

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

WÜRFEL-DINOS ⁴⁴⁷³

Dinosaur dice • Dino-folies • Dobbeldino's



Dino-folies

Un jeu de dés plein de risques,
pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Heinz Meister
Illustration: Michael Schober
Durée de la partie : env. 10 minutes



Quel brouhaha et quelle
excitation à Dino-Ville : les
dinosauriens se regroupent tous
sur la ligne de départ pour participer
à la grande course. Les premiers supporters
sont déjà près de la ligne d'arrivée pour acclamer les coureurs.
Qui va gagner la course et invitera tout le monde à une grande fête de
dinosauriens ?

Contenu

4 dinosauriens
12 dés
1 plateau de jeu
8 cailloux
1 règle du jeu

But du jeu

A chaque tour, les joueurs vont être éliminés au fur et à mesure. Celui qui
restera en dernier aura le droit d'avancer son pion du même nombre de
cases que de dés tombés sur les dinosauriens.
Qui pourra mettre son pion en premier sur la case d'arrivée après
quelques tours turbulents ?

*Récupérer des
dés de dinosauriens
pour pouvoir
avancer son pion*

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend un dinosaure et le met sur la case départ de couleur maron. S'il y a moins de quatre joueurs, on remet les dinosaures en trop dans la boîte. Poser tous les dés à côté du plateau de jeu. Chaque joueur prend un caillou. Les cailloux restants sont posés à côté du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra donner en premier le nom d'un dinosaure a le droit de commencer. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance tous les dés d'un seul coup.

Attention : s'il y a des dés posés les uns sur les autres, on prendra les dés posés au-dessus et on les mettra à côté des autres.

Sur quels symboles sont tombés les dés ?

Le dinosaure

Super, c'est bien joué !

Prends tous les dés qui sont tombés sur un dinosaure et mets-les devant toi.

L'os

C'est malheureusement mal joué : tu ne prends pas de dé.

L'œuf de dinosaure

- Si tu n'as qu'un seul œuf de dinosaures, il ne se passe rien.
 - Si tu as deux œufs ou plus, tu as le droit de dérober à n'importe quel autre joueur un dé de dinosaure qu'il a déjà remporté.
- Attention :** ce ne sera possible que si un autre joueur a déjà un dé de dinosaure devant lui ! Si personne n'a de dé de dinosaure, tu ne pourras pas en prendre, mais tu ne seras pas éliminé.

Passer les dés qui sont tombés sur les os ou les œufs au joueur suivant.

Dino-poisse !

Si un joueur n'a que des os ou des os et seulement un œuf de dinosaure, quelle poisse ! Il est éliminé de ce tour. Si ce joueur avait déjà récupéré des dés de dinosaures, il doit les redonner. Ils sont passés au joueur suivant avec les autres dés.

déplier le plateau de jeu, mettre les pions sur la case départ, prendre un caillou, préparer les dés

jeter tous les dés



prendre le(s) dé(s)



ne vaut rien



1 œuf : ne vaut rien
2 œufs : dérober
1 dé de dinosaure

os + œufs de
dinosaures :
passer les dés

seulement un os/
seulement un os +
1 œuf = éliminé

N.B. :

- Le premier joueur qui est éliminé pendant un tour a le droit de prendre un caillou dans la réserve.
- S'il y a quatre joueurs, les deux premiers joueurs qui sont éliminés ont le droit de prendre chacun un caillou.
- S'il n'y a plus de cailloux dans la réserve, plus personne ne pourra en prendre.

Au fur et à mesure des tours, de moins en moins de dés seront passés et donc, le risque d'obtenir des dés avec des os augmente..

Les cailloux

En redonnant un caillou, un joueur peut passer son tour. Si, par exemple, il n'y a plus beaucoup de dés dans le jeu, tu peux remettre un caillou dans la réserve. Tu n'as donc pas besoin de lancer les dés et les passes directement au joueur suivant.

Si tu as des dés de dinosaures, tu les gardes devant toi.

Un tour est terminé quand :

- il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu. Il a le droit d'avancer son pion du même nombre de cases que de dés de dinosaures posés devant lui.
- un joueur a une super suite de dinosaures (= tous les dés sont tombés sur la face dinosaure). Dans ce cas, les joueurs ont tous le droit d'avancer leur pion du nombre de cases correspondant au nombre de dés de dinosaures qui sont posés devant eux.

Qui est assis à gauche du joueur qui vient de finir le tour ? C'est alors ce joueur qui commence le tour suivant. Il prend les 12 dés et les lance tous d'un coup.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un pion arrive en premier sur la case d'arrivée (grotte). Les points en trop sont perdus. La folle fête des dinosaures peut alors commencer et tous y sont invités.

redonner un caillou
= passer son tour
1 fois

Fin de la partie :
Plus qu'1 joueur ?
Seulement le dernier
avance son pion
Suite de dinosaures ?
Tous avancent
leur pion

nouveau tour

pion sur la case
d'arrivée
= partie gagnée