



**MARIA, FRED, NESSIE en LODEWIJK** zijn samen opgegroeid in het wonderlijke Vuurdal, waar de dinosaurussen zich schuil houden. Zoals gewoonlijk zijn de 4 vrienden rondom het meer aan het spelen. Maar ineens begint de aarde te beven en rare geluiden te maken. De lucht wordt plotseling donker en de atmosfeer dreigend. **EEN RAMP!** De 4 slapende vulkanen die al jaren niet meer actief waren, komen tegelijkertijd tot uitbarsting! Snel! Iedereen moet naar de hoge bergen vluchten om niet in de lavastroom terecht te komen en de eieren reden!

## SPEELMATERIAAL

- 4 dinosaurusfiguren

**LODEWIJK**

Gele stegosaurus

**FRED**

Rode tyrannosaurus



**MARIA**

Blauwe triceratops

**NESSIE**

Roze diplodocus

### ► 1 speelbord

Op dit speelbord zijn verschillende soorten vakjes:

- |                             |                                     |
|-----------------------------|-------------------------------------|
| <b>1</b> Het meervakje      | <b>6</b> De bergvakjes              |
| <b>2</b> De startvakjes     | <b>7</b> De nestvakjes              |
| <b>3</b> De weidevakjes     | <b>8</b> De puntige rots-vakjes     |
| <b>4</b> De vulkaanvakjes   | <b>9</b> De stekelige struik-vakjes |
| <b>5</b> De meteorietvakjes |                                     |



### ► 4 vulkanen

Elke vulkaan is een startpunt voor de verschillende lavapaden.



### ► 4 bergen

Dit zijn veilige plekken voor de dino's.



### ► 6 fiches (dino-eieren)



### ► 1 groot stoffen zakje

Hierin zitten alle lava- en meteoriettegels aan het begin van het spel. Tijdens het spel trek je deze tegels er willekeurig uit.



### ► de spelregels



### ► 9 obstakels

De obstakels zijn plekken op het speelbord waar de dino's en de lava niet op of langs mogen komen. Deze plekken worden aangegeven door:

#### ★ 4 puntige rotsen



#### ★ 5 stekelige struiken

Deze worden alleen gebruikt voor de variant met stekelige struiken (zie p. 25).



### ► 58 gevarentegels

Er zijn verschillende soorten gevarentegels:



#### ★ 48 lavategels

Elke tegel hoort bij een specifiek lavapad.



#### ★ 4 vulkaantegels

Aan het begin van het spel worden deze onder de vulkanen geplaatst.



#### ★ 6 meteoriettegels

Elke tegel hoort bij een specifiek vakje op het speelbord.

## HET SPEL KLAARZETTEN

- 1 Plaats het speelbord in het midden van de tafel.



- 2 Plaats de 4 vulkaantegels op de vulkaanvakjes van het speelbord en let hierbij op de kleur van de bloemen.



Plaats daarna de 4 van tevoren in elkaar gezette vulkanen op de vulkaantegels en let hierbij op de kleur van de bloemen en de richting van de lavastroom op het speelbord.

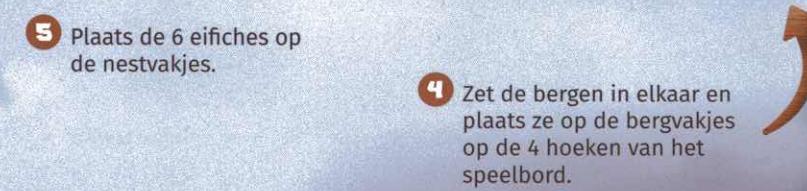
- 7 Zet de 4 puntige rotsen in elkaar en plaats ze op de 4 vakjes met een rots.



- 6 Stop alle overgebleven tegels in het stoffen zakje en schud ze door elkaar zonder naar de tegels te kijken.



- 5 Plaats de 6 eifiches op de nestvakjes.



- 4 Zet de bergen in elkaar en plaats ze op de bergvakjes op de 4 hoeken van het speelbord.



- 3 Plaats de 4 dino's op de 4 bijbehorende vakjes rondom het meer in het midden van het speelbord.

