

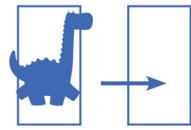
# Bala Dino



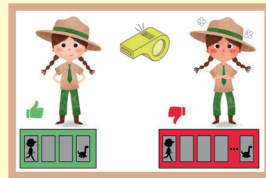
 Ludi Copper  
Jonathan Favre Godal  
& Corentin Lebrat

**KIWI**  
**ZOU**

Contenu – Contents – Inhalt  
Contenido – Contenido – Inhoud



x6





5+



15min



2 - 4

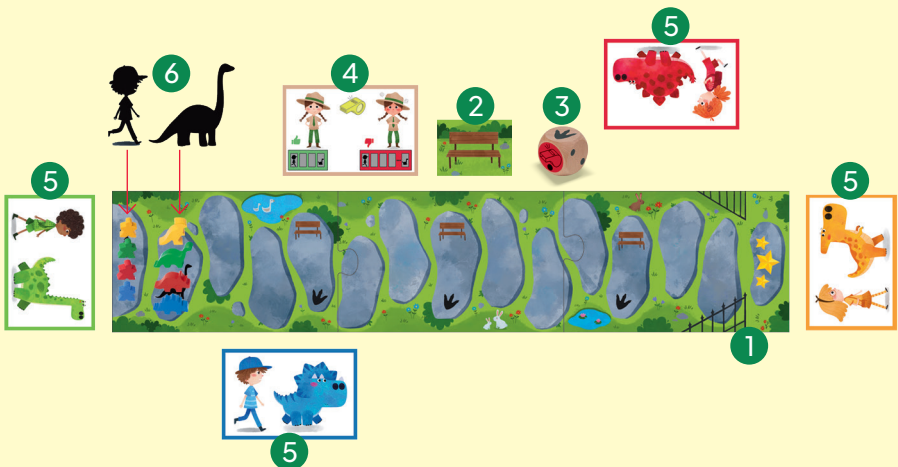


Oggi si va in gita nel parco dei dinosauri! I bambini e le bambine sono in giro con i loro fedeli dinosauri. E già ingaggiano una piccola gara di corsa! Sotto gli occhi attenti della guardaparco Billy corrono tutti lungo l'ampio sentiero. Billy non vuole che i dinosauri si allontanino troppo dai loro padroncini e padroncine! Quale dinosauro riuscirà per primo a oltrepassare la recinzione del parco?

**Obiettivo del gioco :** Ognuno cerca di far arrivare il proprio dinosauro per primo dall'altra parte della recinzione.

### Preparazione del gioco :

Prima di iniziare la prima partita togliete dai supporti fustellati le carte duo, la carta Billy e le carte panchina.



1. Montate il tabellone di gioco e mettetelo al centro del tavolo.
2. Mischiate le carte panchina e mettete questo mazzo a fianco del tabellone con il lato delle panchine rivolto verso l'alto.
3. Tenete il dado a portata di mano.
4. Mettete la carta Billy vicino al tabellone di gioco in modo che sia ben visibile da tutti i giocatori.
5. Ogni giocatore sceglie una carta duo e la mette sul tavolo davanti a sé. Poi prende la pedina-persona e la pedina-dinosauro dello stesso colore della carta scelta.
6. Tutti i giocatori posizionano la propria pedina-persona sulla prima casella del tabellone e il dinosauro sulla seconda.

### **Svolgimento del gioco :**

Inizia quello fra voi che ha visto un osso di dinosauro più di recente. Poi si gioca procedendo in senso orario. La partita si conclude non appena uno dei dinosauri ha completato il percorso e oltrepassato la recinzione.

### **Come si svolge un turno di gioco**

Il giocatore di turno tira il dado e svolge l'azione risultante:



oppure



Il giocatore di turno DEVE far avanzare una sua pedina - persona o dinosauro - di tante caselle quante indicate dal dado.



Il giocatore di turno DEVE far avanzare il proprio dinosauro fino alla successiva casella con l'impronta di dinosauro. Se non ci sono più caselle con impronte di dinosauro, allora il dinosauro rimane fermo.

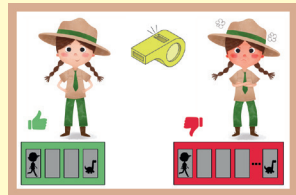


**Attenzione, Billy utilizza il suo fischiotto!** Non vuole che i dinosauri si allontanino troppo dai loro padroncini e padroncine. Adesso vuole controllare dove si trovano.

– Il dinosauro del giocatore di turno si trova dietro la pedina dello stesso colore oppure fino a un massimo di tre caselle più avanti: **Evviva! Billy è soddisfatta perché il dinosauro è vicino al suo padroncino o alla sua padroncina.**  
Non succede nulla.

– Il dinosauro del giocatore di turno si trova più di tre caselle avanti alla propria pedina: **Oh no! Billy è contrariata. Il giocatore dovrebbe fare più attenzione al proprio dinosauro!**  
Il fischiotto richiama all'ordine il giocatore di turno: **DEVE** riportare indietro il proprio dinosauro e metterlo sulla stessa casella della pedina.

Questa regola risulta ben comprensibile osservando l'immagine di seguito:



In entrambi i casi successivamente il giocatore dovrà spostare avanti di una casella la pedina- persona oppure il dinosauro.

Poi il turno passa al giocatore successivo, che tira il dado.

### **Le carte panchina:**

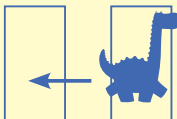
A volte fa bene fare una piccola pausa su una panchina per pensare a come rendere la gita ancora più indimenticabile!



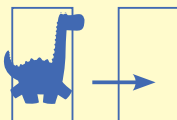
Quando la pedina-persona del giocatore di turno si ferma su una casella con una panchina, questo pesca la prima carta panchina del mazzo e svolge subito l'azione indicata.



**: Oh no! Ho perso le chiavi e devo tornare indietro a cercarle!** Il giocatore porta indietro di due caselle una pedina-persona a sua scelta.



**: I fiori sono bellissimi! Vieni, andiamo a osservarli da vicino.** Il giocatore porta indietro di una casella una pedina-dinosauro a sua scelta.



**: Cos'è che si muove lì davanti? Dai, andiamo a vedere!** Il giocatore sposta avanti di una casella una pedina-dinosauro a sua scelta.



**: Il tuo dinosauro è davvero bello!** Il giocatore di turno tira di nuovo il dado.



### Fine della partita

Non appena uno dei dinosauri completa il percorso e raggiunge l'altro lato della recinzione, il giocatore vince la partita.



### Crediti

**Autori:** Jonathan Favre-Godal, Corentin Lebrat

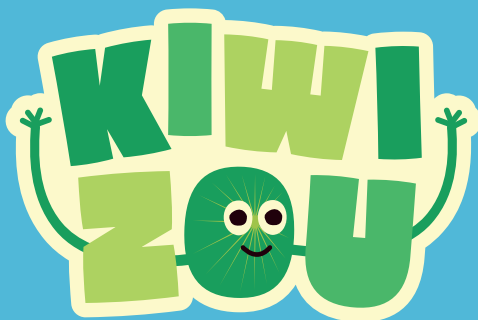
**Illustrazioni:** Ludi Copper

### Ringraziamenti:

Kiwizou ringrazia i giovani giocatori e giocatrici che hanno testato il gioco - Julia e le sue amiche, Téo e Nathan, le classi della scuola primaria "Saint-Exupéry" di 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](http://quefairedemesdechets.fr)