

DIE DINOS SIND LOS!

Saurier-Eier lesen ist nicht schwer, sie zu verstecken aber sehr!

**Für 2-4 Spieler
ab 6 Jahren
von Wolfgang Riedesser**

Inhalt:

1 Spielplan
4 Dinos
33 Spielkarten
55 Nestkärtchen

Spielidee:

Jeder Spieler versucht, seine Sauriereier zu verstecken und gleichzeitig die Mitspieler daran zu hindern, das Gleiche zu tun. Wer bei Spielende die meisten Sauriereier versteckt hat, darf sich als Obersaurier feiern lassen!

Vorbereitung:

Jeder Spieler bekommt einen Dino und 10 Nestkärtchen in der gleichen Farbe und zwar:

7 Kärtchen mit 1 Ei
1 Kärtchen mit 2 Eier
1 Kärtchen mit 3 Eier
1 Kärtchen mit 4 Eier

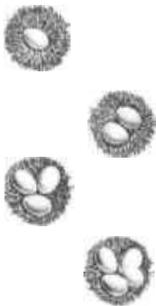
Jeder legt seine Kärtchen verdeckt vor sich aus.

Die Dinos werden auf das gemeinsame Startfeld (= Vulkan) gestellt.

Die 6 Nestkärtchen mit den kaputten Eiern und die 9 Nestkärtchen mit den leeren Nestern werden verdeckt auf den Spielplan gelegt, untereinander vermischt und auf die 15 Nestkreise verteilt.

Die Spielkarten werden gut gemischt und verdeckt als Stapel auf dem Spielplan bereitgelegt.

Nun hebt jeder Spieler 3 Karten ab, ohne sie den Mitspielern zu zeigen.



Spielregel:

Der jüngste Spieler beginnt. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Jedes Spielfeld kann beliebig viele Dinos gleichzeitig aufnehmen.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, entscheidet er sich für eine der 3 Karten auf seiner Hand, spielt sie aus und zieht mit seinem Dino. Dann ersetzt er die ausgespielte Karte durch die oberste Karte vom Kartenstoß, so daß er wieder 3 Karten auf seiner Hand hat. Die ausgespielten Karten werden diagonal gegenüber dem Kartenstoß offen abgelegt.

Die Karten:



Normale Karten Zahlenwert 1 - 6 (21 Stück)

Die normale Zahlenkarte zeigt an, um wieviel Felder der Spieler weiterziehen darf. Er kann nach links oder nach rechts ziehen, darf aber innerhalb eines Zuges die Richtung nicht wechseln.

Nestfeld:

Kommt ein Spieler auf einem Feld vor einem Nestfeld zum Stehen, tauscht er das Nestkärtchen auf dem Nestfeld gegen eines der vor ihm liegenden Nestkärtchen aus. Das neue Nestkärtchen wird ebenfalls verdeckt hingelegt. Natürlich versucht er auf diese Weise, zuerst seine Nestkärtchen mit den vielen Sauriereiern auf dem Spielplan unterzubringen.

EIGENE SAURIEREIER FINDEN

Deckt ein Spieler ein Nestkärtchen mit eigenen Sauriereiern auf, darf er dieses nicht sofort wieder einsetzen, sondern muß es ebenfalls austauschen.

FREMDE SAURIEREIER FINDEN

Deckt ein Spieler ein Nestkärtchen mit Sauriereiern eines Mitspielers auf, gibt er dieses an ihn zurück.

ZERBROCHENE SAURIEREIER FINDEN



Wer ein Nest mit zerbrochenen Sauriereiern findet, hat Pech gehabt. Sie zählen bei der Endwertung als -3.

Natürlich wird ein Spieler versuchen, diese negativen Kärtchen schnell wieder los zu werden, indem er sie bei der nächsten Gelegenheit wieder umtauscht.

NESTKÄRTCHEN OHNE EIER



Nestkärtchen ohne Eier sind weder positiv noch negativ und können jederzeit wieder ins Spiel gebracht werden.

Höhlenfeld:

Kommt ein Spieler auf einem Höhlenfeld zum Stehen, darf er eines seiner Nestkärtchen mit einem Saurierei (keine 2 oder mehr) offen in der Höhle ablegen. Allerdings dürfen nur soviele Nestkärtchen mit einem Ei in eine Höhle gelegt werden, wie Spieler am Tisch sitzen, z.B. wenn 3 Spieler teilnehmen, dürfen pro Höhle nur drei Nestkärtchen mit jeweils einem Ei offen abgelegt werden. Dabei spielt es keine Rolle, wieviele der Kärtchen von einem Spieler stammen.

