

BUT DU JEU

Amener le premier ses êtres préhistoriques dans la grotte, au centre du jeu.

CONTENU DU JEU

1 plateau de jeu.
Tifou le Dinosaur.
20 pions de 4 couleurs différentes.
2 dés.
Feuille d'autocollants.

PREPARATION

Détachez soigneusement les autocollants de la feuille et appliquez-les de chaque côté des pions de couleur assortie. Veillez à ce que les pieds du personnage sur l'autocollant se trouvent sur le côté du pion dont la base est légèrement surélevée (Fig. 1).



Fig. 1.

Chaque joueur prend des pions de même couleur et les place sur la case "Départ" de la couleur correspondante. Tifou le Dinosaur est placé hors du plateau de jeu.

LE JEU

Chaque joueur lance un dé: celui qui obtient le plus grand nombre commence la partie. (Si le dé montre le Dinosaur, relancez-le.)
Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déplacement des pions:

C'est à vous de jouer. Lancez les 2 dés et avancez sur le parcours de votre couleur du nombre obtenu sur les dés; vous pouvez, soit avancer 1 seul pion du nombre total indiqué sur les dés, soit avancer 2 pions du nombre obtenu sur chaque dé.

Exemple: Les dés indiquent respectivement 2 et 4; vous pouvez avancer un pion de 6 cases ou un pion de 2 cases et un autre de 4 cases.

Déplacement de Tifou le Dinosaur:

Si l'un de vos pions indique un dinosaur, vous procédez ainsi:

- Remontez Tifou en bloquant les roues avec votre main (il est inutile de le remonter à fond).
- Placez-le sur la grotte au centre du jeu en l'orientant dans la direction de votre choix et laissez-le partir.
- Une fois arrêté ou sorti du jeu, remplacez-le près du plateau de jeu.
- Si Tifou le Dinosaur renverse ou fait sortir un ou plusieurs pions de leur parcours, ceux-ci sont renvoyés à la case "Départ" (même si ce sont vos pions).
- Votre tour est alors terminé.

Si les 2 dés indiquent un dinosaur:

- Procédez comme indiqué ci-dessus, puis remontez Tifou une seconde fois et recommencez l'opération.

Superposition des pions:

Chaque fois que votre case "Départ" est vide, si vous le désirez, vous pouvez faire arrêter un de vos pions sur une case déjà occupée par vous-



même à condition que vous obteniez le nombre exact sur le(s) dé(s). Vous pouvez alors empiler vos pions (Fig. 2).

Remarques:

- Une pile peut contenir trois pions maximum.
- Les pions empilés se déplacent comme un seul pion.
- Si une pile de pions est renvoyée à la case "Départ," vous ne la défaites pas, mais tant qu'elle se trouve sur cette case, vous ne pourrez pas la compléter.

Si vous désirez défaire une pile, ôtez le pion supérieur que vous ferez avancer comme indiqué précédemment (Fig. 2).



Fig. 2.

La grotte:

Comme nous l'avons écrit plus haut, le but du jeu est d'amener tous ses pions dans la grotte.

Pour y parvenir il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre exact de points.

Une fois qu'un pion arrive dans la grotte, il est hors d'atteinte de Tifou le Dinosaur: retirez-le du jeu.

LE GAGNANT

Le gagnant de la partie est le joueur qui parvient le premier à amener ses 5 pions dans la grotte.