




 Règles du jeu p.2

 Rules p.8

 Spielregeln S.14

 Reglas del juego p.20

 Regole del gioco p.26



MARIE, FREDDY, NESSIE et LOUIS ont grandi ensemble dans la merveilleuse Vallée de Feu, repaire des dinosaures. Comme à leur habitude, les 4 amis se retrouvent autour du lac pour jouer. Mais, tout à coup, la terre se met à trembler et à faire de drôles de bruits. Le ciel s'obscurcit brusquement, et l'atmosphère commence à se charger. **CATASTROPHE !** Les 4 volcans qui étaient paisiblement en sommeil depuis des années entrent en éruption en même temps ! Vite ! Il faut se réfugier dans les hautes montagnes pour éviter les coulées de lave et sauver les œufs !

MATÉRIEL

▶ 4 figurines de Dinosaures

LOUIS
Stégosaure jaune

NESSIE
Diplodocus rose

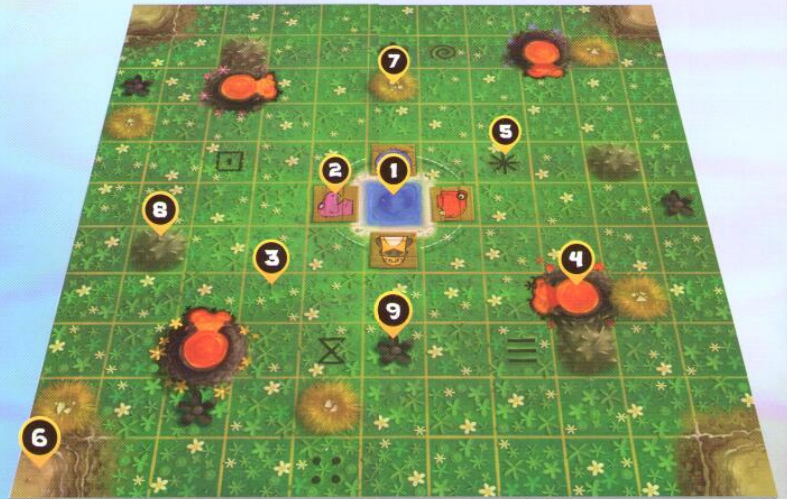
FREDDY
Tyrannosaure rouge

MARIE
Tricératops bleu

▶ 1 plateau de jeu

Différents types de cases sont représentés sur ce plateau :

- 1 La case Lac
- 2 Les cases Départ
- 3 Les cases Herbe
- 4 Les cases Volcan
- 5 Les cases Météorite
- 6 Les cases Montagne
- 7 Les cases Nid
- 8 Les cases Rocher pointu
- 9 Les cases Buisson épineux



▶ **4 Volcans**

Chaque Volcan représente le point de départ des différents chemins de lave.



▶ **4 Montagnes**

Lieux permettant aux Dinos d'être en sécurité.



▶ **9 obstacles**

Les obstacles sont des emplacements sur le plateau où ni les Dinos, ni la Lave ne peuvent circuler. Ces emplacements sont représentés par :

✦ **4 Rochers pointus**



✦ **5 Buissons épineux**

Utilisés seulement pour la variante Buissons épineux (cf. p. 7).



▶ **58 tuiles Danger**

Il existe différents types de tuiles Danger :



✦ **48 tuiles Lave**

Chaque tuile est associée à un chemin de lave spécifique.



✦ **4 tuiles Volcan**

Elles sont placées sous les Volcans au début de la partie.



✦ **6 tuiles Météorite**

Chaque tuile correspond à une case bien précise du plateau.

▶ **6 jetons Œufs de Dino**



▶ **1 grand sac en tissu**

Il contient au début de la partie toutes les tuiles Lave et Météorite. Il sert à piocher ces tuiles au hasard.



▶ **1 règle du jeu**



MISE EN PLACE

1 Place le plateau de jeu au centre de la table.

2 Positionne les 4 tuiles Volcan sur les cases Volcan du plateau en respectant la couleur des fleurs.

Ensuite, place les 4 Volcans préalablement assemblés au-dessus des tuiles Volcan, en respectant la couleur des fleurs et l'orientation de la coulée de lave illustrée sur le plateau.

