



Règles du
jeu p.2



Rules p.8



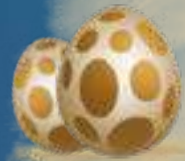
Spielregeln S.14



Reglas del
juego p.20



Regole del
gioco p.26



MARIE, FREDDY, NESSIE et LOUIS ont grandi ensemble dans la merveilleuse Vallée de Feu, repaire des dinosaures. Comme à leur habitude, les 4 amis se retrouvent autour du lac pour jouer. Mais, tout à coup, la terre se met à trembler et à faire de drôles de bruits. Le ciel s'obscurcit brusquement, et l'atmosphère commence à se charger. **CATASTROPHE !** Les 4 volcans qui étaient paisiblement en sommeil depuis des années entrent en éruption en même temps ! Vite ! Il faut se réfugier dans les hautes montagnes pour éviter les coulées de lave et sauver les œufs !

MATÉRIEL

► 4 figurines de Dinosaures

LOUIS
Stégosaure jaune

NESSIE
Diplodocus rose

MARIE
Tricératops bleu

FREDDY
Tyrannosaure rouge



► 1 plateau de jeu

Différents types de cases sont représentés sur ce plateau :

- | | |
|-----------------------|-----------------------------|
| 1 La case Lac | 6 Les cases Montagne |
| 2 Les cases Départ | 7 Les cases Nid |
| 3 Les cases Herbe | 8 Les cases Rocher pointu |
| 4 Les cases Volcan | 9 Les cases Buisson épineux |
| 5 Les cases Météorite | |



► 4 Volcans

Chaque Volcan représente le point de départ des différents chemins de lave.



► 4 Montagnes

Lieux permettant aux Dinos d'être en sécurité.



► 6 jetons Œufs de Dino



► 1 grand sac en tissu

Il contient au début de la partie toutes les tuiles Lave et Météorite. Il sert à piocher ces tuiles au hasard.



► 1 règle du jeu



► 9 obstacles

Les obstacles sont des emplacements sur le plateau où ni les Dinos, ni la Lave ne peuvent circuler. Ces emplacements sont représentés par :

✦ 4 Rochers pointus



✦ 5 Buissons épineux

Utilisés seulement pour la variante Buissons épineux (cf. p. 7).



► 58 tuiles Danger

Il existe différents types de tuiles Danger :



✦ 48 tuiles Lave
Chaque tuile est associée à un chemin de lave spécifique.



✦ 4 tuiles Volcan
Elles sont placées sous les Volcans au début de la partie.



✦ 6 tuiles Météorite
Chaque tuile correspond à une case bien précise du plateau.

MISE EN PLACE

- 1 Place le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 Positionne les 4 tuiles Volcan sur les cases Volcan du plateau en respectant la couleur des fleurs. Ensuite, place les 4 Volcans préalablement assemblés au-dessus des tuiles Volcan, en respectant la couleur des fleurs et l'orientation de la coulée de lave illustrée sur le plateau.
- 3 Place les 4 Dinos sur les 4 cases correspondantes autour du lac central.
- 4 Assemble les Montagnes et place-les aux 4 coins du plateau de jeu, sur les cases Montagne.
- 5 Place les 6 jetons Œuf sur les cases Nid.
- 6 Mets toutes les tuiles restantes dans le sac en tissu et mélange-les sans les regarder.
- 7 Assemble les 4 Rochers pointus et place-les sur les 4 cases représentant un Rocher.

BUT DU JEU

SOS DINO est un jeu coopératif où, tour à tour, tu vas devoir faire progresser la Lave des Volcans puis faire avancer les Dinos qui se trouvent sur le plateau. Tu devras leur permettre de rejoindre la sécurité d'une haute Montagne, tout en récupérant sur la route les Œufs disséminés çà et là. Si tu réussis à sauver tous les Dinos et tous les Œufs, toi et ton équipe gagnez la partie.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en une succession de tours jusqu'à ce qu'elle prenne fin. Chaque tour se compose de trois phases, à jouer dans cet ordre :

1 TU PIOCHES UNE TUILE AU HASARD DANS LE SAC

2 TU POSES CETTE TUILE SUR LE PLATEAU

3 ENFIN, TU RÉALISES L'ACTION INDIQUÉE SUR LA TUILE

Le joueur qui a les bras les plus courts commence !

1 PIOCHE UNE NOUVELLE TUILE

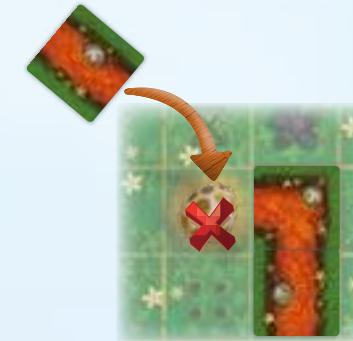
Le joueur actif pioche au hasard une tuile dans le sac en tissu, et la montre à tout le monde.

2 POSE LA TUILE SUR LE PLATEAU

Il existe plusieurs possibilités en fonction de la tuile piochée.

* Tuile Lave

Si c'est une tuile Lave, prolonge le chemin de lave portant la fleur de même couleur. Les tuiles Lave doivent être placées sur une case vide, jamais sur une autre tuile ou sur un lac ou un obstacle.



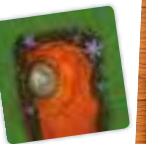
Si deux chemins de lave se rejoignent, ils se bloquent mutuellement.

Attention, si un Dinosaur ou un Œuf se trouve sur la case où tu poses la tuile Lave, il est éliminé et retiré immédiatement du jeu.

NOTE

Il se peut que la tuile Lave que tu viens de piocher vienne fermer le chemin de lave correspondant. La pression commence alors à monter dans le Volcan... La prochaine fois qu'un joueur piochera une tuile Lave de la couleur du chemin fermé, **CATASTROPHE ! CELUI-CI EXPLOSERA !**

Le joueur actif doit alors enlever le Volcan du plateau, laissant apparaître la tuile Volcan avec 4 chemins de lave. Il pose ensuite la tuile Lave piochée à la suite d'un des nouveaux chemins et effectue l'action indiquée sur la tuile.

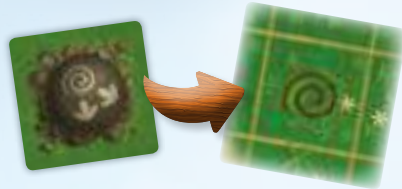


NOTE

Si le Volcan a déjà explosé et que ses chemins de lave sont de nouveau bloqués, la tuile piochée est simplement mise de côté dans la boîte et le joueur actif repioche immédiatement une nouvelle tuile. Les joueurs ne peuvent pas bénéficier des actions indiquées sur les tuiles Lave mises de côtés.

* Tuile Météorite

Si tu pioches une tuile Météorite, place-la sur la case possédant le même symbole que la Météorite en question.



Si un Dino se trouve sur la case avec ce symbole, le Dino est éliminé. Remets le Dino dans la boîte et place la tuile Météorite sur la case correspondante.

Si le symbole a déjà été recouvert par une tuile Lave, remets simplement la tuile Météorite dans la boîte et pioche une nouvelle tuile. Toi et ton équipe ne bénéficiez pas de l'action indiquée sur la tuile Météorite.

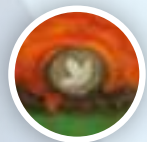
NOTE

Une fois placée sur le plateau, la tuile Météorite est considérée comme un obstacle.

3 RÉALISE L'ACTION INDIQUÉE

Après avoir placé la tuile sur le plateau, tu dois effectuer l'action indiquée sur cette tuile. Il s'agit soit de déplacer un ou plusieurs Dinos, soit de repiocher directement une autre tuile.

Les actions sont :



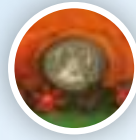
Déplace l'un des Dinos d'une seule case.



