



Game/Spiel

2-4 SPIELER



*Eure Tour durch den fantastischsten Abenteuer-Park der Welt endet mit einem schrecklichen Schock - Entsetzen breitet sich aus! Die Dinosaurier des Jurassik-Parks sind aus ihren Gebegen entflohen - und sie jagen ... **Euch!***

*Eure Fahrzeuge wurden von **dem furchterregenden** Tyrannosaurus zerstört! Zu Fuß versucht Ihr jetzt, das sichere Gebäude des Besucher-Zentrums zu erreichen. Viel Glück auf diesen gefährlichen Weg!*

### **SPIELAUSSTATTUNG**

1 Insel-Spielplan, 16 Dinosaurier-Figuren, 46 Spielkarten, 8 Besucher-Pässe, 8 Karton-Spielfiguren, 8 Standfüße, 1 Besucher-Zentrum, 1 Dino-Würfel, 1 Bogen Aufkleber.

### **DAS ZIEL DES SPIELS**

Ziel ist es, das sichere Besucher-Zentrum zu erreichen. Wer das als erster schafft, gewinnt das Spiel.

# DER AUFBAU DES SPIELS

1. Löse die Dinosaurier vorsichtig aus ihren Rahmen und sortiere sie nach Gruppen (1 Tyrannosaurus, 9 Velociraptor, 6 Dilophosaurus). Klebe die farbigen Aufkleber passend auf den Fuß jeden Dinosauriers, wie in Abbildung 1 gezeigt.



Abbildung 1

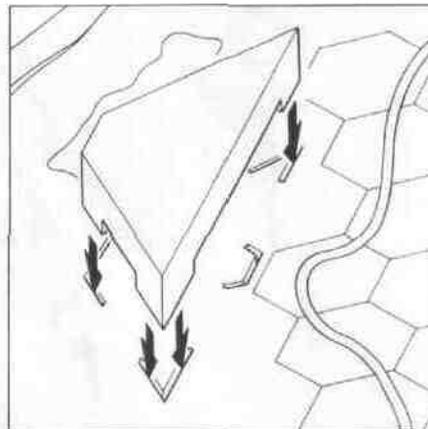
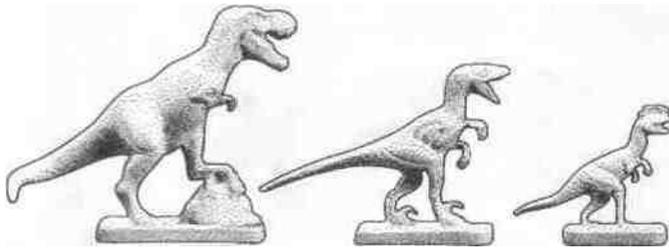


Abbildung 2A

Schiebe das Gebäude mit den Laschen in die Schlitze des Spielplans.



Klebe den roten Aufkleber auf den Tyrannosaurus.

Klebe die grünen Aufkleber auf die Velociraptor.

Klebe die gelben Aufkleber auf die Dilophosaurus.

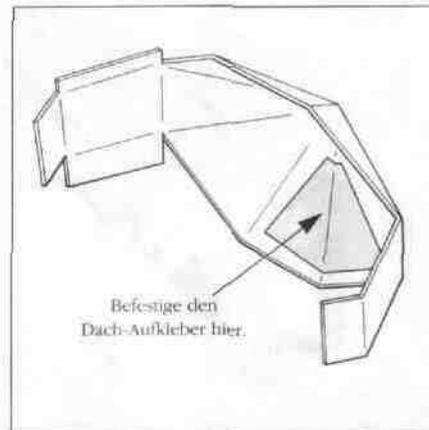


Abbildung 2B

Befestige den Dach-Aufkleber.

