

DINO

SPIELESAMMLUNG

Game Compendium



SPIELANLEITUNG
Game INSTRUCTIONS
RÈGLES DU JEU
ISTRUZIONI DI GIOCO



1. Domino- und Reaktionsspiel



4. Vulkan



5. Leiterspiel





1. Domino- and Reaction game,
Jeu de domino et de réaction,
Gioco di domino e di reazione

2. Who has 3?,
Qui a le 3 ?,
Chi ha il 3?

3. Dinosaur Race,
Course DINO,
Corsa dei dinosauri

4. Volcanic eruption,
Éruption volcanique,
Eruzione del vulcano

5. Ladder game,
Jeu de l'échelle,
Il gioco delle scale





DE

WER HAT DIE 3?

DER KLASSEIKER ALS KIDS-VERSION FÜR 2 – 4 SPIELENDE

Den ganzen Tag haben die Dinos draußen gespielt, doch jetzt ist es Zeit, nach Hause zu gehen. Ziel ist es, alle Dinos schnellstmöglich in ihren Höhlen unterzubringen, bevor die Nacht hereinbricht.

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 12 Spielfiguren, 1 Zahlenwürfel

Spielvorbereitung: Das Spielfeld wird in die Mitte gelegt. Jede Person nimmt sich 3 Spielfiguren einer Farbe und besetzt die entsprechenden 4 Eckfelder. Dabei stehen die farbigen Spielfiguren für folgende Dinos:

- ROT = Tyrannosaurus Rex (Tommy)
- BLAU = Plateosaurus (Paula)
- GELB = Pteranodon (Pia)
- GRÜN = Triceratops (Tobias)



Spielverlauf: Es wird solange abwechselnd gewürfelt, bis jemand eine 3 würfelt. Dieses Teammitglied darf beginnen. Die Aufgabe ist es nun, die 3 Spielfiguren einmal um das Spielfeld möglichst schnell in die „Höhle“ mit der dazugehörigen Farbe zu bringen. Es wird im Uhrzeigersinn nacheinander je einmal gewürfelt. Jeder Spieler zieht dann mit einer beliebigen Figur einer Farbe die entsprechend gewürfelte Punktzahl weiter. Trifft ein Teammitglied mit der eigenen Spielfigur auf ein bereits von einer anderen Person besetztes Feld, so muss dieser Spieler dessen Figur aus dem Spiel nehmen und diese Person muss damit erneut den langen Marsch über das ganze Spielfeld antreten. Ist das Feld durch eine eigene Spielfigur besetzt, so kann dieser Zug nicht ausgeführt werden und die Person muss mit einer anderen Spielfigur weiterziehen. Eigene und fremde Spielfiguren dürfen grundsätzlich übersprungen werden. Um das Spiel noch interessanter zu gestalten, kann am Anfang zusätzlich vereinbart werden:

- dass man 3-mal würfeln darf, wenn keine eigene Figur im Spiel ist.
- dass die Teammitglieder zu Beginn des Spieles erst dann ihre einzelnen Spielfiguren ins Spielfeld bringen dürfen, wenn sie eine vorher festgelegte Punktzahl (z.B. die Zahl 3) gewürfelt haben.

- dass man nach einer geworfenen 3 noch einmal würfeln darf.
- dass beim Einzug in die eigene „Höhle“ genau die erforderliche Augenzahl gewürfelt werden muss und die Spielfiguren nicht übersprungen werden dürfen. Gewonnen hat, wer zuerst alle 3 Spielfiguren in der eigenen „Höhle“ in Sicherheit bringt. Die Person ruft laut „Rooaar!“ und hat gewonnen.

Leiter Spiel

Das beliebte Würfelspiel als Kids-Version für 2 – 4 Spieler

Oh nein, das Dino-Baby kann seine Mama nicht mehr finden und braucht Hilfe! Der Weg ist lang und voller Leitern und Steine, doch davon lasst ihr euch nicht aufhalten! Wer kann der Dino-Mama am schnellsten den Weg zeigen?

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 1 Zahlenwürfel, 4 Spielfiguren

Spielvorbereitung: Das Spielfeld wird in die Mitte gelegt. Jede Person erhält eine Spielfigur einer Farbe, die auf dem Startfeld aufgestellt wird.

Spielverlauf: Das jüngste Teammitglied beginnt, danach würfeln die Spieler reihum. Jede Person rückt mit der Spielfigur um so viele Felder vor, wie die Würfelzahl anzeigt. Auf einem Feld können beliebig viele Figuren stehen, ein „Schlagen“ der gegnerischen Figuren gibt es nicht. Gerät eine Spielfigur auf eine Leiter (grüne Felder) oder an einen Stein (gelbe Felder), so geht es entweder die Leiter hinauf oder über die Pfeile zurück. Wer zuerst das Zielfeld mit genauer Punktzahl erreicht und „Rooaar!“ ruft, hat gewonnen.

Dino Wettrennen

Das spannende Laufspiel für 2 – 4 Spieler

Heute ist was los im Dino-Dschungel, denn es gibt ein Wettrennen! Welcher Dino schafft es wohl als Erstes ins Ziel? Auf die Plätze, fertig, rooar – Los!

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 4 Spielfiguren, 1 Zahlenwürfel, 1 Farbwürfel



DE

Spielvorbereitung: Das Spielfeld wird in die Mitte gelegt. Jeder Spielende erhält eine Spielfigur einer Farbe, die auf dem Startfeld aufgestellt wird.

Spielverlauf: Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer zuletzt Geburtstag hatte, darf beginnen.

Einfach:

Variante 1: Jeder Spielende sucht sich zu Beginn einen Dino aus. Die Person, welche an der Reihe ist, würfelt den Zahlenwürfel und zieht mit ihrer Figur die entsprechend gewürfelte Augenzahl weiter. Das nächste Teammitglied ist an der Reihe. Gewonnen hat, wessen Dino als Erstes die karierte Zielflagge erreicht. Das Zielfeld muss nicht mit genauer Augenzahl erreicht werden.

Variante 2: Dieses Spiel kann auch prima ohne einen einzelnen Gewinnenden gespielt werden! Dafür würfelt ihr einfach so lange, bis alle Dinos im Ziel angekommen sind.

