



- Le second type est constitué de **dinosaures totalement imaginaires**, qui ont des pouvoirs spéciaux. Lorsqu'un joueur pioche une des cartes ci-dessous, il **réalise immédiatement l'action indiquée**, puis **pioche une nouvelle carte « Dinosaur » et une carte « DingObjet »**. Il dessine alors **le nouveau dinosaure pioché et l'objet représenté pour le faire deviner**. À noter : si, lors de la seconde pioche de la carte « Dinosaur », il tire une nouvelle carte spéciale, il ne la joue pas, mais la remplace dans la pioche. Puis il pioche de nouveau jusqu'à tirer une carte « Dinosaur » classique.



**Le dino-d'or !**  
C'est cadeau ! Chaque joueur **pioche 1 œuf !**



**L'omelettosaure**  
Aïe ! Chaque joueur **remet 1 jeton « Œuf » dans la pioche !**  
Si les joueurs n'ont pas encore de jetons « Œuf », il ne se passe rien.



**Le nidosaure**  
Jour de chance !  
Le joueur prend **3 œufs** dans la pioche !



**Le doublesaure**  
Si le joueur fait deviner son objet, **le nombre d'œufs indiqué sur la carte « DingObjet » est multiplié par 2 !**



**L'échangeosaure**  
Le joueur échange tous ses jetons « Œuf » avec ceux du joueur de son choix !

Les cartes spéciales sont jouées immédiatement et sont ensuite remises dans la pioche.

À noter : si un des joueurs met de la mauvaise volonté pour deviner l'objet d'un autre joueur dans le but de ne pas lui faire collecter des jetons « Œuf », il est sanctionné et doit rendre 1 jeton « Œuf » !

### Fin de la partie

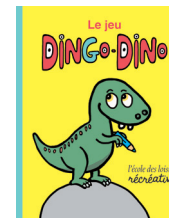
Le premier joueur à avoir collecté 15 œufs de dinosaures remporte la partie !

© 2022, illustrations de Raphaël Fejtő



Le jeu  
**DINGO-DINO**

D'après l'univers de **Raphaël Fejtő**



De 4 à 104 ans  
De 2 à 4 joueurs

### Contenu du jeu

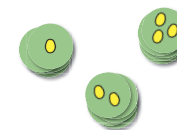
- 25 cartes « Dinosaur »
- 30 cartes « DingObjet »
- 35 jetons « Œuf »
- 1 ardoise
- 1 feutre

### But du jeu

Être le premier à collecter 15 œufs de dinosaures en dessinant et en faisant deviner des objets à partir de cartes imposées.

### Préparation du jeu

Faites une pile avec les cartes « Dinosaur » et une autre avec les cartes « DingObjet ». Faites des piles avec les jetons « Œuf » selon leur nombre (pile de 1 œuf, pile de 2 œufs, pile de 3 œufs). Préparez l'ardoise et le feutre.





## Déroulement du jeu

Le joueur qui imite le mieux un tyrannosaure rex commence, sinon le plus jeune joueur commence.

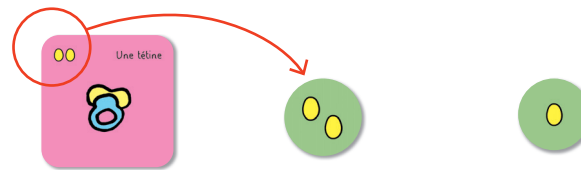
**Il pioche une carte « Dinosaur » et une carte « DingObjet ».** La carte « Dinosaur » est placée **face visible** pour que tous les joueurs puissent la voir. La carte « DingObjet » est placée **face cachée** et **ne doit être connue que de celui qui dessine.**

Le joueur **dessine sur l'ardoise le dinosaure et l'objet piochés. Il doit faire deviner aux autres joueurs l'objet représenté (pas le dinosaure, sinon, cela serait trop dur à faire deviner !)**. Il n'a pas de limite de temps pour faire son dessin. En attendant, les joueurs qui savent lire peuvent décrire et lire les caractéristiques du dinosaure pioché. Si aucun joueur ne sait encore lire, ce n'est pas grave ! Demandez à un adulte de le faire pour vous.

Exemple : le joueur a pioché la carte représentant le microraptor et la carte « Tétine ». Il va devoir **dessiner et faire deviner aux autres joueurs l'objet pioché (ici, une tétine)** en l'imaginant et en la mettant en scène avec le dinosaure ! Il peut faire ce qu'il veut comme dessin : dessiner le dinosaure avec la tétine dans l'une de ses pattes, dans sa bouche, sur sa tête : l'essentiel est de faire deviner ce que c'est !



Celui qui a dessiné et fait deviner son objet **gagne autant d'œufs qu'indiqué sur la carte « DingObjet » !** Le premier joueur à avoir deviné **l'objet représenté**, pour le féliciter, gagne, lui, **1 œuf** qu'il prend dans la pioche. C'est ensuite au joueur suivant de jouer et de **piocher 2 nouvelles cartes, une carte « Dinosaur » et une carte « DingObjet ».**



*Le joueur dessinateur qui a réussi à faire deviner l'objet « Tétine » pioche 2 œufs dans la pioche !*

*Pour le féliciter, le joueur qui a deviné l'objet pioche 1 œuf !*

Si aucun joueur ne devine l'objet, il ne se passe rien. C'est au joueur suivant de prendre la main. Les joueurs jouent dans le sens des aiguilles d'une montre en se passant l'ardoise et le feutre. Les cartes sont ensuite défaussées. Quand la pioche est vide, les cartes sont mélangées pour faire une nouvelle pioche.

Quand **l'objet a été deviné**, le joueur dessinateur peut imaginer un nom pour la nouvelle espèce de dinosaure qu'il a créée et dire quelles sont les caractéristiques imaginaires de son Dingo-Dino ! À noter : pour garder un souvenir de tous vos dessins, n'hésitez pas à les prendre en photo !

## Les cartes spéciales

Ouvrez l'œil ! Certaines cartes sont très particulières !

- Le premier type est constitué de **dinosaures existants** ; c'est le cas des **2 cartes « Oviraptor » et « Tyrannosaure rex »**. Lorsqu'un joueur pioche une de ses 2 cartes, les règles habituelles s'appliquent : il réalise d'abord l'action indiquée, puis il pioche **seulement une carte « DingObjet »** et il dessine ensuite **l'oviraptor ou le tyrannosaure rex et l'objet représenté pour le faire deviner.**



### L'oviraptor

Le joueur qui tire cette carte a le droit de voler **1 œuf** au joueur de son choix !



### Le tyrannosaure rex

Comme c'est le plus fort des dinosaures, le joueur qui tire cette carte **fait sauter le tour du prochain joueur !**

