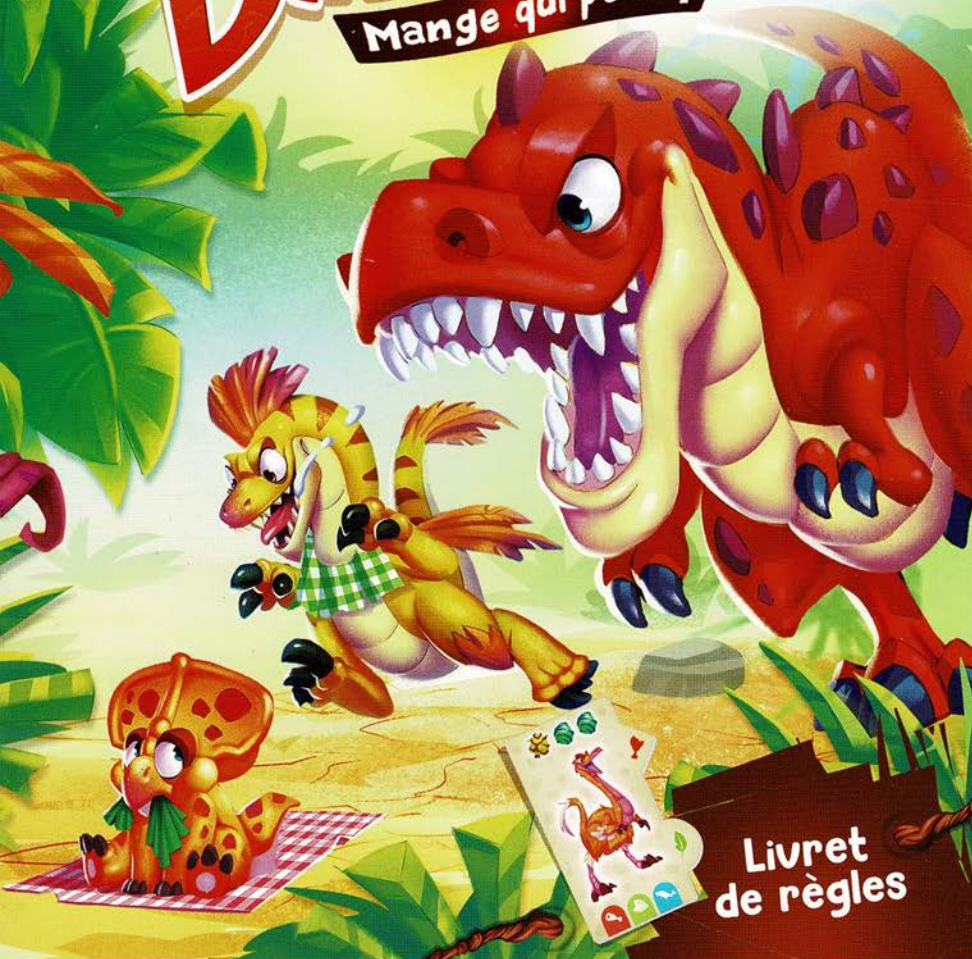


✿ Frédéric Boule et Mathieu Roussel

✂ Julien Vandois

DINO PICNIC

Mange qui peut !



Livret
de règles

Comme tous les êtres vivants,
les dinosaures n'avaient qu'un seul objectif :
se nourrir et survivre suffisamment longtemps pour donner
naissance à des bébés dinosaures.
C'est votre objectif dans *Dino Picnic* !

But du jeu

Créer des chaînes alimentaires afin de donner naissance au plus grand nombre de bébés dinosaures.

Matériel

1 plateau de jeu
recto/verso



4 tuiles
Bonusosaure



56 jetons Œuf
(14 de chaque couleur)



18 tuiles
Cycas



46 tuiles Dino

- 12 de carnivores,
- 10 d'herbivores,
- 12 de reptiles volants,
- 12 de reptiles marins.