Déplace deux Dinos de ton choix d'une case chacun.



Déplace un seul Dino de deux cases. Tu peux déplacer le Dino de ton choix, quelle qu'en soit la couleur.



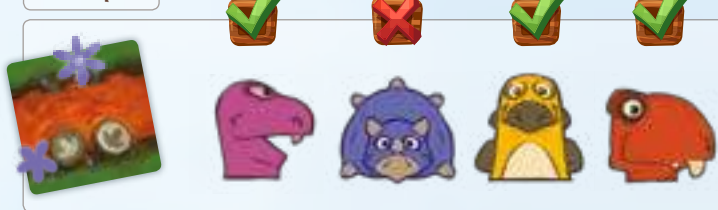
Repioche une nouvelle tuile.

* Comment déplacer les Dinos ?

Les Dinos se déplacent toujours en avant, en arrière et sur les côtés, jamais en diagonale. Ils ne peuvent pas se déplacer sur une case où se trouve un autre Dino.

Attention, tu ne peux pas déplacer le Dino dont la couleur est identique à celle des fleurs de la tuile Lave.

Exemple



Certaines cases sont considérées comme des obstacles. Les Dinos ne peuvent pas s'y rendre.

ASTUCE

Au dos de la tuile Lave est indiqué le Dino qui ne peut pas être déplacé.

Dino non concerné par cette tuile



Fleurs indiquant le chemin + symbole action

* Comment sauver les Dinos et les Œufs ?

Si tu déplaces un Dino sur une Montagne, ce Dino est sauvé ! Il reste en hauteur, à l'abri de la Lave et des Météorites jusqu'à la fin de la partie, et ne peut plus être déplacé.

Si tu fais passer ou s'arrêter un Dino sur un Nid comportant un jeton Œuf, cet Œuf est sauvé ! Récupère le jeton et place-le sur une Montagne.

FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de trois manières différentes :

- * Le dernier Dino sur le plateau grimpe sur une Montagne.
- * Le dernier Dino sur le plateau est éliminé par la Lave ou par une Météorite.
- * Il n'y a plus de tuiles Danger dans le sac.

Une fois la partie terminée, comptez tous ensemble les points que vous êtes parvenus à gagner :

- * Chaque Dino sauvé sur une Montagne rapporte 2 points à toute l'équipe.
- * Chaque Œuf sauvé rapporte 1 point à toute l'équipe.
- * Les Œufs encore dans leur Nid ne rapportent rien. Les Dinos encore sur le plateau et non sur les Montagnes en fin de partie ne rapportent pas de points non plus.

VARIANTE BUISSONS ÉPINEUX



Si tu es habitué au jeu de base et que tu veux encore plus de défis, joue avec la variante Buissons épineux. Place les 5 Buissons épineux sur les cases correspondantes au moment de la mise en place. Ils rajoutent ainsi des obstacles au parcours des Dinos !

Il est aussi possible de jouer avec les Buissons épineux, sans les Rochers pointus. Les cases Rochers pointus ne sont alors plus considérées comme des obstacles.

À vous de jouer !

Nombre de points

Résultat

- 14 points :** Félicitations ! Vous avez réussi à sauver tous les Dinosaures et tous les Œufs ! Vous êtes des champions du sauvetage !
- 12 et 13 points :** Vous y étiez presque ! À quelque chose près ! Bravo pour ce score honorable !
- De 9 à 11 points :** Grâce à vous, quelques Œufs et Dinos ont été sauvés ! Et même si vous n'avez pas tout à fait rempli votre mission, on est sûrs que vous ferez mieux la prochaine fois !
- De 6 à 8 points :** Protecteur de Dinosaures, c'est un métier à temps plein. Et il vous faut encore un peu d'expérience pour être au top. Ne vous découragez pas !
- De 0 à 5 points :** Il faut dire que ce n'était pas un bon jour pour sauver des Dinos... mais l'important, c'est de participer ! N'hésitez pas à retenter l'aventure pour améliorer votre score !

Le mot des auteurs et de l'équipe

Théo dédie ce jeu à Olivia, Madeline et Gaspard. Les auteurs remercient Élodie, Petite Manue, la Cafetière, Lily, et Aurélie pour son super boulot sur le jeu.

Nous remercions également les écoliers de Ludres et les équipes pédagogiques qui nous ont offert leurs précieux retours et impressions sur ce jeu. Amusez-vous bien !

CRÉDITS

AUTEURS : Ludovic MAUBLANC et Théo RIVIÈRE - ILLUSTRATEUR : Mathieu LEYSSENNE
CHEF DE PROJET : Aurélie RAPHAËL - RELECTEUR : Xavier TAVERNE - GRAPHISTE : Allison MACHEPY

2018 LOKI



MARIE, FREDDY, NESSIE and **LOUIS** grew up together in the amazing Valley of Fire, home of the dinosaurs. As usual, the four friends met around the lake to play. All of a sudden, the earth began to shake and noise rumbled from below. The sky darkened suddenly and the air began to change. **AN ERUPTION!** The four volcanoes, which were peacefully laying dormant for years, began to erupt at the same time! Hurry! Find safety in the tall mountains to avoid the lava flows and save the eggs!

CONTENTS

4 Dinosaur figurines



1 gameboard

Different types of spaces are shown on the gameboard:

- 1 Lake space
- 2 Starting space
- 3 Grass space
- 4 Volcano space
- 5 Meteorite space
- 6 Mountain space
- 7 Nest space
- 8 Pointy Rock space
- 9 Thorny Bush space



4 Volcanos

Each Volcano represents the starting point for different lava flows.



4 Mountains

Safe spaces for Dinosaurs.



6 Dino Egg tokens



1 big fabric bag

At the beginning of the game, it will hold all of the Lava and Meteorite tiles. You will randomly draw tiles from it during the game.



1 rulebook



9 Obstacles

Obstacles are spaces on the board onto which neither Dinosaurs or Lava can move. These spaces are represented by:

4 Pointy Rocks



5 Thorny Bushes

Only used for the Thorny Bush variant (see p.13)



58 Danger tiles

There are different types of Danger tiles:



48 Lava tiles
Each tile is associated with a specific lava flow.

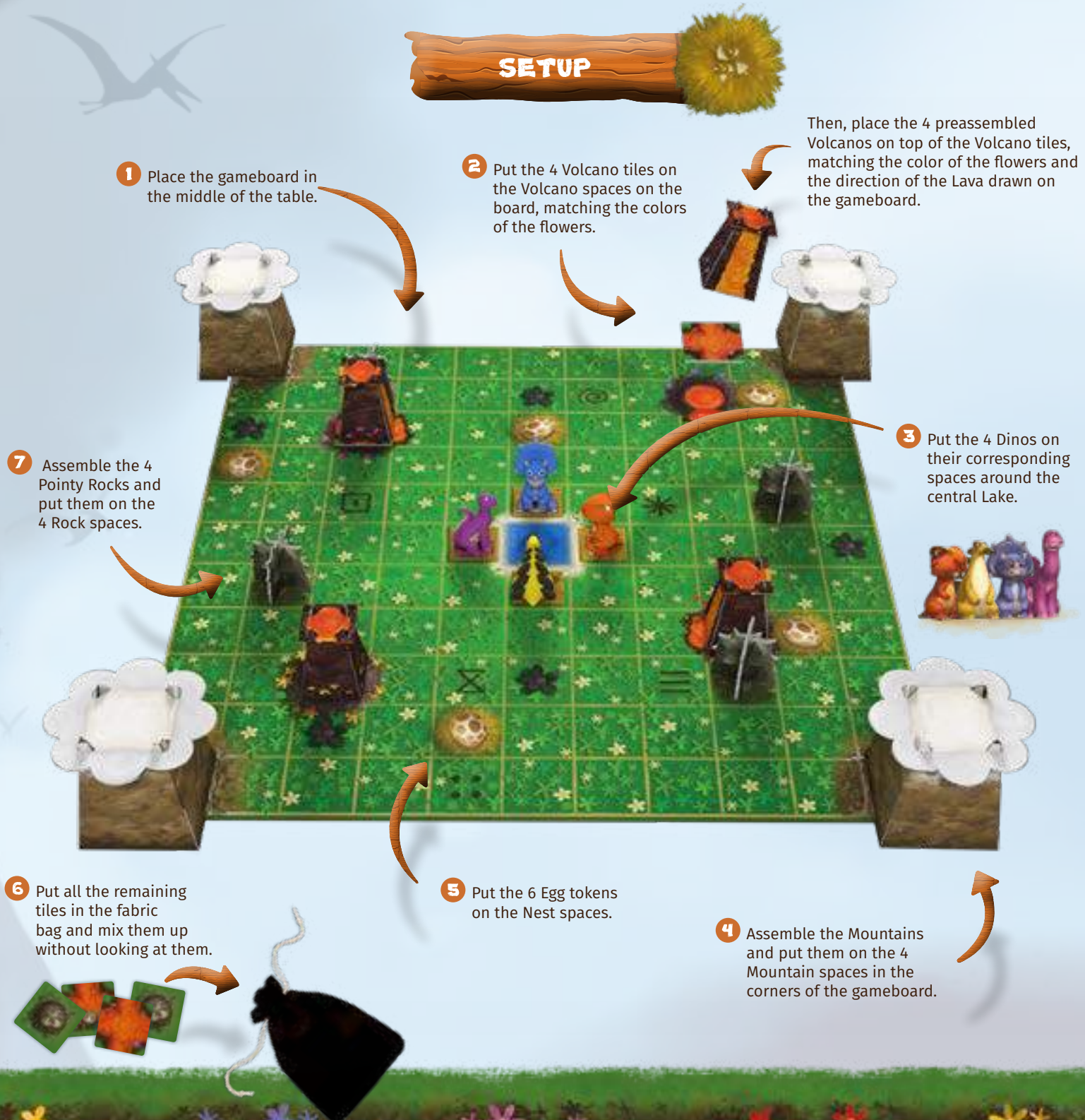


4 Volcano tiles
They are placed under the Volcanos in the beginning of the game.



6 Meteorite tiles
Each tile corresponds to a specific space on the gameboard.

SETUP



1 Place the gameboard in the middle of the table.

2 Put the 4 Volcano tiles on the Volcano spaces on the board, matching the colors of the flowers and the direction of the Lava drawn on the gameboard.

Then, place the 4 preassembled Volcanos on top of the Volcano tiles, matching the color of the flowers and the direction of the Lava drawn on the gameboard.

3 Put the 4 Dinos on their corresponding spaces around the central Lake.

7 Assemble the 4 Pointy Rocks and put them on the 4 Rock spaces.

6 Put all the remaining tiles in the fabric bag and mix them up without looking at them.

5 Put the 6 Egg tokens on the Nest spaces.

4 Assemble the Mountains and put them on the 4 Mountain spaces in the corners of the gameboard.

GOAL OF THE GAME

SOS DINO is a cooperative game in which you must move the Lava, then move the Dinos on the board. You are trying to get the Dinos to safety on top of the Mountain, but you'll need to save the Eggs spread across the board on the way. If you successfully save all the Dinos and Eggs, your team wins the game!



GAMEPLAY

The game plays over many turns until the game-end conditions are met. Each turn has three Phases, played in this order:

1 DRAW A RANDOM TILE FROM THE BAG

2 PLACE THE TILE ON THE GAMEBOARD

3 FINALLY, TAKE THE ACTION ON THE TILE

The player with the shortest arms plays first!

1 DRAW A NEW TILE

The active player randomly draws a tile from the fabric bag and shows it to everyone.

2 PLACE THE TILE ON THE GAMEBOARD

There are different placement options according to the tile you draw.

*Lava Tile

If you drew a Lava tile, extend the lava flow that has flowers in the same color. Lava tiles must be placed on an empty space, never on another tile, Lake, or Obstacle.



If two lava flows meet, both flows are ended.

Important: if a Dinosaur or an Egg is on the space where you place the Lava tile, it is eliminated and immediately removed from the game.

NOTE

It is possible that the Lava tile you draw ends the corresponding lava flow. Pressure starts to build up in the Volcano... The next time you draw a Lava tile in the same color as a finished lava flow, **THERE'S A CATASTROPHY! THE VOLCANO ERUPTS!**

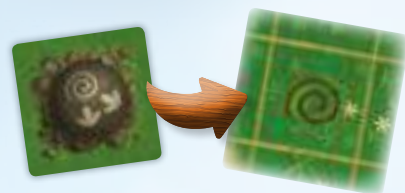
Remove the Volcano from the board and reveals the Volcano tile underneath with 4 lava flows. Place the Lava tile so that it extends one of the new lava flows and take the action depicted on the tile.

NOTE

If the Volcano has already erupted and the lava flows are finished again, the tile you drew is simply put back in the box and you draw a new tile. Players cannot take actions shown on Lava tiles removed from the game.

*Meteorite Tile

If you draw a Meteorite tile, put it on the space with the same symbol as the tile you drew.



If a Dino is on this space, the Dino is eliminated. Put the Dino back in the box and put the Meteorite tile on the corresponding space.

If the symbol is already covered by a Lava tile, simply put the Meteorite tile back in the box and draw a new tile. Players cannot take actions shown on Meteorite tiles removed from the game.

NOTE

Once you place it on the board, the Meteorite is considered to be an Obstacle.

3 TAKE THE ACTION SHOWN

After placing the tile on the gameboard, you must take the action shown on the tile. It will either tell you to move one or more Dinosaurs or to immediately draw another tile.

The actions are:



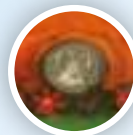
Move **one** Dino **one** space.



Move **two** Dinosaurs of your choice **one** space each.



Move **one** Dino **two** spaces. You can move any Dino you want, no matter the color.



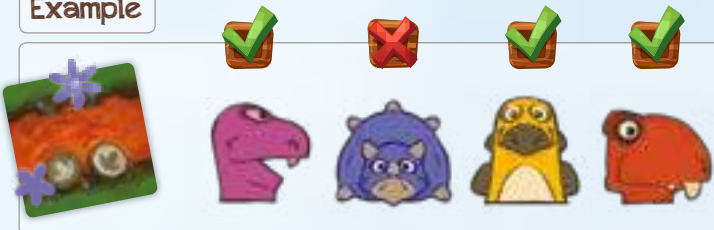
Draw a new tile.

*How do I move Dinosaurs?

Dinosaurs can move forward, backward, or to the side, but never diagonally. They cannot move onto a space with another Dino.

Important: you cannot move a Dino that is the same color as the flowers on the Lava tile.

Example



Certain spaces are considered to be Obstacles. Dinosaurs cannot move onto these spaces.

TIP

The back of the Lava tile shows which Dino you cannot move.

Dino not affected by this tile



Flowers showing the flow and Action symbol

*How do I save the Dinosaurs and Eggs?

If you move a Dino onto a Mountain, the Dino is saved! They stay up high, protected from Lava and Meteorites until the end of the game and can no longer be moved.

If you move a Dino over or onto a Nest space with an Egg token, the Egg is saved! Take the token and put it on a Mountain.

END OF THE GAME

The game ends in one of three different ways:

- * The last Dino on the board climbs a Mountain.
- * The last Dino on the board is eliminated by Lava or Meteorites.
- * There are no more Danger tiles in the bag.

Once the game ends, add up the points you gained:

- * Each Dino on a Mountain gives **2 points**.
- * Each Egg saved gives **1 point**.
- * Eggs still in their Nest do not give any points. Dinosaurs still on the board and not on a Mountain at the end of the game do not give any points either.

