



MARÍA, FEDERICO, NESSY y LUIS crecieron juntos en el maravilloso Valle de Fuego, refugio de los dinosaurios. Como siempre, los cuatro amigos se encuentran a la orilla del lago para jugar. Sin embargo, de repente, la tierra empieza a temblar y a hacer extraños ruidos. El cielo empieza a oscurecerse y la atmósfera se empieza a cargar. **¡QUÉ DESASTRE!** ¡Los cuatro volcanes que estaban tranquilamente dormidos desde hace años entran en erupción al mismo tiempo! ¡Rápido, hay que encontrar refugio en las montañas altas, para evitar los ríos de lava y salvar los huevos!

MATERIAL

► 4 figuras de Dinosaurios

LUIS
Estegosaurio amarillo

NESSIE
Diplódoco rosa

MARÍA
Tricerátops azul

FEDERICO
Tiranosaurio rojo

► 1 tablero de juego

Este tablero dispone de diferentes tipos de casillas:

- | | |
|--------------------------|-----------------------------------|
| 1 La casilla Lago | 6 Las casillas Montaña |
| 2 Las casillas Salida | 7 Las casillas Nido |
| 3 Las casillas Césped | 8 Las casillas Peñasco puntiagudo |
| 4 Las casillas Volcán | 9 Las casillas Arbustos espinosos |
| 5 Las casillas Meteorito | |



► 4 Volcanes

Cada Volcán representa el punto de partida de los diferentes caminos de lava.



► 4 Montañas

Sitios que permiten a los Dinosaurios permanecer a salvo.



► 6 fichas huevos de Dinosaurio



► 1 bolsa de tela grande

Al principio de la partida, contiene todas las fichas de Lava y Meteorito. Sirve para sacar las fichas al azar.



► 1 folleto reglas de juego



► 9 obstáculos

Los obstáculos son sitios en el tablero por donde ni los Dinosaurios, ni la Lava pueden pasar. Estos sitios se representan con:

✦ 4 Peñascos puntiagudos



✦ 5 Arbustos espinosos

Se usan sólo con la variante Arbustos espinosos (ver pág. 25).

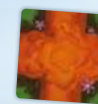


► 58 fichas de Peligro

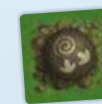
Existen diferentes tipos de fichas de Peligro:



✦ 48 fichas de Lava
Cada ficha se relaciona con un camino de lava específico.



✦ 4 fichas Volcán
Se sitúan bajo los Volcanes al principio de la partida.



✦ 6 fichas Meteorito
Cada ficha corresponde a una casilla específica del tablero.

PREPARACIÓN

1 Pon el tablero de juego en el centro de la mesa.

2 Pon las 4 fichas Volcán en las casillas Volcán del tablero según el color de las flores.

Luego, pon los cuatro volcanes previamente ensamblados sobre las fichas Volcán, respetando el color de las flores y la dirección del río de lava dibujado en el tablero.

7 Reúne los 4 Peñascos puntiagudos y ponlos en las 4 casillas que representan una Peñasco.

3 Pon los 4 Dinosaurios en las 4 casillas correspondientes alrededor del lago central.

6 Pon todas las fichas que quedan en la bolsa de tela y revuélvelas sin mirar.

5 Pon las 6 fichas Huevo en las casillas Nido.

4 Reúne las Montañas y ponlas en las 4 esquinas del tablero de juego, en las casillas Montaña.

OBJETIVO DEL JUEGO

SOS DINO es un juego cooperativo en el que, por turnos, deberás hacer avanzar la Lava de los Volcanes y, luego, hacer avanzar a los Dinosaurios que se encuentran en el tablero. Deberás hacerlos llegar hasta una parte segura, en la cima de una Montaña, al tiempo que recoges los huevos dispersos aquí y allá en el camino. Si logras salvar a todos los Dinosaurios y todos los huevos, tú y tu equipo ganan la partida.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida se desarrolla en una serie de turnos hasta que termina. Cada uno de estos consta de tres etapas que se juegan en el orden siguiente:

1 SACAS AL AZAR UNA FICHA DE LA BOLSA

2 PON ESTA FICHA EN EL TABLERO

3 POR ÚLTIMO, REALIZA LA ACCIÓN QUE SE INDICA EN ELLA

El jugador que tiene los brazos más cortos empieza!

1 SACA UNA NUEVA FICHA

El jugador activo saca al azar una ficha de la bolsa de tela y la muestra a todos los participantes.

2 PON LA FICHA EN EL TABLERO

Hay varias posibilidades según la ficha que se haya sacado.

*Ficha de Lava

Si es una ficha de Lava, prolonga el camino de lava que tiene la flor del mismo color. Las fichas de Lava deben ponerse en una casilla vacía, nunca sobre otra ficha o un lago o un obstáculo.



Si se encuentran dos ríos de lava, se bloquean mutuamente.

Atención: si en la casilla donde pones la ficha de Lava ya hay un Dinosaurio o un huevo, este queda eliminado y sale inmediatamente del juego.

NOTA

Es posible que la ficha de Lava que acabas de sacar cierre el camino de lava correspondiente. En ese momento, la presión empieza a aumentar en el Volcán... La próxima vez que un jugador saque una ficha de Lava del color del camino cerrado, ¡**QUÉ DESASTRE! ¡ESTE HARÁ ERUPCIÓN!**!



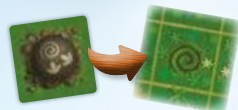
El jugador activo debe sacar el Volcán del tablero, para dejar visible la ficha Volcán con 4 caminos de lava. Luego, pone la ficha de Lava sacada a continuación de uno de los nuevos caminos y realiza la acción que indica la ficha.

