

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

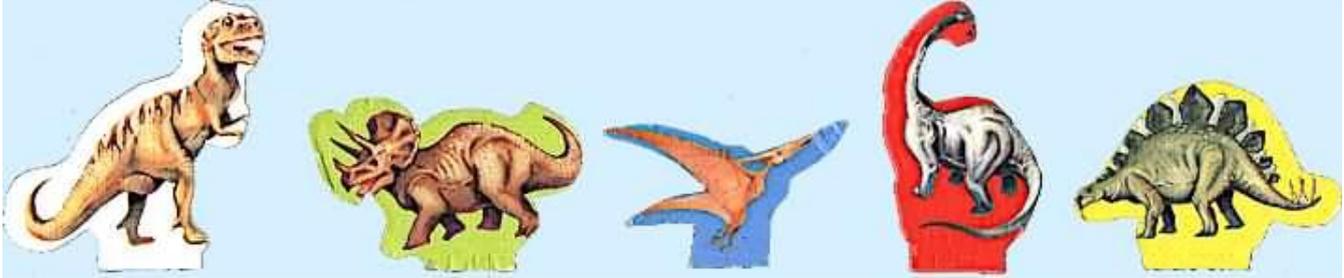


TYRANNOSAURUS REX

COMPOSITION DU JEU:

1 Plateau de jeu ([voir fin de page](#))

5 Dinosaures (figurines en carton)



32 Arbres (figurines en carton)



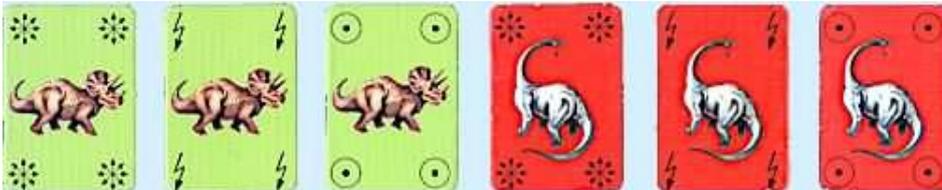
1 Os de dinosaure (figurine en carton)



37 Socles pour les figurines (en plastique)



36 Cartes actions (9 par couleur, réparties comme ci-dessous)



7 cartes

1 carte

1 carte

6 cartes

2 cartes

1 carte



6 cartes

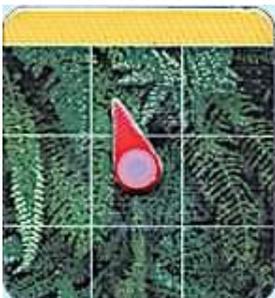
3 cartes

5 cartes

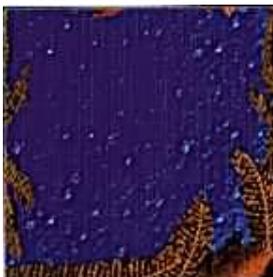
3 cartes

1 carte

4 Indicateurs de direction



1 Carton Lac



1 Carton Volcan



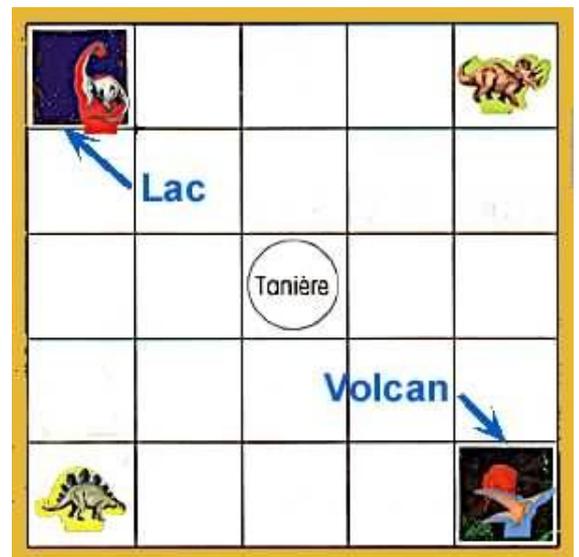
4 Cartes "Rappel des Actions de jeu"



RÈGLE DU JEU:

