



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



UGAH UGAH!



Copyright **HABA**® - Spiele Bad Rodach 2015

Ugah Ugah!



Ein urzeitlich-schräges Würfelspiel
für 2 - 4 Jäger und Sammler von 5 - 99 Jahren.

Autor: Benjamin Schwer

Illustration: Marek Blaha

Spieldauer: ca. 15 Minuten

Den beiden Steinzeitjägern Knochenkalle und Mammutmanni knurrt ganz schön der Magen. Deshalb streifen sie durch die Wildnis und suchen nach Nahrung. Um möglichst fette Beute zu machen, teilen sie sich auf. Auf ihrem Weg finden sie allerhand Nahrhaftes: saftige Mammuts und gefährliche Dinos, dicke Echsen, aber auch nutzlose Knochen. Hilf den beiden Steinzeitjägern fette Beute zu machen. Wer die meisten Mampfpunkte hat, wenn sich Knochenkalle und Mammutmanni wieder treffen, hat die lustige Beutejagd gewonnen.

Spielinhalt

Knochenkalle (große Holzfigur) und Mammutmanni (kleine Holzfigur), 31 Wegplättchen mit Mampfpunkten, 5 Würfel, 3 Fette Beute-Karten (Dinosaurier, Mammut, Urzeitvogel), 1 Anleitung

Spielvorbereitung

Mischt die 31 Wegplättchen verdeckt und legt sie zu einem großen Kreis in der Mitte des Tisches aus. Lasst an einer Stelle des Kreises eine größere Lücke zwischen zwei Plättchen. Dreht dann alle Wegplättchen um, sodass die Mampfpunkte zu sehen sind. Die 3 Fette Beute-Karten legt ihr offen in die Mitte des Kreises. Stellt Mammutmanni und Knochenkalle in die größere Lücke zwischen den beiden Wegplättchen.



Mammutmänni (die kleine Holzfigur) läuft dabei immer im Uhrzeigersinn auf den Wegplättchen entlang, Knochenkalle (die große Holzfigur) gegen den Uhrzeigersinn. Legt die Würfel bereit.



Spielablauf

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der zotteligste Spieler beginnt. Würfle mit allen 5 Würfeln und schau dir das Ergebnis an.

Welche Symbole zeigen die Würfel?

- **Knochen:**

Würfel, die Knochen zeigen, musst du immer sofort beiseitelegen.



- **Dinosaurier, Mammut, Urzeitvogel, Mammutmänni, Knochenkalle:**



- Nach jedem Wurf wählst du mindestens eines oder auch mehrere dieser fünf Symbole aus. Lege nun alle Würfel mit dem gewählten Symbol bzw. den gewählten Symbolen in die Tischmitte.



- Mit den restlichen Würfeln würfelst du noch einmal.
- Dann wählst du wieder mindestens ein Symbol aus und legst die entsprechenden Würfel in die Tischmitte. Das kann auch ein Symbol sein, das du zuvor schon einmal herausgelegt hast.
- Das wiederholst du so lange, bis alle Würfel beiseitegelegt sind.

Würfel auswerten

Nachdem du alle Würfel herausgelegt hast, werden sie ausgewertet:

- **Knochen:** Würfel, die Knochen zeigen, sind wertlos.
- **Mammut, Dinosaurier und Urzeitvogel:**
Wenn mindestens 3 Würfel das gleiche Symbol zeigen, erhältst du die entsprechende Fette Beute-Karte und legst sie vor dir ab. Hat ein Mitspieler diese Karte bereits, darfst du diese von ihm nehmen. Achtung: Nur am Ende des Spiels bekommst du für jede vor dir liegende Fette Beute-Karte 3 Extra-Mampfpunkte.
- **Knochenkalle und Mammutmanni:**
 - Für jeden Würfel, der Knochenkalle oder Mammutmanni zeigt, musst du die entsprechende Figur auf einem Wegplättchen weiter ziehen. Lücken zwischen den Plättchen zählen nicht als Lauffelder.
 - Darfst du nur eine der beiden Holzfiguren bewegen, musst du das Wegplättchen, auf dem die Figur am Ende des Zugs stehen bleibt, nehmen und verdeckt vor dir ablegen. Die Figur stellst du wieder zurück auf den leeren Platz des von dir genommenen Wegplättchens.
 - Bewegst du beide Holzfiguren, musst du beide Wegplättchen, auf denen die Figuren stehen bleiben, nehmen. Eines der Wegplättchen darfst du behalten und verdeckt vor dir ablegen. Das andere gibst du verdeckt einem Mitspieler deiner Wahl.



