

CARTE « MARÉCAGE »

Déplace l'un des dinosaures dans une case Marécage.
Si la case Marécage est déjà occupée par un explorateur ; ce dernier est tué et retiré du jeu.

CARTE « GARDIEN »

Déplace **3 gardiens d'une case chacun**.

Les gardiens ne peuvent pas entrer dans le Temple, quitter la vallée, se déplacer dans un marécage ou sur une case occupée par un dinosaure.

Lorsqu'un gardien est déplacé sur une case déjà occupée par un explorateur, ce dernier est placé sur une case Marécage vide.

Si l'explorateur transportait un rubis, le trésor est restitué au Temple.

Un explorateur attaqué par un gardien peut se défendre en se défaussant d'un jeton Torche ; l'action est donc annulée et le gardien retourne à sa place.

Note : Les joueurs sont autorisés, pour des raisons tactiques, à capturer leurs propres explorateurs avec les gardiens.

CARTE « PTÉRODACTYLE »

Prends le ptérodactyle pour déplacer n'importe quel explorateur (y compris le tien) sur une case vide dans la vallée. Ramène ensuite le ptérodactyle à son nid.

Si l'explorateur déplacé transportait un rubis, ce dernier reste où il est.

Note : Le ptérodactyle ne peut pas récupérer ou déposer un explorateur dans le Temple ou en dehors de la vallée.

CARTE « DANGER »

Un de tes explorateurs est attaqué par un insecte mortel ! Il doit l'éloigner à l'aide d'une torche, ou sera éliminé de la partie !

Le joueur a 2 options :

- **Se défausser d'un jeton Torche**
- OU
- **Sacrifier son explorateur**

CARTE « TUNNEL SECRET »

Cette carte est utilisée dans deux cas :

- Si l'explorateur s'est déplacé sur une case Tunnel Secret disponible, **il pourra rejoindre le temple immédiatement.**
- Si l'explorateur est dans le Temple, **il peut rejoindre directement l'une des cases Tunnel Secret** disponibles avec ou sans rubis.

Dans les deux cas, le joueur dépose sa carte Tunnel Secret dans la pile de défausse et ne pioche pas d'autre carte. Le tour du joueur est terminé.

Cette carte peut être conservée pour une utilisation ultérieure.

FIN DE PARTIE

Le jeu se termine lorsque tous les explorateurs se sont échappés vivants de la vallée.

Le gagnant est le joueur dont les explorateurs ont récupéré le plus de rubis.

En cas d'égalité, le gagnant est le joueur avec le plus d'explorateurs survivants parmi les joueurs. Si les joueurs ont une quantité égale de rubis et d'explorateurs, le gagnant est le joueur avec le plus de jetons torches restants.

Note : Si un seul explorateur reste en course, il continue son aventure pendant que les autres joueurs continuent à placer les jetons Lave. S'il parvient à sortir de la Vallée, il sera comptabilisé pour désigner le gagnant.

Attention ! Ce jouet ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois. Présence de petites pièces. Danger d'étouffement.

Informations à conserver. Les couleurs et décorations peuvent varier. Il est recommandé de bien enlever toutes les attaches en plastique et autres éléments de protection ne faisant pas partie du jouet avant de le donner à l'enfant.

Co-developed by J & C Courtland-Smith

Réf. 75035



Fabriqué en Chine



Lansay

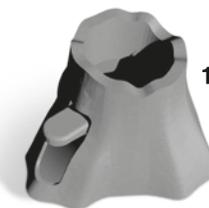
112 quai de Bezons
95100 Argenteuil - FRANCE
www.lansay.fr



Jeu de plateau 3D ! RÈGLES DU JEU



2 à 4
JOUEURS



1 Volcan 3D

CONTENU :

4 figurines Dinosauriens



Le tricératops

Le tyrannosaure

Le stégosaure

Le ptérodactyle

58 cartes



Volcan
x1

Tunnel secret
x4

Marécage
x5

Ptérodactyle
x6

Gardien
x15

Dinosauriens
x15

Danger
x12

94 jetons



Gardien x6

Rubis x16

Lave x48

Torche x24

24 pions Explorateurs

« Sac à dos »



Violet x6

Bleu x6

Rouge x6

Jaune x6

12 socles



1 plateau de jeu

INTRODUCTION

Les joueurs sont des explorateurs qui mènent une expédition dans la Vallée des dinosaures en quête des précieux rubis enfouis dans le Temple.

Mais attention aux dinosaures, aux marécages, aux gardiens du Temple et même au volcan : ils pourront ralentir ou même compromettre cette aventure périlleuse !

MISE EN PLACE DU JEU

Place le plateau au centre des joueurs.

Chaque joueur choisit une équipe d'explorateurs d'une couleur (pions « Sac à dos » à positionner sur les socles).

Le nombre d'explorateurs dans chaque équipe varie en fonction du nombre de joueurs et les jetons Torche sont répartis entre les joueurs, comme indiqué dans le tableau ci-contre.