## DOEL VAN HET SPEL

**SOS DINO** is een spel waarbij je samenwerkt en om de beurt de lava van de vulkanen vooruit laat gaan en daarna de dino's op het speelbord vooruit helpt. Je zorgt ervoor dat ze een veilige hoge berg kunnen bereiken en onderweg de eieren meenemen die hier en daar verspreid liggen. Als het je lukt om alle dino's en alle eieren te redden, hebben jij en jouw team gewonnen.



## VERLOOP VAN HET SPEL

Het spel wordt in meerdere beurten gespeeld totdat het is afgelopen. Elke beurt bestaat uit drie stappen, die in de onderstaande volgorde worden gespeeld:

1 TREK EEN WILLEKEURIGE TEGL UIT HET ZAKJE

2 PLAATS DEZE OP HET SPEELBORD

3 EN VOER NU DE ACTIE UIT DIE OP DE TEGL STAAT

De speler met de kortste armpjes begint!

### 1 EEN NIEUWE TEGL TREKKEN

De speler die aan de beurt is, trekt willekeurig een tegel uit het stoffenzakje en laat deze aan iedereen zien.

### 2 DE TEGL OP HET SPEELBORD PLAATSEN

Afhankelijk van de getrokken tegel heb je meerdere mogelijkheden.

#### \* Lavategel

Heb je een lavategel, maak dan het lavapad langer met bloemetjes erop van dezelfde kleur. Plaats een lavategel altijd op een leeg vakje, maar nooit op een andere tegel, een meer of een obstakel.



Let op: Als je een lavategel plaatst op een vakje waar al een dinosaaurus of een ei staat, dan wordt de dinosaaurus of het ei uitgeschakeld en onmiddellijk uit het spel gehaald.

## OPMERKING

Het is mogelijk dat de lavategel die je net getrokken hebt, het bijbehorende lavapad afsluit. In de vulkaan wordt de druk steeds hoger... De volgende keer dat een speler een lavategel van dezelfde kleur als het afgesloten pad trekt, ontstaat er een **RAMP! DE VULKAAN ONTPLOFT!**



De speler die aan de beurt is, haalt de vulkaan van het speelbord af, waardoor de vulkaantegel met 4 lavapaden tevoorschijn komt. Vervolgens plaatst hij of zij de getrokken lavategel aan één van de nieuwe paden en voert hij of zij de actie op de tegel uit.



## OPMERKING

Als de vulkaan al ontploft is en de lavapaden opnieuw geblokkeerd zijn, wordt de getrokken tegel in de doos gelegd en trekt de speler die aan de beurt is, opnieuw een tegel.

De spelers kunnen de acties op de uit het spel gehaalde lavategels niet uitvoeren.

### \* Meteoriettegel

Heb je een **meteoriettegel**, plaats deze dan op het vakje met hetzelfde symbool als de betreffende meteoriet.



Als een dino op het vakje met dit symbool staat, is de dino uitgeschakeld. Leg de dino terug in de doos en plaats de meteoriettegel op het bijbehorende vakje.

Als het symbool al met een lavategel bedekt is, leg dan de meteoriettegel terug in de doos en trek een nieuwe tegel. Jij en jouw team kunnen de actie op de meteoriettegel niet uitvoeren.

## OPMERKING

Als een meteoriettegel op het speelbord is geplaatst, geldt deze als obstakel.

### 3 DE AANGEGEVEN ACTIE UITVOEREN

Nadat je de tegel op het speelbord hebt geplaatst, moet je de op deze tegel vermelde actie uitvoeren. De actie bestaat uit het verplaatsen van een of meer dino's of het direct trekken van een andere tegel.

Dit zijn de acties die je kunt doen:



Zet één van de Dino's een vakje verder.



Zet twee Dino's naar keuze ieder een vakje verder.



Zet één Dino twee vakjes verder. Je kunt de Dino naar keuze verplaatsen, welke kleur hij of zij ook heeft.



