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.

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★

2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

DINOSAURES

Règles du jeu

DINOSAURES

un jeu de stratégie pour 2 joueurs dès 10 ans

Résumés du jeu

But	Chacun des deux joueurs dispose d'un groupe de reptiles de l'ère secondaire avec lequel il tente d'occuper le nid adverse.
Pose secrète	Les joueurs placent leurs figurines sur le plan de manière à ce que l'adversaire n'en voit que le côté non imprimé. Au départ, personne ne sait donc où les forces adverses représentent un danger ou au contraire sont plus faibles que lui.
Terrain et forces	A tour de rôle, les joueurs avancent l'une de leurs figurines. Le milieu dans lequel les dinosaures progressent influence notamment la valeur des divers reptiles.
Combat de dinosaures	Si, lors d'une avance, on rencontre un adversaire, on peut le provoquer. Les deux figurines se font reconnaître et la plus faible doit quitter le plan.
Stratégie	Le reptile volant Flug utilisé comme explorateur, mais aussi les combats singuliers finissant sur un remis, permettent de découvrir partiellement les positions adverses. On orientera dès lors sa stratégie en fonction des renseignements ainsi obtenus.
Savoir faire	Gagnera la partie celui qui place judicieusement ses figurines, avance intelligemment, sait mieux utiliser le terrain et qui mémorise correctement l'emplacement des figurines adverses qu'il aura pu entrevoir occasionnellement.
Toujours d'autres jeux	Les quatre parties du plan permettent de composer de nombreux paysages différents. Pour les amateurs de diversification, il existe des variantes de jeu. Ainsi, de nouvelles situations inédites rebondissent toujours.

Les règles

Cases et mots clés = abrégé des règles	*Celui qui désire s'en faire une idée rapidement, lit d'abord les cases encadrées teintées en gris et ensuite les mots clés indiqués en marge. Pour beaucoup, ces indications succintes suffiront pour commencer immédiatement à jouer.*
Aide de recherche	*Les mots clés en marge constituent non seulement un résumé des règles, mais aident aussi à trouver rapidement ce que l'on cherche.*
Déroulement du jeu: *page 5*	*Celui qui connaît déjà un peu le jeu peut continuer la lecture en page 5.*

Matériel de jeu

- *plan de jeu en quatre parties*
- *4 tringles pour fixer le plan*
- *2 x 25 figurines et 50 socles en plastique*
- *règlement de jeu*
- *notice explicative sur les dinosaures*

Préparatifs

Les quatre parties du plan sont assemblées selon son gré de manière à former un paysage de forme carrée. Ensuite, les joueurs placent leurs figurines dans les cases situées dans leur moitié du plan de telle sorte que l'adversaire n'aperçoive pas le côté imprimé.

Plan de jeu

Le plan de jeu comporte quatre parties. Composé de terre ferme et de marais, le paysage représenté est différent dans sa conception sur chacune d'elles.

4 parties - divers paysages

On distingue la terre ferme à sa couleur verte prédominante.

Terre ferme: vert

Les marais figurent en roux avec des étendues d'eau marquées en bleu.
Pour plus de clarté, les marais sont entourés de rouge.

Marais: roux/bleu, entourés de rouge

Répartition des plans de jeu

Avant le début de la partie, on mélange les plans face cachée.

Mélanger les plans face cachée

A son tour, chaque joueur tire un plan pour en avoir finalement deux en mains.

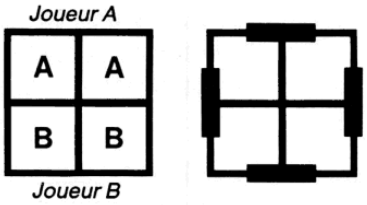
Chacun tire 2 plans

On tient dressés devant soi les deux plans en cachant leur face à l'adversaire. On les tourne et les arrange selon son gré pour obtenir finalement le paysage qui convient.

