'y arrête, il ne peut être attaqué par les dinosaures!

- **ÉCHANGE EN PRIME:** Si ton tour se termine sur une case de bâtiment de service, tu peux *immédiatement* échanger jusqu'à 4 de tes cartes contre le même nombre de cartes dans le talon.

ATTAQUÉ!

Chaque fois que ton pion partage une case avec un dinosaure, ton pion est attaqué par ce dinosaure. Tu *ne peux pas* enlever ton pion de cette case, à moins que tu ne réussisses à fuir, ou que le dinosaure s'en aille. Cela peut prendre plusieurs tours.

Voici les deux façons dont un dinosaure peut attaquer ton pion.

- Un dinosaure peut s'arrêter sur ta case s'il y est déplacé à l'ÉTAPE 1, par toi ou un adversaire.
- À l'ÉTAPE 2, tu peux déplacer ton propre pion sur un espace occupé par un dinosaure

ÉCHAPPER À UN DINOSAURE

Voici les deux façons d'échapper à un dinosaure:

- À l'ÉTAPE 1, après avoir lancé le dé des dinosaures, un autre joueur ou toi-même pourriez retirer le dinosaure de la case qu'occupe ton pion.
- À l'ÉTAPE 2, tu pourrais jouer une carte de fuite. Voir *Les cartes*, dans la colonne suivante.

LES CARTES



FUIS UN DINOSAURE! DÉPLACE-TOI D'UNE CASE: Si tu partages une case avec un dinosaure, tu peux jouer cette carte et déplacer ton pion sur une case adjacente, dans n'importe quelle direction.



DÉPLACE-TOI DE 2 CASES: S'il n'y a pas de dinosaure sur la case que tu occupes, tu peux jouer cette carte et déplacer ton pion de 2 cases dans n'importe quelle direction. Voir la Figure 6. (Tu ne peux pas avancer d'une seule case.)

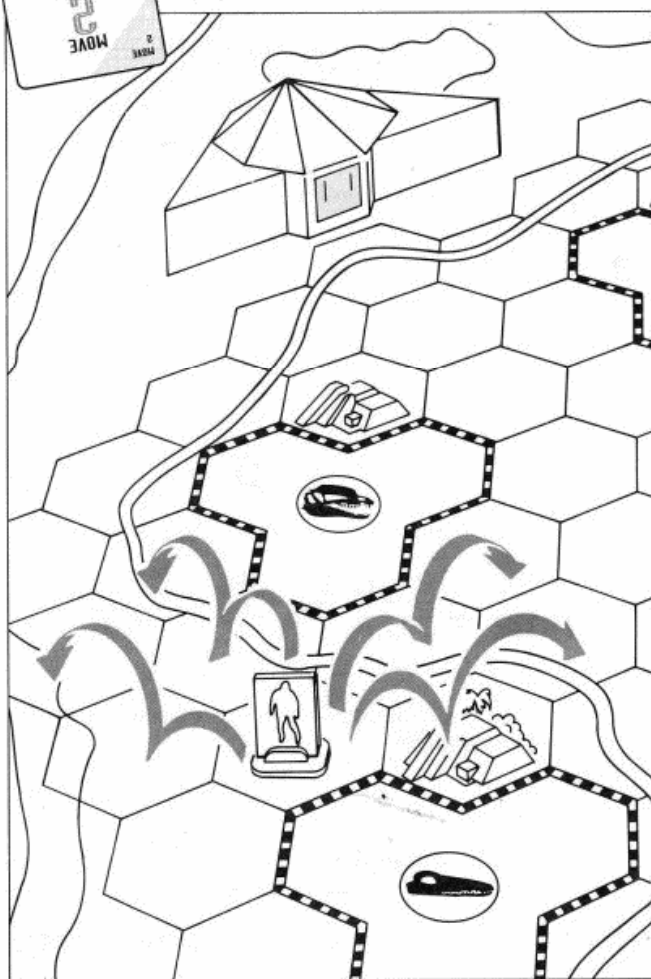


Figure 6. Après avoir joué la carte *Déplace de 2 cases*, tu peux avancer sur l'une de ces cases en direction du centre des visiteurs.



AVANCE DE 2 OU 3 CASES SUR LA ROUTE: Si tu es sur une case sans dinosaure et qu'il s'agit d'une case de la route, ou adjacente à une case de la route, tu peux jouer cette carte.

Déplace alors ton pion en avançant ou en reculant de 2 ou 3 cases adjacentes,

mais seulement sur la route. Voir la Figure 7.

(Tu ne *peux pas* déplacer ton pion d'une case seulement.)

IMPORTANT: Tu ne peux pas t'arrêter sur une case de bâtiment de service avec cette carte parce que cette case ne se trouve pas sur la route.

