

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



LABYRINTUS

DINOSAURES

 2 - 4 joueurs

 8 ans et +

 20 min

Règles du jeu

En avril 2021, des scientifiques américains ont publié une découverte étonnante : ils ont la preuve que les tyrannosaures vivaient en meute, comme les loups ! Que trouveront les chercheurs en 2050 ? Que des dinosaures de races différentes vivaient dans un village avec un chef ?

Dans ce jeu, tu dois guider ton *Chefosaure* pour rapporter de la nourriture dans ton village. Ton ami T-Rex vient même parfois t'aider pour faire fuir tes adversaires. Le jeu divise les dinosaures en 2 groupes de cartes : ceux du Jurassique et ceux du Crétacé. Ne mélange pas les époques !

Toutes les informations sur les cartes sont réelles et vérifiées (contrairement au *Chefosaure* qui n'a probablement pas existé) !

But du jeu

Récupérer la **nourriture** correspondant à ta carte Dinosaur en créant un chemin depuis ton village. Le premier joueur à avoir nourri 3 dinosaures **met fin à la partie**. Tous les joueurs comptent les points au dos des jetons Nourriture qu'ils ont rapportés. Celui qui a le plus de points a gagné ! **ROAAARRR !!!**

Mise en place

1 Voici la position de départ des 25 roues amovibles sur le plateau. Reproduis-la exactement, en particulier la position des empreintes rouges.

2 Assemble les 4 pions *Chefosaure*. Choisis-en un et place-le sur le village qui est de la même couleur. Ce village est ton point de départ.

- À 2 joueurs, prenez les pions bleu et vert.
- À 3 joueurs, prenez les pions bleu, vert et jaune.

3 Prends les 18 jetons Nourriture. Mélange les jetons Plantes d'un côté et Viande de l'autre puis crée 2 piles de jetons Viande et 3 de Plantes, et pose-les sur les réserves en les alternant. Pose la pile Plantes qui a 4 jetons sur l'emplacement du milieu. Chaque jeton a une valeur cachée, c'est le nombre de rations de nourriture qu'il contient. Tu découvriras cette valeur en revenant au village.

4 Choisis soit le paquet de 15 cartes Jurassique soit le paquet de 15 cartes Crétacé avant la partie. Mélange-le, donne une carte à chaque joueur et pose les cartes restantes de ce paquet faces cachées près du plateau. Le paquet non utilisé retourne dans la boîte.

Jurassique



Crétacé



4* Ta carte Dinosaur te donne des informations sur ce dinosaure et te montre ta mission : le type de nourriture que tu dois lui rapporter (de la viande pour les carnivores, des plantes pour les herbivores, l'un ou l'autre pour les omnivores) et le nombre de rations (1, 2, ou 3).



Tu dois donner au moins 3 rations de plantes pour nourrir ce brachiosaure. Soit avec un jeton de valeur 3, qui contient donc 3 rations, soit avec plusieurs jetons dont le total fait au moins 3 rations.



Ce dinosaure est omnivore. Tu peux lui donner au choix 2 rations de plantes, 2 rations de viande ou 1 ration de chaque.



5 Mélange les 10 jetons Événement et empile-les faces cachées près du plateau. Quand ton *Chefosau* arrive sur un jeton Nourriture à fond rouge, un événement apparaît (voir page suivante, le paragraphe « Actions »). Pose l'événement sur l'empreinte rouge de la roue qui est sur la même colonne que ton *Chefosau*.



6 Assemble et place le pion T-Rex à côté des jetons Événement. Il apparaît quand ton *Chefosau* arrive sur un jeton Nourriture à fond blanc. Il remplace ton *Chefosau* dans ses déplacements et sème la terreur sur son passage (voir page suivante) !

Tour de jeu

Le joueur au cri de T-Rex le plus effrayant commence puis le tour passe à gauche. À ton tour, tu dois déplacer ton *Chefosau*. Un déplacement c'est :

- 1** Pivoter une roue qui est sur ton chemin.
- 2** Déplacer ton *Chefosau* sur le chemin créé.

Départ et arrivée : devant ton village se trouvent 2 roues. Ton chemin doit obligatoirement passer par l'une de ces roues pour quitter ou revenir au village.

1 : LE PIVOT

- Tu dois toujours pivoter une roue avant de bouger ton *Chefosau*.
- Un pivot, c'est tourner une roue d'un quart de tour, soit 90°.
- Tu ne peux pas pivoter une roue où se trouve un *Chefosau* (le tien ou celui d'un adversaire).
- Tu dois pivoter une roue qui est reliée au chemin où tu te trouves. Dans l'exemple, c'est au pion jaune de jouer, voici les pivots autorisés.