Combiner discrètement son paysage

Quand les deux joueurs sont prêts, ils abaissent simultanément les plans sur la table, image dessus. Puis, ils les assemblent en forme de carré, les quatre parties étant fixées avec les tringles noires.

Abaisser simultanément les plans



Figurines

Avant la première partie, on fixe les figurines dans les socles en plastique.

Les insérer dans les socles

Chacun prend l'un des deux jeux de figurines. L'un est coloré en jaune, l'autre en orange sur le verso.

Chacun 1 jeu à 25 figurines

Tabelle: figurines — *Chacun a devant lui les figurines suivantes:*

Nombre	1	1	3	2	5
Valeur	7 TYRA 1 terre marais	6 TYRA 2 terre marais	5 TRI 4 terre marais	4 DILO 2 terre marais	3 STEGO 3 terre marais
Remarques	Est battu seulement par Culak	Est battu par Culak et Tyra plus fort			Est le seul à battre Flug

Nombre	2	1	1	5
Valeur	2 DOCUS 5 terre marais	2 DEINO 6 terre marais	1 DEINO 7 terre marais	* FLUG * terre marais
Remarques		Est battu par Culak et Deino plus fort	Est battu seulement par Culak	Est battu seulement par Stego et Flug

Nombre	1	1	1	1
Valeur	8 ECLAIR 0 terre marais	0 NID 0 terre marais	Fantôme	* CULAK * terre marais
Remarques	Jamais dans les marais	Jamais dans les marais; immobile	Voir variantes page 10	Gagne seulement contre Tyra et Deino. Est en sécurité dans les marais

Fantôme:
l'écarter (variante)

Le fantôme (figurine toute blanche) est replacé dans la boîte; cette figurine n'est utilisée que dans l'une des variantes du jeu.

Texte gras:
abréviation du nom

7 TYRA 1

Informations sur les figurines

Le texte gras sous l'image indique l'abréviation du nom du reptile (par exemple: «Tyra» = Tyranno, «Tri» = Tricera, etc.)

Vert: *valeur sur terre ferme*
Orange: *valeur dans les marais*

A gauche de l'abréviation, le chiffre imprimé en vert donne la valeur de jeu de la figurine sur la terre ferme, celui en orange à droite la valeur dans les marais.

* ***Astérisque:*** *voir les règles*

Les astérisques remplaçant les chiffres attirent l'attention sur le fait que des règles particulières doivent être observées.

Avant la partie:
étudier les figurines
Chiffre plus élevé:
valeur plus forte

Avant de commencer la partie, on s'oriente clairement sur la valeur de chaque figurine en fonction de l'endroit où elle se trouve. Plus le chiffre correspondant est élevé, plus la figurine est forte sur ce terrain.

Tyra, Deino:
valeurs différentes

Les deux Tyra et Deino de chaque joueur ont des valeurs de jeu différentes. L'un est plus fort sur terre ferme que son partenaire, l'autre l'est dans les marais.

Mise en place des figurines

Pose secrète
Verso de la figurine contre l'adversaire

Chacun détermine lui-même l'emplacement de ses figurines. Celles-ci sont réparties dans son propre territoire de telle sorte que l'adversaire ne puisse en voir que le dos non imprimé. Personne ne sait donc comment les forces adverses sont distribuées.

Pour la mise en place, on utilise les six premières rangées de sa moitié du plan; celles-ci forment le propre territoire de chacun. Les deux rangées du centre restent libres en attendant.

***Rangées 1-6 =** propre territoire, 2 rangées du centre: terrain neutre*

Les dinosaures peuvent être disposés selon son gré dans les cases à l'intérieur de son propre territoire.

***Dinosaures:** égal où (dans les rangées 1-6)*

L'éclair doit être mis seulement sur la terre ferme (vert).

***L'éclair:** seulement sur terre ferme*

Il est permis de placer le nid seulement sur la terre ferme (vert) à l'exclusion des cases d'angle de son propre territoire.

