

DODOS RIDING DINOS DOD DASH



1-6



10+



20'



DÉCOUVREZ LES SECRETS D'EL DODORADO !

Dodos Riding Dinos: Dodo Dash est une extension du jeu Dodos Riding Dinos. Vous pouvez l'intégrer à celui-ci mais aussi l'utiliser de façon autonome. Après avoir découvert l'entrée d'El Dodorado, les dodinos continuent la course à travers la jungle qui mène au Temple de Dodorado. C'est un chemin piégé où de mystérieuses idoles les observent avec attention.

Choisissez votre dodino favori. Avancez vers El Dodorado grâce aux cartes Mouvement bleues, rouges ou jaunes, tout en évitant les pièges. Testez votre adresse en jetant des projectiles contre vos rivaux et utilisez votre dodo pour acquérir des idoles aux pouvoirs spéciaux.

Le dodino le plus rapide découvrira le mystère d'El Dodorado !

CONTENU



1 plateau de jeu recto verso



1 marqueur
Premier Joueur



1 dé



12 cartes Ruée



20 cartes Agression



39 cartes Normale



13 cartes Réaction



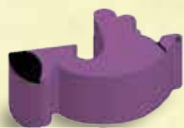
18 cartes Idole (12 cartes Pouvoir, 6 cartes Charme)



9 cartes Coureur



9 figurines et pions
de Coureur



1 jeton Projectile
Dodo



1 jeton Projectile
Plume



1 jeton Projectile
Œuf



1 jeton Projectile
Banane



1 jeton Projectile
Bûche



1 jeton Projectile
Météorite



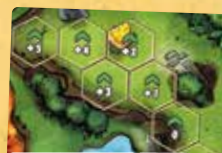
12 tuiles
Piège



5 tuiles
Charme



1 tuile de
connexion



4 cartes Boost



4 tuiles Base



12 jetons Trésor

VARIANTE CHASSE AU TRÉSOR

MISE EN PLACE

- 1 Choisissez quel côté du plateau de jeu utiliser et posez-le au milieu de la zone de jeu.
- 2 Chaque joueur choisit une **figurine de Coureur*** et prend la carte correspondante (voir p. 11 si vous jouez en solo ou à 2 joueurs). Rangez les cartes et les figurines inutilisées dans la boîte.
*** : vous pouvez remplacer les figurines par les pions correspondants.**
- 3 Le joueur le plus jeune prend le marqueur Premier Joueur : il commencera la partie.

- 4 Sélectionnez un des circuits de la face du plateau choisie. Le circuit extérieur est recommandé pour les parties de 1 à 4 joueurs et le circuit intérieur pour celles à 5 joueurs ou plus. En commençant par le dernier joueur, dans le sens anti-horaire, les joueurs placent leurs Coureurs sur les cases hexagonales comme suit :

A Les 2 derniers joueurs placent leurs Coureurs sur la première case avant la Ligne d'arrivée.

B Les 2 joueurs suivants placent leurs Coureurs sur la seconde case avant la Ligne d'arrivée.

C Le reste des joueurs placent leurs Coureurs sur la troisième case avant la Ligne d'arrivée.

- 5 Mélangez les cartes Mouvement. Distribuez-en 6 à chaque joueur. Constituez une pile avec les cartes restantes, face cachée, et placez-la à côté du plateau.

- 6 Placez le dé et les jetons Projectile à côté du plateau.

- 7 Mélangez les 12 cartes Idoles et placez-les, face cachée, à côté du plateau.

NOTE : dans le livret et les cartes de cette extension, le terme «case» équivaut à «hexagone» ou «hex.» dans le jeu de base Dodos Riding Dinos.



COMMENT JOUER

Effectuez autant de rounds que nécessaire pour compléter un tour de piste et gagner la course. Un round se divise en deux phases : la **Phase Manigance** et la **Phase Course**.

Durant la **Phase Manigance**, chaque joueur choisit en secret dans sa main une **carte Mouvement** qu'il va jouer durant ce round. Pendant la **Phase Course**, à tour de rôle, chaque joueur avance sur le circuit en fonction de la **Vitesse** indiquée sur sa **carte Mouvement** et en résout les **effets**.

