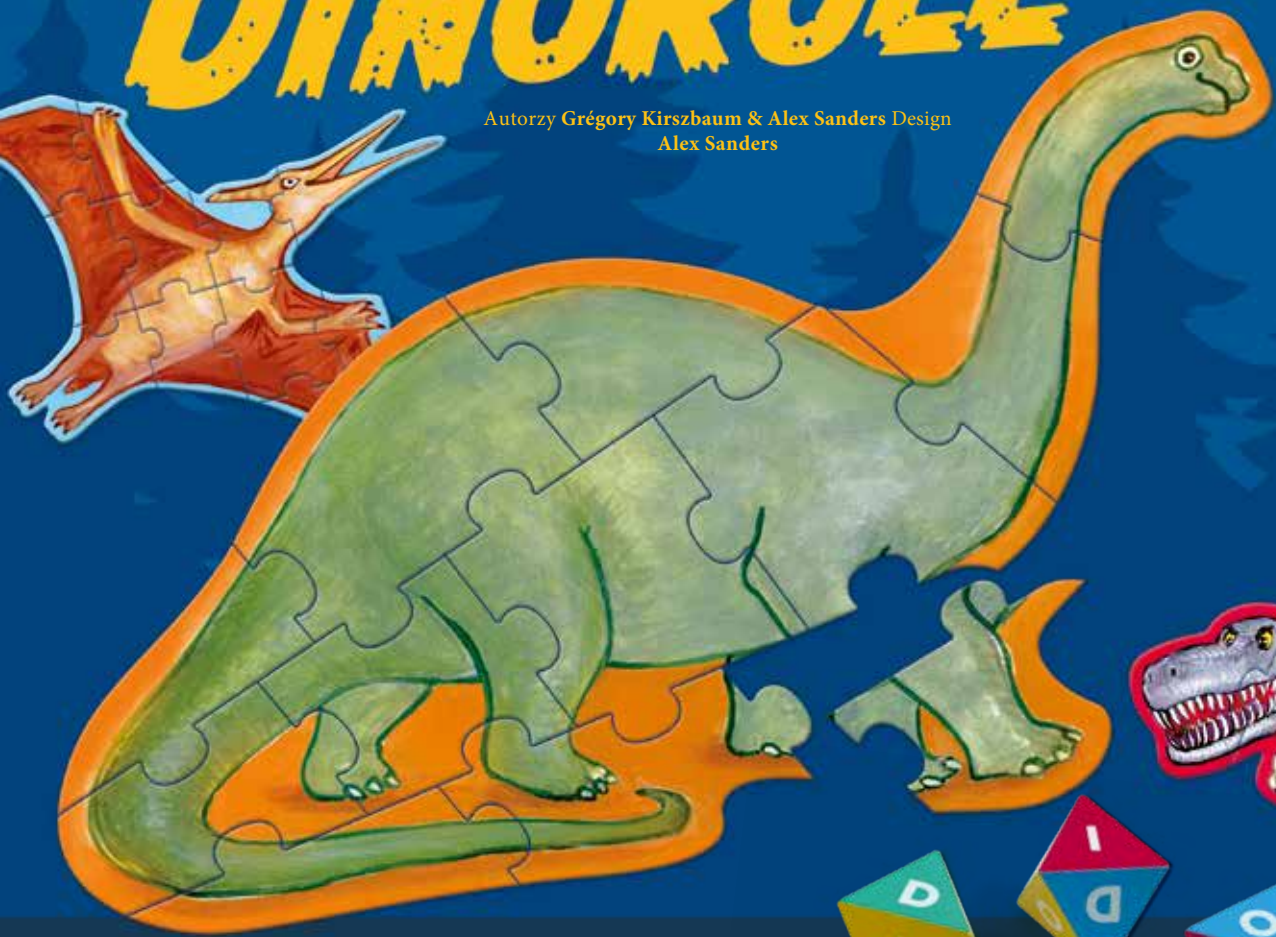


DINOROLL

Autorzy Grégory Kirszbaum & Alex Sanders Design
Alex Sanders



6-12



Zawartość:

1 taca, 4 kostki z 8 bokami, 4 zestawy puzzli (każdy po 12 elementów - diplodok, pterozaur, tyranozaur i triceratops)

Za pomocą śmiesznej 8-bocznej kostki należy napisać wyraz DINO, w trakcie 4 rzutów, a następnie ułożyć z puzzli jednego dinozaura. Gra idealna dla całej rodziny - nawet dla młodszych graczy.

Przebieg gry:

Gracze dysponują czterema rzutami kośćmi. Zadanie polega na wyrzuceniu 1 z 4 poniższych kombinacji, które umożliwiają zdobycie puzzli.

Cel gry:

Być pierwszym z graczy, który ułoży z puzzli swojego dinozaura.

Przygotowanie:

Umieść tacę do rzucania kostkami na środku stołu. Połóż w niej 4 kostki. Każdy z graczy wybiera swój zestaw 12 puzzli i ustawia je obok siebie na kupce.

Jak grać:

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Zaczyna najmłodszy z graczy.

W swojej rundzie, gracz rzuca wszystkimi 4 kostkami na tacy. Następnie graczowi przysługują maksimum 3 kolejne rzuty - z opcją "zamrożenia" 1, 2 lub 3 kostek (w tym wypadku następny rzut odbywa się wyłącznie za pomocą reszty kostek), aby pod koniec rundy uzyskać jedną z 4 zwycięskich kombinacji.

• **DINO:** Jeśli gracz wylosuje 4 litery pozwalające ułożyć wyraz DINO, bez znaczenia jakiego koloru, wygrywa 1 element ze swojego zestawu puzzli.

• **4 identyczne litery:** Jeśli gracz wylosuje 4 identyczne litery ("DDDD", "IIII", "NNNN" lub "OOOO", wygrywa 1 element ze swojego zestawu puzzli.

• **4 identyczne kolory:** Jeśli gracz wylosuje 4 identyczne kolory, zdobywa 1 element ze swojego zestawu puzzli.

• **'DINO' w jednym kolorze:** Jeśli gracz wylosuje 4 litery umożliwiające stworzenie wyrazu DINO, podczas gdy wszystkie wylosowane ścianki kostki są w tym samym kolorze, wygrywa 3 elementy ze swojego zestawu puzzli.

Zwycięska kombinacja zawsze musi się składać z 4 kostek.

Gdy tylko gracz utworzy jedną z tych 4 kombinacji, wygrywa 1 lub 3 elementy puzzli i może je zacząć układać. Kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

Jeśli gracz utworzy zwycięską kombinację przed wykorzystaniem 3 dodatkowych rzutów, może albo zakończyć swoją rundę i zdobyć puzzel lub kontynuować rzucanie kośćmi, aby spróbować wylosować wyraz DINO w tym samym kolorze, aby zdobyć aż 3 puzzle. Jeśli graczowi nie uda się stworzyć żadnej zwycięskiej kombinacji w trakcie 4 rzutów kośćmi, nie zdobywa puzzla, a kolejka przechodzi na kolejnego gracza.

Uwaga: Zalecamy odkładanie kostek, które chcemy aby były "zamrożone" obok na stole, aby uniknąć stykania się z kostkami, które będą rzucane na nowo.

Koniec gry:

Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy zdobędzie i ułoży wszystkie swoje puzzle w kształt wbranego dinozaura.

Autorzy gry: Grégory Kirszbaum & Alex Sanders



DINOROLL



DJ00822



3, rue des Grands Augustins
75006 - Paris - France
www.djeco.com