Schwer:

Es wird mit allen Figuren gespielt, egal wie viele Beteiligte ihr seid. Gewürfelt wird mit beiden Würfeln. Der Farbwürfel entscheidet welche Figur gesetzt wird und der Zahlenwürfel zeigt, um wie viele Felder die Figur nach vorn rücken darf. Zeigt der Farbwürfel die Farbe Weiß, darf die Person entscheiden, welche Figur nach vorn ziehen darf. Überlege gut! Kannst du schon eine Figur ins Ziel bringen oder machst du es jemand anderem einfach, dass Spiel für sich zu entscheiden? Gewonnen hat, wer zuerst einen Dino mit genauer Augenzahl ins Ziel bringt.

VULKANAUSBRUCH

Das FARBWÜRFEL-TEAMSPIEL FÜR 1 – 4 SPIELENDE

Hilfe, der große Vulkan bricht aus und die Dinos müssen sich in Sicherheit bringen!

Hilf den Dinos, die Aufgaben zu erfüllen und damit alle ihre Freunde rechtzeitig vor der Lava zu retten, bevor diese das Dino-Dorf erreicht! Ihr müsst dabei folgende Aufgaben erfüllen:

6



1. Lauf wie ein Triceratops
2. Brülle wie ein T-Rex
3. Hüfpe auf einem Bein
4. Stampfe wie ein schwerer Dino um den Tisch herum
5. Bewege dich wie ein Flugsaurier

Zum Spiel gehören: 1 Spielplan, 1 Farbwürfel, 1 Spielfigur, 6 Vulkan-Kärtchen

Spielvorbereitung: Das Spielfeld wird in die Mitte gelegt. Gespielt wird mit einer Spielfigur. Benutzt dazu eine enthaltene Spielfigur und stellt diese auf das „Rooaar!“-Feld. Dieses ist das Start- und Zielfeld. Auf dem separaten Einlegeblatt findet ihr 6 Vulkan-Kärtchen. Schneidet diese aus und platziert sie auf der Ecke des Spielplanes mit dem Vulkan.

Spielverlauf: Ihr spielt abwechselnd im Uhrzeigersinn. Der größte Dino-Fan darf beginnen. Gemeinsam helft ihr dabei, alle Dinos zu finden und vor dem Vulkan in Sicherheit zu bringen. Wer an der Reihe ist, würfelt den Farbwürfel. Gibt es auf dem nächsten Feld im Uhrzeigersinn ein Grasbüschel in der Farbe, die der Würfel zeigt, darf ihr die Spielfigur auf das nächste Feld bewegen.

Achtung: Die Farbe Weiß hat eine Joker-Funktion. Sie steht für alle Farben. Ihr darf in dem Fall immer ein Feld nach vorne ziehen. Stimmen die Farben von Würfel und Spielfeld nicht überein, sind die Dinos außer Atem und du darfst nicht weiter rücken. Doch die Lava nähert sich. Legt deshalb ein Vulkan-Kärtchen auf die gegenüberliegende Ecke. Wenn ihr auf ein Aufgabenfeld kommt, muss die Person die entsprechende Aktion (siehe Spielplan) durchführen. Erst dann ist die Aufgabe erledigt und ihr darf weiterziehen. Das Spiel endet, wenn alle Aufgaben erledigt sind und das Zielfeld mit einem lauten „Rooaar!“ erreicht ist. Ihr habt als Team gut gearbeitet und somit gemeinsam das Spiel gewonnen. Hat das letzte Kärtchen die Ecke mit dem Vulkan verlassen, bevor die Spielfigur das Zielfeld erreicht, habt ihr leider nicht alle Aufgaben erledigen können und gemeinsam verloren. Versucht es doch am besten gleich nochmal!

Das Spiel kann auch prima alleine gespielt werden. Ihr schlüpft in die Hauptrolle und versucht alleine alle Aufgaben abzuarbeiten.



DE

Domino

Das beliebte Kinderkartenspiel für 2 – 4 Spieler

Zum Spiel gehören: 25 Spielkarten

Spielvorbereitung: Sortiert die Charakterkarten aus. Gespielt wird nur mit 25 Karten. Die unterschiedlichen Farbhintergründe haben bei dieser Spielvariante keine Bedeutung. Bei 4 Personen erhält jeder Spieler 4 Karten. Bei 3 Personen erhält jeder Spieler 5 Karten und bei 2 Personen erhält jeder Spieler 6 Karten. Eine Karte wird als Startkarte offen auf dem Tisch platziert. Die restlichen Karten werden als Ziehstapel verdeckt in die Tischmitte gelegt.

Spielverlauf: Das jüngste Teammitglied beginnt und muss versuchen, eine der Handkarten an einem Ende der Startkarte anzulegen. Voraussetzung dafür ist, dass die aneinander gelegten Charaktere übereinstimmen (es muss z.B. T-Rex Tommy an T-Rex Tommy und Triceratops Tobias an Triceratops Tobias gelegt werden, egal in welcher Farbe). Falls jemand keine Karte anlegen kann, weil dessen Karten mit dem Charakter am Ende der Reihe nicht übereinstimmen, muss derjenige eine verdeckte Karte vom Ziehstapel aufnehmen. Sollte auch diese Karte nicht passen, muss derjenige einmal aussetzen und der nächste Spieler ist an der Reihe. So wird das Spiel fortgesetzt und erster Platz ist, wer zuerst alle Karten anlegen konnte. Wenn niemand mehr anlegen kann, obwohl noch Teammitglieder Karten im Besitz haben, muss das Spiel beendet werden. Dann hat gewonnen, wer die wenigsten Karten auf der Hand hat.

Suchen & Finden

Das schnelle Reaktionsspiel für 2 – 4 Spieler

Zum Spiel gehören: 35 Spielkarten, 1 Farbwürfel

Spielvorbereitung: Legt alle Karten (außer die Charakterkarten) gut sichtbar mit der Bildseite nach oben in die Tischmitte. Die Charakterkarten legt ihr als verdeckten Stapel an die Seite.

Spielverlauf: Gespielt wird gleichzeitig. Der Farbwürfel wird abwechselnd im Uhrzeigersinn gewürfelt.