La partie se termine à la **fin du round** durant lequel au moins un **Coureur** a terminé un tour et franchit la **Ligne d'arrivée**. Le **Coureur** ayant le plus largement dépassé la **Ligne d'arrivée** gagne !

PHASE MANIGANCE

1. Tous les joueurs choisissent simultanément une carte (**Normale**, **Agression** ou **Ruée**) de leur main et la placent devant eux, face cachée.
2. Quand tous les joueurs ont choisi, révéléz simultanément les cartes.
3. Si la limite des cartes **Agression** jouées est dépassée (encadré **Rage**, ci-dessous), les joueurs **Enragent** pour le reste du round : les effets de leurs cartes **Agression** sont **annulés** et ils n'utiliseront donc que la **Vitesse** qui y figure.

RAGE

La limite des cartes **Agression** jouées est de 2 pour les parties de 1 à 4 joueurs. Cette limite est de 3 pour les parties à 5 et plus.



PHASE COURSE

Résolvez les cartes jouées à tour de rôle, en commençant par le **Premier Joueur** et dans le sens horaire.

À votre tour, effectuez les étapes suivantes :

1. Avancez votre **Coureur** d'autant de cases que la **Vitesse** de votre carte.
2. N'importe quel joueur peut jouer des **cartes Réaction**, en général pour **annuler l'effet de votre carte** mais parfois pour produire d'autres effets.
3. Si l'effet de votre carte n'a pas été annulé, appliquez-le.
4. Après sa résolution, **chaque joueur (vous compris) n'ayant plus de cartes en main doit récupérer** : il doit **reculer de 3 cases** et **piocher 6 cartes Mouvement**.
5. Placez la carte que vous avez jouée, face visible, dans la **défausse** des cartes **Mouvement**. Si cette **défausse** n'existe pas, constituez-la.

Le joueur à votre gauche joue ensuite son tour en suivant les mêmes étapes. Quand tous les joueurs ont terminé leur tour, passez à la **fin du Round**.



FIN DU ROUND

1. Si nécessaire, résolvez les **Pouvoirs** et **capacités de fin de Round**, en commençant par le **Premier Joueur** puis dans le sens horaire.
2. Le **Coureur en tête** (celui qui est en première place) **avance d'1 case**.
 - Si **plusieurs joueurs sont à égalité** en tête, ils avancent tous d'1 case.
 - Si ce déplacement fait franchir la **Ligne d'arrivée** au **Coureur en tête**, la course se termine et il gagne.
3. En commençant par le **Premier Joueur** (ou le joueur à sa gauche s'il est le **Coureur en tête**), tous les autres joueurs **piochent une carte Mouvement**.
4. Après la résolution d'une **capacité** ou d'un **Pouvoir**, s'il y a des joueurs **n'ayant pas de cartes en main**, ils doivent **récupérer** : ils doivent reculer de 3 cases et **piocher 6 cartes Mouvement**.
5. Le **détenteur du marqueur Premier Joueur** le **passé au joueur à sa gauche** : lors de la **Phase Course** suivante, la résolution des cartes commencera par lui.

FIN DE LA COURSE


La course se termine si au moins un **Coureur** a **complété un tour** et franchit la **Ligne d'arrivée** à la fin d'un round. Si plusieurs joueurs respectent ces conditions, le **Coureur en tête** à la fin de ce round gagne.

Si l'égalité persiste, le **joueur ayant le plus de cartes en main** gagne. Si l'égalité persiste encore, la **victoire est partagée**.


CARTES



Ces symboles désignent une carte jouable durant la Phase Manigance.



Ce symbole désigne une carte jouable durant la Phase Course.




CARTES MOUVEMENT

Utilisez ces cartes pour vous déplacer sur le circuit et produire ses effets.

CARTES COUREUR

Ces cartes indiquent le nom et l'aptitude unique de chaque Coureur. Leurs noms font référence à leur espèce et aux paléontologues qui ont découvert ou étudié leurs fossiles. Le verso des cartes indique les Modificateur de Vitesse utilisés en mode solo ou à 2 joueurs en fonction de la difficulté choisie.

