

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



15min

7+

2 JOUEURS

JURASSIC BRUNCH

RÈGLES DU JEU



Jurassic Brunch est un jeu pour 2 joueurs, totalement indépendant de Jurassic Snack. Cependant, si vous possédez les deux boîtes, vous pourrez alors les combiner pour des parties jusqu'à 4 joueurs.

Un jeu de Bruno Cathala illustré par Camille Chaussy

PRINCIPE

Les jeunes **Tricératops** sont friands des délicieuses feuilles que l'on peut trouver dans les prairies avoisinantes. Pour l'emporter, votre équipe de Tricératops devra réussir à manger plus de feuilles que l'équipe adverse... à moins que vous ne choisissiez de faire appel au redoutable et rapide **Raptor** pour éliminer tous les Tricératops adverses de la prairie !

MATÉRIEL

- 4 plateaux Prairie de 3x3 cases
- 10 figurines Tricératops (5 bleues, 5 oranges)
- 1 figurine Raptor
- 28 jetons Herbe
- Cette règle du jeu + 1 règle par Équipe

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 une case en commun avec un autre plateau (pour découvrir le jeu, nous vous conseillons de faire un carré parfait, avant de découvrir ensuite d'autres possibilités).

- 2 Chaque joueur prend les **5 Tricératops** de sa couleur. Il en place 4 sur les endroits indiqués par un œuf de la couleur correspondante sur les plateaux, et garde le 5^e en réserve devant lui.
- 3 Le **Raptor** est placé en réserve sur le bord de l'aire de jeu.
- 4 Mélangez les **28 jetons Herbe** sans en prendre connaissance, et placez-les aléatoirement face cachée sur les **28 cases de la surface** de jeu. La partie peut commencer !





COMMENT JOUER ?

Ce livret de règles présente tout d'abord les règles de base pour jouer à deux avec cette boîte de Jurassic Brunch. Vous trouverez la variante pour jouer à plus de joueurs en mélangeant les boîtes Jurassic Snack et Jurassic Brunch dans la Règle par Équipe.

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

Lors de son 1^{er} 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 ACTIONS POSSIBLES

DÉPLACER PACIFIQUEMENT UN DE SES TRICÉRATOPS

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

- 1 un autre Tricératops
- 2 un Raptor
- 3 la bordure de l'Aire de jeu
- 4 ou qu'il rencontre une parcelle d'Herbe.

Dans ce cas, le Tricératops 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 le jeton est empilé face cachée devant le joueur.

Exception : les jetons *Cachette* seront posés face visible devant le joueur.

Lors de son tour, un joueur peut choisir cette Action deux fois de suite, avec le même Tricératops, ou avec deux Tricératops différents.

CHARGER AVEC UN DE SES TRICÉRATOPS

Les Tricératops sont parfois de mauvaise humeur, et profitent de leurs cornes pour déloger les importuns.

Lors d'une charge :

- A Le Tricératops se déplace en ligne droite jusqu'à ce qu'il rencontre un autre dinosaure (quelle que soit son espèce et son propriétaire)
- B Il prend sa place. Le dinosaure (Tricératops ou Raptor) ainsi expulsé est remplacé sur n'importe quelle case vide du plateau, au choix du joueur qui a effectué la charge.

Lors de son tour, un joueur peut choisir cette Action deux fois de suite, avec le même Tricératops, ou avec deux Tricératops différents.

RÉVEILLER UN TRICÉRATOPS ENDORMI

Vous pouvez remettre sur pieds un Tricératops couché sur le côté (voir effet du jeton Herbe indigeste).

Lors de son tour, le joueur peut choisir cette action deux fois de suite, si deux de ses Tricératops sont endormis.

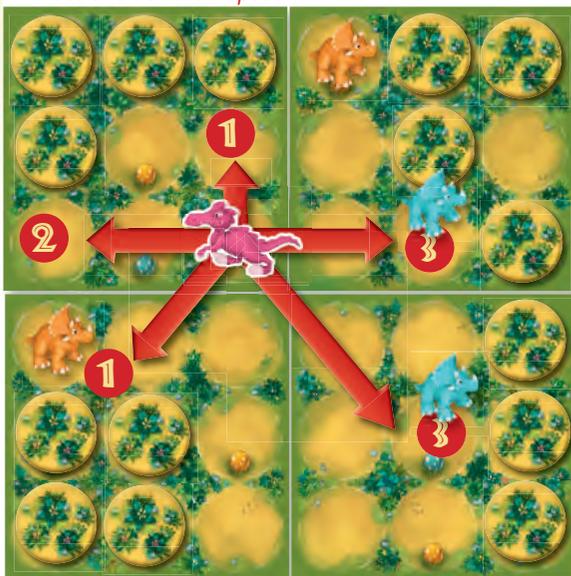
DÉPLACER LE RAPTOR

Le Raptor est CARNIVORE ! Il fait fuir les herbivores. Le Raptor se déplace en ligne droite ou en diagonale jusqu'à ce qu'il soit bloqué par :

- 1 un jeton Herbe
- 2 la bordure de l'aire de jeu
- 3 ou qu'il rencontre un Tricératops.

Dans ce cas, le Raptor fait fuir le Tricératops : Il prend la place de ce Tricératops, qui retourne dans la réserve de son propriétaire.

Attention : à son tour, un joueur ne peut déplacer le Raptor qu'une seule fois quel que soit le nombre d'actions dont il dispose !



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 Tricératops** 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.

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 Tricératops adverse :

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

En cas d'égalité, le joueur 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 Triceratops de votre réserve sur la case vide de votre choix. Ce jeton vous donne **1 Point** en fin de partie.



CACHETTE (X2)

La Cachette vous permet de protéger 3 de vos jetons. Lorsque vous trouvez une Cachette, placez-la devant vous face visible et disposez jusqu'à 3 jetons en dessous en une seule pile. Les jetons ainsi cachés ne peuvent plus être utilisés. Vous pouvez placer

jusqu'à 3 jetons en votre possession dans la cachette, en une ou plusieurs fois, au moment où vous trouvez la cachette, ou plus tard, sur vos prochains tours. Ce jeton vous donne **1 Point** en fin de partie.



FLEUR (x4) Lorsque vous trouvez une fleur, offrez-la immédiatement à votre adversaire, et prenez-lui, au hasard, un de ses jetons (les jetons de la Cachette ne sont pas accessibles). L'effet du jeton volé n'est pas appliqué. Si l'adversaire n'a pas de jetons, gardez votre fleur. Ce jeton donne **1 Point** en fin de partie.



HERBE INDIGESTE (X3)

Votre Triceratops a besoin de dormir un peu pour digérer. Couchez-le sur le côté. Lors d'un de vos prochains tours, il faudra dépenser une de vos Actions pour le réveiller. Ce jeton vous donne **3 Points** en fin de partie.



C'ÉTAIT UN PIÈGE ! (X1)

Placez le Raptor à la place de votre Triceratops qui, lui, retourne dans votre réserve. Ce jeton vous donne **3 Points** en fin de partie.



SUPER MIAM (X3)

A votre tour, vous pouvez fausser un ou plusieurs Super Miam pour jouer une ou plusieurs Action supplémentaires. Chaque jeton non utilisé donne **1 Point** en fin de partie.



LES FRUITS C'EST LA VIE (X12)

Manger des fruits c'est bon pour la santé 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 Triceratops sur l'aire de jeu, ou Fleur alors que l'adversaire n'a pas de jeton). 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

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 plateau 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 !