

Si un jeton lave tombe dans le Temple, tu peux le relancer.
 Si un jeton lave tombe sur une case sur laquelle un autre jeton lave est déjà présent, empile les 2 jetons.

Tout explorateur ou dinosaure présent sur une case engloutie par de la lave est éliminé du jeu. Un rubis recouvert de lave est également retiré du jeu.

Les explorateurs et les dinosaures ne peuvent pas être déplacés sur une case occupée par de la lave. Le Ptérodactyle ne peut pas déposer d'explorateurs à l'intérieur du volcan ou sur une case occupée par de la lave.

Après l'utilisation du volcan, retire-le du plateau jusqu'à ce qu'un des joueurs pioche une nouvelle carte Volcan.

CARTES « PTÉRODACTYLE »

Prends le ptérodactyle pour déplacer n'importe quel explorateur (y compris le tien) sur une case vide dans la vallée. Ramène ensuite le ptérodactyle à son nid.

Si l'explorateur déplacé transportait un rubis, ce dernier reste où il est.

Note : Le ptérodactyle ne peut pas récupérer ou déposer un explorateur dans le Temple ou en dehors de la vallée.

CARTES « TUNNEL SECRET »

Cette carte est utilisée dans deux cas :

- Si l'explorateur s'est déplacé sur une case Tunnel Secret disponible, **il pourra rejoindre le temple immédiatement.**
- Si l'explorateur est dans le Temple, **il peut rejoindre directement l'une des cases Tunnel Secret** disponibles avec ou sans rubis.

Dans les deux cas, le joueur dépose sa carte Tunnel Secret dans la pile de défausse et ne pioche pas d'autre carte. Le tour du joueur est terminé.

Cette carte peut être conservée pour une utilisation ultérieure.

CARTE « CHANCE »

Cette carte permet de sortir directement de la vallée en emportant un seul rubis avec toi. Cette carte peut être conservée pour une utilisation ultérieure.

CARTES « TROUSSE DE SECOURS »

Cette carte permet de faire revenir un explorateur éliminé dans la partie, qu'il ait été éliminé par de la lave ou par un dinosaure. L'explorateur réintégré se positionne alors sur les grottes de départ jusqu'à son prochain tour.

Cette carte peut être conservée pour une utilisation ultérieure.

FIN DE PARTIE

Le jeu se termine lorsque la première équipe d'explorateurs a récupéré 1, 2 ou 3 rubis (selon le nombre de joueurs) ou lorsqu'il ne reste plus qu'une équipe survivante dans la jungle.

Attention ! Ce jouet ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces.
 Danger d'étouffement.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.

Co-developed by J & C Courtland-Smith

Fabriqué en Chine
 Réf. 75035



Lansay

112 quai de Bezons
 95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr

LA VALLÉE DES DINOSAURIENS

**Jeu de plateau 3D !
RÈGLES DU JEU**

7+
2 à 4 JOUEURS
25 MINUTES

CONTENU :

- 4 FIGURINES DINOSAURES**
 - Le triceratops
 - Le tyrannosaure
 - Le stégosaure
 - Le ptérodactyle
- 1 Volcan 3D**
- 50 CARTES**
 - Volcan x12
 - Tunnel secret x4
 - Trousse de secours x3
 - Ptérodactyle x6
 - Chance x1
 - Dinosaure x24
- 46 JETONS**
 - Rubis x16
 - Lave x30
- 24 PIONS EXPLORATEURS** « Sac à dos »
 - Violet x6
 - Bleu x6
 - Rouge x6
 - Jaune x6
- 12 socles**
- 1 plateau de jeu**

INTRODUCTION

Les joueurs sont des explorateurs qui mènent une expédition dans la Vallée des dinosaures en quête des précieux rubis enfouis dans le Temple.

Mais attention aux dinosaures et au volcan : ils pourront ralentir ou même compromettre cette aventure périlleuse !

MISE EN PLACE DU JEU

Place le plateau au centre des joueurs.

