

DINO RACE

Hinweis: Klebt bitte vor dem ersten Spielen die sechs beigelegten Sticker auf die sechs Seiten des beigelegten Würfels. Dies ist nun der Ereigniswürfel.

EINLEITUNG

Warum sind die Dinosaurier ausgestorben? Keiner weiß es genau. Doch deine Lieblingsdinos kannst du jetzt retten, indem du ihnen auf ihrer Flucht durch Steppen, Wüsten, Sümpfe und Dschungel hilfst und dabei versuchst, den gemeinen Tricks deiner Gegner zu entkommen!

SPIELMATERIAL

- ▶ 12 Geländeplättchen (3 pro Geländeart) mit Lavaplättchen auf der Rückseite
- ▶ 1 Vulkanplättchen
- ▶ 40 Bewegungskarten (8 pro Geländeart + 8 Joker)
- ▶ 12 Spezialkarten (4 pro Spezialaktion)
- ▶ 8 Dinosaurier (2 pro Art)
- ▶ 1 Dinosaurierei
- ▶ 1 Ereigniswürfel (Würfel + 6 Sticker)
- ▶ 4 Ei-Marker
- ▶ 12 Trophäenmarker (6 rote + 6 blaue)
- ▶ 22 Lavatropfen

SPIELZIEL

Bringt eure beiden Dinos zum Ende der Rennstrecke. Wenn ein Dinosaurier das Rennen beendet hat, erhält sein Spieler einen Trophäenmarker mit wertvollen Siegpunkten. Wer das Dinosaurierei in Sicherheit bringt, erhält ebenfalls einen Trophäenmarker. Lavatropfen gelten als Minuspunkte! Wer am Spielende die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt.

SPIELVORBEREITUNG

Bereitet zunächst die Rennstrecke vor. Legt das Vulkanplättchen mit der rauchenden Seite nach oben, um damit den Beginn der Rennstrecke zu kennzeichnen.

Benutzt die **12** Geländeplättchen (drei pro Geländeart: **Steppe, Wüste, Sumpf, Dschungel**) zur Bildung der Rennstrecke:

Mischt dazu die 12 Plättchen. Legt das erste Geländeplättchen an das Vulkanplättchen und dann die übrigen Geländeplättchen (mit der Geländeseite nach oben) in eine Reihe. So entsteht eine 12 Felder lange Rennstrecke.

Jeder Spieler wählt eine Farbe aus und nimmt sich die zwei Dinos dieser Farbe. Dann stellt jeder einen seiner Dinos auf das erste Geländeplättchen der Strecke (das an das Vulkanplättchen angrenzt) und den zweiten Dino auf das zweite Geländeplättchen.

TROPHÄEN-MARKER

EI-MARKER

LAVATROPFEN



GELÄNDEPLÄTTCHEN



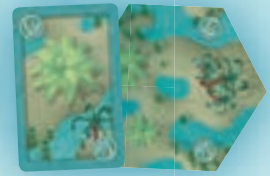
WÜSTE



DJUNGEL



STEPPE



SUMPF

Mischt alle Karten (Bewegungskarten und Spezialkarten) und bildet aus ihnen den verdeckten Nachziehstapel. Jeder Spieler erhält nun 5 Handkarten. Im Verlauf des Spiels werden alle ausgespielten oder abgelegten Karten auf einen Ablagestapel gelegt.

Nehmt so viele Trophäenmarker, wie Dinos im Spiel sind, und bildet daraus einen Stapel (die Seiten mit der Zahl nach unten). Die übrigen Trophäenmarker kommen unbesehen zurück in die Schachtel. Legt den Ereigniswürfel, die Ei-Marker und die Lavatropfen neben die Rennstrecke – ihr benötigt sie später im Spiel!

Der Spieler, der als letzter einen Dinosaurierfilm gesehen hat, beginnt das Spiel und erhält das Dinosaurierei.

SPIELVERLAUF

Der erste Spieler eröffnet das Rennen, er ist nun der aktive Spieler. Spielt dann im Uhrzeigersinn weiter. Der Zug jedes Spielers besteht aus drei Phasen:

- 1) Karten ziehen
- 2) Karten ausspielen und tauschen
- 3) Ereigniswürfel werfen

1) KARTEN ZIEHEN

Der aktive Spieler zieht so viele Karten, wie er Dinos auf der Rennstrecke hat: Zwei Karten, wenn sich noch beide seiner Dinos auf der Strecke befinden, eine Karte, wenn einer seiner Dinos das Rennen bereits beendet hat.

Es gibt keine Begrenzung für die Anzahl der Karten, die ein Spieler auf der Hand haben darf.

Wenn der Nachziehstapel aufgebraucht ist, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Nachziehstapel bereitgelegt.

2) KARTEN AUSSPIELEN UND TAUSCHEN

Nach dem Ziehen der Karten darf der aktive Spieler so viele Karten ausspielen, wie er möchte. Entsprechend der Kartenanweisung kann er einen seiner Dinos bewegen, oder einen Gegner austricksen.