Wichtig: Du musst dich hierbei immer entscheiden welche Figur du als erstes bewegst.

- Zeigt keiner der Würfel einen der beiden Steinzeitjäger, kannst du keine der Holzfiguren bewegen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Spielende

Das Spiel endet sofort nach dem Zug, bei dem sich Knochenkalle und Mammutmanni treffen, oder aneinander vorbeilaufen. Die Holzfiguren gehen dann ihre restlichen Wegpunkte auf den verbliebenen Plättchen weiter.

Wer gewinnt den fetten Beutezug?

Am Ende zählt jeder Spieler die Mampfpunkte auf seinen gesammelten Wegplättchen. Jedes Plättchen mit einer stinkenden Raupe zählt -1 Mampfpunkt. Alle anderen Wegplättchen zählen die Anzahl ihrer Mampfpunkte. Für jede Fette Beute-Karte, die man am Ende des Spiels vor sich liegen hat, bekommt man 3 Extra-Mampfpunkte.

Der Spieler mit den meisten Mampfpunkten gewinnt das Spiel.

Variante: Ungewisse Jagd

Gespielt wird nach den Regeln des Grundspiels mit folgender Abweichung bei der Spielvorbereitung:

Mischt die 31 Wegplättchen verdeckt und legt sie zu einem großen Kreis in der Mitte des Tisches aus. Lasst an einer Stelle des Kreises eine größere Lücke zwischen zwei Plättchen. Dann dreht nur jedes 4. Wegplättchen um, sodass nur bei diesen die Mampfpunkten zu sehen sind. Jetzt könnt ihr nicht mehr so leicht erkennen, welche Wegplättchen lohnenswert sind.

Ugah Ugah!



A prehistoric type dice game for 2-4 hunter-gatherers from 5 to 99 years old.

ENGLISH

Author: Benjamin Schwer
Illustrator: Marek Blaha
Length of game: approx. 15 minutes

Can you hear the growling stomachs of the two Stone Age hunters Bone Breaker and Mammoth Masher? They're off to roam the wilderness in search of food. They split up so they can maximize their efforts. On their way they find all kinds of nutritious things to eat: juicy mammoths and dangerous dinosaurs, thick lizards, but also useless bones. Help the two Stone Age hunters to earn the spoils. Whoever has the most munch points, when Bone Breaker and Mammoth Masher meet up again, will have won the hunt.

Contents

Bone Breaker (large wooden figure) and Mammoth Masher (small wooden figure), 31 path chips with munch points, 5 dice, 3 spoils cards (dinosaur, mammoth, prehistoric bird), 1 set of instructions

Preparation

Shuffle the 31 path chips face down and place them in a large circle in the middle of the table. Leave a large gap between two chips at one point in the circle. Then turn all of the path chips over, so that you can see the munch points. Place the 3 spoils cards face up in the middle of the circle. Place Mammoth Masher and Bone Breaker in the large gap between the two path chips.



Mammoth Masher (small wooden figure) always runs in a clockwise direction along the path chips, whereas Bone Breaker (big wooden figure) runs counterclock-wise. Get the dice ready.



How to play

Play in a clockwise direction. The hairiest player starts.
Roll all 5 dice and look at the result.

Which symbols are shown on the dice?

- **Bone:**

If the die shows a bone, you have to put it to one side immediately.



- **Dinosaur, mammoth, prehistoric bird, Mammoth Masher, Bone Breaker:**



- After each throw, you choose at least one of the five symbols, but you can choose more. Now place all of the dice with the selected symbol(s) in the middle of the table.
- Roll the remaining dice again.