2. Beklebe Jetzt den Würfel mit den Zahlen/Dinosauriern. Die Anordnung auf dem Würfel ist beliebig.

3. Löse das Gebäude "Besucher-Zentrum" entlang der punktierten Linie aus dem Rahmen. Setze das Gebäude in die Schlitze auf dem Spielplan, wie in Abbildung 2A gezeigt (den Standort des Besucher-Zentrums siehst Du in Abbildung 3).

Biege das Dach entlang der punktierten Linie und befestige den Dach-Aufkleber wie in Abbildung 2B gezeigt. Bringe die Vordertüre so an, daß sie zur Straße zeigt (siehe Abbildung 2C).

Dreh das Spielfeld um und falte die Laschen seitwärts. Befestige die Aufkleber wie in Abbildung 2D gezeigt: So wird das Besucher-Zentrum auf dem Spielfeld befestigt.

**HINWEIS:** Das Besucher-Zentrum bleibt nach dem Spiel auf dem Spielplan.

4. Löse vorsichtig die acht Spielfiguren aus dem Rahmen. Falte die Spielfiguren und drücke jede in einen der Standfüße.

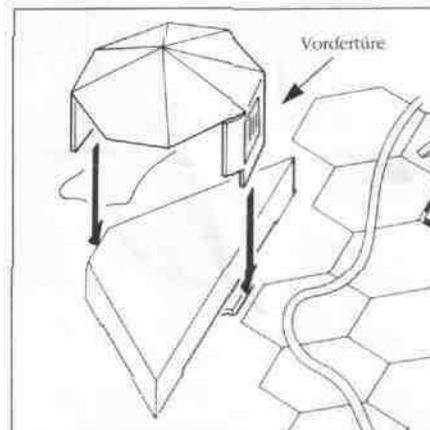


Abbildung 2C

Befestige das Dach über der Basis.

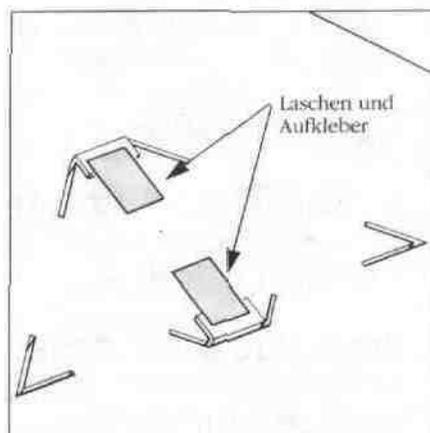


Abbildung 2D

# EIN BLICK AUF DEN SPIELPLAN

Abbildung 3 zeigt den Spielplan mit der Insel. Du siehst die Startfelder der Dinosaurier und die Sonderfelder des Spielplans. **HINWEIS:** Der Hub-schrauber-Landeplatz und der Hafen sind keine Felder.

Abbildung 3  
Spielplan mit der Insel

Besucher-Zentrum (das Ziel)

