

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



 15mn

 7+

 2 JOUEURS

JURASSIC SNACK

RÈGLES DU JEU



Un jeu de **Bruno Cathala**
illustré par **Camille Chaussy**

PRINCIPE

Les jeunes **Diplodocus** (Diplos) sont friands des délicieuses feuilles que l'on peut trouver dans les prairies avoisinantes. Pour l'emporter, votre équipe de Diplos devra réussir à manger **plus de feuilles** que l'équipe adverse... à moins que vous ne choisissiez de faire appel aux **féroces T.Rex** pour éliminer tous les Dinos adverses de la prairie !

MATÉRIEL

- 4 plateaux Prairie de 3x3 cases
- 10 figurines Diplo (5 bleues, 5 jaunes)
- 2 Figurines T.Rex
- 28 jetons Herbe
- Cette règle du jeu

MISE EN PLACE

1 Formez l'aire de jeu en assemblant les **quatre plateaux** Prairie comme vous le souhaitez, de sorte que chaque plateau ait au moins un côté complet en commun avec un autre plateau. (pour découvrir le jeu, nous vous conseillons de faire un carré, avant de découvrir ensuite d'autres possibilités)

- 2** Chaque joueur prend les **5 Diplos** de sa couleur. Il en place **4** sur les endroits indiqués par un **oeuf de la couleur** correspondante sur les plateaux, et garde le 5^e en réserve devant lui.
- 3** Les deux **T.Rex** sont placés en réserve sur le bord de l'aire de jeu.
- 4** Mélangez les **28 jetons Herbe** face cachée, et placez les ensuite aléatoirement sur les **28 cases du plateau**, sans en prendre connaissance. La partie peut commencer !



Exemple de mise en place



COMMENT JOUER ?

C'est le **joueur bleu** qui commence.

Lors de son 1er tour, il devra réaliser **UNE SEULE** action.

Puis, les joueurs jouent à tour de rôle, en faisant **DEUX actions** à chacun de leur tour.

Les deux actions réalisées au cours d'un même tour peuvent être identiques ou pas, concerner le même Diplo ou le même T.Rex ou pas.



LES 2 ACTIONS POSSIBLES

DÉPLACER UN DE SES DIPLOS

Les Diplos sont **HERBIVORES**. Manger des jetons Herbe est donc généralement leur préoccupation principale. Un Diplo se déplace en ligne droite jusqu'à ce qu'il soit bloqué par :

- 1 un autre Diplo
- 2 un T.Rex
- 3 la bordure de l'aire de jeu
- 4 ou qu'il rencontre une parcelle d'herbe.

Dans ce cas, le Diplo mange l'herbe : il prend la place du jeton herbe, qui est révélé à tous. Les éventuels effets des jetons Herbe sont résolus immédiatement. Puis les jetons sont empilés face cachée face au joueur.



DÉPLACER UN T.REX

Les T.Rex sont CARNIVORES. Ils vont bien souvent faire fuir les pacifiques Diplos.
Un T.Rex se déplace **en ligne droite** jusqu'à ce qu'il soit bloqué par :

- 1 un autre T.Rex
- 2 un jeton Herbe
- 3 la bordure de l'aire de jeu
- 4 ou qu'il rencontre un Diplo.

Dans ce cas, le T.Rex fait fuir le Diplo :

Il prend la place de ce Diplo, qui retourne dans la réserve de son propriétaire.



FIN DE PARTIE

La partie prend fin **immédiatement** aussitôt que l'une des trois situations suivantes se produit :

- L'un des joueurs n'a **plus aucun Diplo** sur l'aire de jeu :

Dans ce cas, ce joueur perd la partie, sans que l'on prenne en compte les quantités d'herbe dévorées de part et d'autre.

- Il n'y a **plus de jeton Herbe** sur l'aire de jeu :

OU

- Pendant **deux tours de jeu consécutifs**, AUCUN joueur n'a récupéré de jeton Herbe, ni fait fuir du plateau un Diplo adverse :

Dans ces deux derniers cas, chaque joueur révèle l'ensemble des jetons Herbe dévorés par son équipe de Diplos pendant la partie. Le joueur avec le total le plus élevé l'emporte !

