



Alle einsteigen!

Dinostarkes Laufspiel

Alle einsteigen! Die Spieler fahren gemeinsam mit Buddy im Dino-Zug. Der Farbwürfel entscheidet, an welchem Bahnhof der Zug als Nächstes hält: dem Triceratops-Tal, dem Pteranodon-Felsen oder einem anderen der zehn Bahnhöfe. Wer eine passende Fahrkarte hat, darf diese ablegen. Mit dem Zeittunnel kommt man schneller ans Ziel. Wer als Erster all seine Fahrkarten ablegen kann, gewinnt das dinostarke Laufspiel.

Spielmaterial

30 Fahrkarten, 4 Lok-Karten, 1 Drehscheibe mit Griff, 1 Spielfigur „Dino-Zug“, 1 Farbwürfel

Spielvorbereitung



Zuerst wird die Drehscheibe zusammengesetzt. Dazu werden die kleine Drehscheibe, ein Aufstellfuß und die Figur „Buddy“ benötigt. Der Aufstellfuß wird von unten in die rechteckige Aussparung der kleinen Scheibe gesteckt. Anschließend wird die Figur „Buddy“ von oben in den Aufstellfuß gesteckt.

Nun wird die kleine Drehscheibe über die große Scheibe gelegt und zwar so, dass der untere Teil des Aufstellfußes in der runden Aussparung in der Mitte liegt. Fertig ist die Drehscheibe!

Der Dino-Zug wird in den anderen Aufstellfuß gesteckt, dies ist die Spielfigur.

Die Drehscheibe wird so auf der Spielfläche platziert, dass alle Spieler sie gut erreichen können. Sie wird so gedreht, dass die schwarzen Linien der kleinen Scheibe mit den schwarzen Linien der großen Scheibe eine Linie bilden. Der Dino-Zug wird auf das Feld neben dem Bahnhof gestellt.

Nun erhält jeder Spieler eine Lok-Karte, die er vor sich ablegt. Übrige Lok-Karten werden nicht benötigt und kommen in die Schachtel zurück. Die 30 Fahrkarten (Tickets) werden verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält vier Karten, die er verdeckt auf die Hand nimmt. Die übrigen Fahrkarten bilden den Nachziehstapel. Der Würfel wird bereitgelegt.

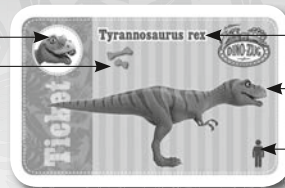
Die Fahrkarten

Auf der Rückseite ist ein Waggon des Dino-Zugs zu sehen. Auf der Vorderseite ist links im Kreis der Dinosaurier abgebildet, der mit dem Dino-Zug besucht wird. Rechts daneben gibt es zusätzliche Informationen über den jeweiligen Saurier: Wie er heißt, was er gefressen hat, wie groß er im Vergleich zu einem erwachsenen Menschen war.

Buddys Spezialwissen: Nicht alle Saurier sind Dino-Saurier. Man unterscheidet Flugsaurier, Meeressaurier und die Saurier, die an Land lebten: die Dinosaurier.

Abbildung auf der Drehscheibe

Nahrung des Sauriers
Knochen = Fleischfresser
Blätter = Pflanzenfresser
Fisch = Fischfresser
Mehrere Symbole = Allesfresser



Name des Sauriers

Abbildung des Sauriers

Ein erwachsener Mensch im Größenvergleich

Das Spiel beginnt

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der jüngste Spieler beginnt und würfelt mit dem Farbwürfel. Dann bewegt er den Dino-Zug im Uhrzeigersinn auf den Schienen zum nächsten Feld mit der entsprechenden Farbe.

Der Zug hält neben einem Saurier:

Nun schauen alle Spieler auf ihren Tickets nach, ob sie eine Karte mit diesem Saurier auf der Hand haben. Jeder Spieler, der ein entsprechendes Ticket auf der Hand hat, darf es mit der Rückseite nach oben hinter die Lok, die vor ihm liegt, ablegen. Er darf aber immer nur eine Fahrkarte pro Runde ablegen. Hat ein Spieler zwei gleiche Fahrkarten auf der Hand, darf er trotzdem nur eine davon ablegen. Hat ein Spieler keine entsprechende Karte, kann er in dieser Runde keine Karte ablegen.

Beispiel: Felix würfelt Gelb und stellt den Dino-Zug auf das nächste freie gelbe Feld neben dem Brachiosaurus. Nun schauen alle bei ihren Karten nach, ob sie ein Ticket haben, das einen Brachiosaurus zeigt, Luisa hat eine Karte, die einen Brachiosaurus zeigt, und legt sie mit dem Waggon nach oben hinter ihre Lok-Karte. Alexander hat zwei Karten, die einen Brachiosaurus zeigen. Er darf aber nur eine davon mit dem Waggon nach oben hinter seine Lok-Karte legen. Die zweite Karte muss er auf der Hand behalten.

Der Zug hält neben dem Zeittunnel:

Der Spieler, der gewürfelt hat, darf die obere Scheibe so lange drehen, bis der Zug neben einem Saurier seiner Wahl steht. Nun dürfen alle Spieler schauen, ob sie eine entsprechende Fahrkarte auf der Hand haben, und diese ablegen. Die Scheibe wird nicht wieder zurückgedreht, sondern bleibt so, wie sie ist, bis der Zug wieder neben dem Zeittunnel hält.

ACHTUNG: Beim Drehen muss darauf geachtet werden, dass die schwarzen Linien der kleinen Scheibe auf gleicher Höhe mit den schwarzen Linien der großen Scheibe sind. Sollte sich die untere Scheibe mitdrehen, diese einfach beim Drehen mit einer Hand festhalten.

Der Zug hält neben dem Bahnhof:

Der Spieler, der gewürfelt hat, bestimmt einen Mitspieler, der eine zusätzliche Fahrkarte vom Nachziehstapel nehmen muss. Die Scheibe wird nicht gedreht. In dieser Runde kann leider kein Spieler eine Karte ablegen.

Nachdem der Dino-Zug bewegt und Fahrkarten abgelegt oder gezogen wurden, gibt der Spieler, der gewürfelt hat, den Würfel an seinen linken Nachbarn.

Ende des Spiels

Das Spiel endet, sobald ein Spieler keine Fahrkarten mehr auf der Hand hat. Dieser Spieler hat gewonnen. Legen mehrere Spieler gleichzeitig ihre letzte Karte ab, gibt es mehrere Sieger.

© The Jim Henson Company. JIM HENSON'S mark & logo, DINO-ZUG mark & logo, characters and elements are trademarks of The Jim Henson Company. All Rights Reserved.

Spielidee: Inka und Markus Brand
Gestaltung: Bluguy Grafik-Design
Text und Redaktion: Julia Coschurba
3-D: Andreas Resch

© 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co.KG
Pfizerstraße 5 - 7, 70184 Stuttgart
Tel.: + 49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Art.-Nr.: 711108

