

DINOLAND

VOTRE TICKET EN POCHE, VOUS VOICI VOGUANT VERS DINOLAND...

**LE VOILE DE BRUME SE DISSIPÉ PEU À PEU, LAISSANT APPARAÎTRE
LES CONTOURS DE L'ÎLE MERVEILLEUSE.**

**LES DINOS Y VIVENT EN HARMONIE DEPUIS DES MILLIONS D'ANNÉES.
AUJOURD'HUI ENCORE, VOUS Y CROISEREZ DES DIPLOS, DES STEGS,
DES VELOX, DES TYRAS, DES CERAS ET MÊME DES PTEROS !**

**LES ENFANTS IRONT S'AMUSER AU DINO PARK, LE GIGANTESQUE PARC
D'ATTRACTIONS, ALORS QUE LEURS PARENTS SE RENDRONT À DINO CITY.
TOUTES LES COULEURS DE DINOS SERONT LES BIENVENUES SUR LES FLANCS
DU DINO VOLCANO QUAND TOUTES LES ESPÈCES PROFITERONT
DE LA NATURE EXUBÉRANTE DE LA VERDOYANTE DINO FORÊT.**

**SEREZ-VOUS LE PREMIER JOUEUR À RÉPARTIR TOUS VOS DINOS
ENTRE LES 4 VALLÉES DE DINOLAND ?**



PRINCIPE DU JEU

Les joueurs doivent réussir à se défaire de toutes leurs cartes **DINO**. Pour ce faire, ils devront les répartir parmi les 4 **VALLÉES** selon leur espèce, leur couleur et leur âge.

Le premier joueur qui n'a plus de cartes **DINO** en mains gagne la partie.



CONTENU DU JEU

- 1 plateau de jeu
- 60 cartes **DINO**
- 22 cartes **VALLÉES**
- ce livret de règles



MISE EN PLACE

1 Disposez le plateau de jeu au centre de la table.

2 Mélangez puis posez à proximité, face cachée, les 22 cartes **VALLÉES**.

3 Mélangez toutes les cartes **DINO** et distribuez à chaque joueur :

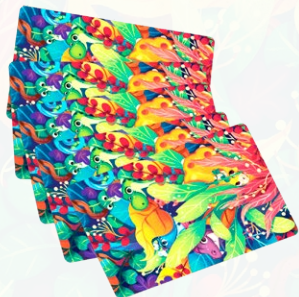
5 CARTES
si vous jouez
à 4 ou 5 joueurs

7 CARTES
si vous jouez
à 3 joueurs

10 CARTES
si vous jouez
à 2 joueurs



4 Formez une pioche avec les cartes **DINO** restantes.



LES CARTES DINO

Il y a **6 ESPÈCES** de **DINOS** : les **STEGS**, les **PTÉROS**, les **CÉRAS**, les **VELOX**, les **TYRAS** et les **DIPLOS**.



Chaque espèce est représentée par un **PARENT** et un **ENFANT**.



Les **DINOS PARENTS** ont un ticket d'entrée à DINOLAND en haut à gauche de leur carte.



Les **DINOS ENFANTS**, eux, ont une sucette.



Enfin, il y a **5 COULEURS** de **DINOS** :

les **JAUNES**, les **BLEUS**, les **VIOLETES**, les **ROUGES** et les **VERTS**.

Soit au total 60 cartes **DINO**, toutes différentes.

Note : pour les joueurs qui auraient du mal à identifier les couleurs, un picto spécifique à chaque couleur a été ajouté en bas à droite des cartes.

LES CARTES VALLÉES

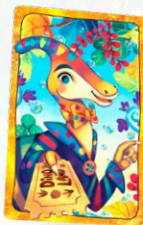


Elles indiquent la **VALLÉE** où le joueur doit poser une de ses cartes **DINO**.

Lorsque la pile des cartes **VALLÉE** est épuisée, mélangez les cartes puis reformez une nouvelle pile.

Elles sont détaillées au dos des règles.

Cas spécial :



Les cartes **TICKET D'OR** permettent de poser un **DINO** de sa main dans la **VALLÉE** de son choix sans se soucier des règles d'accueil.

COMMENT JOUER ?

Les joueurs jouent l'un après l'autre.

Le joueur le plus jeune joue le premier, puis c'est au tour de son voisin de gauche et ainsi de suite.

À son tour, le joueur commence toujours par retourner une carte **VALLÉE**.

Il doit ensuite poser une des cartes **DINO** de sa main face à cette **VALLÉE** en dessous du plateau de jeu.

Attention de bien respecter les règles d'accueil de la **VALLÉE** (détaillées ci-contre) !

Si le joueur ne peut pas poser de carte **DINO** parce qu'aucune de ses cartes ne respecte les règles d'accueil de la **VALLÉE**, il doit prendre une carte **DINO** supplémentaire au sommet de la pioche et passer son tour.



QUI GAGNE ?

- Le premier joueur qui n'a plus de cartes **DINO** en mains remporte la partie.
- Si un joueur prend la dernière carte **DINO** de la pioche, le jeu s'arrête immédiatement et le gagnant est le joueur qui a le moins de cartes **DINO** en mains. Il peut y avoir plusieurs gagnants !

LES RÈGLES D'ACCUEIL DES 4 VALLÉES

DINO PARK



On ne peut poser devant le **DINO PARK** qu'une carte **DINO ENFANT** dont l'**ESPÈCE** n'est pas déjà présente.

6 Dès que **6** cartes **DINOS** sont posées face au **DINO PARK**, elles sont défaussées.

DINO CITY



On ne peut poser devant la **DINO CITY** qu'une carte **DINO PARENT** dont l'**ESPÈCE** n'est pas déjà présente.

6 Dès que **6** cartes **DINOS** sont posées face à **DINO CITY**, elles sont défaussées.

DINO FORÊT



On ne peut poser devant la **DINO FORÊT** qu'une carte **DINO (PARENT ou ENFANT)** dont l'**ESPÈCE** n'est pas déjà présente.

6 Dès que **6** cartes **DINOS** sont posées face à la **DINO FORÊT**, elles sont défaussées.

DINO VOLCANO



On ne peut poser devant le **DINO VOLCANO** qu'une carte **DINO (PARENT ou ENFANT)** dont la **COULEUR** n'est pas déjà présente.

5 Dès que **5** cartes **DINOS** sont posées face au **DINO VOLCANO**, elles sont défaussées.

Auteur : Didier Jacobée
Illustrations : Marine Cazaux
Direction artistique,
design graphique : Benjamin Treilhoul



Un jeu conçu et développé en France par :
MULTIVERS, 1 rue des Empereurs,
28200 – CHATEAUDUN France
© 2024 MULTIVERS