8 grandes tuiles
Dino de départ



Mise en place

- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table, du côté correspondant au nombre de joueurs (2/4 ou 3).
- 2 Assemblez et disposez les 4 tuiles Bonusosaure à côté du plateau.
- 3 Triez puis mélangez les jetons Œuf par couleur et face coquille visible, à côté du plateau.
- 4 Mélangez toutes les tuiles Dino et toutes les tuiles Cycas ensemble puis, conformément à ce qui est indiqué sur le plateau, formez des piles de tuiles en fonction du nombre de joueurs :
8 piles de 8 tuiles à 2 et 4 joueurs,
6 piles de 10 tuiles à 3 joueurs.

Les piles de tuiles sont placées sur la table, à portée de main.
NB : à 3 joueurs, les 4 tuiles restantes sont remises dans la boîte et ne servent pas pour cette partie.

- 5 Mélangez les 8 grandes tuiles Dino de départ et donnez-en une à chaque joueur, qui la place devant lui, face visible.
- 6 Étalez une pile de tuiles sur chaque zone. Il reste donc 4 piles de tuiles sur la table à 2 et 4 joueurs et 3 piles à 3 joueurs. Ces piles serviront pour la seconde manche.

Présentation pour 4 joueurs



Attention, les parties à 2 joueurs ont une mise en place différente !
Voir « *Duel de dinos !* » p.6.

Déroulement de la partie

Dino Picnic se déroule en 2 manches, que l'on appellera « âges ». Chaque âge comporte plusieurs tours de jeu, pendant lesquels tout le monde joue en même temps.

Début du Premier âge

1^{re} manche

Prise et pose de tuiles

Pour commencer, chaque joueur fait face à une zone du plateau. Dans celle-ci, chacun choisit une tuile, puis la pose devant lui. Cette tuile doit être assemblée à une autre quand cela est possible.

○ Une fin de chaîne : 1 ou plusieurs tuiles Cycas (*en effet, un cycas ne mange ni dino, ni cycas...*).



Assemblage de chaîne alimentaire

● Pour assembler deux tuiles entre elles, il faut **respecter la forme de liaison**.



- Une chaîne alimentaire va toujours de gauche à droite.
- Une chaîne alimentaire complète est constituée d'au moins :

○ Un **début de chaîne** : 1 tuile Dino n'ayant pas de prédateur.



(Dans ce jeu, il ne peut pas être mangé. Sa tuile ne comporte donc pas de forme de liaison à gauche.)

IMPORTANT

- Un joueur est obligé, à chaque tour, de prendre une tuile et de la poser devant lui, qu'elle complète une chaîne alimentaire, par la gauche ou la droite, qu'elle en débute une autre ou qu'elle soit isolée.
- Si le joueur a plusieurs possibilités de positionnement, il choisit celle qu'il veut.
- Dès que c'est possible, une tuile isolée ou plusieurs tuiles déjà assemblées entre elles doivent être rattachées à une tuile qui les complète.



- Une fois assemblée, une tuile ne peut plus être déplacée d'une chaîne alimentaire vers une autre.



Prise d'œufs

Dès qu'un joueur parvient à nourrir un dino (en assemblant 2 tuiles), celui-ci pond immédiatement (la chaîne n'a pas à être complétée). Le joueur prend alors le nombre d'œufs de la couleur indiquée par la tuile du dino nourri et le(s) pose dessus face coquille visible. (S'il n'y a plus assez d'œufs disponibles, cf. page 6).



⚠ On ne retourne les œufs pour dévoiler le nombre de bébés qu'en fin de partie !

Tuiles particulières

Dino de départ

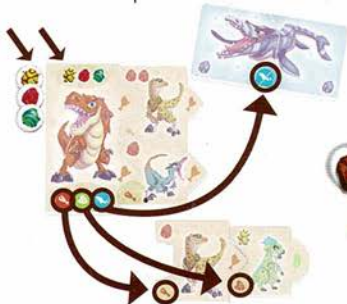
Pour récupérer les œufs d'un dino de départ, il faut compléter 2 conditions :

① **le nourrir** : compléter la nourriture qu'il demande, sans forcément finir la chaîne alimentaire.



