

L'Île des Dinosaures

DINOLAND®



Clementoni

BUT DU JEU

Obtenir le score le plus élevé, en conquérant le plus grand nombre d'Objectifs disposés sur la carte. Capturer les grands Dinosaures et se sauver avant l'explosion finale du Volcan. Le temps disponible est de 60 minutes.

LE PROFESSEUR DARMIN, TOPSY et BEEP

Le professeur DARMIN est le scientifique qui a découvert l'incroyable Ile des Dinosaures et qui la survole à bord de la navette Eagleship. Avec lui, le bébé tricératops TOPSY et l'ordinateur Beep guideront les explorateurs pendant le jeu. Quand l'un d'entre eux apparaît sur la cassette vidéo, le jeu est alors temporairement suspendu et les ordres impartis doivent être immédiatement exécutés par les explorateurs. Au terme de leur intervention le jeu reprend où il s'est interrompu.

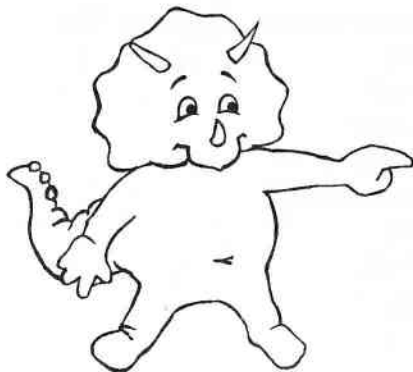
LA CARTE

L'Ile des Dinosaures est divisée en 7 Territoires de couleurs différentes: le Volcan, la Forêt pétrifiée, les Pics des Géants, la Lagune de la Lune, le Désert de Sel, les Cascades du Diable, la Vallée des Monstres.

En plus des cases normales, il y en a quelques unes spéciales :

- 7 cases "Territoire" (les cases où sont inscrits les noms des Territoires)
- 21 cases rouges où seront disposés les Objectifs
- 18 cases "E" qui permettent de prendre les cartes Exploration
- 21 cases comportant une tête de Dinosaur, sur lesquelles seront placés les Dinosaures pendant le jeu

Sur toutes les cases, normales et spéciales, on peut passer et/ou s'arrêter.



PREPARATION DU JEU

Avant de commencer, il faut introduire la cassette dans le magnétoscope, puis:

- coller les adhésifs sur les faces du dé
- choisir le pion de couleur qui représente son propre explorateur et le placer au camp de base correspondant
- piocher une carte "Mot d'Ordre", et après l'avoir lue, la placer retournée devant soi

- chaque Explorateur prend au hasard 3 jetons "Ressources", en veillant à ce qu'ils soient tous différents,
- prendre au hasard 21 jetons "Objectifs" et les placer sur les cases rouges de la carte, la mention "Objectif" tournée vers le haut,
- battre les cartes Exploration et mettre le paquet la face Exploration tournée vers le haut près du plateau de jeu,
- placer la navette Eagleship sur la case Territoire "Volcan" au centre de la carte,
- tirer au dé le sens du jeu : celui qui obtient le plus de points commence et les autres suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

COMMENT JOUE-T-ON ?

Quand tout est prêt, on fait démarrer la cassette vidéo. Après une brève introduction, le professeur DARMIN donne le départ. Le premier explorateur lance le dé, il se déplace sur la Carte en partant de son camp de base. Les autres explorateurs joueront de même (dans le sens des aiguilles d'une montre).

Le déplacement des pions peut se faire dans toutes les directions. Les expéditions doivent essayer d'atteindre les cases rouges qui contiennent les objectifs *.

- () si un explorateur atteint une case comportant un Objectif, il retourne celui-ci et contrôle les Ressources nécessaires pour l'obtenir.
 - s'il possède la bonne Ressource pour obtenir cet Objectif, il le prend pour lui et replace dans son casier (à l'intérieur de la boîte) la Ressource utilisée. Son tour est passé.
 - s'il ne possède pas la ressource nécessaire il continuera à se déplacer, au tour suivant, en laissant l'Objectif découvert.
- b) si un explorateur atteint une case "E", il prend la première carte Exploration du paquet. Si la carte est du type "A jouer tout de suite", il la lit à voix haute et exécute les indications mentionnées. Si la carte est du type "A garder", il la conserve et son tour est passé.
- c) si un explorateur atteint les cases Territoires comportant des jetons Ressources, il les prend et les garde pour les utiliser ultérieurement au moment opportun. Son tour est passé.

(*) **IMPORTANT => Pour atteindre une case, il n'est pas nécessaire que le chiffre obtenu au lancé du dé soit exact. En effet, un explorateur peut rejoindre une case séparée de 3 s'il a lancé 5, naturellement, il renonce aux points restants.**

LA EAGLESHIP

Quand un explorateur lance le dé et obtient la face sur laquelle figure la navette, il déplace le pion Eagleship sur l'une des 7 cases Territoires de son choix, puis il prend une Ressource dans la boîte et la pose sur la case Territoire où il a placé la Eagleship. Il déplace enfin son pion de 6 cases. Dans la phase de capture des grands Dinosaures, l'Eagleship a valeur de Joker. Si au moment de la rencontre l'explorateur en lutte tombe sur la face du dé représentant l'Eagleship, il remporte automatiquement la rencontre et prend le Dinosaur.