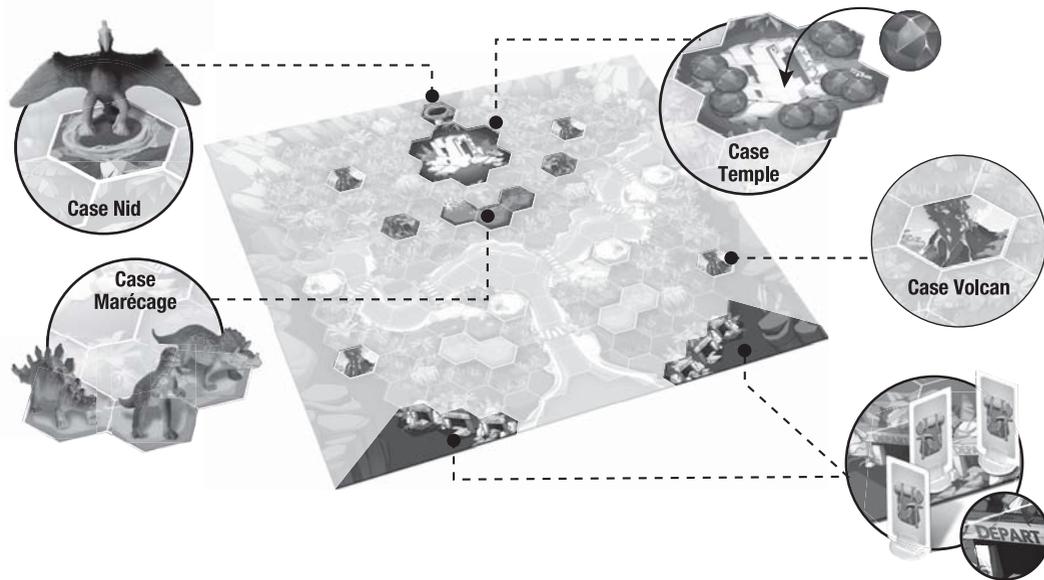
Chaque joueur choisit une équipe d'explorateurs d'une couleur (pions « Sac à dos » à positionner sur les socles).

Le nombre d'explorateurs dans chaque équipe et le nombre de rubis à récupérer varie en fonction du nombre de joueurs, comme indiqué dans le tableau ci-contre.

NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE D'EXPLORATEURS PAR ÉQUIPE	NOMBRE DE RUBIS À RÉCUPÉRER
2	6	3
3	4	2
4	3	1

Comme illustré dans l'image au dos :

- Place les explorateurs sur les grottes « Départ ». Une grotte n'est pas attribuée à une équipe, tu peux donc répartir tes explorateurs sur l'ensemble des grottes.
- Place les jetons Rubis sur la case Temple.
- Place le Ptérodactyle sur la case Nid au-dessus du temple.
- Place les 3 dinosaures sur les 3 cases Marécage les plus proches du temple.
- Place le Volcan et les jetons Lave hors du plateau ; ils seront utilisés plus tard dans la partie.
- Mélange les cartes et constitue une pioche.



BUT DU JEU

L'objectif de chaque équipe d'explorateurs est d'être la première à récupérer 1, 2 ou 3 rubis (selon le nombre de joueurs) et de s'échapper de la vallée par les grottes de départ, OU d'être la dernière équipe d'explorateurs survivante.

COMMENT JOUER ?

Le joueur le plus jeune commence la partie et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur, à son tour, doit :

- **Déplacer UN de ses explorateurs d'1, 2 ou 3 cases dans n'importe quel sens**

Les explorateurs ne peuvent pas traverser, sauter par-dessus ou partager une case déjà occupée par un autre explorateur ou dinosaure.

ET

- **Piocher une carte, agir selon les instructions et la placer face visible sur une pile de défausse.**

Note : Un joueur ne pioche pas de carte lorsqu'un de ses explorateurs entre dans le Temple ou quitte la Vallée.

LES CASES

LES GROTTES

Les grottes « Départ » se situent en-dehors de la vallée.

Pour entrer dans la vallée, un explorateur commence son déplacement depuis n'importe quelle grotte vers une case de jungle inoccupée. Le joueur pourra faire rentrer un autre explorateur dans la vallée lors de son prochain tour s'il le souhaite. Pour sortir de la vallée, un explorateur termine son déplacement dans n'importe quelle grotte.

