



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



Marco Pranzo, Virginio Gigli, Flaminia Brasini

# DINO WORLD



Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2017



# DINO WORLD

DEUTSCH



Eine spannende Urzeitjagd für 2 - 4 hungrige Dinos ab 6 Jahren.

**Autor:** Marco Pranzo, Virginio Gigli, Flaminia Brasini

**Illustration:** Jann Kerntke

**Spieldauer:** 10 - 15 Minuten

Die Sonne blendet, die Luft ist heiß und surrt vor lauter Insekten. Ein kleiner Archaeopteryx springt durch den dichten Farn, um eine Libelle zu erhaschen. Was der kleine Urvogel nicht weiß: Ein flinker Velociraptor hat ihn schon im Auge und macht sich bereit, um ihn mit einem kräftigen Sprung zu fangen. Aber auch dieser flinke Jäger ist nicht sicher, wenn der große T-Rex, vor dem sich alle anderen Dinos fürchten, kommt ... Hier heißt es: Fressen und gefressen werden! Welcher Spieler schafft es, die meiste Beute zu machen?

## Spielinhalt

1 Spielschachtel (= Sprungfelsen für die Dinos), 4 Spielmarker aus Holz, 52 Dino-Spielkarten in fünf verschiedenen Größen: 4x T-Rex (Violett), 8x Spinosaurus (Rot), 8x Dilophosaurus (Blau), 16x Velociraptor (Gelb), 16x Archaeopteryx (Grün), 1 Anleitung

## Spielvorbereitung

Nehmt das Spielmaterial aus der Schachtel und schließt sie dann wieder. Die Schachtel ist der Sprungfelsen, von dem aus eure Dinos springen, um auf die Jagd zu gehen. Verteilt die 16 Archaeop-

teryx-Karten (**Grün**) in der Tischmitte. Das ist der Urwald, in dem eure Dinos jagen wollen. Die Archaeopteryx-Karten dürfen sich dabei nicht berühren oder übereinander liegen.

Dann nimmt sich jeder von euch einen Spielmarker und einen Kartensatz mit folgenden Dino-Spielkarten: 1 T-Rex (**Violett**), 2 Spinosaurus (**Rot**), 2 Dilophosaurus (**Blau**), 4 Velociraptoren (**Gelb**). Legt diese Karten jeweils neben euren Spielmarker vor euch. Mit diesen Karten dürft ihr gleich auf die Jagd gehen. Überschüssige Spielkarten legt ihr beiseite.

## Spielablauf

Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer von euch am lautesten wie ein T-Rex brüllen kann, darf beginnen. Nimm die Spielschachtel und stelle sie aufrecht vor dich. Dabei soll nicht das Cover zu dir zeigen, sondern eine schmale Schachtelseite. Zwischen der Schachtel und den Dino-Spielkarten im Urwald muss eine Hand breit Abstand sein.

Dann wählst du einen Dinosaurier aus deinem Kartensatz, den du vom Sprungfelsen aus auf die Jagd schicken willst. Lege die Dino-Spielkarte auf den oberen Schachtelrand und schubse sie von dort schwungvoll auf die Dinos im Urwald.





- **Dein Dino hat Beute gemacht:** Deine Karte ist auf einer oder mehreren Karten gelandet? Prima! Du darfst alle Dinos, die unter deinem Dino liegen UND kleiner als dein jagender Dino sind, als Beute nehmen: Leg einen Finger auf deine Dino-Spielkarte und zieh deine erbeutete(n) Karte(n) vorsichtig hervor. Deine erbeutete(n) Karte(n) legst du unter deinen Spielmarker. Alle anderen Dinos bleiben auf dem Tisch liegen. Auch der Dino, mit dem du gerade auf der Jagd warst, bleibt liegen und gehört ab sofort zum Urwald.



Dein Spinosaurus liegt auf einem Archaeopteryx: **Beute**



Dein Spinosaurus liegt auf einem T-Rex: **keine Beute**



Dein Spinosaurus berührt diesen Archaeopteryx, liegt aber nicht darauf: **keine Beute**

- **Dein Dino ist daneben gesprungen:** Deine Karte ist auf dem Tisch gelandet, liegt aber auf keiner anderen Karte? Du machst leider keine Beute. Der Dino, mit dem du gerade auf der Jagd warst, bleibt auf dem Tisch und gehört ab sofort zum Urwald.
- **Dein Dino ist zu weit gesprungen:** Oje. Du hast zu fest geschubst und deine Karte ist vom Tisch heruntergefallen? Dann ist diese Karte leider aus dem Spiel.

