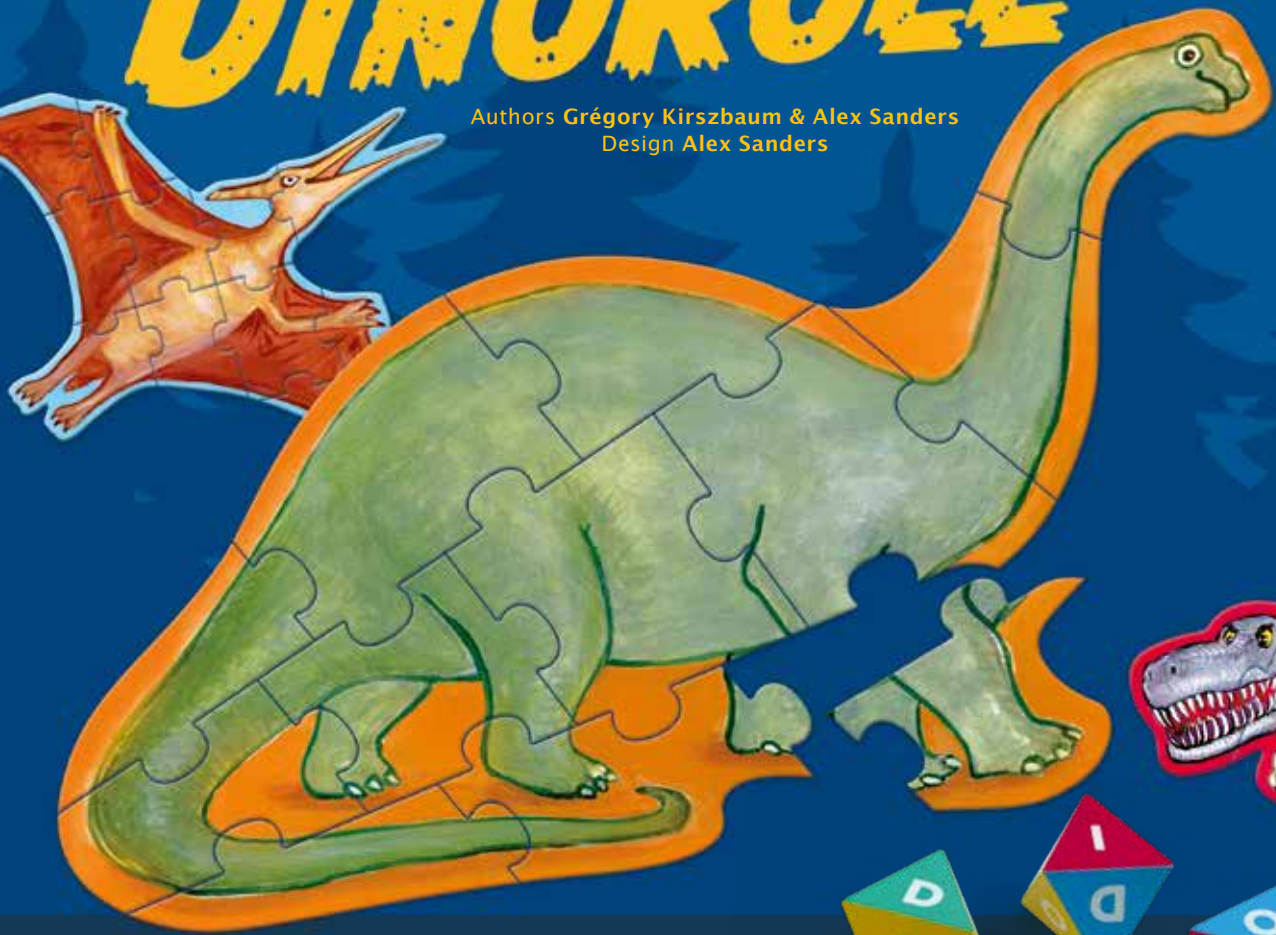


DINOROLL

Authors Grégory Kirszbaum & Alex Sanders
Design Alex Sanders



6-12
ans years
años Jahre



Contenu :
1 piste de lancer, 4 dés à 8 faces, 4 puzzles-dinosaure de 12 pièces (diplodocus, ptérosaure, tyrannosaure, tricératops).

