

Fin de la partie

Lorsque la 6ème et dernière **pastille Souris** est retournée, ou lorsque toutes les **cartes Dinos** ont été gagnées, la partie s'arrête. Le joueur qui a le plus de cartes a gagné. En cas d'égalité, le SUPERCÉRATOPS compte pour deux points !

Variantes de jeu

Mode coopératif : pour gagner tous ensemble, il faut avoir remporté les **14 cartes Dinos** avant que la 6ème **pastille Souris** soit retournée. N'hésitez pas à vous entraider, cela vous évitera de retomber sur un **pavé Souris** déjà vu !

Pour les enfants plus petits et les familles où la mémoire fait défaut : lors de la mise en place, on peut retirer **1 pavé Souris** du jeu. L'une des piles ne fera alors que 2 pavés de haut dès la mise en place.

Pour plus de difficulté, on peut retourner la 1ère **pastille Souris** avant le début de la partie.



Nathan

Un jeu créé par Les Fées Hilarés

© 2016 Diset
Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan par Diset S.A :
Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne
Groupe Jumbodiset - www.diset.com

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur www.nathan.fr

service consommateurs : info.france@diset.com

Illustrations : Rémy Tomior - réf. 31302

Découvrez d'autres jeux de la collection :



jeu de mémoire - dès 4 ans



jeu de logique - dès 5 ans



jeux de cartes - dès 3 ans

Nathan

DINO STARS



dès 5 ans

2-4 joueurs

15 min.



**Ce soir a lieu un grand bal masqué
au pays des Dinos: pirate, cowboy, infirmière...
ils ont tous enfilé leur plus beau costume!
Réussirez-vous à tous les rencontrer
avant que les Souris ne les fassent fuir?**



Contenu :

- 4 figurines Dinos
- 14 cartes consignes Dinos
- 6 pastilles Souris
- 48 « pavés » de jeu : 28 Dinos et 4 Souris (dos bleus), et 16 sans personnage (dos rouges)



pastilles Souris



figurine Dino

« pavés »
de jeu



les 3 pioches
de cartes consignes
Dinos

But du jeu :

Retrouver un maximum de Dinos déguisés dans la salle de bal pour gagner leur carte.

Comment jouer :

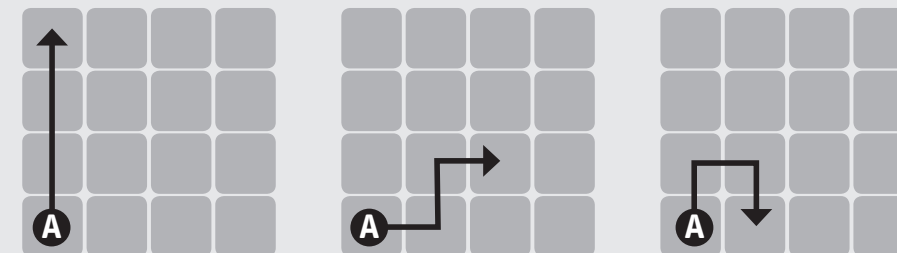
C'est le joueur le plus âgé (le dinosaure, en somme !) qui commence et le tour passe ensuite à son voisin de gauche.

Il y a **4 actions** pour chaque tour :

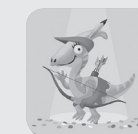
- 1 Déplace ta figurine :** avance du même nombre de cases qu'il y a de « pavés » dans ta pile de départ. Tu peux avancer dans les 4 directions, mais jamais en diagonale.
 - Tu peux changer de direction en cours de mouvement, mais tu ne peux pas revenir en arrière.
 - 2 figurines ne peuvent pas occuper la même case, mais tu peux passer sur une case occupée.



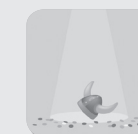
Voici différentes possibilités pour avancer de 3 cases (départ en case **A**) :



- Une fois que ta figurine est arrêtée sur une pile de pavés, il y a **2 cas possibles** :
 - le **pavé** représente un des 3 Dinos recherchés ? Bravo, tu gagnes la **carte consigne Dino** qui était sur le dessus de la pioche (la carte, pas le pavé).
 - ce n'est pas l'un des 3 Dinos recherchés.
- Dans tous les cas : **glisse le pavé du dessus sous ta pile**, cela en découvre un nouveau.
- Regarde le **nouveau pavé** :



si c'est un des Dinos recherchés : tu gagnes la **carte consigne Dino** de la pioche et ton tour est fini (le pavé, lui, reste à sa place).



si c'est un Dino qui ne t'intéresse pas, ou un pavé sans personnage : ton tour est fini.



si c'est une Souris, dommage ! Elle fait peur aux Dinos, puis s'enfuit : retourne la première des 6 **pastilles Souris** face cachée et glisse le **pavé Souris** sous l'une des piles voisines de celle où tu te trouves. Puis recommence au début de l'action 4.

Cas particulier : quand un joueur gagne une carte de la pioche et révèle alors un Dino identique à celui sur lequel se trouve ta figurine : lors de ton tour tu gagnes la carte Dino mais tu ne fais pas de déplacement et tu laisses le pavé à sa place.