***Nid:** seulement sur terre ferme, pas dans les angles*

Déroulement du jeu

A tour de rôle, on joue avec une figurine. Si, après l'avance, elle s'arrête à côté ou derrière une figurine adverse, on a le droit de la provoquer à un combat singulier, mais on peut aussi y renoncer.

Pour ce duel, les deux figurines dévoilent leurs forces et la plus faible doit quitter le plan.

Un combat peut aussi se terminer par un remis. Dans ce cas, les deux figurines demeurent sur place, se tournent de manière à présenter de nouveau leur face non imprimée à l'adversaire.

Le dinosaure vainqueur a l'autorisation d'occuper la case libérée par son adversaire vaincu, mais il peut également rester sur place.

Celui qui peut occuper le nid adverse, a gagné la partie.

L'avance

On détermine qui commence en utilisant une méthode quelconque (dés, pièce de monnaie, etc.). Si une partie a déjà été jouée, c'est le perdant de la précédente qui commence cette fois.

Déterminer qui commence

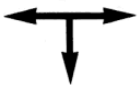
A tour de rôle, les joueurs avancent l'une de leurs figurines. A chaque trait, il est obligatoire de déplacer une figurine.

Avancer alternativement chacun 1 figurine

Les dinosaures avancent d'une case. Ils peuvent le faire en avant ou en arrière, à gauche ou à droite, mais pas en diagonale. (Exception: Flug, voir page 6.)

***Dinosaures:** 1 case, pas en diagonale*

L'éclair peut seulement être déplacé d'une case en arrière, à droite ou à gauche. Il ne peut donc être poussé ni en avant, ni en diagonale et jamais sur une case située dans les marais.



***Eclair:** 1 case, pas en avant, pas en diagonale, pas dans les marais*

Pendant toute la durée de la partie, le nid reste là où il a été placé en début de partie.

***Nid:** immuable*

Avance du reptile volant

Comme les autres dinosaures, les reptiles volants progressent d'une case. On peut aussi les utiliser pour l'exploration aérienne.

***Flug:** comme les autres dinosaures ou comme explorateurs*

Flug explorateur: *avance illimitée, aussi en diagonale, seulement sur les cases vides*

Lorsqu'un reptile volant est utilisé pour l'exploration aérienne, on peut l'avancer de plus d'une case. Il vole alors en ligne droite – aussi en diagonale – mais seulement au-dessus des cases vides. Une case est vide si elle n'est occupée ni par l'une de ses propres figurines, ni par une figurine adverse.

(La règle particulière mentionnée est de plus appliquée quand Flug est employé à titre d'explorateur.)

Le défi

Adversaire sur case voisine: *défi possible*

Au moment où une figurine arrive devant, à côté ou derrière une figurine adverse, elle a le droit de la défier à un combat.

Deux figurines ne peuvent se provoquer si elles sont opposées en diagonale (Exception: Flug comme explorateur: voir règles particulières).

Un défi n'est possible qu'après un trait.

Un seul défi par trait

Dans un trait, on ne peut défier qu'une seule figurine, même si on se trouve à côté de plus d'un adversaire après l'avance.

Défi pas obligatoire

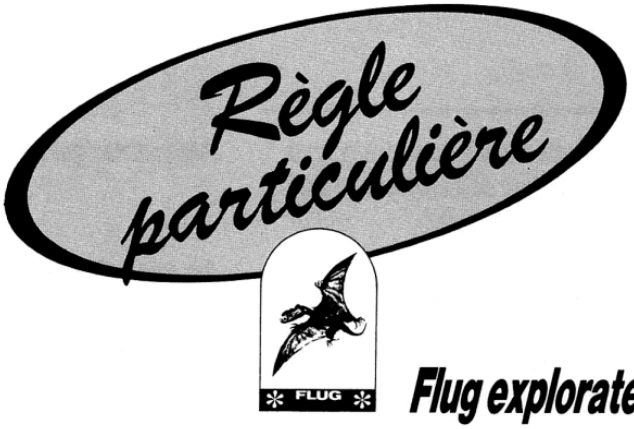
Celui qui a avancé décide si un combat doit avoir lieu ou pas.

