

***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)***





# DINO

## Une expédition dans un pays d'avant notre ère

Pour 2 à 6 joueurs dès l'âge de 8 ans.  
Par Reinhold Wittig

Que sont-ils devenus ces dinosaures, brontosaures et stégosaures ? Personne ne le sait exactement, mais on suppose qu'un gigantesque météore a surgi du fond de l'espace et est entré en collision avec tout ce beau petit monde. Et ce fut la fin. Il n'y a plus qu'un seul moyen: s'asseoir dans la machine à remonter le temps, revenir au crétacé et essayer de sauver les bébés dinosaures en les ramenant dans le présent. Puisque Dino et ses amis passent leur petite enfance dans des œufs, il est facile de les ramasser et de les mettre en sécurité dans la machine à remonter le temps, avant que le météore ne frappe à nouveau. Vous feriez bien de faire attention à ce que les parents dinosaures ne vous bloquent pas le passage lorsque vous vous aventurerez dans leurs parages.

## Contenu du Jeu

- 1 plan de jeu
- 36 jetons : œufs de dinosaures
- 5 dinosaures
- 12 figurines (2 de chaque couleur)
- 1 météorite
- 1 règle du jeu

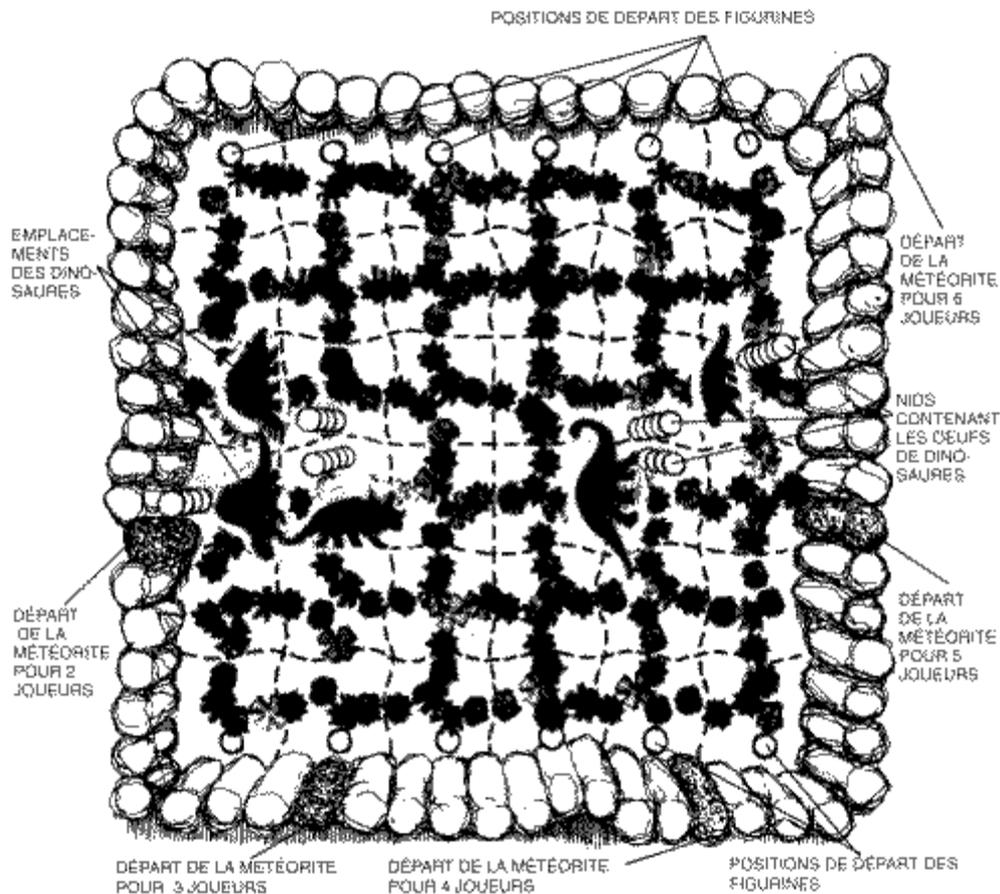
## But du jeu

Sauver le plus d'œufs de dinosaures possible et les ramener dans le présent.