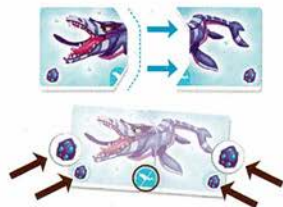
② **avoir devant soi**, dans la chaîne alimentaire du dino de départ OU dans une autre chaîne, complète ou incomplète, les types de dinosaures indiqués sur la tuile Dino de départ.

Remarque : une tuile isolée constitue une chaîne incomplète.



Reptile marin

Pour récupérer les œufs d'un reptile marin, il faut assembler les deux parties du reptile : une tête et une queue. Un reptile marin pond quand il est assemblé, **on ne doit pas le nourrir**. Les reptiles marins sont difficiles à faire pondre, mais leurs œufs rapportent en moyenne plus de points !



Une fois que tous les joueurs ont pris une tuile, on fait tourner le plateau d'une zone dans le sens des aiguilles d'une montre. Chacun prend une tuile dans la nouvelle zone qui lui fait face et la pose dans son jeu.

Ainsi de suite jusqu'à ce qu'il n'y ait plus aucune tuile dans les zones du plateau, ce qui met fin au premier âge.

Fin du
Premier âge

Début du Deuxième âge

2^e
manche

Étalez une pile de tuiles préparée en début de jeu sur chacune des zones du plateau.
Et la partie reprend suivant le même déroulement que pour le premier âge.

Lorsque les œufs viennent à manquer...

Dino Picnic est un jeu simultané. Il n'y a donc pas de premier joueur. Pourtant, en fin de partie, les œufs viennent à manquer et il peut arriver que plusieurs joueurs se disputent les mêmes couleurs d'œufs avant qu'il n'y en ait plus. Pour déterminer quel joueur se sert le premier en œufs, regardez le plateau !

Le joueur situé en face de la zone orangée prend ses œufs en premier, puis le joueur à sa gauche, et ainsi de suite. Si un joueur ne peut pas avoir d'œuf car il n'y en a plus, pas de chance, il ne gagne rien !



ALERTE ORANGE !

Pour des parties plus stratégiques, vous pouvez jouer en mode « Alerte orange ! ». Dans ce mode de jeu, un joueur peut, s'il le désire, dire « Alerte orange ! » en début de tour. Chacun doit alors choisir sa tuile à tour de rôle en commençant par le premier joueur (en face de la zone orange).

Fin de la partie

Le jeu prend **immédiatement** fin quand :

- il ne reste plus qu'un seul type d'œufs (toutes les couleurs d'œufs ont été prises sauf une),
- il ne reste plus d'œufs du tout car les derniers ont été pris en même temps (toutes les couleurs d'œuf ont été prises),
- il n'y a plus de tuiles sur le plateau à la fin du 2^e âge.

Duel de Dinos !

Pour des parties à deux joueurs, les règles sont les mêmes que pour 3 ou 4 joueurs, mais avec quelques petites différences :

- Chaque joueur prend 2 tuiles Dino de départ en début de jeu.
- À chaque tour, chacun des joueurs pioche une tuile dans une seule zone, celle qui lui fait face. Seules deux zones sont donc jouées à chaque tour, mais un âge se termine toujours quand toutes les zones sont vides.

⚠ Un type de dino ne peut servir à compléter l'objectif que d'une seule tuile Dino de départ (il ne compte pas deux fois).

DÉCOMPTE DES POINTS

Bonusosaures

Tout d'abord, les joueurs vérifient à qui reviennent les Bonusosaures :

- Le joueur qui a le plus d'œufs devant lui obtient ce Bonusosaure. 
- Le joueur qui a le plus grand nombre de tuiles Cycas obtient ce Bonusosaure. 
- Le joueur ayant le plus grand nombre de dinosaures, nourris ou pas, obtient ce Bonusosaure (chaque reptile marin complet compte pour un seul dinosaure). 
- Le joueur ayant la chaîne alimentaire **complète** la plus longue obtient ce Bonusosaure. 

Rappel : Une chaîne alimentaire complète possède, au début, un dinosaure n'ayant pas de prédateur (sans liaison à gauche) et, à la fin, un ou plusieurs cycas. Un Dino de départ compte toujours comme une seule chaîne alimentaire (même s'il a deux suites qui le complètent).