EXEMPLE D'UN TOUR



1. Pam joue la carte **Tonnerre** et avance de la **Vitesse** indiquée : 2 cases.



2. Elle demande ensuite si quelqu'un veut jouer une carte **Réaction**. Pepe joue alors **Blocage Gracieux** dans l'espoir d'annuler l'effet de la carte **Tonnerre**.



3. En réponse, Will joue **Méga Blocage** pour annuler **Blocage Gracieux** et inflige 1 dégât à Pepe qui est à court de cartes après avoir subi le dégât.



4. Comme le **Blocage Gracieux** a été annulé, Pam résout l'effet de **Tonnerre**, faisant reculer tous les joueurs en avance sur elle d'1 case.



5. Pam défausse sa carte **Tonnerre** et termine son tour.



6. Comme Pepe n'a plus de cartes en main, il doit reculer de 3 cases et piocher une nouvelle main de 6 cartes.

EFFETS, APTITUDES ET POUVOIRS

Le cours de la partie peut changer de bien des façons en fonction des aptitudes des Coureurs, des Pouvoirs des Idoles et des effets des tuiles et des cartes Mouvement ou Charme jouées.

DÉGÂTS

En cours de jeu, votre main représente l'énergie de votre Coureur. Quand vous subissez des dégâts, vous devez choisir et défausser autant de cartes que le montant des dégâts reçus.

- Si vous n'avez plus de cartes en main à la fin du tour de n'importe quel joueur, vous devez récupérer : reculez de 3 cases et piochez 6 cartes Mouvement.
- Si un Coureur subit plus de dégâts qu'il n'a de cartes en main, il les défasse toutes et attend la fin du tour en cours pour récupérer.
- Si vous n'avez pas assez de cartes en main pour subir les dégâts d'une carte Mouvement que vous avez vous-même jouée (comme *Surcharge*), annulez son effet mais ne défassez pas de cartes.



BLOPAGE

Ce type de cartes Réaction vous permet d'annuler l'effet d'une autre carte Mouvement déjà jouée avant qu'il ne soit résolu. Les blocages n'annulent que l'effet d'une carte, pas sa Vitesse.



PIOCHER ET VOLER DES CARTES

Certains effets, aptitudes et Pouvoirs permettent aux joueurs de voler des cartes dans la main des autres joueurs ou de piocher des cartes Mouvement supplémentaires.

- Il n'y a pas de limite au nombre de cartes dans votre main.
- Si la pile des cartes Mouvement est épuisée, reconstituez-la en mélangeant sa défausse.
- Sauf spécification contraire, lorsque vous volez une carte à un adversaire, vous la piochez au hasard dans sa main.



ORDRE D'ACTIVATION

Les aptitudes et les Pouvoirs indiquent en général quand ils doivent être activés. Si plusieurs aptitudes ou Pouvoirs s'activent simultanément (par ex., après avoir révélé les cartes, à la fin d'un round, lorsqu'un Projectile touche, etc.), appliquez-les dans l'ordre du tour, en commençant par ceux du Premier Joueur. Cette règle s'applique aussi dans le cas des cartes Réaction, si plusieurs joueurs jouent leurs cartes simultanément durant un tour. Les aptitudes et les Pouvoirs activés en infligeant ou en subissant des dégâts sont résolus lorsque les dégâts sont annoncés et avant que les cartes soient défaussées.

Si le texte d'un effet indique que vous "pouvez" faire quelque chose, son activation/utilisation est optionnelle.

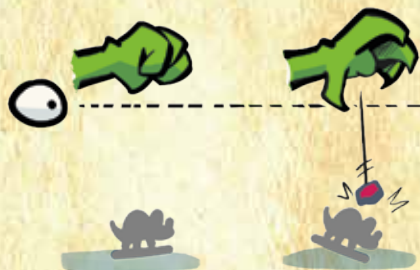
PROJECTILES

La dextérité requise lorsque vous lancez des jetons Projectile contre les autres joueurs (ou vous-même) est ce qui fait de Dodos Riding Dinos une expérience unique. **Chaque Projectile a sa propre technique de lancer et inflige en général des dégâts lorsqu'il touche.**



MÉTÉORITE

Prenez le jeton Météorite, fermez la main et asseyez-vous droit. Tendez le bras au-dessus des Coureurs que vous voulez toucher et dans l'axe de votre regard : **votre main doit être à hauteur de votre front.** Ouvrez la main et laissez tomber le jeton : tous les Coureurs touchés (le vôtre y compris) sont affectés par l'effet du jeton Météorite.