Spielvariante 1 – mit Farbwürfel/ohne Charakterkarten (Einfach) →

In jeder neuen Runde würfeln die Spielenden abwechselnd den Farbwürfel. Nun müssen alle Personen versuchen, eine Karte mit der gezeigten Farbe des Würfels zu finden und sich diese zu holen. Die Spielenden tippen schnellstmöglich auf die geforderte Karte und lassen die Hand auf der Karte liegen. Nun entscheiden alle gemeinsam, wer am schnellsten war und wer die richtige Karte gefunden hat. Wenn du am schnellsten mit der richtigen Karte warst, dann darfst du diese behalten. Wenn eine Person (egal ob am schnellsten oder nicht) auf eine falsche Karte getippt hat, muss derjenige eine Karte von seinem gesammelten Stapel wieder in die Tischmitte legen. Gewonnen hat, wer zuerst 6 Karten sammeln konnte.

Spielvariante 2 – mit Charakterkarten/ohne Farbwürfel (Einfach)

Dieses Spiel spielst du wie Spielvariante 1 – Tausche den Farbwürfel gegen die 10 Charakterkarten. In jeder neuen Runde decken die Spielenden abwechselnd eine Charakterkarte auf. Nun muss versucht werden, eine Karte mit dem gezeigten Charakter (egal in welcher Farbe) zu finden und sich diese zu holen. Die benutzten Charakterkarten werden auf einem separaten Ablagestapel gesammelt. Sind die Charakterkarten aufgebraucht, mischt die Karten und macht den Ablagestapel zum neuen Ziehstapel.

Spielvariante 3 – mit Charakterkarten/mit Farbwürfel (Schwer)

Bestimmt eine Person zum Spielleitenden. Derjenige erhält die Charakterkarten und den Farbwürfel. In jeder Runde deckt dieser gleichzeitig eine Charakterkarte auf und würfelt den Farbwürfel. Wenn die Charakterkarte T-Rex zeigt, müssen nun die restlichen Teammitglieder versuchen, eine Karte mit dem T-Rex zu finden. Doch das wäre zu einfach. Da ist noch der Farbwürfel im Spiel. Er bestimmt die Farbe des Hintergrundes, auf dem der Charakter steht. Die Spielenden müssen nun versuchen, die passende Karte zu finden und sich diese zu holen. Sie tippen schnellstmöglich auf die geforderte Karte und lassen die Hand auf der Karte liegen. Nun entscheidet die spielleitende Person, wer am schnellsten war und wer die richtige Karte gefunden hat. Wenn du am schnellsten mit der richtigen Karte warst, dann darfst du diese behalten. Wenn eine Person (egal ob am schnellsten oder nicht), auf eine falsche Karte getippt hat, muss derjenige eine Karte von seinem gesammelten Stapel wieder in die Tischmitte legen. Gewonnen hat, wer zuerst 6 Karten sammeln konnte.

Bei allen Spielvarianten könnt ihr die Anzahl der gesammelten Karten verringern oder erhöhen, je nachdem wie viele Teammitglieder ihr seid. Wenn eine Karte gefordert ist, die nicht mehr im Spiel vorhanden ist, dann würfelt erneut bzw. zieht eine neue Charakterkarte.



GB

Who has 3?

The classic as a children's version for 2 - 4 players

The dinosaurs have played outside all day, but now it is time to go home. The goal is to get all the dinosaurs into their caves before nightfall.

Included in the game: 1 game board, 12 game pieces, 1 dice (1-3)

Setting up the game: The playing board is placed in the middle. Each person takes 3 game pieces of the same colour and fills the corresponding 4 corner squares. The coloured game pieces represent the following dinosaurs:

- RED = Tyrannosaurus Rex (Tommy)
- BLUE = Plateosaurus (Paula)
- YELLOW = Pteranodon (Pia)
- GREEN = Triceratops (Tobias)



How to play: Players take turns rolling the die until someone rolls a 3. This person may start. The object is to bring the 3 game pieces once around the game board and into the "cave" with the corresponding colour as quickly as possible. Players each roll the die once in a clockwise direction. Each player then moves any piece of the same colour the number of spaces shown on the die. If a player lands his game piece on a space already occupied by another player this other player must take his piece out of the game and then restart the long march across the entire board. If the space is occupied by your own piece you cannot move forward and the player concerned must move with one of his other pieces. Your own and other game pieces may be skipped over. In order to make the game even more interesting the following can be agreed upon before beginning the game:

- that you may roll 3 times if you do not have any pieces on the game board.
- that the players may only put their individual pieces onto the game board after rolling a predetermined number (e.g. the number 3).
- that each player may roll again after rolling a 3.
- that the exact number must be rolled in order to enter your own "cave" and game

pieces may not be skipped over. The first person to get all 3 of their own game pieces safely into their own “cave” wins. The person then yells “Rooaar!” and wins.

LADDER GAME

THE BELOVED GAME OF DICE AS A CHILDREN'S VERSION FOR 2 - 4

PLAYERS

Oh no, the Dinosaur baby can't find his mother and needs help! The way there is long and full of ladders and stones, but this doesn't stop you! Who can show the Dinosaur mama the way there the fastest?

Included in the game: 1 game board, 1 dice (1-3), 4 game pieces

Setting up the game: The playing board is placed in the middle. Each person receive a playing piece of a different colour which is placed at the start.

How to play: The youngest player begins first, after which the players roll the dice in turn. Each person moves forward as many spaces as shown on the die. There is no limit to the number of pieces which can be on one space; you cannot “throw out” another player's piece. If a piece lands on a ladder (green space) or on a rock (yellow space) you either move up the ladder or go back following the arrow. The first player to reach the destination square by rolling the exact number needed, and yells “Rooaar!”, wins.

Dinosaur Race

THE EXCITING RUNNING GAME FOR 2 - 4 PLAYERS

Today there is a race in the Dinosaur jungle! Which dinosaur will cross the finish line first? On your mark, get set, rooaar - Go!

Included in the game: 1 game board, 4 game pieces, 1 dice (1-3), 1 coloured dice

Setting up the game: The playing board is placed in the middle. Each person receives a playing piece of a different colour which is placed at the start.



GB

How to play: You play in turn going clockwise. The person who most recently had a birthday begins.