Exemple d'une chaîne alimentaire complète à 2 suites



- Chaque Bonusosaure compte pour **3 bébés Dino**, soit 3 points. **En cas d'égalité** sur un Bonusosaure, tous les joueurs à égalité ajoutent **2 bébés Dino**, soit 2 points, à leur score.

Oeufs

Une fois les Bonusosaures distribués, chaque joueur retourne les œufs qu'il a récoltés.

- Chaque bébé Dino rapporte 1 point de victoire.
→ Certains œufs abritent des jumeaux : ils rapportent donc 2 points.

Chaque joueur additionne alors les points de ses œufs et de ses Bonusosaures.

Le joueur qui a le plus de points gagne la partie ! En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.

Remerciements

Les auteurs tiennent à remercier Tom, Lulu, Juliette, Elisa, Héloïse, Arthur, Margaux, Séverine et Amandine, les premiers testeurs de Dino Picnic ! Les auteurs remercient également le BAR, le Bureau des Auteurs Rouennais.

DINO OU PAS DINO ?

PARTIE PÉDAGOGIQUE

Sais-tu que dans Dino Picnic, il n'y a pas que des dinosaures ? **Beaucoup d'animaux sont appelés à tort dinosaures et sont en fait des reptiles** qui n'appartiennent pas à la grande famille des dinosaures. Selon les paléontologues, les scientifiques qui étudient les dinosaures, il existe une douzaine de caractéristiques qui différencient les dinosaures des autres reptiles.

Elles concernent en particulier le crâne, les vertèbres et les os des pattes. La principale caractéristique est le positionnement des pattes par rapport au corps. Chez les dinosaures, les pattes

sont sous le corps et verticales. Chez les autres reptiles, les membres sont sur les côtés du corps, fléchis et écartés. C'est d'ailleurs la raison pour laquelle on les appelle reptiles, du latin *reptare* qui signifie « ramper ».

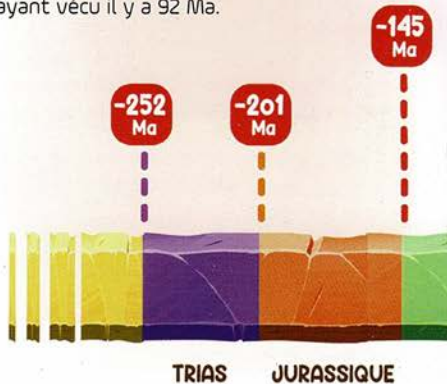
Les **reptiles volants** (ou ptérosaures) ne possèdent aucune caractéristique commune avec les dinosaures et ont leurs propres spécificités : des os très légers, des ailes formées par le quatrième doigt de la main, etc.

Quant aux **reptiles marins** (ichthyosauriens, plésiosaurens, mosasauriens, tortues, etc.), ils sont plus proches des lézards que des dinosaures.

Ils ont vécu en même temps... ou presque

Tous les animaux présents dans Dino Picnic ont réellement existé et vécu au Crétacé supérieur : il y a entre -100 Ma et -66 Ma (millions d'années). L'alamosaure, l'albertosaure, le tyrannosaure, l'edmontosaure, l'ankylosaure, le pachycéphalosaure, le struthiomimus, le leptocératops, l'anzu, le quetzalcoatlus, le mosasaure et le palintropus sont contemporains : ils ont tous vécu à moins d'un million d'année d'écart, vers -67 Ma ! Ils se sont donc sûrement croisés... Les autres étaient présents entre -83 Ma et -66 Ma, soit sur une période couvrant 17,6 millions d'années.

Et le nothronychus se démarque un peu par son âge plus ancien, ayant vécu il y a 92 Ma.



Et au même endroit... ou presque

Tous les fossiles des animaux présents dans Dino Picnic ont été découverts en **Amérique du Nord**. Cela comprend les États-Unis d'Amérique (dont l'Alaska) et le Canada. Les régions dans lesquelles ils vivaient varient en fonction des espèces, mais peuvent être très vastes, surtout concernant les reptiles volants et marins !

C'est le bouquet !