**Tipp:** Auf jeder Dino-Spielkarte findet ihr neben dem Dino farbige Symbole. Sie verraten euch, welche anderen Dinos kleiner und für diesen Dino Beute sind.



### Dieser Dino kann:

- Spinosaurus (Rot),
  - Dilophosaurus (Blau),
  - Velociraptor (Gelb),
  - Archaeopteryx (Grün)
- fressen.



Danach ist der nächste Spieler am Zug.

**Achtung:** Karten, die ihr auf der Jagd eingesammelt habt, bleiben unter eurem Spielermarker. Mit diesen Dinos dürft ihr nicht wieder auf die Jagd gehen!

## Spielende

Das Spiel endet, wenn ihr eure Dinos alle auf die Jagd geschickt habt. Jetzt zählt jeder, wie viele Dinos er unter seinem Spielermarker gesammelt hat. Jeder Dino, egal wie groß, zählt einen Punkt.

Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt das Spiel und darf ein dinomäßiges Freudengebrüll anstimmen. Bei Gleichstand gewinnen die Spieler mit den meisten Punkten gemeinsam.

# DINO WORLD



An exciting prehistoric hunt for 2 to 4 hungry dinosaurs from 6 years.

**Author:** Marco Pranzo, Virginio Gigli, Flaminia Brasini

**Illustrator:** Jann Kerntke

**Length of the game:** 10 - 15 minutes

The sun is blinding, the air is hot and the insects are buzzing loudly. A small archaeopteryx jumps through the thick ferns catching dragonflies. But what the little primitive bird doesn't know: An agile velociraptor has its eye on him, and is ready to leap forward to catch him. But even this agile hunter isn't sure when the big T-rex, who all the dinosaurs fear, will come ... here it's a case of eat and be eaten! Which player will manage to catch the most prey?

## Contents

1 game box (= rock for the dinosaurs to jump off), 4 wooden game markers, 52 dinosaur playing cards in five different sizes: 4x T-rex (purple), 8x spinosaurus (red), 8x dilophosaurus (blue), 16x velociraptor (yellow), 16x archaeopteryx (green), 1 set of instructions

## Preparation

Take the game material out of the box and then close it again. The box serves as the rock that the dinosaurs jump off to go hunting. Spread the 16 archaeopteryx cards (green) out in the center of the table. This is the jungle that your dinosaurs want to go hunting in.

The archaeopteryx cards should not be touching each other or lie on top of one another.

Then each player takes one game marker and a set of cards with the following dinosaur playing cards: 1 T-rex (purple), 2 spinosaurus (red), 2 dilophosaurus (blue), 4 velociraptors (yellow).

## ENGLISH

Place these cards in front of you, next to your game marker. You can use these cards to go hunting. Extra playing cards are put aside.

### How to play

Play in a clockwise direction. The player who can best roar like a T-rex may start.

Take the game box and place it upright in front of you. One of the narrow sides of the box should face you, not the top cover. There must be one hand width distance between the box and the dinosaur cards in the jungle.

Then select one of the dinosaurs in your set of cards, which you want to send hunting from the jumping rock. Place the dinosaur playing card on the top edge of the box and push it toward the dinosaurs in the jungle.







## Where does the card land?

- **Your dinosaur caught some prey:** Did your card land on one or more other cards? Great! You may take all dinosaurs that are underneath your dinosaur AND are smaller than the dinosaur you are using to hunt with: place one finger on your dinosaur playing card and carefully pull out the captured card(s). The card(s) you captured are placed underneath your game marker. All other dinosaurs remain on the table. This includes the dinosaur that you just sent out hunting; it remains where it is in the jungle.



Your spinosaurus is lying on an archaeopteryx: **prey**



Your spinosaurus is lying on a T-rex: **not prey**



Your spinosaurus touches this archaeopteryx, but isn't lying on it: **not prey**

- **Your dinosaur landed off to the side:** Your card landed on the table, but not on one of the other cards? Unfortunately you didn't capture anything. The dinosaur that you went hunting with stays on the table in the jungle.
- **Your dinosaur jumped too far:** Oh no. You pushed a little too hard and your card fell off the table? Unfortunately this card is now out of the game.