4 lancers pour réussir à écrire DINO avec ces drôles de dés à huit faces et construire son puzzle-dinosaure.
Un premier jeu de dés accessible aux plus jeunes et pour toute la famille.

Principe du jeu :
Les joueurs ont 4 lancers de dés pour réussir une des 4 combinaisons leur permettant de gagner des pièces de leur puzzle.

But du jeu :
Être le premier à finaliser son puzzle-dinosaure.

Mise en place du jeu :
Placez la piste de lancer au centre des joueurs avec les 4 dés à l'intérieur.
Chaque joueur choisit un puzzle-dinosaure et place les 12 pièces en tas devant lui.

Déroulement du jeu :
On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence.

À son tour de jeu, le joueur commence par lancer les 4 dés en même temps sur la piste.
Il aura ensuite le droit à un maximum de 3 lancers supplémentaires, avec la possibilité de laisser sur la table 1, 2 ou 3 dés afin de n'en relancer qu'une partie, pour tenter d'obtenir une des 4 combinaisons gagnantes suivantes :

- **DINO :** si le joueur obtient 4 faces lui permettant d'écrire le mot DINO, quelle que soit la couleur des faces, il gagne 1 pièce de son puzzle.
- **4 lettres identiques :** si le joueur obtient 4 faces avec la même lettre (DDDD, IIII, NNNN ou OOOO), il gagne 1 pièce de son puzzle.
- **4 couleurs identiques :** si le joueur obtient 4 faces avec la même couleur, il gagne 1 pièce de son puzzle.
- **DINO de la même couleur :** si le joueur obtient 4 faces lui permettant d'écrire le mot DINO avec 4 faces de même couleur, il gagne 3 pièces de son puzzle.

Les combinaisons gagnantes incluent toujours les 4 dés.
Dès qu'un joueur obtient une de ces 4 combinaisons, il gagne 1 ou 3 pièces et peut démarrer ou compléter son puzzle. Puis la main passe au joueur suivant.

Si un joueur obtient une combinaison avant d'avoir utilisé ses 3 lancers supplémentaires, il peut bien entendu décider d'arrêter son tour de jeu et de gagner une pièce de puzzle, ou continuer à lancer les dés pour tenter d'obtenir la combinaison « Dino de la même couleur » et gagner ainsi 3 pièces.

Si un joueur n'obtient aucune combinaison à l'issue de ses 4 lancers, il ne gagne pas de pièce à ce tour de jeu et la main passe au joueur suivant.

NB : Il est conseillé de placer les dés dont on conserve le résultat sur la table afin de ne pas risquer d'en modifier le résultat en relançant un ou plusieurs autres dés.

Fin de la partie :
Dès qu'un joueur parvient à assembler entièrement son puzzle, il est déclaré vainqueur de la partie.

Un jeu de Grégory Kirszbaum & Alex Sanders



Contents:
1 dice tray, 4 dice with 8 sides, and 4 dinosaur puzzles with 12 pieces (a diplodocus, a pterosaur, a tyrannosaurus and a triceratops).

You have 4 rolls to write 'DINO' with these funny eight-sided dice and build your own dinosaur puzzle. A first dice game that's suitable for all the family - even younger players.

How the game works:
Players have 4 rolls of the dice to make one of 4 combinations that will enable them to collect their puzzle pieces.

Aim of the game:
Be the first to complete your dinosaur puzzle.

Set-up:
Place the dice tray in the middle of the players with the 4 dice inside it.
Each player chooses a dinosaur puzzle and puts the 12 pieces in a pile in front of them.

How to play:
Play proceeds in a clockwise direction. The youngest player goes first.

When it is a player's turn, they start by rolling all 4 dice at the same time on the tray.
The player is then entitled to a maximum of 3 more rolls - with the option of leaving 1, 2 or 3 of the dice on the table so as to re-roll only one or some of the dice - in an attempt to make one of the following 4 winning combinations:

- **DINO:** If the player rolls 4 letters enabling them to write the word 'DINO', regardless of the colour of the sides, they win 1 piece of their puzzle.
- **4 identical letters:** If the player rolls 4 identical letters ('DDDD', 'IIII', 'NNNN' or 'OOOO'), they win 1 piece of their puzzle.
- **4 identical colours:** If the player rolls 4 sides in the same colour, they win 1 piece of their puzzle.
- **'DINO' in the same colour:** If the player rolls 4 letters enabling them to write the word 'DINO', with all 4 sides in the same colour, they win 3 pieces of their puzzle.