Stützpunkt

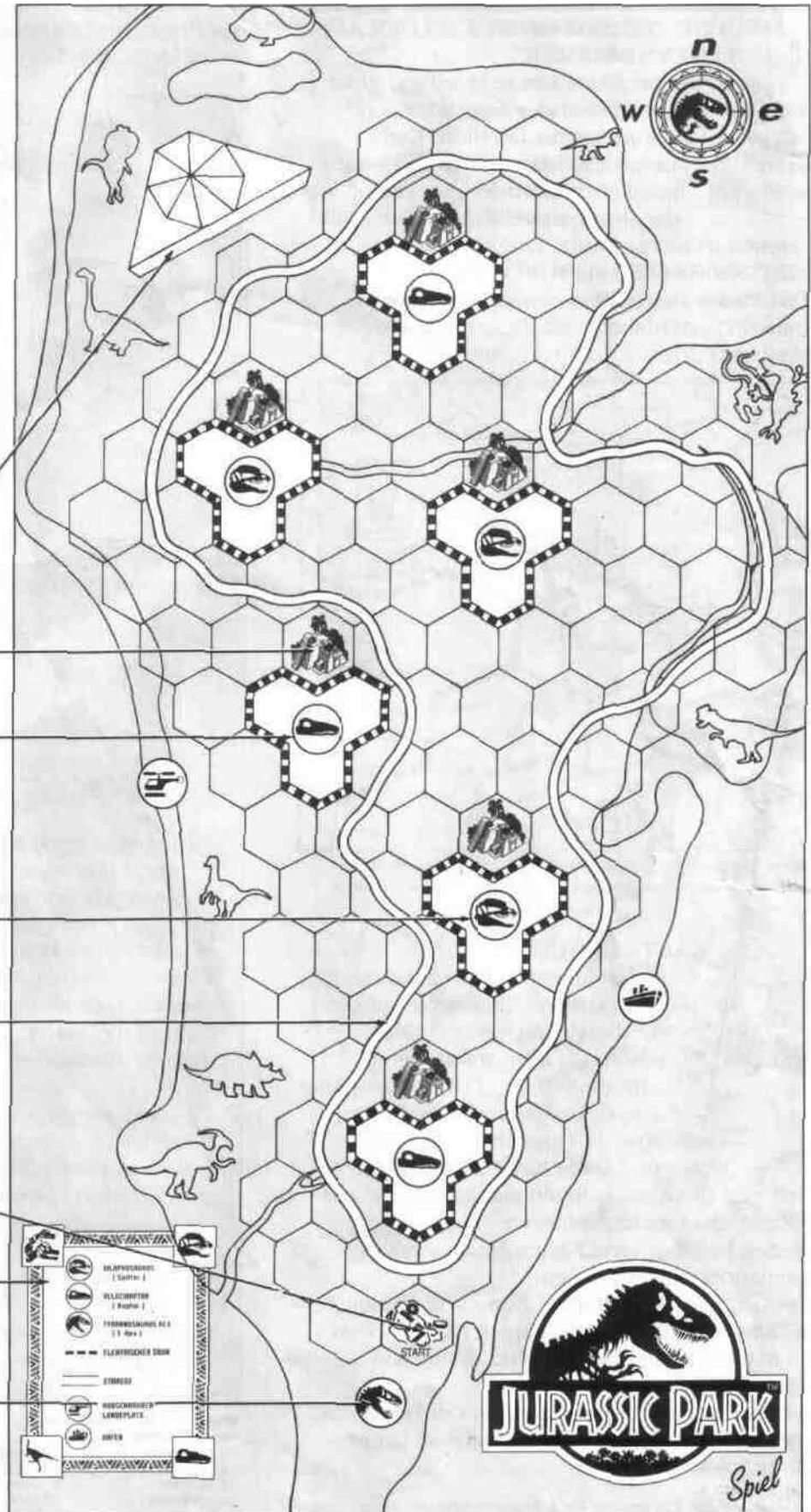
Dilophosaurus-Gehege

Straße

Hier starten die Spielfiguren

Legende:

Startfeld des Tyrannosaurus



# DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

1. Stelle alle Dinosaurier auf ihre Startfelder. Die Gehege der Dilophosaurus und Velociraptor sind von elektrischen Zäunen umgeben. Velociraptor: 3 pro Gehege; Dilophosaurus: 2 pro Gehege.

2. Sortiere die 8 Besucherpässe aus dem Kartenstapel aus. Jeder Spieler wählt einen Paß und erhält die entsprechende Spielfigur. Alle nicht benutzten Pässe und Spielfiguren werden in die Schachtel zurückgelegt.



Abbildung 4. Die rote Spielfigur gehört zum roten Besucherpasse.

Alle Spieler stellen ihre Figuren auf das Startfeld; die Pässe werden offen vor den Spielern abgelegt und bleiben dort liegen (wer ganz "echt" spielen will, redet die Mitspieler mit dem Namen ihrer Spielfiguren).