Pas de défi: *les figurines ne se dévoilent pas*

Si on se décide pour une simple rencontre, les figurines demeurent sur place sans dévoiler leur identité.

En cas de défi: *montrer la figurine à l'adversaire*

Si un adversaire est provoqué en duel, les deux figurines se font reconnaître. Chaque joueur tourne sa figurine pour que son adversaire puisse voir son genre et sa valeur de jeu.



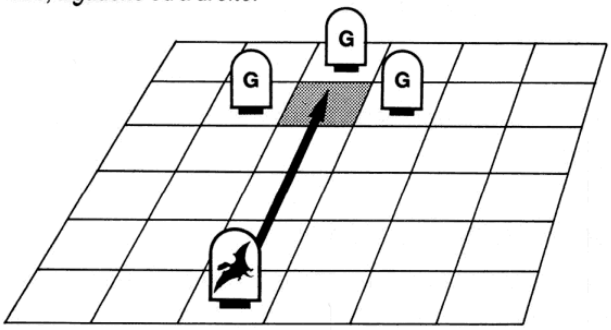
Flug explorateur

L'explorateur doit défier l'adversaire

Utilisé comme explorateur, Flug doit s'arrêter auprès d'un adversaire et le provoquer en duel.

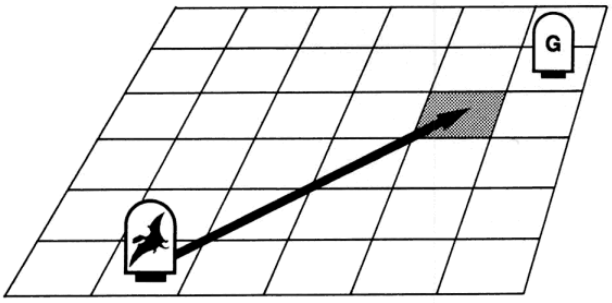
Vol en ligne droite

Avançant de plus d'une case en ligne droite, Flug a l'obligation de défier à un combat l'adversaire «G» se trouvant immédiatement en face, à gauche ou à droite.



Volant à travers le plan, l'explorateur doit défier un adversaire «G» placé devant lui dans la direction de son avance en diagonale.

Vol en diagonale



Le combat

Dès qu'une figurine est provoquée, il en résulte un combat entre les deux antagonistes.

***Défi =** combat*

Pour ce duel, la valeur des deux figurines opposées est comparée. Le joueur qui a le chiffre le plus élevé est le vainqueur.

***Comparaison des forces:** la valeur la plus élevée gagne*

L'emplacement du défenseur est déterminant pour la mise en valeur des chiffres verts ou oranges.

***Lieu du combat:** emplacement du défenseur*

Si la figurine défiée (défenseur) est sur une case verte, soit sur terre ferme, les chiffres verts sont comparés. Si elle se trouve sur une case située dans les marais, les chiffres oranges sont utilisés.

***Terre ferme:** chiffres verts*
***Marais:** chiffres oranges*

Si deux dinosaures d'une même famille ayant des valeurs de jeu identiques sont opposés, le combat se solde par un remis. Les deux figurines restent sur place, on les tourne et leur face non imprimée est dirigée à nouveau contre l'adversaire.

***Dinosaures identiques avec chiffres de même valeur:** combat nul, rester sur place*

Lorsque deux dinosaures de genre différent mais avec des chiffres de même valeur se rencontrent, ils perdent tous les deux et doivent quitter le plan.

***Dinosaures de genre différent avec même chiffre:** les deux perdent*

Si l'un des deux dinosaures est battu, libérant ainsi sa case, le vainqueur a le droit d'avancer immédiatement sur ladite case.