BÛCHE

Prenez le jeton Bûche dans votre main. Placez-la **au-dessus de votre Coureur.** Puis ouvrez la main jusqu'à ce que vos doigts touchent votre Coureur et **laissez le jeton rouler** : tous les Coureurs touchés sont affectés par l'effet de la Bûche.



ŒUF

Mettez de côté tous les Coureurs dans la case de votre Coureur. Placez l'Œuf au milieu de cette case. Donnez une pichenette à l'Œuf avec un seul doigt et sans vous servir du pouce. **Tous les Coureurs touchés par le jeton sont affectés par son effet.**



PLUME

Posez le jeton Plume dans votre paume. Placez votre main à quelques centimètres au-dessus de la zone de jeu. Lancez le jeton vers le haut, afin qu'il effectue une courbe vers le plateau. **Seul le Coureur touché en premier est affecté par l'effet de la Plume.**



BANANE

Prenez le jeton Banane dans votre main. Posez votre coude sur la table avec votre bras en position verticale. Puis, lancez le jeton : tous les Coureurs touchés (le vôtre y compris) sont affectés par l'effet de la Banane.



DODO

Posez le jeton Dodo sur le dos de votre main, placez-la dans l'axe de votre épaule et à hauteur de celle-ci. Puis, ramenez la main devant vous en projetant le jeton, comme si vous repliez une aile. **Seul le Coureur touché en premier est affecté par l'effet du Dodo.** Si vous touchez, vous gagnez des cartes Idole.



Avant de lancer un Projectile, vous pouvez changer la position des Coureurs dans leurs hex., tant qu'ils n'en touchent pas le bord.

Les Projectiles infligent les dégâts indiqués par la carte qui demande de les lancer à chaque Coureur touché, à l'exception de la Plume et du Dodo qui n'infligent des dégâts qu'au Coureur touché en premier.

PLATEAU



JUNGLE DE DODORADO

Trouvez le chemin menant au Temple de Dodorado à travers la jungle ! Mais attention, car celui-ci recèle autant d'embûches que de trésors pour vous gêner ou vous aider dans votre course !



MISE EN PLACE

Mélangez les tuiles Piège et placez-en une, **face cachée**, sur chaque case Piège du circuit (circuit extérieur : 7. circuit intérieur : 5). Rangez les tuiles inutilisées dans la boîte. Si vous utilisez la tuile de connexion, placez les Pièges sur les cases concernées des deux circuits.

Tuile de connexion (optionnel).



Si vous utilisez la tuile de connexion, placez-la sur la case indiquée.

Chaque côté du plateau dispose de deux circuits et propose une expérience différente. Utilisez le circuit extérieur à 4 joueurs ou moins et le circuit intérieur à 5 joueurs et plus.

Pour une course plus longue, placez la tuile de connexion sur la case appropriée pour relier les 2 circuits. La course commence sur le circuit extérieur et vous devez emprunter la tuile de connexion pour rejoindre le circuit intérieur jusqu'à la Ligne d'arrivée.



PIÈGES

Les tuiles Piège sont révélées dès qu'un Coureur y termine son déplacement (que ce soit en reculant ou en avançant). Leurs effets sont résolus immédiatement. Les Pièges révélés restent en jeu et peuvent être activés postérieurement dans un nombre de cases qui dépend du type du Piège.

a) Un Piège immédiat se déclenche quand un Coureur achève son déplacement sur sa case.



Reculez de 2 cases.



Avancez de 2 cases.



Subissez 2 dégâts.



Piochez 2 cartes.



Subissez 1 dégât et avancez de 3 cases.



Piochez 1 carte et reculez d'1 case.



