

FR RÈGLES DU JEU



CONTENU:

1 plateau de jeu (recto-verso), 5 raptors de 5 couleurs différentes, 5 dés de déplacement (4 dés 'empreinte', 1 dé fléché), 20 cartes cibles uniques 'Top 3', Règles du jeu



BUT DU JEU

Aide tes vélociraptors à gagner la course à travers le paysage préhistorique. Fais avancer pas à pas les bons raptors et essaie de placer ton Top 3 dans les bonnes positions lorsque le premier raptor franchit la ligne d'arrivée. Observe les mouvements de tes adversaires, laisse le T-Rex t'aider tactiquement pour effrayer certains raptors et les faire reculer et utilise astucieusement les boosters sur le plateau pour faire avancer d'autres raptors plus rapidement. Le joueur qui marque le plus de points après que le premier raptor a franchi la ligne d'arrivée, gagne la partie!

MISE EN PLACE

• Ouvre le plateau de jeu à deux faces et place les 5 raptors au hasard sur les positions de départ.



- Pour le niveau débutant, utilise le côté 'Désert' du plateau et les 4 dés d'empreinte.

- Pour le niveau avancé, utilise le côté 'Jungle' du plateau et les 5 dés.

• Mélange les 20 cartes 'Top 3' face cachée. Chaque joueur choisit une carte cible 'Top 3'. Regarde la carte sans la montrer aux autres joueurs!



JOUER ET S'ADAPTER

1 MODE 'DÉSERT' (niveau débutant)

Sur ce plateau, les raptors ne peuvent se déplacer qu'en avant et en arrière dans leurs propres couloirs. Le jeu se joue à tour de rôle et se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune joueur commence. Il lance d'abord les 4 dés d'empreinte. Après chaque lancer, mets de côté les dés que tu veux utiliser et relance les dés restants. Après chaque lancer, tu dois mettre de côté au moins un dé. Tu ne peux pas relancer des dés qui ont déjà été mis de côté. Une fois que tous les dés sont mis de côté (donc après 4 lancers maximum), tu dois déplacer les raptors en fonction du résultat des dés.



POSITIONS DE DÉPART

DÉPLACER LES RAPTOR

Tu peux décider de l'ordre dans lequel tu déplaces les raptors.

- Les raptors avancent d'un pas pour chaque dé indiquant leur couleur.
- Pour chaque empreinte de T-Rex rouge, tu dois choisir un raptor et le faire reculer d'un pas. Si tu as plusieurs empreintes de T-Rex, tu peux choisir de faire reculer 1 raptor de plusieurs pas ou plusieurs raptors de 1 ou plusieurs pas.
- Si, après avoir avancé ou reculé, un raptor atteint une icône de booster (c-à-d. une empreinte de raptor sur le plateau), tu dois choisir un autre raptor et le déplacer d'un pas en avant. Chaque fois que tu atteins ou dépasses un booster, tu l'actives.



BOOSTER

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

La position de départ est la figure D1. Le joueur lance les dés et le résultat du premier lancer est orange, bleu, bleu et violet.

Le joueur met de côté le dé orange et relance les autres. Le résultat du 2ème lancer est orange, T-Rex, vert. Il met de côté le dé orange et le dé T-Rex et relance le dernier dé.

Le résultat du 3ème lancer est jaune. Le résultat final est donc orange, orange, T-Rex et jaune.

Lancer 1



Lancer 2



Lancer 3



Résultat Final



FIG. D1



FIG. D2



Le joueur déplace maintenant les raptors en conséquence. Il utilise d'abord les 2 dés orange pour faire avancer le raptor orange de 2 pas. Il atteint le booster. Le joueur utilise le booster pour faire avancer le raptor jaune d'un pas. Ensuite, le joueur utilise le dé T-Rex pour faire reculer le raptor bleu d'un pas. Ce raptor franchit également un booster, que le joueur utilise pour faire avancer à nouveau le raptor orange. Enfin, le joueur utilise le dé jaune pour faire avancer le raptor orange. Le résultat final du tour est visible dans la figure D2.



CETTE ICÔNE INDIQUE QUE CET ÉLÉMENT DU JEU AIDE À RENFORCER TON ADAPTABILITÉ!

FR RÈGLES DU JEU



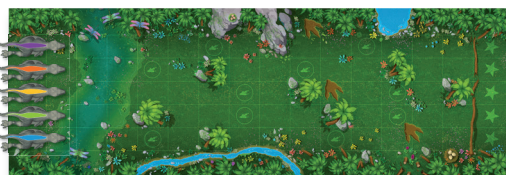
CONTENU:
1 plateau de jeu (recto-verso), 5 raptors de 5 couleurs différentes,
5 dés de déplacement (4 dés 'empreinte', 1 dé fléché),
20 cartes cibles uniques 'Top 3', Règles du jeu



2 MODE 'JUNGLE' (niveau avancé)



Sur ce plateau, les raptors doivent changer de voie au bon moment pour éviter de heurter les obstacles (arbres ou rochers). Tu dois donc utiliser judicieusement le dé fléché pour te déplacer en diagonale.



Le jeu se déroule exactement de la même manière que le niveau débutant, mais avec les règles supplémentaires suivantes: Commence par lancer les 5 dés. Tu peux relancer le dé fléché tant que tu as des dés à relancer. Le nombre de flèches sur le dé fléché détermine le nombre de déplacements en diagonale que tu DOIS faire en faisant les pas déterminés par les dés d'empreinte. Il peut s'agir de 0, 1 ou 2 déplacements. Un déplacement en diagonale est donc toujours lié à un déplacement vers l'avant ou vers l'arrière.

