

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

RÈGLE DU JEU

Contenu

1 plateau de jeu
4 dinosaures rouges
4 dinosaures bleus
4 dinosaures jaunes
4 dinosaures verts
1 dinosaure noir (Tyrannosaurus Rex)
2 dés blancs
1 dé noir

But du jeu

Être le premier joueur à rassembler ses 4 dinosaures dans les 4 cases MAISON.

Début de la partie

Chaque joueur choisit une couleur et place ses 4 dinosaures sur les cases DÉPART de même couleur. Le Tyrannosaurus Rex est placé dans sa tanière. Chacun des joueurs lance les trois dés. Celui qui fait le plus gros score commence.

Déroulement de la partie

Le joueur lance les trois dés. Il doit déplacer en premier le Tyrannosaurus Rex d'autant de cases que ce qui est indiqué par le dé noir.

Tyrannosaurus Rex peut être déplacé dans le sens des aiguilles d'une montre, ou dans le sens inverse. Il doit toujours rester sur la piste orange.

Le joueur déplace ensuite ses dinosaures :

- soit un seul dinosaure d'autant de cases que le score indiqué par les deux dés blancs,

- soit deux dinosaures : un dinosaure d'autant de cases que ce qui est indiqué par un dé blanc et l'autre dinosaure d'autant de cases que ce qui est indiqué par le second dé blanc.

Les dinosaures du joueur doivent toujours se déplacer dans le sens des aiguilles d'une montre.

Tyrannosaurus Rex

Si le Tyrannosaurus Rex arrive sur une case où se trouve déjà un autre dinosaure, ce dinosaure est capturé et placé dans la tanière du Tyrannosaurus Rex.

Le dinosaure pourra être libéré dès que le joueur fera un six avec l'un des deux dés blancs lors d'un prochain tour. Au lieu de déplacer un de ses dinosaures de six

cases, il peut utiliser ce six pour libérer son dinosaure et le replacer sur une case DÉPART libre de sa couleur.

Attaque

Si le dinosaure du joueur arrive sur une case occupée par le dinosaure d'un autre joueur, un combat s'engage. Le joueur qui possède le dinosaure arrivant sur la case occupée lance les trois dés, puis l'autre joueur lance deux dés. C'est le joueur qui fait le plus gros score qui gagne le combat. En cas d'égalité, c'est le joueur qui a lancé deux dés qui est déclaré vainqueur. Le dinosaure vainqueur reste sur la case. Le perdant doit aller sur une des cases de la piste violette "lit de la rivière". Si aucune case n'est libre, le dinosaure retourne sur une case DÉPART. Lorsque le combat est fini, le tour du joueur attaquant est terminé.

Cases roses

Tyrannosaurus Rex n'a pas le droit d'aller sur les cases roses situées près des cases DÉPART et MAISON. Elles sont réservées aux autres dinosaures.

Piste violette "lit de la rivière"

Tous les dinosaures peuvent aller sur la piste violette, sauf Tyrannosaurus Rex.

Le dinosaure d'un joueur peut aller dans le lit de la rivière à condition de faire un six avec l'un des deux dés blancs. Le joueur avance son dinosaure de six cases (en prenant la piste dès qu'il est sur le pont).

Le Gagnant

Le premier joueur qui a réussi à placer ses 4 dinosaures sur chacune des cases MAISON de même couleur est le gagnant.

Pour placer un dinosaure sur une case MAISON, il faut que le dé indique le nombre exact pour atteindre cette case.

Règle simplifiée

Pour les plus jeunes, la règle du jeu est simplifiée de la manière suivante :

- Tyrannosaurus Rex se déplace uniquement dans le sens des aiguilles d'une montre,
- les dinosaures n'ont pas le droit de se battre lorsqu'ils sont sur la même case.

PRÉSENTATION DES DINOSAURES

Pour reconnaître un dinosaure, il suffit de regarder le numéro indiqué sous chaque pièce.