Comme illustré dans l'image au dos :

• Place les explorateurs sur les grottes « Départ ». Une grotte n'est pas attribuée à une équipe. Tu peux répartir tes explorateurs sur l'ensemble des grottes.

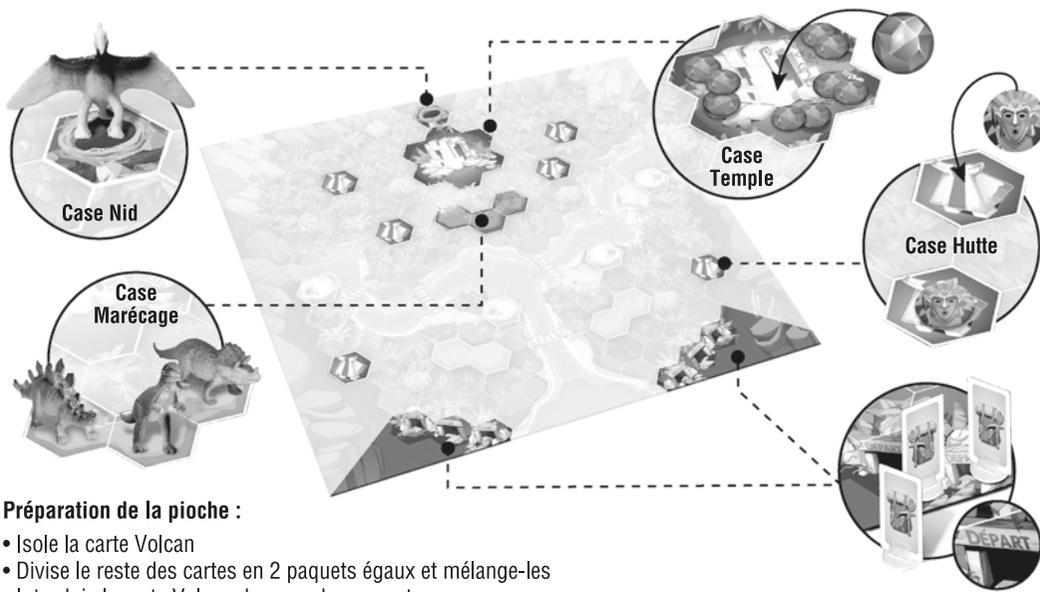
• Place les jetons Rubis sur la case Temple.

• Place un jeton Gardien sur chacune des 6 cases Hutte.

• Place le Ptérodactyle sur la case Nid au-dessus du temple.

• Place les 3 dinosaures sur les 3 cases Marécage les plus proches du Temple.

NOMBRE DE JOUEURS	NOMBRE D'EXPLORATEURS PAR ÉQUIPE	NOMBRE DE TORCHES
2	6	12
3	4	8
4	3	6



Préparation de la pioche :

- Isole la carte Volcan
- Divise le reste des cartes en 2 paquets égaux et mélange-les
- Introduis la carte Volcan dans un des paquets
- Rassemble les deux paquets de cartes **en plaçant le paquet contenant la carte Volcan en dessous de la pile**
- Place la pile de cartes à un endroit accessible à tous les joueurs, autour du plateau

Place le Volcan et les jetons Lave hors du plateau ; ils seront utilisés plus tard dans la partie.

BUT DU JEU

L'objectif de l'équipe d'explorateurs est de se rendre au Temple, de récupérer les rubis et de s'échapper de la vallée par les grottes de départ.

Le gagnant est le joueur qui ressort de la vallée avec au moins un explorateur vivant et a récupéré le plus de rubis.

COMMENT JOUER ?

Le joueur le plus jeune commence la partie et le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chaque joueur, à son tour, doit :

1. Déplacer UN de ses explorateurs d'1, 2 ou 3 cases dans n'importe quel sens

Les explorateurs ne peuvent pas traverser, sauter par-dessus ou partager une case déjà occupé par un autre explorateur, gardien ou dinosaure.

2. Piocher une carte, agir selon les instructions et la placer face visible sur une pile de défausse

Note : Un joueur ne pioche pas de carte lorsqu'un de ses explorateurs entre dans le Temple ou quitte la Vallée.

Dès qu'un joueur pioche la carte Volcan, il dépose le volcan, sur 3 cases, à la place de l'explorateur qu'il vient de déplacer. Ce dernier est tué et éliminé du jeu.

Si l'explorateur qui vient d'être éliminé transportait un rubis, le trésor est restitué au Temple.

Attention : À partir du moment où le volcan est entré en éruption, **les explorateurs** se trouvant dans les grottes de départ **ne peuvent plus rentrer dans la Vallée !**

À tour de rôle et une fois chacun, chaque joueur place un jeton Lave à l'intérieur du volcan puis appuie sur le bouton pour l'éjecter (si le jeton atterrit en-dehors du plateau, le joueur peut le lancer à nouveau).