Es gibt zwei verschiedene Arten von Karten: **Bewegungskarten** und **Spezialkarten**.

Ausspielen von Bewegungskarten: Bewegungskarten werden verwendet, um die Dinos zu bewegen. Um einen Dino ein Feld weiter zu bewegen, muss eine Karte ausgespielt werden, die der **Geländeart** des nächsten Geländeplättchens entspricht.

Manche Bewegungskarten zeigen alle vier Geländearten. Diese Joker gelten als Karte aller Geländearten. Sie erlauben einem Dino die Bewegung auf das nächste Feld, unabhängig von der Geländeart.

Wer keine passende Karte hat, kann anstelle eines Jokers auch drei Karten der gleichen Geländeart ablegen, um einen Dino auf das nächste Geländeplättchen zu bewegen.

Ausspielen von Spezialkarten: Spezialkarten sie können verwendet werden, um Gegner auszutricksen – können aber nur auf einen Dino angewendet werden, der sich auf demselben Geländeplättchen befindet wie ein eigener Dino! Es gibt drei verschiedene Arten von Spezialkarten:

- **Zurückdrängen:** Mit dieser Aktion darf der Dino eines Gegners ein Geländeplättchen zurückgesetzt werden. Würde der Dino durch das Zurücksetzen auf einem Lavaplättchen oder dem aktiven Vulkanplättchen landen, wird der Dino nicht



zurückgesetzt, aber sein Spieler erhält einen Lavatropfen und muss eine beliebige Handkarte ablegen.

- ▶ **Ei werfen:** Wer das Ei besitzt, kann es mit dieser Aktion an einen Gegner abgeben. Wer das Ei nicht besitzt, kann diese Aktion verwenden, um den Dino eines Gegners zum Stolpern zu bringen, sodass dieser auf die Nase fällt. Das Stolpern wird angezeigt, indem die Dinofigur auf die Seite gelegt wird. Ein am Boden liegender Dino kann nicht durch das Ausspielen einer Bewegungskarte bewegt werden. Um den Dino wieder aufstehen zu lassen, muss sein Spieler in seinem Zug zwei beliebige Handkarten ablegen.



- ▶ **Karte stehlen:** Mit dieser Aktion darf der aktive Spieler einem seiner Gegner eine Karte stehlen. Dazu zieht er von diesem eine verdeckte Handkarte.



Karten tauschen: Der aktive Spieler kann Karten mit dem Nachziehstapel tauschen. Dazu legt er zwei Handkarten ab und zieht dafür eine neue vom Stapel. Dies kann er mehrere Male machen und zwar bevor, nachdem oder während er Karten ausspielt.

3) EREIGNISWÜRFEL WERFEN

Nachdem der aktive Spieler alle Karten ausgespielt und getauscht hat, die er möchte, wirft er den Ereigniswürfel. Das Würfelergebnis gilt für alle Spieler – nicht nur für den aktiven Spieler! Die Würfelsymbole haben unterschiedliche Bedeutungen:

Gelände: Vier Seiten des Würfels zeigen eine Geländeart. Wird ein Gelände gewürfelt, zieht jeder Spieler eine Karte für jeden seiner Dinos, der auf einem Feld der entsprechenden Geländeart steht.

Hinweis: Der aktive Spieler kann diese neu gezogenen Karten nicht ausspielen oder tauschen, da die Phase „Karten ausspielen und tauschen“ bereits abgeschlossen ist.

Zwei Karten: Jeder Spieler zieht zwei Karten (auch wenn er nur noch einen Dino auf der Rennstrecke hat!).

Vulkanausbruch: Wenn das Vulkansymbol gewürfelt wird, bricht der Vulkan aus und spuckt Lava. Für die Dinos wird es brenzlich! Beginnend beim Vulkanplättchen bildet sich im Laufe des Spiels ein Lavafluss, der die Rennstrecke entlangfließt! Zwei Dinge passieren:

- ▶ Der Spieler, der das Dinosaurierei besitzt, muss alle Handkarten ablegen, sich einen Lavatropfen nehmen und das Ei an einen Spieler seiner Wahl weitergeben.

- ▶ Beim ersten gewürfelten Vulkansymbol wird das Vulkanplättchen auf die aktive Seite gedreht. Ist der Vulkan bereits ausgebrochen, wird das Geländeplättchen auf die Lavaseite gedreht, das als nächstes am Vulkan liegt und noch nicht umgedreht wurde. Befindet sich auf diesem Geländeplättchen ein Dino, wird er auf das nächste Geländeplättchen weiterbewegt. Sein Spieler muss nun eine zufällige Handkarte ablegen und sich einen Lavatropfen nehmen.



EREIGNISWÜRFEL



WÜSTE



DÜSCHUNGEL



STEPPE



SUMPF



ZWEI KARTEN



VULKAN

ZIELLINIE!