Le vainqueur peut avancer

Celui qui a pu ainsi avancer n'a pas encore le droit de provoquer un autre adversaire, même s'il est sur une case avoisinante.

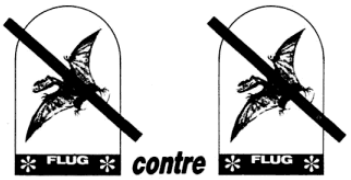
Pas de défi en avançant

Exemples:

Terre ferme:	*Stego*	*contre*	*Dilo*	-	*Dilo gagne*	*(3:4)*
Marais:	*Stego*	*contre*	*Dilo*	-	*Stego gagne*	*(3:2)*
Terre ferme:	*Tri*	*contre*	*Tri*	-	*remis*	*(5:5)*
Terre ferme:	*Tyra I*	*contre*	*Tyra II*	-	*Tyra I gagne*	*(7:6)*
Marais:	*Tyra I*	*contre*	*Tyra II*	-	*Tyra II gagne*	*(1:2)*
Marais:	*Tyra II*	*contre*	*Dilo*	-	*les 2 perdent*	*(2:2)*

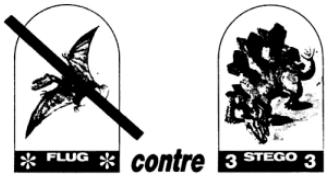
Règle particulière

Combat voir résumé en page 12



contre les 2 perdent

Si un reptile volant Flug défie un autre Flug, les deux perdent et doivent alors quitter tous les deux le plan de jeu.

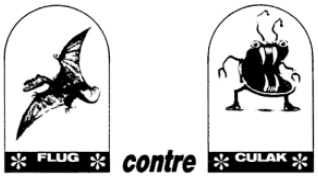


contre Flug perd toujours

L'issue d'un duel entre un reptile volant Flug et Stego est favorable à ce dernier dans tous les terrains.

perd seulement contre Flug ou Stego

Un reptile volant Flug n'est donc battu que par un autre Flug ou par un Stego. Tous les autres combats se terminent par un remis.



contre toujours un remis

Si un reptile volant Flug rencontre un Culak, l'issue du combat est un remis.

contre Culak gagne toujours

Indépendant du terrain, Culak gagne toujours contre un Tyra.

contre Culak gagne dans les marais

Dans les marais, Culak gagne contre un Deino.

contre d'autres dinosaures: perd sur terre ferme
(sauf contre Tyra et Flug)

Sur terre ferme, Culak gagne contre un Tyra et obtient un remis après un combat contre Flug. Il perd contre tous les autres adversaires.

contre d'autres dinosaures: remis dans les marais
(sauf contre Deino et Tyra)

Dans les marais, Culak est en sécurité car dans ce milieu personne ne peut le battre. Mais là, il combat victorieusement Deino et Tyra.

Si l'une ou l'autre des figurines défie l'éclair, elle doit quitter le plan.

bat tous les autres

L'éclair ne peut provoquer un adversaire au combat et après une victoire il n'a pas non plus le droit d'avancer sur la case du perdant.

ne défie pas, n'avance pas

Tout dinosaure normal occupe le nid adverse après un défi.

Le reptile volant Flug utilisé comme explorateur est aussi un dinosaure normal et à ce titre peut également occuper le nid adverse.

tous gagnent contre le nid, sauf Culak

Le Culak cependant, qui n'est pas un dinosaure normal, ne peut occuper le nid. Cette rencontre se termine par un remis.

contre

toujours un remis

Figurines battues

Les figurines battues sont rangées à côté du plan face visible pour les deux joueurs. Ainsi, chacun sait de quelles figurines l'adversaire dispose encore.

Figurines battues: *visibles à côté du plan*

Fin de la partie

A gagné, celui qui occupe le nid adverse.

On peut aussi être victorieux si on immobilise l'adversaire en l'empêchant d'avancer à nulle part.

