

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 *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

escaleajeux@gmail.com





DINO POURSUITE

Un jeu de mémoire préhistorique.

Joueurs: 2 – 4
Age: 5 – 99 ans
Durée de la partie : env. 10 min

Auteur : Patrice le Quéré
Illustration : Gabriele Renners

CONTENU DU JEU

4 dinosaures de 4 couleurs différentes
26 cartes de recherche
5 cartes de dinosaure
1 carte vierge
4 cartes de parcours
1 règle du jeu



5 cartes de dinosaure



1 carte vierge



26 cartes de recherche



symbole d'échange

4 cartes de parcours



IDEE

Des dinosaures ont été aperçus dans la jungle ! Vous partez immédiatement à leur recherche pour les voir de vos propres yeux. Ce n'est pas si facile de se retrouver face à ces gigantesques animaux préhistoriques. Celui qui réussit à découvrir, l'un après l'autre, les dinosaures recherchés et qui atteint l'arrivée en premier gagne la partie.

PREPARATIFS

Chaque joueur reçoit un dinosaure. Rangez les dinosaures restants dans la boîte. Placez les cartes de parcours de sorte qu'elles forment un chemin. Placez vos dinosaures devant l'empreinte de pas de la première carte de parcours. Mélangez toutes les cartes de dinosaure et alignez-les, face cachée, au centre de la table. Mélangez aussi les cartes de recherche et empilez-les, face cachée. La carte vierge est retirée du jeu; elle ne sert que pour la variante.



DEROULEMENT DE LA PARTIE

Vous jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui est le dernier à avoir vu un tyrannosaure commence et retourne la carte de recherche au-dessus de la pile.

Que représente la carte de recherche ?

- Le symbole d'échange (= deux flèches)
Echange deux cartes de dinosaure de ton choix sans les retourner. Tu peux ensuite immédiatement retourner une autre carte de recherche.
- Deux ou trois dinosaures.
Retourne l'une après l'autre autant de cartes de dinosaure que le nombre de dinosaures représentés sur la carte de recherche.
 - Si les cartes de dinosaure retournées représentent les mêmes dinosaures que ceux de la carte de recherche, tu peux faire avancer ton dinosaure d'une empreinte de pas sur le chemin.
 - Si au moins un des dinosaures est différent de ceux de la carte de recherche, tu n'as malheureusement pas eu de chance.

Une fois que tous les autres joueurs les ont vues, retourne de nouveau les cartes de dinosaure découvertes et pose la carte de recherche sur la pile de dépôt.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner une nouvelle carte de recherche. Si la pile des cartes de recherche est vide, mélangez de nouveau les cartes de la pile de dépôt.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand un joueur a fait parcourir tout le chemin à son dinosaure. Il gagne la partie.

Variante pour les experts en dinosaures :

Les règles sont celles du jeu de base avec le changement suivant : vous mélangez la carte vierge avec les cartes de dinosaure et formez une rangée avec les 6 cartes. Si un joueur retourne la carte vierge, c'est immédiatement au tour du joueur suivant.