



LE TRÈS RAPIDE RALLYE DES DINOS (SCHMIDT)

LUDOVOX.FR LA VOIX DES JOUEURS



VOUS INCARNEZ LES 3 FRÈRES SCIENTIFIQUES MAXX, LUYE ET FLYNN, CHARGÉS DE PROTÉGER LES DERNIERS DINOSAURES VIVANTS DANS LA FORÊT AMAZONIENNE. MAIS GARE AU SPINOSAURE QUI SE RAPPROCHE DE VOTRE BASE ET QUI NE FERA QU'UNE BOUCHÉE DE CEUX QUI CROISERONT SON CHEMIN. INCARNEZ À TOUR DE RÔLE LES 3 FRÈRES ET TENTEZ DE PROTÉGER LES DINOSAURES CAPTURÉS DERRIÈRE VOTRE BARRIÈRE DE PROTECTION.

1 / MISE EN PLACE



- Posez le plateau de jeu au centre de la table.
- Placez les 3 personnages sur la *Station de recherche*.
- Placez le *Spinosaure* devant la première case *Spinosaure* en haut à gauche du plateau.
- Rassemblez les 3 *Remorques* sur le côté du plateau.
- Disposez les 5 *tuiles Action* à disposition des joueurs.
- Placez face *visible* et au *hasard* les jetons *Dino* sur les cases du plateau de jeu entourées de bleu.

- Mise en place selon le *niveau* des joueurs :
 - *Débutant* : Récupérez les 6 jetons *Dino* avec un *Oeuf* et placez-les en sécurité dans la *Station de recherche*.
 - *Normal* : Récupérez les 3 jetons *Dino* avec 2 *Oeufs* et placez-les en sécurité dans la *Station de recherche*.
 - *Expérimenté* : Ne retirez *aucun* jeton *Dino* du plateau.

2 / TOUR DE JEU

LORS DE SON TOUR, UN JOUEUR LANCE LE DÉ. SI UN SPINOSAURE APPARAÎT, L'ANIMAL AVANCE D'UNE CASE. SI UN CHIFFRE APPARAÎT, LES JOUEURS CHOISSENT COLLECTIVEMENT QUEL PION ILS VONT DÉPLACER CE TOUR CI EN RETOURNANT LA TUILE ACTION CORRESPONDANTE. LES TOURS S'ENCHAÎNENT JUSQU'À CE QUE LES JOUEURS AIENT MIS TOUS LES DINOSAURES EN SÉCURITÉ OU QUE LE SPINOSAURE N'ARRIVE AU CENTRE DE RECHERCHE.

DÉPLACER 1 PERSONNAGE

- Lancez le dé :
 - S'il indique une icône *Spinosaure*, vous devez avancer l'animal d'une case sur la piste concernée.
 - S'il indique un *chiffre*, les joueurs doivent choisir collectivement *une Action* parmi les tuiles *Action* encore *visibles*. Une fois l'*Action* effectuée, *retournez* la tuile face cachée. Ce n'est qu'une fois *l'ensemble* des tuiles retournées, que vous pouvez *toutes* les retourner face visible.



Avancez le *Chercheur* choisi d'autant de cases *maximum* que le chiffre indiqué par le dé. Les *Chercheurs* avancent sur la piste des cases entourées de *bleu*. Ils peuvent partager la *même* case. Vous ne pouvez pas vous déplacer sur une case *occupée* par le *Spinosaure*.



Avancez un des trois *Chercheurs* d'autant de case *maximum* que le chiffre indiquée par le dé, même si leur tuile *Action* est déjà retournée.



Faites avancer le *Spinosaure* sur son chemin, en respectant la valeur *exacte* de chiffre indiqué sur le dé.

RÉCOLTER LES JETONS DINO

Si vous passez avec un *Chercheur* sur ou *par-dessus* une case avec un jeton *Dino*, récupérez-le et placez-le dans la *Remorque* du *Chercheur* concerné si celui-ci peut l'accepter. Vous pouvez récupérer *plusieurs* *Dinosaures* lors d'un même tour.



Maxx peut récupérer jusqu'à quatre jetons *Dino* avant les ramener dans la *Station de recherche* : deux *Tricératops* et deux *Brachiosaures*.



Luyé peut récupérer jusqu'à cinq jetons *Dino* et les ramener dans la *Station de recherche* : deux jetons *Tricératops* et trois jetons *Stégosaures*.



Flynn peut récupérer trois jetons *Dino* de son choix et les ramener dans la *Station de recherche*.

- Quand la *Remorque* est *pleine* ou *avant*, ramenez le personnage *jusqu'à la Station de recherche* pour y décharger les animaux récupérés.

3 / FIN DE PARTIE

- Vous gagnez la partie ensemble si vous réussissez à récupérer tous les dinosaures du jeu et que vous les avez raménés avec les chercheurs jusqu'à la station, avant que le *Spinosaure* n'arrive jusqu'à la station.
- Vous avez perdu la partie ensemble :
 - Si le *Spinosaure* atteint la station de recherche et que vous n'avez pas encore ramené tous les dinosaures et les chercheurs en sécurité.
 - Le *Spinosaure*, pendant la partie, passe sur ou par-dessus une case avec un chercheur ou un jeton *Dino* !