



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Marco Pranzo, Virginio Gigli, Flaminia Brasini

# DINO WORLD



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2017

# DINO WORLD

Une chasse passionnante au temps des dinosaures pour 2 à 4 dinos affamés à partir de 6 ans.

**Auteurs :** Marco Pranzo, Virginio Gigli, Flaminia Brasini

**Illustration :** Jann Kerntke

**Durée du jeu :** de 10 à 15 minutes

Le soleil brille, l'air est chaud et rempli du bourdonnement des insectes. Un petit archéoptéryx saute dans les épaisses fougères pour saisir une libellule en plein vol. Malheureusement, ce petit oiseau de l'ère des dinosaures ne sait pas qu'un redoutable vélociraptor l'a déjà repéré et s'apprête à bondir pour l'attraper. Mais même cet agile prédateur ne sera pas en sécurité si arrive celui que craignent tous les autres dinos, le grand T-Rex... La règle est simple ici : dévorer ou être dévoré ! Quel joueur arrivera à attraper le plus de proies ?

FRANÇAIS



## Contenu du jeu

1 boîte de jeu (= rocher pour le saut des dinos), 4 pions en bois, 52 cartes de dinos de cinq tailles différentes : 4 x T-Rex (violet), 8 x spinosaures (rouge), 8 x dilophosaures (bleu), 16 x vélociraptors (jaune), 16 x archéoptéryx (vert), 1 règle du jeu

## Préparation du jeu

Sortez le matériel de la boîte et refermez-la. Elle servira de rocher d'où vos dinosaures sauteront pour attraper leurs proies.

Répartissez les 16 cartes d'archéoptéryx (vertes) au milieu de la table. Ils représentent la forêt vierge dans laquelle vos dinos vont chasser. Les cartes d'archéoptéryx ne doivent pas se toucher ou se superposer. Chacun d'entre vous prend un pion et un jeu de cartes comprenant les dinos suivants : 1 T-Rex (violet), 2 spinosaures (rouge), 2 dilophosaures (bleu), 4 vélociraptors (jaune). Déposez ces cartes près de votre pion devant vous. Elles vous permettent de partir en chasse dès maintenant. Mettez de côté les cartes en trop.

## Déroulement du jeu

**FRANÇAIS** Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui d'entre vous qui pousse le plus puissant rugissement de T-Rex peut commencer. Prends la boîte de jeu et place-la verticalement devant toi. Le couvercle de la boîte ne doit pas te faire face, mais plutôt l'un des côtés étroits de la boîte. L'espace entre la boîte et les cartes de dinos de la forêt vierge doit être de la taille d'une main.

Dans ton jeu de cartes, choisis ensuite un dinosaure que tu veux envoyer chasser depuis le rocher. Dépose la carte de dino sur le bord supérieur de la boîte et projette-la sur les dinos de la forêt vierge.



## Où ta carte a-t-elle atterri ?

- **Ton dino a attrapé sa proie :** Ta carte a atterri sur une ou plusieurs cartes ? Super ! Tu peux alors prendre tous les dinos se trouvant sous ta carte ET qui sont plus petits que ton dino chasseur : pose un doigt sur ta carte de dino et retire soigneusement la ou les cartes capturées. Dépose ensuite ces dernières sous ton pion. Tous les autres dinosaures restent posés sur la table. Même le dino avec lequel tu viens de chasser reste, il fait désormais partie de la forêt vierge.



Le spinosaure s'est posé sur un archéoptéryx : **une proie capturée**



Le spinosaure s'est posé sur un T-Rex : **aucune proie capturée**



Le spinosaure touche l'archéoptéryx, mais n'est pas posé dessus : **aucune proie capturée**

FRANÇAIS

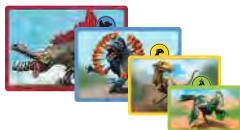
- **Ton dino a sauté à côté :** ta carte a atterri sur la table, mais ne s'est posée sur aucune autre carte ? Tu n'as malheureusement fait aucune prise. Le dino avec lequel tu viens de chasser reste sur la table, il fait désormais partie de la forêt vierge.
- **Ton dino a sauté trop loin :** oh là là ! Tu as lancé ta carte tellement loin qu'elle est tombée de la table ? Cette carte est malheureusement exclue du jeu.

**Conseil :** sur chaque carte, des symboles de couleur se trouvent près du dino. Il vous indique quels autres dinos sont plus petits et représentent donc ses proies.



### Ce T-Rex peut dévorer

- un spinosaure (rouge),
- un dilophosaure (bleu),
- une vélociraptor (jaune) et
- un archéoptéryx (vert).



FRANÇAIS

C'est au tour du joueur suivant.

**Attention :** les cartes que vous avez accumulées lors de la chasse restent posées sous votre pion. Vous ne pouvez plus partir chasser avec ces dinos !

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque tous vos dinos sont partis à la chasse. Chacun doit compter le nombre de cartes dinos accumulées sous son pion. Quelle que soit sa taille, chaque carte dino vaut un point.

Le joueur qui a accumulé le plus grand nombre de points remporte la partie et peut pousser un rugissement de victoire dinosauresque. En cas d'égalité, les joueurs ayant accumulé le plus de points gagnent ensemble.