NOTA

Si el Volcán ya ha hecho erupción y sus caminos de lava se bloquean nuevamente, la ficha que se ha sacado simplemente se deja de lado, en la caja, y el jugador activo vuelve inmediatamente a sacar otra ficha. Los jugadores no pueden beneficiarse de las acciones que se indican en las fichas de Lava que se dejan de lado.

*Ficha Meteorito

Si sacas una **ficha Meteorito**, ponla en la casilla que tiene el mismo símbolo que ese Meteorito.



Si un Dinosaurio se encuentra en la casilla que tiene este símbolo, queda eliminado. Vuelve a poner el Dinosaurio en la caja y la ficha Meteorito en la casilla correspondiente.

Si el símbolo ya ha sido cubierto por una ficha de Lava, simplemente, vuelve a poner la ficha Meteorito en la caja y saca otra. Tú y tu equipo no se benefician de la acción que se indica en la ficha Meteorito.

NOTA

Una vez instalado el tablero, la ficha Meteorito se considera como un obstáculo.

B REALIZA LA ACCIÓN INDICADA

Después de haber puesto la ficha en el tablero, debes efectuar la acción que indica esa ficha. Se trata de hacer avanzar uno o varios Dinosaurios, es decir, volver a sacar directamente otra ficha.

Las acciones son:



Mueve uno de los Dinosaurios una sola casilla.



Mueve los dos Dinosaurios que desees una casilla cada uno.



Mueve un solo Dinosaurio dos casillas. Puedes mover el Dinosaurio que desees, cualquiera que sea el color.



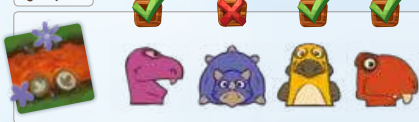
Vuelve a sacar una ficha.

*¿Cómo mover los Dinosaurios?

Los Dinosaurios siempre se mueven hacia adelante, atrás y los lados, nunca diagonalmente. No pueden ponerse en una casilla donde se encuentra otro Dinosaurio.

Atención: no puedes mover el Dinosaurio cuyo color sea idéntico al de las flores de la ficha de Lava.

Ejemplo



Algunas casillas se consideran como obstáculos. Los Dinosaurios no pueden ir allí.

CONSEJO

En el reverso de la ficha de Lava se indica el Dinosaurio que no se puede mover.

Esta ficha no concierne a este Dinosaurio



Flores que indican el camino + símbolo de acción

*¿Cómo salvar a los Dinosaurios y los huevos?

Si mueves el Dinosaurio hasta una Montaña, ¡se ha salvado! Permanece en altura, protegido de la Lava y los Meteoritos, hasta el final de la partida y no puede moverse más.

Si haces que un Dinosaurio pase o se detenga en un Nido que tiene una ficha Huevo, ¡este Huevo se ha salvado! Recobra la ficha y ponla en una Montaña.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida puede terminar de tres maneras diferentes:

- El último Dinosaurio en el tablero escala la Montaña.
- La Lava o un Meteorito elimina al último Dinosaurio que queda en el tablero.
- No quedan fichas de Peligro en la bolsa.

Una vez terminada la partida, **contad todos juntos los puntos que habéis ganado:**

- Cada Dinosaurio a salvo en una Montaña da **2 puntos** a todo el equipo.
- Cada Huevo rescatado da **1 punto** a todo el equipo.
- Los Huevos que aún están en el Nido no dan ningún punto. Los Dinosaurios que, al final de la partida, aún están en el tablero y no en las Montañas tampoco dan puntos.

VARIANTE ARBUSTOS ESPINOSOS



Si te has acostumbrado al juego inicial y deseas más desafíos, juega con la variante Arbustos espinosos. Pon los 5 Arbustos espinosos en las casillas correspondientes en el momento de la preparación del juego. ¡De este modo, se añaden obstáculos al recorrido de los Dinosaurios!

También es posible jugar con los Arbustos espinosos sin los Peñascos puntiagudos. Entonces, las casillas Peñascos puntiagudos no se consideran más como obstáculos.

¡Ahora, a jugar!

Número de puntos

14 puntos:

¡Enhorabuena! ¡Habéis logrado salvar a todos los Dinosaurios y todos los huevos! ¡Sois los campeones del rescate!

12 y 13 puntos:

¡Casí! ¡Estuvisteis a punto de lograrlo! ¡Bravo por esta satisfactoria puntuación!

De 9 a 11 puntos:

¡Gracias a vosotros, se han salvado algunos huevos! E incluso si no habéis cumplido completamente vuestra misión, ¡estamos seguros de que lo haréis mejor la próxima vez!

De 6 a 8 puntos:

Protector de Dinosaurios es un oficio de tiempo completo. Para ello, necesitáis un poco más de experiencia para estar al máximo. ¡No os desaniméis!

De 0 a 5 puntos:

Hay que decir que no era un buen día para salvar Dinosaurios... ¡pero lo importante es participar! ¡No dudéis en volver a intentar la aventura para mejorar vuestra puntuación!



Mensaje de los autores y el equipo

Théo dedica este juego a Olivia, Madeline y Gaspard. Los autores agradecen a Elodie, Petite Manue, la Cafetera, Lily, y Aurélie por su magnífico trabajo en este juego.

Además, agradecemos a los alumnos de Ludres (Francia) y a los equipos pedagógicos que nos entregaron sus valiosos comentarios e impresiones sobre este juego. ¡Divertíos mucho!

CRÉDITOS

AUTORES: Ludovic MAUBLANC y Théo RIVIÈRE - ILUSTRADOR: Mathieu LEYSSENNE - JEFE DE PROYECTO: Aurélie RAPHAËL
RELECTOR: Xavier TAVERNE - DISEÑADOR GRÁFICO: Allison MACHEPY - TRADUCCIÓN: Powerling

2018 LOKI