



INSTRUCTIONS



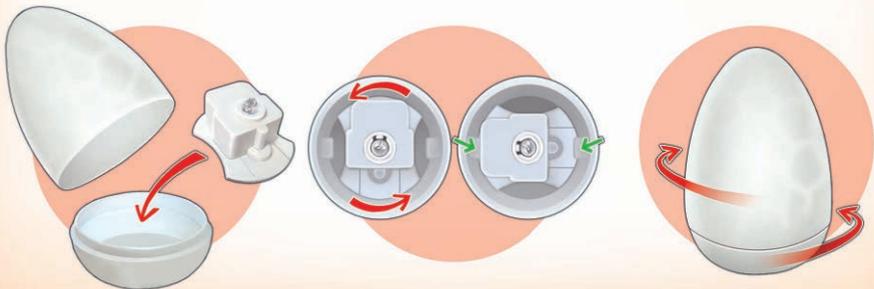
Les Magajaja essaient de rentrer chez eux ! Qui les aidera à y parvenir ?

À l'aide des cartes, déplacez les œufs au cœur d'un monde préhistorique habité par des dinosaures. Lorsqu'un œuf arrive dans un royaume de destination, il s'illumine d'une couleur spécifique pour révéler sa véritable nature !

Vous souviendrez-vous de l'emplacement de chaque œuf et parviendrez-vous à les amener à bon port ? En cas de succès, vous recevrez une carte sur laquelle figure un œuf légendaire. Le premier joueur qui obtient 5 cartes de ce type remporte la partie !

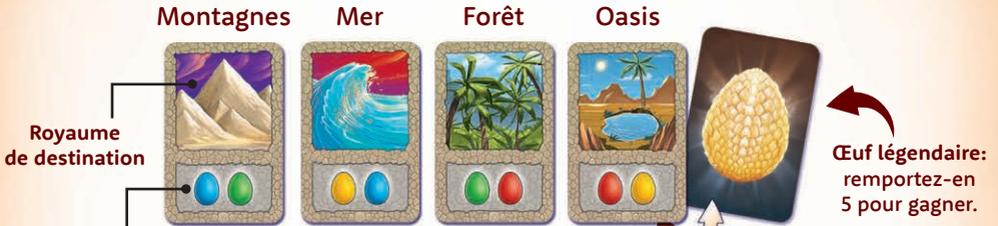


Avant la première partie, retirez les bandes de protection sur les piles et assemblez les œufs comme indiqué ci-dessous.



CONTENU DE LA BOÎTE :

Cartes de tâche :



Tâche : vous devez déplacer un œuf jusqu'au bon royaume de destination pour qu'il s'illumine de l'une des deux couleurs figurant sur la carte.

Cartes de déplacement :



4 œufs lumineux

Plateau de jeu

Instructions

4 jetons de royaume de destination



PRÉPARATION

Exemple de préparation du jeu pour une partie à 4 joueurs.



1. Placez le plateau au centre de la table.
2. Placez les 4 jetons de royaume de destination sur 4 cases vides. Évitez les cases sur lesquelles figurent de petites icônes de royaume de destination :



3. Placez les 4 œufs sur 4 cases différentes, de sorte que chacun soit connecté à un jeton de royaume de destination distinct via un chemin. Vous pouvez les placer sur les cases sur lesquelles figurent de petites icônes de royaume de destination.
4. Mélangez les cartes de déplacement et distribuez-en 5 à chaque joueur.
5. Placez les cartes restantes face cachée dans une pile à proximité du plateau.
6. Triez les cartes de tâche par royaume de destination en 4 piles, puis placez-les face visible près du plateau.

OBJECTIF

Le premier joueur à collecter 5 cartes d'œuf légendaire a gagné.

