

Expédition Dino



Un jeu d'adresse et d'aventures pour 2 à 5 explorateurs assidus de 4 à 99 ans.

Idée : Gunter Baars
Illustration : Cornelia Haas
Durée de la partie : env. 15 minutes

Des coups de marteau résonnent bruyamment dans la légendaire « Vallée des dinosaures ». Tim, un chercheur spécialiste des dinosaures, est à la recherche de traces des géants préhistoriques. Équipé d'un marteau et d'un burin, il casse des rochers et découvre des os fossilisés de dinosaure. Mais entre les rochers se cache Dino, un dangereux dinosaure qui n'aime pas être dérangé. Il faut donc être très prudent, car seul celui qui récupérera le plus grand nombre d'os, en faisant preuve d'adresse et en ayant de la chance au dé, avant que Dino ne soit dégagé deviendra le plus grand chercheur de dinosaure de tous les temps et gagnera la partie.

FRANÇAIS

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu « Vallée des dinosaures »
- 1 explorateur Tim
- 1 dinosaure Dino
- 1 marteau
- 1 burin
- 24 rochers (en forme de cubes)
- 1 rocher plate-forme
- 1 dé vert
- 1 règle du jeu



recupérer le plus possible de rochers

*plateau de jeu et plaque de dépôt au milieu de la table,
plate-forme au milieu du plateau de jeu*

empiler les rochers

dinosaure enfermé au milieu

Idée

Accompagnés de Tim, vous menez une expédition dans la célèbre « Vallée des dinosaures ». Quand c'est à toi de jouer, tu essayes à l'aide du marteau et du burin de dégager un os de dinosaure fossilisé dans le rocher. Mais sois prudent, car si plus d'un rocher tombe par terre, si Tim est touché ou si Dino le dinosaure se renverse, ton tour est fini. Le but du jeu est de récupérer le plus de rochers en faisant preuve d'adresse et en ayant de la chance au dé.

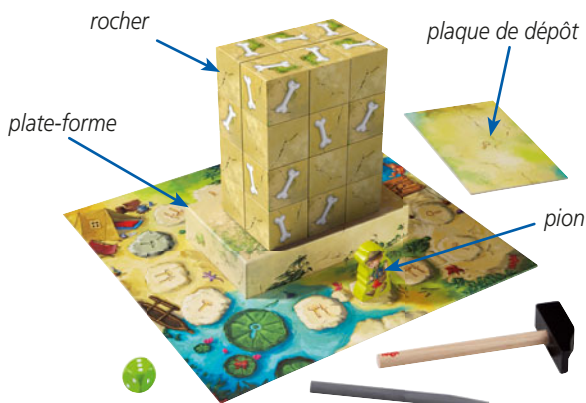
Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, retirez avec précaution la pièce rectangulaire prédécoupée placée au milieu du plateau de jeu. Cette pièce servira à déposer les rochers.

Posez le plateau de jeu au milieu de la table et la plaque de dépôt des rochers à l'écart du plateau de jeu. Ensuite, placez la plate-forme dans le trou rectangulaire formé au milieu du plateau de jeu. Posez Tim sur n'importe quelle case du plateau de jeu. Préparez le marteau, le burin et le dé.

Maintenant, on assemble le rocher

1. Posez six cubes quelconques en deux rangées de trois sur la plate-forme.
2. Posez le dinosaure debout entre deux rangées de cubes.
3. Posez les 18 cubes restants en trois piles supplémentaires. Le dinosaure se retrouve complètement entouré de rochers.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra nommer le plus grand nombre de noms de dinosaures a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Avance Tim du nombre correspondant de cases dans le sens des aiguilles d'une montre.

Qu'indique le rocher sur lequel Tim arrive ?



- **Le marteau**

Tu as le droit de réaliser une *fouille* (voir « actions »). Pour cela, utilise le marteau.



- **Le marteau et le burin**

Tu as le droit de réaliser une *fouille* (voir « actions »). Pour cela, utilise le marteau et le burin.



- **La loupe**

Tu as le droit de réaliser une *exploration* (voir « actions »).

Exécute l'action correspondante. Après cela, c'est au tour du joueur suivant.

Actions

Fouille

Comme pour les vrais explorateurs, la fouille pour trouver des restes de dinosaures va demander beaucoup d'adresse. Tu essayes de dégager un rocher.

