DINOLAND

VOTRE TICKET EN POCHE, VOUS VOICI VOGUANT VERS DINOLAND...

LE VOILE DE BRUME SE DISSIPE PEU À PEU, LAISSANT APPARAÎTRE LES CONTOURS DE L'ÎLE MERVEILLEUSE.
LES DINOS Y VIVENT EN HARMONIE DEPUIS DES MILLIONS D'ANNÉES.
AUJOURD'HUI ENCORE, VOUS Y CROISEREZ DES DIPLOS, DES STEGS, DES VELOX, DES TYRAS, DES CERAS ET MÊME DES PTEROS !

LES ENFANTS IRONT S'AMUSER AU DINO PARK, LE GIGANTESQUE PARC D'ATTRACTIONS, ALORS QUE LEURS PARENTS SE RENDRONT À DINO CITY.
TOUTES LES COULEURS DE DINOS SERONT LES BIENVENUES SUR LES FLANCS DU DINO VOLCANO QUAND TOUTES LES ESPÈCES PROFITERONT DE LA NATURE EXUBÉRANTE DE LA VERDOYANTE DINO FORÊT.

SEREZ-VOUS LE PREMIER JOUEUR À RÉPARTIR TOUS VOS DINOS ENTRE LES 4 VALLÉES DE DINOLAND ?

PRINCIPE DU JEU

Les joueurs doivent réussir à se défaire de toutes leurs cartes **DINO**. Pour ce faire, ils devront les répartir parmi les 4 **VALLÉES** selon leur espèce, leur couleur et leur âge.

Le premier joueur qui n'a plus de cartes **DINO** en mains gagne la partie.

CONTENU DU JEU

- 1 plateau de jeu
- 60 cartes **DINO**
- 22 cartes **VALLÉES**
- ce livret de règles

MISE EN PLACE

1. Disposez le plateau de jeu au centre de la table.
2. Mélangez puis posez à proximité, face cachée, les 22 cartes **VALLÉES**.
3. Mélangez toutes les cartes **DINO** et distribuez à chaque joueur :

5 CARTES	7 CARTES	10 CARTES
si vous jouez à 4 ou 5 joueurs	si vous jouez à 3 joueurs	si vous jouez à 2 joueurs

4. Formez une pioche avec les cartes DINO restantes.

1

4

3

LES CARTES DINO

Il y a **6 ESPÈCES** de **DINOS** : les **STEGS**, les **PTÉROS**, les **CÉRAS**, les **VELOX**, les **TYRAS** et les **DIPLOS**.

Chaque espèce est représentée par un PARENT et un ENFANT.

Les **DINOS** PARENTS ont un ticket d'entrée à DINOLAND en haut à gauche de leur carte.

Les **DINOS** ENFANTS , eux, ont une sucette.

Enfin, il y a 5 **COULEURS** de **DINOS** :
les JAUNES, les BLEUS, les VIOLETS, les ROUGES et les VERTS.

Soit au total 60 cartes **DINO**, toutes différentes.

Note : pour les joueurs qui auraient du mal à identifier les couleurs, un picto spécifique à chaque couleur a été ajouté en bas à droite des cartes.

LES CARTES VALLÉES

Elles indiquent la **VALLÉE** où le joueur doit poser une de ses cartes **DINO**.

Lorsque la pile des cartes **VALLÉE** est épuisée, mélangez les cartes puis reformez une nouvelle pile.

Elles sont détaillées au dos des règles.

Cas spécial :

Les cartes **TICKET D'OR** permettent de poser un **DINO** de sa main dans la **VALLÉE** de son choix sans se soucier des règles d'accueil.

COMMENT JOUER ?

Les joueurs jouent l'un après l'autre.

Le joueur le plus jeune joue le premier, puis c'est au tour de son voisin de gauche et ainsi de suite.

À son tour, le joueur commence toujours par retourner une carte **VALLÉE**.

Il doit ensuite poser une des cartes **DINO** de sa main face à cette **VALLÉE** en dessous du plateau de jeu.
Attention de bien respecter les règles d'accueil de la **VALLÉE** *(détaillées ci-contre)* !

Si le joueur ne peut pas poser de carte **DINO** parce qu'aucune de ses cartes ne respecte les règles d'accueil de la **VALLÉE**, il doit prendre une carte **DINO** supplémentaire au sommet de la pioche et passer son tour.

QUI GAGNE ?

- **Le premier joueur qui n'a plus de cartes DINO en mains remporte la partie**.
- **Si un joueur prend la dernière carte DINO de la pioche**, le jeu s'arrête immédiatement et le gagnant est le joueur qui a le moins de cartes DINO en mains.
  Il peut y avoir plusieurs gagnants !

LES RÈGLES D'ACCUEIL DES 4 VALLÉES

DINO PARK

On ne peut poser devant le **DINO PARK** qu'une carte **DINO ENFANT** dont l'**ESPÈCE** n'est pas déjà présente.

6 Dès que **6** cartes **DINOS** sont posées face au **DINO PARK**, elles sont défaussées.

DINO CITY

On ne peut poser devant la **DINO CITY** qu'une carte **DINO PARENT** dont l'**ESPÈCE** n'est pas déjà présente.

6 Dès que **6** cartes **DINOS** sont posées face à **DINO CITY**, elles sont défaussées.

DINO FORÊT

On ne peut poser devant la **DINO FORÊT** qu'une carte **DINO (PARENT ou ENFANT)** dont l'**ESPÈCE** n'est pas déjà présente.

6 Dès que **6** cartes **DINOS** sont posées face à la **DINO FORÊT**, elles sont défaussées.

DINO VOLCANO

On ne peut poser devant le **DINO VOLCANO** qu'une carte **DINO** *(PARENT ou ENFANT)* dont la **COULEUR** n'est pas déjà présente.

5 Dès que **5** cartes **DINOS** sont posées face au **DINO VOLCANO**, elles sont défaussées.

Auteur : Didier Jacobée
Illustrations : Marine Cazaux
Direction artistique, design graphique : Benjamin Treilhou

Un jeu conçu et développé en France par :
MULTIVERS, 1 rue des Empereurs, 28200 – CHATEAUDUN France
© 2024 MULTIVERS