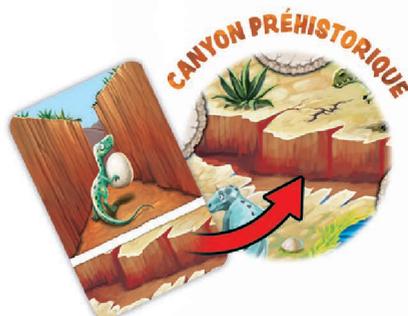


DÉROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus jeune commence. Chacun leur tour, les joueurs jouent autant de cartes de déplacement en leur possession qu'ils le souhaitent et font avancer 1 œuf sur les chemins correspondant à ces cartes :



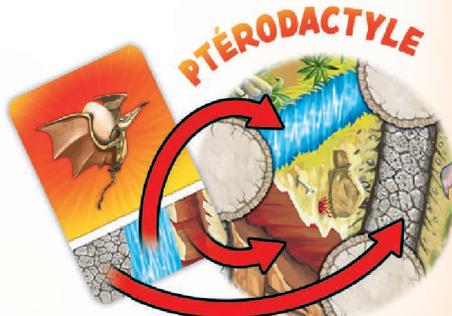
En jouant une carte de vélociraptor, vous pouvez déplacer un œuf sur une route rocailleuse.



En jouant une carte d'eoraptor, vous pouvez déplacer un œuf dans un canyon préhistorique.



En jouant une carte de mosasaurus, vous pouvez déplacer un œuf sur une rivière éternelle.



Un ptérodactyle vous permet de vous déplacer sur le chemin de votre choix.

Après avoir joué une carte, déplacez l'œuf le long du chemin correspondant. Une case ne peut être occupée que par un seul œuf à la fois.



Vous ne pouvez donc pas vous arrêter sur une case déjà occupée et devez jouer une autre carte de déplacement pour avancer plus loin.

Exemple : vous voulez faire avancer l'œuf sur la route rocailleuse, mais la case suivante est déjà occupée. Vous devez donc aller plus loin et jouer une carte de vélociraptor, puis une carte de mosasaurus pour avancer sur la route rocailleuse, puis sur la rivière éternelle afin d'atteindre une case libre.



Défaussez-vous des cartes jouées en les plaçant à côté du plateau. Une fois la pile de cartes de déplacement épuisée, mélangez les cartes défaussées pour créer une nouvelle pile.

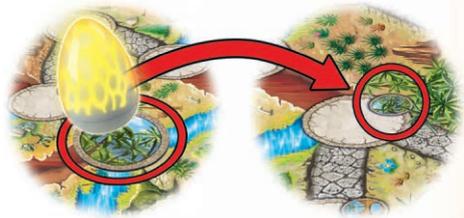
Si vous placez votre œuf sur un jeton de royaume de destination, votre tour s'arrête. Placez alors l'œuf sur le jeton pour qu'il s'allume. Vérifiez la première carte de tâche de la pile correspondante. Si la couleur de l'œuf correspond à l'une des deux couleurs de la carte, vous avez atteint votre objectif ! Prenez la carte de tâche, retournez-la pour montrer son œuf légendaire, puis placez-la sur la table en face de vous.

Exemple : vous déplacez un œuf sur la tuile du royaume de la forêt, ce qui met fin à votre tour. L'œuf s'éclaire en jaune. La première carte de tâche de la pile du royaume de la forêt présente un œuf jaune et un œuf bleu. Par conséquent, vous pouvez la prendre !



Ensuite, vous pouvez placer l'œuf directement sur n'importe quelle case vide sur laquelle figure une petite icône correspondant au royaume de destination de la tuile sur laquelle se trouvait l'œuf.

Exemple : l'œuf éclairé se trouve sur un jeton de royaume de la forêt. Vous devez donc le déplacer directement sur une case vide sur laquelle figure une petite icône de forêt.



À la fin de votre tour, vous pouvez piocher 1 ou 2 cartes de déplacement, mais vous ne devez à aucun moment avoir plus de 6 cartes en main. Ensuite, le joueur suivant dans l'ordre des aiguilles d'une montre entame son tour.