2 : LE MOUVEMENT

- Une fois le pivot réalisé, tu dois avancer ton *Chefosau*.
- Ton *Chefosau* peut s'arrêter où tu veux sur un chemin.
- Ton *Chefosau* n'a pas le droit de changer de chemin.
- Sur un même chemin, ton *Chefosau* ne peut pas s'arrêter sur la même roue qu'un autre, ni lui passer par-dessus. Tu dois l'arrêter avant.
- 2 *Chefosau*s peuvent occuper la même roue, seulement s'ils sont sur des chemins différents.
- Tu dois revenir à ton village avant de visiter une autre réserve.
- Pour prendre de la nourriture qui se trouve sur ton chemin (voir le paragraphe « Actions »), finis ton mouvement dessus. Tu pourras repartir avec au tour suivant.
- Ton *Chefosau* peut transporter 2 jetons Nourriture à la fois, mais seulement si ce sont des rations adaptées au dinosaure que tu es en train de nourrir. Par exemple, si c'est un brachiosaure, tu n'as pas le droit de ramasser de la viande.
- Si tu ne peux pas te déplacer, fais uniquement un pivot et reste sur place. Si tu ne peux faire ni l'un ni l'autre, passe ton tour.



LES 5 RÉSERVES DE NOURRITURE

- Elles ne font pas partie des chemins et plusieurs *Chefosau*s peuvent s'y trouver en même temps.
- Tu as créé un chemin qui se termine sur un jeton Nourriture dont tu as besoin ? Pose ton *Chefosau* dessus sans regarder sa valeur et, au tour suivant, transporte ce jeton sous ton *Chefosau* vers ton village où tu pourras découvrir le nombre de rations qu'il contient.
- Mais d'abord, réalise l'action déclenchée par le ramassage du jeton.



Actions



LE T-REX

- Dès que tu arrives sur un jeton à fond blanc, le T-Rex surgit pour t'aider à faire fuir tes adversaires.
- Il prend la place de ton *Chefosaure* sur le jeton Nourriture que tu viens de gagner (pose ton *Chefosaure* dans ton village). Tu déplaceras le T-Rex pour rapporter ce jeton, selon les mêmes règles que ton *Chefosaure* (un pivot puis un mouvement). Sauf que le T-Rex fait peur aux autres *Chefosaures* !
- Amène le T-Rex sur le même chemin qu'un *Chefosaure* pour le faire fuir. Terrifié, il rentre directement à son village en abandonnant sur place sa nourriture s'il en transportait. Le T-Rex peut la prendre si elle correspond à ta mission. Attention, 2 bras = 2 jetons maximum.
- Le T-Rex ne peut pas effrayer un *Chefosaure* sur une réserve de nourriture.
- Le T-Rex peut effrayer plusieurs *Chefosaures* s'ils sont sur le même chemin que lui. Il peut aussi effrayer un *Chefosaure*, prendre sa nourriture, puis continuer sa route dans le sens qui lui est le plus utile.
- Le T-Rex n'interrompt pas sa mission si un autre joueur arrive sur un jeton à fond blanc. Ce dernier devra ramener son *Chefosaure* au village sans l'aide du T-Rex.
- Dès que le T-Rex arrive dans ton village, tu récupères la nourriture qu'il transportait et il reprend sa place à côté du plateau, sa mission est terminée. Il aidera le prochain joueur qui arrivera sur un jeton à fond blanc.

LES ÉVÉNEMENTS

- Dès que tu arrives sur un jeton à fond rouge, tu déclenches un événement.
- Prends le premier jeton de la pile Événement et retourne-le sur la roue avec l'empreinte rouge, dans la colonne où se trouve ton *Chefosaure*.



Coup de vent : pivote toutes les roues de la colonne ou de la ligne (au choix) où se trouve ce jeton, sauf celles sur lesquelles se trouve un *Chefosaure*. Écarte ce jeton du jeu une fois l'action réalisée.



Tornade : pivote toutes les roues qui entourent la tornade, sauf celles où il y a un *Chefosaure*. Écarte ce jeton du jeu une fois l'action réalisée.



Volcan : en se posant sur l'empreinte rouge, le volcan chasse tous les *Chefosaures* de cette roue et des roues qui la touchent. Ils rentrent directement à leur village en abandonnant leur nourriture sur place. Le volcan bloque ce chemin sur cette roue, aucun *Chefosaure* ne peut y passer, et personne ne peut pivoter cette roue. Le volcan quitte le plateau de jeu la prochaine fois qu'un *Chefosaure* arrive sur une réserve de nourriture.



Corne d'abondance : place ce jeton Nourriture sur le chemin indiqué par l'empreinte rouge. Il pourra être ramassé par le premier *Chefosaure* qui s'arrête dessus. Ce jeton vaut toujours 1 et remplace la viande ou les plantes. Les roues avec de la nourriture peuvent pivoter : les deux pivotent ensemble, le jeton reste sur son chemin.

RETOUR AU VILLAGE

Lorsque **tu rentres au village** avec un jeton Nourriture, retourne-le sur ta carte Dinosaur. Si tu découvres un nombre de rations suffisant pour le nourrir, prends une nouvelle carte Dinosaur. Sinon, à ton prochain tour, tu iras lui rechercher plus à manger !

FIN DU JEU

Le jeu s'arrête aussitôt qu'un joueur a nourri **3 dinosaures**. À 4 joueurs, la fin de partie est déclenchée à 2 dinosaures gras et repus. Chaque joueur totalise la valeur des jetons Nourriture rapportés dans son village. Celui qui a le **plus de points** a gagné. En cas d'égalité, le joueur qui a nourri le plus de dinosaures l'emporte.