

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.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



7+
2 à 5
joueurs

Titeuf

le film



l'horrible t-rex

LE JEU

règle du jeu

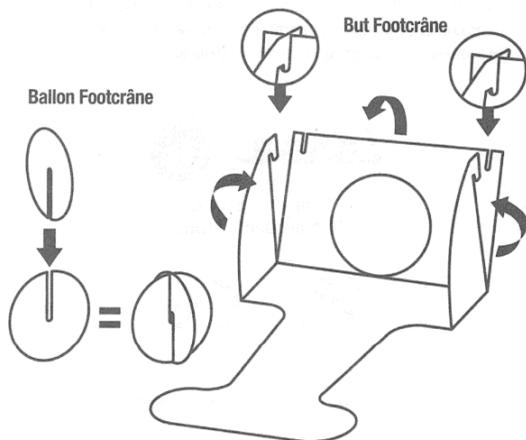
CONTENU DU JEU :

- 1 plateau de jeu
- 55 cartes
- 5 pions joueurs* avec socles :
Titeuf, Nadia, Manu, Hugo, Dumbo
- 1 pion* T-Rex avec socle
- 1 pion* Kiki avec socle (le mammouth)
- 1 jeu de Footcrâne en carton à monter*
- 1 Règle du jeu

*Planche prédécoupée

PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Déplier le plateau et le placer au centre de la table.
- Détacher les pions de la planche prédécoupée et les mettre chacun sur un socle.
- Placer le pion T-Rex au centre du plateau sur la case où il est représenté. Placer Kiki le mammouth sur la case où il est représenté.
- Détacher le but de Footcrâne et le ballon de la planche prédécoupée puis les assembler comme sur le schéma ci-dessous. Les poser ensuite à côté du plateau.



- Séparer les cartes personnages du reste des cartes. Distribuer au hasard une carte personnage à chacun des joueurs, remettre les autres cartes personnages dans la boîte de jeu.
- Chaque joueur prend alors le pion correspondant à sa carte et le place sur le départ. Un garçon peut très bien jouer avec Nadia ! **IL EST IMPORTANT DE CONSERVER CETTE CARTE PRÈS DE SOI SUR LA TABLE, ELLE POURRA ÊTRE UTILISÉE AU COURS DE LA PARTIE.**
- Mélanger les autres cartes et en distribuer 3 à chaque joueur, puis poser la pile de cartes restantes face cachée sur la table, elle constituera la pioche.

BUT DU JEU

- Arriver le premier à l'autre bout du plateau en évitant le T-Rex, pour permettre à Titeuf de se réveiller de ce terrible cauchemar !
- Attention, si le T-Rex se pose sur ta case, ton pion doit revenir au départ !

COMMENT JOUER ?

- Chaque pierre du plateau constitue une case, les pierres au bas des panneaux de départ et d'arrivée sont les cases où débute et où fini le jeu.
- Le plus jeune joueur commence. Il prend la première carte de la pioche et a donc maintenant 4 cartes en main. Il choisit la carte qu'il veut jouer, la montre aux autres joueurs et effectue l'action demandée (voir paragraphe « cartes » au verso).
- Il repose ensuite la carte jouée face visible dans le talon (tas à former à côté de la pioche - lorsque la pioche est vide, mélanger les cartes du talon pour en former une nouvelle). C'est alors au tour du joueur suivant.
- Chacun joue à tour de rôle, en tournant dans le sens des aiguilles d'une montre.

CASES SPÉCIALES

- Case Rex et case Kiki : elles sont les points de départ de ces deux dinosaures, mais on peut s'arrêter sur une de ces cases sans problème s'ils ne sont pas dessus...
- Cases échelle : si l'on s'arrête sur une échelle, on doit alors déplacer son pion sur la même case échelle, de l'autre côté du plateau. Très pratique pour échapper au T-Rex ou à Kiki, qui bien sûr ne peuvent pas emprunter d'échelle !
- Case Footcrâne : si l'on s'arrête dessus, on a le droit à 1 essai pour marquer un but au Footcrâne. Si c'est réussi on peut avancer de deux cases dans la direction de son choix (voir paragraphe « jeu du Footcrâne »). Si l'essai est loupé, on reste sur place.