Quand vous jouez une carte Normale dans cette zone, sa Vitesse est doublée.



Quand vous jouez une carte Réaction dans cette zone, avancez de 3 cases.



Quand vous jouez une carte Agression dans cette zone, son effet n'est pas annulé si vous êtes Enragé.



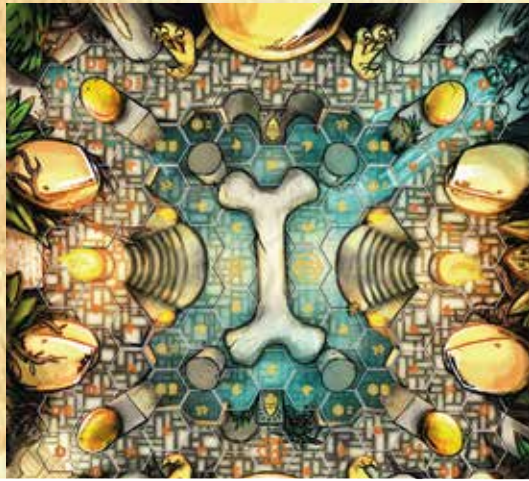
Quand vous terminez votre déplacement dans cette zone, subissez 1 dégât.



Lancez un dé et avancez de son résultat.



Quand vous jouez une carte Ruée dans cette zone, piochez 2 cartes.



TEMPLE DE DODORADO

Vous avez découvert le Temple de Dodorado ! Courez aussi vite que possible pour éviter les Charmes des Idoles. Saurez-vous découvrir les secrets que recèlent le temple ?

Ce plateau exploite deux nouvelles règles : les dérapages et les Charmes.



MISE EN PLACE

Mélangez les cartes Idole de type Charme et placez-les à côté du plateau. Mélangez les tuiles Charme et placez-en une, face cachée, sur la case correspondante. Placez les tuiles restantes à côté des cartes Charme.

Tuile de connexion (optionnel).



Placez une tuile Charme sur les 2 cases correspondantes. Placez la tuile de connexion sur la case indiquée. La case Dérapiage avec un dé et un trois du circuit intérieur n'a pas d'effet.



DÉRAPAGE

Avancer sur la case du début de la zone de Dérapiage (case avec les 2 vagues) déclenche immédiatement la séquence de Dérapiage. Vous devez lancer un dé pour avoir une chance d'avancer d'une case supplémentaire dans le tournant. Chaque case Dérapiage indique le nombre que vous devez obtenir pour y avancer. Si le résultat du dé est supérieur ou égal à ce nombre, vous avancez sur cette case et pouvez relancer le dé pour avancer sur la case suivante. Certaines cases Dérapiage offrent des bonus (piocher une carte Mouvement ou avancer d'autant de cases que la case Dérapiage contient de flèches).



Un résultat supérieur ou égal est nécessaire.

Si vous complétez la séquence ou n'obtenez pas le résultat requis par la case, la séquence de Dérapiage s'interrompt et vous continuez d'avancer normalement du reste de votre Vitesse ou de l'effet qui vous permet de progresser.

Reculer sur une case Dérapiage ne déclenche pas la séquence de Dérapiage. Elle n'est déclenchée qu'en avançant sur la première case de la séquence.

Exemple de Dérapiage :

- William joue "Ennui" qui lui donne une Vitesse de 5. En avançant de 3 cases, il arrive sur la première case de la zone de Dérapiage du circuit extérieur et déclenche la séquence éponyme.
- Il lance le dé et obtient un 4 qui lui permet d'avancer sur la case correspondante.
- Puis il effectue son second lancer et obtient



CHARMES



La tuile Charme est révélée dès qu'un Coureur avance sur la case qui la contient, qu'il s'y arrête ou la traverse et que son déplacement soit provoqué par la Vitesse de sa carte ou par tout autre effet. La tuile Charme est déclenchée et résolue à la fin du déplacement du Coureur (même s'il est causé par un effet).

Si vous terminez votre déplacement sur la tuile Charme, elle est révélée et résolue immédiatement. Reculer sur la tuile Charme ne la déclenche jamais.