Prends l'outil indiqué et frappe à un endroit qui te semble convenir pour dégager un rocher de manière à ce qu'il tombe par terre. Tu as droit à trois essais.

La fouille se termine tout de suite ...

- **... lorsqu'un rocher est tombé.**

Super ! La fouille a bien réussi. Regarde si un os fossilisé est représenté sur la face supérieure du rocher, mais tu n'as pas le droit de déplacer le rocher.

*ramasser le rocher
représenté avec un os*

*plusieurs rochers =
tour fini, rochers sur la
plaque de dépôt*

*dinosaure renversé =
partie terminée*

*lancer un rocher
comme un dé*

Un os est-il représenté sur le rocher ?

→ **Oui ?**

Super ! Prends le rocher.

→ **Non ?**

Pas de chance. Pose le rocher sur la plaque de dépôt.

- **... lorsque plusieurs rochers sont tombés par terre.**
Attention chute de rochers ! Pose tous les rochers tombés sur la plaque de dépôt.
- **... au bout de la troisième tentative en tapant avec l'outil.**
Si aucun rocher n'est tombé, tu n'as pas de chance.
- **... lorsqu'un rocher touche l'explorateur Tim.**
Aïe ! Pose tous les rochers tombés sur la plaque de dépôt.
- **... lorsque le dinosaure se renverse.**
La partie est tout de suite terminée. Si des rochers sont tombés, ils restent par terre. Ils n'appartiennent à personne.

Exploration

Peut-être auras-tu ici un peu de chance et que tu trouveras un os. Prends un rocher de la plaque de dépôt et lance-le à la manière d'un dé.

La face supérieure du rocher contient un os ?

• **Oui ?**

Quelle chance ! Prends le rocher.

• **Non ?**

Pas de chance. Pose-le sur la plaque de dépôt.

S'il n'y a pas de rochers sur la plaque de dépôt, tu as le droit de lancer le dé vert encore une fois et d'avancer Tim.

Fin de la partie

La partie se termine dès que l'un d'entre vous a renversé Dino le dinosaure. Celui qui a récupéré le plus de rochers est le plus grand explorateur de dinosaures et gagne la partie.

Conseil:

Avant de taper sur les rochers avec les outils, observez-les bien. Si c'est possible, essayez de taper sur des rochers représentant le plus possible d'os. Vous aurez donc plus de chance d'obtenir un os sur la face supérieure du rocher une fois qu'il sera tombé.

Expédition pour pros

On joue suivant les règles ci-dessus, mis à part les différences suivantes :

- Pour la fouille, tu as droit à autant d'essais que de points obtenus sur le dé.
- Le joueur qui a dérangé Dino et l'a renversé perd la partie. Chaque joueur a donc le choix de passer son tour quand c'est à lui de jouer.
- La partie se termine dès que l'un de deux cas suivants se présente :

1. Tous les joueurs ont passé leur tour ?

Celui qui a récupéré le plus de rochers gagne la partie.

2. Dino a été renversé ?

Le joueur qui a renversé le dinosaure perd la partie. Les autres joueurs comptent leurs rochers. Celui qui en a le plus gagne la partie.

dinosaure renversé



L'auteur



Gunter Baars est né en 1962 à Hambourg. Après le baccalauréat, il a d'abord travaillé de nombreuses années comme rédacteur et scénariste freelance, entre autres pour le magazine satirique MAD et les BD Ottos Ottifanten, mais aussi pour la télévision et la radio. C'est en 1989 qu'est paru son premier jeu. Puis environ 60 autres jeux suivirent jusqu'à aujourd'hui.

Expédition Dino, après *Les chevaliers tumultueux* et d'autres jeux, est son 6ème jeu édité chez HABA.

FRANÇAIS

L'illustratrice



Cornelia Haas est née en 1972 à Ichenhausen (Allemagne). Depuis 10 ans, elle est illustratrice freelance et travaille pour de nombreuses maisons d'édition. En 2005, elle a obtenu une distinction de la fondation Buchkunst pour « DIE SCHÖNSTEN DEUTSCHEN BÜCHER » (les plus beaux livres allemands) dans la catégorie livres pour enfants.

Elle vit à Münster (Allemagne) où elle travaille au sein de la communauté d'artistes nommée « Hafenstraße 64 ». *Expédition Dino* est son deuxième jeu publié chez HABA.