The winning combinations always include all 4 dice.
As soon as a player makes one of these 4 combinations, they win 1 or 3 puzzle pieces and can start or add to their puzzle. Play then passes to the next player.

If a player makes one of the combinations before having used up all 3 additional rolls, they can choose to either finish their turn and collect a piece of their puzzle, or continue rolling the dice to try to make the "DINO in the same colour" combination to win 3 puzzle pieces.

If a player fails to make any of the combinations after using up all 4 rolls, they do not win any pieces and play passes to the next player.

Please note: We recommend putting any dice whose result you want to keep on the table so that there is no risk of changing the result when re-rolling one or more of the other dice.

End of the game:
As soon as a player succeeds in completing their puzzle, they are declared the winner of the game.

A game by Grégory Kirszbaum & Alex Sanders



**Inhalt**

1 Würfelarena, 4 Würfel mit je 8 Seiten, 4 Dinosaurier-Puzzle mit je 12 Teilen (Diplodocus, Pterosaur, Tyrannosaurus und Triceratops)

Du darfst viermal mit diesen lustigen, 8-seitigen Würfeln würfeln, um die Buchstaben DINO zu bilden und dein Dino-Puzzle weiterzupuzzeln. Ein erstes Würfelspiel für die ganze Familie, auch jüngere Kinder.

Spielidee

Jede Person darf viermal würfeln, um eine von 4 Kombinationen zu erreichen, mit der sie ein weiteres Puzzleteil erhält.

Spielziel

Lege als Erster dein Dino-Puzzle vollständig zusammen.

Spielvorbereitung

Legt die Würfelarena in die Tischmitte und die vier Würfel hinein. Jede Person wählt ein Dino-Puzzle und legt die 12 Teile in einem Stapel vor sich ab.

Spielverlauf

Die jüngste Person beginnt, danach sind die übrigen Personen im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Bist du am Zug, wirfst du die vier Würfel gleichzeitig in die Arena. Du darfst noch bis zu dreimal würfeln und dabei jeweils einen oder mehrere Würfel zur Seite legen und unverändert lassen. Dabei versuchst du eine der folgenden Kombinationen zu erreichen:

- **DINO:** Zeigen die Würfel diese vier Buchstaben in unterschiedlichen Farben, nimmst du dir ein Puzzleteil.
- **4 gleiche Buchstaben:** Würfelst du vier identische Buchstaben (DDDD, IIII, NNNN oder OOOO) nimmst du dir ein Puzzleteil.
- **4 gleiche Farben:** Würfelst du vier gleiche Farben, nimmst du dir ein Puzzleteil.
- **„DINO“ in der gleichen Farbe:** Zeigen die Würfel diese vier Buchstaben und alle haben die gleiche Farbe, nimmst du dir drei Puzzleteile.

Jede Kombination besteht immer aus allen 4 Würfeln.

Würfelst du eine dieser vier Kombinationen, nimmst du dir 1 oder 3 Puzzleteile und fügst sie zu deinem Puzzle hinzu (bzw. beginnst es). Dann ist die nächste Person an der Reihe.

Würfelst du eine dieser Kombinationen, bevor du die drei zusätzlichen Würfelwürfe ausgenutzt hast, darfst du den Zug beenden und dir ein Puzzleteil nehmen. Du darfst aber auch weiterwürfeln, um vielleicht eine DINO-Kombination mit vier gleichfarbigen Würfeln zu schaffen und dir dann drei Puzzleteile nehmen.

Schaffst du nach dem vierten Würfelwurf keine der vier Kombinationen, nimmst du dir kein Puzzleteil die nächste Person ist an der Reihe.

Hinweis: Wir empfehlen, dass ihr alle Würfel, die ihr nicht erneut würfeln möchtet, neben die Schachtel legt, damit sie nicht aus Versehen verändert werden, wenn ihr den oder die anderen Würfel noch einmal würfelt.