Quand vous déclenchez une tuile Charme, lancez un dé et résolvez l'effet correspondant au résultat. Si vous obtenez un 5 ou un 6, révéléz la première carte de la pile des Charmes, résolvez-la puis rangez-la dans la boîte. Placez ensuite sur la case, face cachée, une tuile Charme piochée au hasard.



Exemple de Charme :

- 1-2 Lancez une Plume.
- 3-4 Avancez d'1 case & piochez 1 carte.
- 5-6 Voir texte, ci-dessus.

un 3 et avance donc sur la case suivante.

- À son troisième lancer, il obtient un 6. Avant d'avancer d'une case de plus, il gagne le bonus indiqué et pioche une carte Mouvement.
- Il obtient en revanche un 1 sur son dernier lancer, ce qui met fin à la séquence de Dérapiage.
- William avance alors des 2 cases restantes de la Vitesse octroyée par sa carte "Ennui".

VARIANTE CHASSE AU TRÉSOR (3-4 JOUEURS)

Il n'y a pas que des idoles dans le Temple de Dodorado. Il contient aussi de curieux œufs brillants. Soyez le premier à tous les attraper ! Ils sont la clé pour comprendre le futur de l'île de Dodino. Ne laissez pas les autres s'en emparer et courez aussi vite que possible pour les récupérer !

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur prend le pion de son Coureur, une **carte Boost**, 3 **jetons Trésor** de la même couleur et une **carte Idole** de type Pouvoir au hasard.
2. Utilisez la face du plateau représentant le Temple de Dodorado. **Dans ce mode de jeu, n'utilisez pas les tuiles Charme.** Placez autant de **tuiles Base** que le nombre de joueurs.
 - a. **À 4 joueurs**, placez-en une sur chaque case de début des zones de Dérapage du **circuit extérieur**.
 - b. **À 3 joueurs**, placez-en une sur la **Ligne d'arrivée du circuit intérieur**, une autre 9 cases en aval de la Ligne d'arrivée (symbole Dérapage) et la troisième 9 cases en amont de la Ligne d'arrivée (symbole 4 double turbo).
3. Chaque joueur place sa **figurine** sur la **tuile Base** correspondant à la **couleur de ses jetons Trésor**.
4. Chaque joueur place son **pion** sur la case 0 de sa **carte Boost**.



COMMENT JOUER

Le premier joueur a avoir un **jeton Trésor** de **chaque adversaire** gagne.

Utilisez les règles normales ainsi que celles qui suivent :

- A. Vous gagnez une **Vitesse supplémentaire** égale à la **case qu'occupe votre pion sur votre carte Boost**.
- B. **Dépassez un Coureur ou atteignez sa case pour lui voler un jeton Trésor.**

Chaque fois que vous **dépassez un autre Coureur ou atteignez sa case**, si vous n'avez pas déjà un de ses **jetons Trésor**, prenez-lui en un et il devient **Chassé**. Il **recule jusqu'à la tuile Base la plus proche et pioche 3 cartes Mouvement** où sa figurine est couchée. **Tant qu'il est Chassé, il est immunisé aux dégâts** des autres Coureurs.

Lorsqu'il quitte la Base où il a reculé (quelle qu'en soit la raison et dans n'importe quelle direction), il cesse d'être Chassé.

FIN DU ROUND

1. Résolvez tous les effets de **fin du round**.
2. Le **marqueur Premier Joueur** est transmis vers la gauche.
3. Tous les joueurs piochent une **carte Mouvement**.
4. Tous les joueurs avancent leur pion sur leur **carte Boost** d'une case.

Sur cette case de votre **carte Boost**, votre pion augmente votre **Vitesse** de 2.

AUTRES CHANGEMENTS

Tout effet mentionnant des **Coureurs** en avance ou en retard sur vous s'applique à **tous les autres joueurs**.

La course se termine différemment. Quand un joueur atteint la case **+11** de sa **carte Boost**, jouez un **round supplémentaire** : **quiconque a le plus de jetons Trésor à la fin de ce round gagne.** En cas d'égalité, elle est tranchée en faveur de celui qui a le plus de cartes en main. Si l'égalité persiste entre certains joueurs, ils partagent la victoire.