Sobald ein Dino das letzte Geländeplättchen der Rennstrecke erreicht, ist er in Sicherheit. Der Dino wird von der Rennstrecke genommen. Sein Spieler nimmt sich alle Trophäenmarker, schaut sie sich an und wählt einen Marker aus (ohne ihn den anderen Spielern zu zeigen), den er verdeckt vor sich ablegt. Alle übrigen Trophäenmarker legt er wieder als verdeckten Stapel zurück.

Hinweis: Eigene Trophäenmarker können jederzeit angesehen werden, sollten aber bis zum Ende des Rennens vor den anderen Spielern geheim gehalten werden!

Sobald beide Dinos eines Spielers das Rennen beendet haben, muss dieser Spieler alle Handkarten ablegen. Von jetzt an **wirft er nur noch den Ereigniswürfel**, wenn er an der Reihe ist. Das gewürfelte Symbol gilt für alle Spieler, die noch einen Dino im Rennen haben.

Beendet ein Spieler mit seinem zweiten Dino das Rennen, während er das Dinosaurierei besitzt, rettet er das Ei! Zusätzlich zu dem Trophäenmarker für den siegreichen Dino erhält er einen zufälligen Ei-Marker.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald das Dinosaurierei gerettet wurde. Für die Dinos, die sich zu dem Zeitpunkt noch auf der Rennstrecke befinden, erhalten die Spieler keine Trophäenmarker.

SCHLUSSWERTUNG

Am Ende des Spiels decken alle Spieler ihre Trophäenmarker auf und addieren die darauf angegebenen Werte. Der Spieler, der das Ei in Sicherheit gebracht hat, addiert zusätzlich den Wert seines Ei-Markers. Hat ein Spieler zwei Trophäenmarker derselben Farbe (rot oder grün), erhält er zusätzlich 3 Bonuspunkte.

Für jeden Lavatropfen wird nun ein Punkt von dieser Summe abgezogen.

Der Spieler mit dem höchsten Punktestand gewinnt das Spiel.

Im Falle eines Gleichstandes gewinnt der Spieler, der das Ei in Sicherheit gebracht hat.

SPIELVARIANTEN

ÜBERLEBEN! Diese Variante ist auch für jüngere Spieler geeignet. Trophäenmarker, Ei-Marker und Lavatropfen werden bei dieser Variante nicht verwendet. Das Spiel gewinnt der Spieler, der als erster beide Dinos in Sicherheit bringen kann.

DOPPELSPIEL Um den Glücksfaktor zu reduzieren, werden nacheinander zwei Spiele gespielt und die Punktestände beider Spiele addiert. Das Spiel gewinnt der Spieler, der nach beiden Spielen insgesamt die meisten Punkte erzielt hat.

TEAMSPIEL Es ist auch möglich, in Teams zu spielen, sodass bis zu acht Spieler mitspielen können! Es gelten dieselben Regeln wie im normalen Spiel, aber jeder Spieler kontrolliert nur einen Dino und beginnt das Spiel mit vier Karten. Bevor der Ereigniswürfel geworfen wird, darf der aktive Spieler seinem Teamkollegen eine seiner Handkarten geben, die er vor den anderen Spielern jedoch geheim hält. Bei der Wahl des Trophäenmarkers dürfen sich die Spieler eines Teams beraten. Es wird empfohlen, dass die Spieler aus einem Team nicht nebeneinander sitzen.

CREDITS

Gamedesign **Roberto Grasso**

Artwork **Francesco Mattioli**

Sculptures **Michelangelo Ricci**

Art Direction & Graphic Design **Fabio Maiorana**

Production & Supervision **Roberto Di Meglio**

Editing **Fabrizio Rolla**

Mitarbeiter der deutschen Auflage

Produktionsmanagement **Heiko Eller**

Übersetzung **Raija Wollersheim**

Redaktionelle Bearbeitung **Sabine Machaczek**

Unter Mitarbeit von **Birte Bärmann** und **Laura Richter**

Ein spezieller Dank an unsere jungen Spieltester: Matteo, Elisa, Nicole, Francesca, Ileana, Michelangelo, Robin, Maria Elena, Marquinho, Anna, Nicola, Federico, Filippo, Leonardo, Viola, Emanuele... und Marcellino.

Ein Spiel, entwickelt, produziert und vertrieben von **Ares Games Srl**



Via dei Metalmeccanici 16,
55041, Capezzano Pianore (LU), Italien
www.aresgames.eu

Exklusivvertrieb in Deutschland und Österreich
Heidelberger Spieleverlag



Dr. August-Stumpf-Strasse 7-9
74731 Walldürn, Deutschland
www.heidelbaer.de

Bewahren sie diese Informationen zur späteren Verwendung auf.

© 2014 Ares Games Srl. Dino Race™ ist eine Handelsmarke von Ares Games Srl. Alle Rechte vorbehalten. Hergestellt in China.