THORNY BUSH VARIANT



If you are used to the normal game and want an even greater challenge, play with the Thorny Bush variant. Place the 5 Thorny Bushes on their corresponding spaces during Setup. There are now more Obstacles in the Dinosaurs' way to safety!

It is also possible to play with the Thorny Bushes instead of the Pointy Rocks. Pointy Rock spaces are no longer considered to be Obstacles. It's up to you!

Number of points

Result

- 14 points:** Congratulations! You successfully saved all the Dinosaurs and Eggs! You are a rescuing champion!
- 12 to 13 points:** You almost made it! So close! Good job on this great score!
- 9 to 11 points:** Thanks to you, some of the Dinosaurs and Eggs were saved! Even though you didn't fully accomplish your mission, we're sure you'll save more next time!
- 6 to 8 points:** Rescuing Dinosaurs is a full-time job. You need a bit more experience to be a pro. Don't give up!
- De 0 to 5 points:** It wasn't the best day to save Dinosaurs... but the important thing is that you tried! Keep trying to rescue those poor little guys!

Thank you from the designer and the team

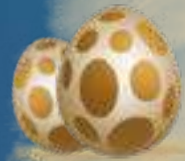
Théo dedicates this game to Olivia, Madeline et Gaspard. The designers thank Élodie, Petite Manue, la Cafetière, Lily. And Aurélie for her awesome work on the game.

The LOKI Team also thank the pupils in Ludres and the teachers who gave us their valuable feedback and opinions on this game. Have fun!

CREDITS

DESIGNERS: Ludovic MAUBLANC and Théo RIVIÈRE - ILLUSTRATOR: Mathieu LEYSSENNE - PROJECT MANAGER: Aurélie RAPHAËL
PROOFING: Xavier TAVERNE - GRAPHIC DESIGN: Allison MACHEPY - TRANSLATION: Danni Loe

2018 LOKI



MARIE, FREDDY, NESSIE und **LOUIS** sind zusammen im wunderschönen Feuertal, dem Zuhause der Dinosaurier aufgewachsen. Wie gewöhnlich treffen sich die 4 Freunde am See, um zu spielen. Doch plötzlich beginnt die Erde zu beben und macht merkwürdige Geräusche. Der Himmel wird mit einem Mal schwarz, die Atmosphäre ist geladen. **KATASTROPHE!** Die 4 Vulkane, die seit Jahren friedlich schliefen, brechen gleichzeitig aus! Schnell! Man muss in die hohen Berge flüchten, um vor den Lavaströmen zu fliehen und die Eier müssen gerettet werden!

SPIELMATERIAL

4 Dinosaurierfiguren



1 Spielbrett

Auf dem Spielbrett sind verschiedene Arten von Feldern zu sehen:

- | | |
|------------------------|---------------------------------|
| 1 Das Seefeld | 6 Die Bergfelder |
| 2 Die Startfelder | 7 Die Nestfelder |
| 3 Die Grasfelder | 8 Die Felder der spitzen Felsen |
| 4 Die Vulkanfelder | 9 Die Dornenstrauchfelder |
| 5 Die Meteoritenfelder | |



4 Vulkane

Von jedem Vulkan beginnen verschiedene Lavawege.



4 Berge

An diesem Ort sind die Dinos in Sicherheit.



6 Dinoeier-Spielmarken



1 großer Stoffbeutel

Zu Beginn des Spieles enthält er alle Lava- und Meteoritenplättchen. Die Plättchen werden wahllos aus dem Beutel gezogen.



1 Spielregel



9 Hindernisse

Die Hindernisse sind weder für Dinos noch für Lava passierbar. Sie werden dargestellt in Form von:

4 spitze Felsen



5 Dornensträucher

Sie werden nur bei der Dornensträucher-Variante eingesetzt (siehe S. 19).



58 Gefahrenplättchen

Es gibt verschiedene Gefahrenplättchen:



48 Lavaplättchen
Auf jedem Plättchen ist ein bestimmter Lavaweg angegeben.



4 Vulkanplättchen
Sie werden zu Beginn des Spieles unter die Vulkane gelegt.



6 Meteoritenplättchen
Jedes Plättchen entspricht einem ganz bestimmten Feld auf dem Spielbrett.

DAS SPIEL EINRICHTEN

- 1 Lege das Spielbrett mitten auf den Tisch.
- 2 Lege die 4 Vulkanplättchen der Blumenfarbe entsprechend auf die Vulkanfelder.
- 3 Setze die 4 Dinos auf ihre jeweiligen 4 Felder am See in der Mitte.
- 4 Setze die Berge zusammen und stelle sie auf die Bergfelder an den 4 Ecken des Spielbrettes.
- 5 Lege die 6 Ei-Marken auf die Nestfelder.
- 6 Gib alle übrigen Plättchen in den Stoffbeutel und mische sie, ohne hinzuschauen.
- 7 Füge die 4 spitzen Felsen zusammen und stelle sie auf die 4 Felder, die einen Felsen darstellen.

Füge nun die 4 Vulkane zusammen und stelle sie auf die Vulkanplättchen, achte dabei auf die Blumenfarbe und die Richtung des Lavaflusses, die auf dem Spielbrett zu sehen ist.

ZIEL DES SPIELS

SOSDINO ist ein kooperatives Spiel, bei dem du abwechselnd die Lava der Vulkane vorwärtsbewegen und die Dinos, die auf dem Spielbrett stehen, vorantreiben musst. Du musst dafür sorgen, dass sie sich auf einem hohen Berg in Sicherheit bringen, gleichzeitig aber auch auf dem Weg die hier und da verstreuten Eier einsammeln. Wenn es Dir gelingt, alle Dinos und alle Eier zu retten, gewinnst du mit deinem Team das Spiel.



SPIELVERLAUF

Es werden so viele Runden gespielt bis das Spiel zu Ende ist. Jede Spielrunde besteht aus drei Phasen, die in folgender Reihenfolge gespielt werden:

1 DU ZIEHST EIN BELIEBIGES PLÄTTCHEN AUS DEM BEUTEL

2 DU LEGST DIESES PLÄTTCHEN AUF DAS SPIELBRETT

3 DANN FÜHRST DU DIE AKTION AUS, DIE AUF DEM PLÄTTCHEN ANGEZEIGT IST

Der Spieler mit den kürzesten Armen beginnt!

1 ZIEHE EIN NEUES PLÄTTCHEN

Der aktive Spieler zieht irgendein Plättchen aus dem Stoffbeutel und zeigt es den anderen Spielern.

2 LEGE DAS PLÄTTCHEN AUF DAS SPIELBRETT

Je nach Plättchen gibt es mehrere Möglichkeiten.

*Lavaplättchen

Wenn es ein Lavaplättchen ist, verlängere den Lavaweg, der mit der Blume in der gleichen Farbe markiert ist. Die Lavaplättchen dürfen nur auf ein freies Feld, nie auf ein anderes Plättchen, einen See oder ein Hindernis gelegt werden.



Wenn zwei Lavawege zusammenfließen, blockieren sie sich gegenseitig.

Achtung, wenn du das Lavaplättchen auf ein Feld setzt, auf dem sich ein Dinosaurier oder ein Ei befindet, scheidet der Dino oder das Ei aus und wird sofort aus dem Spiel genommen.

HINWEIS

Es kann vorkommen, dass das Lavaplättchen, das du gezogen hast, den entsprechenden Lavaweg sperrt. Dann steigt der Druck im Vulkan... Das nächste Mal, wenn ein Spieler ein Lavaplättchen mit der Farbe des gesperrten Weges zieht, kommt es zur **KATASTROPHE! ER EXPLODIERT!**

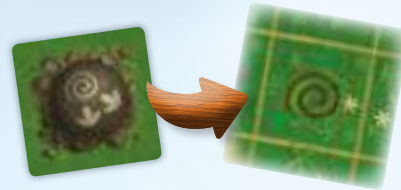
Der aktive Spieler muss nun den Vulkan vom Spielbrett nehmen, sodass das Vulkanplättchen mit vier Lavawegen zum Vorschein kommt. Das gezogene Lavaplättchen legt er dann an einen der neuen Wege und führt die Aktion aus, die auf dem Plättchen angegeben ist.