L'Amérique du Nord, à l'époque du Crétacé supérieur, possédait déjà différents climats et environnements, en fonction des latitudes (plus au Nord ou plus au Sud), des côtes, des plaines, des marécages ou des forêts que l'on y trouvait. Le nanuqsaur, par exemple, vivait probablement dans une forêt

polaire, en bord de plaines côtières, dont le sol n'était pas gelé en permanence. **Pour faire manger les herbivores dans Dino Picnic, nous avons choisi de représenter un cycas**, un genre de plante arborescente dont certains fossiles sont de la même époque que les animaux présents dans Dino Picnic et découverts notamment en Amérique du Nord.

Au régime !

Connais-tu la différence entre les trois régimes alimentaires que pouvaient adopter les dinosaures ? Les **carnivores** ne se nourrissaient que d'autres animaux. Les **herbivores** ne mangeaient que des plantes, leurs fleurs et/ou leurs graines. Enfin, les **omnivores** goûtaient à tout !

Il a vécu
il y a 92 Ma



Ils ont vécu entre -83 Ma et -66 Ma



-100
Ma

-92
Ma

-83
Ma

Ils ont tous vécu il y a 67 Ma !
(donc tous au même moment)

-66
Ma



-67
Ma

Ma = Millions d'années

-3 Ma (Premiers humains
du genre Homo)

CRÉTACÉ

PHOTO DE FAMILLE

Voici une petite présentation de chaque animal présent dans le jeu :



ALAMOSAURE

Ce dinosaure à long cou est le seul représentant de la famille des titanosauriens en Amérique du Nord. Il est aussi leur dernier représentant car il a disparu,

comme tous les dinosaures de cette époque, lors de l'extinction de la fin du Crétacé (-66 Ma). Il fait partie des plus gros herbivores ayant vécu sur Terre.



ANZU

Une grande crête, un bec sans dent, une allure de gros oiseau : l'anzu fut surnommé longtemps « le poulet de l'enfer »

par les paléontologues. Sa grande crête est composée d'os très fins et délicats. Sa fonction était certainement liée aux parades amoureuses, comme c'est le cas chez le casoar actuellement.



ANKYLOSAURE

Avec son dos couvert de plaques osseuses et la massue au bout de sa queue, il est

le représentant le plus

connu et le plus complet de sa famille (ankylosauridés). Selon les paléontologues, il serait aussi le membre le plus étrange de sa famille ! En effet, les autres ankylosauridés étaient bien différents, avec notamment leurs narines situées à l'avant de la tête, contrairement à l'ankylosaure qui les avait de chaque côté du crâne.



EDMONTOSAURE

Non seulement plusieurs squelettes assez complets d'edmontosaures ont été retrouvés, mais aussi des spécimens avec

des restes de peau et les intestins fossilisés... Sur le sommet de sa tête, l'edmontosaure portait une crête souple faite de chair, et non pas d'os comme c'était le cas chez de nombreux autres dinosaures à bec de canard.



ALBERTOSAURE

Ce super-prédateur était au sommet de la chaîne alimentaire, même s'il était bien plus petit et fin que son cousin le tyrannosaure.

La découverte de plus de 20 individus fossilisés au même endroit suggère qu'il chassait en groupe.



PACHYCEPHALOSAURE

Il est le représentant le plus célèbre de sa famille.

Cependant, le pachycéphalosaure n'est connu que grâce à un seul crâne. Ce dernier a la particularité d'être très épais, environ 22 cm

à son sommet ! Les paléontologues pensent qu'ils utilisaient leurs têtes en « dôme » lors de combats entre mâles.



LEPTOCERATOPS

Ce dinosaure pouvait certainement se tenir debout et courir sur ses pattes postérieures. Cependant, il ne pouvait

pas tourner ses mains pour tenir sa nourriture et la porter à sa bouche... Ses puissantes mâchoires et l'usure de ses dents indiquent qu'il broyait de la végétation composée de plantes dures (comme le cycas) et de plantes à fleurs.



NOTHRONYCHUS

Ce dinosaure était herbivore. Son large bassin ne lui permettait pas de se déplacer rapidement. Son bec, ses dents en forme de lances, son grand cou et ses bras munis de longues griffes suggèrent qu'il pouvait arracher des branches et abattre des arbres pour s'en nourrir. Il est le dernier représentant de sa famille (les thérizinosauroïdes) en Amérique du Nord.



