

DEUTSCH DEN DINOS AUF DER SPUR

Ein prähistorisches Dino-Memo.

Spieler: 2 – 4
Jahre: 5 – 99
Spieldauer: ca. 10 min

Autor: Patrice le Quéré
Illustration: Gabriele Renner

SPIELINHALT

4 Dinos in 4 Farben
26 Suchkarten
5 Dinokarten
1 Nietenkarte
4 Wegekarten
1 Spielanleitung

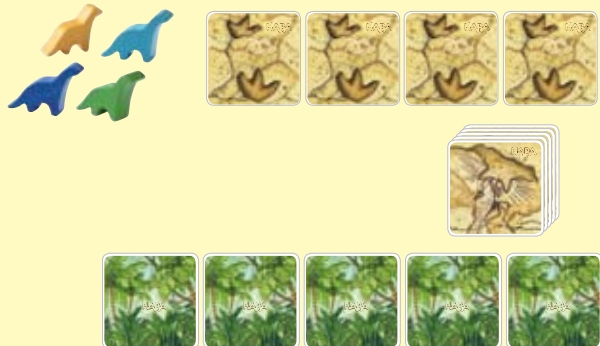


SPIELTDEE

Im Dschungel wurden Dinos gesichtet! Ihr macht euch sofort auf den Weg, um diese Sensation mit eigenen Augen zu sehen. Doch es ist gar nicht so einfach, die gewaltigen Urzeittiere zu Gesicht zu bekommen. Wer es schafft, die gesuchten Dinos nacheinander aufzudecken und als Erster das Ziel zu erreichen, gewinnt das Spiel.

SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält einen Dino. Überzählige Dinos kommen in die Schachtel zurück. Legt die Wegekarten so aneinander, dass eine Laufstrecke entsteht. Stellt eure Dinos vor den Fußabdruck der ersten Wegekarte. Mischt alle Dinokarten und reiht sie verdeckt in der Tischmitte aneinander. Die Suchkarten werden ebenfalls gemischt, haltet sie als verdeckten Stapel bereit. Die Nietenkarte kommt aus dem Spiel, sie wird nur für die Variante benötigt.



SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt einen T-Rex gesehen hat, beginnt und deckt die oberste Suchkarte auf.

Was ist auf der Suchkarte zu sehen?

- Das Tauschsymbol (= zwei Pfeile)
Vertausche zwei beliebige Dinokarten, ohne sie dabei anzuschauen. Danach darfst du sofort eine weitere Suchkarte aufdecken.
- Zwei oder drei Dinos
Decke nacheinander so viele Dinokarten auf, wie Dinos auf der Suchkarte abgebildet sind.
 - Sind auf den aufgedeckten Dinokarten genau die gleichen Dinos wie auf der Suchkarte, darfst du deinen Dino auf der Laufstrecke einen Fußabdruck vorziehen.
 - Unterscheiden sich ein oder mehrere Dinos von denen auf der Suchkarte, hast du leider Pech gehabt.

Verdecke die offenen Dinokarten wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben und lege die Suchkarte auf den Ablagestapel.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt eine neue Suchkarte auf. Ist der Stapel mit Suchkarten leer, wird der Ablagestapel neu gemischt.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seinen Dino über die Laufstrecke hinauszieht und damit gewinnt.

Variante für Dino-Experten:

Es wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt bis auf folgende Änderung:

Ihr mischt die Nietenkarte unter die Dinokarten und bildet aus allen sechs Karten eine Reihe. Deckt ein Spieler die Nietenkarte auf, ist sein Zug sofort beendet.

ENGLISH ON THE HUNT FOR DINOS

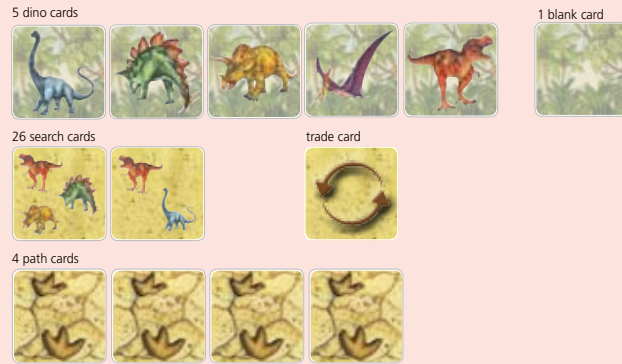
A prehistoric dinosaur memory matching game.

Player: 2 – 4
Age: 5 – 99
Length of the game: approx. 10 min.

Author: Patrice le Quéré
Illustration: Gabriele Renner

CONTENTS:

4 dinos in 4 colors
26 search cards
5 dino cards
1 blank card
4 dinosaur track cards
1 game guide



GAME IDEA

Dinos have been spotted in the jungle! You make hasty tracks after them to experience this excitement with your own eyes. But it's not very easy to catch sight of these massive ancient creatures. Whoever manages to uncover the sought after dinos and reach the end of the dinosaur footprint path first wins the game.