Spielende

Hat die erste Person ihr Puzzle komplett, ist das Spiel zu Ende und diese Person gewinnt!

Ein Spiel von Grégory Kirszbaum & Alex Sanders

**Contenido:**

1 bandeja para dados, 4 dados de 8 caras, 4 puzzles-dinosaurio de 12 piezas (diplodocus, pterosaurio, tiranosaurio, triceratops).

4 tiradas para conseguir escribir DINO con estos peculiares dados de ocho caras y montar tu puzzle dinosaurio. Un primer juego de dados pensado para los más pequeños y para toda la familia.

Bases del juego:

Los jugadores disponen de 4 tiradas de dados para conseguir sacar una de las 4 combinaciones que les permita ganar las piezas de su puzzle.

Objetivo del juego:

ser el primero en completar su puzzle-dinosaurio.

Preparación:

Colocar la bandeja para dados en medio de los jugadores, con los 4 dados dentro. Cada jugador elige un puzzle-dinosaurio y se coloca las 12 piezas delante, en una pila.

Desarrollo del juego:

Se juega en el sentido de las agujas del reloj. Empieza el jugador más joven.

Durante su turno, el jugador empieza tirando los 4 dados al mismo tiempo en la bandeja.

A continuación, el jugador dispone de un máximo de 3 tiradas extra y tiene la posibilidad de dejar sobre la mesa 1, 2 o 3 dados para tirar solo una parte e intentar conseguir sacar una de las 4 combinaciones ganadoras siguientes:

- **DINO:** si el jugador saca 4 caras con las que puede escribir la palabra DINO, independientemente del color de las caras, gana 1 pieza de su puzzle.
- **4 letras iguales:** si el jugador saca 4 caras con la misma letra (DDDD, IIII, NNNN u OOOO), gana 1 pieza de su puzzle.
- **4 colores iguales:** si el jugador saca 4 caras con el mismo color, gana 1 pieza de su puzzle.
- **DINO del mismo color:** si el jugador saca 4 caras que le permiten escribir la palabra DINO con 4 caras del mismo color, gana 3 piezas de su puzzle.

Las combinaciones ganadoras siempre incluyen los 4 dados.

En cuanto un jugador consigue sacar una de esas 4 combinaciones, gana 1 o 3 piezas y puede empezar o completar su puzzle. Después, el turno pasa al siguiente jugador.

Si un jugador consigue sacar una combinación antes de haber utilizado sus 3 tiradas extra, puede optar por terminar su turno y ganar una pieza de puzzle o seguir tirando los dados para intentar conseguir la combinación "DINO del mismo color" y ganar 3 piezas.

Si un jugador no consigue sacar ninguna combinación al completar sus 4 tiradas, no gana ninguna pieza en ese turno y el turno pasa al siguiente jugador.

Nota: se recomienda colocar sobre la mesa los dados para los que se quiere conservar el resultado y así evitar correr el riesgo de modificar el resultado al tirar uno o varios dados más.

Fin de la partida:

El primer jugador que consiga completar su puzzle es declarado ganador de la partida.

Un juego de Grégory Kirszbaum y Alex Sanders



**Contenuto:**

1 vassoio per dadi, 4 dadi da 8 facce, 4 puzzle dinosauro da 12 pezzi (diplodoco, pterosauro, tirannosauro, triceratopo).

4 lanci per riuscire a scrivere DINO con questi dadi strambi da otto facce e costruire il proprio puzzle dinosauro. Un primo gioco di dadi per i più piccoli e per tutta la famiglia.

Principio:

i giocatori possono lanciare i dadi 4 volte per riuscire a ottenere una delle 4 combinazioni che permettono loro di vincere i pezzi del proprio puzzle.

Scopo del gioco:

finire il proprio puzzle dinosauro per primi.

Preparazione:

posizionare il vassoio per dadi al centro tra i giocatori, con i 4 dadi all'interno. Ciascun giocatore sceglie un puzzle dinosauro e mette i 12 pezzi che lo compongono ammucchiati davanti a sé.

Svolgimento del gioco:

si gioca in senso orario. Comincia il giocatore più giovane.

Durante il proprio turno, il giocatore inizia lanciando i 4 dadi contemporaneamente sulla pista.