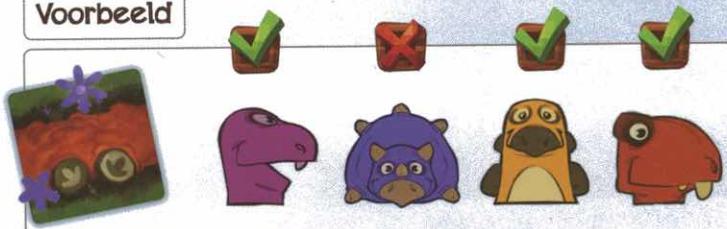
Trek opnieuw een nieuwe tegel.

### \* Hoe verplaats je de dino's?

De dino's kunnen altijd naar voren, naar achteren en naar links of rechts worden verplaatst, maar nooit diagonaal. Een dino mag ook nooit op een vakje terechtkomen waar al een andere dino staat.

**Let op:** Je mag geen dino verplaatsen die dezelfde kleur heeft als de bloemen op de lavategel.

#### Voorbeeld



Sommige vakjes zijn obstakels. Hierop mag een dino niet terechtkomen.

## TIP

Op de achterkant van een lavategel staat de dino die niet verplaatst mag worden.

Dino voor wie deze tegel niet geldt



Bloemen die het pad aangeven + actiesymbool

### \* Hoe red je de dino's en de eieren?

Als je een dino op een berg plaatst, heb jij deze dino gered! Hij of zij blijft dan tot het einde van het spel lekker hoog, op veilige afstand van de lava en de meteorieten en mag niet meer worden verplaatst.

Als je met een dino op of langs een nest met een ei(e)che erin komt, dan is dit ei(g)e gered! Pak het ei(e)che en plaats deze op een berg.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel kan op drie verschillende manieren eindigen:

- De laatste dino op het speelbord klimt een berg op.
- De laatste dino op het speelbord wordt uitgeschakeld door lava of een meteoriet.
- In de zak zitten geen gevarentegels meer.

Wanneer het spel afgelopen is, tel je samen alle punten op die je hebt gewonnen:

- Elke geredde dino op een berg levert **2 punten** voor je hele team op.
- Elk gered ei levert **1 punt** voor je hele team op.
- De eieren die nog in het nest liggen, leveren geen punten op. De dino's die aan het einde van het spel nog op het speelbord en niet op de bergen staan, leveren ook geen punten op.

## VARIANT MET STEKELIGE STRUIKEN



Als je de basis van het spel goed onder de knie hebt en meer uitdaging wilt, speel dan de variant met stekelige struiken. Plaats de 5 stekelige struiken op de bijbehorende vakjes bij het klaarzetten van het spel. Nu hebben de dino's een parcours met nog meer obstakels!

Je kunt ook met de stekelige struiken spelen, maar zonder de puntige Rotsen. De vakjes met de puntige rotsen tellen dan niet meer mee als obstakels.

Nu zijn jullie aan de beurt!

### Aantal punten

### Resultaat

**14 punten:**

Gefeliciteerd! Het is jullie gelukt om alle dinosaurussen en alle eieren te redden! Jullie zijn echte reddingskampioenen!

**12 of 13 punten:**

Jullie hebben het bijna gehaald! Het scheeldt niet veel! Bravo voor deze vermeldenswaardige score!

**Van 9 t/m 11 punten:**

Dankzij jullie zijn er enkele eieren en dino's gered! En hoewel jullie je taak niet helemaal hebben volbracht, weten we zeker dat jullie het de volgende keer beter doen!

**Van 6 t/m 8 punten:**

Dinosaurussen beschermen, daar heb je een dagtaak aan. En om hierin heel goed te worden, moeten jullie nog wat meer ervaring opdoen. Geef niet op!

**Van 0 t/m 5 punten:**

Vandaag was niet zo'n heel goede dag om dinosaurussen te redden... Maar meedoen is belangrijker dan winnen! Probeer gerust nog een keer om jullie score te verbeteren!



### Woord van de auteurs en het team

Théo draagt dit spel op aan Olivia, Madeline en Gaspard. De auteurs bedanken Élodie, Kleine Manue, de Koffiepot, Lily en Aurélie voor haar geweldige bijdrage aan het spel.