- Then choose again at least one symbol and place the corresponding dice in the middle of the table. This can also be a symbol that you have previously chosen.
- Repeat this until all of the dice have been set aside.

Look at the dice

After you have laid out all the dice, take a look at them:

ENGLISH

- **Bone:** Dice showing a bone are worthless.
- **Mammoth, prehistoric dinosaurs and birds:**
If at least 3 of the dice show the same symbol, take the corresponding spoils cards and place it in front of you. If a player has this card already, you may take it from them. Warning: You earn three extra munch cards for each spoils card in front of you, but only at the end of the game.
- **Bone Breaker and Mammoth Masher:**
 - For each die that shows Bone Breaker or Mammoth Masher, you have to move the corresponding figure forward onto the next path chip. Gaps between the chips do not count as a running spaces.
 - If you are only allowed to move one of the two wooden figures, you need to take the path chips on which the figure is standing at the end of your turn, and place it face down in front of you. Place the wooden figure back on the empty space where you removed the path chip.
 - If you move both wooden figures, you need to take both path chips on which the figures are standing. You can keep one of the path chips and place it face down in front of you. Give the other one face down to a player of your choice.

Important: In this case, you have to decide which figure to move first.

- If none of the dice shows one of the Stone Age hunters, then you cannot move the wooden figures.

Then the next player takes their turn.

End of the game

The game ends immediately after the turn in which Bone Breaker and Mammoth Masher meet up again, or pass by each other. The wooden figures then move forward the remaining number of path points on the remaining chips.



Who will win the spoils?

At the end, each player counts up the munch points on the path chips they managed to collect. Each chip with a smelly caterpillar counts for 1 munch point. Count up the number of munch points on all of the other path chips. You earn 3 extra munch points for each spoils card you have in front of you at the end of the game. The player with the most munch points wins the game.

Variation: Uncertain hunting

The game is played according to the rules of the basic game with the following difference in the preparation.

Shuffle the 31 path chips face down and place them in a large circle in the middle of the table. Leave a large gap between two chips at one point in the circle. Then turn just four path chips over, so that you can see the munch points.

Now it isn't as easy to see which path chips are the most valuable.

Préhisto-nonos !



Un jeu de dés rigolo et préhistorique
pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteur : Benjamin Schwer

Illustration: Marek Blaha

Durée du jeu : env. 15 minutes

FRANÇAIS Ospierrot et Dinodenis, deux chasseurs de l'âge de pierre, ont le ventre qui gargouille... Ils errent en pleine nature, à la recherche de nourriture. Pour augmenter leurs chances de trouver une belle proie, ils se séparent. En chemin, ils trouvent toutes sortes de bonnes choses à manger : de juteux mammoths, de dangereux dinosaures et de gros animaux, mais aussi des os inutiles, les préhisto-nonos ! Aidez nos deux chasseurs à trouver la grosse proie de leurs rêves ! Le joueur qui aura récolté le plus de points miam au moment où Ospierrot et Dinodenis se retrouveront gagnera cette joyeuse partie de chasse préhistorique.

Contenu du jeu

Ospierrot (grande figurine en bois) et Dinodenis (petite figurine en bois), 31 plaquettes de chemin avec des points miam (= morceaux de viande), 5 dés, 3 cartes de proies (dinosaur, mammoth, oiseau préhistorique), 1 règle du jeu.

Préparation du jeu

Mélangez les 31 plaquettes de chemin faces cachées et étalez-les en cercle au centre de la table. À un endroit du cercle, laissez un grand espace entre deux plaquettes. Retournez ensuite toutes les plaquettes

de chemin afin qu'on puisse voir les points miam. Déposez les 3 cartes de proies faces visibles au centre du cercle. Déposez Dinodenis et Ospierrot là où les plaquettes de chemin sont les plus espacées. Dinodenis (la plus petite des deux figurines) se déplace toujours sur les plaquettes de chemin dans le sens des aiguilles d'une montre, tandis que Ospierrot (la plus grande des deux figurines) va dans le sens inverse. Préparez les dés.