PREPARATION DE LA PARTIE

- Placer le plan de jeu au milieu de la table.
- Placer le Lac et le Volcan sur le plan de jeu ainsi qu'indiqué sur la Figure 1.
- Les Cartes Action sont triées par couleur et affectées par tirage au sort à chacun des joueurs. Chaque joueur découvre ainsi quel dinosaure il va jouer: Triceratops/ Pteranodon/ Diplodocus ou Stégosaure.
- Chacun place son dinosaure sur la case d'angle du plan de jeu. Le Pteranodon est placé sur le Volcan, le Diplodocus est placé sur le Lac.
- Le Tyrannosaurus Rex est placé sur sa Tanière, au centre du plateau. Le Ty-Rex est animé par tous les joueurs, comme on le verra plus loin (Phase 4 du Tour de jeu).



- Chaque joueur reçoit la carte "Rappel des Actions de Jeu", représentant son dinosaure, et la pose devant lui, face visible. Sur cette carte est indiqué:
 - le nombre d'arbres dont chacun dispose en début de partie,
 - s'il est autorisé à se servir du Lac ou du Volcan comme refuge ou simplement à les traverser.
 - le rappel des phases de jeu, dans l'ordre, pour chaque Tour de jeu.
- Par exemple, la carte du Pteranodon indique que le joueur reçoit 2 arbres en début de partie et qu'il peut se poser sur le Volcan en toute quiétude.
- Chaque joueur reçoit le nombre d'arbres prévu sur sa carte "Rappel des Actions de Jeu". Ces arbres constituent sa réserve de départ, qu'il cherchera à préserver et à accroître !
- Chaque joueur reçoit l'Indicateur de Direction de sa couleur. Celui-ci lui permettra d'indiquer les mouvements des dinosaures.
- Le plus jeune joueur reçoit en début de partie l'Os de Dino et le place devant lui, visible par tous. Le possesseur de l'Os de Dino joue le premier. Au Tour de Jeu suivant, l'Os de Dino passera à son voisin de gauche, et ainsi de suite.
- Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

MISE EN PLACE DU LAC, DU VOLCAN ET DES ARBRES

- Avant de débiter une partie on devra:
- placer le Lac et le Volcan sur leur emplacement définitif (variable à chaque partie).
 - placer un arbre sur chacune des cases restées vides.

1. Placement du Lac:

Tous les joueurs (sauf celui qui a le Diplodocus) participent au placement du Lac, à l'aide de l'Indicateur de Direction.

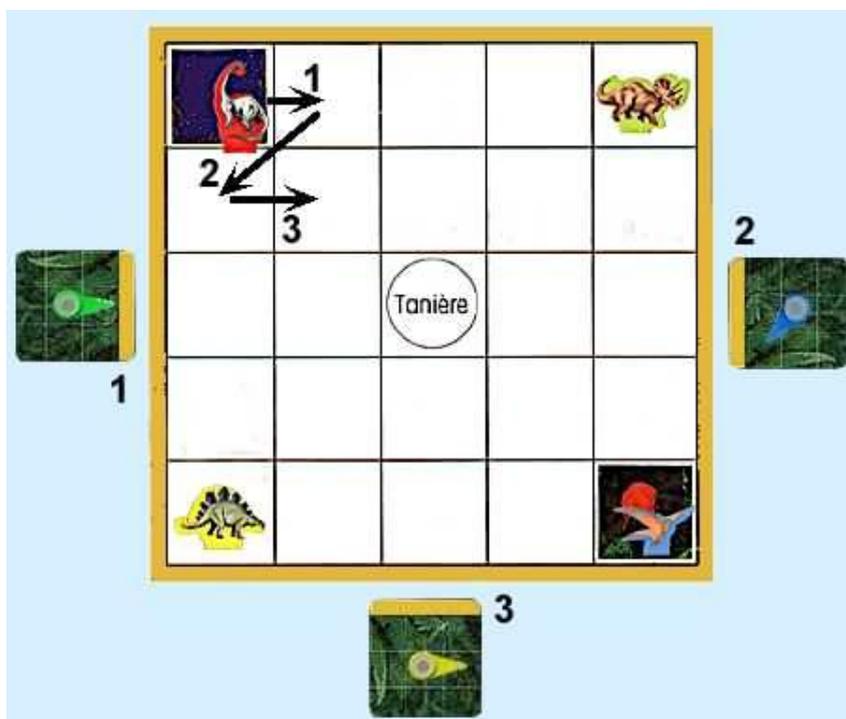
Comment se servir de l'Indicateur de Direction:

- Grâce à la flèche, chaque joueur choisit secrètement la direction dans laquelle il veut

déplacer le Lac.