Wij bedanken ook de leerlingen uit Ludres en de pedagogische teams die ons hun zeer waardevolle reacties en indrukken van dit spel hebben gegeven.  
Veel plezier!

## COLOFON

AUTEURS: Ludovic MAUBLANC en Théo RIVIÈRE - ILLUSTRATOR: Mathieu LEYSSENNE  
PROJECTMANAGER: Aurélie RAPHAËL - REVISOR: Xavier TAVERNE - VORMGEVER: Allison MACHEPY

2018 LOKI



**MARIE, FREDDY, NESSIE** et **LOUIS** ont grandi ensemble dans la merveilleuse Vallée de Feu, repaire des dinosaures. Comme à leur habitude, les 4 amis se retrouvent autour du lac pour jouer. Mais, tout à coup, la terre se met à trembler et à faire de drôles de bruits. Le ciel s'obscurcit brusquement, et l'atmosphère commence à se charger. **CATASTROPHE !** Les 4 volcans qui étaient paisiblement en sommeil depuis des années entrent en éruption en même temps ! Vite ! Il faut se réfugier dans les hautes montagnes pour éviter les coulées de lave et sauver les œufs !

## MATÉRIEL

- 4 figurines de Dinosaures

**LOUIS**  
Stégosaure jaune

**FREDDY**  
Tyrannosaure rouge



**NESSIE**  
Diplodocus rose

**MARIE**  
Tricératops bleu

## ► 1 plateau de jeu

Différents types de cases sont représentés sur ce plateau :

- 1 La case Lac
- 2 Les cases Départ
- 3 Les cases Herbe
- 4 Les cases Volcan
- 5 Les cases Météorite
- 6 Les cases Montagne
- 7 Les cases Nid
- 8 Les cases Rocher pointu
- 9 Les cases Buisson épineux



### ► 4 Volcans

Chaque Volcan représente le point de départ des différents chemins de lave.



### ► 9 obstacles

Les obstacles sont des emplacements sur le plateau où ni les Dinos, ni la Lave ne peuvent circuler. Ces emplacements sont représentés par :

#### \* 4 Rochers pointus



#### \* 5 Buissons épineux

Utilisés seulement pour la variante Buissons épineux (cf. p. 7).



### ► 58 tuiles Danger

Il existe différents types de tuiles Danger :



#### \* 48 tuiles Lave

Chaque tuile est associée à un chemin de lave spécifique.



#### \* 4 tuiles Volcan

Elles sont placées sous les Volcans au début de la partie.



#### \* 6 tuiles Météorite

Chaque tuile correspond à une case bien précise du plateau.

### ► 4 Montagnes

Lieux permettant aux Dinos d'être en sécurité.



### ► 6 jetons Œufs de Dino



### ► 1 grand sac en tissu

Il contient au début de la partie toutes les tuiles Lave et Météorite. Il sert à piocher ces tuiles au hasard.

### ► 1 règle du jeu





## MISE EN PLACE

1 Place le plateau de jeu au centre de la table.

2 Positionne les 4 tuiles Volcan sur les cases Volcan du plateau en respectant la couleur des fleurs.

Ensuite, place les 4 Volcans préalablement assemblés au-dessus des tuiles Volcan, en respectant la couleur des fleurs et l'orientation de la coulée de lave illustrée sur le plateau.

7 Assemble les 4 Rochers pointus et place-les sur les 4 cases représentant un Rocher.

5 Place les 6 jetons Œuf sur les cases Nid.

4 Assemble les Montagnes et place-les aux 4 coins du plateau de jeu, sur les cases Montagne.

6 Mets toutes les tuiles restantes dans le sac en tissu et mélange-les sans les regarder.



## BUT DU JEU

**SOS DINO** est un jeu coopératif où, tour à tour, tu vas devoir faire progresser la Lave des Volcans puis faire avancer les Dinos qui se trouvent sur le plateau. Tu devras leur permettre de rejoindre la sécurité d'une haute Montagne, tout en récupérant sur la route les Œufs disséminés ça et là. Si tu réussis à sauver tous les Dinos et tous les Œufs, toi et ton équipe gagnez la partie.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en une succession de tours jusqu'à ce qu'elle prenne fin. Chaque tour se compose de trois phases, à jouer dans cet ordre :

1 TU PIOCHES UNE TUILE AU HASARD DANS LE SAC

2 TU POSES CETTE TUILE SUR LE PLATEAU

3 ENFIN, TU RÉALISES L'ACTION INDICUÉE SUR LA TUILE

Le joueur qui a les bras les plus courts commence !