Exemple de round :

- a) *Pepe joue Urgence, obtient un 6 sur son tirage et bénéficie d'un bonus de 3 de sa carte Boost. Il dépasse William, à qui il prend un jeton et qui devient Chassé. William recule jusqu'à la Base la plus proche, couche sa figurine et pioche 3 cartes Mouvement.*
- b) *Puis, Iván joue Saut de Dino et dépasse William. William est immunisé car il est déjà Chassé et se trouve dans la Base donc Iván ne peut pas lui prendre de jeton.*
- c) *William joue Banane et touche Iván qui recule. William lui prend alors un jeton et Iván devient Chassé et est forcé de reculer à la Base la plus proche et de piocher 3 cartes Mouvement.*
- d) *Pam joue Plume, touche Pepe et se place derrière lui. Puis elle utilise Uivacité, dépasse Pepe et lui prend un jeton. Pepe est désormais Chassé, il doit reculer jusqu'à la Base la plus proche et piocher 3 cartes Mouvement.*



MODE SOLO, MODE 2 JOUEURS

RIVAUX

Faites la course contre des **Rivaux** contrôlés par le jeu. Les Rivaux sont requis en solo ou à 2 joueurs. Vous devez leur choisir une Difficulté (tableau ci-contre).

MISE EN PLACE

1. En solo ou à 2 joueurs, vous devez **ajouter 2 Rivaux** à la partie. Placez les cartes des Coureurs choisis sur la table, sur la face indiquant ses **modificateurs de Vitesse**.
2. Le joueur humain qui imite le mieux le dodo devient le Premier Joueur. Disposez les figurines/pions des Rivaux sur le circuit choisi selon les règles normales.
3. Distribuez, face cachée, 6 cartes Mouvement à chaque Rival. Elles constituent sa **pile personnelle de cartes Mouvement**.

COMMENT JOUER

Utilisez les règles suivantes pour déterminer le comportement des Rivaux.

Lors de la Phase Manigance, après que tous les joueurs humains ont révélé leurs cartes Mouvement, piochez la première carte Mouvement de la pile personnelle de chaque Rival et déplacez-le de la valeur indiquée modifiée par la Difficulté choisie.



Difficulté Facile



Vitesse +1



Vitesse x2.
Infligez 2 dégâts
aux joueurs
humains

Lancez 1 dé et
avancez d'autant
de cases que son
résultat

La Vitesse
passe à 4

Difficulté Normale



Vitesse +2

Vitesse x3.
Infligez 2 dégâts
aux joueurs
humains

Lancez 2 fois le dé,
additionnez les
résultats et avancez
d'autant de cases

La Vitesse
passe à 5

Difficulté Complexe



Vitesse +3

Vitesse x4.
Infligez 2 dégâts
aux joueurs
humains

Lancez 3 fois le dé,
additionnez les
résultats et avancez
d'autant de cases

La Vitesse
passe à 6

CONSIDÉRATIONS

À part les effets de leur propre tableau, les Rivaux n'utilisent pas d'effet, de Pouvoir ou d'aptitude quelle qu'en soit la source.

À la fin du round, chaque Coureur avance ou pioche une carte selon sa position dans la course.

Lors de la Phase Manigance, les cartes Agression révélées par les Rivaux sont prises en compte pour la limite des cartes Agression.

- Si le Rival est Enragé, sa Vitesse et le multiplicateur de la carte ne sont pas annulés et sont résolus normalement.
- Si le Rival est Enragé, les dégâts qu'il devrait infliger par un Rival sont annulés s'il est Enragé.



Modificateur de
Vitesse du Rival en
difficulté Facile

Quand un Rival subit des dégâts, il défusse des cartes de sa pile personnelle. Si elle s'épuise, reculez le Rival de 3 cases et ajoutez 6 cartes Mouvement, face cachée, à sa pile personnelle.

Les Rivaux ignorent toutes les cases spéciales. Notamment, ils ne déclenchent pas les Pièges, les Charmes ou la séquence de Dérapage.