Poi potrà effettuare un massimo di 3 lanci extra, con la possibilità di lasciare sul tavolo 1, 2 o 3 dadi e rilanciare il/i rimanente/i, per tentare di ottenere una delle 4 combinazioni vincenti di seguito:

- **DINO:** se il giocatore ottiene 4 facce che gli consentono di scrivere la parola DINO, indipendentemente dal colore delle facce, vince 1 pezzo del suo puzzle.
- **4 lettere identiche:** se il giocatore ottiene 4 facce con la stessa lettera (DDDD, IIII, NNNN o OOOO), vince 1 pezzo del suo puzzle.
- **4 colori identici:** se il giocatore ottiene 4 facce con lo stesso colore, vince 1 pezzo del suo puzzle.
- **D I N O** dello stesso colore: se il giocatore ottiene 4 facce dello stesso colore che gli consentono di scrivere la parola DINO, vince 3 pezzi del suo puzzle.

Le combinazioni vincenti includono sempre i 4 dadi.

Quando un giocatore ottiene una di queste 4 combinazioni, vince 1 o 3 pezzi e può iniziare o completare il suo puzzle. Poi la mano passa al giocatore successivo.

Se un giocatore ottiene una combinazione prima di aver utilizzato i suoi 3 lanci extra, può ovviamente decidere di terminare il proprio turno di gioco e vincere un pezzo del puzzle o di continuare a lanciare i dadi per tentare di ottenere la combinazione "DINO dello stesso colore" e vincere così 3 pezzi.

Se un giocatore non ottiene alcuna combinazione con i suoi 4 lanci, non vince nessun pezzo in questo turno di gioco e la mano passa al giocatore successivo.

N.B.: consigliamo di posizionare sul tavolo i dadi di cui si vuole conservare il risultato per non rischiare di modificarlo rilanciando uno o più dadi.

Fine del gioco:

vince il gioco chi riesce ad assemblare interamente il proprio puzzle.

Un gioco di Grégory Kirszbaum e Alex Sanders

**Conteúdo:**

1 pista de lançamento, 4 dados de 8 faces, 4 puzzles-dinossauro de 12 peças (diplodoco, pterossauro, tirannosauro, triceratops).

4 lançamentos para conseguir escrever DINO com estes dados estranhos de oito faces e assim construir o seu puzzle-dinossauro. Um primeiro jogo de dados acessível para os mais novos e para toda a família.

Princípio:

Os jogadores têm 4 lançamentos de dados para conseguir uma das 4 combinações que permite ganhar peças do puzzle deles.

Objetivo do jogo:

Ser o primeiro a finalizar o puzzle-dinossauro.

Preparação do jogo:

Colocar a pista de lançamento no meio dos jogadores com os 4 dados no interior. Cada jogador escolhe um puzzle-dinossauro e coloca as 12 peças numa pilha na frente dele.

Como jogar:

Joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. O jogador mais jovem é o primeiro a jogar.

Na vez dele de jogar, o jogador começa por lançar os 4 dados ao mesmo tempo na pista.

Depois, tem direito a um máximo de 3 lançamentos adicionais, com a possibilidade de deixar na mesa 1, 2 ou 3 dados, de forma a só voltar a lançar parte deles, isto para tentar obter uma das 4 combinações vencedoras seguintes:

- **DINO:** se o jogador conseguir 4 facas que permitam escrever a palavra DINO, seja qual for a cor das facas, ganha 1 peça do puzzle.
- **4 letras idênticas:** se o jogador conseguir 4 facas com a mesma letra (DDDD, IIII, NNNN ou OOOO), ganha 1 peça do puzzle.
- **4 Cores idênticas:** se o jogador conseguir 4 facas com a mesma cor, ganha 1 peça do puzzle.
- **D I N O da mesma cor:** se o jogador conseguir 4 facas que permitam escrever a palavra DINO com 4 facas da mesma cor, ganha 3 peças do puzzle.

As combinações vencedoras incluem sempre os 4 dados.

Assim que um jogador conseguir uma destas 4 combinações, ganha 1 ou 3 peças e pode começar ou completar o seu puzzle. Passa a ser a vez do jogador seguinte.