HINWEIS

Wenn der Vulkan bereits explodiert ist und seine Lavawege erneut blockiert sind, wird das gezogene Lavaplättchen einfach in den Kasten gelegt; der aktive Spieler zieht sofort ein neues Plättchen. Die Spieler können von den Aktionen, die auf den Lavaplättchen angegeben sind, keinen Gebrauch machen.

* Meteoritenplättchen

Wenn du ein Meteoritenplättchen ziehst, setze es auf das Feld, das mit dem gleichen Symbol wie der Meteorit markiert ist.



Wenn auf dem Feld mit diesem Symbol ein Dino steht, scheidet er aus. Lege den Dino in den Kasten und das Meteoritenplättchen auf das entsprechende Feld.

Wenn das Symbol bereits von einem Lavaplättchen besetzt ist, lege das Meteoritenplättchen einfach in den Kasten und ziehe ein neues Plättchen. Ihr könnt von der Aktion, die auf dem Meteoritenplättchen angegeben ist, keinen Gebrauch machen.

HINWEIS

Sobald das Meteoritenplättchen auf dem Spielbrett ist, ist es Hindernis.

3 FÜHRE DIE ANGELEGEBENE AKTION AUS

Nachdem du das Plättchen auf das Spielbrett gelegt hast, musst du die Aktion ausführen, die auf dem Plättchen angegeben ist. Entweder musst du einen oder mehrere Dinos spielen oder sofort ein weiteres Plättchen ziehen.

Das sind die Aktionen:



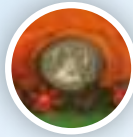
Gehe mit **einem** Dino **nur ein einziges Feld** weiter.



Gehe mit **zwei** Dinos deiner Wahl **jeweils ein Feld** weiter.



Gehe mit **einem** einzigen Dino **zwei Felder** weiter. Du kannst einen Dino mit irgendeiner Farbe spielen.



Ziehe noch einmal **ein neues Plättchen**.

* Wie werden die Dinos bewegt?

Die Dinos werden immer vorwärts, rückwärts und seitwärts, aber nie diagonal bewegt. Sie können nicht auf ein Feld gesetzt werden, auf dem schon ein anderer Dino steht.

Achtung, du kannst den Dino nicht spielen, wenn er die gleiche Farbe wie die Blumen des Lavaplättchens hat.

Beispiel



Bestimmte Felder sind Hindernisse. Auf diese Felder dürfen keine Dinos gesetzt werden.

TIPP

Auf der Rückseite des Plättchens ist der Dino angegeben, der nicht gespielt werden darf.

Dieses Plättchen gilt nicht für den Dino



Blumen, die den Weg angeben + Aktionssymbol

* Wie kann man die Dinos und die Eier retten?

Wenn du einen Dino auf einen Berg stellst, ist der Dino gerettet! Bis zum Ende des Spiels ist er da oben vor Lava und Meteoriten geschützt, er kann von dort nicht mehr weggenommen werden.

Wenn du mit einem Dino über ein Nest mit einer Ei-Marke läufst oder dort anhältst, ist das Ei gerettet! Nimm die Spielmarke und lege sie auf einen Berg.

SPIELEND

Das Spiel kann auf drei verschiedene Arten beendet werden:

- * Der letzte Dino auf dem Spielbrett steigt auf einen Berg.
- * Der letzte Dino auf dem Spielbrett wird durch die Lava oder einen Meteoriten ausgeschieden.
- * Im Beutel sind keine Gefahrenplättchen mehr vorhanden.

Wenn das Spiel beendet ist, zählt gemeinsam die Punkte zusammen, die ihr gewinnen konntet:

- * Für jeden auf einen Berg geretteten Dino erhält das ganze Team **2 Punkte**.
- * Für jedes gerettete Ei erhält die gesamte Mannschaft **1 Punkt**.
- * Für die Eier, die noch im Nest liegen, gibt es nichts. Auch für die Dinos, die nach Spielende noch auf dem Brett stehen, gibt es keine Punkte.

DORNENSTRÄUCHER VARIANTE



Wenn du mit dem Grundspiel vertraut bist und nach größeren Herausforderungen suchst, spiele die Dornensträucher-Variante. Setze beim Einrichten des Spiels die 5 Dornensträucher auf die entsprechenden Felder. So bringt man noch mehr Hindernisse ins Spiel!

Man kann auch mit den Dornensträuchern ohne die spitzen Felsen spielen. Die Felder der spitzen Felsen gelten dann nicht mehr als Hindernis.

Jetzt wird gespielt!

Punktezahl

Ergebnis

- 14 Punkte:** Herzlichen Glückwunsch! Ihr konntet alle Dinosaurier und alle Eier retten! Ihr seid wahre Rettungsmeister!
- 12 und 13 Punkte:** Ihr habt es fast geschafft! Es hat nicht viel gefehlt! Ein Bravo für dieses ehrenhafte Ergebnis!
- 9 bis 11 Punkte:** Dank euch konntet ein paar Eier und Dinos gerettet werden! Auch wenn ihr eure Aufgabe nicht ganz erfüllt hat, ist es so gut wie sicher, dass ihr es nächstes Mal besser macht!
- 6 bis 8 Punkte:** Beschützer der Dinosaurier zu sein ist ein Vollzeitjob. Ihr braucht noch ein wenig Erfahrung, um gut vorbereitet zu sein. Ihr dürft den Mut nicht verlieren!
- 0 bis 5 Punkte:** Das war kein guter Tag, um Dinos zu retten... aber Hauptsache ist mitzumachen! Versucht es noch einmal, um euer Ergebnis zu verbessern!

Das Wort der Autoren und des Teams

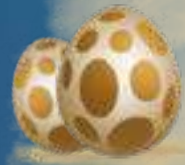
Théo widmet dieses Spiel Olivia, Madeline und Gaspard. Die Autoren danken Élodie, Petite Manue, der Kaffeemaschine, Lily und Aurélie für ihre tolle Arbeit.

Ebenfalls danken wir den Schülern der Stadt Ludres und den pädagogischen Mitarbeitern, die uns wertvolle Feedbacks und ihre Eindrücke von diesem Spiel gaben. Viel Spaß!

NACHWEIS

AUTOREN: Ludovic MAUBLANC und Théo RIVIÈRE - **ILLUSTRATOR:** Mathieu LEYSSENNE - **PROJEKTLEITERIN:** Aurélie RAPHAËL
KORREKTURLESER: Xavier TAVERNE - **GRAFIKERIN:** Allison MACHEPY - **ÜBERSETZUNG:** Powerling

2018 LOKI



MARÍA, FEDERICO, NESSY y LUIS crecieron juntos en el maravilloso Valle de Fuego, refugio de los dinosaurios. Como siempre, los cuatro amigos se encuentran a la orilla del lago para jugar. Sin embargo, de repente, la tierra empieza a temblar y a hacer extraños ruidos. El cielo empieza a oscurecerse y la atmósfera se empieza a cargar. **¡QUÉ DESASTRE!** ¡Los cuatro volcanes que estaban tranquilamente dormidos desde hace años entran en erupción al mismo tiempo! ¡Rápido, hay que encontrar refugio en las montañas altas, para evitar los ríos de lava y salvar los huevos!

