

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 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





PERDRE & GAGNER

Lorsque votre Dinosaur est éteint, vous perdez la partie. Tous les autres joueurs sont déclarés vainqueurs!



MATÉRIEL

- 1 CARTE PREMIER JOUEUR



- 1 ANNEXE (recto-verso)



- 11 CARTES DÉSASTRE

Valeur
Nom du Désastre
Effet



- 12 CARTES DINOSAURE

Nombre de vies



- 6 AIDE DE JEU (recto-verso)

Résumé d'une manche
Partie d'initiation



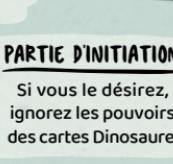
1 Effets des cartes Désastre
2 Espèce Pouvoir
3 Symbole boîte

MISE EN PLACE

- Distribuez une **Aide de jeu** à chaque joueur.
- Donnez la carte **Premier joueur** à un joueur au hasard ou au joueur le plus vieux (c'est clairement le joueur qui est le plus près d'avoir vécu à l'époque des dinosaures).
- Le Premier joueur mélange et distribue deux **cartes Dinosaure** à chaque joueur. Les joueurs en choisissent une et remettent l'autre dans la boîte.



Pour votre première partie, n'utilisez que les cartes Dinosaure avec le symbole plus foncé. Distribuez-en une à chaque joueur.



- À tour de rôle, en commençant par le **Premier joueur**, révélez votre dinosaure et présentez l'**espèce** et son **pouvoir** à voix haute.

PARTIE D'INITIATION

Si vous le désirez, ignorez les pouvoirs des cartes Dinosaure.

À partir de maintenant, vous êtes votre Dinosaur! Afin d'alléger le texte, nous utilisons le terme Dinosaur ou son surnom: Dino.

DEUX RÈGLES D'OR

1 Lorsque le pouvoir d'un Dinosaur et/ou l'effet d'un Désastre contredit une règle, le pouvoir et/ou l'effet l'emporte!

2 Vous êtes responsable de votre Dinosaur. Si vous oubliez d'utiliser votre pouvoir, dommage pour vous!

RÉSUMÉ D'UNE MANCHE

Une partie se déroule en une succession de manches. Chaque manche comporte 4 étapes:

- 1 Distribution des cartes Désastre
- 2 Tour d'échanges
- 3 Révélation
- 4 Nouveau Premier joueur



1 DISTRIBUTION DES CARTES DÉSASTRE

- Le **Premier joueur** mélange les **cartes Désastre**, en distribue une face cachée par Dino puis en pose une face visible au centre de l'espace de jeu: c'est la **Rivière**.



Il dépose les cartes restantes au centre de l'espace de jeu pour former le **paquet Désastre**.

- Prenez secrètement connaissance de votre carte Désastre.

2 TOUR D'ÉCHANGES

Important: Vous ne jouerez qu'un seul Tour d'échanges!

- À tour de rôle, en commençant par le Premier joueur et en continuant en sens horaire, vous pouvez échanger votre carte Désastre.

À VOTRE TOUR, VOUS AVEZ TROIS POSSIBILITÉS:

1 Gardez votre carte Désastre.

OU 2 Échangez votre carte Désastre avec la carte face visible au centre; la Rivière.

OU

Échangez votre carte Désastre face cachée avec celle du Dino suivant en sens horaire.

Ce dernier ne peut pas refuser l'échange.

3 Une fois échangées, regardez chacun secrètement votre nouvelle carte.

→ Lorsque vous êtes le dernier Dino de la manche, vous pouvez échanger votre carte avec la première carte du dessus du paquet Désastre (et non avec le Premier joueur).

Attention! Les cartes échangées avec la Rivière sont posées face visible.

→ Les cartes Désastre **Canicule (4)** et **Inondation (5)** ont un effet immédiat dès qu'elles sont posées dans la Rivière (voir la section « Effets des cartes Désastre »).

● Lorsque que tous les Dino ont joué leur Tour d'échanges, on procède à la Révélation.

3 RÉVÉLATION

- Révélation des cartes** → De façon simultanée, retournez vos cartes Désastre.
- Qui perd une vie?** → Regardez la valeur des cartes Désastre de chaque Dino. Celui qui a la valeur la plus basse perd une vie. Ignorez les valeurs des cartes dans la Rivière. Appliquez les **pouvoirs des Dinosaur** (avec la mention « à la Révélation ») et les **effets des Désastre** face visible.



EXEMPLE:



Précision: La valeur d'un Désastre peut être modifiée par le pouvoir d'un Dinosaur tandis que le nom et l'effet demeurent inchangés peu importe sa valeur. Par exemple, vous êtes l'Iguanodon et avez la carte **Glaciation (3)** qui vaut maintenant **13**. Elle demeure la « Glaciation » et son effet s'applique (voir « Effets des Désastre »).

POINTS DE VIES ET FIN DE PARTIE

Un Dinosaur commence avec 3 vies.



Lorsque vous perdez une vie → tournez la carte afin que la lecture de votre nombre de vies soit orientée vers vous.

Lorsque vous n'avez plus de vie, vous vous éteignez. Vous perdez la partie, tous les autres joueurs gagnent!



PROTÉGÉ

Un Dinosaur protégé voit la valeur de sa carte Désastre ignorée à la Révélation. C'est-à-dire que non seulement il ne perd pas de vie, mais que la menace est reportée sur le Dinosaur qui a la plus basse valeur suivante.

4 NOUVEAU PREMIER JOUEUR

Lorsque les effets de la Révélation sont terminés, le Premier joueur de la manche passe la **carte Premier joueur** au Dino à sa gauche puis un nouveau tour commence et ce, jusqu'à l'extinction de l'un des Dinosaur.

CRÉDITS

Auteur & Illustrateur: Marc Larivière
Chef de Studio: Joël Gagnon
Chargee de projet: Catherine Parent
Designer graphique: Fanny Saulnier

Édité par:
© 2024 • Groupe Randolph inc.
433 rue Chabanel O, bureau 1109,
Montréal (Qc) Canada, H2N 2J9
Tous droits réservés
 randolph.ca



EFFETS DES CARTES DÉSASTRE BRACHIO



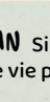
1



MÉTÉORITE La nuit, la Météorite (1) vaut 12. C-à-d que la Météorite (1) vaut 12 seulement si la carte Nuit (11) est l'une des cartes face visible lors de la Révélation.



2



VOLCAN Si le Dino qui a joué le Volcan (2) ne perd pas de vie pendant la Révélation, il gagne une vie.



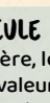
3



GLACIATION Le Dino qui a la plus basse valeur est protégé. Sa valeur est ignorée à la Révélation. C'est donc le Dino qui détient la prochaine carte Désastre de plus basse valeur et qui n'est pas protégée qui perd alors une vie.



4



CANICULE Dès que la Canicule (4) est posée dans la Rivière, les Dino qui ont une carte Désastre d'une valeur de **6 ou +** en main doivent se manifester. (Ils peuvent cogner sur la table ou faire un cri de Dinosaur.)



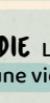
5



INONDATION Dès que l'Inondation (5) est posée dans la Rivière, on ajoute immédiatement une carte supplémentaire du paquet Désastre dans celle-ci.



9



MALADIE Le Dino qui a la plus haute valeur perd une vie. (Certains Dino sont peut-être protégés!)



11

NUIT C'est la nuit, la Météorite (1) vaut 12 et le pouvoir de certains Dinosaur s'active.