3. Die Spielkarten werden gemischt. An jeden Spieler werden verdeckt vier Karten ausgeteilt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel auf das Spielfeld (Ozean) gelegt. Jeder Spieler hält seine Karten geheim. Der Würfel wird in Reichweite aller Spieler bereitgelegt.

## DER SPIELABLAUF

Der jüngste Spieler beginnt, die anderen folgen im Uhrzeigersinn. Jeder Spieler, der an der Reihe ist, kann zwei Aktionen durchführen:

1. **SCHRITT:** Er wirft den Dino-Würfel und zieht einen Dinosaurier (wenn er will).
2. **SCHRITT;** Er führt EINE dieser Aktionen durch:
  - Die eigene Spielfigur bewegen,
  - eine Karte ausspielen,
  - irgendeine seiner Karten umtauschen.

Nach dem 2. Schritt ist der Zug des Spielers beendet. Die genaue Beschreibung der beiden Schritte folgt.

### SCHRITT 1 - DEN DINO-WÜRFEL WERFEN

Wenn Du an der Reihe bist, wirfst Du den DINO-Würfel. Dann bewegst Du einen Dinosaurier der Farbe, die Du gewürfelt hast.

Du bist nicht gezwungen, einen Saurier zu bewegen. Wenn Du darauf verzichten willst, setzt Du das Spiel mit Schritt 2 fort.

## BEWEGEN DER DINOSAURIER

Dinosaurier ziehen nur auf den Sechseckfeldern. Die Bewegung von einem Feld zum nächsten kostet 1 Würfelpunkt.

- Ein Dinosaurier kann maximal so viele Felder weit ziehen, wie die Würfelzahl zeigt - aber auch weniger.

- Auf einem Feld darf immer nur 1 Dinosaurier stehen; Besetzte Felder dürfen übersprungen werden, zählen aber mit.

- Dinosaurier können auf allen Feldern landen. Ausnahmen:

- Stützpunkte **und Besucher-Zentrum.**

- Gehege, sobald es einmal verlassen wurde.

Über diese drei Felder dürfen sie auch nicht hinwegziehen.

Dinosaurier können auf Feldern mit Spielfiguren landen und darüber hinwegziehen. Du kannst auch selbst einen Dinosaurier auf das Feld ziehen, auf dem Deine eigene Spielfigur steht (siehe Strategische Tips auf Seite 6).

Abbildung 5 zeigt die **Bewegungsmöglichkeit** eines Dinosauriers.

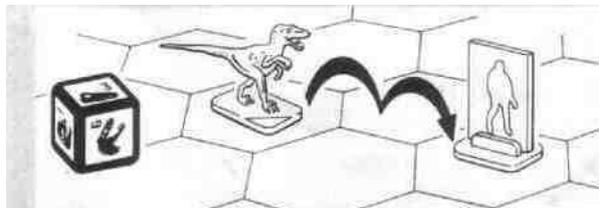


Abbildung 5: Du würfelst "Velociraptor /3"! Ziehe den Velociraptor zwei Felder und er landet auf dem Feld eines Mitspielers!

## SCHRITT 2 - ZIEHEN, KARTE SPIELEN, KARTEN TAUSCHEN

Du kannst EINE der Aktionen ausführen:

- **ZIEHEN:** Du ziehst Deine Spielfigur auf ein angrenzendes Feld - in beliebiger Richtung.

*Oder:*

- **KARTE AUSSPIELEN:** Lege eine Karte offen vor Dir ab und befolge die Anweisungen. Ausgespielte Karten werden offen neben dem verdeckten Stapel abgelegt.

- Nach *Ende* Deines Zuges muß Du eine Karte vom verdeckten Stapel aufnehmen: Du muß immer 4 Karten in der Hand halten. Ist der verdeckte Stapel aufgebraucht, werden die ausgespielten Karten gemischt und wieder als verdeckter Stapel bereit gelegt.