Déroulement du jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui a les cheveux les plus en bataille commence. Lance les 5 dés.

Quels symboles indiquent les dés ?

- **Préhisto-nonos :**
les dés sur lesquels figure un os doivent immédiatement être mis de côté.



- **Dinosaure, mammoth, oiseau préhistorique, Ospierrot, Dinodenis :**



- Après avoir lancé les dés, choisis un ou plusieurs de ces cinq symboles. Dépose tous les dés avec le ou les symbole(s) choisis au centre de la table.
- Relance les dés restants.
- Choisis à nouveau au moins un symbole et place les dés correspondants au centre de la table. Tu peux rechoisir le même symbole.
- Recommence jusqu'à ce que tu aies mis de côté tous les dés.

Calcul des dés

Une fois que tu as mis de côté tous les dés, il faut les comptabiliser :

- **Préhisto-nonos** : les dés sur lesquels figure un os n'ont pas de valeur.
- **Dinosaure, mammouth et oiseau préhistorique** : si au moins 3 dés ont le même symbole, récupère la carte de la proie correspondante et mets-la devant toi. Si un autre joueur l'a déjà, tu peux la lui prendre. Attention ! Ce n'est qu'à la fin du jeu que tu reçois 3 points miam supplémentaires pour chaque carte de proie que tu as devant toi.
- **Ospierrot et Dinodenis** :
 - Pour chaque dé sur lequel figure Ospierrot ou Dinodenis, avance la figurine correspondante d'une plaquette en restant **sur** les plaquettes. Les espaces entre les plaquettes ne comptent pas comme cases.
 - Si tu n'as le droit d'avancer qu'une des deux figurines, prends la plaquette sur laquelle atterrit la figurine une fois que tu l'as avancée et dépose-la face cachée devant toi. Repose la figurine sur l'espace vide où se trouvait la plaquette de chemin que tu as prise.
 - Si tu déplaces les deux figurines, tu dois prendre les deux plaquettes de chemin sur lesquelles atterrissent les figurines. Tu as alors le droit de garder l'une d'entre elles et de la déposer

devant toi face cachée. Donne l'autre au joueur de ton choix, face cachée.

Important : tu dois toujours décider quelle figurine tu veux déplacer en premier.

- Si aucun des deux chasseurs préhistoriques ne figure sur les dés, tu n'as pas le droit de déplacer les figurines.

C'est au tour du joueur suivant.

Fin de la partie

Le jeu s'achève juste après le tour où Ospierrot et Dinodenis se retrouvent ou se dépassent. Les figurines en bois effectuent le nombre de déplacements restants **sur** les plaquettes restantes.

Qui gagne cette partie de chasse préhistorique ?

À la fin de la partie, chacun des joueurs comptabilise ses points miam à partir des plaquettes de chemin qu'il a pu récolter. Retire un point miam par plaquette comportant une chenille avec le symbole « - ». Toutes les autres plaquettes de chemin comptent pour le nombre de points miam qui figure dessus. Chaque joueur comptabilise 3 points supplémentaires pour chaque carte de proie qu'il a encore devant lui à la fin du jeu.

Le gagnant est le joueur qui a remporté le plus de points miam.

Variante : chasse incertaine

Le jeu se joue avec les règles de base à part les modifications suivantes lors de la préparation du jeu : mélangez les 31 plaquettes de chemin faces cachées et étalez-les en cercle au centre de la table. À un endroit du cercle, laissez un espace plus large entre deux plaquettes pour les figurines Ospierrot et Dinodenis. Puis retournez uniquement une plaquette sur quatre, si bien qu'on ne voit donc que sur ces plaquettes combien de points miam elles valent. Ainsi, on ne voit plus quelles sont les plaquettes de chemin qui en valent la peine.



Oegah, oegah!



Een oergek dobbelspel voor
2 - 4 jagers en verzamelaars van 5 - 99 jaar.

