

le placez dans la grotte au milieu du damier, vous choisissez sa direction et lâchez-le! Si Dino se calme ou sort du damier, toutes les pièces de jeu qui ont été renversées doivent être remises à la case de 'START'. Il en va de même pour les pièces de jeu que DINO a COMPLETEMENT poussées hors de leur case-dessin: celles-ci doivent aussi retourner à la case 'START'. Jetez alors le dé avec lequel vous êtes tombé sur Dino et vous pouvez alors déplacer une pièce de jeu. Si vous retombez sur Dino, vous le remontez à nouveau et le laissez se calmer sur le damier. Puis vous rejetez à nouveau ce dé.

#### Deux fois DINO

Si en un seul lancement, vous tombez deux fois sur Dino, il faut le remonter deux fois en suivant et le laisser se calmer sur le damier... Ce après quoi, vous rejetez alors les deux dés.

#### Empilage

Dès qu'un joueur n'a plus de pièce de jeu à la case de départ, elles peuvent être empilées l'une sur l'autre si deux pièces arrivent en même temps sur un même dessin. Une pile de ce genre devra compter au maximum 3 pièces de jeu. Et elle compte pour une seule pièce lorsque vous la déplacez.

#### Dans la grotte

Vous ne devez pas obtenir les points pour terminer le parcours précisément dans la grotte. Si vous obtenez trop de points, l'excédent ne compte pas.

Lorsqu'une pièce de jeu a atteint la grotte, vous la mettez de côté en dehors du damier et Dino ne pourra plus la renverser.

#### Le gagnant

Le gagnant est le joueur dont la cinquième pièce de jeu a atteint la grotte. Les autres joueurs peuvent éventuellement continuer le jeu pour savoir qui sera le deuxième, le troisième et le dernier.

Amusez-vous bien en compagnie de DINO!!

© 1988 by Koninklijke Husemann en Hötte nv, Amsterdam, under Berne and Universal Copyright Conventions.

Printed in the Netherlands

Imprimé aux Pays-Bas 6-88



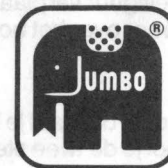
# DOLLE DINO

# DINO DINGO



## Spelregels

## Règles du jeu



110