*Oder:*

- **KARTEN TAUSCHEN:** Du kannst bis zu 4 Karten aus Deiner Hand gegen 4 neue Karten vom verdeckten Stapel umtauschen. Lege Deine Tauschkarten offen auf den Ablagestapel.

### BEWEGEN EINER SPIELFIGUR

Jede Spielfigur kann in einer Runde *ein Feld weit* ziehen, in beliebiger Richtung.

- Eine Spielfigur kann alle Felder betreten oder darüber hinwegziehen, außer den Gehegen.
- Auf einem Feld können beliebig viele Spielfiguren zusammen stehen.
- Eine Spielfigur kann nicht über ein Feld mit einem Dinosaurier hinwegziehen, aber sie kann darauf landen.

Landet Deine Spielfigur auf dem Feld mit einem Dinosaurier, so erstarrt sie vor Schreck und muß auf diesem Feld stehen bleiben.



- Landet Deine Spielfigur in einem STÜTZPUNKT, so ist sie dort in Sicherheit (Dinosaurier dürfen nicht dorthin).

**SOFORTTAUSCH:** Wenn Du Deinen Zug in einem Stützpunkt beendest, kannst Du sofort bis zu 4 Deiner Karten gegen neue vom verdeckten Stapel tauschen.

### AUF EINEM FELDE MIT EINEM DINOSAURIER

Wenn Deine Spielfigur zusammen mit einem Dinosaurier auf einem Feld steht, so erstarrt sie **vor** Schreck. Wenn Du an der Reihe bist, kann Deine Spielfigur *nicht* ziehen.

Um diese Schreckenstarre zu beenden, gibt es zwei Möglichkeiten:

**A)** Nach dem Würfeln (in Schritt 1) kannst Du oder ein anderer Spieler den Dinosaurier weiterziehen - weg von Deiner Spielfigur.

**B)** Du kannst eine Fluchtkarte ausspielen (in Schritt 2) und sofort auf ein benachbartes Feld ziehen - in beliebiger Richtung.

### DIE KARTEN

Du kannst maximal eine Karte pro Zug ausspielen. Wenn Du an der Reihe bist, und Du hast bereits vorher eine "Karte ungültig" gespielt, kannst **Du** jetzt keine Karte mehr spielen.



### FLUCHT VOR DEM DINOSAURIER! DU ZIEHST 1 FELD WEITER:

Wenn Deine Spielfigur zusammen mit einem Dinosaurier auf einem Feld steht, kannst Du diese Karte ausspielen und auf ein benachbartes Feld fliehen - in beliebiger Richtung.



### DU ZIEHST 2 FELDER WEITER:

Du spielst diese Karte aus und mußt zwei Felder weiterziehen. Siehe Abbildung 6. Wichtig: Dies ist **keine** Fluchtkarte.