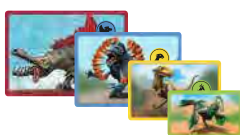
**Tip:** Each dinosaur playing card shows colored symbols next to the dinosaur. They show which other dinosaurs are smaller, and are therefore prey for this dinosaur.

ENGLISH



### Dinosaur types:

- Spinosaurus (red),
- Dilophosaurus (blue),
- Velociraptor (yellow),
- Archaeopteryx (green) eat.



Then the next player takes their turn.

**Warning:** Cards collected on your hunt remain under your game marker. You may not send these dinosaurs out to hunt!

## End of the game

The game ends when you have sent all your dinosaurs out to hunt. Now everybody counts how many dinosaurs are collected under their game marker. Each dinosaur, regardless of its size, counts as one point.

The player with the most points wins the game, and may roar like a victorious dinosaur. If two (or more) players have the same number of points it is a tie.

# DINO WORLD

Une chasse passionnante au temps des dinosaures pour 2 à 4 dinos affamés à partir de 6 ans.

**Auteurs :** Marco Pranzo, Virginio Gigli, Flaminia Brasini

**Illustration :** Jann Kerntke

**Durée du jeu :** de 10 à 15 minutes

Le soleil brille, l'air est chaud et rempli du bourdonnement des insectes. Un petit archéoptéryx saute dans les épaisses fougères pour saisir une libellule en plein vol. Malheureusement, ce petit oiseau de l'ère des dinosaures ne sait pas qu'un redoutable vélociraptor l'a déjà repéré et s'apprête à bondir pour l'attraper. Mais même cet agile prédateur ne sera pas en sécurité si arrive celui que craignent tous les autres dinos, le grand T-Rex... La règle est simple ici : dévorer ou être dévoré ! Quel joueur arrivera à attraper le plus de proies ?

FRANÇAIS



## Contenu du jeu

1 boîte de jeu (= rocher pour le saut des dinos), 4 pions en bois, 52 cartes de dinos de cinq tailles différentes : 4 x T-Rex (violet), 8 x spinosaures (rouge), 8 x dilophosaures (bleu), 16 x vélociraptors (jaune), 16 x archéoptéryx (vert), 1 règle du jeu

## Préparation du jeu

Sortez le matériel de la boîte et refermez-la. Elle servira de rocher d'où vos dinosaures sauteront pour attraper leurs proies.

Répartissez les 16 cartes d'archéoptéryx (vertes) au milieu de la table. Ils représentent la forêt vierge dans laquelle vos dinos vont chasser. Les cartes d'archéoptéryx ne doivent pas se toucher ou se superposer. Chacun d'entre vous prend un pion et un jeu de cartes comprenant les dinos suivants : 1 T-Rex (violet), 2 spinosaures (rouge), 2 dilophosaures (bleu), 4 vélociraptors (jaune). Déposez ces cartes près de votre pion devant vous. Elles vous permettent de partir en chasse dès maintenant. Mettez de côté les cartes en trop.

## Déroulement du jeu

**FRANÇAIS** Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui d'entre vous qui pousse le plus puissant rugissement de T-Rex peut commencer. Prends la boîte de jeu et place-la verticalement devant toi. Le couvercle de la boîte ne doit pas te faire face, mais plutôt l'un des côtés étroits de la boîte. L'espace entre la boîte et les cartes de dinos de la forêt vierge doit être de la taille d'une main.

Dans ton jeu de cartes, choisis ensuite un dinosaure que tu veux envoyer chasser depuis le rocher. Dépose la carte de dino sur le bord supérieur de la boîte et projette-la sur les dinos de la forêt vierge.



## Où ta carte a-t-elle atterri ?

- **Ton dino a attrapé sa proie :** Ta carte a atterri sur une ou plusieurs cartes ? Super ! Tu peux alors prendre tous les dinos se trouvant sous ta carte ET qui sont plus petits que ton dino chasseur : pose un doigt sur ta carte de dino et retire soigneusement la ou les cartes capturées. Dépose ensuite ces dernières sous ton pion. Tous les autres dinosaures restent posés sur la table. Même le dino avec lequel tu viens de chasser reste, il fait désormais partie de la forêt vierge.