MATERIAL

► 4 figuras de Dinosaurios

LUIS
Estegosaurio amarillo

NESSIE
Diplódoco rosa

MARÍA
Tricerátops azul

FEDERICO
Tiranosaurio rojo



► 1 tablero de juego

Este tablero dispone de diferentes tipos de casillas:

- | | |
|--------------------------|-----------------------------------|
| 1 La casilla Lago | 6 Las casillas Montaña |
| 2 Las casillas Salida | 7 Las casillas Nido |
| 3 Las casillas Césped | 8 Las casillas Peñasco puntiagudo |
| 4 Las casillas Volcán | 9 Las casillas Arbustos espinosos |
| 5 Las casillas Meteorito | |



► 4 Volcanes

Cada Volcán representa el punto de partida de los diferentes caminos de lava.



► 4 Montañas

Sitios que permiten a los Dinosaurios permanecer a salvo.

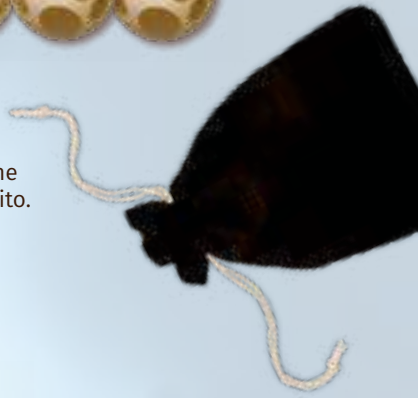


► 6 fichas huevos de Dinosaurio



► 1 bolsa de tela grande

Al principio de la partida, contiene todas las fichas de Lava y Meteorito. Sirve para sacar las fichas al azar.



► 1 folleto reglas de juego



► 9 obstáculos

Los obstáculos son sitios en el tablero por donde ni los Dinosaurios, ni la Lava pueden pasar. Estos sitios se representan con:

✦ 4 Peñascos puntiagudos



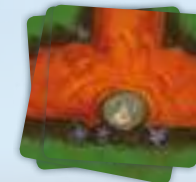
✦ 5 Arbustos espinosos

Se usan sólo con la variante Arbustos espinosos (ver pág. 25).



► 58 fichas de Peligro

Existen diferentes tipos de fichas de Peligro:



✦ 48 fichas de Lava
Cada ficha se relaciona con un camino de lava específico.



✦ 4 fichas Volcán
Se sitúan bajo los Volcanes al principio de la partida.



✦ 6 fichas Meteorito
Cada ficha corresponde a una casilla específica del tablero.

PREPARACIÓN

1 Pon el tablero de juego en el centro de la mesa.

2 Pon las 4 fichas Volcán en las casillas Volcán del tablero según el color de las flores y la dirección del río de lava dibujado en el tablero.

Luego, pon los cuatro volcanes previamente ensamblados sobre las fichas Volcán, respetando el color de las flores y la dirección del río de lava dibujado en el tablero.

3 Pon los 4 Dinosaurios en las 4 casillas correspondientes alrededor del lago central.

7 Reúne los 4 Peñascos puntiagudos y ponlos en las 4 casillas que representan una Peñasco.

5 Pon las 6 fichas Huevo en las casillas Nido.

4 Reúne las Montañas y ponlas en las 4 esquinas del tablero de juego, en las casillas Montaña.

6 Pon todas las fichas que quedan en la bolsa de tela y revuélvelas sin mirar.

OBJETIVO DEL JUEGO

SOS DINO es un juego cooperativo en el que, por turnos, deberás hacer avanzar la Lava de los Volcanes y, luego, hacer avanzar a los Dinosaurios que se encuentran en el tablero. Deberás hacerlos llegar hasta una parte segura, en la cima de una Montaña, al tiempo que recoges los huevos dispersos aquí y allá en el camino. Si logras salvar a todos los Dinosaurios y todos los huevos, tú y tu equipo ganan la partida.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla en una serie de turnos hasta que termina. Cada uno de estos consta de tres etapas que se juegan en el orden siguiente:

1 SACAS AL AZAR UNA FICHA DE LA BOLSA

2 PON ESTA FICHA EN EL TABLERO

3 POR ÚLTIMO, REALIZA LA ACCIÓN QUE SE INDICA EN ELLA

¡El jugador que tiene los brazos más cortos empieza!

1 SACA UNA NUEVA FICHA

El jugador activo saca al azar una ficha de la bolsa de tela y la muestra a todos los participantes.

2 PON LA FICHA EN EL TABLERO

Hay varias posibilidades según la ficha que se haya sacado.

*Ficha de Lava

Si es una ficha de Lava, prolonga el camino de lava que tiene la flor del mismo color. Las fichas de Lava deben ponerse en una casilla vacía, nunca sobre otra ficha o un lago o un obstáculo.



Si se encuentran dos ríos de lava, se bloquean mutuamente.

Atención: si en la casilla donde pones la ficha de Lava ya hay un Dinosaurio o un huevo, este queda eliminado y sale inmediatamente del juego.

NOTA

Es posible que la ficha de Lava que acabas de sacar cierre el camino de lava correspondiente. En ese momento, la presión empieza a aumentar en el Volcán... La próxima vez que un jugador saque una ficha de Lava del color del camino cerrado, ¡**QUÉ DESASTRE! ¡ESTE HARÁ ERUPCIÓN!**

El jugador activo debe sacar el Volcán del tablero, para dejar visible la ficha Volcán con 4 caminos de lava. Luego, pone la ficha de Lava sacada a continuación de uno de los nuevos caminos y realiza la acción que indica la ficha.

NOTA

Si el Volcán ya ha hecho erupción y sus caminos de lava se bloquean nuevamente, la ficha que se ha sacado simplemente se deja de lado, en la caja, y el jugador activo vuelve inmediatamente a sacar otra ficha. Los jugadores no pueden beneficiarse de las acciones que se indican en las fichas de Lava que se dejan de lado.

* Ficha Meteorito

Si sacas una ficha Meteorito, ponla en la casilla que tiene el mismo símbolo que ese Meteorito.



Si un Dinosaurio se encuentra en la casilla que tiene este símbolo, queda eliminado. Vuelve a poner el Dinosaurio en la caja y la ficha Meteorito en la casilla correspondiente.

Si el símbolo ya ha sido cubierto por una ficha de Lava, simplemente, vuelve a poner la ficha Meteorito en la caja y saca otra. Tú y tu equipo no se benefician de la acción que se indica en la ficha Meteorito.

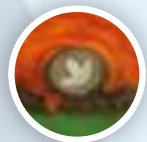
NOTA

Una vez instalado el tablero, la ficha Meteorito se considera como un obstáculo.

3 REALIZA LA ACCIÓN INDICADA

Después de haber puesto la ficha en el tablero, debes efectuar la acción que indica esa ficha. Se trata de hacer avanzar uno o varios Dinosaurios, es decir, volver a sacar directamente otra ficha.

Las acciones son:



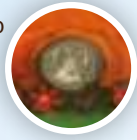
Mueve uno de los Dinosaurios que deseas una sola casilla.



Mueve los dos Dinosaurios que deseas una casilla cada uno.



Mueve un solo Dinosaurio dos casillas. Puedes mover el Dinosaurio que desees, cualquiera que sea el color.



Vuelve a sacar una ficha.

* ¿Cómo mover los Dinosaurios?

Los Dinosaurios siempre se mueven hacia adelante, atrás y los lados, nunca diagonalmente. No pueden ponerse en una casilla donde se encuentra otro Dinosaurio.

Atención: no puedes mover el Dinosaurio cuyo color sea idéntico al de las flores de la ficha de Lava.

Ejemplo



Algunas casillas se consideran como obstáculos. Los Dinosaurios no pueden ir allí.

CONSEJO

En el reverso de la ficha de Lava se indica el Dinosaurio que no se puede mover.

Esta ficha no concierne a este Dinosaurio



Flores que indican el camino + símbolo de acción

* ¿Cómo salvar a los Dinosaurios y los huevos?

Si mueves el Dinosaurio hasta una Montaña, ¡se ha salvado! Permanece en altura, protegido de la Lava y los Meteoritos, hasta el final de la partida y no puede moverse más.

