

***Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.***

***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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).***

***L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme \*\*\* pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.***

***<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – [francois.haffner@gmail.com](mailto:francois.haffner@gmail.com)***

**ESCALE À JEUX**



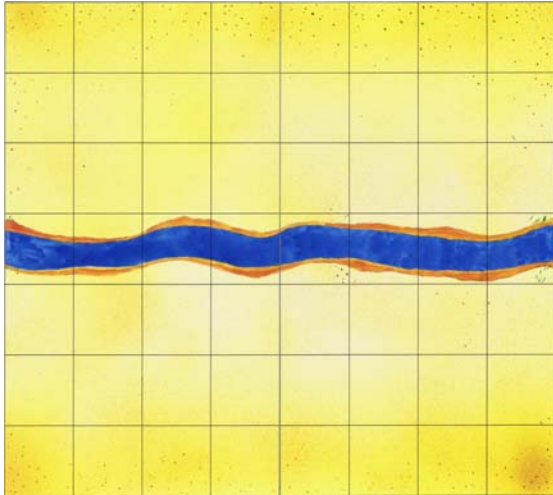
# DINO-DUELL

Deux clans de dinosaures s'affrontent pour accéder à l'eau.

Un jeu de Paul Velleman, publié par Cobrain Denkspeellen en 1993, pour deux joueurs à partir de 8 ans  
Traduction très libre par François Haffner

## Matériel de jeu

Un plan de jeu avec une rivière centrale



24 pièces en deux jeux de 12 pièces



4 stégosaures

4 tyrannosaures

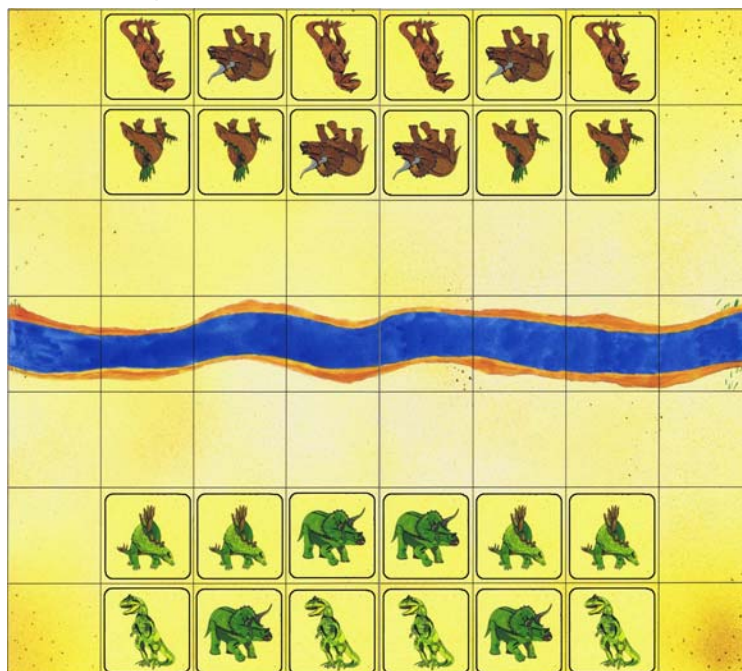
4 tricératops

## But du jeu

Amener quatre de ses dinosaures sur la rivière, sur quatre cases consécutives.

## Mise en place

On dispose les pièces comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



## Déroulement du jeu

Les joueurs, à tour de rôle, déplacent un de leurs dinosaures. Le joueur Vert commence.

Les dinosaures peuvent être déplacés horizontalement, verticalement ou en diagonale, d'un nombre quelconque de cases, vers une case libre. Ils peuvent passer au-dessus de cases libres ou occupées.

## Prise

Il est possible de capturer un dinosaure adverse mais cela est soumis à des conditions très strictes.

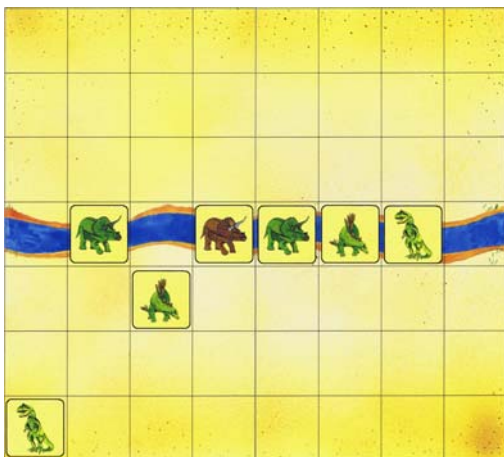
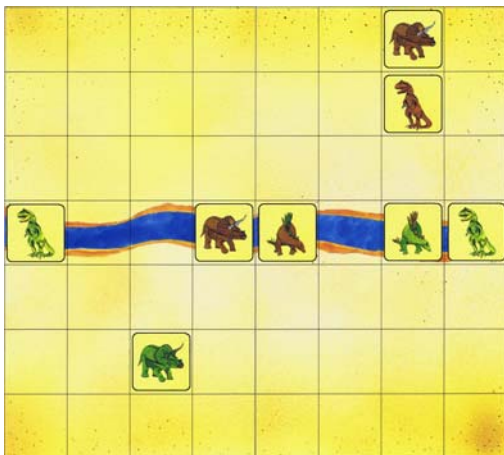
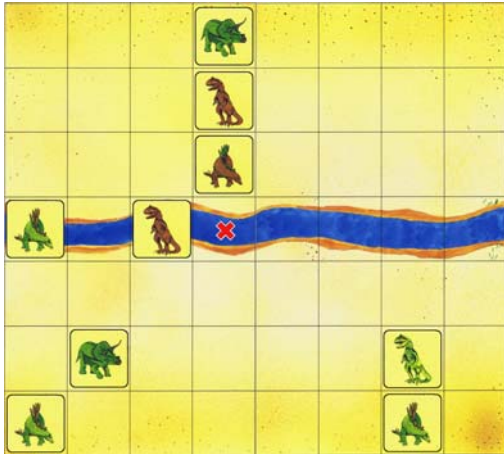
- Il doit y avoir un et un seul dinosaure sur le trajet emprunté par l'attaquant pour capturer le dinosaure ennemi. Ce dinosaure « sauté » doit appartenir au camp de l'attaquant.
- Les trois dinosaures – l'attaquant, celui qui est sauté et la cible – doivent être de trois espèces différentes.

L'attaquant qui réunit ces conditions se place sur la case du dinosaure capturé après l'avoir retiré.

## Fin de la partie

Dès qu'un joueur a placé quatre de ses dinosaures en une ligne continue sur la rivière centrale, il a gagné.

## Questions et réponses



1. Un dinosaure peut-il traverser la rivière ?
2. Jusqu'à combien de cases un dinosaure peut-il se déplacer ?
3. Combien de dinosaures verts peuvent-ils aller sur la case marquée d'une croix ?
4. Quels dinosaures bruns peuvent capturer un dinosaure vert en un coup ?
5. Combien Vert a-t-il de possibilité(s) de gagner en un coup ?

**Réponses :** 1 : oui – 2 : de 1 à 7 cases – 3 : tous les dinosaures verts sauf le tyrannosaure – 4 : tous les dinosaures bruns sauf le tricératops dans la rivière – 5 : deux. (A1 prend D4 ou D2 va en D8)