

Préhisto-nonos !

Un jeu de dés rigolo et préhistorique pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteur : Benjamin Schwer
Illustration : Marek Blaha
Durée du jeu : env. 15 minutes

Règle mise en ligne par

didacto.com
© 2014 - Tous droits réservés. Ce matériel est distribué sous licence Creative Commons BY-NC-SA.

Os pierrot et Dinodenis, deux chasseurs de l'âge de pierre, ont le ventre qui gargouille... Ils errent en pleine nature, à la recherche de nourriture. Pour augmenter leurs chances de trouver une belle proie, ils se séparent. En chemin, ils trouvent toutes sortes de bonnes choses à manger : de juteux mammouths, de dangereux dinosaures et de gros animaux, mais aussi des os inutiles, les préhisto-nonos ! Aidez nos deux chasseurs à trouver la grosse proie de leurs rêves ! Le joueur qui aura récolté le plus de points miam au moment où Os pierrot et Dinodenis se retrouveront gagnera cette joyeuse partie de chasse préhistorique.

Contenu du jeu

Os pierrot (grande figurine en bois) et Dinodenis (petite figurine en bois), 31 plaquettes de chemin avec des points miam (= morceaux de viande), 5 dés, 3 cartes de proies (dinosaur, mammouth, oiseau préhistorique), 1 règle du jeu.

Préparation du jeu

Mélangez les 31 plaquettes de chemin faces cachées et étalez-les en cercle au centre de la table. À un endroit du cercle, laissez un grand espace entre deux plaquettes. Retournez ensuite toutes les plaquettes

de chemin afin qu'on puisse voir les points miam. Déposez les 3 cartes de proies faces visibles au centre du cercle. Déposez Dinodenis et Os pierrot là où les plaquettes de chemin sont les plus espacées. Dinodenis (la plus petite des deux figurines) se déplace toujours sur les plaquettes de chemin dans le sens des aiguilles d'une montre, tandis que Os pierrot (la plus grande des deux figurines) va dans le sens inverse. Préparez les dés.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a les cheveux les plus en bataille commence. Lance les 5 dés.

Quels symboles indiquent les dés ?

- **Préhisto-nonos :**

les dés sur lesquels figure un os doivent immédiatement être mis de côté.



- **Dinosaur, mammouth, oiseau préhistorique, Os pierrot, Dinodenis :**



- Après avoir lancé les dés, choisi un ou plusieurs de ces cinq symboles. Dépose tous les dés avec le ou les symbole(s) choisis au centre de la table.
- Relance les dés restants.
- Choisis à nouveau au moins un symbole et place les dés correspondants au centre de la table. Tu peux rechoisir le même symbole.
- Recommence jusqu'à ce que tu aies mis de côté tous les dés.

Calcul des dés

Une fois que tu as mis de côté tous les dés, il faut les comptabiliser :

- **Préhisto-nonos** : les dés sur lesquels figure un os n'ont pas de valeur.
- **Dinosaure, mammoth et oiseau préhistorique** : si au moins 3 dés ont le même symbole, récupère la carte de la proie correspondante et mets-la devant toi. Si un autre joueur l'a déjà, tu peux la lui prendre. Attention ! Ce n'est qu'à la fin du jeu que tu reçois 3 points miam supplémentaires pour chaque carte de proie que tu as devant toi.
- **Ospierrot et Dinodenis** :
 - Pour chaque dé sur lequel figure Ospierrot ou Dinodenis, avance la figurine correspondante d'une plaquette en restant **sur** les plaquettes. Les espaces entre les plaquettes ne comptent pas comme cases.
 - Si tu n'as le droit d'avancer qu'une des deux figurines, prends la plaquette sur laquelle atterrit la figurine une fois que tu l'as avancée et dépose-la face cachée devant toi. Repose la figurine sur l'espace vide où se trouvait la plaquette de chemin que tu as prise.
 - Si tu déplaces les deux figurines, tu dois prendre les deux plaquettes de chemin sur lesquelles atterrissent les figurines. Tu as alors le droit de garder l'une d'entre elles et de la déposer

devant toi face cachée. Donne l'autre au joueur de ton choix, face cachée.

Important : tu dois toujours décider quelle figurine tu veux déplacer en premier.

- Si aucun des deux chasseurs préhistoriques ne figure sur les dés, tu n'as pas le droit de déplacer les figurines.

C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Le jeu s'achève juste après le tour où Ospierrot et Dinodenis se retrouvent ou se dépassent. Les figurines en bois effectuent le nombre de déplacements restants **sur** les plaquettes restantes.

Qui gagne cette partie de chasse préhistorique ?

À la fin de la partie, chacun des joueurs comptabilise ses points miam à partir des plaquettes de chemin qu'il a pu récolter. Retire un point miam par plaquette comportant une chenille avec le symbole « - ». Toutes les autres plaquettes de chemin comptent pour le nombre de points miam qui figure dessus. Chaque joueur comptabilise 3 points supplémentaires pour chaque carte de proie qu'il a encore devant lui à la fin du jeu.

Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus de points miam.

Variante : chasse incertaine

Le jeu se joue avec les règles de base à part les modifications suivantes lors de la préparation du jeu : mélangez les 31 plaquettes de chemin faces cachées et étalez-les en cercle au centre de la table. À un endroit du cercle, laissez un espace plus large entre deux plaquettes pour les figurines Ospierrot et Dinodenis. Puis retournez uniquement une plaquette sur quatre, si bien qu'on ne voit donc que sur ces plaquettes combien de points miam elles valent. Ainsi, on ne voit plus quelles sont les plaquettes de chemin qui en valent la peine.