Se um jogador conseguir uma combinação antes de ter utilizado os 3 lançamentos adicionais, pode, claro, decidir parar de jogar e ganhar uma peça de puzzle, ou continuar a lançar os dados para tentar ter a combinação «Dino da mesma cor» e ganhar desta forma 3 peças.

Se um jogador não conseguir nenhuma combinação no fim dos seus 4 lançamentos, não ganha nenhuma peça nessa volta e passa a vez ao jogador seguinte.

Nota: Aconselha-se deixar os dados conservados para resultado em cima da mesa, para não se correr o risco de este seja modificado ao serem lançados novamente um ou vários dados.

Fim da partida:

Assim que um jogador conseguir fazer o puzzle todo, é declarado vencedor da partida.

Um jogo de Grégory Kirszbaum e de Alex Sanders



Inhoud:

1 dobbelbak, 4 dobbelstenen met 8 zijden, 4 dinosauruspuzzels van 12 stukken (diplodocus, pterosaurius, tyrannosaurus, triceratops).

Gooi 4 keer met deze grappige achzijdige dobbelstenen om het woord DINO te vormen en een dinosauruspuzzel te maken. Een eerste dobbelospel dat geschikt is voor jonge kinderen en het hele gezin.

Spelprincipe:

De spelers mogen 4 keer met de dobbelstenen gooien om een van de 4 combinaties te maken waarmee ze stukken van hun puzzel kunnen winnen.

Doel van het spel:

Als eerste je dinosauruspuzzel maken.

Vorbereiding:

Plaats de dobbelbak in het midden tussen de spelers met de 4 dobbelstenen erin. Elke speler kiest een dinosauruspuzzel en legt de 12 stukken op een stapel voor zich neer.

Spelverloop:

Het spel wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint.

Tijdens zijn beurt gooit de speler de 4 dobbelstenen tegelijk in de dobbelbak.

Daarna heeft hij recht op maximaal 3 extra worpen. De speler heeft hierbij de mogelijkheid om slechts een deel van de dobbelstenen te gebruiken en mag dan ook 1, 2 of 3 dobbelstenen op tafel laten liggen. Hij moet proberen om een van de 4 onderstaande winnende combinaties te maken:

- **DINO:** als de speler 4 zijden gooit waarmee hij het woord DINO kan maken, ongeacht de kleur van de zijden, dan wint hij 1 stuk van zijn puzzel.
- **4 dezelfde letters:** als de speler 4 zijden met dezelfde letter (DDDD, IIII, NNNN of OOOO) gooit, wint hij 1 stuk van zijn puzzel.
- **4 dezelfde kleuren:** als de speler 4 zijden met dezelfde kleur gooit, wint hij 1 stuk van zijn puzzel.
- **D I N O in dezelfde kleur:** als de speler 4 zijden gooit waarmee hij het woord DINO kan maken, met 4 zijden in dezelfde kleur, dan wint hij 3 stukken van zijn puzzel.

De winnende combinaties bevatten altijd de 4 dobbelstenen.

Zodra een speler een van deze 4 combinaties heeft, wint hij 1 of 3 stukken en kan hij met zijn puzzel beginnen of deze afmaken. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Als een speler een combinatie heeft voordat hij zijn 3 extra worpen heeft gedaan, kan hij natuurlijk beslissen om te stoppen en een stuk van zijn puzzel te winnen, of doorgaan met dobbelen om te proberen de combinatie 'Dino in dezelfde kleur' te krijgen en zo 3 stukken te winnen.

Als een speler na 4 worpen nog geen combinatie heeft, wint hij deze ronde geen stukken en is de volgende speler aan de beurt.

NB: Het is raadzaam om de dobbelstenen waarvan je het resultaat bijhoudt op tafel te leggen om niet het risico te lopen de uitkomst ervan te veranderen wanneer je een of meer andere dobbelstenen opnieuw gooit.

Einde van het spel:

Zodra een speler zijn puzzel helemaal af heeft, wordt hij tot winnaar uitgeroepen.

Een spel van Grégory Kirszbaum en Alex Sanders



Innehåll:

1 kastbana, 4 åttasidiga tärningar, 4 dinosauriepussel med 12 bitar (diplodocus, pterosaurie, tyrannosaurus, triceratops).

