

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



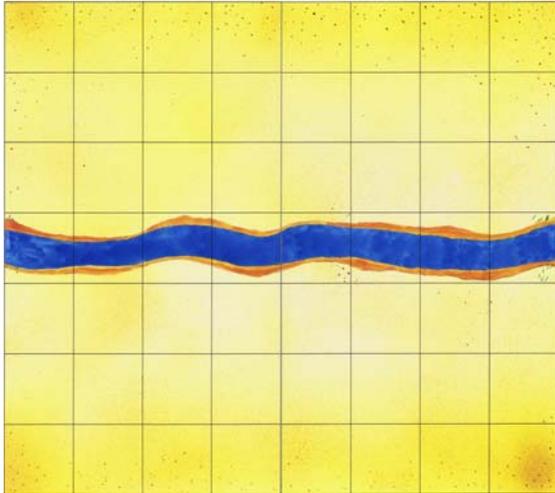
DINO-DUELL

Deux clans de dinosaures s'affrontent pour accéder à l'eau.

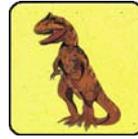
Un jeu de Paul Velleman, publié par Cobrain Denkspeellen en 1993, pour deux joueurs à partir de 8 ans
Traduction très libre par François Haffner

Matériel de jeu

Un plan de jeu avec une rivière centrale



24 pièces en deux jeux de 12 pièces



4 stégosaures

4 tyrannosaures

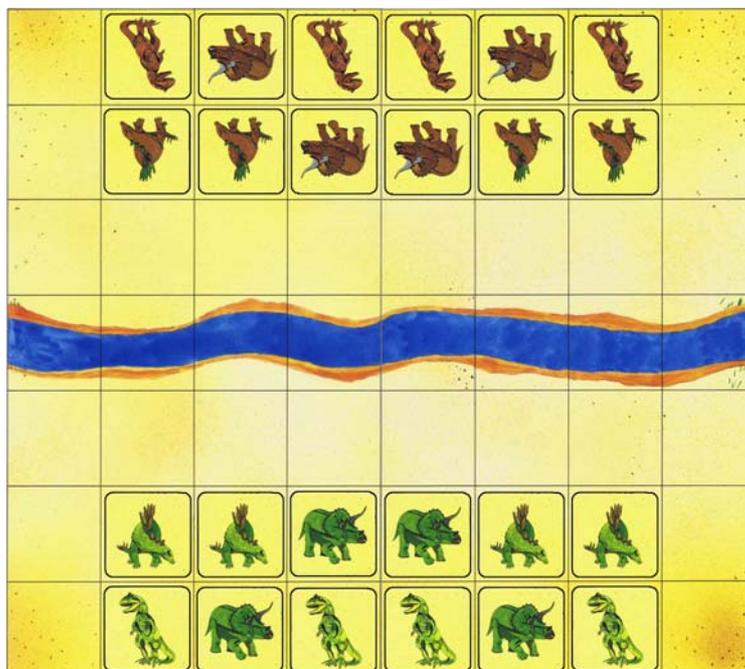
4 tricératops

But du jeu

Amener quatre de ses dinosaures sur la rivière, sur quatre cases consécutives.

Mise en place

On dispose les pièces comme indiqué sur le schéma ci-dessous.



Déroulement du jeu

Les joueurs, à tour de rôle, déplacent un de leurs dinosaures. Le joueur Vert commence.

Les dinosaures peuvent être déplacés horizontalement, verticalement ou en diagonale, d'un nombre quelconque de cases, vers une case libre. Ils peuvent passer au-dessus de cases libres ou occupées.

Prise

Il est possible de capturer un dinosaure adverse mais cela est soumis à des conditions très strictes.

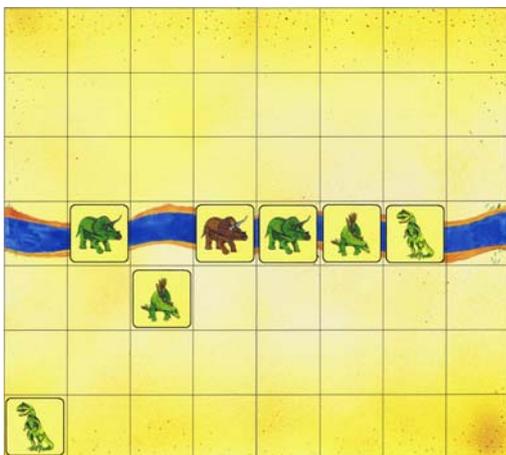
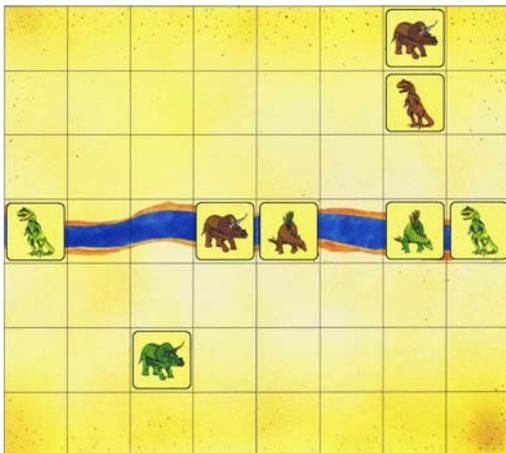
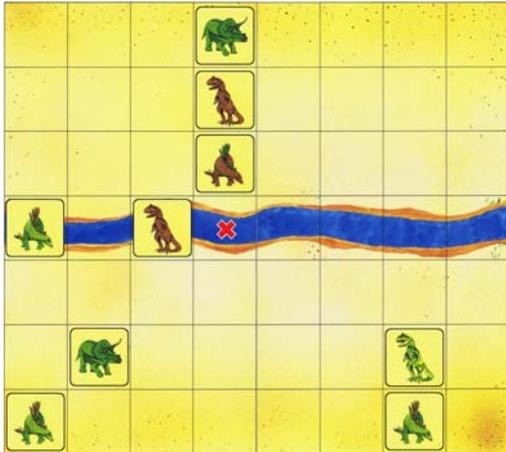
- Il doit y avoir un et un seul dinosaure sur le trajet emprunté par l'attaquant pour capturer le dinosaure ennemi. Ce dinosaure « sauté » doit appartenir au camp de l'attaquant.
- Les trois dinosaures – l'attaquant, celui qui est sauté et la cible – doivent être de trois espèces différentes.

L'attaquant qui réunit ces conditions se place sur la case du dinosaure capturé après l'avoir retiré.

Fin de la partie

Dès qu'un joueur a placé quatre de ses dinosaures en une ligne continue sur la rivière centrale, il a gagné.

Questions et réponses



1. Un dinosaure peut-il traverser la rivière ?
2. Jusqu'à combien de cases un dinosaure peut-il se déplacer ?
3. Combien de dinosaures verts peuvent-ils aller sur la case marquée d'une croix ?
4. Quels dinosaures bruns peuvent capturer un dinosaure vert en un coup ?
5. Combien Vert a-t-il de possibilité(s) de gagner en un coup ?

Réponses : 1 : oui – 2 : de 1 à 7 cases – 3 : tous les dinosaures verts sauf le tyrannosaure – 4 : tous les dinosaures bruns sauf le tricératops dans la rivière – 5 : deux. (A1 prend D4 ou D2 va en D8)