Auteur: Benjamin Schwer
Illustraties: Marek Blaha
Duur van het spel: ca. 15 minuten

Twee jagers uit de steentijd, Bottenbaas en Mammoetman, hebben een vreselijke honger. Daarom trekken ze door de wildernis op zoek naar voedsel. Om een zo vet mogelijke buit te vangen, splitsen ze zich op. Op hun weg vinden ze allerlei lekkers: malse mammoets en gevaarlijke dino's, dikke hagedissen, maar ook nutteloze botten. Help beide jagers om een enorme buit te vangen. Wie de meeste smikkelpunten heeft als Bottenbaas en Mammoetman elkaar weer ontmoeten, wint de plezierige jacht.

NEDERLANDS

Inhoud van het spel

Bottenbaas (grote houten figuur) en Mammoetman (kleine houten figuur), 31 wegkaartjes met smikkelpunten, 5 dobbelstenen, 3 vette-buitkaarten (dinosaurus, mammoet, oervogel), 1 handleiding

Vorbereiding van het spel

Meng de 31 wegkaartjes met de afbeelding naar beneden en leg ze in een grote kring in het midden van de tafel. Op één plaats in de kring laat je wat meer ruimte tussen twee kaartjes. Draai dan alle wegkaartjes om zodat de smikkelpunten zichtbaar zijn. De 3 vette-buitkaarten leg je open in het midden van de kring. Zet Mammoetman en Bottenbaas in het grote gat tussen de twee wegkaartjes.

Mammoetman (de kleine houten figuur) loopt op de wegkaartjes altijd met de klok mee, Bottenbaas (de grote houten figuur) tegen de klok in. Houd de dobbelstenen bij de hand.



Verloop van het spel

Er wordt met de klok mee gespeeld. De ruigste speler begint. Gooi met de vijf dobbelstenen en bekijk de worp.

Welke symbolen zie je op de dobbelstenen?

- **Bot:**

Dobbelstenen met een bot leg je meteen aan de kant.



- **Dinosaurus, mammoet, oervogel, Mammoetman, Bottenbaas:**



- Na elke worp kies je minstens één of meerdere van deze vijf symbolen. Leg nu alle dobbelstenen met het gekozen symbool (de gekozen symbolen) in het midden van de tafel.

- Met de overige dobbelstenen gooi je nogmaals.
- Dan kies je weer minstens een symbool en leg je de bijbehorende dobbelsteen in het midden van de tafel. Het kan ook een symbool zijn dat je voordien al gekozen had.
- Dat herhaal je tot alle dobbelstenen aan de kant liggen.

Punten toekennen aan dobbelstenen

Als je alle dobbelstenen aan de kant hebt gelegd, krijgen ze punten:

- **Bot:** dobbelstenen met een bot zijn waardeloos.
- **Mammoet, dinosaurus en oervogel:**
als minstens 3 dobbelstenen hetzelfde symbool hebben, krijg je de bijbehorende vette-buitkaart en leg je die voor jou. Als een medespeler die kaart al heeft, mag je die afnemen. Let op: pas op het einde van het spel krijg je voor elke vette-buitkaart die voor jou ligt 3 extra smikkelpunten.
- **Bottenbaas en Mammoetman:**
 - voor elke dobbelsteen met Bottenbaas of Mammoetman moet je de bijbehorende figuur op een wegkaartje verder zetten. Gaten tussen de kaartjes tellen niet als veld.
 - Als je maar één van beide houten figuren mag verplaatsen, neem je het wegkaartje waarop de figuur **op** het einde van de beurt blijft staan en leg je dat met de afbeelding naar beneden voor jou. De figuur zet je weer terug op de lege plaats, waar het wegkaartje lag dat je genomen hebt.
 - Als je beide houten figuren verplaatst, neem je de twee wegkaartjes waarop de figuren blijven staan. Een van de wegkaartjes mag je houden en met de afbeelding naar beneden voor je leggen. Het andere geef je met de afbeelding naar beneden aan een willekeurige medespeler.

Belangrijk: je moet altijd beslissen welke figuur je als eerste gaat verplaatsen.



- Als de twee jagers uit de steentijd op geen enkele dobbelsteen voorkomen, mag je geen houten figuren verplaatsen.