Le spinosaure s'est posé sur un archéoptéryx : **une proie capturée**



Le spinosaure s'est posé sur un T-Rex : **aucune proie capturée**



Le spinosaure touche l'archéoptéryx, mais n'est pas posé dessus : **aucune proie capturée**

FRANÇAIS

- **Ton dino a sauté à côté :** ta carte a atterri sur la table, mais ne s'est posée sur aucune autre carte ? Tu n'as malheureusement fait aucune prise. Le dino avec lequel tu viens de chasser reste sur la table, il fait désormais partie de la forêt vierge.
- **Ton dino a sauté trop loin :** oh là là ! Tu as lancé ta carte tellement loin qu'elle est tombée de la table ? Cette carte est malheureusement exclue du jeu.

**Conseil :** sur chaque carte, des symboles de couleur se trouvent près du dino. Il vous indique quels autres dinos sont plus petits et représentent donc ses proies.



### Ce T-Rex peut dévorer

- un spinosaure (rouge),
- un dilophosaure (bleu),
- une vélociraptor (jaune) et
- un archéoptéryx (vert).



FRANÇAIS

C'est au tour du joueur suivant.

**Attention :** les cartes que vous avez accumulées lors de la chasse restent posées sous votre pion. Vous ne pouvez plus partir chasser avec ces dinos !

## Fin de la partie

La partie se termine lorsque tous vos dinos sont partis à la chasse. Chacun doit compter le nombre de cartes dinos accumulées sous son pion. Quelle que soit sa taille, chaque carte dino vaut un point.

Le joueur qui a accumulé le plus grand nombre de points remporte la partie et peut pousser un rugissement de victoire dinosauresque. En cas d'égalité, les joueurs ayant accumulé le plus de points gagnent ensemble.

# DINO WORLD

Een spannende oertijd-jacht voor 2 - 4 hongerige dino's vanaf 6 jaar.

**Auteurs:** Marco Pranzo, Virginio Gigli, Flaminia Brasini

**Illustraties:** Jann Kerntke

**Duur van het spel:** 10 - 15 minuten

De zon is verblindend, de lucht is heet en zoemt van de insecten. Een kleine archaeopteryx sprint door de dichte varens om een libelle te vangen. Wat de kleine oervogel niet weet, is dat een snelle velociraptor hem al heeft gezien en op de loer ligt om hem met een krachtige sprong te vangen. Maar ook deze snelle jager kan nooit zeker weten waar en wanneer de grote T-rex - waar alle andere dino's bang voor zijn - verschijnt ... Hier luidt het motto: eten en gegeten worden! Welke speler lukt het om de meeste prooidieren te vangen?

NEDERLANDS



## Inhoud van het spel

1 speldoos (= springrots voor de dino's), 4 spelersmarkers van hout, 52 dino-speelkaarten in vijf verschillende formaten: 4 x T-rex (violet), 8 x spinosaurus (rood), 8 x dilophosaurus (blauw), 16 x velociraptor (geel), 16 x archaeopteryx (groen), 1 handleiding

## Vorbereiding van het spel

Haal het spelmateriaal uit de doos en sluit de doos daarna weer. De doos dient als springrots waar de dino's vanaf springen om op

jacht te gaan. Verdeel de 16 archaeopteryx-kaarten (groen) over het midden van de tafel. Dat is het oerwoud waarin jullie dino's op jacht willen gaan. De archaeopteryx-kaarten mogen elkaar daarbij niet aanraken of op elkaar liggen. Vervolgens pakt ieder van jullie een spelersmarker en een set kaarten met de volgende dino-spelkaarten: 1 T-rex (violet), 2 spinosaurussen (rood), 2 dilophosaurus (blauw), 4 velociraptors (geel). Leg deze kaarten naast jullie spelersmarker voor je. Met deze kaarten kunnen jullie meteen op jacht gaan. Leg de resterende kaarten aan de kant.