## Plan du jeu

Il est divisé en 36 carrés, chacun contenant jusqu'à 6 emplacements représentés par des arbustes et des arbres, sur lesquels peuvent se déplacer les figurines. Sur les deux côtés opposés se trouvent 6 positions de départ identifiées par des couleurs. Elles représentent les endroits où les joueurs ont laissé leur machine à remonter le temps (voir représentation).

A l'extérieur des carrés court l'orbite du météore. Elle est figurée par les blocs de pierre. Le météore est déplacé le long de cette orbite. Selon le nombre de joueurs, le météore débute sa course à des endroits différents. Il est ensuite déplacé dans le sens des aiguilles d'une montre. La représentation ci-dessous montre où placer le météore en fonction du nombre de joueurs. Le météore doit accomplir une orbite complète durant le jeu, mais les joueurs peuvent rendre la partie plus difficile en raccourcissant la distance à parcourir sur le périmètre de pierre.



## Préparations

Les joueurs décident d'un commun accord où se situent les 6 nids de dinosaures. Ceux-ci ne peuvent être placés que sur les emplacements extérieurs des carrés et en aucun cas sur les emplacements intérieurs (voir représentation). De plus, les nids ne peuvent pas se situer sur les carrés portant les positions de départ en couleur.



Les œufs (= jetons) d'une même couleur sont empilés sur un des emplacements de nids choisis. Le nombre d'œufs par nid est égal à celui des joueurs + 1. Par exemple, pour 4 joueurs, on empile 5 jetons d'une même couleur au même endroit. S'il y a 6 joueurs, on empile la totalité des 6 jetons.

Chaque joueur, à l'exception de celui qui commence le jeu, a le droit de placer un dinosaure en barrage. Le dinosaure doit être placé sur la ligne en pointillés qui délimite 2 carrés. L'accès à un carré qui contient une position de départ ne doit jamais être bloqué.

Un minimum de 3 dinosaures doivent être ainsi placés. Les parents dinosaures demeurent impassibles pendant toute la durée du jeu, fascinés par la trajectoire du météore. Grâce à un dinosaure, on peut aboutir à ce qu'un nid d'œufs ne soit accessible que par un seul côté du carré dans lequel il se trouve.

Pour la première partie, il est recommandé de placer les nids d'œufs et les parents dinosaures comme il est décrit dans la représentation ci-dessus en attendant d'apprendre à mieux les placer soi-même.

## Déroulement du jeu

Le joueur le moins jeune commence la partie. Les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre. A chaque tour, chaque joueur dispose de 4 points pour se déplacer. Il peut déplacer 1 de ses 2 figurines de 4 emplacements au plus. Chaque emplacement lui fait utiliser 1 point. Si le joueur ne veut déplacer sa figurine que de 2 emplacements, il doit alors utiliser les 2 points restants à déplacer le météore sur sa trajectoire. Un joueur peut aussi utiliser ses 4 points à déplacer uniquement le météore.

Les **4 points disponibles** pour le déplacement ne peuvent servir à mouvoir qu'une seule figurine par tour. Il n'est pas possible de partager les points entre les 2 figurines. De même, il n'est pas possible d'effectuer un mouvement avant, puis arrière, pendant le même tour. Les parents dinosaures et les nids d'œufs constituent des obstacles. Par contre, un nid que l'on vient justement de vider de ses œufs peut être traversé sans encombre.

Une unique figurine est autorisée dans un même carré. Il est toutefois possible de passer par un carré déjà occupé, à condition de ne pas s'y arrêter. Il est également possible de sauter par dessus la figurine qui s'y trouve. Cette règle a pour conséquence qu'un joueur peut utiliser sa figurine pour bloquer l'accès à un nid. En effet, avec 4 points de déplacement, un autre joueur ne peut que difficilement passer par un carré déjà occupé ( le traverser en ligne droite ou bien effectuer un déplacement en angle droit est impossible).