Daarna is het de beurt aan de volgende speler.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen meteen **na** de beurt waarbij Bottenbaas en Mammoetman elkaar ontmoeten of elkaar voorbijlopen. De houten figuren gaan dan de overige wegpunten **op** de resterende wegkaartjes voort.

Wie haalt de vette buit binnen?

Op het einde telt elke speler de smikkelpunten op de wegkaartjes, die hij verzameld heeft. Elk kaartje met een stinkende rups is een smikkelpunt minder. Bij alle andere wegkaartjes telt het aantal smikkelpunten. Voor elke vette-buitkaart die op het einde van het spel voor jou ligt, krijg je 3 extra smikkelpunten.

De speler met de meeste smikkelpunten wint.

Variant: Onzekere jacht

Je speelt volgens de spelregels van het basisspel, met de volgende afwijking bij de voorbereiding van het spel:

Meng de 31 wegkaartjes met de afbeelding naar beneden en leg ze in een grote kring in het midden van de tafel. Op één plaats in de kring laat je wat meer ruimte tussen twee kaartjes. Draai dan elk vierde wegkaartje om, zodat enkel hierop de smikkelpunten zichtbaar zijn.

Nu is het niet meer zo eenvoudig om te weten welke wegkaartjes de moeite waard zijn.



¡Uga Uga!



Un juego de dados prehistóricos para 2 - 4 cazadores y coleccionistas de entre 5 y 99 años.

Autor: Benjamin Schwer
Ilustración: Marek Blaha
Duración del juego: aprox. 15 minutos

A Quebrantahuesos y Manimanut, dos cazadores de la Edad de Piedra, ya les ruge el estómago; por ello, recorren la selva en busca de alimento. Para poder hacerse con el mejor botín posible, se dividen y encuentran por el camino todo tipo de manjares: jugosos mamuts, peligrosos dinosaurios y lagartos gigantes... aunque también hay huesos inservibles. Ayuda a estos cazadores prehistóricos a hacerse con un buen botín. Aquel que disponga de más muslipuntos cuando Quebrantahuesos y Manimamut vuelvan a encontrarse, ganará la divertida presa de caza.

Contenido del juego

Quebrantahuesos (figura de madera grande) y el Manimamut (figura pequeña), 31 fichas con muslipuntos, 5 dados, 3 cartas con presas (el dinosaurio, el mamut y el pájaro prehistórico), 1 instrucciones del juego

ESPAÑOL

Preparación del juego

Mezclad las 31 fichas boca abajo y colocadlas en un gran círculo en el centro de la mesa. En una parte del círculo, dejad un hueco amplio entre dos fichas y colocad aquí a los dos cazadores de la prehistoria. A continuación, dad la vuelta a las fichas de modo que se puedan

ver los muslipuntos. Las 3 cartas con presas se colocan boca arriba en el centro del círculo. Manimamut (la figura pequeña) recorre las fichas siempre en el sentido de las agujas del reloj, mientras que Quebrantahuesos (la figura de madera grande), lo hace en el sentido contrario. Preparad los dados.



Desarrollo del juego

Se jugará en el sentido de las agujas del reloj y comienza el jugador más peludo. Lanza los 5 dados a la vez y mira el resultado.

¿Qué símbolos muestran los dados?

- **Huesos:**
tendrás que apartar inmediatamente los dados que muestran huesos.



- **Dinosaurio, mamut, pájaro prehistórico, Manimamut y Quebrantahuesos:**



- Después de tirar el dado, escoge al menos uno de estos cinco símbolos y coloca todos los dados con el símbolo / los símbolos elegidos en el centro de la mesa.
- A continuación, vuelve a lanzar el resto de dados,
- elige de nuevo un símbolo como mínimo y sitúa los dados correspondientes en el centro de la mesa. Puedes volver a elegir un símbolo repetido.
- Repite el proceso hasta que hayas situado a un lado todos los dados.