En cas d'égalité, celui qui a le moins de jetons Herbe l'emporte. S'il y a de nouveau égalité, la victoire est partagée !





EFFETS DES JETONS



NAISSANCE (X3)

Placez un diplo de votre réserve sur la case vide de votre choix. Ce jeton vous donne **1 Point** en fin de partie.



RECONNAISSANCE (X2)

Prenez secrètement connaissance de **TOUS** les jetons Herbe du plateau prairie de votre choix, sans les changer de place. Ce jeton vous donne **1 Point** en fin de partie.



TRANSPORT AÉRIEN (X4)

Déplacez n'importe quel Diplo présent sur l'aire de jeu sur n'importe quelle case vide de votre choix. Ce jeton vous donne **1 Point** en fin de partie.



ATTAQUE AÉRIENNE (X3)

Déplacez un T.Rex déjà présent sur l'aire de jeu sur n'importe quelle case vide de votre choix. Ce jeton vous donne **1 Point** en fin de partie.



ÉRUPTION VOLCANIQUE (X2)

Supprimez deux jetons Herbe de l'aire de jeu sans en prendre connaissance (remettez-les dans la boîte). Ce jeton vous donne **1 Point** en fin de partie.



SURPRISE (X2)

Placez un T.Rex encore sur le bord de l'aire de jeu à la place de votre Diplo qui lui, retourne dans votre réserve. Ce jeton vous donne **3 Points** en fin de partie.



MIAM MIAM (X12)

L'herbe est délicieuse, mais vous ne bénéficiez d'aucun effet immédiat. Ce jeton vous donne **2 Points** en fin de partie.

IMPORTANT

Il peut arriver qu'un joueur révèle un **jeton Herbe**, sans que son effet ne soit applicable (Naissance alors que le joueur a déjà ses 5 Diplos sur l'aire de jeu, ou Attaque aérienne alors qu'aucun T.Rex n'est encore présent sur l'aire de jeu). Dans ce cas, il prend secrètement connaissance de **DEUX jetons Herbe** de l'aire de jeu, **sans les changer de place**.

CRÉDITS

Un jeu de Bruno Cathala
illustré par Camille Chaussy
Édité par : The Flying Games
24 rue Sibuet - 75012 Paris
david@theflyinggames.com
Packaging : Origames
Modélisation 3D : Dominique Breton

THE
FLYING
GAMES



JURASSIC SNACK + JURASSIC BRUNCH

RÈGLE PAR ÉQUIPE : Si vous possédez les deux boîtes, vous pouvez jouer avec l'ensemble du matériel, pour des parties dans lesquelles deux équipes s'affrontent: les bleus contre les jaunes. Chaque équipe peut être composée d'un ou deux joueurs, ce qui permet des parties à 2, 3 (un contre deux) ou 4 (deux contre deux) joueurs.
Note : pour faciliter l'explication des règles, les triceratops, bien que de couleur orange, seront nommés «triceratops jaunes». Ils sont donc dans la même équipe que les diplos jaunes.



MISE EN PLACE

1- Formez l'aire de jeu en assemblant les huit plateaux Prairie comme vous le souhaitez, de sorte que chaque plateau ait au moins une case en commun avec un autre plateau.

2- Chaque équipe prend les 5 Diplos et les 5 Triceratops de sa couleur. 4 Diplos et 4 Triceratops sont placés sur les œufs correspondants. Il reste 1 Diplo et 1 Triceratops en réserve pour chaque équipe.

3- Le Raptor et les T-Rex sont placés en réserve sur le bord de l'Aire de jeu

4- Mélangez les 56 jetons Herbe des deux jeux sans en prendre connaissance, et placez-les ensuite aléatoirement face cachée sur les 56 cases de la surface de jeu.

COMMENT JOUER ?

Les tours de jeu s'enchaînent de la façon suivante

1- Tour des Diplos bleus

2- Tour des Diplos jaunes

3- Tour des Triceratops bleus

4- Tour des Triceratops jaunes

Et ainsi de suite en reprenant à partir du n°1

Lorsqu'une équipe est composée de deux joueurs (à 3 ou 4), alors l'un d'entre eux joue les Diplos, et l'autre les Triceratops. Il est alors conseillé que les deux joueurs soient assis face à face. Lors du tout 1^{er} tour, le joueur devra réaliser UNE SEULE Action. Puis, chacun effectuera **2 Actions** lorsque vient son tour.