## Ramasser les œufs

Si un chercheur termine son déplacement devant un nid d'œufs, il a le droit de ramasser 1 œuf. S'il lui reste des points de déplacement, il doit les utiliser pour la trajectoire du météore.

Il n'est pas possible de retirer plus d'1 œuf du même nid à la fois. La figurine doit, au préalable, quitter le carré où elle a récolté l'œuf avant de pouvoir y revenir pour y prendre un second œuf. Afin de permettre le contrôle de cette règle, chaque joueur doit toujours poser, devant lui, le dernier œuf ramassé et garder cachés les œufs rassemblés auparavant.

## Les points

Chaque œuf ramassé compte pour 1 point. Chaque sorte (= couleur) compte pour 5 points supplémentaires. **Exemple:** 1 œuf rouge, 1 vert et 2 bleus donnent 4 points (4 œufs ramassés au total) et les 3 sortes ramassées (rouge, vert et bleu) donnent chacune 5 points, soit 15 en tout. Le total gagné est donc 19 points. Il est donc important de ramasser des œufs dans des différents nids.

## La fin du jeu

Le jeu prend fin lorsque le météore termine sa course, c'est-à-dire lorsqu'il atteint le dernier bloc de pierre de sa trajectoire. Dès que la menace de sa chute se rapproche, les joueurs doivent alors mettre en sûreté les œufs qu'ils ont rassemblés, en rejoignant les positions de départ où se trouvent les machines à remonter le temps. Si une figurine a atteint cette position de sûreté, elle n'a plus le droit de revenir dans le jeu et doit être reprise par le joueur. Un joueur qui n'a plus de figurine sur le plan de jeu doit continuer à utiliser ses 4 points en déplaçant le météore.

Pour les figurines qui se trouvent encore sur le plan de jeu lorsque le météore atteint son point chute, on comptabilise le nombre de points qu'elles auraient utilisés pour atteindre la protection d'une position de départ. Ce nombre est déduit du nombre total de points gagnés grâce au ramassage d'œufs. Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur.

## Variantes

1. En raccourcissant la trajectoire à parcourir par le météore, la course contre le temps s'intensifie.
2. La compétition devient rude lorsque le nombre d'œufs par nid est égal au nombre de joueurs, ou pire, lorsqu'il est inférieur de 1.
3. Lorsqu'on joue à 2 ou 3, il est possible de n'utiliser que les positions de départ de sa propre couleur afin de quitter le plan de jeu. Il est alors interdit de passer par les autres positions de départ.

## Épilogue

Chacun sait que les voyages dans le temps comme notre expédition dans le crétacé sont utopiques. Il existe une autre fiction dans ce jeu. Les dinosaures représentés n'ont pas tous vécu à l'âge du crétacé mais, pour l'essentiel, dans des âges encore plus reculés. Ils ont pourtant été choisis pour DINO en raison de leur beauté et de leur popularité. La table qui suit montre leur apparition dans l'histoire de la terre.

		Age	Temps terrestre en million d'années
Tricératope		Tertiaire	65 MI. années
Ankylosaure		Crétacé	
Stegosaure			135 MI. années
Brontosauure		Jura	
		Trias	205 MI. années
		Permien	248 MI. années
Dimetrodon		Carbonifère	295 MI. années

*Je dédie ce jeu à Henno qui m'a appris quel plaisir on peut trouver dans la géologie et à Karin qui m'a montré qu'il ne faut pas prendre la géologie trop au sérieux (Reinhold Wittig).*

Ce jeu a été publié pour la première fois en 1987 sous le nom "Iridium" aux éditions Perlhuhn.

*FUN CONNECTION  
B.P. 20 02 16  
D - 13512 Berlin*