CARTES PERSONNAGES

- Elles sont piochées en début de partie, et déterminent le pion de chaque joueur.
- La carte personnage est un atout pour le joueur. Elle lui permet de contrer une carte spéciale une seule fois au cours de la partie et à tout moment. L'effet de la carte spéciale est alors simplement annulé.
- Par exemple si un joueur sort sa carte personnage contre une carte « Pas de Fanfe » annoncée par un adversaire, il n'a pas besoin de reculer de 3 cases, son pion ne se déplace pas.
 - Une fois utilisée, la carte personnage est remplacée dans la boîte de jeu.

CARTES DE DÉPLACEMENT

(FOND ROUGE)

- La majorité des cartes permettent de déplacer son pion et/ou le T-Rex et/ou Kiki le mammouth.
- « avance de + chiffre entouré » : permet de déplacer son pion sur le plateau dans le sens de son choix, du nombre de cases indiqué dans le rond. Lors d'un même tour, on ne peut pas revenir sur ses pas, mais il n'est pas interdit de changer de direction d'un tour à l'autre. Deux pions peuvent se trouver sur une même case. Dépasser le T-Rex ou Kiki est autorisé, cela n'a aucun effet, c'est comme passer sur une case normale.

ATTENTION SI L'ON S'ARRÊTE SUR LA CASE OCCUPÉE PAR LE PION T-REX, PAS DE PITIÉ NOTRE PION DOIT REVENIR AU DÉPART !

ATTENTION SI L'ON S'ARRÊTE SUR LA CASE OCCUPÉE PAR KIKI, IL FAUT LE PROMENER, C'EST UN MAMMOUTH DOMESTIQUE ! ON PASSE DONC UN TOUR.

- « avance Rex de + chiffre entouré » : permet de déplacer le T-Rex du nombre de cases indiqué dans le rond. Si le T-Rex réussit à atteindre une case occupée par 1 pion, le joueur doit se replacer sur le départ !
- « avance Kiki de + chiffre entouré » : permet de déplacer le Mammouth du nombre de cases indiqué dans le rond. Si le Mammouth réussit à atteindre une case occupée par 1 pion, le joueur doit passer son prochain tour.
- Une carte permet souvent de déplacer son pion et un animal préhistorique pendant le même tour, dans l'ordre que l'on préfère.

CARTES SPÉCIALES

(FOND BLEU)

- Les cartes spéciales sont celles dont le fond est représenté par une bannière bleue. Chaque carte est différente et il faut simplement la lire pour comprendre l'action à effectuer. Une carte peut être positive ou négative, concerner le joueur dont c'est le tour ou un adversaire et être jouée pendant son tour ou pour contrer une action adverse...
- À noter, pour les deux cartes spéciales « Entraînement Footcrâne » les -2/-1/+1/+2/+3 correspondent au déplacement des pions à effectuer après avoir joué (avancement vers l'arrivée ou recul vers le départ).

LE JEU DU FOOTCRÂNE

- Lorsque l'on tombe sur une case Footcrâne ou que la carte spéciale vous demande d'y jouer, il faut tenter de marquer des buts !
- Pour cela, placer le crane sur la base du but, à l'endroit indiqué par le caillou, et tenter de tirer sur le ballon pour le faire entrer dans le trou du filet de bois (à la manière d'un jeu de billes).

FIN DE LA PARTIE :

- Le premier joueur dont le pion se pose sur la pierre située sous le drapeau « arrivée » a gagné ! On voit que le T-Rex n'était en fait que la maîtresse qui hantait les rêves de Titeuf...en classe !

ATTENTION, LE PLATEAU N'A PAS DE SENS DE CIRCULATION, IL FAUT DONC FAIRE LE NOMBRE EXACT POUR GAGNER, SINON ON RISQUE DE DÉPASSER CETTE CASE.

(F) ATTENTION ! Ne convient pas aux enfants de moins de trente-six mois. Danger d'étouffement. Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier.

(D) ACHTUNG! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Erstickungsgefahr. Information aufbewahren. Farben und Muster können variieren.

(NL) OPGEPAST! Niet geschikt voor kinderen jonger dan 36 maanden. Gevaar voor verstikking. Bewaar de informatie. De kleuren en versieringen kunnen variëren.

Lansay .fr

112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE



TITEUF par Zep aux Editions Glénat
© 2011 - MoonScoop - Pathé Production - France 3 Cinéma