

Bataille

Nombre de joueurs : 2 – 4

Âge : à partir de 6 ans

Durée : env. 10 min

Matériel

36 cartes de dinosaures



Préparation du jeu

Mélange bien toutes les cartes, puis distribue-les une par une à tous les joueurs de sorte que chacun ait le même nombre de cartes. Chaque joueur forme une pile avec ses cartes face visible en main. Attention : seule la carte du dessus de la pile doit être visible.

Déroulement du jeu

Le joueur le plus jeune commence. Il lit le nom du dinosaure qui se trouve sur le dessus de sa pile, choisit une catégorie (longueur, hauteur, poids, époque) et lit la valeur indiquée à côté. À tour de rôle, tous les joueurs comparent à présent la valeur figurant sur leur première carte pour la catégorie choisie. Le joueur qui a la valeur la plus élevée dans cette catégorie gagne la manche. Il prend les cartes du dessus de la pile des autres joueurs et les glisse, avec sa carte, sous sa propre pile. Il commence ensuite la manche suivante.

3.

1 Dinosaurs



Dilophosaurus

Longueur : 5,8 m

Hauteur : 2,5 m

Poids : 500 kg

Époque : 200 millions d'années

1 Dinosaurs



Agustinia

Longueur : 15 m

Hauteur : 4 m

Poids : 5.000 kg

Époque : 113 millions d'années



Fin de la partie

Le jeu se termine lorsqu'un joueur n'a plus de cartes en main. Le joueur qui a le **plus de cartes** gagne la partie.

Jeu de familles

Nombre de joueurs : à partir de 3 joueurs

Âge : à partir de 4 ans

Durée : env. 10 min

Matériel

36 cartes de dinosaures

1.

Préparation du jeu

L'objectif est de former le plus de familles complètes (4 cartes de la même couleur).

Dès qu'un joueur a les 4 cartes d'une même couleur en main, la famille est complète et le joueur la pose immédiatement devant lui, face visible.

Au début de la partie, chaque joueur regarde ses cartes. S'il possède déjà 4 cartes d'une même couleur, il pose immédiatement la famille ainsi formée devant lui.

Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence. Il demande à l'adversaire de son choix une carte spécifique qui lui manque (par exemple « Carte 3, vert foncé »).

Si l'adversaire interrogé possède la carte demandée, il doit la lui donner. Le joueur dont c'est le tour peut demander d'autres cartes à cet adversaire jusqu'à ce que ce dernier n'ait pas la carte demandée ou n'ait plus de cartes.

Si l'adversaire n'a pas la carte demandée, c'est au tour du joueur suivant. Il peut alors demander une carte spécifique à un adversaire de son choix et ainsi de suite.

Fin de la partie

Le joueur qui a le plus de familles devant lui gagne la partie.