Victoire *= nid occupé*

ou

Victoire *= adversaire immobilisé*

Variantes

Celui qui le désire peut modifier le cours du jeu par l'introduction de nouvelles règles. Il constatera alors que de nouvelles situations inédites se produiront.

Avant de commencer à jouer, il convient cependant de s'entendre sur les règles à appliquer. Il est préférable de faire quelques notes sur les modifications à apporter, ceci en vue d'éviter tout malentendu ultérieur.

Les propositions suivantes peuvent être modifiées à volonté. Les meilleures variantes sont certainement celles que chacun aura trouvées lui-même.

Plan de jeu

D'autres assemblages du plan

Au lieu de les placer horizontalement, chacun pose verticalement sur la table ses deux parties du plan.

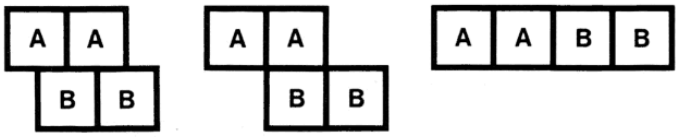
A la place de

A	A
B	B

soit

A	B
A	B

Au lieu d'assembler les quatre parties du plan en forme de carré, on peut également essayer un ordre différent. Par exemple:



Les diverses parties du plan de jeu ne présentent pas toutes le même nombre de cases sur terre ferme et dans les marais:

a) 32/17, b) 30/19, c) 27/22, d) 26/23 (cases sur terre ferme/cases dans les marais)

Au lieu de laisser tirer les diverses parties du plan, on peut aussi d'abord les réunir en deux groupes égaux et ensuite tirer les groupes au sort. Par exemple:

a + d et b + c ou a + b et c + d.

Les figurines

Le fantôme

La figurine toute blanche est engagée à titre de fantôme.
Elle progresse sur le plan comme un dinosaure normal, mais ne peut défier aucune autre figurine.
Si elle est défiée, les deux figurines se font reconnaître et le fantôme doit quitter le plan. Il perd toujours.

Piège

La figurine toute blanche est utilisée à titre de piège.
Elle ne peut être déplacée et doit rester à l'endroit où on l'a posée.
Une figurine qui défie le piège perd toujours et doit sortir du plan de jeu.

Piège secret

De plus, chacun a la possibilité de poser un piège secret dans son propre territoire. Celui-ci n'est pas représenté par une figurine.
En lieu et place, on note sur un papier sur quelle case le piège est posé. (Par exemple: 3e case à partir de la gauche et 5e depuis le bas.)
Si une figurine adverse arrive sur ladite case, on montre le papier et la figurine doit quitter sur le champ le plan de jeu.

Autres règles pour le piège

Les règles pour le piège peuvent être changées de plusieurs manières:

a) sur une case à proximité immédiate du nid, il est interdit de poser un piège.
b) une figurine qui défie le piège doit rester sur place pendant deux tours et ne peut être déplacée à nouveau qu'au troisième trait. Ou bien:
c) une figurine qui défie le piège doit sortir du plan mais peut être remise en jeu ultérieurement en la posant sur une des cases de la première rangée de son territoire. Ceci compte comme trait complet. Elle ne peut à ce coup encore défier un adversaire.

La pose

Figurines de réserve

Au lieu de poser toutes les figurines au début de la partie, chacun a la permission de garder trois dinosaures en réserve (donc pas le nid, l'éclair, Culak, le fantôme et le piège).
Dès le troisième coup, on peut amener ces réserves dans le jeu.
On place alors une, deux ou toutes les trois figurines de réserve sur une case du bord de sa propre moitié du plan de jeu (rangées 1–7 de la carte normale), mais il n'est pas permis de défier encore un adversaire.
En outre, on a le droit encore d'avancer une réserve ou une autre figurine avec possibilité de provoquer un antagoniste au combat.

Diverses règles pour les réserves

Les règles pour l'utilisation des réserves peuvent être modifiées de diverses façons:

a) on définit les trois figurines pouvant constituer la réserve. Ou bien:
b) la réserve doit être composée de trois dinosaures de familles différentes.