Evaluar los dados

Tras sacar todos los dados, estos se evalúan:

- **Huesos:** los dados con huesos no tendrán ningún valor.
- **Mamut, dinosaurio y pájaro prehistórico:**
si al menos 3 de los dados muestran el mismo símbolo, recibirás la presa de caza correspondiente y la situarás delante de ti. En caso de que esta carta esté en posesión de otro jugador, podrás cogerla y quedártela. Atención: al final del juego recibirás 3 puntos extra por cada una de las cartas de presa de las que dispongas.
- **Quebrantahuesos y Manimamut:**
 - por cada dado que muestre a Quebrantahuesos o Manimamut deberás hacer avanzar la figura correspondiente **sobre** una ficha. Los espacios no cuentan como casillas.
 - Si mueves una de las dos figuras de madera, tienes que coger la ficha en la que queda la figura al final del turno y situarla delante de ti boca abajo. Mueve la figura de nuevo hacia el espacio vacío de la ficha que has cogido.
 - Si mueves las dos figuras, tendrás que coger las dos fichas en las que queden situadas las figuras. Podrás quedarte con una de ellas, situándola delante de ti boca abajo, y darle la otra también boca abajo a uno de los jugadores.

Importante: tienes que decidir siempre qué figura mueves primero.

- Si ninguno de los dados muestra a uno de los cazadores de la prehistoria, no podrás mover ninguna figura de madera.

A continuación, será el turno del siguiente jugador.

Finalización del juego

El juego termina **inmediatamente después** de la ronda en la que Quebrantahuesos y Mamutmani se encuentren o se sobrepasen. Las figuras de madera continúan su camino de puntos sobre las fichas restantes.

¿Quién gana la gran presa de caza?

Al final, todos los jugadores cuentan los muslipuntos de las fichas acumuladas. Las fichas con una pestilente oruga restan 1 muslipunto, mientras que el resto de fichas suman tantos puntos como muslitos contengan. Asimismo, por cada una de las cartas con presa de que se disponga al final del juego se sumarán 3 puntos extra. Ganará el jugador que más muslipuntos haya conseguido.

Variante: La caza incierta

Se aplicarán las reglas básicas introduciendo los siguientes cambios en la preparación del juego:

Mezclad las 31 fichas boca abajo y colocadlas en un gran círculo en el centro de la mesa. En una parte del círculo, dejad un hueco amplio entre dos fichas. A continuación, dad la vuelta a una de cada 4 fichas de modo que no podáis reconocer con tanta facilidad cuáles son las más valiosas.



Uga uga!



Uno strambo gioco di dadi preistorico,
per 2-4 cacciatori-raccoglitori da 5 a 99 anni.

Autore: Benjamin Schwer

Illustrazioni: Marek Blaha

Durata del gioco: circa 15 minuti

Lo stomaco dei due cacciatori cavernicoli Ossoluca e Mammuteo non la smette di brontolare. Per questo vagano per le terre selvagge alla ricerca di cibo. Nella speranza di aumentare il loro bottino, decidono di separarsi. Sul cammino si imbattono in ogni sorta di appetibili prede: mammut succulenti e dinosauri paurosi, grossi lucertoloni, ma anche ossa inutilizzabili. Aiutate i due cacciatori cavernicoli a raccogliere un lauto bottino. Quando Ossoluca e Mammuteo si ritrovano, il giocatore che ha collezionato il maggior numero di punti mangiatutto viene proclamato vincitore della divertente caccia al bottino.

Dotazione del gioco

Ossoluca (figura grande in legno) e Mammuteo (figura piccola in legno), 31 tessere percorso con punti mangiatutto, 5 dadi, 3 carte del lauto bottino (dinosaurio, mammut, uccello preistorico), 1 istruzioni di gioco.

Preparazione del gioco

Mescolate le 31 tessere percorso coperte e disponetele in un grande cerchio al centro del tavolo. In un punto del cerchio lasciate uno spazio più ampio tra due tessere. Girate quindi tutte le tessere percorso per rendere visibili i punti mangiatutto. Mettete le 3 carte del lauto bottino scoperte al centro del cerchio. Posizionate Mammuteo e Ossoluca nello

spazio che avete lasciato tra due tessere percorso. Mammuteo (la figura piccola) avanza sempre in senso orario lungo le tessere percorso, mentre Ossoluca (la figura grande) procede in senso antiorario. Tenete pronti i dadi.