VICTOIRE

Chaque fois que vous récupérez une carte de tâche, placez-la devant vous, œuf légendaire visible. Le premier joueur qui en récupère 5 a gagné !



CRÉATEUR DU JEU : Michał Szewczyk

ÉQUIPE : Michał Ambrzykowski, Patryk Gęsiak, Mariusz Majchrowski, Eryka Stachowska, Adam Strzelecki, Agnieszka Walczak

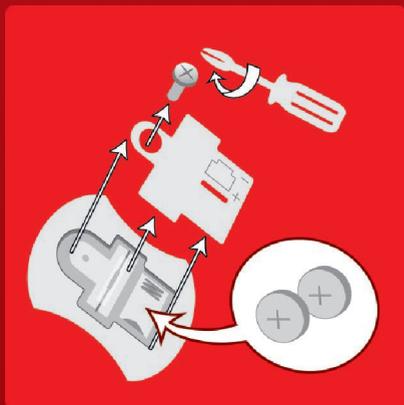
ILLUSTRATIONS, RÉALISATION GRAPHIQUE : Kamila Mrożek-Zielińska, Lemon Tree

DÉVELOPPEMENT TECHNIQUE : Grzegorz Traczykowski, Przemysław Walczak, Leo Zhang

IDÉE DES ŒUFS LUMINEUX : Michał Szewczyk, Grzegorz Traczykowski



Le symbole de poubelle barrée sur les produits et les piles (ou leur emballage) signifie que ces éléments ne peuvent être jetés dans les ordures ménagères, car ils contiennent des substances dangereuses pour l'environnement et la santé humaine. La présence des symboles chimiques Hg, Cd ou Pb indique que la pile contient plus de mercure (Hg), cadmium (Cd) ou plomb (Pb) que recommandé par la directive relative aux piles et accumulateurs (2006/66/CE). La présence d'une barre sous le symbole de poubelle signifie que le produit a été commercialisé après le 13 août 2005. Contribuez à la protection de l'environnement en suivant les règles de mise au rebut applicable au produit et aux piles. Ne jetez pas les piles avec les ordures ménagères. Contactez les autorités locales pour en savoir plus sur les méthodes de recyclage à adopter. La durée de vie des piles est limitée et dépend des conditions de stockage du jeu.



INSTALLATION DES PILES

- ▶ Chaque œuf est alimenté par deux piles LR41 de 1,5 V.
- ▶ Pour les remplacer, dévissez le compartiment abritant l'ampoule, retirez le cache, enlevez les piles usagées et remplacez-les par des piles neuves en respectant la polarité (côtés + et -). Fermez ensuite le compartiment et revissez la vis pour plus de sécurité.

INFORMATIONS DE SÉCURITÉ RELATIVES AUX PILES

AVERTISSEMENT : Mettez immédiatement au rebut les piles usagées. Tenez les piles neuves et usagées à l'écart des enfants. En cas de suspicion d'ingestion ou d'insertion des piles, contactez immédiatement un médecin.

- ▶ Les piles ne doivent être remplacées que par un adulte.
- ▶ N'essayez pas de recharger des piles non rechargeables.
- ▶ N'utilisez pas de piles endommagées.
- ▶ Ne mélangez pas piles neuves et piles usagées.
- ▶ Ne mélangez pas des piles standard avec des piles alcalines ou rechargeables.
- ▶ Il est recommandé d'utiliser des piles du même type.
- ▶ Les bornes d'alimentation ne doivent pas être en court-circuit.
- ▶ Les piles usagées doivent être retirées du jeu et mises au rebut de manière appropriée pour protéger l'environnement.
- ▶ Il est interdit de jeter le matériel usagé avec les déchets ménagers.
- ▶ Ne jetez pas les piles dans un feu.
- ▶ Retirez les piles si le jeu n'est pas utilisé pendant une période prolongée.

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com