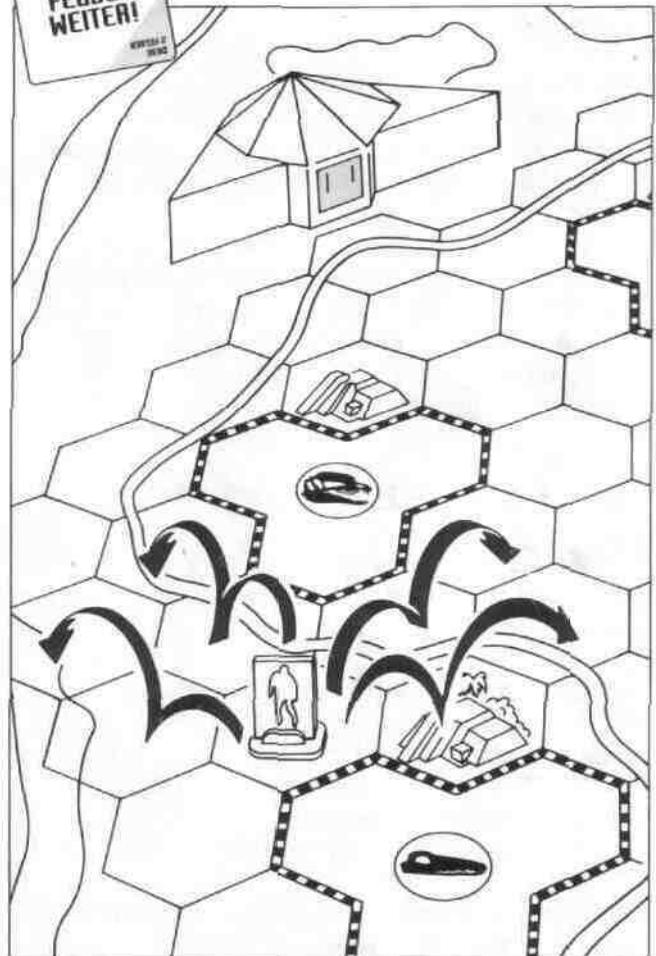


Abbildung 6

Du kannst auf eines der Felder ziehen, wenn Du diese Karte spielst.

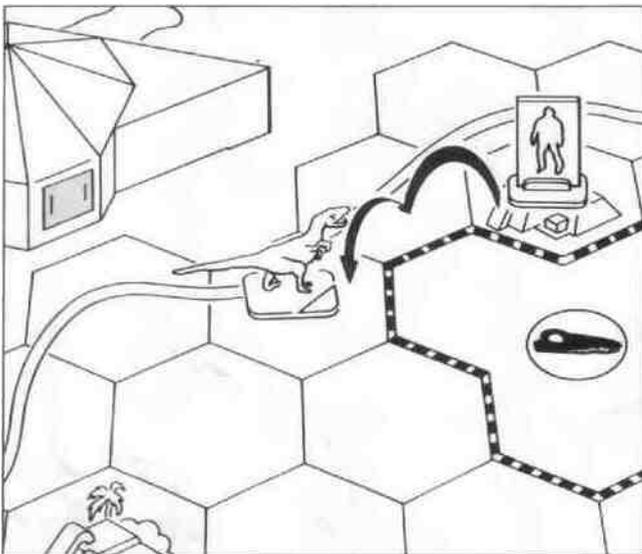


### DU ZIEHST 2 ODER 3 FELDER AUF DER STRASSE:

Befindet sich Deine Spielfigur auf einer Straße oder angrenzenden Feld, so kannst Du diese Karte ausspielen. Du mußt dann Deine Spielfigur zwei oder drei Felder *auf der Straße* weiterziehen; nur 1 Feld

ziehen ist nicht erlaubt. Die Richtung ist beliebig. Siehe Abbildung 7.

**HINWEIS:** Mit dieser Karte kannst Du nicht in einem Stützpunkt landen, da diese nicht *auf der Straße* liegen.



Abbildung? Der kürzeste Weg zum Besucher-Zentrum ist, auf der Straße 2 Felderweit ziehen und auf dem Feld des Dinosauriers zu landen, der die Straße blockiert.



### KARTE UNGÜLTIG:

Wenn ein Spieler eine Karte ausspielt, die Dir nicht gefällt, kannst Du die Karte dieses Spielers ungültig machen. Du legst sofort Deine "Karte ungültig" auf die ausgespielte Karte des anderen Spielers (obwohl Du nicht an der Reihe

bist) - und seine Karte ist ungültig. Der Spieler darf die Anweisungen auf der jetzt ungültigen Karte nicht mehr ausführen.

Es dürfen beliebig viele Karten "Karte ungültig" übereinander gelegt werden.

**Beispiel:** Spieler A spielt eine Karte aus. Du legst eine "Karte ungültig" darauf; Spieler C legt ebenfalls eine "Karte ungültig" und die Karte von Spieler A gilt wieder.

