

# DINOSAURES

## Règles du jeu



# DINOSAURES

un jeu de stratégie pour 2 joueurs dès 10 ans

## Résumés du jeu

<b>But</b>	Chacun des deux joueurs dispose d'un groupe de reptiles de l'ère secondaire avec lequel il tente d'occuper le nid adverse.
<b>Pose secrète</b>	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.
<b>Terrain et forces</b>	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.
<b>Combat de dinosaures</b>	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.
<b>Stratégie</b>	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.
<b>Savoir faire</b>	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.
<b>Toujours d'autres jeux</b>	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 succinctes 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.

On distingue la terre ferme à sa couleur verte prédominante.

Les marais figurent en roux avec des étendues d'eau marquées en bleu.

Pour plus de clarté, les marais sont entourés de rouge.

**4 parties -  
divers paysages**

**Terre ferme: vert**

**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**

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

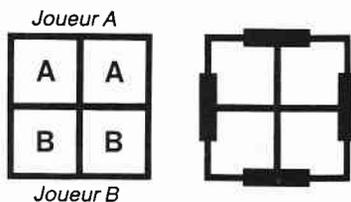
**Chacun tire 2 plans**

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.

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

**Les insérer dans les socles**

**Chacun 1 jeu à 25 figurines**

<b>Nombre</b>	▶ 1	▶ 1	▶ 3	▶ 2	▶ 5
					
<b>Valeur</b>	▶ 7 TYRA 1	▶ 6 TYRA 2	▶ 5 TRI 4	▶ 4 DILO 2	▶ 3 STEGO 3
	terre marais				

**Remarques** ▶ Est battu par Culak.  
Tyra plus fort bat le plus faible.

Est le seul à battre Flug

<b>Nombre</b>	▶ 2	▶ 1	▶ 1	▶ 5
				
<b>Valeur</b>	▶ 2 DOCUS 5	▶ 2 DEINO 6	▶ 1 DEINO 7	▶ * FLUG *
	terre marais	terre marais	terre marais	terre marais

**Remarques** ▶ Est battu par Culak.  
Deino plus fort bat le plus faible.

Est battu seulement par St et Flug

<b>Nombre</b>	▶ 1	▶ 1	▶ 1	▶ 1
				
<b>Valeur</b>	▶ 8 ECLAIR 0	▶ 0 NID 0	Fantôme	▶ * CULAK *
	terre marais	terre marais		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**

**Vert:** valeur sur terre ferme

**Orange:** valeur dans les marais

**\* Astérisque:** voir les règles

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

**Tyra, Deino:**  
valeurs différentes

**Pose secrète**  
Verso de la figurine  
contre l'adversaire

## Informations sur les figurines

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

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.

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

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.

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

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.

**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.



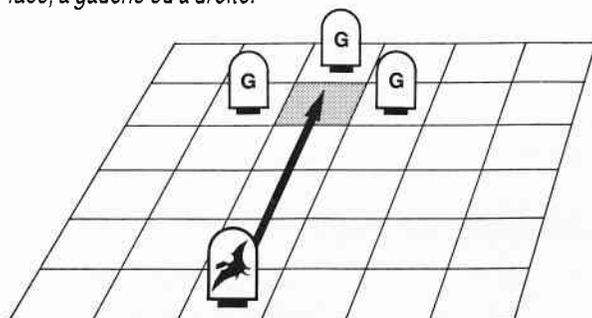
## Flug explorateur

**L'explorateur doit défier l'adversaire**

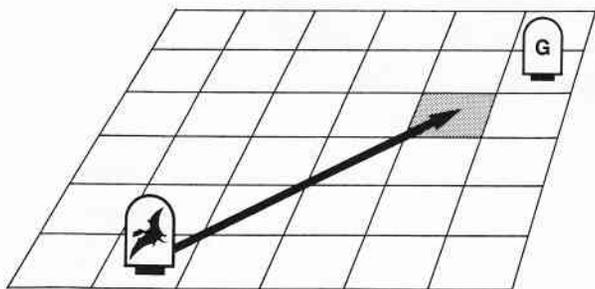
Utilisé comme explorateur, Flug doit s'arrêter auprès d'un adversaire et le provoquer en duel.

**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.

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

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

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.

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.

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.

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

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.

**Défi = combat**

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

**Lieu du combat:** emplacement du défenseur

**Terre ferme:** chiffres verts

**Marais:** chiffres oranges

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

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

**Le vainqueur peut avancer**

**Pas de défi en avançant**

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)

**Exemples:**

# Règle particulière

## Combat voir résumé en page 12



**\* FLUG \* contre \* FLUG \*  
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.*



**\* FLUG \* contre 3 STEGO 3  
Flug perd toujours**

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



**\* FLUG \* 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.*



**\* FLUG \* contre \* CULAK \*  
toujours un remis**

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



**\* CULAK \* contre 7 TYRA 1  
Culak gagne toujours**

*Indépendant du terrain, Culak gagne toujours contre un Tyra.*



**\* CULAK \* contre 1 DEINO 7  
Culak gagne dans les marais**

*Dans les marais, Culak gagne contre un Deino.*



**\* CULAK \* contre d'autres  
dino saures:  
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.*



**\* CULAK \* contre d'autres  
dinosaurés:  
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.

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.

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.

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

## Fin de la partie

A gagné, celui qui occupe le nid adverse.

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



**bat tous les autres**



**ne défie pas, n'avance pas**



**tous gagnent contre le nid, sauf Culak**



**toujours un remis**



**Figurines battues:** visibles à côté du plan

**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.

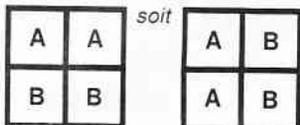
Les propositions suivantes peuvent être modifiées à volonté. Les meilleures variantes sont certainement celles que chacun aura trouvées lui-même.

## Plan de jeu

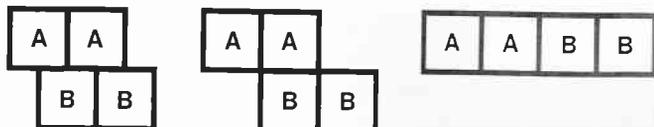
Au lieu de les placer horizontalement, chacun pose verticalement sur la table ses deux parties du plan.

**D'autres assemblages du plan**

A la place de



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

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.

**Le fantôme**

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**

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: 3<sup>e</sup> case à partir de la gauche et 5<sup>e</sup> 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.

**Piège secret**

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

**Autres règles pour le piège**

- sur une case à proximité immédiate du nid, il est interdit de poser un piège.
- 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:
- 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:

- on définit les trois figurines pouvant constituer la réserve. Ou bien:
- 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      comparer les chiffres
- combat dans les marais: orange

## Issue du combat

- le chiffre le plus élevé gagne
- dinosaures identiques avec 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

**Carlit**