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

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME
France


Dino
Party
RÈGLES

Dino Party

Revenons quelques millions d'années en arrière, à l'Ère primaire...
La Terre est plate comme une assiette et constituée d'un seul continent. Une immense chaîne de montagnes empêche l'eau des océans de se déverser dans l'espace. Les méconnus plodocus tentent tant bien que mal de sauvegarder leur espèce. Malheureusement, les Ères se succèdent et les catastrophes naturelles sèment la pagaille, contribuant activement à leur disparition.
Vos plodocus vont essayer de rejoindre des zones protégées. Au mieux, Ils se regrouperont pour agrandir leur troupeau. En évitant les pièges d'un monde impitoyable, arriverez-vous à en sauver quelques-uns de l'extinction ?



But du Jeu

Action des joueurs : le jeu se déroule en **4 Ères (= 4 manches)**.
Les joueurs vont **jeter** leurs plodocus, **un par un** sur le continent, dans les meilleures zones possibles afin de tenter de faire grossir leur troupeau.

Principe de base : avoir une **paire** de plodocus identiques dans la **même zone** permet d'en obtenir un supplémentaire. Certaines zones sont plus prolifiques que d'autres.

Fin du jeu : le joueur qui aura en main **le plus de plodocus** à la fin de la 4ème Ère gagnera la partie.

Mise en place

Les Plateaux : agencez les **3 petits plateaux**, côté « plaine », de manière à ce qu'ils forment **la Grande Vallée**. Placez les **3 grands plateaux** autour, faces visibles dépourvues d'océans. L'ensemble forme **le Continent**. Montez enfin la chaîne de Montagnes tout autour.

Les Plodocus : chaque joueur choisit une **famille de plodocus**, et n'en conserve que **5**. Tous les autres sont mis dans **la Réserve**, à côté du jeu.

Les Cartes : placez la **pile de cartes** à côté du jeu. Elle sera utilisée à partir de la **2ème Ère**.



Déroulement d'une Ère

1. Lancer des Plodocus

Les joueurs lancent en même temps, un plodocus à la fois, de la manière qui leur convient. Leur main ne doit pas dépasser l'aplomb de la montagne. Une fois que tout le monde a lancé ses plodocus, leur situation est évaluée.
Un joueur dont le plodocus est à cheval entre **2 zones** le décale dans **celle de son choix**. **Deux zones identiques qui se touchent sont considérées comme une seule et unique zone**.
La Grande Vallée centrale est ainsi connectée avec les autres plaines.

2. 1ère vague de récupération

Toutes **les paires de plodocus de même espèce** se trouvant dans la **même zone** sont rendues à leur propriétaire.



Tout plodocus se trouvant dans l'**Océan** ou dans l'**Espace** retourne dans la **Réserve**.



Pour chaque **paire** réalisée en **Plaine** ou dans la **Jungle**, on ajoute **1 plodocus supplémentaire** pris dans la Réserve.



Dans les **Grottes Magiques**, c'est la fête ! **2 plodocus supplémentaires** par **paire** réalisée sont accordés.



Dans les **Marais**, c'est la panique ! **Aucun plodocus supplémentaire** n'y est gagné.

3. 2ème vague de récupération

Tous les plodocus restants sont rendus à leurs propriétaires.



Dans les **Jungles**, tout plodocus complètement isolé est **bloqué sur place**. Seule la présence d'un **autre plodocus** (peu importe l'espèce) dans la même zone de jungle lui permet de regagner la main de son propriétaire. Attention, **un plodocus isolé dans une Jungle à la fin du dernier tour est définitivement perdu.**

4. Fin de l'Ère



1 Lancer des Plodocus

Océan Espace = Réserve

2 Récupération des plodocus formant 1 paire

Plaines Jungles = +1

Marais = +0

Grotte magique = +2

3 Récupération des plodocus isolés Sauf dans les jungles !

4 Fin de l'Ère

Bouleversement géographique

Le Continent bouge. **Le joueur ayant le moins de plodocus en main** se charge d'**empoisonner l'air, de provoquer une montée des eaux et déclencher une catastrophe naturelle**.
En cas d'égalité, les joueurs se partagent les tâches.

1. Air empoisonné

Le joueur pioche 2 cartes qui vont impacter les prochains lancers.



Sur la pointe des pieds



Sans l'index



Main non directrice



Main à plat



Coudes au corps



Un oeil fermé



Sur une jambe



Tête penchée



Nez bouché

Il en met une à la vue de tous : c'est une nouvelle règle de lancer pour tous les joueurs. **Il donne l'autre** à l'un des joueurs de son choix. Ce dernier se retrouve donc avec un handicap supplémentaire pour la prochaine manche.
Les règles de lancer se cumulent jusqu'à la fin de la partie.

2. Montée des Eaux

Le joueur retourne sur l'autre face un grand plateau de son choix, et l'oriente comme il le souhaite. La zone d'eau n'est qu'un **prolongement de l'océan**. Tout plodocus bloqué en **Jungle** sur un plateau que l'on retourne est aussitôt remis dans la **Réserve**.



Face 1 Face 2

3. Catastrophe Naturelle

Le joueur retourne un petit plateau de la Grande Vallée, laissant place à une « catastrophe naturelle ».
Elles ont toutes le même effet :
tout plodocus demeurant dessus y reste jusqu'à la fin de la partie, à moins d'en être délogé par un autre plodocus.



+2 Découverte

Tous les joueurs prennent systématiquement deux nouveaux plodocus dans la Réserve, s'il en reste, et les ajoutent à leur troupeau.

Fin de partie

A la fin de la 4ème Ère, les plodocus isolés en Jungle ou coincés sur une catastrophe naturelle sont définitivement perdus. Les joueurs comptent 1 point par plodocus encore en main. Il peut y avoir plusieurs vainqueurs.