Puis, le jeu reprend comme au début de la partie en ajoutant l'action suivante à chaque tour : **placer un jeton de lave sur une case adjacente au Volcan ou à un autre jeton Lave déjà présent sur le plateau.**

Tout explorateur, gardien ou dinosaure présent sur une case engloutie par de la lave est éliminé du jeu. Un rubis recouvert de lave est également retiré du jeu.

Les explorateurs, les gardiens et les dinosaures ne peuvent pas être déplacés sur une case occupée par de la lave. Le Ptérodactyle ne peut pas déposer d'explorateurs à l'intérieur du volcan ou sur une case occupée par de la lave.

Le Temple doit être complètement entouré de lave pour devenir inaccessible. Si c'est le cas, tous les occupants du Temple sont tués et retirés du jeu et les trésors sont engloutis.

Le Ptérodactyle peut continuer à agripper et à déposer des explorateurs dans la vallée et ainsi, par exemple, sauver des explorateurs piégés au milieu de coulées de lave.

Si tous les jetons Lave ont été placés sur le plateau avant la fin de la partie, l'activité du volcan est à l'arrêt, mais la lave reste où elle est. Les explorateurs peuvent continuer à extraire des rubis du Temple, si possible.

Lorsque tous **les explorateurs** d'un joueur se sont échappés de la vallée ou **ont été éliminés**, **le joueur continue tout de même le jeu en plaçant des jetons Lave sur le plateau.**

LES CASES

LES GROTTES

Les grottes « Départ » se situent en-dehors de la vallée.

Pour entrer dans la vallée, un explorateur commence son déplacement depuis n'importe quelle grotte vers une case de jungle inoccupée. Le joueur pourra faire rentrer un autre explorateur dans la vallée lors de son prochain tour s'il le souhaite.

Pour sortir de la vallée, un explorateur termine son déplacement dans n'importe quelle grotte.

LA JUNGLE, LES PONTS, LES HUTTES des GARDIENS ET LES TUNNELS SECRETS

Un explorateur peut se déplacer sur n'importe quelle de ces cases libres.

LES MARÉCAGES

Un explorateur ne peut pas s'arrêter, traverser ou sauter par-dessus une case Marécage.

S'il est enlisé ou déposé dans une case Marécage, l'explorateur pourra, au tour suivant :

- Se déplacer à l'intérieur du marécage, **d'une seule case**
- S'échapper du marécage, **d'une seule case**

LA RIVIÈRE

L'eau ralentit la progression des explorateurs. Lorsqu'un explorateur se déplace ou est déplacé sur une case Rivière, il doit s'y arrêter. Lors de son prochain tour, il pourra se déplacer **d'une seule case**.

LE TEMPLE

Le Temple constitue une seule case ; un explorateur peut y entrer ou en sortir via n'importe quelle case adjacente. Lorsqu'un explorateur entre dans le Temple, il doit s'y arrêter jusqu'à son prochain tour. Plusieurs explorateurs peuvent occuper cette case en même temps.

Attention : un explorateur peut entrer dans le Temple à condition que tous ses explorateurs se trouvent à l'intérieur de la vallée.

Rappel : lorsqu'un explorateur entre dans le Temple, il ne pioche pas de carte à son tour.

À son prochain tour, il peut récupérer un jeton Rubis en le plaçant sous la base de son pion et quitter le Temple. Il ne peut porter qu'un seul rubis à la fois. Dès lors, l'explorateur et le rubis sont déplacés ensemble, les 2 occupant la même case.

Si un explorateur doit abandonner un rubis, il se déplace normalement. Le rubis abandonné peut ensuite être récupéré par n'importe quel explorateur lorsqu'il passe sur la case le contenant.

Si un gardien est déplacé sur une case occupée par un rubis abandonné, le trésor sera immédiatement restitué au Temple.

Si un dinosaure est déplacé sur une case occupée par un rubis abandonné, il partage la case avec le jeton Rubis.

Lorsqu'un explorateur quitte la vallée avec son rubis par une des grottes, le joueur place son trésor devant lui (pour être comptabilisé à la fin de la partie). Le joueur ne pioche pas de carte. Le joueur peut faire repartir cet explorateur dans la vallée à son prochain tour s'il le souhaite pour continuer sa quête de rubis.

LES CARTES

Rappel : chaque joueur doit systématiquement piocher une carte après avoir déplacé un explorateur, sauf lorsqu'il entre dans le Temple ou qu'il sort de la vallée.

Voici les actions à accomplir pour chaque type de carte :

CARTE « DINOSAURES »

Déplace **les 3 dinosaures, d'une case chacun.**

Les dinosaures ne peuvent pas entrer dans le Temple, quitter la vallée ou se déplacer sur une case occupée par un gardien.

Lorsqu'un dinosaure est déplacé sur une case occupée par un explorateur, celui-ci est tué et éliminé de la partie. Si l'explorateur transportait un rubis, ce dernier reste où il est, partageant pour l'instant son espace avec le dinosaure.