RESSOURCES ET OBJECTIFS

Les Ressources dont disposent les explorateurs sont de 6 types et servent à gagner les Objectifs et les grands Dinosaures. Elles sont placées dans un casier spécial de la boîte, faisant office de "Magasin". Les Ressources sont : un Fusil narcotisant, un Filet pour la chasse et le transport, une Caméra vidéo, des Jumelles à rayons infrarouges, un Géodétecteur pour les relevés géologiques, une Boussole. Les explorateurs peuvent s'échanger les Ressources pendant la partie, tout simplement en se mettant d'accord. Les Objectifs placés faces cachées sur la carte sont : Petits Dinosaures, Oeufs et Fossiles et peuvent valoir 5 ou 10 points. Sur chaque Objectif sont inscrites les ressources nécessaires pour les obtenir.



LES CARTES EXPLORATION

Chaque fois qu'un explorateur s'arrête avec son pion sur une case "E" il tire une carte Exploration du paquet. On peut également obtenir des cartes Exploration grâce à certaines

interventions du professeur DARMIN.

Les cartes Exploration sont de deux types :

- A JOUER TOUT DE SUITE - L'Explorateur qui l'a piochée la lit à haute voix : l'effet décrit est appliqué immédiatement. Il replace ensuite la carte sous le paquet.
- A GARDER : L'Explorateur ne la lit pas à haute voix mais la conserve pour jouer ensuite au moment qu'il jugera opportun.

LE MOT D'ORDRE

Quand le professeur DARMIN demande le "Mot d'Ordre", l'Explorateur interpellé ne doit pas regarder le carton en sa possession, mais faire appel à sa mémoire. S'il donne le Mot d'Ordre correct dans le temps accordé par le professeur, il remet le carton dans la boîte et en prend un nouveau. Dans le cas contraire, il garde celui qu'il avait déjà et subit tour à tour les pénalisations prévues.

LA CAPTURE DES GRANDS DINOSAURES



Les 15 Dinosaures à capturer pendant le jeu sont de 5 types différents avec des caractéristiques diverses : il y a 3 Compsognathus (les plus petits), 3 Diplodocus (les plus longs), 3 Stégosaures (les plus étranges), 3 Ankylosaures (les plus cuirassés), 3 Tyrannosaures (les plus féroces).

Les groupes de Dinosaures doivent être placés sur les cases marquées d'une tête de Dinosaur, dans le territoire où se trouve l' Eagleship, aux 5 moments différents annoncés par TOPY.

Sur chaque fiche Dinosaur, en plus du nom et du nombre de points prévu, figure un chiffre de 3 à 7 : ce chiffre représente la "valeur de l'attaque".

Enfin, y sont indiquées les Ressources qu'un explorateur doit posséder pour pouvoir le capturer.

Pour capturer un Dinosaur l'explorateur doit :

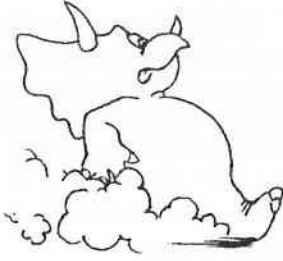
- atteindre une case où se trouve le Dinosaur,
- avoir les ressources nécessaires pour le capturer,
- lancer le dé et obtenir un résultat égal ou supérieur à la valeur d'attaque, ou bien obtenir l'Eagleship qui sert de Joker.

Exemple : pour capturer un Stégosaure, on a besoin d'un filet ou d'un fusil narcotisant. Le Stégosaure ayant une valeur d'attaque de 5 l'Explorateur doit donc obtenir au dé le 5 ou l'Eagleship.

Pour capturer un Dinosaur il peut être nécessaire de jouer les cartes Exploration qui permettent de doubler le score obtenu au dé.

Exemple : si l'Explorateur lance le 3 et a la carte Exploration qui double le lancé du dé, il joue la carte (en la remettant sous le paquet) et de cette façon obtient un score de 6, ce qui lui permet de capturer le Stégosaure dont la "valeur d'attaque" est de 5.

FIN DU JEU



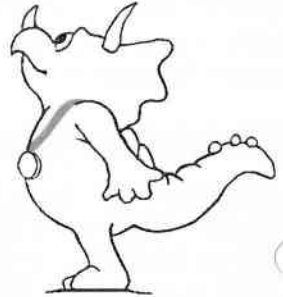
Le jeu s'achève lorsque l'explosion de l'île sur la cassette apparaît. Avant l'explosion, le BEEP annonce chaque minute le compte à rebours. Après l'explosion, on procède au décompte des Objectifs acquis et des Dinosaures capturés. Seuls sont considérés comptabilisés les points des explorateurs qui sont rentrés à l'un des quelconques camps de base. Si un explorateur ne réussit pas à rejoindre l'un des camps de base, avant l'explosion, seuls les points de ses Objectifs sont pris en compte, mais tous les points des Dinosaures qu'il

n'aura pas réussi à capturer seront perdus.

MONTEE EN GRADE DES EXPLORATEURS

Si au terme de la partie la somme des points de tous les explorateurs est supérieure à 700 points, chaque explorateur qui a participé à la partie est promu en grade par le professeur DARMIN.

Dans les parties successives, les explorateurs ayant un grade plus élevé ont des avantages par rapport aux autres. Les grades successifs sont : pionnier, trappeur, guide. Un pionnier prend au début du jeu 4 Ressources au lieu de 3. Un trappeur et un guide débutent le jeu avec 5 Ressources. De plus, un guide peut garder secrètement couverts les Objectifs situés dans les limites du territoire où se trouve son pion.



Grade	Ressources	Divers
Explorateur	3 ressources	—
Pionnier	4 ressources	—
Trappeur	5 ressources	—
Guide	5 ressources	contrôle secret des objectifs