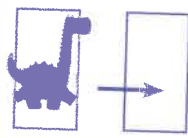


BalaDino



KIWI
ZOU

Ludi Copper
Jonathan Favre Godal
& Corentin Lebrat



x6





5+



15min



2 - 4

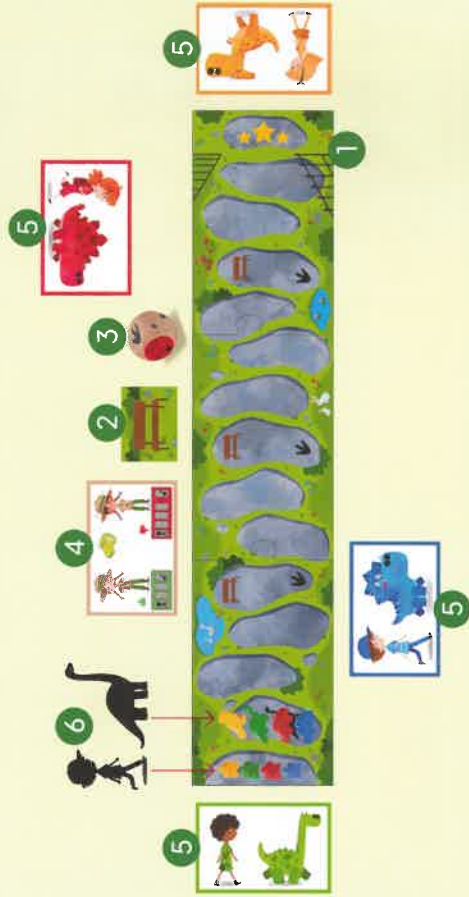


C'est jour de balade au Dino Parc ! Les maîtres sont de sortie, accompagnés de leurs fidèles dinos de compagnie. Très vite une course s'organise. Tout ce petit monde prend le départ sur l'allée centrale surveillée par Billy, la gardienne du parc, qui ne supporte pas de voir les Dinos trop loin de leurs maîtres ! Quel dino sera le plus rapide à franchir les grilles du parc ?

But du jeu : Être le premier joueur à amener son Dino à franchir les grilles du parc.

Mise en place :

Lors de la première utilisation : détacher les cartes Duo, la carte Billy et les cartes Banc.



1. Assemblez le plateau puis posez-le au centre de la table.
2. Mélangez les cartes Banc puis faites une pile face banc visible. Posez la pile à côté du plateau.

3. Posez le dé à portée des joueurs.

4. Placez la carte Billy à côté du plateau, bien visible de tous les joueurs.

5. Chaque joueur choisit une carte Duo qu'il pose devant lui. Puis il prend le pion Maître et le pion Dino associés (de la même couleur que sa carte Duo).

6. Les joueurs positionnent leur pion Maître sur la première case du plateau et leur pion Dino sur la deuxième case du plateau.

Déroulement du jeu :

Le joueur ayant vu un os de dinosaure en dernier commence. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. La partie s'arrête immédiatement lorsqu'un Dino arrive sur la dernière case du parcours.

Tour de jeu

Un tour de jeu consiste à lancer le dé et à appliquer l'action de la face obtenue :



: Le joueur actif DOIT déplacer soit son pion Maître, soit son pion Dino du nombre de cases exact indiqué par le dé..



: Le joueur actif DOIT déplacer son pion Dino jusqu'à la prochaine case avec une empreinte de dino.

S'il n'y a plus de case avec une empreinte de dino devant lui, le Dino ne se déplace pas.

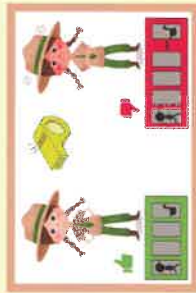


: Attention Billy utilise son sifflet ! Elle a prévenu qu'elle ne supportait pas de voir les dinos trop éloignés de leur maître et elle vient vérifier ce qu'il en est.

- Si le pion dino du joueur actif est derrière son pion Maître ou s'il est à 3 cases ou moins devant son pion maître : **Ouf ! Billy vous félicite de bien garder votre Dino près de vous.**
Rien ne se passe.

- Si le pion Dino du joueur actif est **à plus de 3 cases devant** son pion maître : **Aie ! Billy n'est pas contente, il ne fallait pas laisser filer son Dino !**

Le joueur actif subit alors l'effet du sifflet : il **DOIT** ramener son pion Dino sur la même case que son pion Maître.



Pour bien expliquer les cas de figure aux enfants, utilisez l'aide de jeu :

Dans les deux cas, le joueur actif doit ensuite effectuer un déplacement en avançant d'une case soit son pion Maître, soit son pion Dino.

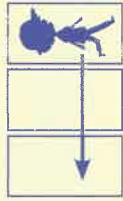
Puis c'est au joueur suivant de lancer le dé.

Les cartes « banc » :

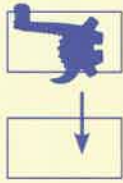
Il est parfois bon de s'arrêter sur un banc pour réfléchir à comment pimenter la course !



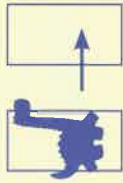
Dès que son pion Maître s'arrête sur une case contenant un banc, le joueur actif, pioche la première carte « banc » de la pile et réalise son action immédiatement.



: Oups j'ai fait tomber mes clés, il faut que je retourne les chercher ! Le joueur recule de 2 cases le pion Maître de son choix.



: Oh ! les jolies fleurs, voyons voir de plus près !
Le joueur recule d'1 case le pion Dino de son choix.



: Mais qu'est ce qui bouge là-bas ? vite allons voir ! Le joueur avance d'1 case le pion Dino de son choix.



: Mais qu'il est beau votre Dino ! le joueur actif rejoue immédiatement un tour.



Fin de partie :

Dès que le pion Dino d'un joueur dépasse les grilles du parc et arrive sur la dernière case de l'allée, il remporte instantanément la course et la partie s'arrête.



Crédits

Auteurs : Jonathan Favre-Godal & Corentin Lebrat

Illustratrice : Ludi Copper

Remerciements :

Kiwizou remercie les testeurs en herbe : Julia et ses copines, Téo et Nathan, les classes de l'école Saint Expéry de Bois Colombes.