## Verloop van het spel

Speel om de beurt met de wijzers van de klok mee. Wie het hardste kan brullen als een T-rex, mag beginnen. Neem de speldoos en zet deze rechtop voor je. Daarbij moet de smalle dooszijde naar jou gericht zijn, niet de coverzijde. Tussen de doos en de dino-speelkaarten in het oerwoud moet een afstand aanwezig zijn die gelijk is aan een handbreedte.

Vervolgens kies je een dinosaurus uit je kaartenset die je vanaf de rots op jacht wilt sturen. Leg de dino-speelkaart op de bovenste doosrand en geef hem van daaruit een krachtige zet in de richting van de dino's in het oerwoud.





## Waar blijft je kaart liggen

- **Jouw dino heeft een prooi te pakken:** is jouw kaart op een of meerdere kaarten geland? Prima! Je mag alle dino's die onder jouw dino liggen én kleiner zijn dan jouw jagende dino, als prooi pakken. Leg een vinger op jouw dino-speelkaart en trek de buitgemaakte kaart(en) voorzichtig eronder vandaan. Leg de buitgemaakte kaart(en) onder jouw spelersmarker. Alle andere dino's blijven op tafel liggen. Ook de dino waarmee je zojuist op jacht bent gegaan, blijft liggen en hoort meteen bij het oerwoud.



Jouw spinosaurus ligt op een archaeopteryx:  
**Prooi**



Jouw spinosaurus ligt op een T-rex:  
**Geen prooi**



Jouw spinosaurus raakt deze archaeopteryx aan, maar ligt er niet op: **Geen prooi**

NEDERLANDS

- **Jouw dino is verkeerd gesprongen:** Jouw kaart is op de tafel geland, maar ligt niet op een andere kaart? Dan heb je helaas niets buitgemaakt. De dino waarmee je zojuist op jacht bent gegaan, blijft op de tafel liggen en hoort meteen bij het oerwoud.
- **Jouw dino is te ver gesprongen:** O nee! Heb je te hard geduwd en is je kaart van de tafel gevallen? Dan is deze kaart nu helaas uit het spel.

**Tip:** Op elke dino-speelkaart staan behalve de dino ook symbolen in kleur. Die symbolen geven aan welke andere dino's kleiner zijn en dus een prooi zijn voor de dino op de kaart.



### Deze dino kan:

- Spinosaurus (rood),
- Dilophosaurus (blauw),
- Velociraptor (geel),
- Archaeopteryx (groen) opeten.



Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

**Opgelet:** Bewaar de kaarten die jullie op jacht hebben buitgemaakt, onder de spelersmarker. Met deze kaarten mogen jullie niet op jacht gaan!

## Einde van het spel

Het spel eindigt, wanneer jullie al jullie dino's op jacht hebben gestuurd. Dan telt ieder van jullie hoeveel dino's hij onder zijn spelersmarker heeft verzameld. Elke dino telt als één punt, ongeacht de grootte.

Wie de meeste punten heeft verzameld, wint het spel en mag een dino-achtige vreugdekreet slaken. Bij een gelijke stand delen de spelers met de meeste punten de eerste plaats.

# DINO WORLD

Una emocionante caza prehistórica para 2 - 4 dinosaurios hambrientos a partir de 6 años.

**Autores:** Marco Pranzo, Virginio Gigli, Flaminia Brasini

**Ilustrador:** Jann Kerntke

**Duración del juego:** 10 - 15 minutos

El sol deslumbra, el aire abrasa y el sonoro zumbido de los insectos lo envuelve todo. Un pequeño arqueópterix salta por entre los espesos helechos para atrapar una libélula. Lo que esta pequeña ave primitiva no sabe es que un hábil velociraptor le ha echado el ojo y se dispone a cazarlo con un fulminante salto. Pero, este rápido cazador tampoco se encuentra a salvo cuando el gran tiranosaurio rex, al que todos temen, se acerca... Aquí se trata de comer y ser comido. ¿Qué jugador conseguirá hacerse con el mayor número de presas?

## Contenido del juego

1 caja de juego (terreno de saltos para los dinosaurios), 4 marcadores de madera, 52 cartas dino en cinco tamaños diferentes: 4 tiranosaurios rex (violetas), 8 espinosaurios (rojas), 8 dilofosaurios (azules), 16 velociraptores (amarillas), 16 arqueópterix (verdes), 1 instrucciones del juego

## Preparación del juego

Sacad el material de la caja y cerradla de nuevo; la caja será el terreno desde el que vuestros dinosaurios saltarán para salir a la caza.