- Une fois la direction choisie, il place l'Indicateur contre le bord du plateau (bord jaune contre bord jaune), face à lui.

Ce système est utilisé par la suite pour régler tous les déplacements des dinosaures et du Ty-Rex.



Donc, une fois les directions choisies secrètement par chaque joueur, tous posent simultanément leur Indicateur de Direction contre le bord du plateau, et les mouvements indiqués sont appliqués, en commençant par le possesseur de l'Os de Dino (ou par le joueur placé à sa gauche si le joueur ayant l'Os de Dino joue le Diplodocus).

On se déplace d'une seule case à la fois. Le Diplodocus reste sur le Lac qui est sa case de départ.

2. Placement du Volcan:

Pour placer le Volcan sur sa case définitive, les joueurs procèdent comme précédemment, mais le joueur Ptéranodon n'y participe pas. Le Ptéranodon reste sur le Volcan qui est son refuge mais aussi sa case de départ.

3. Placement des arbres:

Un arbre est placé sur chaque case restée vide (sans dinosaure, ni Lac ni Volcan).

SELON LE NOMBRE DE JOUEURS...

Avec quels dinosaures jouer ?

- A 2 joueurs: au choix avec Stégosaure et Tricératops ou avec Ptéranodon et Diplodocus.

- A 3 joueurs: Tricératops, Ptéranodon et Diplodocus.

- A 4 joueurs: Stégosaure, Tricératops, Ptéranodon et Diplodocus.

Avec combien de cartes Action jouer ?

- A 3 joueurs: avec les 9 cartes Action.

- A 2 ou 4 joueurs: avec 8 cartes Action.

Chaque joueur retire au hasard 1 carte Action parmi les 9 de sa couleur. Cette carte est écartée pour toute la partie.

DEROULEMENT DU JEU

- Chaque joueur dispose de 8 ou 9 cartes Action.

Une carte Action est jouée à chaque Tour de jeu. La partie se joue donc en 8 ou 9 Tours, (selon le nombre de joueurs).

- Chaque Tour de jeu se décompose en 6 Phases distinctes, jouées dans l'ordre indiqué ci-après.

Phase 1: Choix d'une carte Action (A)

Phase 2: Choix de la Direction (A)

Phase 3: Application des mouvements

Phase 4: Déplacement du Ty-Rex (A)

Phase 5: Récolte des arbres (A)

Phase 6: Passage de l'Os de Dino.

(A) signifie que ces phases de jeu sont jouées par tous les joueurs simultanément.

Phase 1: Choix d'une Action.

- Chaque joueur choisit parmi ses Cartes Action celle qu'il veut faire effectuer, à son Dinosaur pour le tour (Mouvement, Repos ou Panique). Il la pose devant lui face cachée.

Notez que ces 3 types d'actions (Mouvement, Repos ou Panique) sont répartis différemment pour chacun des joueurs, selon la nature même des dinosaures: l'un a davantage besoin de repos, l'autre est plus peureux, etc...

Phase 2: Choix d'un Mouvement.

- Grâce à son Indicateur de Direction, chaque joueur choisit secrètement la direction dans laquelle il veut déplacer son Dinosaur. Une fois ce choix effectué, l'Indicateur de Direction est posé par chaque joueur devant lui, face cachée.

Notez que l'axe de l'aiguille représente la case sur laquelle se trouve votre Dinosaur. La pointe de la flèche désigne la case sur laquelle vous avez choisi de le faire aller.

Phase 3: Application des mouvements.

- Simultanément, tous les joueurs découvrent l'Action et le Mouvement qu'ils ont choisis.
 - Les Actions et Mouvements sont appliqués un joueur après l'autre dans l'ordre du Tour de jeu.
- Il y a trois possibilités d'Action:

3.1: Vous avez joué une carte Repos :

Votre Dinosaur se repose et ne bouge pas (quelle que soit la direction que vous avez indiquée sur votre Indicateur de Direction).