MÉLANGER LE JEU DE BASE ET L'EXTENSION

Vous voulez plus de piment et d'actions dans vos parties de Dodos Riding Dinos ?
Voici quelques pistes pour intégrer cette extension au jeu de base.

MÉLANGER LES COUREURS

Choisissez juste vos préférés ! Souvenez-vous simplement que, lorsqu'ils récupèrent, les Coureurs de Dodo Dash piochent 6 cartes au lieu de 5.

PIÈGES ET CHARMES SUR D'AUTRES CIRCUITS

Vous pouvez ajouter ces tuiles au jeu de base en respectant les deux consignes suivantes : éviter de placer les tuiles sur d'autres cases spéciales ou à 3 cases ou moins de la Ligne d'arrivée.

Pièges

Vous pouvez ajouter jusqu'à 7 tuiles Piège sur le circuit extérieur, en les espaçant de 3 à 4 cases. Sur le circuit intérieur, vous pouvez ajouter jusqu'à 5 Pièges séparés les uns des autres de 2 à 3 cases.

Conseil : sur le circuit *Polaria Iceberg*, ne placez pas de Pièges dans les sections Raccourcis.

Charmes

Placez une tuile Charme au milieu du circuit.

Pour une expérience plus Charmante, vous pouvez ajouter les Pièges et les Charmes sur tous les circuits.

Charme Plesiododo : clarification

Le dernier Coureur devient le Coureur en tête et vice versa. Les figurines/pions des Coureurs restent au même endroit mais progressent désormais dans la direction opposée aux flèches imprimées sur le circuit. La partie s'achève toujours lorsqu'un Coureur franchit la Ligne d'arrivée. Les Coureurs doivent toujours compléter un tour (dans la nouvelle direction) pour gagner. Franchir la Ligne d'arrivée sans avoir complété un tour ne remporte pas la partie.

CARTES MOUVEMENT

Mélanguez les cartes Mouvement du jeu de base et de l'extension pour plus de possibilités !

À la fin de la partie, vous pouvez vite identifier les cartes de l'extension grâce au symbole dans leur coin supérieur droit.

MODE COUPE

Prenez au hasard le plateau d'une des 4 courses. Combinez toutes les cartes Mouvement.

Les Coureurs conservent leurs cartes Idole de type Pouvoir après chaque course (soyez prêt pour des combinaisons de cartes Pouvoir !). Si la pile des cartes Pouvoir est épuisée, les effets des cartes Ruée sont résolus normalement, mais vous ne pouvez plus acquérir de cartes Idole. À la place, prenez 1 carte Idole au hasard au premier Coureur qui vous a touché avec le Projectile Dodo.



Découvrez les secrets de l'île de Dodino et d'El Dodorado en téléchargeant le JDR !

CRÉDITS

Conception du jeu

Pepe Macba

Production

William Burgos

Communauté

Pamela Forzán

Illustrations

Gnomosapiens

Sculptures

Heriberto Valle

Traduction (FR)

Laurent Dutheil, Anaïs Chambert

RALLYE AUX TRÉSORS

Vous pouvez combiner le mode Coupe et la variante Chasse au Trésor en employant 4 circuits différents et en utilisant toutes les cases spéciales. Placez la tuile Base de façon aussi équidistante que possible du premier et du dernier Coureur. Vous gagnez des Fans et des Power-Up après chaque course.

Quand vous obtenez un résultat 4 à 6 sur une case Raccourci sur *Polaria Iceberg*, vous pouvez choisir le chemin à suivre (sans subir de dégâts si vous empruntez la piste classique).



CARTE BOOST ET MINI CIRCUIT

Vous pouvez agencer les 4 cartes Boost pour constituer un mini circuit et faire une course rapide avec les pions des Coureurs. Suivez les cases de chaque carte dans l'ordre croissant en ignorant les effets de Boost.

Testeurs : Moisés Filigrana, Gabriel Uiveros, Wild Life Games (Adrián, Leo et Mich), Ricardo Guerrero, Gerardo Zambrano et Próximo Turno.

Merci à nos soutiens sur Kickstarter et à la communauté de Draco Studios pour avoir rendu possible la création de ce jeu !

©2023 Draco Gaming Inc. Tous droits réservés.