Colocad las 16 cartas arqueópterix (**verdes**) en el centro de la mesa. Esta es la selva en la que los dinosaurios querrán cazar. Las cartas arqueópterix no se deberán tocar ni podrán solaparse unas a otras. A continuación, cada uno de vosotros coge un marcador y una baraja de cartas compuesta por: 1 tiranosaurio rex (**violeta**), 2 espinosaurios (**rojos**) 2 dilofosaurios (**azules**) y 4 velociraptores (**amarillos**). Colocad estas cartas junto a vuestros marcadores delante de vosotros y ya estaréis listos para salir a la caza. Apartad las cartas sobrantes.

## Desarrollo del juego

Se jugará por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Empieza aquel que pueda rugir tan fuerte como un tiranosaurio rex. Coge la caja del juego y colócala de pie, pero no con la tapa mirando hacia ti, sino uno de los lados estrechos. Entre la caja y las cartas dino que se encuentran en la selva debe haber un palmo de distancia.

A continuación, eliges el dinosaurio de tu baraja que quieras que salga a la caza desde el terreno de saltos. Coloca esta carta en el borde superior de la caja y empújala con fuerza hacia los dinosaurios de la selva.



## ¿Dónde ha caído tu carta?

- **Tu dinosaurio ha conseguido una presa:** ¿Ha caído tu carta sobre una o varias cartas? ¡Genial! Puedes coger todos los dinosaurios que se encuentren bajo tu carta y que, ADEMÁS, sean más pequeños que tu dinosaurio. Sitúa un dedo sobre tu carta dino, saca con cuidado las cartas que has apresado y colócalas bajo tu marcador. Todas las demás cartas se quedan sobre la mesa. La carta de dinosaurio con la que acabas de cazar pertenece a partir de ahora también a la selva.



Si tu espinosaurio se encuentra sobre un arqueópteryx: **presa**



Si tu espinosaurio se encuentra sobre un tiranosaurio rex: **no hay presa**



Si tu espinosaurio roza este arqueópteryx pero no se encuentra sobre él: **no hay presa**

- **Tu dinosaurio ha saltado fuera:** ¿Ha aterrizado tu carta sobre la mesa pero no se encuentra encima de ninguna carta? Lamentablemente, no has apresado nada. La carta de dinosaurio con la que acabas de cazar se queda sobre la mesa y pertenece a partir de ahora a la selva.
- **Tu dinosaurio ha saltado demasiado lejos:** Qué lástima. ¿La has empujado con demasiada fuerza y tu carta se ha caído de la mesa? En ese caso, la carta queda fuera de juego.

**Nota:** En las cartas dino, encontraréis junto al dinosaurio símbolos de color que os indicarán qué otros dinosaurios son más pequeños y, por tanto, presas.



**Este dino puede devorar:**

- Spinosaurus (rojo),
- Dilophosaurus (azul),
- Velociraptor (amarillo),
- Archaeopteryx (verde).



A continuación, es el turno del siguiente jugador.

**Atención:** Las cartas que hayáis conseguido cazando se quedarán bajo vuestros marcadores. Estos dinosaurios no podéis emplearlos para cazar.

## Finalización del juego

El juego termina una vez hayáis enviado a todos vuestros dinosaurios de caza. A continuación, contáis el número de dinosaurios que habéis conseguido bajo vuestros marcadores. Todos los dinosaurios suman un punto, independientemente de su tamaño.

Aquel que haya acumulado el mayor número de puntos, gana el juego y podrá emitir un bramido «dinosauriado» de alegría. En caso de empate, ganarán todos los jugadores que cuenten con la mayor cantidad de puntos.

# DINO WORLD

Un'avvincente caccia primitiva, per 2-4 dinosauri affamati a partire da 6 anni

**Autori:** Marco Pranzo, Virginio Gigli, Flaminia Brasini

**Illustrazioni:** Jann Kerntke

**Durata del gioco:** 10-15 minuti

Il sole è abbagliante e nell'aria afosa risuona il ronzio degli insetti. Un piccolo archaeopteryx saltella tra le felci rigogliose a caccia di una libellula. Il piccolo uccello primitivo non sa però che un lesto velociraptor l'ha già preso di mira e si prepara a catturarlo con un salto vigoroso. Ma questo abile cacciatore deve guardarsi a sua volta dal possente tirannosauro, lo spauracchio di tutti gli altri dinosauri... Qui si vive secondo la regola "divora e vieni divorato!" Chi riuscirà a catturare il maggior numero di prede?