Lors d'un tour de Diplo, le joueur déplace ses Diplos et les T-rex en respectant les règles de base de la boîte de Jurassic Snack.

Précisions : Un Diplo se déplace en ligne droite jusqu'à ce qu'il soit bloqué par un obstacle (tout autre dinosaure / bordure de l'Aire de jeu) ou jusqu'à ce qu'il mange de l'Herbe (il peut manger des jetons Herbe appartenant à l'une ou l'autre boîte sans problème). Sur un tour Diplo, on peut donc jouer un T-rex mais pas le Raptor.

Lors d'un tour de Tricératops, le joueur actionne ses Tricératops (pacifiquement ou en chargeant) et le Raptor en respectant les règles de la boîte de Jurassic Snack 2.

Précision :

- Un Tricératops se déplace pacifiquement en ligne droite jusqu'à ce qu'il soit bloqué par un obstacle (tout autre dinosaure / bord du plateau) ou jusqu'à ce qu'il mange de l'Herbe (il peut manger des jetons Herbe appartenant à l'une ou l'autre boîte sans problème).
- Un Tricératops peut charger n'importe quel autre dinosaure (Diplo, Tricératop, T-rex, Raptor)
- Sur un tour Triceratops, on peut donc jouer le Raptor mais pas un des T-rex.

Précisions sur les jetons Herbe :

Au sein d'un même équipe, Diplos et Tricératops collectent leurs jetons Herbe séparément. C'est le score total des deux joueurs qui est pris en compte en fin de partie.



Naissance : Les jetons naissance, peu importe leur boîte d'origine, permettent au joueur qui les découvre de faire naître le dinosaure de son choix (Tricératops ou Diplo). Un bon moyen d'aider son partenaire en difficulté !



Herbe indigeste : Cette Herbe est indigeste pour TOUS les dinosaures. En conséquence, un Diplo qui mange cette Herbe subit les mêmes conséquences qu'un Tricératops.



Transport aérien : On ne peut effectuer un transport aérien que sur des Diplos (pas sur un Tricératops). Mais vous pouvez tout à fait déplacer le Diplo de votre partenaire !



Attaque aérienne : On ne peut effectuer une attaque aérienne que sur un T-rex (pas sur le Raptor).



C'était un piège & Surprise ! Les carnivores font fuir n'importe quel Dinosaur (diplo ou tricératops).

Pour tous les autres jetons, appliquez exactement le texte de la règle.

Perdre son dernier Diplo / Tricératops : Il arrive parfois qu'une équipe perde son dernier Tricératops ou son dernier Diplo. À ce stade, cette équipe n'a pas encore perdu la partie (même si, clairement, la situation se complique). Les tours de jeu s'enchaînent normalement, mais l'équipe en question est obligée de passer son tour lorsque l'on arrive à l'espèce manquante. Le déroulement de la partie reprend normalement si le partenaire est en mesure de faire une nouvelle naissance de l'espèce manquante.

FIN DE PARTIE

La partie prend fin **immédiatement** aussitôt que l'une des trois situations suivantes se produit :

- L'une des Équipes n'a plus aucun dinosaure sur l'Aire de jeu :

Dans ce cas, cette équipe perd la partie, sans que l'on prenne en compte les quantités d'Herbe dévorées de part et d'autre.

OU

- Il n'y a **plus de jeton Herbe** sur l'aire de jeu

OU

- Pendant deux tours de jeu consécutifs, AUCUN joueur n'a récupéré de jeton Herbe, ni fait fuir du plateau un dinosaure adverse (Diplo ou Tricératops) :

Dans ces deux cas, chaque équipe rassemble l'ensemble des jetons Herbe dévorés par son équipe pendant la partie. L'équipe avec le total le plus élevé l'emporte !

En cas d'égalité, l'équipe qui a le moins de jetons Herbe l'emporte. S'il y a à nouveau égalité, la victoire est partagée !