MOSASAURE

Le mosasaure est un reptile marin. Un crâne découvert vers 1780 fut d'abord

attribué à un crocodile ou une baleine. Puis le naturaliste français Georges Cuvier reconnut un lézard marin très proche des varans, mais sans ressemblance avec un animal existant. Il émit alors l'hypothèse d'une extinction catastrophique ayant causé la disparition de nombreuses espèces.



NYCTOSAURE

Le nyctosaure est un ptérosaure : un reptile volant. Certains crânes de nyctosaures présentent

une crête gigantesque par rapport au reste du corps, d'au moins 55 cm, soit plus de trois fois la longueur de la tête ! Mais cela ne semblait pas les gêner pour le vol. Les paléontologues pensent que cette crête jouait un rôle important lors des parades amoureuses.



NANUQSAURE

Ayant vraisemblablement vécu près du cercle polaire, le nanuqsaur a connu des conditions climatiques extrêmes, contrairement à la plupart

des dinosaures. La température de son environnement variait entre 10 et 12 °C pendant les mois chauds, et entre -2 et 4 °C pendant les mois froids. La luminosité devait aussi être faible pendant les 4 mois d'hiver !



LATÉNIVÉNATRIX

D'abord attribués à son cousin le troödon, les restes de crâne, de vertèbres et d'os de membres furent finalement considérés

comme appartenant à un nouveau genre de dinosaure : le laténivénatrix. Le crâne retrouvé porte d'ailleurs une marque qui, selon les paléontologues, pourrait être due à la morsure d'un autre carnivore... Le laténivénatrix est le plus grand membre de la famille des troodontidés.

PALINTROPUS



Cet oiseau demeure bien mystérieux. Un seul de ses os a été trouvé. Certains paléontologues pensent qu'il vivait en bord de mer comme les goélands. D'autres y voient plutôt l'ancêtre d'une poule ou d'un dindon...

PARASAUROLOPHUS



Ce dinosaure à bec de canard est connu pour sa grande crête allongée, formant un tube courbe sur le sommet de sa tête. Cette crête servait peut-être lors des parades amoureuses, pour réguler la température de son corps ou pour amplifier les sons qu'il émettait.

TYRANNOSAURE



Le tyrannosaure n'était pas le plus grand des dinosaures carnivores. Néanmoins, il détient le record de la morsure la plus puissante du règne animal terrestre : environ 6 tonnes par cm^2 ! En comparaison, le crocodile du Nil a la morsure la plus puissante de nos jours avec une pression d'environ 2 tonnes par cm^2 . Et l'humain, 66 kg par cm^2 ... Les nombreuses empreintes de peau découvertes indiquent que le tyrannosaure adulte ne portait ni plumes ni filaments plumeux, contrairement à son cousin chinois le yutyranus.

STRUTHIOMIMUS



Avec ses longues pattes arrière et sa silhouette d'autruche, ce dinosaure était taillé pour la course ! Son bec sans dent laissa perplexe les paléontologues... Que pouvait-il manger ? Le nombre important de spécimens retrouvés suggère qu'il était probablement herbivore ou omnivore. En effet, les carnivores étaient présents en moins grand nombre car il était plus difficile pour eux de s'alimenter.

TROÖDON



Il s'agit de l'un des premiers dinosaures découverts en Amérique du Nord, longtemps pris pour un simple lézard. Son nom signifie « dent blessante » car ses dents sont bien différentes de celles des autres carnivores de cette époque. Elles ressemblent davantage à celles des herbivores, ce qui a conduit les paléontologues à considérer le troödon comme un omnivore.

QUETZALCOATLUS



Ce ptérosaure se servait sûrement de son cou et de ses longues mâchoires pour se nourrir le long des berges des rivières et dans les marais. Ainsi, il pouvait attraper des poissons ou de petits vertébrés, comme le font les flamants roses ou les hérons. Au sol, ce reptile volant se déplaçait à quatre pattes, avec une allure proche de la girafe.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



LIVRAISON



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr