



Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

EXPEDITION DINO



Dinosaur Expedition · Expédition Dino · Expeditie Dino
Expedición Dino · Sulle tracce dei dinosauri

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2011

Expedition Dino

Ein abenteuerliches Geschicklichkeitsspiel für 2 – 5 fleißige Entdecker von 4 – 99 Jahren.

Spielidee: Gunter Baars
Illustration: Cornelia Haas
Spieldauer: ca. 15 Minuten

Lautes Klopfen hallt durch das sagenumwobene „Tal der Saurier“. Dinoforscher Tim sucht hier nach Spuren der Uhrzeitriesen. Mit Hammer und Meißel zerkleinert er Felsen und entdeckt dabei wertvolle versteinerte Knochen. Doch zwischen den Felsblöcken verbirgt sich auch ein großer Dinosaurier, der nur darauf wartet freigelegt zu werden. Deshalb heißt es aufgepasst! Denn nur wer mit Geschick und Würfelglück die meisten Knochen sammelt bevor der Saurier frei ist, wird größter Dinoforscher aller Zeiten und gewinnt das Spiel.

Spielinhalt

- 1 Spielplan „Tal der Saurier“
- 1 Dinoforscher Tim
- 1 Dinosaurier
- 1 Hammer
- 1 Meißel
- 24 Felsblöcke (in Würfelform)
- 1 Felspodest
- 1 grüner Würfel
- 1 Spielanleitung



*die meisten Felsblöcke
sammeln*

*Spielplan und Felsablage
in Tischmitte,
Podest in Spielplanmitte*

Felswürfel stapeln

Dino dazwischen

Spielidee

Gemeinsam mit Tim seid ihr auf Expedition im berühmten „Tal der Saurier“. Wenn du an der Reihe bist, versuchst du mit Hammer und Meißel einen versteinerten Dinoknochen aus dem Felsen zu klopfen. Aber sei vorsichtig, denn wenn dabei mehr als ein Felsblock herunterfällt, Tim getroffen wird oder der Saurier umkippt, ist dein Zug beendet. Das Ziel des Spiels ist es, mit Geschick und etwas Glück die meisten Felsblöcke zu sammeln.

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel entfernt ihr vorsichtig das vorgestanzte Rechteck aus der Spielplanmitte. Es ist die Ablage für Felsblöcke.

Legt den Spielplan in die Tischmitte und die Felsablage mit etwas Abstand daneben. Anschließend positioniert ihr das Felspodest in das rechteckige Loch in der Mitte des Spielplans. Stellt Tim auf ein beliebiges Feld des Spielplans. Haltet Hammer, Meißel und Würfel bereit.

Jetzt wird der Fels aufgebaut

1. Legt sechs beliebige Felswürfel in zwei Dreierreihen auf das Felspodest.
2. Stellt den Dinosaurier aufrecht zwischen die beiden Würfelreihen.
3. Stapelt die restlichen 18 Felswürfel in drei weiteren Schichten aufeinander. Jetzt ist der Saurier vollkommen im Felsinneren eingeschlossen.



Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer die meisten Dinosauriernamen nennen kann, darf beginnen. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt.

Ziehe Tim entsprechend viele Felder im Uhrzeigersinn vorwärts.

Was zeigt das Feld, auf dem Tim jetzt steht?



- **Den Hammer**
Du darfst eine *Ausgrabung* (siehe „Aktionen“) durchführen. Benutze dafür nur den Hammer.



- **Hammer und Meißel**
Du darfst eine *Ausgrabung* (siehe „Aktionen“) durchführen. Benutze dafür Hammer und Meißel.



- **Die Lupe**
Du darfst eine *Forschung* (siehe „Aktionen“) durchführen.

Führe die entsprechende Aktion durch. Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Aktionen

Ausgrabung

Wie bei echten Dinoforschern erfordert die Ausgrabung dein ganzes Geschick. Du versuchst einen Felsblock aus dem Felsen zu schlagen.

Nimm das erlaubte Werkzeug und klopfe damit vorsichtig gegen eine Stelle, die dir geeignet erscheint, um einen Felsblock so zu lockern, dass er herunterfällt. Dafür hast du bis zu drei Versuche.

einen Felsblock aus Fels klopfen

Die Ausgrabung endet sofort ...

- **... wenn ein Felsblock heruntergefallen ist.**
Super! Die Ausgrabung ist gelungen. Schau, ob auf seiner Oberseite ein versteinertes Knochen zu sehen ist. Dabei darfst du den Felsblock aber nicht bewegen.



*Felsblock mit Knochen
nehmen*

*mehrere Felsen =
Zug beendet,
Felsblock auf Felsablage*

*Dino umgekippt =
Spiel beendet*

*einen Felsblock von
Felsablage nehmen
und würfeln*

Zeigt der Felsblock einen Knochen?

→ Ja?

Steinstark! Nimm ihn zu dir.

→ Nein?

Leider Pech gehabt. Lege ihn auf die Felsablage.

- **... wenn mehrere Felsblöcke heruntergefallen sind.**
Vorsicht Steinlawine! Lege alle heruntergefallenen Felsblöcke auf die Felsablage.
- **... nach deinem dritten Klopfversuch.**
Ist bisher kein Felsblock heruntergefallen, hast du leider Pech gehabt.
- **... wenn ein Felsblock Dinoforscher Tim trifft.**
Autsch! Lege alle heruntergefallenen Felsblöcke auf die Felsablage.
- **... wenn der Dinosaurier umgekippt ist.**
Das Spiel endet sofort. Sind dabei Felsblöcke heruntergefallen, bleiben sie liegen. Sie gehören keinem Spieler.

Forschung

Vielleicht hast du bei diesem Teil der Expedition ein wenig Glück und entdeckst einen Knochen. Nimm einen Felsblock von der Ablage und rolle ihn wie einen Würfel.

Zeigt der Felsblock einen Knochen?

• Ja?

Steinstark! Nimm ihn zu dir.

• Nein?

Leider Pech gehabt. Lege ihn auf die Felsablage zurück.

Liegt auf der Felsablage kein Felsblock, darfst du gleich noch einmal mit dem grünen Würfel würfeln und Tim weiterziehen.

Spielende

Das Spiel endet, sobald der Dinosaurier umgekippt ist. Wer jetzt die meisten Felsblöcke vor sich liegen hat, ist der größte Dinoforscher von euch und gewinnt das Spiel.

Tipp:

Seht euch vor dem Klopfen die Felsblöcke gut an. Wenn möglich, versucht solche Blöcke aus dem Felsen zu schlagen, auf denen möglichst viele Knochen zu sehen sind. So ist es wahrscheinlicher, dass die Oberseite des heruntergefallenen Felsblocks eine Knochenabbildung zeigt.

Dino umgekippt

Expedition für Profis

Bis auf folgende Änderungen wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt:

- Für die Ausgrabung hast du so viele Versuche wie der grüne Würfel Punkte zeigt.
- Der Spieler, bei dem der Dino umgekippt ist, verliert das Spiel. Deswegen kann jeder Spieler vor dem Würfeln entscheiden, ob er auf seinen Zug verzichten möchte.
- Das Spiel endet, sobald einer dieser beiden Fälle eintritt:

1. Alle Spieler haben nacheinander auf ihren Zug verzichtet?

Wer die meisten Felsblöcke vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

2. Der Dino ist umgekippt?

Der Spieler, bei dem der Dino umgekippt ist, verliert das Spiel. Die verbliebenen Spieler zählen ihre Felsblöcke. Wer die meisten vor sich liegen hat, gewinnt das Spiel.

Der Autor



Gunter Baars wurde 1962 in Hamburg geboren. Nach dem Abitur arbeitete er zunächst viele Jahre freiberuflich als Texter, Redakteur und Drehbuchautor u.a. für das MAD-Magazin und Ottos Ottifanten, aber auch für TV und Radio. 1989 erschien sein erstes Spiel, dem bis heute rund 60 weitere folgten. *Expedition Dino* ist nach *Rumpelritter – Das Duell* sein 6. Spiel bei HABA.

Die Illustratorin



Cornelia Haas 1972 in Ichenhausen bei Günzburg geboren, ist seit zehn Jahren als freischaffende Illustratorin für zahlreiche Verlage tätig. Im Jahr 2005 erhielt sie eine Auszeichnung der Stiftung Buchkunst für DIE SCHÖNSTEN DEUTSCHEN BÜCHER in der Kategorie Kinderbuch. Sie lebt und wirkt in Münster in der Ateliergemeinschaft „Hafenstraße 64“. *Expedition Dino* ist ihr zweites Spiel bei HABA.

Dinosaur Expedition

An adventurous game of skill for 2 – 5 eager explorers ages 4 – 99.

Author: Gunter Baars
Illustrations: Cornelia Haas
Length of the gam: approx. 15 minutes

Loud knocking resounds from the legendary "Dinosaur Valley". Tim the dinosaur explorer is looking for traces of the prehistoric giant. Equipped with hammer and chisel he crushes rocks and discovers precious petrified bones. But a gigantic dinosaur is hiding in between the blocks of rock waiting to be excavated. So watch out, as only the one with a bit of skill and some luck with the die will collect the most bones before the dinosaur is revealed, to become the greatest dinosaur explorer of all times and win the game.

Contents

- 1 game board "Dinosaur Valley"
- 1 dinosaur explorer Tim
- 1 dinosaur
- 1 hammer
- 1 chisel
- 24 boulders (in the shape of cubes)
- 1 rock pedestal
- 1 green die
- Set of game instructions



collect most boulders

*game board and boulder
deposit in center of table,
pedestal in center of
game board*

*stack boulders with
dinosaur in the middle*

Game Idea

Together with Tim you are on expedition in the legendary "Valley of the Dinosaurs". Whoever's turn it is, takes a hammer and chisel and tries to excavate a petrified bone from the rocks. But watch out! If more than one boulder tumbles off, if Tim is hit or if the dinosaur topples over your turn is over. The aim of the game is to use your luck and skill to collect the most boulders.

Preparation of the Game

Before starting to play for the first time, carefully remove the pre-punched rectangle from the center of the game board. During the game it serves as a deposit for boulders.

Place the game board in the center of the table and put the deposit board a short distance away from the game board. Then insert the rock pedestal into the hole left in the middle of the game board. Place Tim on any square of the game board.

Get the hammer, chisel and die ready.

Now assemble the rock

1. Place any six boulders in two rows of three on the rock pedestal.
2. Place the dinosaur upright between the first two rows of boulders.
3. Stack the 18 remaining boulders in three further layers on top of each other. Now the dinosaur is completely embedded inside the rock.





How to Play

Play in a clockwise direction. Whoever can name the most dinosaurs may start. If you cannot agree the youngest player starts and rolls the die.

Move Tim the corresponding number of squares.

What is shown on the square Tim has reached?



- **The hammer**
You can *excavate* (see "actions") using just the hammer



- **Hammer and chisel**
You can *excavate* (see "actions") using the hammer and chisel.



- **The magnifying glass**
You *explore* (see "actions").

Carry out the corresponding action.
Then it's the turn of the next player.

Actions

Excavation

Just like real dinosaur explorers you will need to use all your skills. Try to knock a boulder out of the rock. Take the tool(s) that you are allowed and carefully hit the rock somewhere suitable so that one boulder can be loosened and fall down. You can have up to three attempts.

knock one boulder out of rock

The excavation stops as soon as ...

- **... a boulder has fallen off.**
Great! The excavation was successful. Now look and see if on the upper side of the block there is a bone. Don't move the boulder.

take boulder with bone

*more than one boulder =
end of turn,
boulders on deposit*

*dinosaur tumbles
over = end of game*

roll boulder like die

Does the boulder show a bone

→ Yes?

That rocks! Collect the boulder.

→ No?

Unfortunately you were unlucky. Place the boulder on the deposit.

- **... more boulders have fallen off.**
Watch out! Landslide! Place all the boulders that have fallen off on the rock deposit.
- **... you finished your third hit.**
If still no boulder has fallen off unfortunately you were unlucky.
- **... a boulder has hit dinosaur explorer Tim.**
Ouch! Place the boulders that have fallen off on the deposit.
- **... the dinosaur tumbles over.**
The game ends immediately. Any boulders that have fallen off are left where they are. They don't belong to any player.

Exploration

This part of the expedition requires some luck. Maybe you will discover a bone. Take a boulder from the deposit and roll it as if it were a die.

Does it show a bone on the upper side?

• Yes?

Explorer's luck! Take the boulder.

• No?

Bad luck! Return the boulder to the deposit.

If no boulder is left on the deposit you can roll the green die and move Tim.

End of the game

The game ends as soon as the dinosaur falls over. Whoever has the most boulders in front of him is the most successful dinosaur explorer and wins the game.

Hint:

Before starting to knock have a good look. Ideally you try to knock out the boulders that show the most bones. As then it is more likely that a bone will appear on the upper side of the boulder when it falls down.

Expedition for experts

Play according to the rules of the basic game, except for the following changes:

- You have as many tries at excavating as dots are shown on the green die.
- The player who made the dinosaur tumble loses the game. So a player may decide not to roll the die and renounce his turn.
- The game ends as soon as one of the following two cases arise:

1. All players have renounced their turn

Whoever has the most boulders in front of him, wins the game.

2. The dinosaur has tumbled over?

The player who caused the dinosaur to tumble over loses the game. The other players count their boulders. Whoever has the most boulders wins the game.

dinosaur toppled over



The author



Gunter Baars was born in 1962 in Hamburg. After his University entrance exam he worked for many years as a free-lance copywriter, editor and scriptwriter, for MAD Magazine and Ottos Ottifanten (popular German cartoon series) amongst others, as well as for television and radio. His first game was published in 1989, and since then about 60 more. *Expedition Dino* is after *Knuckling Knights - The Duel* and other games his 6th game to be published by Haba.

The illustrator



Cornelia Haas born in 1972 in Ichenhausen in the area of Günzburg has been working now for over ten years now as a free-lance illustrator for many publishing houses. In 2005 she was awarded with the Stiftung Buchkunst (Book art foundation) prize for the NICEST GERMAN BOOKS in the Children's Book category. She lives and creates in the "Hafenstrasse 64" studio community in Münster. *Expedition Dinosaur* is her second game for HABA.

Expédition Dino



Un jeu d'adresse et d'aventures pour 2 à 5 explorateurs assidus de 4 à 99 ans.

Idée : Gunter Baars
Illustration : Cornelia Haas
Durée de la partie : env. 15 minutes

Des coups de marteau résonnent bruyamment dans la légendaire « Vallée des dinosaures ». Tim, un chercheur spécialiste des dinosaures, est à la recherche de traces des géants préhistoriques. Equipé d'un marteau et d'un burin, il casse des rochers et découvre des os fossilisés de dinosaure. Mais entre les rochers se cache Dino, un dangereux dinosaure qui n'aime pas être dérangé. Il faut donc être très prudent, car seul celui qui récupérera le plus grand nombre d'os, en faisant preuve d'adresse et en ayant de la chance au dé, avant que Dino ne soit dégagé deviendra le plus grand chercheur de dinosaure de tous les temps et gagnera la partie.

FRANÇAIS

Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu « Vallée des dinosaures »
- 1 explorateur Tim
- 1 dinosaure Dino
- 1 marteau
- 1 burin
- 24 rochers (en forme de cubes)
- 1 rocher plate-forme
- 1 dé vert
- 1 règle du jeu



recupérer le plus possible de rochers

*plateau de jeu et plaque de dépôt au milieu de la table,
plate-forme au milieu du plateau de jeu*

empiler les rochers

dinosaure enfermé au milieu

Idée

Accompagnés de Tim, vous menez une expédition dans la célèbre « Vallée des dinosaures ». Quand c'est à toi de jouer, tu essayes à l'aide du marteau et du burin de dégager un os de dinosaure fossilisé dans le rocher. Mais sois prudent, car si plus d'un rocher tombe par terre, si Tim est touché ou si Dino le dinosaure se renverse, ton tour est fini. Le but du jeu est de récupérer le plus de rochers en faisant preuve d'adresse et en ayant de la chance au dé.

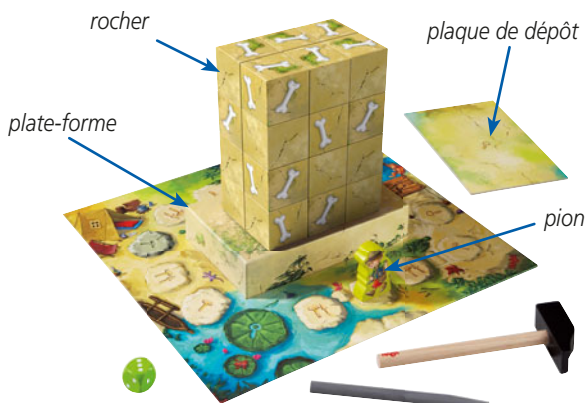
Préparatifs

Avant de jouer pour la première fois, retirez avec précaution la pièce rectangulaire prédécoupée placée au milieu du plateau de jeu. Cette pièce servira à déposer les rochers.

Posez le plateau de jeu au milieu de la table et la plaque de dépôt des rochers à l'écart du plateau de jeu. Ensuite, placez la plate-forme dans le trou rectangulaire formé au milieu du plateau de jeu. Posez Tim sur n'importe quelle case du plateau de jeu. Préparez le marteau, le burin et le dé.

Maintenant, on assemble le rocher

1. Posez six cubes quelconques en deux rangées de trois sur la plate-forme.
2. Posez le dinosaure debout entre deux rangées de cubes.
3. Posez les 18 cubes restants en trois piles supplémentaires. Le dinosaure se retrouve complètement entouré de rochers.



Déroulement de la partie

Vous jouez à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui pourra nommer le plus grand nombre de noms de dinosaures a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le plus jeune qui commence en lançant le dé.

Avance Tim du nombre correspondant de cases dans le sens des aiguilles d'une montre.

Qu'indique le rocher sur lequel Tim arrive ?



- **Le marteau**

Tu as le droit de réaliser une *fouille* (voir « actions »). Pour cela, utilise le marteau.



- **Le marteau et le burin**

Tu as le droit de réaliser une *fouille* (voir « actions »). Pour cela, utilise le marteau et le burin.



- **La loupe**

Tu as le droit de réaliser une *exploration* (voir « actions »).

Exécute l'action correspondante. Après cela, c'est au tour du joueur suivant.

Actions

Fouille

Comme pour les vrais explorateurs, la fouille pour trouver des restes de dinosaures va demander beaucoup d'adresse. Tu essayes de dégager un rocher.

Prends l'outil indiqué et frappe à un endroit qui te semble convenir pour dégager un rocher de manière à ce qu'il tombe par terre. Tu as droit à trois essais.

La fouille se termine tout de suite ...

- **... lorsqu'un rocher est tombé.**

Super ! La fouille a bien réussi. Regarde si un os fossilisé est représenté sur la face supérieure du rocher, mais tu n'as pas le droit de déplacer le rocher.

*ramasser le rocher
représenté avec un os*

*plusieurs rochers =
tour fini, rochers sur la
plaque de dépôt*

*dinosaure renversé =
partie terminée*

*lancer un rocher
comme un dé*

Un os est-il représenté sur le rocher ?

→ **Oui ?**

Super ! Prends le rocher.

→ **Non ?**

Pas de chance. Pose le rocher sur la plaque de dépôt.

- **... lorsque plusieurs rochers sont tombés par terre.**
Attention chute de rochers ! Pose tous les rochers tombés sur la plaque de dépôt.
- **... au bout de la troisième tentative en tapant avec l'outil.**
Si aucun rocher n'est tombé, tu n'as pas de chance.
- **... lorsqu'un rocher touche l'explorateur Tim.**
Aïe ! Pose tous les rochers tombés sur la plaque de dépôt.
- **... lorsque le dinosaure se renverse.**
La partie est tout de suite terminée. Si des rochers sont tombés, ils restent par terre. Ils n'appartiennent à personne.

Exploration

Peut-être auras-tu ici un peu de chance et que tu trouveras un os. Prends un rocher de la plaque de dépôt et lance-le à la manière d'un dé.

La face supérieure du rocher contient un os ?

• **Oui ?**

Quelle chance ! Prends le rocher.

• **Non ?**

Pas de chance. Pose-le sur la plaque de dépôt.

S'il n'y a pas de rochers sur la plaque de dépôt, tu as le droit de lancer le dé vert encore une fois et d'avancer Tim.

Fin de la partie

La partie se termine dès que l'un d'entre vous a renversé Dino le dinosaure. Celui qui a récupéré le plus de rochers est le plus grand explorateur de dinosaures et gagne la partie.

Conseil:

Avant de taper sur les rochers avec les outils, observez-les bien. Si c'est possible, essayez de taper sur des rochers représentant le plus possible d'os. Vous aurez donc plus de chance d'obtenir un os sur la face supérieure du rocher une fois qu'il sera tombé.

Expédition pour pros

On joue suivant les règles ci-dessus, mis à part les différences suivantes :

- Pour la fouille, tu as droit à autant d'essais que de points obtenus sur le dé.
- Le joueur qui a dérangé Dino et l'a renversé perd la partie. Chaque joueur a donc le choix de passer son tour quand c'est à lui de jouer.
- La partie se termine dès que l'un de deux cas suivants se présente :

1. Tous les joueurs ont passé leur tour ?

Celui qui a récupéré le plus de rochers gagne la partie.

2. Dino a été renversé ?

Le joueur qui a renversé le dinosaure perd la partie. Les autres joueurs comptent leurs rochers. Celui qui en a le plus gagne la partie.

dinosaure renversé



L'auteur



Gunter Baars est né en 1962 à Hambourg. Après le baccalauréat, il a d'abord travaillé de nombreuses années comme rédacteur et scénariste freelance, entre autres pour le magazine satirique MAD et les BD Ottos Ottifanten, mais aussi pour la télévision et la radio. C'est en 1989 qu'est paru son premier jeu. Puis environ 60 autres jeux suivirent jusqu'à aujourd'hui.

Expédition Dino, après *Les chevaliers tumultueux* et d'autres jeux, est son 6ème jeu édité chez HABA.

L'illustratrice



Cornelia Haas est née en 1972 à Ichenhausen (Allemagne). Depuis 10 ans, elle est illustratrice freelance et travaille pour de nombreuses maisons d'édition. En 2005, elle a obtenu une distinction de la fondation Buchkunst pour « DIE SCHÖNSTEN DEUTSCHEN BÜCHER » (les plus beaux livres allemands) dans la catégorie livres pour enfants.

Elle vit à Münster (Allemagne) où elle travaille au sein de la communauté d'artistes nommée « Hafenstraße 64 ». *Expédition Dino* est son deuxième jeu publié chez HABA.

Expeditie Dino



Een avontuurlijk behendigheids spel voor 2 – 5 ijverige ontdekkers van 4 – 99 jaar.

Spelidee: Gunter Baars
Illustraties: Cornelia Haas
Speelduur: ca. 15 minuten

In de legendarische “vallei der sauriërs” klinkt luid gehamer. De dino-onderzoeker Tim is op zoek naar sporen van deze reuzen uit de oertijd. Met hamer en beitel hakt hij de rotsen in stukken en ontdekt daarbij waardevolle versteende botten. Maar tussen de rotsblokken zit ook een grote dinosaurus verborgen die zit te wachten tot hij uitgegraven wordt en daarom moeten jullie heel voorzichtig zijn! Alleen wie met behendigheid en een beetje geluk bij het dobbelen de meeste botten verzamelt voordat de sauriër is uitgegraven, wordt de grootste dino-onderzoeker aller tijden en wint het spel.

Spelinhoud

- 1 speelbord “vallei der sauriërs”
- 1 dino-onderzoeker Tim
- 1 dinosaurus
- 1 hamer
- 1 beitel
- 24 rotsblokken (in kubusvorm)
- 1 platform voor rotsblokken
- 1 groene dobbelsteen
- spelregels



*de meeste rotsblokken
verzamelen*

*speelbord en rotsblok-
kendepot in het midden
op tafel.
platform in het midden
van het speelbord*

rotsblokken stapelen

dino ertussen

Spelidee

Julie zijn samen met Tim op expeditie in de beroemde "vallei der sauriërs". Als je aan de beurt bent, probeer je met hamer en beitel een versteend dinobot uit de rotsen te slaan. Maar dat moet heel voorzichtig gebeuren want als er meer dan een rotsblok omvalt, Tim wordt geraakt of de dinosaurus omvalt, is je beurt voorbij. Het doel van het spel is om met behendigheid en een beetje geluk de meeste rotsblokken te verzamelen.

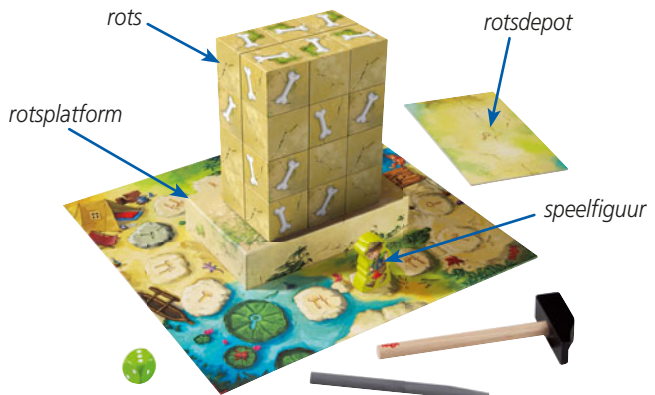
Spelvoorbereiding

Voor het eerste spel moet voorzichtig de voorgestanstte rechthoek uit het midden van het speelbord worden verwijderd. Dit is het depot voor de rotsblokken.

Leg het speelbord in het midden op tafel en het rotsblokken-depot er op enige afstand naast. Vervolgens wordt het platform in de rechthoekige opening in het midden van het speelbord geplaatst. Zet Tim op een willekeurig veld van het speelbord. Leg de hamer, beitel en dobbelsteen klaar.

Nu wordt de rots opgebouwd

1. Leg zes willekeurige rotsblokken in twee rijen van drie op het rotsplatform.
2. Zet de dinosaurus rechtop tussen de twee rijen kubussen.
3. Stapel de overige 18 rotsblokken in drie verdere lagen op elkaar. Nu is de dinosaurus helemaal door de rotsblokken ingesloten.



Spelverloop

Er wordt klokgewijs om de beurt gespeeld. Wie de meeste soorten dinosaurussen kan noemen, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met de dobbelsteen.

Zet Tim het overeenkomstige aantal velden klokgewijs vooruit.

Wat is er op het veld te zien waar Tim nu op staat?



- **Handelingen**

Je mag een *opgraving* (zie "handelingen") doen. Je gebruikt hiervoor alleen de hamer.



- **Hamer en beitel**

Je mag een *opgraving* (zie "handelingen") doen. Je gebruikt hiervoor hamer en beitel.



- **Het vergrootglas**

Je mag een *onderzoek* (zie "handelingen") doen.

Voer de betreffende handeling uit. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Handelingen

Opgraving

Net als bij echte dino-onderzoekers vereist een opgraving al je behendigheid. Je probeert een rotsblok uit de rots te slaan. Pak het betreffende gereedschap en sla hiermee voorzichtig tegen een plaats waarvan je denkt dat je hierdoor één rotsblok los kunt maken, zodat het omlaag valt. Hiervoor heb je maximaal drie pogingen.

De opgraving is meteen afgelopen ...

- **... als er een rotsblok omlaag is gevallen.**

Geweldig! De opgraving is gelukt. Kijk of aan de bovenkant een versteend bot is te zien. Hierbij mag je het rotsblok echter niet bewegen.

een rotsblok uit de rots slaan

*meerdere rotsblokken =
beurt voorbij, rotsblokken
op rotsblokkendepot*

*dino omgevallen =
spel voorbij*

*een rotsblok van het
rotsdepot gooien*

Staat er een bot op het rotsblok?

→ **Ja?**

Keigaaf! Pak het bij je.

→ **Nee?**

Je hebt helaas pech gehad. Leg het op het rotsblokkendepot.

• **... als er meerdere rotsblokken naar beneden zijn gevallen.**

Pas op, steenlawine! Leg alle rotsblokken die omlaag zijn gevallen op het rotsblokkendepot.

• **... nadat je voor de derde keer hebt geslagen.**

Als er dan nog steeds geen rotsblok omlaag is gevallen, heb je helaas pech gehad.

• **... als een rotsblok dino-onderzoeker Tim raakt.**

Au! Leg alle omlaag gevallen rotsblokken op het rotsdepot.

• **... als de dinosaurus is omgevallen.**

Het spel is direct afgelopen. Als er hierbij rotsblokken naar beneden zijn gevallen, blijven ze liggen. Deze zijn van geen enkele speler.

Onderzoek

Misschien heb je bij dit onderdeel van de expeditie een beetje geluk en ontdek je een bot. Pak een rotsblok van het depot en gooi ermee als met een dobbelsteen.

Staat er een bot op de bovenzijde van het rotsblok?

• **Ja?**

Onderzoekersgeluk! Je mag het pakken.

• **Nee?**

Je hebt helaas pech gehad. Leg het op het rotsblokken-depot terug.

Als er op het rotsblokkendepot geen rotsblok ligt, mag je onmiddellijk nog een keer met de groene dobbelsteen gooien en Tim vooruit zetten.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de dinosaurus is omgevallen. Wie nu de meeste rotsblokken voor zich heeft liggen, is de grootste dino-onderzoeker van jullie allemaal en wint het spel.

Tip:

bekijk de rotsblokken eerst eens goed voordat je tegen ze gaat slaan. Probeer, indien mogelijk, de blokken uit de rots te slaan, waarop zo veel mogelijk botten staan afgebeeld. Dan is de kans groter dat op de bovenkant van het omlaag gevallen rotsblok een bot is te zien.

Expeditie voor profs

Afgezien van de volgende wijzigingen wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

- Voor de opgraving heb je net zoveel pogingen als het aantal ogen dat de groene dobbelsteen aangeeft.
- De speler bij wie de dinosaurus omvalt, verliest het spel. Daarom kan iedere speler, voordat hij met de dobbelsteen heeft gegooid, beslissen of hij zijn beurt voorbij wil laten gaan.
- Het spel is afgelopen zodra zich een van de volgende gevallen voordoet:

1. Alle spelers hebben achter elkaar hun beurt voorbij laten gaan?

Wie de meeste rotsblokken voor zich heeft, wint het spel.

2. De dinosaurus is omgevallen?

De speler bij wie de dinosaurus is omgevallen, verliest het spel. De overige spelers tellen hun rotsblokken. Wie de meeste voor zich heeft liggen, wint het spel.

dino omgevallen

De auteur



Gunter Baars Baars is in 1962 in Hamburg geboren. Na zijn eindexamen werkte hij eerst vele jaren als freelance tekstschrijver, redacteur en schrijver van draaiboeken voor o.a. MAD-magazine en Otto's Ottifanten, maar ook voor tv en radio. In 1989 verscheen zijn eerste spel en tot op heden zijn er ongeveer 60 bij gekomen. *Expeditie Dino* is na *Rittertourner* en andere spellen zijn zesde spel bij HABA.

De illustratrice



Cornelia Haas geboren in 1972 in Ichenhausen bij Günzburg, is sinds zeven jaar als freelance illustratrice werkzaam voor talloze uitgeverijen. In 2005 kreeg ze een onderscheiding van de Duitse Stichting Boekkunst voor DE MOOISTE DUITSE BOEKEN in de categorie kinderboeken. Ze woont en werkt in Münster in de collectieve werkplaats "Hafenstraße 64". *Expeditie Dino* is haar tweede spel bij HABA.

Expedición Dino



Un aventurero juego de destreza para 2 – 5 descubridores aplicados de 4 a 99 años.

Autor: Gunter Baars
Ilustraciones: Cornelia Haas
Duración de una partida: aprox. 15 minutos

Un martilleo ruidoso resuena en el legendario Valle de los Saurios. Tim, el investigador de dinosaurios, está buscando huellas de esos antiquísimos gigantes. Con el martillo y el cincel trocea las rocas y descubre valiosos huesos fosilizados. Pero ¡cuidado! Entre los bloques de piedra se esconde también un peligroso dinosaurio que sólo está a la espera de que alguien lo ponga al descubierto. Por eso hay que andarse con ojo avizor, pues sólo quien con habilidad y algo de suerte en los dados reúna el mayor número de huesos antes de que se ponga al descubierto el dinosaurio se convertirá en el investigador de dinosaurios más grande de todas las épocas y será el ganador de la partida.

Contenido del juego

- 1 tablero de juego Valle de los Saurios
- 1 Tim, investigador de los dinosaurios
- 1 Dino
- 1 martillo
- 1 cincel
- 24 bloques de piedra (en cubos)
- 1 pedestal rocoso
- 1 dado verde
- 1 instrucciones del juego



*reunir el mayor número
de bloques de piedra*

*tablero y depósito de
rocas en el centro de la
mesa,
pedestal en el centro del
tablero de juego*

*apilar los cubos de rocas

dinosaurio dentro*

El juego

Formáis parte de una expedición al famoso Valle de los Saurios acompañando a Tim. Cuando te toque el turno, intentarás golpear en el peñón con el martillo y el cincel para extraer un hueso fósil de dinosaurio. Pero ten cuidado, pues si cae más de un bloque de piedra o si un bloque cae sobre Tim o lo roza, o si haces que caiga a tierra el dinosaurio, tu jugada finaliza. El objetivo del juego es reunir el mayor número de bloques de piedra, con habilidad y un poco de suerte.

Preparativos

Antes de jugar por primera vez, tenéis que retirar cuidadosamente el rectángulo que está en el centro del tablero de juego. Será el depósito para los bloques de piedra.

Dejando un poco de distancia, colocad a su lado el tablero de juego ocupando el centro de la mesa. Encajad ahora el pedestal rocoso en el agujero rectangular del centro del tablero. Colocad a Tim en una casilla cualquiera del tablero. Tened el martillo, el cincel y el dado preparados.

Ahora construimos el peñón

1. Colocad seis cubos cualesquiera formando dos hileras de tres cubos sobre el pedestal rocoso.
2. Poned el dinosaurio en pie entre las dos hileras de cubos.
3. Apilad los 18 cubos restantes en tres niveles más. El dinosaurio ha quedado ahora completamente encerrado en el interior del peñón.



Cómo se juega?

Vais a jugar por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza quien se sepa el mayor número de nombres de dinosaurios. Si no os podéis poner de acuerdo, comenzará el jugador más joven tirando el dado.

Avanza a Tim el número de casillas correspondientes, en el sentido de las agujas del reloj.

¿Qué muestra la casilla sobre la que está situado Tim ahora?



- **El martillo**

Debes llevar a cabo una *excavación* (mira el apartado «Acciones»). Utiliza el martillo para tal fin.



- **El martillo y el cincel**

Debes llevar a cabo una *excavación* (mira el apartado «Acciones»). Utiliza el martillo y el cincel para tal fin.



- **La lupa**

Debes llevar a cabo una *investigación* (mira el apartado «Acciones»).

Realiza la acción correspondiente. Ahora le toca su turno al siguiente jugador.

Acciones

Excavación

Igual que para los investigadores de dinosaurios de verdad, la excavación requiere toda tu atención y tu destreza.

Golpeando, vas a intentar separar un bloque de piedra del peñón.

Toma la(s) herramienta(s) permitida(s) y golpea cuidadosamente en un punto que te parezca apropiado para poder separar un bloque de piedra de manera que éste caiga. Para ello dispones de tres intentos.

golpear en un bloque de roca del peñón

*quedarse el bloque de
piedra con hueso*

*varios bloques =
jugada terminada,
bloques al depósito*

*dino caído =
fin de la partida*

*tirar un bloque del
depósito como un dado*

La excavación finaliza de inmediato ...

- **... cuando cae un bloque de piedra.**

¡Bravo! La excavación ha sido un éxito. Mira si en la cara superior se ve un hueso fosilizado, pero sin mover para nada el bloque de piedra.

¿Muestra un hueso el bloque de piedra?

→ **¿Sí?**

¡Qué bloque más suertudo! Quédatelo.

→ **¿No?**

¡Lástima! ¡Qué pétrea suerte! Colócalo en el depósito de bloques.

- **... cuando caen varios bloques de roca.**

¡Cuidado! ¡Un alud de rocas! Coloca todos los bloques caídos en el depósito para bloques.

- **... después de tu tercer intento de golpear.**

Si no ha caído ningún bloque hasta ese momento, ¡mala suerte!

- **... cuando un bloque toca a Tim, el investigador de dinosaurios.**

¡Ay! Coloca todos esos bloques caídos en el depósito para bloques.

- **... cuando caiga el dinosaurio.**

La partida finaliza de inmediato. Los bloques que hayan caído en ese momento se quedarán sin recoger. No se los quedará ningún jugador.

Investigación

Puede que tengas un poco de suerte en este apartado de la expedición y descubras un hueso. Coge un bloque del depósito de bloques y tíralo como si fuera un dado.

¿Muestra el bloque un hueso en su cara superior?

- **¿Sí?**

¡Qué buena suerte de investigador! Quédatelo.

- **¿No?**

¡Qué huesuda pata! Devuelve el bloque al depósito.

Si en el depósito para bloques no hay ningún bloque, tira de nuevo el dado verde y avanza a Tim el número de casillas correspondiente.

Final del juego

La partida acaba en el momento en el que cae el dinosaurio a tierra. Gana la partida el jugador que tenga el mayor número de bloques en ese momento, convirtiéndose en el investigador de dinosaurios más grande entre vosotros.

Consejo:

Observad con atención los bloques de roca antes de golpear en ellos. Si es posible, intentad golpear aquellos bloques en los que se ven muchos huesos. De esta manera aumentan las probabilidades de que, al caer, la cara superior del bloque muestre el dibujo de un hueso.

Expedición para expertos

Se juega con las reglas del juego básico con las siguientes modificaciones:

- Para la excavación dispondrás de tantos intentos como puntos muestre el dado verde.
- El jugador en cuyo turno cae Dino a tierra, pierde la partida. Por ello, cada jugador puede decidir antes de tirar el dado, si desea renunciar a su turno.
- La partida acaba inmediatamente cuando ocurra uno de estos dos casos:

1. Todos los jugadores han renunciado a su turno.

Gana la partida el jugador que tenga el mayor número de bloques.

2. Dino cae a tierra.

Pierde la partida el jugador en cuyo turno ha caído Dino. Los demás jugadores cuentan sus bloques. Gana la partida quien tenga el mayor número de bloques.

dino cae a tierra



El autor



Gunter Baars nació en Hamburgo en 1962. Terminados sus estudios en el instituto trabajó muchos años en calidad de profesional autónomo como autor de letras, redactor y guionista para la revista MAD y para Ottos Ottifanten, pero también para la televisión y la radio. En 1989 apareció su primer juego al que han seguido otros 60 hasta el momento. *Expedición Dino* es, después de *Tumulto de caballeros - El duelo* y otros más, su sexto juego para HABA.

La ilustradora



Cornelia Haas nació en 1972 en la localidad bávara de Ichenhausen, próxima a Gunzburgo. Desde hace diez años trabaja como ilustradora independiente para numerosas editoriales. En el año 2005 obtuvo un galardón de la fundación «Buchkunst für die schönsten deutschen Bücher» [El arte del libro para los libros alemanes más bellos] en la modalidad del libro infantil. Vive y trabaja en la ciudad de Münster, en el taller colectivo «Hafenstraße 64». *Expedición Dino* es su segundo juego para HABA.

Sulle tracce dei dinosauri



Un avventuroso gioco di abilità per 2 – 5 zelanti ricercatori da 4 a 99 anni.

Autore: Gunter Baars
Illustrazioni: Cornelia Haas
Durata del gioco: circa 15 minuti

E' tutto un risuonar di martello e scalpello nella mitica „Valle dei dinosauri“; Tim, l'esperto in dinosauri, cerca le tracce dei giganti della preistoria. Con martello e scalpello frammenta le rocce e scopre importanti reperti di ossa fossili. Tra le rocce però si nasconde anche un temibile dinosauro in attesa d'essere liberato. E dunque attenzione, attenzione! Chi riuscirà con abilità e un po' di fortuna al dado a raccogliere il maggior numero di ossa prima di scoprire completamente il dinosauro, diventerà il più grande ricercatore di dinosauri di tutti i tempi e vincerà il gioco.

Contenuto del gioco

- Tabellone „Valle dei dinosauri“
- Tim, l'esperto in dinosauri
- 1 dinosauro
- 1 martello
- 1 scalpello
- 24 rocce (cubi)
- Pedana per le rocce
- 1 dado verde
- Istruzioni per giocare



raccogliere il maggior numero di rocce

tabellone e base di raccolta per le rocce al centro del tavolo, pedana per le rocce al centro del tabellone

impilare cubi delle rocce nel mezzo il dinosauro

Ideazione

Partecipate con Tim alla spedizione nella famosa „Valle dei dinosauri“. Quando è il tuo turno cercherai di estrarre con martello e scalpello un osso fossile di dinosauro dalle rocce. Fai però attenzione, perché se cade più di una roccia, Tim viene colpito o si rovescia il dinosauro, il tuo turno finisce. Scopo del gioco è raccogliere con abilità e un po' di fortuna il maggior numero di rocce.

Preparativi del gioco

Prima di iniziare a giocare staccate con attenzione il rettangolo preintagliato dal centro del tabellone. E' la base per depositare le rocce.

Mettete il tabellone al centro del tavolo e al suo lato ad una certa distanza la base di raccolta per le rocce. Collocate poi la pedana per le rocce nel foro rettangolare al centro del tabellone. Tim starà su una delle caselle del tabellone. Preparate martello, scalpello e dado.

Adesso montate le rocce

1. Collocate 6 rocce in due file di tre sulla pedana.
2. Infilate il dinosauro tra le due file dei cubi delle rocce.
3. Impilate i restanti 18 cubi in altri tre strati. Adesso il dinosauro è completamente coperto dalle rocce.



Svolgimento del gioco

Giocate in senso orario. Inizia chi conosce più nomi di dinosauri. Se non riuscite ad accordarvi inizia il bambino più piccolo e tira il dado.

Avanza Tim di un numero corrispondente di caselle.

Cosa c'è sulla casella dove è arrivato Tim?



- **Il martello**
Puoi eseguire uno scavo (vedi „Azioni“).
Usa soltanto il martello.



- **Martello e scalpello**
Puoi eseguire uno scavo (vedi „Azioni“).
Usa martello e scalpello.



- **La lente d'ingrandimento**
Puoi eseguire una ricerca (vedi „Azioni“).

Esegui la corrispondente azione. Il turno passa poi al giocatore seguente.

Azioni

Scavo

Per scavare avrai bisogno di tutta la tua abilità, esattamente come i veri ricercatori della preistoria. Cercherai di staccare un blocco dalle rocce.

Prendi gli strumenti di cui puoi disporre e batti con cautela in un punto che ti pare adatto per far cadere un blocco. Puoi provare tre volte.

Lo scavo finisce immediatamente quando ...

- **... cade un blocco di roccia.**
Fantastico! Lo scavo ha avuto successo. Guarda se sul lato superiore del blocco c'è un osso fossile. Nel farlo, però, non potrai muovere la roccia.

*staccare un blocco
dalle rocce*



prendere roccia con osso

*più rocce =
finisce il turno,
rocce su base raccolta*

*dinosauro rovesciato =
gioco concluso*

*rotolare una roccia
della base di raccolta*

La roccia ha un osso?

→ **Si?**

Fantastico! Prendila.

→ **No?**

Peccato, hai avuto sfortuna. Deposita la roccia sulla base di raccolta.

- **... sono caduti più blocchi di roccia.**

Attenzione caduta sassi! Deposita tutte le rocce cadute sulla base di raccolta.

- **... hai concluso il tuo terzo tentativo.**

Se fino a questo momento non è caduta una roccia hai avuto sfortuna.

- **... quando una roccia colpisce Tim.**

Ahi fa male! Colloca tutte le rocce cadute sulla base di raccolta.

- **... quando si rovescia il dinosauro.**

Il gioco si conclude immediatamente. Se sono cadute delle rocce, resteranno dove sono. Non appartengono a nessuno.

Indagine

Forse durante questa parte della spedizione hai un po' di fortuna e scopri un osso. Prendi una roccia tra quelle della base di raccolta e falla rotolare come un dado.

Sulla parte superiore della roccia c'è un osso?

- **Si?**

Che ricercatore fortunato! Prendila.

- **No?**

Peccato, hai avuto sfortuna. Rimettila sulla base di raccolta.

Se sulla base di raccolta non ci sono rocce, puoi tirare ancora una volta il dado verde ed avanzare Tim.

Conclusione del gioco

Il gioco finisce quando si è rovesciato il dinosauro. Chi ha il maggior numero di rocce davanti a sé sarà il più grande ricercatore di dinosauri e vincerà il gioco.

Consiglio:

Prima di battere le rocce osservatele bene. Se possibile cercherete di battere sulle rocce dove compaiono più ossa. Avrete così maggior possibilità che sul lato superiore della roccia caduta compaia la figura di un osso.

Spedizione per professionisti:

Si gioca secondo le regole del gioco di base integrate dalle seguenti modifiche:

- Per lo scavo hai tante possibilità quanti sono i punti usciti al dado.
- Il giocatore che fa rovesciare il dinosauro ha perso il gioco. Pertanto ogni giocatore prima di tirare il dado potrà decidere se intende rinunciare alla sua mossa.
- Il gioco si conclude quando si verifica uno di questi casi:

1. Tutti i giocatori di seguito hanno rinunciato alla loro mossa?

Vince il gioco chi ha più massi.

2. Il dinosauro si è rovesciato?

Perde il giocatore che ha fatto rovesciare il dinosauro. Gli altri giocatori contano i loro massi. Vince chi ne ha di più.

dinosauro rovesciato



L'autore



Gunter Baars è nato nel 1962 ad Amburgo. Finiti gli studi secondari ha lavorato per molti anni free lance come copywriter, redattore e sceneggiatore tra altri per la rivista satirica MAD e la serie "Ottos Ottifanten", ma anche per la televisione e radio. Il suo primo gioco è del 1989, al quale sono seguiti fino ad oggi una sessantina d'altri.

Seguendo a *La torre dei cavalieri – Il duello* ed altri, *Sulle tracce dei dinosauri* è il suo sesto gioco pubblicato presso HABA.

L'illustratrice



Cornelia Haas è nata nel 1972 a Ichenhausen presso Günzburg e lavora da dieci anni come illustratrice free lance per numerose case editrici. Nel 2005 ha ricevuto un premio della Stiftung Buchkunst (fondazione per il libro d'arte) per I LIBRI TEDESCHI PIÙ BELLI nella categoria libri per l'infanzia.

Vive e lavora a Münster nello studio d'arte collettivo "Hafenstraße 64". *La valle dei dinosauri* è il suo secondo lavoro pubblicato da HABA

Erfinder für Kinder

Inventive Playthings for Inquisitive Minds

Créateur pour enfants joueurs · Uitvindens voor kinderen

Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini



Baby & Kleinkind

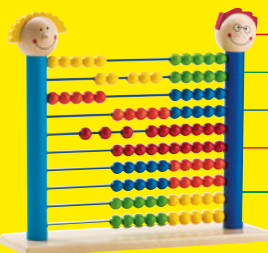
Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo



Geschenke

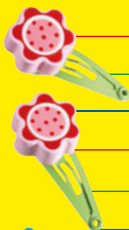
Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali



Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini



Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Decoración habitación


Camera dei bambini


 **Kinder begreifen spielend die Welt.** HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 **Children learn about the world through play.** HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 **Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant.** HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 **Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs.** HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 **Los niños comprenden el mundo jugando.** HABA les acompaña con juegos y juguetes, que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 **I bambini scoprono il mondo giocando.** La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

HABA[®]

Habermaaß GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de