



Ein abenteuerliches Würfelspiel von Reiner Knizia für 1 - 4 Spieler ab 7 Jahren

Piatnik Spiel Nr. 608193

© 2013 Piatnik Wien, printed in Austria

„Dinosaurier gesucht!“ Anreiz genug für draufgängerische Abenteurer, sich mit den kuriosesten Fangutensilien auf die Lauer zu legen in der Hoffnung einige Giganten der Urzeit einzufangen. Wem sein Würfelglück hold ist, würfelt die passenden Fanginstrumente und bringt so nicht nur prachtvolle, sondern auch möglichst wertvolle Dinosaurier in den Dino Park. Wer ist am Ende der erfolgreichste Dinofänger?

Spielinhalt:

18 Dinosaurierkarten

18 Abenteurer

5 Würfel

Aufkleber zum Bekleben der Würfel

1 Spielanleitung

Spielziel:

Dinosaurierkarten mit möglichst hohem Wert sammeln um am Ende des Spiels die meisten Punkte zu haben.



Spielmaterial:

Die Dinosaurierkarten:

Jede Karte zeigt jeweils

- einen Dinosaurier,
- mehrere Felder mit Fanginstrumenten, die gewürfelt werden müssen, um die Karte an sich zu nehmen,
- den Wert des Dinosauriers.

Die Würfel:

Vor dem ersten Spiel müssen die Würfel mit den beiliegenden Etiketten beklebt werden.

Jeder Würfel zeigt dann 5 verschiedene Fangutensilien (Seil, Fallgrube, Gummihammer, Käfig, Fangnetz) und ein Fernglas.



Spielvorbereitung:

- Die Dinosaurierkarten werden gemischt und als verdeckter Stapel in der Tischmitte bereitgelegt. Für ein kürzeres Spiel können fünf Karten entfernt werden.
- Danach werden drei Karten gezogen und offen in die Tischmitte gelegt.
- Die Abenteurer und Würfel werden ebenfalls bereitgelegt.

Spielablauf:

Es wird ein Startspieler bestimmt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, würfelt mit allen fünf Würfeln. Der Spieler darf nun beliebig viele Würfel, mindestens jedoch einen, zur Seite legen.

Zeigt ein zur Seite gelegter Würfel

- ein Fanginstrument, muss der Spieler einen Abenteurer auf ein entsprechendes freies Feld einer offen liegenden Dinosaurierkarte stellen. Falls dies nicht möglich ist, darf der Würfel nicht zur Seite gelegt werden.
- das Fernglas, so geschieht zunächst nichts.

Dann entscheidet der Spieler, ob er seinen Zug beendet oder mit allen verbliebenen Würfeln erneut würfelt.

Erneut würfeln: Der Spieler handelt wie zuvor beschrieben und muss mindestens einen weiteren Würfel zur Seite legen. Danach entscheidet der Spieler wieder, ob er seinen Zug beendet oder mit allen verbliebenen Würfeln erneut würfelt, usw.

Zug beenden: Sobald sich der Spieler dazu entschieden hat, nicht mehr weiter zu würfeln, darf er die Dinosaurierkarten, auf denen alle Felder mit Abenteurern besetzt sind, an sich nehmen. Diese Karten legt er verdeckt vor sich ab und ersetzt sie durch neue Karten vom Stapel, so dass immer drei Dinosaurierkarten in der Tischmitte offen ausliegen. Dinosaurierkarten, auf denen nicht alle Felder mit Abenteurern besetzt sind, bleiben unverändert liegen.

Verlorener Zug: Kann der Spieler nach einem Wurf keinen Würfel zur Seite legen, weil es für die gewürfelten Fanginstrumente kein freies Feld auf den Dinosaurierkarten gibt und er auch kein Fernglas gewürfelt hat, verliert der Spieler seinen Zug. Dinosaurierkarten, auf denen alle Felder mit Abenteurern besetzt sind, werden entfernt und durch neue Dinosaurierkarten vom Stapel ersetzt.

Das Fernglas: Hat der Spieler im Laufe seines Zuges alle fünf Würfel zur Seite gelegt und zeigen mindestens zwei dieser Würfel ein Fernglas, darf der Spieler seinen Zug fortsetzen und mit allen fünf Würfeln erneut würfeln. Aber Achtung: Dinosaurierkarten, auf denen alle Felder mit Abenteurern besetzt sind, dürfen erst dann genommen werden, wenn der Spieler nicht mehr weiter würfelt und seinen Zug beendet.



Spielende:

Wenn der verdeckte Stapel mit Dinosaurierkarten aufgebraucht ist und alle ausliegenden Dinosaurierkarten verteilt sind, zählt jeder Spieler die Werte seiner eroberten Dinosaurierkarten zusammen. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Das Spiel für 1 Spieler:

Das Spiel verläuft wie zuvor beschrieben, nur mit folgendem Zusatz:

Jedes Mal, wenn sich der Spieler dazu entscheidet nicht mehr weiter zu würfeln und seinen Zug beendet, zieht er die oberste Karte vom verdeckten Stapel und legt sie zur Seite. Der Kartenwert verfällt. Danach beginnt er mit einem neuen Zug, würfelt mit allen 5 Würfeln usw. Sobald die letzte Karte vom Stapel gezogen wurde, hat der Spieler noch einen letzten Zug. Dann endet das Spiel. Der Spieler zählt die Werte seiner eroberten Dinosaurierkarten zusammen. Je höher das Gesamtergebnis, desto erfolgreicher sein Spiel.



Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr.
Adresse bitte aufbewahren.

Wenn Sie zu „Dino Park“ noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:
Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

www.piatnik.com