

le placez dans la grotte au milieu du damier, vous choisissez sa direction et lâchez-le! Si Dino se calme ou sort du damier, toutes les pièces de jeu qui ont été renversées doivent être remises à la case de 'START'. Il en va de même pour les pièces de jeu que DINO a COMPLETEMENT poussées hors de leur case-dessin: celles-ci doivent aussi retourner à la case 'START'. Jetez alors le dé avec lequel vous êtes tombé sur Dino et vous pouvez alors déplacer une pièce de jeu. Si vous retombez sur Dino, vous le remontez à nouveau et le laissez se calmer sur le damier. Puis vous rejetez à nouveau ce dé.

Deux fois DINO

Si en un seul lancement, vous tombez deux fois sur Dino, il faut le remonter deux fois en suivant et le laisser se calmer sur le damier... Ce après quoi, vous rejetez alors les deux dés.

Empilage

Dès qu'un joueur n'a plus de pièce de jeu à la case de départ, elles peuvent être empilées l'une sur l'autre si deux pièces arrivent en même temps sur un même dessin. Une pile de ce genre devra compter au maximum 3 pièces de jeu. Et elle compte pour une seule pièce lorsque vous la déplacez.

Dans la grotte

Vous ne devez pas obtenir les points pour terminer le parcours précisément dans la grotte. Si vous obtenez trop de points, l'excédent ne compte pas.

Lorsqu'une pièce de jeu a atteint la grotte, vous la mettez de côté en dehors du damier et Dino ne pourra plus la renverser.

Le gagnant

Le gagnant est le joueur dont la cinquième pièce de jeu a atteint la grotte. Les autres joueurs peuvent éventuellement continuer le jeu pour savoir qui sera le deuxième, le troisième et le dernier.

Amusez-vous bien en compagnie de DINO!!

© 1988 by Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands

Imprimé aux Pays-Bas 6-88



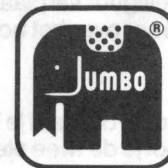
DOLLE DINO

DINO DINGO



Spelregels

Règles du jeu



110

DINO DINGO

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans.

But du jeu

Le joueur qui, le premier, a réussi à mettre 5 pièces de jeu dans la grotte au milieu du damier a gagné.

Contenu: damier

Dino Dingo (remontable)

20 pièces de jeu

Étiquettes pour pièces de jeu

2 dés

*Arriver à
Point VERT*



Préparatifs

Détachez les étiquettes de la feuille avec précaution et collez les sur les pièces de jeu ayant la même couleur. Une étiquette identique doit être collée des deux côtés du pion. Mais attention ! Un des côtés de la pièce de jeu a deux entailles. Appliquez l'autocollant avec entaille sur le côté du pion entaillé. Vous trouverez ce texte en anglais sur la feuille autocollante. En outre, veillez à respecter le côté inférieur et supérieur de l'autocollant. En effet, un socle (rehaussement) se trouve du côté inférieur des pièces de jeu. Voir illustration.

Le jeu:

Les joueurs choisissent une couleur et placent leurs 5 pièces de jeu sur la case de départ de la couleur sélectionnée.

Celui ou celle qui réunit le plus de points avec un seul dé commence (si vous tombez sur Dino, vous rejouez).

Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lorsque c'est le tour d'un joueur, ce dernier jette les deux dés et déplace une ou deux des pièces de jeu qui lui appartiennent. Chaque dessin compte comme une case et chaque joueur ne peut se rendre que sur des motifs imprimés dans sa couleur.

Au total, chacun peut déplacer une seule pièce de jeu du nombre obtenu de cases ou diviser ce nombre entre deux pièces de jeu.

Exemple: si vous obtenez un 2 et un 4 après avoir jeté les dés, vous pouvez déplacer une pièce de jeu de 6 dessins ou déplacer une pièce de 2 dessins et une autre de 4 dessins.

Vous tombez sur Dino

Si, en jetant un des deux dés, vous tombez sur un dinosaure, cela devient alors passionnant. Vous déplacez d'abord une pièce de jeu pour l'autre dé. Puis vous remontez Dino Dingo (maintenir les petites roues en place en le faisant) puis vous