## Dotazione del gioco

1 scatola del gioco (= roccia del salto dei dinosauri), 4 pedine in legno, 52 carte di gioco dei dinosauri in cinque grandezze diverse: 4 tirannosauri (viola), 8 spinosauri (rosse), 8 dilofosauri (blu), 16 velociraptor (gialli), 16 archaeopteryx (verdi), 1 istruzioni di gioco

## Preparazione del gioco

Togliete il materiale di gioco dalla scatola e richiudetela. La scatola sarà la roccia da dove salteranno i vostri dinosauri per andare a caccia.

Distribuite le 16 carte (verdi) dell'archaeopteryx al centro del tavolo: la giungla primitiva dove andranno a caccia i vostri dinosauri è pronta. Le carte dell'archaeopteryx non possono essere a contatto l'una con l'altra né essere sovrapposte. Ogni giocatore prende poi una pedina e una serie di carte composta dalle seguenti carte di gioco dei dinosauri: 1 tirannosauro (viola), 2 spinosauri (rossi), 2 dilofosauri (blu) e 4 velociraptor (gialli). Sistemate le carte davanti a voi, accanto alla vostra pedina. Con queste carte potete andare subito a caccia. Mettete da parte le carte di gioco in più.

## Svolgimento del gioco

Si gioca a turno in senso orario. Inizia il più bravo a imitare il potente ruggito del tirannosauro. Prendi la scatola di gioco e mettila davanti a te in posizione verticale. Rivolgi verso di te non la copertina, ma uno dei lati stretti della scatola. Assicurati che tra la scatola e le carte di gioco dei dinosauri della giungla primitiva ci sia una distanza pari al palmo di una mano.

Poi scegli uno dei dinosauri della tua serie di carte e fallo saltare dalla roccia per andare a caccia. Metti la carta di gioco dei dinosauri sul bordo superiore della scatola e spingila di slancio in direzione dei dinosauri della giungla primitiva.





## Dov'è finita la carta?

- **Il tuo dinosauro ha catturato una preda:** la tua carta è atterrata su una o più carte? Ottimo! Puoi prendere come preda tutti i dinosauri che si trovano sotto il tuo E che sono più piccoli del tuo dinosauro cacciatore. Metti un dito sulla tua carta dei dinosauri e sfilala delicatamente la carta o le carte che hai conquistato; quindi sistemale sotto la tua pedina. Tutti gli altri dinosauri rimangono fermi sul tavolo. Anche il dinosauro che hai usato per cacciare rimane al suo posto; da adesso in poi fa parte della giungla primitiva.



Il tuo spinosauro è finito sopra un archaeopteryx: **preda**



Il tuo spinosauro è finito sopra un tirannosauro: **nessuna preda**



Il tuo spinosauro si trova a contatto, ma non sopra, l'archaeopteryx: **nessuna preda**

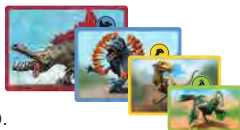
- **Il tuo dinosauro è atterrato accanto alle prede:** la tua carta è finita sul tavolo, ma non sopra un'altra carta? Purtroppo non ottieni nessuna preda. Il dinosauro che hai usato per cacciare rimane sul tavolo; da adesso in poi farà parte della giungla primitiva.
- **Il tuo dinosauro ha fatto un salto troppo lungo:** ah ah! Hai spinto troppo forte e la tua carta è caduta dal tavolo? Purtroppo la carta viene tolta dal gioco.

**Consiglio:** su ogni carta di gioco dei dinosauri sono presenti dei simboli colorati accanto al dinosauro. Essi mostrano tutti gli altri dinosauri più piccoli di quello della carta e che possono quindi essere catturati.



**Questo dinosauro può mangiare:**

- spinosauro (rosso),
- dilofosauro (blu),
- velociraptor (giallo),
- archaeopteryx (verde).



Il turno passa quindi al giocatore successivo.