Alle Kärtchen, die auf den Höhlenfeldern liegen, sind vor den Mitspielern sicher und können nicht mehr getauscht werden.

Schnüffelkarten:



Eine Dino-Schnüffelkarte wird zuerst gespielt wie eine normale Karte inklusive Austauschen des Nestkärtchens, usw. Danach muß der Spieler entweder links oder rechts schnüffeln, indem er ein benachbartes Nestkärtchen ebenfalls anhebt und austauscht, ohne jedoch seine Spielfigur zu bewegen.

Ist eines der Nachbarfelder ein Höhlenfeld, kann er sich entscheiden, ob er lieber auf der einen Seite ein Nestkärtchen austauscht, oder auf der anderen Seite ein Nestkärtchen in die Höhle legt.

Doppelzugkarte:



Doppelzugkarten werden zunächst auch wie normale Karten gespielt, inklusive Austauschen der Nestkärtchen, usw. Danach darf der Spieler aber mit seiner Figur nochmals um 3 Felder in eine beliebige Richtung weiterziehen, um nochmals ein Nestkärtchen auszutauschen oder auf einem Höhlenfeld zum Stehen zu kommen.

Karten zu Ende:

Sollte der Kartenstoß aufgebraucht sein, werden alle bisher ausgespielten Karten neu gemischt und wieder verdeckt hingelegt.

Wettlauf zum See:

Wenn auf allen Höhlenfeldern soviel Nestkärtchen mit je einem Saurierei plaziert sind, wie Spieler teilnehmen, stellen die Spieler sofort das Saurierei-Verstecken ein und machen sich auf den Weg zum See.

Der Spieler, der das letzte Nestkärtchen in eine Höhle gelegt hat, darf mit seinem Dino sogleich noch einen Extrazug Richtung See machen.

Während des Wettlaufs zum See gelten die Doppelzugkarten nur als normale Karten. Die +3 wird nicht dazu gerechnet.

Der Spieler, der zuerst das Spielfeld am See erreicht (genaue Zahl nicht nötig), darf als Belohnung noch 3 der Nestkärtchen, die vor

ihm liegen, gegen 3 der verdeckten Nestkärtchen auf dem Spielplan austauschen. Die neuen Kärtchen darf er aber nicht mehr umtauschen.

Wertung:

Danach werden alle Nestkärtchen auf dem Spielfeld aufgedeckt, und jeder Spieler zählt die Anzahl der Sauriereier in seiner Farbe zusammen. Wenn ein Spieler ein zerbrochenes Eierkärtchen in seinem Vorrat vor sich liegen hat, bedeutet das, daß 3 seiner Sauriereier kaputt sind. Sie werden von der Gesamtzahl abgezogen.

Wer nach Abzug der kaputten Eier die meisten Sauriereier auf dem Spielplan verstecken konnte, hat gewonnen.

Auflistung der Spielkarten und Nestkärtchen

Die Dinos sind los! Kartensatz: 33 Karten

NORMALE KARTEN	SCHNÜFFEL-KARTEN	DOPPELZUG-KARTEN
3 x 1	1 x 1 + Schnüffeln	1 x 1 + 3
3 x 2	1 x 2 + Schnüffeln	1 x 2 + 3
3 x 3	1 x 3 + Schnüffeln	1 x 3 + 3
4 x 4	1 x 4 + Schnüffeln	1 x 4 + 3
4 x 5	1 x 5 + Schnüffeln	1 x 5 + 3
4 x 6	1 x 6 + Schnüffeln	1 x 6 + 3
21	6	6

55 Nestkärtchen

4 x 10 Kärtchen in 4 Farben
 7 Kärtchen mit 1 Ei
 1 Kärtchen mit 2 Eier
 1 Kärtchen mit 3 Eier
 1 Kärtchen mit 4 Eier

9 Nestkärtchen mit leeren Nestern

6 Nestkärtchen mit je 3 kaputten Eiern



Triceratops



Stegosaurus



Tyrannosaurus



Ultrasaurus