

# DINO WORLD

Een spannende oertijd-jacht voor 2 - 4 hongerige dino's vanaf 6 jaar.

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

**Illustraties:** Jann Kerntke

**Duur van het spel:** 10 - 15 minuten

De zon is verblindend, de lucht is heet en zoemt van de insecten. Een kleine archaeopteryx sprint door de dichte varens om een libelle te vangen. Wat de kleine oervogel niet weet, is dat een snelle velociraptor hem al heeft gezien en op de loer ligt om hem met een krachtige sprong te vangen. Maar ook deze snelle jager kan nooit zeker weten waar en wanneer de grote T-rex - waar alle andere dino's bang voor zijn - verschijnt ... Hier luidt het motto: eten en gegeten worden! Welke speler lukt het om de meeste prooidieren te vangen?

## Inhoud van het spel

1 speldoos (= springrots voor de dino's), 4 spelersmarkers van hout, 52 dino-speelkaarten in vijf verschillende formaten: 4 x T-rex (violet), 8 x spinosaurus (rood), 8 x dilophosaurus (blauw), 16 x velociraptor (geel), 16 x archaeopteryx (groen), 1 handleiding

## Vorbereiding van het spel

Haal het spelmateriaal uit de doos en sluit de doos daarna weer. De doos dient als springrots waar de dino's vanaf springen om op

jacht te gaan. Verdeel de 16 archaeopteryx-kaarten (groen) over het midden van de tafel. Dat is het oerwoud waarin jullie dino's op jacht willen gaan. De archaeopteryx-kaarten mogen elkaar daarbij niet aanraken of op elkaar liggen. Vervolgens pakt ieder van jullie een spelersmarker en een set kaarten met de volgende dino-spelkaarten: 1 T-rex (violet), 2 spinosaurussen (rood), 2 dilophosaurussen (blauw), 4 velociraptors (geel). Leg deze kaarten naast jullie spelersmarker voor je. Met deze kaarten kunnen jullie meteen op jacht gaan. Leg de resterende kaarten aan de kant.

## Verloop van het spel

Speel om de beurt met de wijzers van de klok mee. Wie het hardste kan brullen als een T-rex, mag beginnen. Neem de speldoos en zet deze rechtop voor je. Daarbij moet de smalle dooszijde naar jou gericht zijn, niet de coverzijde. Tussen de doos en de dino-spelkaarten in het oerwoud moet een afstand aanwezig zijn die gelijk is aan een handbreedte.

Vervolgens kies je een dinosaurus uit je kaartenset die je vanaf de rots op jacht wilt sturen. Leg de dino-spelkaart op de bovenste doosrand en geef hem van daaruit een krachtige zet in de richting van de dino's in het oerwoud.



## Waar blijft je kaart liggen

- **Jouw dino heeft een prooi te pakken:** is jouw kaart op een of meerdere kaarten geland? Prima! Je mag alle dino's die onder jouw dino liggen én kleiner zijn dan jouw jagende dino, als prooi pakken. Leg een vinger op jouw dino-spelkaart en trek de buitgemaakte kaart(en) voorzichtig eronder vandaan. Leg de buitgemaakte kaart(en) onder jouw spelersmarker. Alle andere dino's blijven op tafel liggen. Ook de dino waarmee je zojuist op jacht bent gegaan, blijft liggen en hoort meteen bij het oerwoud.



Jouw spinosaurus ligt op een archaeopteryx: **Prooi**



Jouw spinosaurus ligt op een T-rex: **Geen prooi**



Jouw spinosaurus raakt deze archaeopteryx aan, maar ligt er niet op: **Geen prooi**

- **Jouw dino is verkeerd gesprongen:** Jouw kaart is op de tafel geland, maar ligt niet op een andere kaart? Dan heb je helaas niets buitgemaakt. De dino waarmee je zojuist op jacht bent gegaan, blijft op de tafel liggen en hoort meteen bij het oerwoud.
- **Jouw dino is te ver gesprongen:** O nee! Heb je te hard geduwd en is je kaart van de tafel gevallen? Dan is deze kaart nu helaas uit het spel.

**Tip:** Op elke dino-speelkaart staan behalve de dino ook symbolen in kleur. Die symbolen geven aan welke andere dino's kleiner zijn en dus een prooi zijn voor de dino op de kaart.



### Deze dino kan:

- Spinosaurus (rood),
- Dilophosaurus (blauw),
- Velociraptor (geel),
- Archaeopteryx (groen) opeten.



Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

**Opgelet:** Bewaar de kaarten die jullie op jacht hebben buitgemaakt, onder de spelersmarker. Met deze kaarten mogen jullie niet op jacht gaan!

## Einde van het spel

Het spel eindigt, wanneer jullie al jullie dino's op jacht hebben gestuurd. Dan telt ieder van jullie hoeveel dino's hij onder zijn spelersmarker heeft verzameld. Elke dino telt als één punt, ongeacht de grootte.

Wie de meeste punten heeft verzameld, wint het spel en mag een dino-achtige vreugdekreet slaken. Bij een gelijke stand delen de spelers met de meeste punten de eerste plaats.

# 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 ?

## 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

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**

- **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.

FRANÇAIS



### Ce T-Rex peut dévorer

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



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.