

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

Règles du jeu

Pour 2-4 joueurs
âgés de 5-11 ans

Contient

La zone de jeu
4 petits dinosaures (1 rouge, 1 jaune, 1 bleu, 1 vert)
1 grand dinosaure noir
1 dé

Le but du jeu

Chaque joueur doit déplacer son petit dinosaure en partant de sa cave, faire le tour de la piste une fois et retourner au point de départ, en évitant le grand dinosaure noir en chemin. Le premier qui y sera parvenu aura gagné.

Préparation

1. Dépliez la zone de jeu et placez-la au milieu des joueurs.
2. Chaque joueur choisit un petit dinosaure et le place sur sa cave, à côté de la case en couleur correspondant à la cave (voir schéma 1). Les petits dinosaures non utilisés (dans les parties à 2 ou 3 joueurs) sont remis dans la boîte.
3. Le grand dinosaure noir est placé à côté de la zone de jeu et est introduit dans la partie comme expliqué au point 4 de "Comment jouer".

Comment jouer

1. Choisissez le joueur qui va commencer la partie.
2. Le premier joueur lance le dé et déplace son petit dinosaure sur la piste du nombre correspondant de cases, dans le sens des aiguilles d'une montre (dans la même direction que les traces de pas). La case en couleur, juste en dehors de la cave est la première case.
3. Le jeu continue de la même manière avec le joueur suivant qui se trouvera à gauche.
4. Le premier joueur qui sera arrivé sur une case marquée d'un pas, place le grand dinosaure noir au hasard, sur l'une des douze cases qui se trouvent sur le sentier de pierres central (chaque pierre représente une case).
5. Une fois le grand dinosaure noir placé sur le sentier de pierres central, le joueur qui tombera sur une case marquée d'un pas, relance le dé. Puis il déplace le grand dinosaure noir du nombre de cases correspondant, dans n'importe quelle direction, autour du sentier de pierres central. Le grand dinosaure noir ne peut se déplacer qu'autour du sentier de pierres central et peut sauter par-dessus les rivières, mais il ne peut pas aller sur la partie marron de la piste.
6. Aux endroits où la partie marron de la piste rejoint le sentier de pierres central, les petits dinosaures vont sur le sentier de pierres central. Les petits dinosaures ne peuvent pas passer par-dessus les rivières et ils rejoignent donc la partie marron de la piste après s'être déplacés sur trois cases de pierres (voir schéma 2).
7. Si un petit dinosaure se trouve sur le sentier de pierres central et si le grand dinosaure noir le dépasse ou tombe sur sa case, le petit dinosaure a peur et doit retourner en arrière le long de la piste, jusqu'à la cave la plus proche qui sera inoccupée. Il recommence son voyage à partir de cette cave au prochain tour. Si un petit dinosaure effrayé dépasse sa propre cave en retournant en arrière, il doit quand même faire un circuit complet autour de la piste pour gagner.
8. Les petits dinosaures ont peur du grand dinosaure noir et ne peuvent pas le dépasser. Si le sentier est bloqué par le grand dinosaure noir, le petit dinosaure doit rester là où il est et le lancement de dé est utilisé pour déplacer le grand dinosaure au lieu du petit. Le petit dinosaure peut alors avancer au tour suivant si le sentier n'est plus bloqué.
9. Un seul petit dinosaure peut se trouver sur une case à la fois. Si un petit dinosaure tombe sur une case déjà occupée, il avance jusqu'à la prochaine case vide sur la piste.
10. Le premier joueur qui aura ramené son petit dinosaure sain et sauf à sa cave aura gagné. Il n'est pas nécessaire d'avoir le nombre de points exact à la fin.

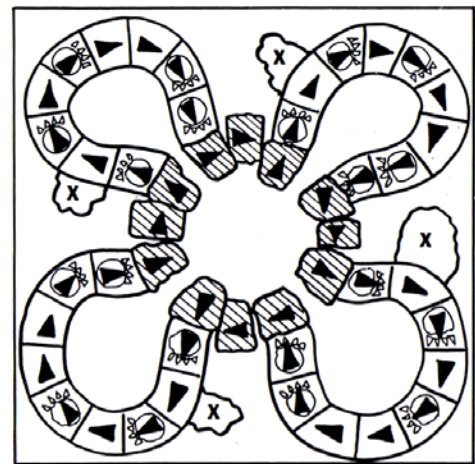


Diagram 1



case départ pour les petits dinosaures



chemin suivi par les petits dinosaures



chemin suivi par le grand dinosaure noir

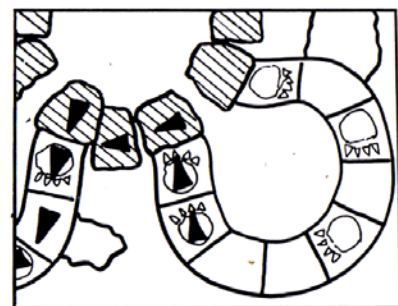


Diagram 2



chemin suivi par les petits dinosaures pour arriver au chemin de cailloux central.