

DIEGO – DINOS & LIANES – règle reconstituée

Jeu de parcours pour 4 joueurs à partir de 4 ans

Ce jeu est une variante d' « échelles et serpents ».

Matériel : un plan de jeu, 4 pions, 1 dé, la règle

Préparation

Déposer le plan de jeu au milieu de la table. Le plus jeune doit avoir les chiffres devant lui.

Faire choisir un pion et le déposer sur la case 1.

Objectif : arriver le premier après le n° 91.

Le jeu

Soit le plus jeune commence, soit on tire au sort en lançant le dé : le joueur au score le plus élevé commence (en cas d'ex aequo de plus haut score, faire rejouer uniquement les joueurs concernés). On continue ensuite par le joueur de gauche du premier joueur.

On lance le dé et déplace le pion du nombre affiché par le dé en suivant l'ordre numérique.

Les lianes font monter ; les dinos, descendre

Quand un pion arrive sur une **case « Diego »**, il se déplace, en suivant la liane, jusqu'au sommet de celle-ci (un arbre ou paysage forestier).

Quand le pion arrive sur une **case « Dino »** (fond brun-orange), il redescend, en suivant les empreintes du dino jusqu'à la dernière case de celles-ci.

Cases « sac à dos » et « engin volant »

Prendre son sac à dos est un plus, donc le joueur peut relancer le dé.

Par contre, par prudence, il convient de s'immobiliser quand l'engin volant surgit, donc passer son tour.

Case déjà occupée par un autre joueur

Décider avant le début du jeu, au choix : être à plusieurs sur la même case, éjecter l'autre joueur (jusqu'à la case qu'on vient de quitter ou, pis, jusqu'au départ), rejouer ... ou toute autre consigne préalablement fixée.

Arrivée

Le premier joueur arrivé au-delà de la case 91 est le gagnant, peu importe le nombre de points sur le dé qu'il a obtenu pour y parvenir.

Variantes en fonction de l'âge des joueurs

- Pour les plus petits, ne garder que les cases bonus, ce qui évitera un jeu trop long.
- Pour les pros : arriver exactement sur la grande case après le n° 91. S'il y a trop de points, faire marche arrière pour utiliser tous les points du dé. On peut aussi décider d'attendre sur place d'avoir le nombre permettant d'arriver exactement sur la case finale.

Jouer pour le plaisir d'être ensemble, avec des règles claires et adaptées, opter pour des parties courtes et amusantes ... et féliciter en finale le/la gagnant-e ... et tous/toutes les participant-e-s !