GAME PREPARATION

Every player receives a dinosaur. Return any extra dinos to the game box. Place the track cards in a row to form a game path for all of the dinosaurs. Place your dinos at the first footprint on the first card. Shuffle the five dino cards and place each in a row face down in the middle of the table. Also shuffle the search cards and stack the 26 cards face down in a pile. The blank card is not used in this game. It is needed only for the next variation of the game.



HOW TO PLAY

Play in a clockwise direction. The player who last saw a T-Rex begins and turns over the top search card.

What is on the search card?

- The trade symbol (= two arrows)
Without looking at the dino cards take two and make them trade places. Then turn over another search card.
- Two or three dinos
Turn over as many dino cards in a row as are pictured on the search card.
 - If the dino cards you turned over picture the exact same dinos as on the search card, you can move your dino forward on the game path one footprint.
 - If one or more of the dinos are different from those on the search card, you are out of luck and your dino remains where it is.

After all the players have seen the flipped over dino cards, turn each over again and place the search card in the discard pile.

It is then the next player's turn to turn over a new search card. When you run out of search cards, shuffle the discard pile again.

END OF THE GAME

The game is over as soon as a player reaches the end of the game path, thus winning the game.

Variations for dino experts:

Follow the basic rules, but with the following change:

Shuffle the blank card into the dino cards and place all six cards in a row. If a player turns over the blank card, his turn is immediately over.

FRENCH DINO POURSUITE

Un jeu de mémoire préhistorique.

Joueurs: 2 – 4
Age: 5 – 99 ans
Durée de la partie : env. 10 min

Auteur : Patrice le Quéré
Illustration : Gabriele Renner

CONTENU DU JEU

4 dinosaures de 4 couleurs différentes
26 cartes de recherche
5 cartes de dinosaure
1 carte vierge
4 cartes de parcours
1 règle du jeu

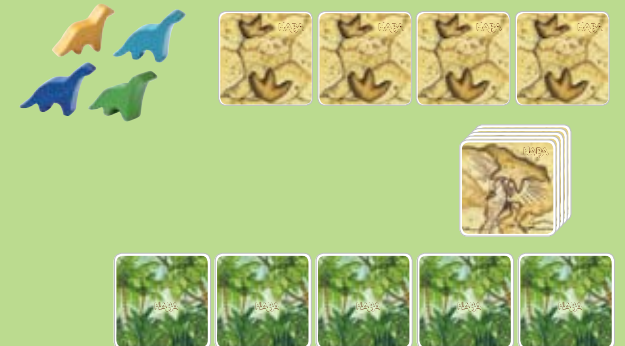


IDEE

Des dinosaures ont été aperçus dans la jungle ! Vous partez immédiatement à leur recherche pour les voir de vos propres yeux. Ce n'est pas si facile de se retrouver face à ces gigantesques animaux préhistoriques. Celui qui réussit à découvrir, l'un après l'autre, les dinosaures recherchés et qui atteint l'arrivée en premier gagne la partie.

PREPARATION

Chaque joueur reçoit un dinosaure. Rangez les dinosaures restants dans la boîte. Placez les cartes de parcours de sorte qu'elles forment un chemin. Placez vos dinosaures devant l'empreinte de pas de la première carte de parcours. Mélangez toutes les cartes de dinosaure et alignez-les, face cachée, au centre de la table. Mélangez aussi les cartes de recherche et empilez-les, face cachée. La carte vierge est retirée du jeu; elle ne sert que pour la variante.



DEROULEMENT DE LA PARTIE

Vous jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui est le dernier à avoir vu un tyrannosaure commence et retourne la carte de recherche au-dessus de la pile.

Que représente la carte de recherche ?

- Le symbole d'échange (= deux flèches)
Echange deux cartes de dinosaure de ton choix sans les retourner. Tu peux ensuite immédiatement retourner une autre carte de recherche.
- Deux ou trois dinosaures.
Retourne l'une après l'autre autant de cartes de dinosaure que le nombre de dinosaures représentés sur la carte de recherche.
 - Si les cartes de dinosaure retournées représentent les mêmes dinosaures que ceux de la carte de recherche, tu peux faire avancer ton dinosaure d'une empreinte de pas sur le chemin.
 - Si au moins un des dinosaures est différent de ceux de la carte de recherche, tu n'as malheureusement pas eu de chance.

Une fois que tous les autres joueurs les ont vues, retourne de nouveau les cartes de dinosaure découvertes et pose la carte de recherche sur la pile de dépôt.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner une nouvelle carte de recherche. Si la pile des cartes de recherche est vide, mélangez de nouveau les cartes de la pile de dépôt.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand un joueur a fait parcourir tout le chemin à son dinosaure. Il gagne la partie.

Variante pour les experts en dinosaures :

Les règles sont celles du jeu de base avec le changement suivant : vous mélangez la carte vierge avec les cartes de dinosaure et formez une rangée avec les 6 cartes. Si un joueur retourne la carte vierge, c'est immédiatement au tour du joueur suivant.