**Hinweis:** Ergänze Deine Karten in der Hand erst, nachdem Dein Zug beendet ist - jetzt ist ja ein anderer Spieler dran.

™ & © 1992 Universal City Studios, Inc. & Amblin Entertainment, Inc. All rights reserved. Licensed by MCA/Universal Merchandising, Inc.

14141D0593

## DAS ENDE DES SPIELS

Der erste Spieler, der von dem Feld vor der Tür des Besucher-Zentrums in das Besucher-Zentrum hineinzieht, gewinnt das Spiel. Siehe *Abbildung 8*.

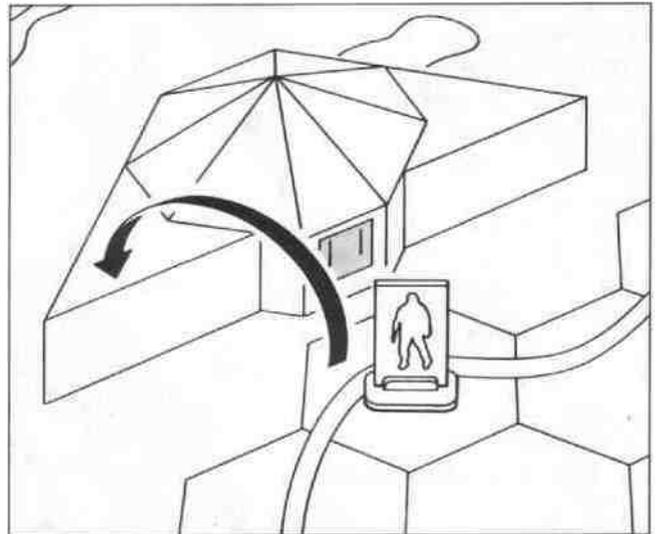


Abbildung 8  
Du hast gewonnen! Du hast zuerst das Besucher-Zentrum erreicht!

### STRATEGISCHE TIPS

- **BLOCKIERE DIE SPIELFIGUREN DER MITSPIELER-**  
Ziehe die Dinosaurier, um Mitspielern den Weg zu versperren.

- **GREIFE DEN IN FÜHRUNG LIEGENDEN SPIELER AN!**  
Ziehe die Dinosaurier auf *das* Feld, auf dem die *in* Führung liegende Spielfigur steht.

- **ZIEH AUF EIN FELD MIT EINEM DINOSAURIER!**  
Wenn der kürzeste Weg ins Besucher-Zentrum über ein Feld mit einem Dinosaurier führt, dann zieh auf dieses Feld - wenn Du eine oder mehrere Fluchtkarten hast.

- **LOCKE ANDERE SPIELER IN EINE FALLE!**  
Wenn Du eine Fluchtkarte besitzt und einen anderen Spieler aufhalten willst, dessen Spielfigur auf Deinem Feld steht, zieh einen Dinosaurier dazu.

- **ZIEH NUR DEINE SPIELFIGUR, DAS IST SICHERER!**  
Ziehst Du nur Deine Spielfigur 1 Feld weiter und spielst keine Karte aus, so kann keiner Deinen Zug ungültig machen.

Wichtig! Eine aufbewahren.

Verbraucherservice

Wir stellen jedes Produkt mit besonderer Sorgfalt her. Wenn jedoch trotzdem mit diesem Produkt etwas nicht in Ordnung sein sollte, dann schreiben Sie bitte kurz an die nachstehende Anschrift:

Deutschland:  
Kenner Parker,  
Verbraucherservice,  
Max-Planck-Straße 10,  
63128 Oietzenbach.

Osterreich:  
Hasbro Österreich GmbH,  
Verbraucherservice,  
Davidgasse 92-94,  
A-1100 Wien.

Schweiz:  
MB (Schweiz) AG,  
Verbraucherservice,  
Alte Bremgartenstrasse 2,  
CH-8968 Mulschellen.