Easy:

Option 1: Each player selects a dinosaur. The person whose turn it is rolls the dice and then moves their game piece the number of spaces shown on the dice. The next player takes a turn. The person whose dinosaur reaches the chequered flag first wins. The final space does not need to be reached by rolling the exact number.

Option 2: This game can also be played without one individual winner! Simply keep rolling the dice until all the dinosaurs have reached the end.

Hard:

Play using all the game pieces regardless of how many people are playing. Roll both dice. The coloured dice decides which piece gets moved and the number dice shows how many spaces forward the piece may be moved. If the coloured dice is rolled to the colour white the player who rolled may decide which piece to move forward. Think carefully! Can you already get a piece across the finish line or are you going to make it easy for someone else to win? The first player to reach the end by rolling the exact number needed wins.

VOLCANIC ERUPTION

THE COLOURED DICE TEAM GAME FOR 1 - 4 PLAYERS

Help! The volcano is erupting and the dinosaurs need to get to safety! Help the dinosaurs to complete their tasks so all their friends can be rescued from the lava in time, before it reaches the dinosaur village! You must complete the following tasks:

1. Run like a Triceratops
2. Roar like a T-Rex
3. Hop on one leg

4. Stomp around the table like a heavy dinosaur
5. Move like a flying dinosaur

Included in the game: 1 game board, 1 coloured dice, 1 game piece, 6 volcano cards

Setting up the game: The playing board is placed in the middle. One game piece is used to play the game. Use the enclosed game piece and place it on the "Rooaar!" space. This is both the start and end. You will find 6 volcano cards on the separate insert. Cut these out and place them on the corner of the game board with the volcano.

How to play: Players alternate turns moving clockwise. The biggest dinosaur fan goes first. Together you help find all the dinosaurs and bring them to safety away from the volcano. When it is your turn, roll the coloured dice. If there is a tuft of grass on the next field in the clockwise direction in the colour shown by the dice, you may move the character to the next field.

Attention: The colour white is a joker colour. It represents all the colours. If you roll the colour white you may always move forward. If the colours on the dice and the next space do not match then the dinosaurs are out of breath and you may not move forward. But, the lava is getting closer. Place a volcano card on the opposite corner. If you land on a task space the player must complete the corresponding task (see game board). Only then is the task complete and you may continue. The game ends when all the tasks have been completed and the end has been reached with a loud "Rooaar!". You worked well as a team and won the game together. If the last card has been removed from the corner with the volcano before the game piece has reached the destination, then you did not complete all the tasks in time and have lost the game. You better give it another go right away!

The game can also be easily played alone. Just slip into the lead role and attempt to complete all the tasks on your own.



GB

Domino

The BELOVED CHILDREN'S CARD GAME FOR 2 - 4 PLAYERS

Included in the game: 25 game cards

Setting up the game: Sort the different character species. The game is played with only 25 cards. In this version of the game the different background colours have no significance. With 4 players each player receive 4 cards. With 3 players each player receives 5 cards and with 2 players each player receives 6 cards. One card is placed face up on the table as the starting card. The remaining cards are placed in a stack face down in the middle of the table.

How to play: The youngest player begins and must attempt to place one of his cards on one end of the starting card. The characters placed next to each other must match, however, (for example, T-Rex to T-Rex and Triceratops to Triceratops, regardless of the colour). If you cannot place down a card because your cards do not match the character at the end of the row then you must draw a card from the draw pile. If this card does not match you must sit out and the next player takes a turn. The game continues and the winner is the player who can place all his cards down first. If no one can place down a card even though players still have cards in their possession the game must stop. Then the player with the fewest numbers of cards in their hand wins.

Seek & Find

The QUICK REACTION GAME FOR 2 - 4 PLAYERS

Included in the game: 35 game cards, 1 coloured dice

Setting up the game: Place all cards (except for the character cards) face up in the middle of the table so that they are easily visible. The character cards are place in a pile to the side.

How to play: Play runs simultaneously. The coloured dice is rolled by each player in turn moving clockwise.

Game version 1 - with coloured dice/without character cards (easy)

In each new round the players take turns rolling the coloured dice. Everyone must then attempt to find the card that matches the colour on the dice and grab it. The players tap the card as quickly as possible and leave their hand on the card. Then everyone decides who was the fastest and who found the correct card. If you were the fastest player to tap the correct card then you may keep it. If someone taps the incorrect card (regardless of whether or not he was the fastest) then he must place one card from his pile back into the middle of the table. The first person to collect 6 cards wins.

Game version 2 - with character cards/without coloured dice (easy)

This version is played the way version 1 is - replace the coloured dice with the 10 character cards. In each new round the players take turns turning over a character card. Then players must try to find a card with the character shown and get it first. The character cards used will be placed on a separate discard pile. Once the character cards have all been used shuffle the cards and turn the discard pile into a new draw pile.

Game version 3 - with character cards/with coloured dice (hard)

Pick a person to be the game leader. This person receives the character cards and the coloured dice. In each round this person simultaneously uncovers one character card and rolls the coloured dice. If the character card shown is a T-Rex the remaining players must find a card with a T-Rex. But that would be too easy. The coloured dice is also in play. It specifies the colour of the background on which the character is found. The players must now try to find the matching card. They tap the card as quickly as possible and leave their hand on the card. Then the game leader decides who was the fastest and who found the correct card. If you were the fastest player to tap the correct card then you may keep it. If someone taps the incorrect card (regardless of whether or not he was the fastest) then he must place one card from his pile back into the middle of the table. The first person to collect 6 cards wins. You may lower or increase the number of cards collected in each version of the game, depending on how many players there are. If the card required is no longer in the game then roll again, or draw another character card.

Qui a Le 3 ?

La version pour enfants du classique, pour 2 à 4 joueurs

Les dinos ont joué dehors toute la journée, mais il est temps de rentrer à la maison. Il est temps de placer tous les dinos le plus vite possible dans leurs grottes avant la tombée de la nuit.

Le jeu contient : 1 plateau, 12 pions, 1 dé numéroté

Préparation du jeu : Le plateau est placé au milieu. Chaque personne prend 3 pions d'une couleur et occupe les 4 cases de coin correspondantes. Les pions de couleur représentent les dinos suivants :

- ROUGE = Tyrannosaurus rex (Tommy)
- BLEU = Plateosaurus (Paula)
- JAUNE = Ptéranodon (Pia)
- VERT = Tricératops (Tobias)



Déroulement du jeu : Le dé est lancé à tour de rôle jusqu'à l'obtention d'un 3. Ce membre de l'équipe peut commencer. La mission consiste à faire le tour du plateau le plus rapidement possible jusqu'à la « grotte » avec les 3 pions de la couleur correspondante. Les joueurs lancent le dé les uns après les autres dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur avance un pion quelconque d'une couleur en fonction du chiffre obtenu sur le dé. Si un membre de l'équipe avance son propre pion sur une case déjà occupée par une autre personne, cet autre joueur doit retirer son pion du jeu et recommencer depuis le début la longue marche sur le plateau de jeu. Si une case est occupée par un propre pion, il n'est pas possible de jouer ce tour et la personne concernée doit avancer l'un de ses autres pions. Il est possible de sauter par-dessus ses propres pions et des pions d'autres joueurs. Pour rendre le jeu encore plus intéressant, il est possible de convenir ce qui suit dès le début :

- on peut lancer le dé 3 fois quand aucun des propres pions n'est en jeu.
- au début de la partie, les membres de l'équipe ne peuvent placer leurs pions individuels sur le plateau qu'après avoir obtenu, par lancer de dé, un certain nombre de points fixé au préalable (par ex. le chiffre 3).

- on peut relancer une fois le dé après avoir obtenu un 3.
- pour rentrer dans sa propre « grotte », il faut avoir obtenu exactement le chiffre nécessaire par lancer de dé et il ne faut pas sauter les pions. Le vainqueur est le premier qui réussit à mettre les 3 pions en sécurité dans sa propre « grotte ». Cette personne crie à haute voix « *Rooaar!* » et a gagné.

Jeu De L'échelle

La version pour enfants du jeu de dé populaire, pour 2 à 4 joueurs

Oh non, le bébé dino ne retrouve plus sa maman et a besoin d'aide ! Le chemin est long et rempli d'échelles et de pierres, mais que cela ne vous arrête pas ! Qui peut montrer le chemin le plus rapide à la maman dino ?

Le jeu contient : 1 plateau, 1 dé numéroté, 4 pions

Préparation du jeu : Le plateau est placé au milieu. Chaque personne reçoit un pion d'une couleur qui est placé sur la case de départ.

Déroulement du jeu : Le membre le plus jeune de l'équipe commence, puis les joueurs lancent les dés à tour de rôle. Chaque personne avance son pion du nombre de cases indiqué lors du lancer du dé. Une case peut contenir un nombre quelconque de pions, il n'est pas possible de « prendre » les pions adverses. Si un pion finit sur une échelle (case verte) ou une pierre (case jaune), il faut alors soit monter à l'échelle ou reculer en suivant la flèche. Celui qui atteint en premier la case finale en obtenant le nombre de points exact et crie « *Rooaar!* » a gagné..

Course DINO

Le jeu de course passionnant, pour 2 à 4 joueurs

Aujourd'hui, la jungle des dinos est animée, car une course a lieu ! Quel dino atteindra en premier la ligne d'arrivée ? À vos marques, prêt, *rooaar* – Partez !

Le jeu contient : 1 plateau, 4 pions, 1 dé numéroté, 1 dé de couleur

Préparation du jeu : Le plateau est placé au milieu. Chaque joueur reçoit un pion d'une couleur qui est placé sur la case de départ.

Déroulement du jeu : Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a fêté son anniversaire en dernier commence.

Facile :

Variante 1 : Chaque joueur choisit un dino au début de la partie. La personne dont c'est le tour de jouer lance le dé numéroté et avance son pion conformément au nombre de points obtenu. C'est ensuite au tour du membre suivant de l'équipe de jouer. Le vainqueur est celui dont le dino atteint en premier le drapeau quadrillé de la ligne d'arrivée. Il n'est pas nécessaire d'obtenir le nombre de points exact pour atteindre la case d'arrivée.

Variante 2: Ce jeu peut aussi se jouer sans un seul vainqueur ! Pour cela, il suffit de lancer le dé jusqu'à ce que tous les dinos aient atteint la ligne d'arrivée.

Difficile :

Cette variante se joue avec tous les pions, quel que soit le nombre de participants. On y lance les deux dés. Le dé de couleur décide du pion à placer et le dé numéroté indique de combien de cases le pion peut avancer. Si le dé de couleur indique la couleur blanche, la personne peut décider quel pion faire avancer. Réfléchis bien ! Tu peux déjà mettre un pion en jeu ou bien tu facilites la victoire de quelqu'un d'autre ? Le vainqueur est le joueur dont un dino atteint en premier la ligne d'arrivée en obtenant le nombre de points exact.

Éruption volcanique

Le jeu d'équipe avec dé de couleur, pour 1 à 4 joueurs

À l'aide, le grand volcan entre en éruption et les dinos doivent se mettre à l'abri ! Aide les dinos à accomplir les tâches et à sauver ainsi tous leurs amis de la lave à temps avant qu'elle n'atteigne le village des dinos ! Pour ce faire, vous devez accomplir les tâches suivantes :

1. Cours comme un tricératops
2. Rugis comme un T-rex
3. Sautille sur une jambe
4. Piétine autour de la table comme un dino lourd
5. Déplace-toi comme un ptérosaure

Le jeu contient : 1 plateau, 1 dé numéroté, 1 pion, 6 cartes de volcan

Préparation du jeu : Le plateau est placé au milieu. La partie se joue avec un pion. Utilisez pour cela l'un des pions contenus et placez-le sur la case « Roaar ! ». Celle-ci est la case de départ et d'arrivée. Vous trouverez 6 cartes de volcan sur le feuillet intercalaire séparé. Découpez-les et placez-les au coin du plateau avec le volcan.

Déroulement du jeu : Vous jouez en alternant dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus grand fan de dinos commence. Vous aidez ensemble à trouver tous les dinos et à les mettre à l'abri du volcan. Le joueur dont c'est le tour de jouer lance le dé de couleur. Si la case suivante dans le sens des aiguilles d'une montre contient une touffe d'herbe de la couleur indiquée sur le dé, vous pouvez y avancer le pion.

