

# Règles du jeu



## But du jeu

Développer différentes habiletés en venant à la rescousse d'un bébé dinosaure.

## Préparation

1. Les joueurs<sup>1</sup> rassemblent les morceaux de casse-tête et construisent le plateau de jeu.
2. Un des joueurs prend les cartes-questions et les cartes spéciales, les mélange et forme une pile qu'il dépose, face cachée, près du plateau de jeu. Il met aussi le dé près du plateau.
3. L'adulte prend une carte-bébé dinosaure, sans la montrer aux joueurs, et la place en cinquième ou sixième position dans la pile de cartes-questions (à partir du dessus).
4. Les joueurs choisissent chacun un pion-personnage et le mettent au début du parcours.

1. L'adulte et l'enfant, ou deux à quatre enfants de 4 ans à 5 ½ ans accompagnés d'un adulte.

### cartes-questions



### cartes-bébés dinosaures



### cartes spéciales



## Déroulement

1. Le joueur le plus jeune commence la partie. Il prend une carte sur la pile.
2. L'adulte lit à haute voix la question ou la consigne qui s'y trouve. Il aide le joueur à répondre ou lui explique la réponse au besoin (voir la section «Comment aider votre enfant pendant le jeu» dans le guide d'accompagnement).
3. Le joueur lance le dé et avance son pion du nombre de cases indiqué, et ce, même s'il n'a pas donné la bonne réponse à la question.
4. Le jeu se poursuit de la même façon à tour de rôle, dans le sens horaire, jusqu'à ce qu'un joueur retourne la carte-bébé dinosaure : le bébé a été retrouvé!
  - Si des pions sont plus avancés sur le parcours que le pion du joueur qui a retourné la carte-bébé, ces pions reculent sur la case où se trouve celui du joueur.
  - Si des pions sont moins avancés sur le parcours que celui du joueur qui a retourné la carte-bébé, ces pions demeurent sur leur case respective.
5. Le joueur qui a retourné la carte-bébé dinosaure prend une autre carte sur le dessus de la pile, répond à la question qui s'y trouve et lance le dé pour faire avancer son pion.
6. Le premier joueur à atteindre le gardien du parc à la fin du parcours remporte la partie : il est celui qui ramène le bébé dinosaure au gardien!

1. Il n'est pas nécessaire que le dé indique le nombre exact de cases séparant le pion de la case d'arrivée pour que le joueur l'emporte.

## Variante

### Avec le pion-ptérodactyle

Le jeu se déroule comme le jeu principal, mais lorsque la carte-bébé dinosaure est retournée, l'adulte place le pion-ptérodactyle sur la première case du parcours. À la fin de chaque nouveau tour de jeu, à partir du joueur qui a retourné la carte-bébé, l'adulte lance le dé pour faire avancer le pion-ptérodactyle. Si ce pion parvient à rattraper le pion le plus avancé sur le parcours, il vole à nouveau le bébé dinosaure et tous les joueurs perdent la partie.



### Case spéciale

Si le pion d'un joueur arrive sur la **case 18**, le tyrannosaure rugit de colère et le joueur doit **reculer son pion de 3 cases**.