### 1 PIOCHE UNE NOUVELLE TUILE

Le joueur actif pioche au hasard une tuile dans le sac en tissu, et la montre à tout le monde.

### 2 POSE LA TUILE SUR LE PLATEAU

Il existe plusieurs possibilités en fonction de la tuile piochée.

#### \* Tuile Lave

Si c'est une tuile Lave, prolonge le chemin de lave portant la fleur de même couleur. Les tuiles Lave doivent être placées sur une case vide, jamais sur une autre tuile ou sur un lac ou un obstacle.



Si deux chemins de lave se rejoignent, ils se bloquent mutuellement.

Attention, si un Dinosaur ou un Œuf se trouve sur la case où tu poses la tuile Lave, il est éliminé et retiré immédiatement du jeu.

### NOTE

Il se peut que la tuile Lave que tu viens de piocher vienne fermer le chemin de lave correspondant. La pression commence alors à monter dans le Volcan... La prochaine fois qu'un joueur piochera une tuile Lave de la couleur du chemin fermé, **CATASTROPHE ! CELUI-CI EXPLOSERA !**



Le joueur actif doit alors enlever le Volcan du plateau, laissant apparaître la tuile Volcan avec 4 chemins de lave. Il pose ensuite la tuile Lave piochée à la suite d'un des nouveaux chemins et effectue l'action indiquée sur la tuile.

## NOTE

Si le Volcan a déjà explosé et que ses chemins de lave sont de nouveau bloqués, la tuile piochée est simplement mise de côté dans la boîte et le joueur actif repioche immédiatement une nouvelle tuile. Les joueurs ne peuvent pas bénéficier des actions indiquées sur les tuiles Lave mises de côtés.

### \* Tuile Météorite

Si tu pioches une tuile Météorite, place-la sur la case possédant le même symbole que la Météorite en question.



Si un Dino se trouve sur la case avec ce symbole, le Dino est éliminé. Remets le Dino dans la boîte et place la tuile Météorite sur la case correspondante.

Si le symbole a déjà été recouvert par une tuile Lave, remets simplement la tuile Météorite dans la boîte et pioche une nouvelle tuile. Toi et ton équipe ne bénéficiiez pas de l'action indiquée sur la tuile Météorite.

## NOTE

Une fois placée sur le plateau, la tuile Météorite est considérée comme un obstacle.

### 3 RÉALISE L'ACTION INDICUÉE

Après avoir placé la tuile sur le plateau, tu dois effectuer l'action indiquée sur cette tuile. Il s'agit soit de déplacer un ou plusieurs Dinos, soit de repiocher directement une autre tuile.

Les actions sont :



Déplace l'un des Dinos d'une seule case.



Déplace deux Dinos de ton choix d'une case chacun.



Déplace un seul Dino de deux cases. Tu peux déplacer le Dino de ton choix, quelle qu'en soit la couleur.



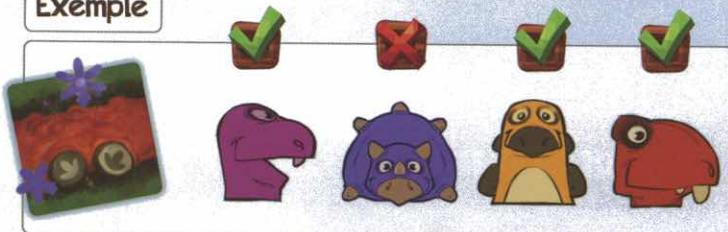
Repioche une nouvelle tuile.