Attention : La couleur blanche a une fonction de joker. Elle représente toutes les couleurs. Dans ce cas, vous pouvez toujours avancer d'une case. Si les couleurs du dé et de la case ne correspondent pas, les dinos sont essoufflés et tu ne peux pas continuer d'avancer. Mais la lave se rapproche. Pour cette raison, posez une carte de volcan dans le coin d'en face. Si vous parvenez sur une case de tâche, la personne doit exécuter l'action correspondante (voir le plan de jeu). C'est seulement à ce moment-là que la tâche est accomplie et vous pouvez continuer d'avancer. La partie s'achève quand toutes les tâches ont été accomplies et la case d'arrivée a été atteinte en criant un « rooaar ! » à voix haute. Vous avez bien travaillé en équipe et avez gagné la partie ensemble. Si la dernière carte a quitté le coin avec le volcan avant que le pion n'ait atteint la case d'arrivée, vous n'avez malheureusement pas pu exécuter toutes les tâches et avez perdu ensemble. Essayez donc encore une fois !

La partie se joue aussi parfaitement tout seul. Vous vous glissez dans le rôle principal et tentez d'exécuter toutes les tâches tout seul.



Domino

Le jeu de cartes populaire pour enfants, pour 2 à 4 joueurs

Le jeu contient : 25 cartes

Préparation du jeu : Mettez les cartes de personnages à part. On ne joue qu'avec 25 cartes. Les différents fonds de couleur n'ont aucune signification dans cette variante de jeu. Pour une partie à 4 joueurs, chaque joueur reçoit 4 cartes. Pour une partie à 3 joueurs, chaque joueur reçoit 5 cartes et pour une partie à 2 joueurs, chaque joueur reçoit 6 cartes. Une carte face visible est placée sur la table comme carte de départ. Le reste des cartes est placé face cachée au milieu de la table pour servir de pile.

Déroulement du jeu : Le plus jeune membre de l'équipe commence et doit essayer de poser une des cartes qu'il tient en main à l'extrémité de la carte de départ. La condition est que les personnages posés les uns contre les autres correspondent (par ex. un T-rex à côté d'un T-rex et un tricératops à côté d'un tricératops, quelle qu'en soit la couleur). Si un joueur ne peut poser aucune carte parce que ses cartes ne correspondent pas au personnage à l'extrémité de la rangée doit prendre une carte de la pile face cachée. Si cette carte ne correspond pas non plus, le joueur passe son tour et c'est au tour du joueur suivant de jouer. La partie se poursuit ainsi et celui qui parvient à poser toutes ses cartes en premier gagne la première place. Si personne ne plus rien poser bien que des membres de l'équipe aient encore des cartes en main, il faut arrêter la partie. Le vainqueur est alors celui qui a le moins de cartes en main.

CHERCHER ET TROUVER

Le jeu de réaction rapide, pour 2 à 4 joueurs

Le jeu contient : 35 cartes, 1 dé de couleur

Préparation du jeu : Posez toutes les cartes (sauf les cartes de personnages) bien visibles au milieu de la table, face illustrée vers le haut. Posez les cartes de personnages sur le côté en formant une pile.

Déroulement du jeu : On joue simultanément. Le dé de couleur est lancé à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Variante de jeu 1 – avec un dé de couleur/
sans cartes de personnages (Simple)**

Lors de chaque nouveau tour, les joueurs lancent à tour de rôle le dé de couleur. Désormais, toutes les personnes doivent essayer de trouver la carte dont la couleur correspond à celle du dé et la ramasser. Les joueurs tapent le plus rapidement possible sur la carte demandée et gardent la main sur la carte. Maintenant, tous décident ensemble qui était le plus rapide et qui a trouvé la bonne carte. Si tu as été le plus rapide à trouver la bonne carte, tu peux la conserver. Si une personne (que ce soit la plus rapide ou non) a tapé sur une mauvaise carte, celle-ci doit remettre au milieu de la table une carte du tas qu'elle a récoltée. Le vainqueur est le premier qui est parvenu à récolter 6 cartes.

Variante de jeu 2 – avec des cartes de personnages/sans dé de couleur (Simple)

Tu joues ce jeu comme la variante de jeu 1 – Remplace le dé de couleur par 10 cartes de personnages. Lors de chaque nouveau tour, les joueurs découvrent une carte de personnage en alternant. Il faut maintenant essayer de trouver une carte avec le personnage affiché et de la ramasser. Les cartes de personnages utilisées sont regroupées pour former une défausse séparée. Si les cartes de personnages ont toutes été utilisées, mélangez les cartes et transformez la défausse en une nouvelle pile.

Variante de jeu 3 – avec des cartes de personnages/avec dé de couleur (Difficile)

Désignez une personne comme meneur de jeu. Celui-ci reçoit les cartes de personnages et le dé de couleur. À chaque tour, celui-ci découvre simultanément une carte de personnage et lance le dé de couleur. Lorsque la carte de personnage montre le T-rex, les autres membres de l'équipe doivent essayer de trouver une carte avec le T-rex. Mais cela serait trop facile. En effet, le dé de couleur est encore en jeu. Il détermine la couleur du fond sur lequel se trouve le personnage. Les joueurs doivent désormais essayer de trouver la carte assortie et de la ramasser. Ils tapent le plus rapidement possible sur la carte souhaitée et gardent la main sur la carte. Le meneur de jeu décide maintenant qui a été le plus rapide et qui a trouvé la bonne carte. Si tu as été le plus rapide à trouver la bonne carte, tu peux la conserver. Si une personne (que ce soit la plus rapide ou non) a tapé sur une mauvaise carte, celle-ci doit remettre au milieu de la table une carte du tas qu'elle a récoltée. Le vainqueur est le premier qui est parvenu à récolter 6 cartes. Pour toutes les variantes de jeu, vous pouvez réduire ou augmenter le nombre des cartes récoltées, ce en fonction du nombre de membres constituant l'équipe. Si une carte qui n'est plus en jeu est requise, relancez le dé ou tirez une nouvelle carte de personnage.



IT

CHI HA IL 3?

IL CLASSICO IN VERSIONE BAMBINI PER 2 - 4 GIOCATORI

I dinosauri hanno giocato fuori casa tutto il giorno, ma adesso è il momento di rientrare. L'obiettivo è quello di portare tutti i dinosauri nelle loro caverne il più velocemente possibile prima che scenda la notte.