7 Assemble les 4 Rochers pointus et place-les sur les 4 cases représentant un Rocher.

3 Place les 4 Dinos sur les 4 cases correspondantes autour du lac central.

6 Mets toutes les tuiles restantes dans le sac en tissu et mélange-les sans les regarder.

5 Place les 6 jetons Œuf sur les cases Nid.

4 Assemble les Montagnes et place-les aux 4 coins du plateau de jeu, sur les cases Montagne.

BUT DU JEU

SOS DINO est un jeu coopératif où, tour à tour, tu vas devoir faire progresser la Lave des Volcans puis faire avancer les Dinos qui se trouvent sur le plateau. Tu devras leur permettre de rejoindre la sécurité d'une haute Montagne, tout en récupérant sur la route les Œufs disséminés çà et là. Si tu réussis à sauver tous les Dinos et tous les Œufs, toi et ton équipe gagnez la partie.



1 PIOCHE UNE NOUVELLE TUILE

Le joueur actif pioche au hasard une tuile dans le sac en tissu, et la montre à tout le monde.

2 POSE LA TUILE SUR LE PLATEAU

Il existe plusieurs possibilités en fonction de la tuile piochée.

* Tuile Lave

Si c'est une tuile Lave, prolonge le chemin de lave portant la fleur de même couleur. Les tuiles Lave doivent être placées sur une case vide, jamais sur une autre tuile ou sur un lac ou un obstacle.



Si deux chemins de lave se rejoignent, ils se bloquent mutuellement.

Attention, si un Dinosaur ou un Œuf se trouve sur la case où tu poses la tuile Lave, il est éliminé et retiré immédiatement du jeu.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en une succession de tours jusqu'à ce qu'elle prenne fin. Chaque tour se compose de trois phases, à jouer dans cet ordre :

1 TU PIOCHES UNE TUILE AU HASARD DANS LE SAC

2 TU POSES CETTE TUILE SUR LE PLATEAU

3 ENFIN, TU RÉALISES L'ACTION INDIQUÉE SUR LA TUILE

Le joueur qui a les bras les plus courts commence !



NOTE

Il se peut que la tuile Lave que tu viens de piocher vienne fermer le chemin de lave correspondant. La pression commence alors à monter dans le Volcan... La prochaine fois qu'un joueur piochera une tuile Lave de la couleur du chemin fermé, **CATASTROPHE ! CELUI-CI EXPLOSEIRA !**

Le joueur actif doit alors enlever le Volcan du plateau, laissant apparaître la tuile Volcan avec 4 chemins de lave. Il pose ensuite la tuile Lave piochée à la suite d'un des nouveaux chemins et effectue l'action indiquée sur la tuile.

**NOTE**

Si le Volcan a déjà explosé et que ses chemins de lave sont de nouveau bloqués, la tuile piochée est simplement mise de côté dans la boîte et le joueur actif repioche immédiatement une nouvelle tuile. Les joueurs ne peuvent pas bénéficier des actions indiquées sur les tuiles Lave mises de côté.

*** Tuile Météorite**

Si tu pioches une tuile Météorite, place-la sur la case possédant le même symbole que la Météorite en question.

Si un Dino se trouve sur la case avec ce symbole, le Dino est éliminé. Remets le Dino dans la boîte et place la tuile Météorite sur la case correspondante.

Si le symbole a déjà été recouvert par une tuile Lave, remets simplement la tuile Météorite dans la boîte et pioche une nouvelle tuile. Toi et ton équipe ne bénéficiez pas de l'action indiquée sur la tuile Météorite.

NOTE

Une fois placée sur le plateau, la tuile Météorite est considérée comme un obstacle.

3 RÉALISE L'ACTION INDICUÉE

Après avoir placé la tuile sur le plateau, tu dois effectuer l'action indiquée sur cette tuile. Il s'agit soit de déplacer un ou plusieurs Dinos, soit de repiocher directement une autre tuile.

Les actions sont :



Déplace l'un des Dinos d'une seule case.



Déplace deux Dinos de ton choix d'une case chacun.



