

DINO DRAGON

Qui sera
le premier à aplatir
le nez du dragon ?



® Ravensburger

DINO DRAGON

Qui sera le premier à aplatir le nez du dragon ?

Jeu Ravensburger® n° 21084 8

Un jeu comique avec Dino le petit dragon pour 2 enfants de 4 à 7 ans.

Auteur: V. Charves

Illustration: D. Richter

Design de la boîte: Agence Serviceplan/
Ravensburger

Photos: M. Erhart / Th. A. Weiss

Contenu :

- 1 dragon
- 2 dés spéciaux
- 11 boutons multicolores
- 10 jetons
- 1 règle du jeu

La petite histoire de Dino Dragon, de sa Tante Dragolina et de la rougeole.



Les petits dragons aiment faire des bêtises, mais, s'ils se laissent prendre, cela ne se passe pas toujours bien. Surtout quand on a, comme Dino, une tante Dragolina. Comme beaucoup de „tatas“ dragons, elle a en effet un don spécial: elle peut faire de la magie. Mais cela ne marche pas toujours et la plupart du temps même, ses tours ratent complètement. Il y en a un seul qui marche à tous les coups, c'est celui de la rougeole. C'est bien la malchance de Dino qui avait justement choisi Tante Dragolina comme cible de ses vilains tours: Lundi, il avait remplacé son sucre par du sel, mardi, il avait mis de la mayonnaise dans son tube de dentifrice, mercredi, il avait mélangé du ketchup dans sa confiture de fraises et jeudi, Tante Dragolina

en avait vraiment assez. Elle a soufflé sur Dino son haleine magique ... avec le visage plein de boutons de rougeole ! Et les petits dragons détestent plus que tout au monde avoir des boutons rouges sur le visage ... Bien sûr, Tante Dragolina ne veut pas que le pauvre Dino garde ces boutons toute sa vie. Mais cela ne sera pas facile pour lui de s'en débarrasser. Aussi, Tante Dragolina lui a donné deux dés magiques en lui recommandant: „Va chercher des amis parmi les enfants: ils pourront te guérir de tes boutons à l'aide de ces dés magiques !“

Et voilà donc notre Dino parti avec ses boutons sur le visage et en poche deux dés magiques, dans l'espoir que quelqu'un pourra l'aider.



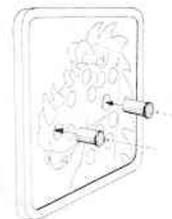
Pour commencer, un peu de bricolage:

Le Dragon que tu déballes pour la première fois a le visage plein de trous: voilà qui est pire encore que les boutons de rougeole: à toi donc de supprimer ces trous en procédant de la façon suivante:

1. Enfonce d'abord dans chacun des tubes en couleurs un bouchon vert.



2. Puis enfile ces tubes fermés par un bouchon dans chacun des trous du visage de Dino. Cela symbolise la rougeole de Dino.



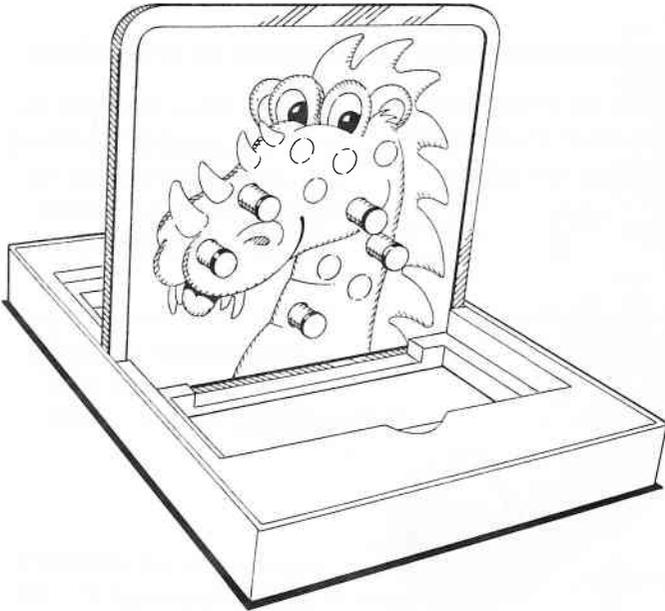
3. Ensuite, enfonce de l'autre côté un deuxième bouchon vert dans chacun des tubes. Comme ça, ils ne pourront plus tomber.



Et voilà à présent le moment pour Dino d'entrer en scène !

Préparatifs

Dino a enfin trouvé des amis - toi et ton camarade de jeu. Vous installez à présent son visage à rougeole en travers de la boîte que vous placez entre vous deux. Les boutons doivent être disposés de telle façon qu'un joueur voit six boutons, l'autre cinq. Les couleurs n'ont aucune importance.



But du jeu

Le but est - comme tu le sais déjà - de guérir Dino de sa rougeole à l'aide des deux dés magiques. Tu y parviens quand tu as poussé tous les boutons situés de ton côté vers le côté de ton adversaire - et que tu vois apparaître le visage vert et souriant de Dino.



En guerre contre la rougeole !

Celui qui a les **six** boutons de rougeole de son côté a le droit de commencer. Il lance les deux dés en couleurs. Selon ce qu'indiquent les dés, il a le droit ou non de pousser un bouton vers le côté adverse.

Et voici la signification des dés:

Les dés indiquent:

Cela signifie:

Les deux dés indiquent deux couleurs différentes, p. ex. rouge et bleu:

Regarde si le visage de Dino a un bouton bleu ou rouge de ton côté. Si Dino a un bouton bleu ou rouge sur ton côté de visage, tu choisis une de ces deux couleurs et tu pousses le bouton vers l'autre côté.

Remarque importante: c'est encore ton tour. Tu relances donc les deux dés.

Un seul dé indique la couleur d'un bouton situé de ton côté:

Tu as le droit de pousser vers l'autre côté le bouton de cette couleur. Tu rejoues ensuite avec les deux dés.

Les deux dés indiquent la même couleur (n'importe laquelle):

Tu ne pouvais pas tomber mieux: tu as le droit de pousser vers l'autre côté deux boutons de ton choix et de rejouer.

Remarque: on continue à lancer les dés tant qu'on peut pousser au moins un bouton de rougeole vers le côté adverse.

Pas de chance si les cas suivants se présentent:

Aucun dé n'indique la couleur d'un bouton situé sur ton côté:

Tu dois, sans pousser de boutons, passer les dés à ton adversaire qui lui, se réjouit car il peut tenter sa chance à présent.

Un dé montre Dino:

Encore de la malchance ! Tu dois passer les dés à ton adversaire qui joue aussitôt.



Gagné !

Celui qui a réussi en premier à pousser tous les boutons vers l'autre côté reçoit un jeton. Mais il n'est pas si facile de chasser la rougeole magique de Tante Dragolina; elle revient en effet. Tu dois donc aider une nouvelle fois ton ami Dino à guérir de sa rougeole.

Et encore une fois ... jusqu'à ce qu'un joueur ait pu collectionner quatre jetons. C'est alors lui qui a gagné !

Qui va réussir le premier à guérir quatre fois Dino de ses vilains boutons ? Ce joueur est le gagnant. Le voilà devenu ami de Dino, sans doute pour la vie ...

© 1993 by Otto Maier Verlag Ravensburg

**Editions Ravensburger,
68220 Attenschwiller, France**