Il gioco comprende: 1 tabellone, 12 pedine, 1 dado con i numeri

Preparazione del gioco: Si sistema il tabellone al centro. Ogni giocatore prende 3 pedine di un colore e occupa le corrispondenti 4 caselle d'angolo. Le pedine di gioco colorate rappresentano i seguenti dinosauri:

- ROSSO = Tyrannosaurus Rex (Tommy)
- BLU = Plateosauro (Paula)
- GIALLO = Pteranodonte (Pia)
- VERDE = Triceratopo (Tobias)



Svolgimento del gioco: Si tirano i dadi a turno fino a quando qualcuno tira un 3. Inizia questo membro della squadra. Lo scopo è di far percorrere il più velocemente possibile il tabellone alle 3 pedine e di portarle nella „caverna“ del rispettivo colore. Si tirano i dadi una volta ciascuno consecutivamente in senso orario. Ogni giocatore sposta quindi in avanti una pedina qualsiasi di un colore fino del rispettivo numero ottenuto con il dado. Se un giocatore arriva con la propria pedina in una casella già occupata da un altro giocatore, quest'ultimo deve rimuovere la propria pedina dal gioco e ricominciare la lunga marcia sull'intero tabellone. Se la casella è occupata da una propria pedina, non è possibile eseguire questa mossa e il giocatore deve andare avanti con un'altra pedina. In linea di principio le proprie pedine e quelle degli altri giocatori non possono essere scavalcate. Per rendere il gioco ancora più interessante, è possibile anche concordare all'inizio che:

- è possibile tirare i dadi 3 volte se non c'è una propria pedina in gioco.
- all'inizio della partita i giocatori possono mettere nella casella le loro singole pedine solo dopo aver ottenuto un numero prestabilito di punti (ad es. il numero 3).
- è concesso lanciare di nuovo il dado dopo che è uscito un 3.

– quando si entra nella propria „caverna“, si deve tirare esattamente il numero di dadi richiesto e le pedine non possono essere saltate. Il primo giocatore a portare tutte e 3 le pedine in salvo nella propria „caverna“ vince. La persona grida forte „Rooaar!“ e ha vinto.

IL GIOCO DELLE SCALE

IL POPOLARE GIOCO DEI DADI IN VERSIONE PER BAMBINI PER 2 – 4 GIOCATORI

Oh no, il piccolo dinosauro non riesce più a trovare la sua mamma e ha bisogno di aiuto! Il percorso è lungo e pieno di scale e pietre, ma non lascerai che questo ti fermi! Chi può mostrare più velocemente la strada alla mamma dinosauro?

Il gioco comprende: 1 tabellone, 1 dado con i numeri, 4 pedine

Preparazione del gioco: Si sistema il tabellone al centro. Ogni giocatore riceve una pedina di un colore la quale viene posizionata sulla casella di partenza.

Svolgimento del gioco: Inizia il componente più giovane della squadra, successivamente i giocatori tirano i dadi a turno. Ogni giocatore avanza con la pedina di tante caselle quanti sono i punti indicati sul dado. Su una casella si possono sistemare quante pedine si vuole, ciò non significa che le pedine avversarie vengono „attaccate“. Se una pedina finisce su una scala (caselle verdi) o su una pietra (caselle gialle), va su per la scala o torna giù con le frecce. La prima persona che raggiunge la casella di destinazione con un punteggio esatto e grida „Rooaar!“ è il vincitore.

CORSA DEI DINOSAURI

L'emozionante gioco di corsa per 2 – 4 giocatori

Oggi sta succedendo qualcosa nella foresta dei dinosauri, perché c'è una gara! Quale dinosauro taglierà per primo al traguardo? Ai posti di partenza, pronti, rooar - via!



IT

Il gioco comprende: 1 tabellone, 4 pedine, 1 dado con i numeri, 1 dado a colori

Preparazione del gioco: Si sistema il tabellone al centro. Ogni giocatore riceve una pedina di un colore, la quale viene posizionata sulla casella di partenza.

Svolgimento del gioco: Si gioca in senso orario. Chi ha compiuto gli anni più di recente può iniziare.

Facile:

Variante 1: All'inizio ogni giocatore sceglie un dinosauro. La persona, a cui tocca il turno, lancia il dado con i numeri e sposta la propria pedina del numero corrispondente ai punti ottenuti con il dado. È il turno del giocatore successivo. Il vincitore è il primo Dinosauro che raggiunge la bandiera a scacchi. Non è necessario raggiungere la casella di destinazione con un numero esatto di punti.

Variante 2: È possibile giocare benissimo a questo gioco senza un unico vincitore! Per fare questo, basta lanciare i dadi fino a quando tutti i dinosauri hanno raggiunto il traguardo.

Difficile:

Si gioca con tutte le pedine, non importa quante persone siano coinvolte. Si lanciano entrambi i dadi. Il dado a colori stabilisce quale pedina piazzare e il dado con i numeri mostra di quante caselle può avanzare la pedina. Se il dado a colori indica il colore bianco, la persona può decidere quale pedina spostare. Pensaci bene! Riesci a portare una pedina al traguardo o stai facilitando la vittoria a qualcun altro? Vince chi per primo che porta al traguardo un dinosauro con il numero esatto di punti.

ERUZIONE DEL VULCANO

GIOCO CON IL DADO A COLORI PER 1 – 4 GIOCATORI

Aiuto, il grande vulcano sta eruttando e i dinosauri devono mettersi in salvo! Aiuta i dinosauri a completare i compiti e salva tutti i loro amici dalla lava prima che raggiunga il villaggio dei dinosauri! Dovete completare i seguenti compiti:

1. Corri come un triceratopo
2. Ruggisci come un T-Rex
3. Salta su una gamba sola
4. Cammina intorno al tavolo come un dinosauro pesante
5. Muoviti come uno pterosauro

Il gioco comprende: 1 tabellone di gioco, 1 dado a colori, 1 pedina, 6 carte vulcano

Preparazione del gioco: Si sistema il tabellone al centro. Il gioco si gioca con una pedina. Per farlo, usa una pedina inclusa e mettila sulla casella „Rooaar!”. Questa è la casella di partenza e di destinazione. Sull'inserto separato troverete 6 carte vulcano. Ritagliatele e mettetele nell'angolo del tabellone di gioco con il vulcano.