Si haces que un Dinosaurio pase o se detenga en un Nido que tiene una ficha Huevo, ¡este Huevo se ha salvado! Recobra la ficha y ponla en una Montaña.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida puede terminar de tres maneras diferentes:

- * El último Dinosaurio en el tablero escala la Montaña.
- * La Lava o un Meteorito elimina al último Dinosaurio que queda en el tablero.
- * No quedan fichas de Peligro en la bolsa.

Una vez terminada la partida, contad todos juntos los puntos que habéis ganado:

- * Cada Dinosaurio a salvo en un Montaña da 2 puntos a todo el equipo.
- * Cada Huevo rescatado da 1 punto a todo el equipo.
- * Los Huevos que aún están en el Nido no dan ningún punto. Los Dinosaurios que, al final de la partida, aún están en el tablero y no en las Montañas tampoco dan puntos.

VARIANTE ARBUSTOS ESPINOSOS



Si te has acostumbrado al juego inicial y deseas más desafíos, juega con la variante Arbustos espinosos. Pon los 5 Arbustos espinosos en las casillas correspondientes en el momento de la preparación del juego. ¡De este modo, se añaden obstáculos al recorrido de los Dinosaurios!

También es posible jugar con los Arbustos espinosos sin los Peñascos puntiagudos. Entonces, las casillas Peñascos puntiagudos no se consideran más como obstáculos.

¡Ahora, a jugar!

Número de puntos

- 14 puntos:** ¡Enhorabuena! ¡Habéis logrado salvar a todos los Dinosaurios y todos los huevos! ¡Sois los campeones del rescate!
- 12 y 13 puntos:** ¡Casi! Estuvisteis a punto de lograrlo! ¡Bravo por esta satisfactoria puntuación!
- De 9 a 11 puntos:** ¡Gracias a vosotros, se han salvado algunos huevos! E incluso si no habéis cumplido completamente vuestra misión, ¡estamos seguros de que lo haréis mejor la próxima vez!
- De 6 a 8 puntos:** Protector de Dinosaurios es un oficio de tiempo completo. Para ello, necesitáis un poco más de experiencia para estar al máximo. ¡No os desaniméis!
- De 0 a 5 puntos:** Hay que decir que no era un buen día para salvar Dinosaurios... ¡pero lo importante es participar! ¡No dudéis en volver a intentar la aventura para mejorar vuestra puntuación!

Resultados

✎ Mensaje de los autores y el equipo

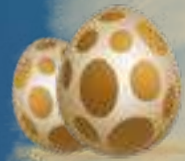
Théo dedica este juego a Olivia, Madeline y Gaspard. Los autores agradecen a Élodie, Petite Manue, la Cafetera, Lily, y Aurélie por su magnífico trabajo en este juego.

Además, agradecemos a los alumnos de Ludres (Francia) y a los equipos pedagógicos que nos entregaron sus valiosos comentarios e impresiones sobre este juego. ¡Divertíos mucho!

CRÉDITOS

AUTORES: Ludovic MAUBLANC y Théo RIVIÈRE - ILUSTRADOR: Mathieu LEYSSENNE - JEFE DE PROYECTO: Aurélie RAPHAËL RELECTOR: Xavier TAVERNE - DISEÑADOR GRÁFICO: Allison MACHEPY - TRADUCCIÓN: Powerling

2018 LOKI



MARIA, FEDERICO, AGNESE e LUIGI sono cresciuti insieme nella meravigliosa Valle del Fuoco, tana dei dinosauri. Come al solito, i quattro amici si ritrovano attorno al lago per giocare. Ma ad un tratto la terra inizia a tremare e a fare degli strani rumori. Il cielo s'incupisce bruscamente e l'atmosfera inizia a diventare più carica. **CATASTROFE!** I 4 vulcani che erano tranquillamente addormentati da anni eruttano contemporaneamente! Presto! Bisogna rifugiarsi sulle alte montagne per evitare le colate di lava e salvare le uova!

MATERIALE

► 4 figurine di Dinosauri



► 1 tabellone

Diversi tipi di caselle sono rappresentate sul tabellone:

- | | |
|------------------------|--------------------------------|
| 1 La casella Lago | 6 Le caselle Montagna |
| 2 Le caselle Partenza | 7 Le caselle Nido |
| 3 Le caselle Erba | 8 Le caselle Roccia appuntita |
| 4 Le caselle Vulcano | 9 Le caselle Cespuglio spinoso |
| 5 Le caselle Meteorite | |



► 4 Vulcani

Ogni Vulcano rappresenta il punto di partenza dei vari percorsi di lava.



► 4 Montagne

Luoghi che permettono ai Dinosauri di essere salvi.



► 6 gettoni Uova di Dinosaurio



► 1 sacchetto di tessuto

All'inizio della partita contiene tutte le tessere Lava e Meteorite. Serve per pescare le tessere a caso.



► 1 regole del gioco



► 9 ostacoli

Gli ostacoli sono dei punti sul tabellone in cui né i Dinosauri né la Lava possono circolare. Questi punti sono rappresentati da:

✦ 4 Rocce appuntite



✦ 5 Cespugli spinosi

Utilizzati solamente per la variante cespugli spinosi (vedere p. 31).



► 58 tessere Pericolo

Esistono vari tipi di tessere Pericolo:



✦ 48 tessere Lava

Ogni tessera è associata a uno specifico percorso di lava.



✦ 4 tessere Vulcano

Sono poste sui Vulcani all'inizio della partita.



✦ 6 tessere Meteorite

Ogni tessera corrisponde a una casella ben precisa del tabellone.

DISPOSIZIONE



1 Metti il tabellone al centro del tavolo.

2 Posiziona le 4 tessere Vulcano sulle caselle Vulcano del tabellone, rispettando il colore dei fiori.

Poi, metti i 4 Vulcani precedentemente assemblati sopra le tessere Vulcano, rispettando il colore dei fiori e l'orientamento della colata di lava illustrata sul tabellone.

3 Disponi i 4 Dinosauri nelle 4 caselle corrispondenti attorno al lago centrale.

7 Assembla le 4 Rocce appuntite e posizionale sulle 4 caselle che raffigurano una Roccia.

5 Metti i 6 gettoni Uovo nelle caselle Nido.

4 Assembla le Montagne e mettile ai 4 angoli del tabellone, sulle caselle Montagna.

SCOPO DEL GIOCO

SOS DINO è un gioco di cooperazione dove, a turno, devi far progredire la Lava dei Vulcani per far avanzare i Dinosauri che si trovano sul tabellone. Dovrai permettere loro di raggiungere la sicurezza di un'alta Montagna, recuperando lungo il cammino le Uova disseminate qui e là. **Se riesci a salvare tutti i Dinosauri e tutte le Uova, tu e la tua squadra vincete la partita.**



SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

La partita si svolge con una successione di turni fino a quando si arriva alla fine. Ogni turno è fatto di tre fasi, da giocare in questo ordine:

1 PESCHI UNA TESSERA A CASO DAL SACCHETTO

2 POSI LA TESSERA SUL TABELLONE

3 INFINE COMPI L'AZIONE INDICATA SULLA TESSERA

Il giocatore con le braccia più corte inizia!

1 PESCA UNA NUOVA TESSERA

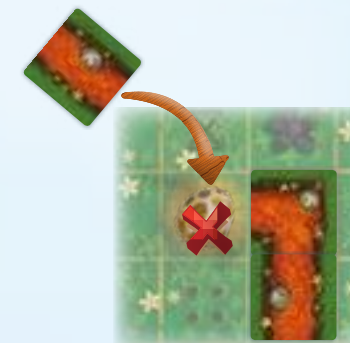
Il giocatore attivo pesca a caso una tessera dal sacchetto di tessuto e la mostra a tutti.