Déplace un seul Dino de deux cases. Tu peux déplacer le Dino de ton choix, quelle qu'en soit la couleur.



Repioche une nouvelle tuile.

*** Comment déplacer les Dinos ?**

Les Dinos se déplacent toujours en avant, en arrière et sur les côtés, jamais en diagonale. Ils ne peuvent pas se déplacer sur une case où se trouve un autre Dino.

Attention, tu ne peux pas déplacer le Dino dont la couleur est identique à celle des fleurs de la tuile Lave.

Exemple

Certaines cases sont considérées comme des obstacles. Les Dinos ne peuvent pas s'y rendre.

ASTUCE

Au dos de la tuile Lave est indiqué le Dino qui ne peut pas être déplacé.

Dino non concerné par cette tuile



Fleurs indiquant le chemin + symbole action

*** Comment sauver les Dinos et les Œufs ?**

Si tu déplaces un Dino sur une Montagne, ce Dino est sauvé ! Il reste en hauteur, à l'abri de la Lave et des Météorites jusqu'à la fin de la partie, et ne peut plus être déplacé.

Si tu fais passer ou s'arrêter un Dino sur un Nid comportant un jeton Œuf, cet Œuf est sauvé ! Récupère le jeton et place-le sur une Montagne.

FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de trois manières différentes :

- * Le dernier Dino sur le plateau grimpe sur une Montagne.
- * Le dernier Dino sur le plateau est éliminé par la Lave ou par une Météorite.
- * Il n'y a plus de tuiles Danger dans le sac.

Une fois la partie terminée, comptez tous ensemble les points que vous êtes parvenus à gagner :

- * Chaque Dino sauvé sur une Montagne rapporte **2 points** à toute l'équipe.
- * Chaque Œuf sauvé rapporte **1 point** à toute l'équipe.
- * Les Œufs encore dans leur Nid ne rapportent rien. Les Dinos encore sur le plateau et non sur les Montagnes en fin de partie ne rapportent pas de points non plus.

VARIANTE BUISSONS ÉPINEUX



Si tu es habitué au jeu de base et que tu veux encore plus de défis, joue avec la variante Buissons épineux. Place les 5 Buissons épineux sur les cases correspondantes au moment de la mise en place. Ils rajoutent ainsi des obstacles au parcours des Dinos !

Il est aussi possible de jouer avec les Buissons épineux, sans les Rochers pointus. Les cases Rochers pointus ne sont alors plus considérées comme des obstacles.

À vous de jouer !

CRÉDITS

AUTEURS : Ludovic MAUBLANC et Théo RIVIÈRE - ILLUSTRATEUR : Mathieu LEYSSENNE
CHEF DE PROJET : Aurélie RAPHAËL - RELECTEUR : Xavier TAVERNE - GRAPHISTE : Allison MACHEPY

2018 LOKI



Nombre de points

Résultat

- 14 points :** Félicitations ! Vous avez réussi à sauver tous les Dinosaures et tous les Œufs ! Vous êtes des champions du sauvetage !
- 12 et 13 points :** Vous y étiez presque ! À quelque chose près ! Bravo pour ce score honorable !
- De 9 à 11 points :** Grâce à vous, quelques Œufs et Dinos ont été sauvés ! Et même si vous n'avez pas tout à fait rempli votre mission, on est sûrs que vous ferez mieux la prochaine fois !
- De 6 à 8 points :** Protecteur de Dinosaures, c'est un métier à temps plein. Et il vous faut encore un peu d'expérience pour être au top. Ne vous découragez pas !
- De 0 à 5 points :** Il faut dire que ce n'était pas un bon jour pour sauver des Dinos... mais l'important, c'est de participer ! N'hésitez pas à retenter l'aventure pour améliorer votre score !



Le mot des auteurs et de l'équipe

Théo dédie ce jeu à Olivia, Madeline et Gaspard. Les auteurs remercient Élodie, Petite Manue, la Cafetière, Lily, et Aurélie pour son super boulot sur le jeu.

Nous remercions également les écoliers de Ludres et les équipes pédagogiques qui nous ont offert leurs précieux retours et impressions sur ce jeu. Amusez-vous bien !