ATTENTION

- Les raptors ne peuvent pas avancer sur une case occupée par un autre raptor ou sur une case avec un obstacle (ils doivent donc le contourner).
- Si un raptor est bloqué et ne peut pas avancer, il doit faire un pas de côté. Si la case à côté de lui est également bloquée, il ne pourra pas se déplacer pendant ce tour et restera au même endroit.
- Lorsque tu utilises tes empreintes de T-Rex pour faire reculer un raptor de 1 ou plusieurs pas, tu peux uniquement choisir des raptors qui peuvent reculer jusqu'à une case libre. Ce déplacement vers l'arrière peut se faire en diagonale si ton dé fléché le permet.

EXEMPLE D'UN TOUR DE JEU

Après avoir lancé et relancé les dés, le résultat est le suivant:
2 bleus, 1 vert, 1 T-Rex et 2 déplacements en diagonale.



REMARQUE La section C contient une icône de booster sous le raptor.

Le joueur veut faire avancer le raptor bleu le plus loin possible et faire reculer le raptor orange. J1 montre la position de départ. Il joue 1 dé bleu et avance le raptor bleu vers (A). Le raptor bleu ne peut plus avancer, il est bloqué par un obstacle devant et un raptor à droite (raptor orange). Le raptor orange est bloqué par un palmier à l'arrière, le joueur utilise donc à la fois le dé T-Rex et un mouvement diagonal pour envoyer le raptor orange au point (C). Le raptor orange atterrit sur un booster au point (C). Le joueur l'utilise pour faire avancer le raptor bleu, mais comme il a toujours un rocher devant lui, le raptor bleu se déplace latéralement vers le point (B) - voir J2.

Le joueur utilise maintenant le deuxième dé bleu pour faire avancer le raptor bleu, mais comme le raptor jaune est devant lui, il se déplace à nouveau latéralement jusqu'au point (D). Le booster au point (D) permet au joueur d'avancer le raptor jaune jusqu'au point (E) qui a également un booster. Le joueur utilise ce booster pour faire avancer le raptor bleu jusqu'au point (F). Enfin, le dé vert est utilisé pour faire avancer le raptor vert jusqu'au booster du point (G) et le joueur l'utilise pour le deuxième déplacement en diagonale pour faire avancer le raptor bleu jusqu'au point (H) - voir J3.

FIN DU JEU - LE GAGNANT !

Le jeu se termine immédiatement lorsque le premier raptor franchit la ligne d'arrivée!

REMARQUE Tu peux utiliser tactiquement certains dés avant de faire franchir la ligne d'arrivée à un raptor. Une fois que le raptor a franchi la ligne, les dés restants ne peuvent plus être utilisés.

Tous les joueurs marquent maintenant des points en fonction de l'emplacement final des raptors sur leur carte cible Top 3 comme suit:

- Si le premier raptor de ta carte atteint la 1ère place de la course, tu gagnes 10 points.
- Si le 2ème raptor de ta carte atteint la 1ère ou la 2ème place, tu gagnes 8 points.
- Si le 3ème raptor de ta carte atteint la 1ère, 2ème ou 3ème place, tu gagnes 5 points.
- Si les 3 raptors de ta carte correspondent au Top 3 du jeu, même dans le mauvais ordre, tu gagnes un bonus de 3 points. Le joueur qui a le plus de points gagne la partie!



REMARQUE Si 2 raptors ou plus terminent à la deuxième place, chaque joueur peut choisir lequel est à la deuxième place et lequel est à la troisième place. Si 2 raptors ou plus terminent à la troisième place et s'il n'y a pas de raptors à égalité à la deuxième place, chaque joueur peut choisir le raptor qui occupe la troisième place (voir exemple).

EXEMPLE: Le jeu se termine lorsque le raptor bleu franchit la ligne d'arrivée.

JOUEUR A	POINTS	JOUEUR B	POINTS	JOUEUR C	POINTS
1	10	1	0	1	0
2	0	2	8	2	8
3	5	3	5	3	5
BONUS TOP 3	0	BONUS TOP 3	0	BONUS TOP 3	3
TOTAL	15	TOTAL	13	TOTAL	16

Le joueur A a le raptor bleu à la première place et le raptor vert à la troisième place (à égalité avec le raptor orange), ce qui lui rapporte un total de 15 points.

Le joueur B a le raptor jaune à la deuxième place et le raptor orange à la troisième place (à égalité avec le raptor vert), ce qui lui rapporte un total de 13 points.

Le joueur C a le raptor jaune à la deuxième place et le raptor bleu à la troisième place. Son raptor orange n'a pas réussi à obtenir la première place mais il a les 3 raptors sur sa carte cible, ce qui lui donne 3 points bonus et lui permet d'obtenir un total de 16 points et de remporter la partie.

DÉCOUVREZ TOUS NOS JEUX SUR WWW.FLEXIQGAMES.COM

JEUX
DE DÉS
VITESSE DE
RÉACTION



JEUX
DE CARTES
VITESSE DE
RÉACTION



JEU DE
MÉMOIRE
'FLEX'



JEUX DE
STRATÉGIE
RAPIDE



JEU DE
PLATEAU
TACTIQUE



FLEXIQ[®]
PLAY • ADAPT • GROW