2 APPOGGIA LA TESSERA SUL TABELLONE

Esistono diverse possibilità a seconda della tessera pescata.

* Tessera Lava

Se hai pescato una tessera Lava, allunga il percorso di lava con il fiore dello stesso colore. Le tessere Lava devono essere posizionate su una casella vuota, mai sopra un'altra tessera o sopra un lago o un ostacolo.



Se due percorsi di lava si congiungono, si bloccano a vicenda.

Attenzione, se c'è un Dinosaurio o un uovo sulla casella dove posi la tessera Lava, esso è eliminato e rimosso immediatamente dal gioco.

NOTA

Può succedere che la tessera Lava che hai appena pescato vada a interrompere il percorso di lava corrispondente. La pressione inizia allora a salire nel Vulcano... La prossima volta che un giocatore pescherà una tessera Lava del colore del percorso bloccato, **CATASTROFE! IL VULCANO ESPLODERÀ!**

Il giocatore attivo deve allora rimuovere il Vulcano dal tabellone, facendo apparire la tessera Vulcano con 4 percorsi di lava. Mette poi la tessera Lava pescata subito dopo uno dei nuovi percorsi e compie l'azione indicata sulla tessera.

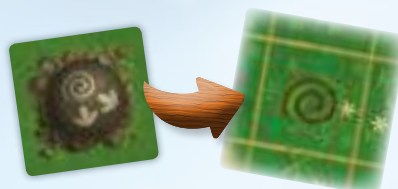


NOTA

Se il Vulcano è già esploso e i suoi percorsi di lava sono nuovamente bloccati, la tessera pescata viene semplicemente messa da parte nella scatola e il giocatore attivo ripesca immediatamente una nuova tessera. I giocatori non possono beneficiare delle azioni indicate sulle tessere Lava messe da parte.

* Tessera Meteorite

Se peschi una tessera Meteorite, mettila sulla casella con lo stesso simbolo della Meteorite in questione.



Se c'è un Dinosaurio sulla casella con quel simbolo, il Dinosaurio è eliminato. Rimetti il Dinosaurio nella scatola e posa la tessera Meteorite sulla casella corrispondente.

Se il simbolo è già stato coperto da una tessera Lava, rimetti semplicemente la tessera Meteorite nella scatola e pesca una nuova tessera. Tu e la tua squadra non beneficate dell'azione indicata sulla tessera Meteorite.

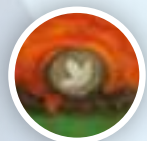
NOTA

Dopo averla messa sul tabellone, la tessera Meteorite è considerata come un ostacolo.

3 FAI L'AZIONE INDICATA

Dopo aver posizionato la tessera sul tabellone, devi fare l'azione indicata sulla tessera. Si tratta o di spostare uno o più Dinosauri o di ripescare direttamente un'altra tessera.

Le azioni sono:



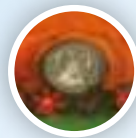
Sposta **uno** dei Dinosauri di **una sola casella**.



Sposta **due Dinosauri** di tua scelta di **una casella ciascuno**.



Sposta **un solo Dinosaurio** di **due caselle**. Puoi spostare il Dinosaurio di tua scelta, indipendentemente dal colore.

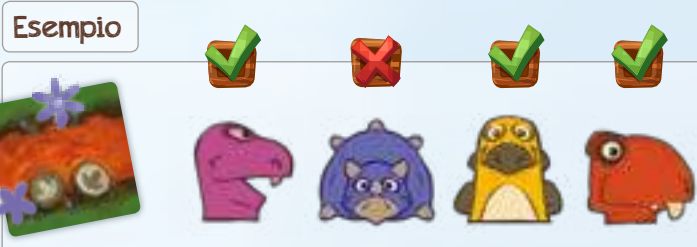


Ripesca **una nuova tessera**.

* Come spostare i Dinosauri?

I Dinosauri si spostano sempre in avanti, indietro e lateralmente, mai in diagonale. Non possono spostarsi su una casella dove si trova un altro Dinosaurio.

Attenzione, non puoi spostare il Dinosaurio del colore identico a quello dei fiori sulla tessera Lava.



Alcune caselle sono considerate come degli ostacoli. I Dinosauri non possono andarci.

SUGGERIMENTO

Dietro alla tessera Lava è indicato il Dinosaurio che non può essere spostato.

Dinosaurio escluso da questa tessera



Fiori che indicano il percorso + simbolo azione

* Come salvare i Dinosauri e le Uova?

Se sposti un Dinosaurio su una Montagna, il Dinosaurio è salvo! Resta in alto, al riparo dalla Lava e dalle Meteoriti fino alla fine della partita e non può più essere spostato.

Se fai passare o fermare un Dinosaurio su un Nido con un gettone Uovo, l'Uovo è salvo! Recupera il gettone e mettilo su una Montagna.

FINE DELLA PARTITA

La partita può concludersi in tre modi diversi:

- * L'ultimo Dinosaurio sul tabellone sale su una Montagna.
- * L'ultimo Dinosaurio sul tabellone è eliminato dalla Lava o da una Meteorite.
- * Non ci sono più tessere Pericolo nel sacchetto.

Dopo aver terminato la partita, contate tutti insieme i punti che siete riusciti a guadagnare:

- * Ogni Dinosaurio salvato su una Montagna dà **2 punti** a tutta la squadra.
- * Ogni Uovo salvato dà **1 punto** a tutta la squadra.
- * Le Uova ancora nel Nido non danno alcun punto. Anche i Dinosauri ancora sul tabellone e non sulle Montagne a fine partita non danno alcun punto.

VARIANTE CESPUGLI SPINOSI



Se sei abituato al gioco di base e vuoi aggiungere altre sfide, gioca con la variante Cespugli spinosi. Metti i 5 Cespugli spinosi sulle caselle corrispondenti al momento della disposizione. Essi rappresentano degli ulteriori ostacoli al percorso dei Dinosauri!

È anche possibile giocare con i Cespugli spinosi, senza le Rocce appuntite. Le caselle Rocce appuntite non sono allora più considerate come degli ostacoli.

Tocca a voi giocare!

Numero di punti

Numero di punti	Risultato
14 punti:	Congratulazioni! Siete riusciti a salvare tutti i Dinosauri e tutte le Uova! Siete dei campioni di salvataggio!
12 e 13 punti:	Ci eravate quasi! Mancava davvero poco! Complimenti per questo punteggio notevole!
Da 9 a 11 punti:	Grazie a voi alcune Uova e alcuni Dinosauri si sono salvati! E anche se non avete completato perfettamente la missione, siamo sicuri che farete meglio la prossima volta!
Da 6 a 8 punti:	Fare il protettore di Dinosauri, è un lavoro a tempo pieno. Vi serve ancora un po' di esperienza per essere al top. Non scoraggiatevi!
Da 0 a 5 punti:	Bisogna dire che non era un buon giorno per salvare dei Dinosauri... ma l'importante è partecipare! Ritentate subito l'avventura per migliorare il vostro punteggio!

Parola agli autori e al team

Théo dedica questo gioco a Olivia, Madeline e Gaspard. Gli autori ringraziano Élodie, Petite Manue, la Cafetière, Lily e Aurélie per il loro magnifico lavoro su questo gioco.

Ringraziamo inoltre gli scolari di Ludres e i team pedagogici che ci hanno offerto i loro preziosi feedback e le loro impressioni su questo gioco. Divertitevi un sacco!

CREDITS

AUTORI: Ludovic MAUBLANC e Théo RIVIÈRE - ILLUSTRATORE: Mathieu LEYSSENNE - RESPONSABILE DI PROGETTO: Aurélie RAPHAËL
REVISORE: Xavier TAVERNE - GRAFICO: Allison MACHEPY - TRADUZIONE: Powerling

2018 LOKI



WWW.LOKI-KIDS.COM

2018 LOKI - All rights reserved