

# Jeu Habermaass No. 4188

## Pronto-Bronto

Le jeu des dinosaures pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Il s'agit de se procurer de la nourriture et de vite revenir dans la zone où l'on ne peut pas être rejoint par le terrible carnivore Tyrannos.

Durée de la partie: 10 à 15 minutes.

Graphisme de Hans Rubin

### Contenu:

5 dinosaures

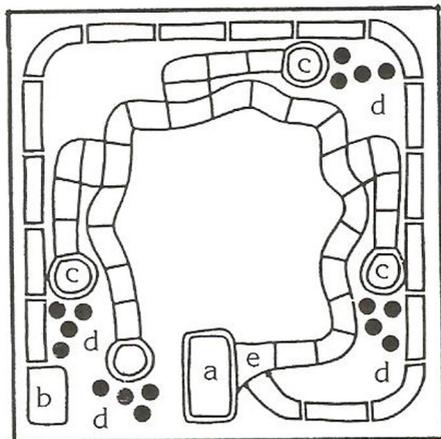
16 arbres

1 dé à 6 couleurs, 3x3x3 cm

1 plan de jeu, 50x50 cm

### Le plan de jeu:

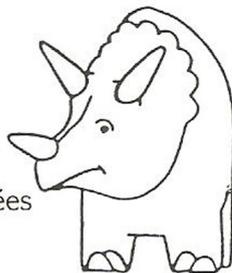
- a) départ et arrivée des dinosaures herbivores (zone protégée)
- b) départ du dinosaure carnivore
- c) cases d'accès aux arbres
- d) emplacements des arbres
- e) arrivée du dinosaure carnivore



### Les herbivores:

“STEGOS” (bleu clair)  
Stegosaure  
140 millions d'années

“TRICUS” (rouge)  
Triceratops  
65 millions d'années



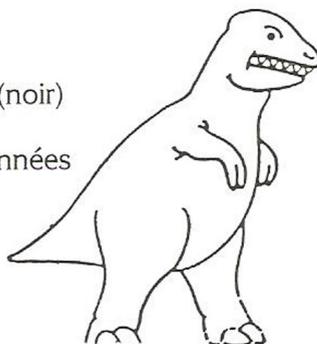
“IGUAN” (violet)  
Iguanodon  
100 – 140 millions d'années

“DIPLOS” (rose)  
Diplodocus  
140 millions d'années



### Le carnivore:

“TYRANNOS” (noir)  
Tyrannosaure  
70 millions d'années



## **Regle du jeu**

### **Au préalable:**

Chaque joueur choisit un dinosaure herbivore et place celui-ci sur la case départ (a). Les arbres sont regroupés par espèce et disposés sur les emplacements qui leur sont réservés (d). Le dinosaure carnivore débute sur la case départ bleue (b).

### **But du jeu:**

Les joueurs tentent, avec leur dinosaure, d'aller récupérer un arbre de chaque espèce et de revenir le plus vite possible, c'est-à-dire en devançant le carnivore Tyrannos, dans la zone protégée (a). Chacun est libre du choix de son itinéraire.

### **Déroulement du jeu:**

Le plus âgé des joueurs commence; il lance le dé et place son dinosaure sur la case de la couleur indiquée la plus proche. Les joueurs se succèdent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

On place systématiquement son dinosaure sur la case de la couleur indiquée par le dé la plus proche.

- On saute les cases déjà occupées.
- L'arrivée ainsi que les cases d'accès aux arbres sont accessibles avec n'importe quelle couleur.
- Sur une case donnée, excepté la case départ/arrivée, ne peut se trouver qu'un seul dinosaure à la fois.

### **Exemple:**

Le dé indique du rouge. On avance alors jusqu'à la case rouge la plus proche. Si celle-ci est déjà occupée par un dinosaure, le joueur saute cette case et place son dinosaure sur la case rouge suivante.

### **Cases d'accès aux arbres:**

Lorsqu'un joueur atteint l'une de ces cases avec son dinosaure, il obtient un arbre et le conserve. Le dinosaure reste en place jusqu'au tour suivant.

### **Tyrannos:**

A l'issue de chaque tour, Tyrannos avance d'une case (tous les joueurs doivent prêter attention à ce qu'il soit effectivement déplacé).

Tyrannos recule d'une case chaque fois que:

- l'un des herbivores a récupéré l'ensemble de ses arbres (un de chaque espèce),
- l'un des herbivores atteint l'arrivée.

### Fin de la partie:

- Si les herbivores atteignent tous l'arrivée, ils ont gagné et Tyrannos n'a rien à se mettre sous la dent. Ils peuvent alors fêter leur victoire!
- Si Tyrannos parvient jusqu'à son arrivée, il coupe la route à tous les herbivores non encore arrivés au but: ceux-ci ont donc perdu.
- Le pire qui puisse arriver à un herbivore, c'est de se trouver sur la case d'arrivée de Tyrannos juste au moment où celui-ci l'atteint: il est alors dévoré tout cru!

### Variante pour les joueurs aux nerfs fragiles

Le déroulement du jeu reste le même mais Tyrannos, cette fois, ne joue pas.

Le joueur dont le dinosaure a récupéré tous ses arbres et atteint l'arrivée le premier remporte la partie.