### \* Comment déplacer les Dinos ?

Les Dinos se déplacent toujours en avant, en arrière et sur les côtés, jamais en diagonale. Ils ne peuvent pas se déplacer sur une case où se trouve un autre Dino.

Attention, tu ne peux pas déplacer le Dino dont la couleur est identique à celle des fleurs de la tuile Lave.

#### Exemple



Certaines cases sont considérées comme des obstacles. Les Dinos ne peuvent pas s'y rendre.

## ASTUCE

Au dos de la tuile Lave est indiqué le Dino qui ne peut pas être déplacé.

Dino non concerné par cette tuile

Fleurs indiquant le chemin + symbole action



### \* Comment sauver les Dinos et les Œufs ?

Si tu déplaces un Dino sur une Montagne, ce Dino est sauvé ! Il reste en hauteur, à l'abri de la Lave et des Météorites jusqu'à la fin de la partie, et ne peut plus être déplacé.

Si tu fais passer ou s'arrêter un Dino sur un Nid comportant un jeton Œuf, cet Œuf est sauvé ! Récupère le jeton et place-le sur une Montagne.

## FIN DE LA PARTIE

La partie peut se terminer de trois manières différentes :

- Le dernier Dino sur le plateau grimpe sur une Montagne.
- Le dernier Dino sur le plateau est éliminé par la Lave ou par une Météorite.
- Il n'y a plus de tuiles Danger dans le sac.

Une fois la partie terminée, comptez tous ensemble les points que vous êtes parvenus à gagner :

- Chaque Dino sauvé sur une Montagne rapporte **2 points** à toute l'équipe.
- Chaque Œuf sauvé rapporte **1 point** à toute l'équipe.
- Les Œufs encore dans leur Nid ne rapportent rien. Les Dinos encore sur le plateau et non sur les Montagnes en fin de partie ne rapportent pas de points non plus.

## VARIANTE BUISSONS ÉPINEUX



Si tu es habitué au jeu de base et que tu veux encore plus de défis, joue avec la variante Buissons épineux. Place les 5 Buissons épineux sur les cases correspondantes au moment de la mise en place. Ils rajoutent ainsi des obstacles au parcours des Dinos !

Il est aussi possible de jouer avec les Buissons épineux, sans les Rochers pointus. Les cases Rochers pointus ne sont alors plus considérées comme des obstacles.

À vous de jouer !

## CRÉDITS

AUTEURS : Ludovic MAUBLANC et Théo RIVIÈRE - ILLUSTRATEUR : Mathieu LEYSSENNE  
CHEF DE PROJET : Aurélie RAPHAËL - RELECTEUR : Xavier TAVERNE - GRAPHISTE : Allison MACHEPY

2018 LOKI



### Nombre de points

### Résultat

#### 14 points :

Félicitations ! Vous avez réussi à sauver tous les Dinosaures et tous les Œufs ! Vous êtes des champions du sauvetage !

#### 12 et 13 points :

Vous y étiez presque ! À quelque chose près ! Bravo pour ce score honorable !

#### De 9 à 11 points :

Grâce à vous, quelques Œufs et Dinos ont été sauvés ! Et même si vous n'avez pas tout à fait rempli votre mission, on est sûrs que vous ferez mieux la prochaine fois !

#### De 6 à 8 points :

Protecteur de Dinosaures, c'est un métier à temps plein. Et il vous faut encore un peu d'expérience pour être au top. Ne vous découragez pas !

#### De 0 à 5 points :

Il faut dire que ce n'était pas un bon jour pour sauver des Dinos... mais l'important, c'est de participer ! N'hésitez pas à retenter l'aventure pour améliorer votre score !



### Le mot des auteurs et de l'équipe

Théo dédie ce jeu à Olivia, Madeline et Gaspard. Les auteurs remercient Élodie, Petite Manue, la Cafetièrre, Lily, et Aurélie pour son super boulot sur le jeu.

Nous remercions également les écoliers de Ludres et les équipes pédagogiques qui nous ont offert leurs précieux retours et impressions sur ce jeu. Amusez-vous bien !

