

# DINOSAURUS

AUTEURS:  
Ph. DES PALLIÈRES - D. JACOBEE - P. PILLET.

Les dinosaures ont disparu. Personne ne sait où ils sont allés. Les plus grands spécialistes affirment qu'il n'y en a plus sur terre. Et pourtant, de jeunes chercheurs en herbe ont repéré d'étranges traces de pas menant à un volcan, situé dans la Vallée Magique. Et si les dinosaures y étaient cachés depuis des millénaires ?...

Nombre de joueurs : 2 à 4

Age : 5 ans et plus

Durée de la partie : 20 à 30 minutes

## CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 12 petits dinosaures
- 27 cartons "empreinte" représentant 3 sortes d'empreintes, chacune de 3 couleurs différentes : jaune, rouge ou bleu
- 8 oeufs-cachettes
- 1 notice de jeu.

## BUT DU JEU

Une fois que toutes les cachettes ont été découvertes, être le joueur qui possède le plus grand nombre de dinosaures.

## PREPARATION DU JEU

- Un des joueurs cache les 12 dinosaures : il en place 0, 1, 2 ou 3 dans chacun des 8 oeufs et les ferme. Puis, les autres joueurs mélangent les oeufs et les placent en haut du volcan.
- Les cartons "empreinte" sont mélangés et posés en pile, face cachée, au pied du volcan; ils forment la pioche. Chaque joueur pioche alors 3 cartons et les place, face visible devant lui.
- Un des joueurs retourne ensuite le carton situé sur le dessus de la pile et le place sur la première case du parcours, en bas du volcan.

## DEROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en **8 manches**. A la fin de chaque manche, un joueur découvre une cachette (vide ou non).

**Indication** : il est possible de réduire la durée d'une partie en réduisant le nombre d'oeufs.

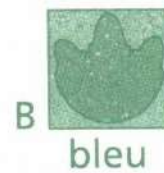


A son tour, chaque joueur regarde dans son jeu s'il peut poser un de ses cartons. Pour cela, l'empreinte doit être, **à la fois, d'une forme et d'une couleur différente du dernier carton posé sur le plateau.**

**Exemple :** le dernier carton posé est



Le joueur a devant lui :  
Il peut placer le carton A  
ou le carton C.



- S'il possède un carton qui convient, il le pose.
  - S'il n'en n'a pas, il pioche, jusqu'à ce qu'il puisse poser.
- Puis c'est au tour du joueur suivant de jouer.

## FIN DE LA MANCHE

Une manche prend fin :

- soit, dès qu'un joueur a posé tous ses cartons "empreinte".
- soit, dès qu'un joueur a posé un carton "empreinte" sur la dernière case, au sommet du volcan.

Le vainqueur de la manche est le joueur possédant le moins de cartons "empreinte" devant lui.

Il a alors le droit de choisir un oeuf. **Mais une fois qu'il en a choisi un, il n'a plus le droit d'en changer.** Il peut l'ouvrir et découvrir combien de dinosaures il contient.

Si, à la fin de la manche, plusieurs joueurs possèdent le même nombre de cartons "empreinte", seul le joueur qui vient de poser a le droit de découvrir une cachette.

Puis une nouvelle manche commence. Les cartons "empreinte" sont mélangés et placés au pied du volcan. Un joueur retourne le premier carton de la pile, et le jeu reprend comme dans la première manche.

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin dès qu'il n'y a plus de cachettes à découvrir. Le vainqueur est alors le joueur ayant découvert **le plus grand nombre de dinosaures** (pas forcément celui ayant gagné le plus grand nombre de manches !). Il est alors déclaré "Grand Chercheur de Dinosaures".