

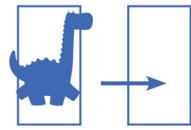
Bala Dino



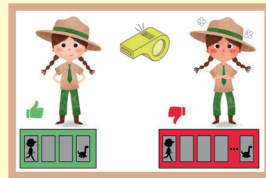
 Ludi Copper
Jonathan Favre Godal
& Corentin Lebrat

KIWI
ZOU

Contenu – Contents – Inhalt
Contenido – Contenido – Inhoud



x6





5+



15min



2 - 4

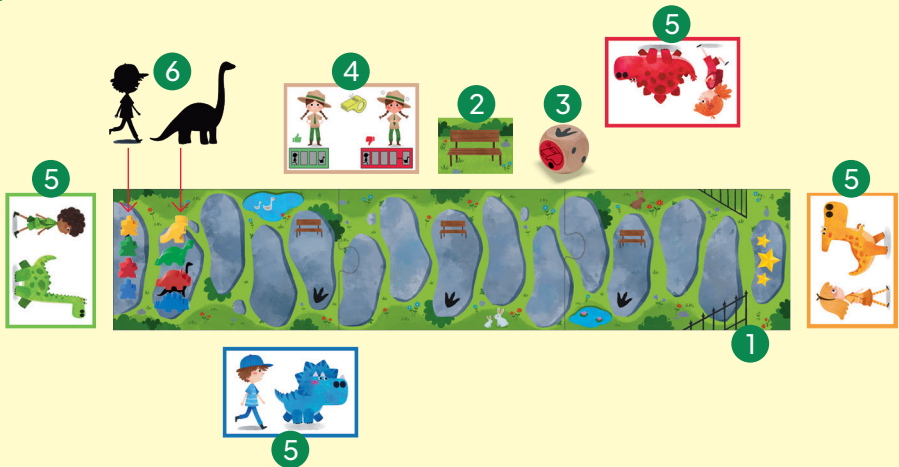


¡Hoy es día de excursión en el parque de los dinosaurios! Las niñas y los niños han salido con sus fieles dinosaurios. ¡En seguida habrá una pequeña carrera! Todos caminan por el ancho sendero mientras la vigilante del parque Billy los observa con atención. Billy no quiere que los dinosaurios se alejen demasiado de los niños y las niñas. ¿Cual de los dinosaurios será el primero en dejar atrás la valla del parque?

Objetivo del juego: Todos los jugadores intentan ser el primero en llevar a su dinosaurio al otro lado de la valla.

Preparación del juego:

Antes de jugar por primera vez, las tarjetas duo, la tarjeta de Billy y las tarjetas de banco deben sacarse con cuidado de las hojas perforadas.



- 1.El tablero se ensambla y se coloca en el centro de la mesa.
- 2.Las tarjetas de banco se barajan y se colocan en un mazo al lado del tablero con la cara del banco hacia arriba.
- 3.Se prepara el dado.
- 4.La tarjeta de Billy se pone al lado del tablero para que todos los jugadores puedan verla bien.
- 5.Cada jugador elige una tarjeta duo y se la coloca delante. Luego toma una pieza en forma de persona y otra de dinosaurio del mismo color.
- 6.Todos los jugadores colocan su pieza de persona en la primera casilla del tablero y la pieza de dinosaurio en la segunda casilla.

Desarrollo del juego:

Empieza el último que haya visto un hueso de dinosaurio. A continuación, se juega por turnos en el sentido de las agujas del reloj.

El juego termina justo cuando un Dino ha llegado a la última casilla del recorrido.

Turno:

En su turno, el jugador al que le toca lanza el dado y lleva a cabo la acción que se ve en el dado:



o : El jugador al que le toca DEBE mover su pieza de persona o su dinosaurio de cuantas casillas indica el número del dado.



: El jugador al que le toca DEBE mover su dinosaurio hasta la próxima casilla donde hay huellas de dinosaurio. Si delante de él no queda ninguna casilla con huellas de dinosaurios, el dinosaurio no se mueve.



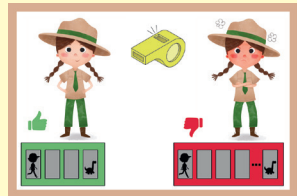
: Atención, ¡Billy usa su silbato! No quiere que los dinosaurios se vayan demasiado lejos de los niños y las niñas. Ahora quiere comprobarlo.

– Si el dinosaurio del jugador al que le toca se encuentra detrás de su persona, o si el dinosaurio está como máximo tres casillas delante: **¡Menos mal! Billy está contenta porque el dinosaurio está cerca de una niña o de un niño.** En este caso, no pasa nada.

– Si el dinosaurio del jugador al que le toca se encuentra **a más de tres casillas delante** de su persona: **¡Vaya! Billy no está contenta. ¡El jugador debería vigilar mejor a su dinosaurio!**

El silbato llama al orden al jugador al que le toca: el jugador debe llevar a su Dino a la misma casilla donde está su personaje.

Esta regla del juego puede entenderse fácilmente con la ayuda de esta gráfica:



En ambos casos, el jugador debe mover o bien su pieza de persona o la de su dinosaurio una casilla hacia delante.

Luego, le toca al siguiente jugador, que tira el dado.

Las tarjetas de banco:

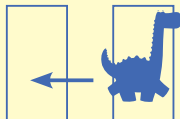
A veces conviene tomar un pequeño descanso en un banco y reflexionar sobre cómo podría ser aún más emocionante la excursión.



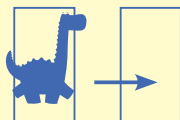
Si la pieza de persona del jugador en activo se detiene en una casilla con un banco, coge la primera tarjeta de banco del mazo y realiza la acción que se indica en ella.



: ¡Vaya! ¡He perdido las llaves y tengo que dar la vuelta para encontrarlas! El jugador mueve una pieza de persona que él elija dos casillas hacia atrás.



: ¡Qué bonitas son las flores! Ven, vamos a verlas de cerca. El jugador mueve un dinosaurio que él elija una casilla hacia atrás.



: ¿Qué se está moviendo allí delante? ¡Ven, vamos a verlo ya! El jugador mueve un dinosaurio que él elija una casilla hacia delante.



: ¡Tu dinosaurio es realmente hermoso! Al jugador en activo le toca de nuevo y vuelve a tirar el dado.



Fin del juego:

Tan pronto como un dinosaurio abandona el camino y llega a la última casilla, este jugador gana inmediatamente el juego.



Créditos

Autores: Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat

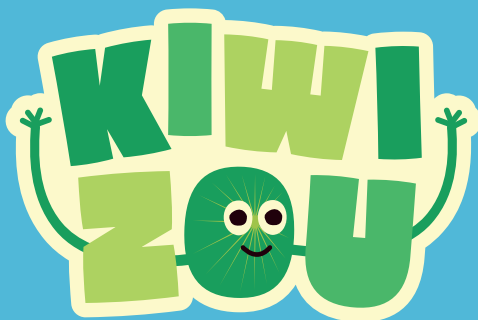
Ilustraciones: Ludi Copper

Agradecimientos:

Kiwizou da las gracias a los jóvenes jugadores que han probado el juego: a Julia y sus amigas, a Téó y Nathan, así como a las clases de la escuela primaria „Saint-Exupéry“ en Bois-Colombes.

BalaDino

XW25004



5, Bd Edgar Quinet,
92700 Colombes
France

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile.
Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Waarschuwing. Kleine
onderdelen. Varning.
Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler.
Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.



FR

DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr