

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

WÜRFEL-DINOS ⁴⁴⁷³

Dinosaur dice • Dino-foxies • Dobbeldino's



Habermaß-Spiel Nr. 4473

Würfel-Dinos

Ein steinstarkes Risiko-Würfelspiel
für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

Spielidee: Heinz Meister
Illustration: Michael Schober
Spieldauer: ca. 10 Minuten



Tröööhöt! Aufregung in
Steinbruchhausen: Die Dinos ver-
sammeln sich zum großen Wettrennen
an der Startlinie. Jubelnd stehen schon die
ersten Fans an der Ziellinie und feuern die Wettläufer an.
Wer gewinnt wohl und lädt alle zu einer großen Dinoparty ein?

Spielinhalt

- 4 Dinosaurier
- 12 Würfel
- 1 Spielplan
- 8 Steine
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Innerhalb jeder Runde scheiden nach und nach immer mehr Spieler aus. Nur wer am Ende übrig bleibt, darf seine Spielfigur genau so viele Felder vorwärts ziehen, wie er Würfel mit Dinos vor sich liegen hat. Wer seine Spielfigur nach einigen turbulenten Runden zuerst auf das Zielfeld setzen kann, gewinnt.

*Würfeldinos
sammeln, um die
eigene Spielfigur
ziehen zu können*

*Spielplan auslegen,
Spielfiguren auf
Startfeld,
Stein nehmen,
Würfel bereit*

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches. Jeder Spieler nimmt sich einen Dinosaurier und stellt ihn auf das braune Startfeld. Spielen weniger als vier Spieler, so kommen übrige Dinosaurier zurück in die Verpackung. Alle Würfel werden neben dem Spielplan bereitgelegt. Jeder Spieler bekommt einen Stein. Alle übrigen Steine liegen neben dem Spielplan bereit.

Spielablauf

*mit allen Würfeln
würfeln*

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer als Erstes den Namen eines Dinosauriers nennen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt das jüngste Kind und würfelt einmal mit allen Würfeln.

Achtung: Bleiben Würfel übereinander liegen? Nehmt die oben liegenden herunter und legt sie neben die anderen.

Welche Symbole siehst du auf den Würfeln?



Würfel nehmen

Den Dino

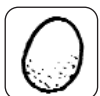
Klasse, das ist ein wertvoller Würfeldino!
Nimm alle Würfel, die den Dino zeigen, und lege sie vor dir ab.



wertlos

Den Knochen

Dieser Würfel ist leider nichts wert – du bekommst keinen Würfel.



*1 Ei: wertlos
2 Eier: 1 Würfeldino
stibitzen*

Das Dino-Ei

- Wenn du nur ein Dino-Ei gewürfelt hast, so geschieht nichts.
- Hast du zwei oder sogar mehr als zwei Dino-Eier gewürfelt, darfst du von einem beliebigen Mitspieler einen bereits gewonnenen Würfeldino stibitzen.

Achtung: Das geht natürlich nur, wenn schon ein anderer Spieler einen Würfeldino vor sich liegen hat! Hat noch niemand einen Würfeldino, so kannst du auch keinen stibitzen, bist aber nicht ausgeschieden.

Gib die Würfel, die Knochen oder Dino-Eier zeigen, an den nachfolgenden Spieler weiter.

*Knochen & Dino-Eier:
Würfel weitergeben*

*nur Knochen/
nur Knochen & 1 Ei
gewürfelt = leider
ausgeschieden*

*Stein abgeben = 1 x
freiwillig aussetzen*

*Ende der Runde:
Nur noch 1 Spieler?
Nur Sieger setzt
Spielfigur*

*Nur Dinos gewürfelt?
Alle setzen
Spielfiguren*

neue Runde

*Spielfigur auf Zielfeld
= Sieg*

Dinopech!

Achtung: Würfelt ein Spieler nur Knochen oder Knochen und nur ein Dino-Ei, hat er großes Dinopech. Er scheidet für diese Runde aus. Hat dieser Spieler bereits Würfeldinos gesammelt, muss er diese abgeben: Sie werden gemeinsam mit den übrigen Würfeln an den nachfolgenden Spieler weitergegeben.

Wichtig:

- Der erste Spieler, der innerhalb einer Runde ausscheidet, darf sich einen Stein aus dem Vorrat nehmen.
- Spielen vier Spieler, dürfen sich die ersten zwei Spieler, die ausscheiden, jeweils einen Stein nehmen.
- Ist kein Stein mehr in der Mitte, kann leider auch keiner mehr genommen werden.

Im Laufe der Runde werden immer weniger Würfel weitergegeben und das Risiko, nur Knochen zu würfeln, wächst ...

Die Steine

Durch das Abgeben eines Steines kann ein Spieler einmal auf das Würfeln verzichten. Sind z. B. nur noch wenige Würfel im Spiel, kannst du einen Stein zum Vorrat legen. Du brauchst nun nicht zu würfeln: Gib die Würfel direkt an den nächsten Spieler weiter.
Falls du Würfeldinos hast, so bleiben diese vor dir liegen.

Eine Spielrunde endet, wenn ein Spieler

- als Letzter übrig bleibt, weil alle anderen bereits ausgeschieden sind. Er darf seine Spielfigur nun genau so viele Felder vorwärts ziehen, wie er Würfeldinos vor sich liegen hat.
- einen Super-Würfeldino bekommt, d.h. in einem Würfelwurf nur Dinosaurier gewürfelt hat. In diesem Fall dürfen nun alle Spieler ihre Spielfiguren jeweils genau so viele Felder vorsetzen, wie Würfeldinos vor ihnen liegen.

Wer sitzt links neben dem Spieler, der die Runde beendet hat? Er beginnt die neue Runde, bekommt alle 12 Würfel und würfelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die erste Spielfigur auf dem Zielfeld (Höhle) landet. Überzählige Punkte verfallen.
Jetzt beginnt die tolle Dinoparty, zu der alle eingeladen sind.

Dinosaur dice

A risky and stoney strong dice game
for 2 to 4 players ages 4 - 99.

Author: Heinz Meister
Illustrations: Michael Schober
Length of the game: approx. 10 minutes

Tootooooo! There is great excitement in the quarry village. The dinosaurs gather at the starting line ready for the big competition. The first fans are already cheering at the target line, spurring the runners on. Who will win and invite everyone to the big dinosaurs' party?



Contents

- 4 dinosaurs
- 12 dice
- 1 game board
- 8 stones
- 1 set of game instructions

Aim of the game

During a round the players one by one drop out. Whoever is left at the end, may move their game piece as many squares as dinosaurs shown on the dice in front of them.

Whoever, after playing some turbulent rounds, is the first to place their game piece on the target square, wins the game.

*Collect dinosaur dice
in order to move
one's game piece*

Preparation of the game

Place the game board in the center of the table. Each player takes a dinosaur and puts it on the brown starting square. If there are less than four players the remaining dinosaurs are kept in the package. Each player gets a stone. The remaining stones are placed ready to be used next to the game board.

How to play

Play in a clockwise direction. Whoever can say first the name of a dinosaur, may start. If you can not agree, the youngest player starts and rolls all the dice.

Watch out: If dice fall on top of each other, take the one on top and place it next to the others.

Which symbols appear on the dice?

The dinosaur

Great, a valuable dinosaur die!
Separate all dice which show dinosaurs and keep them.

The bone

The bone die unfortunately has no value – you don't keep any of those.

The egg of the dino

- If you have thrown just one egg, nothing happens.
- But if you have thrown two or even more eggs you can steal a dinosaur die from another player.

Watch out! This of course is only possible if another player has a dinosaur die in front of them! If no one has one you obviously can't take one, but can still go on playing.

Now pass on the dice showing bones or dinosaur eggs to the next player.

Dinosaur's bad luck

Watch out! If a player throws only dice with bones or bones and a single dinosaur egg they really have a lot of bad luck. They must drop out for this round. If that player has already collected dinosaur dice they have to turn them in and they are passed on to the next player together with the remaining dice.

*spread game board,
game pieces on
starting square, take
stone, get dice ready*

roll all dice



keep dice



useless



*1 egg: useless
2 eggs: pinch a
dinosaur die*

*bones and dinosaur
eggs: pass on dice*

*only bones/
only bones and
1 egg thrown
= unfortunately
dropped out*

Important:

- The first player to drop out in a round may take a stone from the provision.
- If there are four players, the first two players to drop out may each take a stone.
- If there are no stones left in the center, none can be taken.

During a round the number of dice passed on diminishes and the risk of only throwing bones increases ...

The stones

By handing in a stone a player renounces rolling the dice. If there are only a few dice left you can return a stone to the provision and don't have to throw the dice. Pass the dice on directly to the next player. If you have dinosaur dice in front of you, you can keep them.

The round ends when a player ...

- is left as the last one because all the other players have dropped out. This player can move their piece as many squares ahead as the dinosaur dice they have in front of them.
- gets a super dinosaur die throw that is all the dice thrown show a dinosaur. In this case all players can move their game pieces as many squares as dinosaur dice are in front of them.

The player at the left of the one who finished the round starts the new round, gets all 12 dice and rolls them.

End of the game

The game ends as soon as the first game piece lands on the target square (cave). Remaining dice symbols are not used. And now the fancy dinosaurs' party starts and everybody is invited.

*turn in stone = skip
round voluntarily*

*end of the round:
only 1 player left?
Only winner moves
game piece*

*only dinosaurs
thrown: all players
move their game
pieces,
new round*

*game piece on target
square = victory*

Dino-folies

Un jeu de dés plein de risques,
pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans.

Idée : Heinz Meister
Illustration: Michael Schober
Durée de la partie : env. 10 minutes



Quel brouhaha et quelle
excitation à Dino-Ville : les
dinosauriens se regroupent tous
sur la ligne de départ pour participer
à la grande course. Les premiers supporters
sont déjà près de la ligne d'arrivée pour acclamer les coureurs.
Qui va gagner la course et invitera tout le monde à une grande fête de
dinosauriens ?

Contenu

- 4 dinosauriens
- 12 dés
- 1 plateau de jeu
- 8 cailloux
- 1 règle du jeu

But du jeu

A chaque tour, les joueurs vont être éliminés au fur et à mesure. Celui qui
restera en dernier aura le droit d'avancer son pion du même nombre de
cases que de dés tombés sur les dinosauriens.
Qui pourra mettre son pion en premier sur la case d'arrivée après
quelques tours turbulents ?

*Récupérer des
dés de dinosauriens
pour pouvoir
avancer son pion*

Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Chaque joueur prend un dinosaure et le met sur la case départ de couleur maron. S'il y a moins de quatre joueurs, on remet les dinosaures en trop dans la boîte. Poser tous les dés à côté du plateau de jeu. Chaque joueur prend un caillou. Les cailloux restants sont posés à côté du plateau de jeu.

Déroulement de la partie

Jouer dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra donner en premier le nom d'un dinosaure a le droit de commencer. Si vous ne pouvez pas vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence. Il lance tous les dés d'un seul coup.

Attention : s'il y a des dés posés les uns sur les autres, on prendra les dés posés au-dessus et on les mettra à côté des autres.

Sur quels symboles sont tombés les dés ?

Le dinosaure

Super, c'est bien joué !

Prends tous les dés qui sont tombés sur un dinosaure et mets-les devant toi.

L'os

C'est malheureusement mal joué : tu ne prends pas de dé.

L'œuf de dinosaure

- Si tu n'as qu'un seul œuf de dinosaures, il ne se passe rien.
 - Si tu as deux œufs ou plus, tu as le droit de dérober à n'importe quel autre joueur un dé de dinosaure qu'il a déjà remporté.
- Attention** : ce ne sera possible que si un autre joueur a déjà un dé de dinosaure devant lui ! Si personne n'a de dé de dinosaure, tu ne pourras pas en prendre, mais tu ne seras pas éliminé.

Passer les dés qui sont tombés sur les os ou les œufs au joueur suivant.

Dino-poisse !

Si un joueur n'a que des os ou des os et seulement un œuf de dinosaure, quelle poisse ! Il est éliminé de ce tour. Si ce joueur avait déjà récupéré des dés de dinosaures, il doit les redonner. Ils sont passés au joueur suivant avec les autres dés.

déplier le plateau de jeu, mettre les pions sur la case départ, prendre un caillou, préparer les dés

jeter tous les dés



prendre le(s) dé(s)



ne vaut rien



1 œuf : ne vaut rien
2 œufs : dérober
1 dé de dinosaure

os + œufs de
dinosaures :
passer les dés

seulement un os/
seulement un os +
1 œuf = éliminé

N.B. :

- Le premier joueur qui est éliminé pendant un tour a le droit de prendre un caillou dans la réserve.
- S'il y a quatre joueurs, les deux premiers joueurs qui sont éliminés ont le droit de prendre chacun un caillou.
- S'il n'y a plus de cailloux dans la réserve, plus personne ne pourra en prendre.

Au fur et à mesure des tours, de moins en moins de dés seront passés et donc, le risque d'obtenir des dés avec des os augmente..

Les cailloux

En redonnant un caillou, un joueur peut passer son tour. Si, par exemple, il n'y a plus beaucoup de dés dans le jeu, tu peux remettre un caillou dans la réserve. Tu n'as donc pas besoin de lancer les dés et les passes directement au joueur suivant.

Si tu as des dés de dinosaures, tu les gardes devant toi.

Un tour est terminé quand :

- il n'y a plus qu'un seul joueur en jeu. Il a le droit d'avancer son pion du même nombre de cases que de dés de dinosaures posés devant lui.
- un joueur a une super suite de dinosaures (= tous les dés sont tombés sur la face dinosaure). Dans ce cas, les joueurs ont tous le droit d'avancer leur pion du nombre de cases correspondant au nombre de dés de dinosaures qui sont posés devant eux.

Qui est assis à gauche du joueur qui vient de finir le tour ? C'est alors ce joueur qui commence le tour suivant. Il prend les 12 dés et les lance tous d'un coup.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un pion arrive en premier sur la case d'arrivée (grotte). Les points en trop sont perdus. La folle fête des dinosaures peut alors commencer et tous y sont invités.

redonner un caillou
= passer son tour
1 fois

Fin de la partie :
Plus qu'1 joueur ?
Seulement le dernier
avance son pion
Suite de dinosaures ?
Tous avancent
leur pion

nouveau tour

pion sur la case
d'arrivée
= partie gagnée

Dobbeldino's

Een steentijdsterk dobbelspel
voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

Spelidee: Heinz Meister
Illustraties: Michael Schober
Speelduur: ca. 10 minuten



Taratrahoet! Opwinding in Steengroevenhuizen: de dino's verzamelen zich aan de start voor de grote hardloopwedstrijd. Juichend staan de eerste fans al aan de finish en vuren de renners aan.

Wie wint met ruime voorsprong en nodigt iedereen uit voor een groot dinofeest?

Spelinhoud

- 4 dinosaurussen
- 12 dobbelstenen
- 1 speelbord
- 8 stenen
- spelregels

Doel van het spel

Tijdens iedere ronde vallen er steeds meer spelers uit. Alleen degene die als laatste overblijft, mag zijn speelfiguur net zoveel velden vooruit zetten als er dobbelstenen met dino's voor hem liggen. Degene die zijn speelfiguur na een aantal stormachtige ronden, als eerste op het finishveld kan zetten, heeft gewonnen.

*dobbeldino's
verzamelen om de
eigen speelfiguur te
kunnen verzetten*

Spelvoorbereiding

speelbord uitleggen,
speelfiguren op het
startveld, steen
pakken, dobbel-
stenen klaar

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Iedere speler neemt een dinosaurus en zet hem op het bruine startveld. Als er minder dan vier spelers meedoen, gaan de overgebleven dinosaurussen terug in de verpakking. Leg alle dobbelstenen klaar naast het speelbord. Iedere speler krijgt een steen, alle overige stenen liggen klaar naast het speelbord.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om beurten gespeeld. Wie als eerste de naam van een dinosaurus kan noemen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint het jongste kind en gooit één keer met alle dobbelstenen.

Opgelet: blijven er dobbelstenen op elkaar liggen? Pak de bovenste er vanaf en leg ze naast de andere.

Welke afbeeldingen zijn er op de dobbelstenen te zien?

De dino

Geweldig, dat is een waardevolle dobbeldino!
Pak alle dobbelstenen waarop een dino staat, en leg ze voor je neer.



dobbelsteen pakken



waardeloos



1 ei: waardeloos
2 eieren: 1 dobbel-
dino gappen

Het bot

Deze dobbelsteen is helaas niets waard – je krijgt geen dobbelsteen.

Het dino-ei

- Als je slechts één dino-ei gegooit hebt, gebeurt er niets.
- Heb je twee of zelfs meer dan twee dino-eieren gegooit, mag je van een medespeler naar keuze een reeds gewonnen dobbeldino weggapen.

Opgelet: dat kan natuurlijk alleen als een andere speler al een dobbeldino voor zich heeft liggen! Als nog niemand een dobbeldino heeft, kan je er ook geen enkele weggapen maar je hoeft niet op te houden.

Geef de dobbelstenen, waarop botten of dino-eieren te zien zijn, aan de volgende speler door.

botten en
dino-eieren: dobbel-
stenen doorgeven

alleen botten/
botten & 1 ei gegoo-
id = helaas
ophouden

steen afgeven = 1 x
vrijwillig beurt ver-
zaken

einde v/d ronde:
nog maar 1 speler?
Alleen winnaar
verzet speelfiguur

Alleen dino's gegoo-
id?
Iedereen verzet
speelfiguren

nieuwe ronde

speelfiguur op
finishveld =
gewonnen

Dinopech!

Opgelet: als een speler alleen maar botten of botten en een enkel dino-ei gooit dan heeft hij enorme dinopech. Hij doet deze ronde niet meer mee. Als deze speler al dobbeldino's heeft verzameld, moet hij deze teruggeven. Ze worden samen met de overige dobbelstenen aan de eerstvolgende speler doorgegeven.

Belangrijk:

- De eerste speler die gedurende een ronde uitvalt, mag een steen uit de voorraad pakken.
- Als er vier spelers meedoen, mogen de eerste twee spelers die uitvallen ieder een steen pakken.
- Als er geen enkele steen meer in het midden ligt, kan er helaas ook geen steen meer gepakt worden.

In de loop van de ronde worden er steeds minder dobbelstenen doorgegeven en wordt de kans om alleen maar botten te gooien steeds groter ...

De stenen

Door een steen af te geven, kan een speler één keer het dobbelen verzaken. Als er bv. nog maar een paar dobbelstenen in het spel zijn, kan hij een steen bij de voorraad leggen. Hij hoeft nu niet met de dobbelstenen te gooien. De dobbelstenen meteen doorgeven aan de volgende speler. In het geval dat je dobbeldino's hebt, blijven deze voor je liggen.

Een spelronde is afgelopen, als een speler ...

- als laatste overblijft terwijl alle anderen al zijn uitgevallen. Hij mag zijn speelfiguur nu net zo ver vooruit zetten als hij dobbeldino's voor zich heeft liggen.
- een super-dobbeldino gooit, d.w.z. in één worp alleen maar dinosaurussen heeft gegooit. In dit geval mogen nu alle spelers hun speelfiguren net zoveel velden vooruit zetten, als er dobbeldino's voor hen liggen.

Wie zit er links naast de speler die zojuist de ronde beëindigd heeft? Deze begint met de nieuwe ronde, krijgt alle 12 dobbelsteen en gooit er mee.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de eerste speelfiguur op het finishveld (hol) terechtkomt. Overtollige punten vervallen. Nu begint een dol en dwaas dinofeest waar iedereen is op uitgenodigd.

Anschrift aufbewahren! Retain address!
Adresse à conserver! Adres bewaren!

Habermaab GmbH
August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany

www.haba.de

Made in Germany

TL 68099

Aufl. 2004/1