1. Le tyrannosaurus rex

Surnom : Lézard tyran
Époque : - 65 millions d'années
Taille : 12 mètres de long
Poids : 8 tonnes
Régime alimentaire : Carnivore - aime les hadrosaures
Origine : Amérique du Nord et Asie

2. Le styracosaurus

Surnom : Lézard à piques
Époque : - 70 millions d'années
Taille : 5,2 mètres de long
Poids : 2,7 tonnes
Régime alimentaire : Herbivore
Origine : Amérique du Nord

3. Le stegosaurus

Surnom : Tête de pois (à cause de la taille de sa tête)
Époque : - 150 millions d'années
Taille : 9 mètres de long
Poids : 2 tonnes
Régime alimentaire : Herbivore - aime surtout les arbres et les arbustes
Origine : Amérique du Nord

4. Le giganotosaurus

Surnom : Tête de banane (à cause de la forme de sa tête)
Époque : - 100 millions d'années
Taille : 13 mètres de long (Plus grand que T.Rex, mais il ne faut pas lui dire !)
Poids : 8 tonnes
Régime alimentaire : Carnivore
Origine : Amérique du Sud

5. Le deinonychus

Surnom : Pattes griffues
Époque : - 110 millions d'années
Taille : 2 mètres de haut
Poids : 80 kg
Régime alimentaire : Carnivore prédateur rapide et féroce
Origine : Amérique du Nord

6. Le protoceratops

Surnom : Coup de tête
Époque : - 80 millions d'années
Taille : 1,8 mètre de long
Poids : 400 kg
Régime alimentaire : Herbivore
Origine : Asie (Mongolie)

7. L'oviraptor

Surnom : Voleur d'œufs
Époque : - 80 millions d'années
Taille : 1,8 mètre de long
Poids : 40 kg
Régime alimentaire : Omnivore
Origine : Asie (Mongolie)

8. L'ornithomimus

Surnom : Dinosaur-autruche
Époque : - 70 millions d'années
Taille : 4 mètres de long
Poids : 150 kg
Régime alimentaire : Herbivore
Origine : Amérique du Nord

9. Le diplodocus

Surnom : Longue queue
Époque : - 150 millions d'années
Taille : 27 mètres de long (l'os de sa queue fait 14 mètres de long)
Poids : 12 tonnes
Régime alimentaire : Herbivore - adore les fougères, la mousse et les conifères
Origine : Amérique du Nord

10. Le brachiosaurus

Surnom : Dinosaur-girafe
Époque : - 150 millions d'années
Taille : 30 mètres de long
Poids : 30 à 50 tonnes
Régime alimentaire : Herbivore - préfère les fruits et les feuilles
Origine : Amérique du Nord et Afrique

11. Le riojasaurus

Surnom : Vino Dino
Époque : - 220 millions d'années
Taille : 10 mètres de long
Poids : 1 tonne
Régime alimentaire : Herbivore - fougères, arbres et feuilles
Origine : Amérique du Sud (Argentine)

12. Le wannonasaurus

Surnom : Demi-portion
Époque : - 85 millions d'années
Taille : 60 centimètres de long
Régime alimentaire : Herbivore
Origine : Asie

13. Le velociraptor

Surnom : Saccageur
Époque : - 80 millions d'années
Taille : 1,8 mètre de long
Poids : 60 kg
Régime alimentaire : Carnivore
Origine : Asie (Mongolie)

14. L'iguanodon

Surnom : Iggy
Époque : - 130 millions d'années
Taille : 10 mètres de long
Poids : 5 tonnes
Régime alimentaire : Herbivore
Origine : Asie, Amérique du Nord et Europe (race très répandue)

15. Le minmi

Surnom : Couvert de bosses
Époque : - 115 millions d'années
Taille : 3 mètres de long
Poids : 1 tonne
Régime alimentaire : Herbivore
Origine : Australie

16. Le megalosaurus

Surnom : Bouffe tout
Époque : - 170 millions d'années
Taille : 9 mètres de long
Poids : 1 tonne
Régime alimentaire : Carnivore
Origine : Royaume-Uni

17. Le parasaurolophus

Surnom : Trompette
Époque : - 75 millions d'années
Taille : 10 mètres de long
Poids : 3,5 tonnes
Régime alimentaire : Herbivore
Origine : Amérique du Nord



Règle du jeu