4 kast för att lyckas skriva DINO med dessa lustiga åttkantiga tärningar och lägga ett dinosauriepussel. Ett första tärningsspel som passar de allra minsta och hela familjen.

Spelprinciper:

Spelarna kastar 4 tärningar för att lyckas få en av 4 kombinationer som gör det möjligt att vinna bitar till deras pussel.

Spelets mål: Att bli den första att lägga klart sitt dinosauriepussel.

Förberedelse:

Placera kastbanan med de 4 tärningarna, i mitten mellan spelarna. Varje spelare väljer ett dinosauriepussel och placerar de 12 bitarna framför sig.

Spelets gång:

Spelet går medurs. Den yngsta spelaren börjar.

När det är en spelares tur börjar hen med att kasta alla 4 tärningarna samtidigt på kastbanan.

En spelare har rätt till max 3 extra kast med tärningarna och kan välja att låta 1, 2 eller 3 tärningar ligga kvar och bara kasta om några av dem för att försöka få en av de 4 följande vinnande kombinationerna:

- **DINO:** om en spelare får 4 sidor som gör det möjligt att skriva ordet DINO, oavsett vilka färger sidorna har, vinner hen 1 pusselbit till sitt pussel.
- **4 likadana bokstäver:** om en spelare får 4 sidor med samma bokstäver (DDDD, IIII, NNNN eller OOOO) vinner hen 1 pusselbit till sitt pussel.
- **4 likadana färger:** om en spelare får 4 sidor med samma färg, vinner hen 1 pusselbit till sitt pussel.
- **D I N O i samma färg:** om en spelare får 4 sidor som gör det möjligt att skriva ordet DINO och alla 4 sidor har samma färg vinner hen 3 pusselbitar till sitt pussel.

De vinnande kombinationerna består alltid av alla de 4 tärningarna.

När en spelare får en av de 4 kombinationerna vinner hen 1 eller 3 pusselbitar och kan börja lägga sitt pussel. Därefter går turen vidare till nästa spelare.

Om en spelare lyckas få en kombination innan hen har använt sina 3 extra kast kan spelaren självklart bestämma sig för att avbryta sin tur och ta en pusselbit eller så kan hen fortsätta att kasta tärningarna för att försöka få kombinationen "Dino i samma färg" och på så sätt vinna 3 pusselbitar.

Om en spelare inte lyckas få ihop en kombination med sina 4 tärningskast vinner hen ingen pusselbit den omgången och turen går vidare till nästa spelare.

OBS! Vi rekommenderar att man placerar de tärningar som man vill ha kvar utanför kastbanan för att inte riskera att ändra resultatet när en eller flera tärningar kastas om.

Spelets slut:

När en spelare lyckas lägga hela sitt pussel har hen vunnit.

Ett spel av Grégory Kirszbaum och Alex Sanders



Indhold:
1 kasteplads, 4 terninger med 8 sider, 4 dinosauruspuslespil med 12 brikker (diplodocus, pterosaur, tyrannosaurus, triceratops).

Du får 4 kast til at skrive DINO med de sjove terninger med 8 sider og lave dit dinosauruspuslespil. Et første terningspil til de mindste og hele familien.

Princip:
Spillernes har 4 terningkast til at lave en af de 4 kombinationer, der giver ret til brikker til deres puslespil.

Spilletets formål:
At være den første til at færdiggøre sit dinosauruspuslespil.

Forberedelse af spillet:
Placer kastepladsen mellem spillerne med de 4 terninger derpå. Hver spiller vælger et dinosauruspuslespil og lægger de 12 brikker i en bunke foran sig.

Sådan foregår spillet:
Der spilles i urets retning. Den yngste spiller begynder.

Når man har turen, kaster man de 4 terninger på samme tid på kastepladsen. Herefter har man ret til op til 3 ekstra kast med mulighed for at lade 1, 2 eller 3 terninger ligge på bordet og kun kaste nogle af terningerne for at forsøge at lave en af 4 følgende vinderkombinationer:

- **DINO:** Hvis spilleren får 4 sider, der gør det muligt at skrive ordet DINO, uanset sidernes farve, vinder han/hun 1 brik til sit puslespil.
- **4 identiske bogstaver:** Hvis spilleren får 4 sider med det samme bogstav (DDDD, IIII, NNNN eller OOOO), vinder han/hun 1 brik til sit puslespil.
- **4 identiske farver:** Hvis spilleren får 4 sider med den samme farve, vinder han/hun 1 brik til sit puslespil.
- **D I N O i samme farve:** Hvis spilleren får 4 sider, der gør det muligt at skrive ordet DINO med 4 sider i samme farve, vinder han/hun 3 brikker til sit puslespil.