3.2: Vous avez joué une carte Mouvement:

Votre Dinosaur se déplace, poussé par la faim sans doute! Vous déplacez votre Dinosaur d'une case, dans la direction indiquée par votre Indicateur de Direction.

Et là, 4 possibilités peuvent se produire:

- a) Vous arrivez sur une case vide: il ne se passe rien de particulier.
- b) Vous arrivez sur une case sur laquelle il y a un arbre: vous attendez la Phase 5.
- c) Vous arrivez sur une case déjà occupée par l'un (ou plusieurs) de vos adversaires. Vous l'avez (ou les avez) en somme heurté(s) de toute la force de vos dix ou vingt tonnes! Groggy, votre (ou vos) adversaire(s) vous fait (ou vous font) cadeau d'un arbre pris dans ses (ou leurs) provisions.
NB: ceci s'applique même si votre adversaire projetait de quitter cette case après votre arrivée, dans le même Tour de jeu !
- d) Par erreur vous vous êtes jeté dans la gueule du Ty-Rex. Vous perdez un arbre pris dans vos provision. Cet arbre est retiré du jeu.

Si par erreur vous vous êtes précipité dans le Volcan (et que vous n'êtes pas Ptéranodon) ou dans le Lac (et que vous n'êtes pas Diplodocus), votre mouvement est impossible, il n'est donc pas effectué, mais vous perdez un arbre pris dans vos provisions. L'arbre est retiré du jeu.

3.3 Vous avez joué une carte Panique

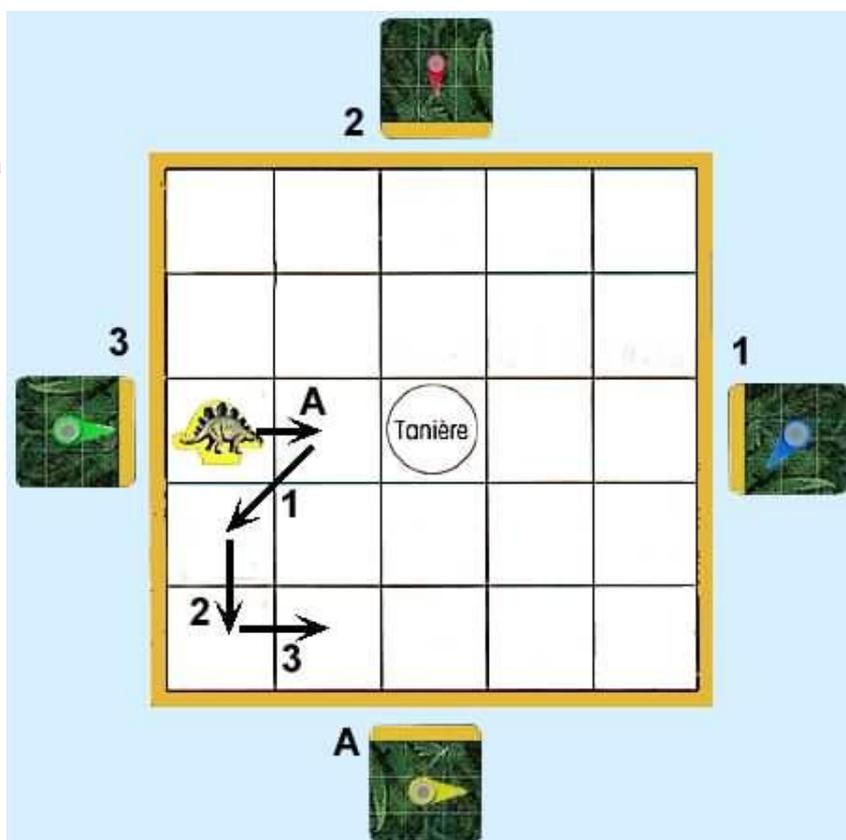
- Votre Dinosaur a eu la peur de sa vie! Il va fuir de façon désordonnée d'autant de cases qu'il y a de joueurs, et l'essentiel de ce mouvement lui sera donné par vos adversaires.

Mais d'abord vous déterminez à votre Tour de jeu la direction initiale de sa fuite en le déplaçant d'une case (indiquée par votre Indicateur de Direction).

- La Panique complète sera réglée par vos adversaires après que toutes les autres cartes Action (Mouvement, Repos) des autres joueurs auront été appliquées.