**Attenzione:** le carte raccolte durante la caccia rimangono sotto la vostra pedina. Non potete andare di nuovo a caccia con questi dinosauri!

## Fine del gioco

Il gioco finisce quando tutti i vostri dinosauri sono andati a caccia. Ciascun giocatore conta i dinosauri raccolti sotto la propria pedina. Ogni dinosauro vale un punto, indipendentemente dalla grandezza.

Il giocatore che ha ottenuto il maggior numero di punti vince il gioco e può celebrare l'evento con un urlo di gioia degno di un dinosauro. In caso di parità vincono a pari merito i giocatori con il maggior numero di punti.

## **Liebe Kinder, liebe Eltern,**

unter [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) können Sie ganz einfach nachfragen, ob ein verlorengegangenes Teil des Spielmaterials noch lieferbar ist.

## **Dear Children and Parents,**

At [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.

## **Chers enfants, chers parents,**

Vous pouvez demander tout simplement si la pièce de jeu que vous avez perdue est encore disponible sur [www.haba.fr](http://www.haba.fr) dans la partie Pièces détachées.

## **Geachte ouders, lieve kinderen**

via [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spel materiaal nog kunnen worden nabesteld.

## **Queridos niños, queridos padres:**

en [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) pueden ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayan perdido.

## **Cari bambini e cari genitori,**

sul sito [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

## **Queridas crianças, queridos pais,**

Se perdeu a peça de um jogo, consultar a página [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) para ver se há peças de reposição.

## **Kære børn, kære forældre,**

på hjemmesiden [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) kan du helt enkelt spørge om en tabt del/brik af spillematerialet stadigvæk kan leveres.

## **Kära barn, kära föräldrar,**

se hemsidan [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile), när du vill fråga om det finns en reservdel till den leksak som kommit bort. Fråga helt enkelt om vi kan leverera den.

## **Kedves Gyerekek, kedves Szülők!**

A [www.haba.de/Ersatzteile](http://www.haba.de/Ersatzteile) internetes címen egyszerű módon megérdeklődhetsz, hogy a játék elveszett darabja még megrendelhető-e.



# Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindere voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño


Bebè & bambino piccolo

 **Kinder sind Weltentdecker!**

Wir begleiten sie auf all ihren Streifzügen – mit Spielen und Spielsachen, die fordern, fördern und vor allem viel Freude bereiten. Bei HABA finden Sie alles, was Kinderaugen zum Leuchten bringt!

 **Children are world explorers!**

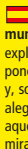
We accompany them on their journey with games and toys that challenge and foster new skills, as well as being above all lots of fun. At HABA you will find everything that brings a special glint to your child's eyes!

 **Les enfants sont des explorateurs à la découverte du monde !**

Nous les accompagnons tout au long de leurs excursions avec des jeux et des jouets qui les mettront à défi, les stimuleront et surtout leur apporteront beaucoup de plaisir. HABA propose tout ce qui fait briller le regard d'un enfant !

 **Kinderen zijn wereldontdekkers!**

We begeleiden ze op al hun zoektochten met uitdagende en stimulerende, maar vooral erg leuke spelletjes en speelgoed. Bij HABA vindt u alles waarvan kinderen gaan stralen!

 **¡Los niños son descubridores del mundo!** Nosotros los acompañamos en sus exploraciones con juegos y juguetes que les ponen a prueba, fomentan sus habilidades y, sobre todo, les proporcionan muchísima alegría. ¡En HABA ustedes encontrarán todo aquello que provoca un brillo especial en la mirada de los niños!

 **I bambini esplorano il mondo!**

Noi li accompagniamo nelle loro scorribande con giochi e giocattoli che ne stimolano la curiosità, ne aumentano le potenzialità e che, soprattutto, li rendono felici! Da HABA troverete tutto quello che fa brillare gli occhi di un bambino!

Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kugelbahn

Ball Track

Toboggan à billes

Knikkerbaan

Tobogán de bolas

Pista per biglie



Kinderzimmer

Children's room

Chambre d'enfant

Kinderkamers

Decoración habitación

Camera dei bambini



**HABA**<sup>®</sup>

Habermab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de

 **WARNING:**  
**CHOKING HAZARD -**  
Small parts. Not for children  
under 3 years.