Pose cachée

Au lieu de placer les figurines sur le plan sous les yeux du joueur adverse, on peut le faire secrètement. A cet effet, on dresse une cache quelconque entre les deux moitiés du plan de jeu qu'on enlève dès que les deux partis sont prêts à commencer à jouer. Dans ce cas, on a le droit de disposer ses figurines sur toute la moitié du plan. Le propre territoire est alors étendu aux sept premières rangées (de la carte normale).
Lorsque la cache est écartée et que les deux moitiés du plan sont rapprochées pour former un tout, il est possible que des figurines soient directement en face de figurines adverses. Comme elles ne peuvent être avancées, du fait de leur position, elles n'ont pas le droit de se défier.

Avancer

Autres règles pour l'avance

Pour les trois premiers coups, chacun a l'autorisation d'avancer une figurine de deux cases ou simultanément deux figurines de une case.
Celui qui fait progresser deux figurines à la fois n'a le droit de défier qu'un seul adversaire.
Lorsque seules 20 figurines au total sont encore sur le plan ou quand un joueur n'a plus que 10 figurines, la règle ci-dessus est aussi applicable.

Jeu à quatre joueurs

En disposant de deux jeux «DINOSAURES», quatre joueurs peuvent jouer ensemble.
Deux joueurs forment une équipe; ils s'assoient l'un à côté de l'autre et essaient d'occuper les deux nids adverses.
En vue de réduire la marche d'approche, on peut utiliser seulement six cartes au lieu de huit.

Lors de la pose, les deux jeux de figurines de chaque parti peuvent être répartis à volonté sur l'ensemble de son propre territoire. Entre les deux nids, un espace de sept cases au moins doit être observé.

Une fois les figurines posées, les partenaires n'ont plus le droit de se consulter.

Les joueurs A et B formant une équipe, les joueurs c et d l'autre équipe, on joue comme suit à tour de rôle: A – c – B – d.

L'essentiel d'un seul coup d'œil

Choisir le paysage
- brasser - tirer - poser - fixer

Placer les figurines
- rangées 1-6 = propre territoire
- éclair et nid seulement sur terre ferme
- nid pas sur une case d'angle

Avancer
- toujours 1 figurine 1 case en avant, pas en diagonale
- éclair: jamais en avant, ni dans les marais
- nid: immobile
- reptile volant: comme explorateur aussi en diagonale et sur plusieurs cases vides

Défi
- à volonté: celui qui avance prend la décision
- un seul défi par trait
- ne pas défier en diagonale (sauf Flug)
- Flug explorateur doit défier
- Flug explorateur après un vol en diagonale doit défier en diagonale

Combat
- un défi mène à un combat
- comparer les chiffres de valeur de jeu
- le lieu du combat est déterminé par l'emplacement du défenseur
- combat sur terre ferme: vert / combat dans les marais: orange — comparer les chiffres

Issue du combat
- le chiffre le plus élevé gagne
- dinosaures identiques avcec même chiffre: remis
- dinosaures différents avec même chiffre: les deux perdent
- le perdant sort du plan, le vainqueur peut avancer
- issue sur un remis: les figurines restent en place (à nouveau face cachée)

Cas particuliers d'issues de combat

	Flug	Stego	Culak	Nid	autres
Flug	les 2 perdent	Flug perd	remis	Nid perd	remis

	Tyra	Deino	Flug	Nid	autres
Culak lieu: terre ferme	Tyra perd	Culak perd	remis	remis	Culak perd
lieu: marais	Tyra perd	Deino perd	remis	remis	remis

remis = score nul

- L'éclair bat tous les autres; il ne peut défier. L'éclair n'avance pas
- Le nid peut être occupé par tous les dinosaures (sauf par Culak)

Victoire
- occuper le nid
- immobiliser l'adversaire

© Edition Carlit, Zurich

Carlit
40.1522