

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



SUR LA TERRE DES DINOSAURES



WALKING WITH DINOSAURS

Merci d'avoir choisi "**Sur la terre des dinosaures**".

C'est un jeu de rapidité, pour 2 à 4 joueurs ou de petites équipes, à partir de cinq ans.



Il existe deux niveaux de jeu. Le premier est destiné à des joueurs de 5 à 6 ans. Ils n'ont pas besoin de

répondre aux questions des cartes de jeu. Le deuxième niveau s'adresse à des joueurs

de 7 ans et plus. Selon l'âge des participants, ils peuvent jouer ensemble aux deux niveaux, en utilisant des règles différentes.

Jeu numéro un : La ballade du dinosaure

5 à 6 ans.

But du jeu : le gagnant est celui qui traverse le premier les différentes époques et atteint le grand rond contenant un Tyrannosaure, dans le coin supérieur droit du plateau.

Chaque joueur choisit une base colorée pour ses pions, parmi les quatre couleurs proposées.

Chaque joueur choisit l'un des quatre pions de l'époque triasique. Ils sont marqués d'un "T". Tous les joueurs commencent par mettre leur pion sur leur base colorée, avant de le placer sur le gros rond de départ, en bas à gauche du plateau. Ils se trouvent au début du Trias. Ce rond est rempli d'œufs de dinosaures.



Le plus jeune joueur commence le premier, jette le dé et se déplace du nombre de cases correspondant. Les joueurs doivent se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre et suivre les empreintes de dinosaures. Ils suivent toujours la piste du Trias. Ils ont deux possibilités pour atteindre la période suivante, le Jurassique.

- 1 En tombant exactement sur le rond bleu qui mène au Jurassique. Lorsqu'un joueur s'y arrête, il peut entrer dans cette période. Il échange alors son pion du Trias contre un pion du Jurassique. Les pions du Jurassique sont marqués d'un "J"
- 2 En tombant exactement sur le rond vert. Le joueur a alors beaucoup de chance car il peut avancer plus vite que ses adversaires et se déplacer jusqu'à la fin du Jurassique, en échangeant son pion contre un pion avec un "J".



Les cartes : Sur les ronds violets avec des points d'interrogation, le joueur lance simplement le dé et se déplace du nombre de cases correspondant.

A ce niveau, les joueurs ne tiennent toujours pas compte des ronds noirs qui ramènent à une période antérieure.

Important :

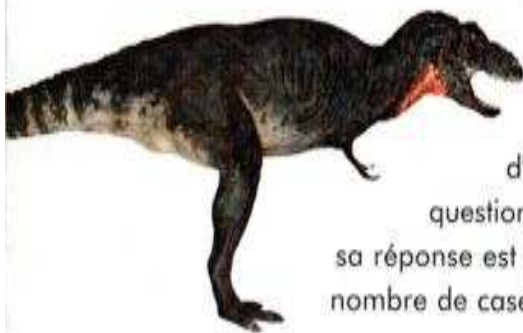
- 1 Un joueur se déplace toujours à l'intérieur de la même période, tant qu'il n'a pas réussi à atteindre la suivante comme indiqué ci-dessus.
- 2 Lorsqu'un joueur s'achemine vers la période suivante mais rate le passage qui lui permettrait d'y entrer, il reste sur la même piste. Si un joueur tombe sur le rond bleu de la période précédente, il ne repasse pas dans cette période, mais continue dans celle où il se trouve.

Jeu numéro 2 : Le cri du Tyrannosaure.

A partir de 7 ans.

Les règles sont les mêmes que ci-dessus, mis à part deux nouveautés.

- 1 Si un joueur s'arrête sur un rond noir, il régresse à la période indiquée. Le jeu comporte deux ronds noirs.
- 2 Si un joueur s'arrête sur un rond violet avec un point d'interrogation, le joueur situé sur sa gauche tire une carte.



Le joueur dont c'était le tour lance le dé. Celui qui tient la carte y recherche la ligne correspondant au chiffre affiché par le dé. S'il s'agit d'une carte de question, il pose la question à choix multiple au premier joueur. Si sa réponse est juste, ce dernier se déplace du nombre de cases indiqué par le dé. Si elle est fausse,

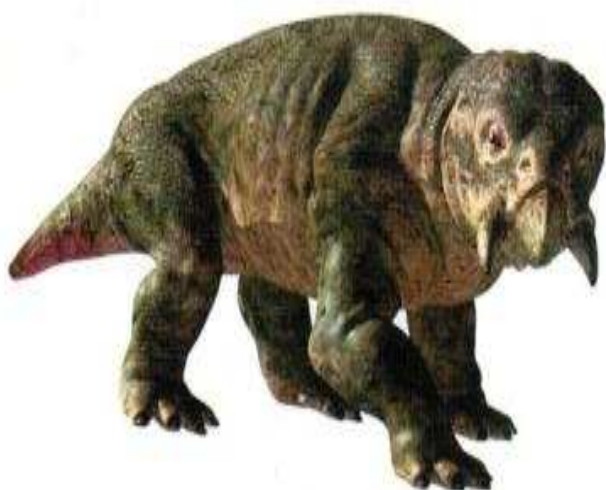
il recule du même nombre de cases.

Exemple : Si le joueur 1 tombe sur un rond à question et que le joueur 2 est à sa gauche, le joueur 1 relance le dé. Supposons qu'il obtienne un "2". Le joueur 2 tire une carte. Celle-ci représente un Stégosaure. La question 2 demande si le Stégosaure était un herbivore ou un carnivore. La bonne réponse (herbivore) permet au joueur 1 d'avancer de deux cases, tandis qu'une réponse incorrecte le fait reculer d'autant.

Les cartes ne contiennent pas systématiquement des questions. On peut parfois y lire "Battez des ailes comme un Ptérosaure". Le joueur 2 donne alors la carte au joueur 1, qui doit mimer le Ptérosaure pour pouvoir avancer de deux cases.

Le gagnant est celui qui atteint en premier le grand rond contenant un Tyrannosaure, sur fond de coucher de soleil volcanique. Il se trouve en haut à droite du plateau, à la fin du Crétacé. Pour gagner, le joueur doit atterrir exactement sur ce rond.

Amusez-vous bien et bonne chance pour cette fabuleuse aventure !



The Green Board Game Company Limited,
34 Amersham Hill Drive,
High Wycombe, U.K.
Tel: +44 1494 538999 Fax: + 44 1494 538646
www.greenboardgames.com