Svolgimento del gioco

Si gioca in senso orario. Inizia il giocatore con i capelli più arruffati. Tira tutti e 5 i dadi e osserva cosa è uscito.

Quali simboli appaiono sui dadi?

- **Osso:**
i dadi sui quali è uscito l'osso devi subito metterli da parte al centro del tavolo.



- **Dinosauro, mammut, uccello primitivo, Mammuteo, Ossoluca:**



- Dopo ogni lancio dei dadi, devi scegliere uno o più tra questi cinque simboli. Metti poi tutti i dadi con il simbolo o i simboli prescelti al centro del tavolo.

- Tira di nuovo i dadi rimanenti.
- Scegli quindi almeno un altro simbolo e metti il dado o i dadi relativi al centro del tavolo. Può trattarsi anche di simboli che avevi già scelto in precedenza.
- Continua allo stesso modo fino a quando non avrai messo da parte tutti i dadi.

Esame dei dadi

Tutti i dadi che hai messo da parte vengono ora esaminati:

- **Oso:** i dadi sui quali è uscito l'osso non hanno alcun valore.
 - **Mammut, dinosauro e uccello preistorico:**
se lo stesso simbolo appare su almeno 3 dadi, ottieni la carta del lauto bottino corrispondente e la metti davanti a te. Se la carta è in possesso di un altro giocatore, puoi prendergliela. Attenzione: solo alla fine del gioco riceverai tre punti mangiatutto in più per ognuna delle carte del lauto bottino che hai davanti.
 - **Ossoluca e Mammuteo:**
 - Per ogni dado che mostra Ossoluca o Mammuteo, devi far avanzare di una tessera percorso la figura corrispondente. Gli spazi tra le tessere non contano come caselle di percorso.
 - Se puoi far avanzare solo una delle figure di legno, devi prendere la tessera percorso sulla quale si ferma alla fine della mossa e metterla coperta davanti a te. Rimetti la figura sullo spazio vuoto lasciato dalla tessera percorso che hai preso.
 - Se fai avanzare entrambe le figure di legno, devi prendere entrambe le tessere percorso sulle quali si fermano. Puoi conservare una delle tessere percorso e metterla coperta davanti a te. Consegna l'altra tessera a un giocatore scelto a piacere.
- Importante:** in questo caso devi sempre decidere quale figura vuoi far avanzare per prima.



- Se sui dadi non c'è nessuno dei due cacciatori cavernicoli, non puoi spostare alcuna figura.

Il turno passa quindi al giocatore successivo.

Fine del gioco

Il gioco finisce subito dopo il turno durante il quale Ossoluca e Mammuteo si ritrovano o si incrociano. Le figure di legno effettuano il numero rimanente di spostamenti avanzando sulle tessere che sono ancora sul percorso.

Chi conquista il lauto bottino?

Alla fine ogni giocatore conta i punti mangiatutto sulle tessere percorso che ha collezionato. Le tessere con il bruco puzzolente valgono 1 punto mangiatutto. Per tutte le altre tessere percorso occorre contare il numero dei rispettivi punti mangiatutto. I giocatori ricevono 3 punti mangiatutto in più per ogni carta del lauto bottino in loro possesso alla fine del gioco.

Il giocatore con il maggior numero di punti mangiatutto vince il gioco.

Variante: Caccia all'ignoto

Le regole di base rimangono invariate, eccezion fatta per la seguente variazione nella preparazione del gioco:

Mescolate le 31 tessere percorso coperte e disponetele in un grande cerchio al centro del tavolo. In un punto del cerchio lasciate uno spazio più ampio tra due tessere. Scoprite quindi solo una tessera percorso ogni 4. I punti mangiatutto saranno perciò visibili solo sulle tessere scoperte.

In questo modo è più difficile riconoscere quali sono le tessere percorso di maggior valore.



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



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

 **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 eso que pone una lucecita brillante en los ojos 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!

HABA[®]

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

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