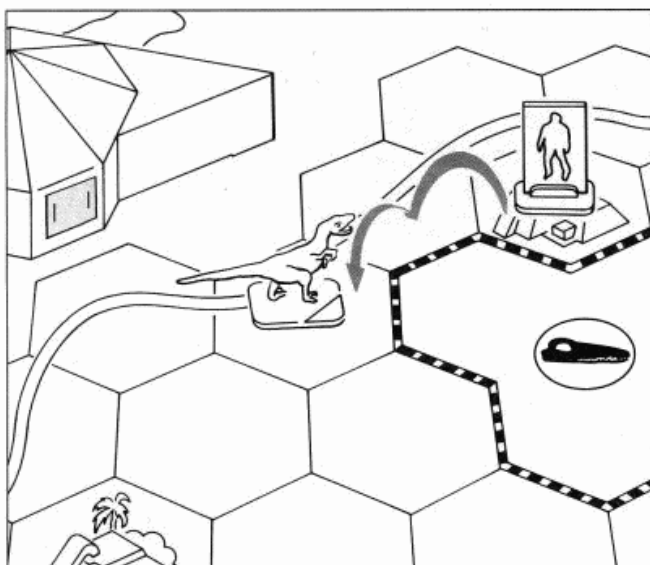


Figure 7. Tu es presque rendu au centre des visiteurs. Tu pourrais jouer une carte *Déplace-toi de 2 ou 3 cases* et avancer de 2 cases sur la route pour t'arrêter sur la même case qu'un dinosaure.



ANNULE UNE CARTE JOUÉE: Tu peux jouer cette carte sur une carte qui vient tout juste d'être jouée afin de l'annuler et ce, au cours du tour de n'importe quel joueur. Tu peux même jouer une carte d'annulation sur une autre carte d'annulation.

IMPORTANT: Ne pige pas de carte dans le talon avant la fin d'un tour.

Tous les joueurs peuvent jouer autant de cartes d'annulation qu'ils le désirent au cours d'un tour. Les joueurs ne pourront regarder leurs mains à 4 cartes *qu'à la fin* du tour.

GAGNER LA PARTIE

Le premier joueur qui entre dans le centre des visiteurs à partir de la case située devant la porte de ce dernier gagne la partie! Voir la Figure 8.

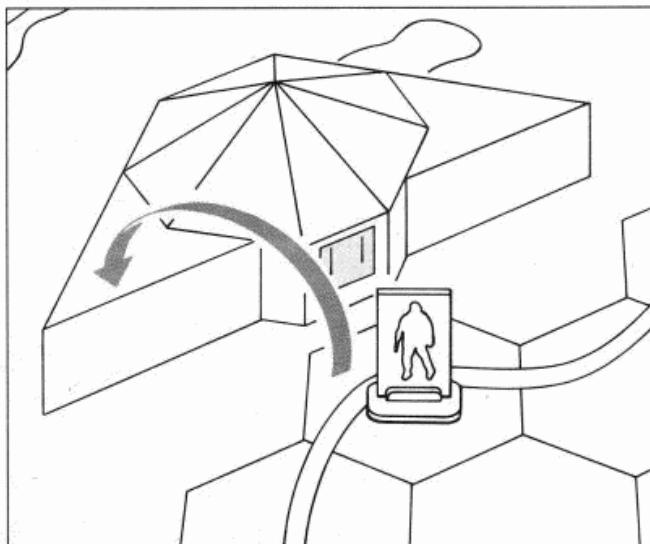


Figure 8. Tu as gagné! Tu es arrivé le premier au centre des visiteurs!

STRATÉGIES

Voici quelques conseils pratiques pour t'aider à jouer.

BLOQUE LES PIONS DE TES ADVERSAIRES! Déplace des dinosaures pour barrer la route à d'autres pions et les ralentir!

DÉPLACE UN DINOSAURE POUR ATTAQUER LE PION EN TÊTE! Tu pourrais retirer un dinosaure qui bloque le chemin d'un joueur pour le placer sur la case du pion du joueur en tête!

AVANCE SUR UNE CASE OCCUPÉE PAR UN DINOSAURE! S'il est plus rapide de te rendre au centre des visiteurs en déplaçant ton pion sur une case occupée par un dinosaure, tu peux le faire! Cette stratégie est particulièrement pratique si tu as une ou plusieurs cartes de fuite dans ta main.

BLOQUE UN AUTRE JOUEUR SUR TA CASE! Si tu as une carte de fuite et que tu désires ralentir un joueur qui partage ta case, déplace un dinosaure sur ta case!

AVANCE D'UNE CASE POUR TE SAUVER! En n'avançant que d'une case à ton tour et en ne jouant aucune carte, personne ne peut annuler ton déplacement!