- Chacun des adversaires du joueur "Panique" choisit avec son Indicateur de Direction la direction dans laquelle il veut envoyer le fuyard. Les directions choisies sont appliquées en commençant par le joueur situé à gauche du fuyard.

NB: Si vos adversaires vous envoient sur le Lac ou sur le Volcan sans que vous ayez le droit d'y pénétrer le mouvement est impossible. La direction est ignorée, et les éventuelles directions suivantes sont appliquées. Même chose avec les bords externes du plateau.



CONSEQUENCES DES CARTES ACTION.

- En Panique ou en Mouvement, si votre Dinosaur rencontre un ou plusieurs dinosaures adverses, celui-ci ou ceux-ci doivent chacun et à chaque rencontre vous donner un arbre qui vient augmenter votre stock de provisions.
- Une rencontre avec le Ty-Rex vous fait perdre un arbre (pris dans vos provisions et retiré du jeu) .
- En Panique, si vous rencontrez plusieurs fois le Ty-Rex, vous pouvez perdre plusieurs arbres.
- Tous les dinosaures peuvent traverser la Tanière ou s'y arrêter.
- Enfin toutes les cartes Action jouées au cours d'un Tour de jeu sont défaussées à l'issue de la Phase 3.

Phase 4: Déplacement du Ty-Rex.

Chaque joueur choisit secrètement avec son Indicateur de Direction la direction dans laquelle il veut envoyer le Ty-Rex. Les Indicateurs de Direction sont dévoilés simultanément, et les mouvements sont appliqués dans l'ordre du Tour de jeu, en commençant par le joueur ayant l'Os de Dino.

NB: A quatre joueurs le Ty-Rex a un champ d'action de 4 cases, ce qui peut le rendre éminemment dangereux !

- Quand le Ty-Rex traverse une case occupée par un Dinosaur (ou y finit sa course), ce dernier perd un arbre pris dans ses provisions. Cet arbre est retiré du jeu.

- Si le Ty-Rex est envoyé sur le Lac ou sur le Volcan, il est retiré provisoirement du jeu. Il réapparaîtra au début de la Phase 4 du Tour suivant sur sa Tanière et ne sera pas déplacé. Par contre, si un dinosaure se trouve sur la Tanière quand le Ty-Rex réapparaît, le Dinosaur perd un arbre pris dans ses provisions. Cet arbre est retiré du jeu.

Phase 5: Récolte des arbres.

- A l'issue de la Phase 4, tout Dinosaur qui se trouve seul sur une case avec un arbre peut le ramasser et le mettre dans ses provisions.
- Si plusieurs Dinosaures sont sur la même case (même s'il s'agit du TyRex !) aucun Dinosaur ne peut ramasser l'arbre. L'arbre reste en place.
- Naturellement le Ty-Rex, qui est un carnivore, ne récolte pas les arbres! S'il arrive sur une case où se trouve un arbre, celui-ci reste en place.

Phase 6 : Passage de l'Os de Dino.

A la fin du Tour de jeu, celui qui a l'Os de Dino le passe à son voisin de gauche. C'est ce nouveau joueur qui jouera en premier toutes les Phases de jeu du Tour suivant.

FIN DE LA PARTIE

- Pendant le déroulement de la partie le joueur qui n'aurait plus aucun arbre dans ses provisions est éliminé.
- Un joueur éliminé peut cependant continuer de jouer les Phases 4 pour déplacer le Ty-Rex.
- A l'issue du dernier Tour de jeu, le joueur ayant le plus grand nombre d'arbres dans ses provisions gagne la partie.
- Plusieurs joueurs peuvent terminer la partie gagnants ex-aequo.

RAPPEL

- Quand gagne-t-on un arbre ?
- à la Phase 5 du Tour de jeu, si l'on est seul sur une case où se trouve un arbre,
- quand on heurte un adversaire: il vous donne alors un de ses arbres pris dans ses provisions.
- quand perd-on un arbre ?
- quand on arrive sur la case occupée par le Ty-Rex
- quand on se précipite soi-même bêtement (par erreur!) dans le Lac ou dans le Volcan sans avoir le droit d'y pénétrer.
- quand on est heurté par un autre Dinosaur.

Plateau de jeu (taille réelle = 36 x 36 cm)

