



15mn



7+



2 JOUEURS

JURASSIC SNACK

RÈGLES DU JEU



Un jeu de Bruno Cathala
illustré par Camille Chaussy

PRINCIPE

Les jeunes **Diplodocus** (Diplos) sont friands des délicieuses feuilles que l'on peut trouver dans les prairies avoisinantes. Pour l'emporter, votre équipe de Diplos devra réussir à manger **plus de feuilles** que l'équipe adverse... à moins que vous ne choisissiez de faire appel aux **féroces T.Rex** pour éliminer tous les Dinos adverses de la prairie !

MATÉRIEL

- 4 plateaux Prairie de 3x3 cases
- 10 figurines Diplo (5 bleues, 5 jaunes)
- 2 Figurines T.Rex
- 28 jetons Herbe
- Cette règle du jeu

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

- 2 Chaque joueur prend les **5 Diplos** de sa couleur. Il en place **4** sur les endroits indiqués par un **oeuf de la couleur** correspondante sur les plateaux, et garde le 5^e en réserve devant lui.
- 3 Les deux **T.Rex** sont placés en réserve sur le bord de l'aire de jeu.
- 4 Mélangez les **28 jetons** Herbe face cachée, et placez les ensuite aléatoirement sur les **28 cases du plateau**, sans en prendre connaissance. La partie peut commencer !



Exemple de mise en place



COMMENT JOUER ?

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

Lors de son 1er 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 deux actions réalisées au cours d'un même tour peuvent être identiques ou pas, concerner le même Diplo ou le même T.Rex ou pas.



LES 2 ACTIONS POSSIBLES

DÉPLACER UN DE SES DIPLOS

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

- 1 un autre Diplo
- 2 un T.Rex
- 3 la bordure de l'aire de jeu
- 4 ou qu'il rencontre une parcelle d'herbe.

Dans ce cas, le Diplo 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 les jetons sont empilés face cachée face au joueur.



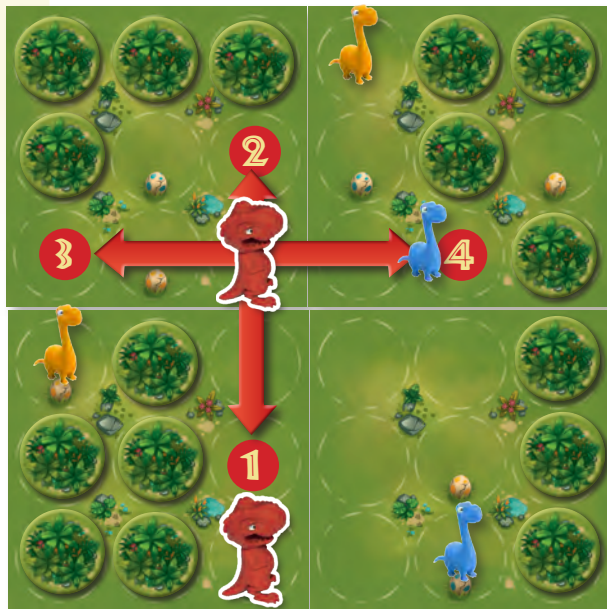
DÉPLACER UN T.REX

Les T.Rex sont CARNIVORES. Ils vont bien souvent faire fuir les pacifiques Diplos. Un T.Rex se déplace **en ligne droite** jusqu'à ce qu'il soit bloqué par :

- 1 un autre T.Rex
- 2 un jeton Herbe
- 3 la bordure de l'aire de jeu
- 4 ou qu'il rencontre un Diplo.

Dans ce cas, le T.Rex fait fuir le Diplo :

Il prend la place de ce Diplo, qui retourne dans la réserve de son propriétaire.



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 Diplo** 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.

- 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 Diplo adverse :

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

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



RECONNAISSANCE (X2)

Prenez secrètement connaissance de **TOUS** les jetons Herbe du plateau prairie de votre choix, sans les changer de place. Ce jeton vous donne **1 Point** en fin de partie.



TRANSPORT AÉRIEN (X4)

Déplacez n'importe quel Diplo présent sur l'aire de jeu sur n'importe quelle case vide de votre choix. Ce jeton vous donne **1 Point** en fin de partie.



ATTAQUE AÉRIENNE (X3)

Déplacez un T.Rex déjà présent sur l'aire de jeu sur n'importe quelle case vide de votre choix. Ce jeton vous donne **1 Point** en fin de partie.



ÉRUPTION VOLCANIQUE (X2)

Supprimez deux jetons Herbe de l'aire de jeu sans en prendre connaissance (remettez-les dans la boîte). Ce jeton vous donne **1 Point** en fin de partie.



SURPRISE (X2)

Placez un T.Rex encore sur le bord de l'aire de jeu à la place de votre Diplo qui lui, retourne dans votre réserve. Ce jeton vous donne **3 Points** en fin de partie.



MIAM MIAM (X12)

L'herbe est délicieuse, 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 Diplos sur l'aire de jeu, ou Attaque aérienne alors qu'aucun T.Rex n'est encore présent sur l'aire de jeu). 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
Modélisation 3D : Dominique Breton

THE
FLYING
GAMES