De vindende kombinationer omfatter altid de 4 terninger.

Når en spiller får en af disse 4 kombinationer, vinder han/hun 1 eller 3 brikker og kan påbegynde eller afslutte sit puslespil. Herefter er det næste spillers tur.

Hvis en spiller laver en kombination, før han/hun har brugt sine 3 ekstra kast, må man han/hun selvfølgelig gerne beslutte at slutte sin tur og vinder en puslespilsbrik. Han/hun kan også fortsætte med at kaste terningerne i håbet om at lave kombinationen Dino i samme farve og således vinde 3 brikker.

Hvis en spiller stadig ikke har en kombination efter 4 kast, vinder han/hun ingen brikker i denne omgang, og turen går videre til næste spiller.

NB: Det er en god ide at beholde terningerne, hvis resultat man vil beholde, på bordet, så man ikke risikerer at ændre på resultatet ved at kaste en eller flere andre terninger.

Spilletets slutning:
Når det lykkes en spiller at samle hele sit puslespil, er han eller hun vinder af spillet.

Et spil af Gregory Kirsebær og Alex Sanders



Игровой комплект:
1 поле для бросков, 4 восьмьгранных кубика, 4 изображения динозавра в виде пазла из 12 деталей (диплодок, птерозавр, тираннозавр, трицератопс).

Принцип:
За 4 броска кубиков игрокам нужно попытаться получить одну из 4 выигрышных комбинаций, чтобы выиграть детали для сборки своего пазла.

Цель игры:
первым собрать своего динозавра.

Подготовка:
Поместите по центру между игроками поле для бросков с 4 кубиками на нем. Каждый игрок выбирает пазл с динозавром и выкладывает 12 деталей в стопку перед собой.

Ход игры:
Игра ведется по часовой стрелке. Начинает самый младший участник.

Во время своего хода игрок бросает на поле одновременно 4 кубика. После этого у него будет максимум 3 дополнительных броска. При этом он может оставить на столе 1, 2 или 3 кубика и бросить только часть из них, чтобы попытаться получить одну из следующих 4-х выигрышных комбинаций:

- **DINO:** если у игрока выпадает 4 грани любого цвета с буквами, из которых можно составить слово DINO, он получает 1 деталь пазла.
- **4 одинаковые буквы:** если у игрока выпадает 4 грани с одинаковыми буквами (DDDD, IIII, NNNN или OOOO), он получает 1 деталь пазла.
- **4 одинаковых цвета:** если у игрока выпадает 4 грани одинакового цвета, он получает 1 деталь пазла.
- **Буквы D I N O одинакового цвета:** если у игрока выпадает 4 грани одинакового цвета с буквами, из которых можно составить слово DINO, он получает 3 детали пазла.

Выигрышные комбинации всегда складываются из результатов на 4 кубиках.

Как только у игрока выпадает одна из этих 4 комбинаций, он получает 1 или 3 детали пазла, с помощью которых он может начать, продолжить или закончить сборку своего пазла. Затем очередь переходит к следующему игроку.

Если выигрышная комбинация выпадет до того, как игрок использует 3 дополнительных броска, он может либо остановиться и забрать одну деталь пазла, либо продолжить бросать кубики, чтобы попытаться получить комбинацию «Dino одинакового цвета» и выиграть сразу 3 детали.

Если за 4 броска у игрока не выпало ни одной из выигрышных комбинаций, он не получает детали пазла, и очередь переходит к следующему игроку.

NB: Кубики с нужным результатом рекомендуется выкладывать на стол, чтобы случайно не изменить результат при повторном броске одного или нескольких дополнительных кубиков.

Конец игры:
Игрок, которому первым удастся полностью собрать свой пазл, объявляется победителем.

Авторы игры: Грегори Киршбаум и Алекс Сандерс



DINOROLL



DJ00822



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