



Sauvez les Dinosaures (Schmidt + Playmobil - 2010)

Jeu de coopération et d'adresse pour 2/5 joueurs – 4 ans & +

Contenu

5 barrettes recto-verso du volcan (éteint ou en éruption)

27 jetons : 4 x 6 « dino » (à fond bleu/rouge/jaune/vert)

& 3 jetons « explorateur »

1 dé spécial (bleu/rouge/jaune/vert/volcan/volcan)

1 « lasso » (couronne en carton pour cercler des pions)

1 règle du jeu

Les 27 jetons sont mélangés et posés face cachée au milieu de la table.

Les barrettes du volcan sont alignées face « éteint ».

Les joueurs lancent le dé à tour de rôle. Lorsqu'une des couleurs apparaît, le joueur lance le lasso en essayant d'attraper un ou plusieurs jetons. Ceux-ci sont retournés et ceux qui correspondent à la couleur du dé sont considérés comme sauvés et retirés du jeu. Les pions explorateurs sont simplement retirés du jeu. Les pions qui ne correspondent pas sont à nouveau retournés face cachée.

Lorsqu'un volcan apparaît sur le dé, une des cinq pièces du volcan est retournée. Lorsque les cinq pions sont retournés, la partie est perdue. Si les joueurs réussissent à sauver tous les dinosaures avant que cela n'arrive, ils gagnent la partie tous ensemble.

AVERTISSEMENT : le thème Playmobil est très vague et bien que la couverture suggère que l'on pourrait s'attendre à trouver de vraies pièces de dinosaures dans la boîte, il s'agit d'un simple jeu en carton.