Svolgimento del gioco: Si gioca a turno in senso orario. Comincia il più grande fan dei dinosauri. Insieme aiuterete a trovare tutti i dinosauri e a portarli in salvo dal vulcano. Chi è di turno lancia il dado a colori. Se c'è un ciuffo d'erba del colore indicato dal dado sulla casella successiva in senso orario, potete muovere la pedina sulla casella successiva.

Attenzione: Il colore bianco ha la funzione di jolly. Sostituisce tutti i colori. In questo caso, si può sempre avanzare di una casella. Se i colori di dado e casella non corrispondono, i dinosauri non hanno più fiato e non si può andare avanti. Ma la lava si avvicina. Perciò, mettete una carta vulcano nell'angolo opposto. Quando si arriva a un'area compito, la persona deve eseguire l'azione corrispondente (vedi tabellone). Solo allora il compito è stato completato e si può proseguire. Il gioco finisce quando tutti i compiti sono stati completati e la casella di destinazione è stata raggiunta con un forte „Rooaar!”. Avete lavorato bene in squadra e avete vinto la partita insieme. Se l'ultima tessera è uscita dall'angolo con il vulcano prima che la pedina in gioco raggiunga la casella di destinazione, purtroppo non siete riusciti a completare tutti i compiti e avete perso collettivamente. La cosa migliore è riprovarci subito!

È possibile anche giocare da soli. Assumete il ruolo di protagonisti e cercate di completare tutti i compiti da soli



Domino

IL POPOLARE GIOCO DI CARTE PER BAMBINI PER 2 – 4 GIOCATORI

Il gioco comprende: 25 carte da gioco

Preparazione del gioco: Scartare le carte personaggio. Si gioca solo con 25 carte. I diversi sfondi colorati non hanno alcun significato in questa variante di gioco. Se i giocatori sono 4, ognuno riceve 4 carte. Con 3 giocatori, ogni giocatore riceve 5 carte e con 2 giocatori, ognuno riceve 6 carte. Sul tavolo si mette una carta a faccia in su come carta iniziale. Le carte rimanenti vengono messe a faccia in giù al centro del tavolo come mazzo di pesca.

Svolgimento del gioco: Inizia il componente più giovane della squadra che deve cercare di piazzare una delle carte della sua mano ad un'estremità della carta iniziale. Il prerequisito per questo è che i personaggi posti uno accanto all'altro corrispondano (ad esempio, il T-Rex deve essere messo accanto al T-Rex e il Triceratopo accanto al Triceratopo, indipendentemente dal colore). Se qualcuno non riesce a piazzare una carta perché le sue carte non corrispondono al personaggio alla fine della fila, deve pescare una carta a faccia in giù dal mazzo di pesca. Se anche questa carta non va bene, la persona deve saltare un turno e si passa al giocatore successivo. Il gioco continua così e il primo posto va a chi è riuscito a piazzare tutte le carte per primo. Se nessuno può più piazzare carte, anche se i componenti della squadra hanno ancora carte in loro possesso, si deve terminare il gioco. Vince quindi colui che ha meno carte in mano.

Cerca e TROVA

IL GIOCO DI REAZIONE VELOCE PER 2 – 4 GIOCATORI

Il gioco comprende: 35 carte da gioco, 1 dado a colori

Preparazione del gioco: Mettete tutte le carte (tranne quelle personaggio) a faccia in su al centro del tavolo in modo che siano ben visibili. Mettete le carte personaggio in una pila a lato.

Svolgimento del gioco: Si gioca simultaneamente. Il dado a colori viene lanciato a turno in senso orario.

Variante di gioco 1 - con dado a colori/senza carte personaggio (facile)

A ogni nuovo turno, i giocatori tirano a turno il dado a colori. Tutti devono cercare di trovare e prendere la carta con il colore mostrato dal dado. I giocatori toccano la carta richiesta il più velocemente possibile e tengono la mano sulla carta. Ora tutti insieme decidono chi è stato il più veloce e chi ha trovato la carta giusta. Se tu sei stato il più veloce e la carta è giusta, puoi tenerla. Se una persona (non importa che sia la più veloce o meno) tocca una carta sbagliata, deve rimettere al centro del tavolo una carta del mazzo che ha raccolto. La prima persona che è riuscita a raccogliere 6 carte vince.

Variante di gioco 2 - con carte personaggio/senza dado a colori (facile)

Si gioca come la variante di gioco 1 – Scambia il dado a colori con le 10 carte personaggio. A ogni nuovo turno, i giocatori scoprono a turno una carta personaggio. Ora si deve cercare di trovare e prendere una carta con il personaggio illustrato. Le carte personaggio usate vengono raccolte in un mazzo degli scarti a parte. Quando le carte personaggio sono esaurite, mescolate le carte e fate diventare il mazzo degli scarti il nuovo mazzo di pesca.

Variante di gioco 3 - con carte personaggio/con dado a colori (difficile)

Nominate una persona come leader di gioco. La persona riceve le carte personaggio e il dado a colori. Ogni turno, questo giocatore scopre contemporaneamente una carta personaggio e tira il dado a colori. Se la carta personaggio mostra il T-Rex, i restanti componenti della squadra devono cercare di trovare una carta con il T-Rex. Sarebbe troppo facile però. C'è ancora il dado a colori in gioco, che stabilisce il colore dello sfondo su cui si trova il personaggio. I giocatori devono ora cercare di trovare la carta corrispondente e prenderla. Toccano la carta richiesta il più velocemente possibile e tengono la mano sulla carta. Il leader di gioco decide chi è stato il più veloce e chi ha trovato la carta giusta. Se sei stato il più veloce e la carta è giusta, puoi tenerla. Se una persona (non importa che sia la più veloce o meno) ha toccato una carta sbagliata, deve rimettere al centro del tavolo una carta dal mazzo che ha raccolto. La prima persona che è riuscita a raccogliere 6 carte vince. In tutte le varianti di gioco, è possibile ridurre o aumentare il numero di carte raccolte a seconda del numero di componenti della squadra. Se è richiesta una carta che non è più in gioco, tirate di nuovo il dado o pescate una nuova carta personaggio.



330013564