LA JUNGLE, LES PONTS ET LES TUNNELS SECRETS

Un explorateur peut se déplacer sur n'importe quelle de ces cases libres.

LES MARÉCAGES ET LA RIVIÈRE

Un explorateur ne peut pas traverser ou sauter par-dessus une case Marécage ou une case Rivière. Si l'explorateur souhaite se rendre sur une case Marécage ou une case Rivière, il pourra :

- Se déplacer à l'intérieur du marécage ou de la rivière, **d'une seule case**

OU

- Sortir du marécage ou de la rivière, **d'une seule case.**

LE TEMPLE

Le Temple constitue une seule case ; un explorateur peut y entrer ou en sortir via n'importe quelle case adjacente. Lorsqu'un explorateur entre dans le Temple, il doit s'y arrêter jusqu'à son prochain tour et ne pioche pas de carte. Plusieurs explorateurs peuvent occuper cette case en même temps.

Attention : un explorateur peut entrer dans le Temple à condition que tous ses explorateurs se trouvent à l'intérieur de la vallée.

À son prochain tour, il peut récupérer un jeton Rubis en le plaçant sous la base de son pion et quitter le Temple. Dès lors, l'explorateur et le rubis sont déplacés ensemble, les 2 occupant la même case.

Si un explorateur doit abandonner un rubis, il se déplace normalement. Le ou les rubis abandonnés peuvent ensuite être récupérés par n'importe quel explorateur lorsqu'il passe sur la case.

Un explorateur peut récupérer un ou plusieurs rubis abandonnés dans la jungle même s'il en porte déjà un, MAIS devra se déplacer différemment (les rubis pèsent lourd ! Plus le sac de l'explorateur est rempli, plus ce dernier aura de mal à se déplacer !):

- Si un explorateur porte 1 rubis, il pourra se déplacer de 3 cases maximum, comme un déplacement normal
- Si un explorateur porte 2 rubis, il pourra se déplacer de 2 cases maximum
- Si un explorateur porte 3 rubis, il pourra se déplacer d'une case maximum

Si un dinosaure est déplacé sur une case occupée par un rubis abandonné, il partage la case avec le jeton rubis.

Lorsqu'un explorateur quitte la vallée avec son rubis par une des grottes, le joueur place son trésor devant lui (pour être comptabilisé à la fin de la partie) et ne pioche pas de carte. Le joueur peut faire repartir cet explorateur dans la vallée à son prochain tour s'il le souhaite pour continuer sa quête de rubis.

VOLCAN

Les explorateurs et les dinosaures ne peuvent pas se déplacer sur les cases Volcan ; ils devront les contourner.

LES CARTES

Rappel : chaque joueur doit systématiquement piocher une carte après avoir déplacé un explorateur, sauf lorsqu'il entre dans le Temple ou qu'il sort de la vallée.

Les actions à accomplir pour chaque type de carte sont inscrites sur les cartes, mais voici quelques précisions supplémentaires :

CARTES « DINOSAURES »

- Déplace **les 3 dinosaures, d'une case chacun.**

OU

- Déplace **un des dinosaures de 2 cases.**

OU

- Déplace **un des dinosaures de 3 cases.**

Lorsqu'un joueur pioche une carte dinosaure qui exige un déplacement de plus d'une case, seule la case d'arrivée compte pour éliminer un joueur.

Les dinosaures ne peuvent pas entrer dans le Temple ou quitter la vallée.

Lorsqu'un dinosaure est déplacé sur une case occupée par un explorateur, celui-ci est tué et éliminé de la partie. Si l'explorateur transportait un rubis, ce dernier reste où il est, partageant pour l'instant son espace avec le dinosaure.

Note : les cartes « dinosaure » excluent le ptérodactyle.

CARTES « VOLCAN »

Positionne le volcan sur l'une des 4 cases volcan et lance 1, 2 ou 3 jetons dans la direction de ton choix, selon les indications de la carte que tu pioches.

Si le jeton de lave tombe en-dehors du plateau, tu as le droit de le relancer une fois.

Si le jeton de lave ne tombe pas parfaitement sur une case, positionne-le sur la case sur laquelle il est le plus présent.

Si le jeton est tombé parfaitement entre 2 cases, tu as le droit de choisir sur laquelle tu souhaites le positionner.