



Un jeu de dé pour aventuriers de Reiner Knizia pour 1 à 4 joueurs dès 7 ans

Jeu Piatnik No 608193

© 2013 Piatnik Wien, printed in Austria

«Nous recherchons des dinosaures!» C'est un véritable défi lancé aux courageux aventuriers qui guettent les dinosaures avec de drôles d'ustensiles pour en capturer quelques-uns. Qui a de la chance aux dés, récupère les ustensiles nécessaires pour amener les dinosaures les plus rares dans le Dino Park. Qui sera le meilleur chasseur de dinosaures?

Contenu:

18 cartes dinosaure

18 aventuriers

5 dés

autocollants à coller sur les dés

1 règle du jeu

But du jeu:

Collecter des cartes dinosaure de valeur élevée afin de comptabiliser un maximum de points en fin de partie.



Matériel:

Les cartes dinosaure:

Sur chaque carte, il y a

- un dinosaure,
- plusieurs cases représentant différents ustensiles de capture que l'on doit gagner aux dés afin de récupérer la carte,
- la valeur du dinosaure.

Les dés:

Avant de jouer pour la première fois, les autocollants doivent être collés sur les dés. Les faces de chaque dé doivent comporter 5 ustensiles de capture différents (corde, trappe, marteau, cage, filet) et des jumelles.



Préparation:

- Bien mélanger les cartes dinosaure et les poser en pile – face cachée – au milieu de la table. Pour une partie plus courte, on peut retirer 5 cartes du jeu.
- On tire ensuite trois cartes et on les pose – face visible - au milieu de la table.
- Préparer les aventuriers et les dés.

Déroulement de la partie:

On désigne un joueur qui commence. On joue ensuite dans le sens horaire.

Le joueur dont c'est le tour lance les cinq dés. Il peut ensuite mettre de côté autant de dés qu'il le souhaite, mais au moins un.

Si un dé mis de côté montre

- un ustensile de capture, le joueur doit placer un aventurier sur une case libre – représentant le même ustensile - d'une des cartes dinosaure posées sur la table. Si cela n'est pas possible, le dé ne peut pas être mis de côté.
- les jumelles, il ne se passe rien pour le moment.

Le joueur décide ensuite s'il termine son tour ou s'il souhaite relancer les dés restants.

Relancer les dés: Le joueur fait de même que décrit ci-dessus et doit mettre au moins un dé de côté. Ensuite, il décide à nouveau s'il préfère terminer son tour ou lancer encore une fois les dés restants, et ainsi de suite.

Terminer son tour: Dès que le joueur a décidé de terminer son tour et de ne pas relancer les dés, il peut prendre la/les carte(s) dinosaure dont toutes les cases sont occupées par des aventuriers. Il pose alors cette/ces carte(s) – face cachée – devant lui et en tire une/des nouvelle(s) afin qu'il y en ait toujours trois sur la table. Les cartes dinosaure, dont certaines cases sont encore libres, restent sur la table.

Tour perdu: Si, après avoir lancé les dés, le joueur ne peut mettre de dés de côté parce qu'il n'y a pas de case de libre pour l'ustensile figurant sur le dé, il perd son tour et les cartes dinosaure dont toutes les cases sont occupées, sont retirées du jeu et remplacées par de nouvelles cartes de la pioche.

Les jumelles: Si, au cours de son tour, un joueur a mis de côté les cinq dés et si au moins deux dés montrent des jumelles, le joueur peut poursuivre son tour et relancer les cinq dés. Mais attention : les cartes dinosaures dont toutes les cases sont occupées ne peuvent être collectées qu'à la fin du tour de jeu.

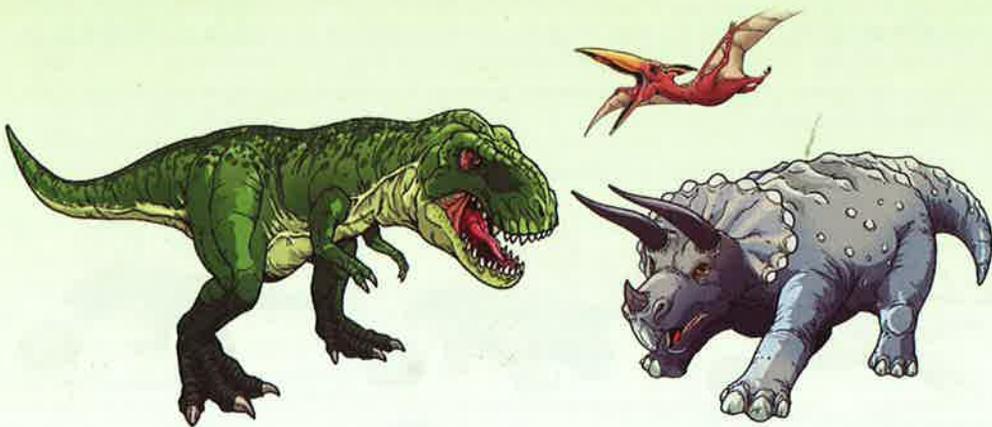


Fin de la partie:

Lorsqu'il n'y a plus de cartes dinosaure dans la pile au milieu de la table et que toutes les autres cartes dinosaure sont distribuées, chaque joueur additionne la valeur des cartes qu'il a récupérées. Le joueur totalisant le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité de points, il y a plusieurs gagnants!

Jeu en solitaire:

Le jeu se joue selon les règles ci-dessus, mais avec la variation suivante : chaque fois que le joueur décide de ne plus lancer les dés et de terminer son tour, il tire la première carte de la pile et la met de côté. La valeur de cette carte ne compte pas. Il commence ensuite un nouveau tour, lance les 5 dés, etc. Dès que la dernière carte de la pile a été tirée, le joueur joue un dernier tour et la partie est terminée. Le joueur additionne la valeur des cartes dinosaure acquises. Plus il a de points, mieux c'est!



Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Contient de petits éléments. Risque d'asphyxie!
Veuillez conserver l'adresse.

Vous avez des questions ou des suggestions à propos de «Dino Park»? Alors, veuillez nous écrire à:
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

www.piatnik.com