



CONTENUTO DEL MINI GIOCO: 8 carte dinosauro, 4 carte evento, 14 carte domanda, 2 dinosauri in legno, 1 ruota degli eventi, 1 brachiofreccia con perno

REGOLE DEL GIOCO (2 GIOCATORI)

Scopo del gioco:

La partita si svolge in due fasi. Nella prima bisogna conquistare le uova, cercando di immaginare a quale dinosauro corrispondano. Dopo la schiusa delle uova, nella seconda e decisiva fase i dinosauri dei 2 giocatori si sfidano: vince chi rimane per ultimo con uno o più dei propri dinosauri ancora vivi.

Preparazione e inizio del gioco:

Montate la brachiofreccia sulla ruota degli eventi.

Poi mischiate tutte le carte dinosauro e posizionatele sul retro, con l'uovo visibile, a formare una fila. Ciascun giocatore prende dei segnalini (es. fagioli o bottoni) come nel gioco della tombola, diversi da quelli del suo sfidante (nel gioco reale i segnalini sono 40 pedinosauri come i 2 di esempio di questo MINI GAME). Inizia il Giocatore più giovane, e il gioco poi prosegue con i 2 sfidanti che si alternano.

FASE 1 - La cova delle Uova:

Il Giocatore di Turno gira la brachiofreccia e compie l'azione indicata dalla coda sulla parte esterna della ruota, come descritto anche sul retro della ruota stessa. Se ad esempio la coda indica "scegli un dinosauro erbivoro", il giocatore di turno prende un proprio segnalino e lo posiziona su una carta ancora libera che corrisponde a un dinosauro erbivoro ((())). Qualora non sia possibile compiere l'azione indicata dalla freccia, ad esempio perché tutte le uova degli erbivori sono già state conquistate, il giocatore passa il turno.

La Fase 1 termina quando tutte le carte dinosauro sono state conquistate: tutte le uova sono "coperte" da un segnalino.
Se la freccia indica che un dinosauro nasce, l'uovo si schiude prima (del termine della Fase 1): la carta viene girata sul fronte. Quel dinosauro nasce e non potrà più essere rubato (perché si rubano le uova).
Se invece la freccia indica che un uovo si rompe prima che il dinosauro sia pronto per nascere, la carta viene tolta dal gioco. Quel dinosauro non nasce ed esce dal gioco.

Schiusa delle Uova:

Al termine della Fase 1 si schiudono le uova: ogni giocatore prende le carte identificate dai propri segnalini e le gira, vedendo quali sono i dinosauri della propria "squadra".

FASE 2 - La battaglia dei Dinosauri:

Ogni giocatore dispone le proprie carte-dinosauro, scoperte, davanti a sè, mentre le carte domanda e le carte evento vengono disposte in due mazzi separati.

Inizia la Fase 2 il giocatore che non ha posizionato l'ultimo segnalino. Il Giocatore di Turno decide quale tra i propri dinosauri portare in combattimento e l'altro giocatore decide a sua volta quale dinosauro schierare.

Il combattimento avviene girando la freccia e considerando il colore indicato sulla parte interna della ruota:

a) Se la coda indica uno dei 5 colori, allora avviene il combattimento, alla fine del quale uno solo dei dinosauri sopravvive, e l'altro muore: vince il dinosauro che ha il valore più alto (numero di uova) per il colore-abilità indicato dalla coda. Il dinosauro sopravvissuto torna nelle mani del giocatore che ha vinto il combattimento, mentre l'altra carta dinosauro torna nelle mani del giocatore che ha perso, che la gira dalla parte dell'uovo ma la conserva, perché potrebbe tornare in vita nel caso di un evento rinascita.

Può esserci parità quando i 2 dinosauri hanno lo stesso numero di uova di quel colore (es. 3 e 3). In questo caso viene presa la prima carta in cima al mazzo delle carte domanda, e viene letto il domanDINO, dello stesso colore della abilità indicata dalla freccia.

Il Giocatore di Turno deve rispondere per primo al domanDINO, e poi controllare se ha risposto correttamente. Se la risposta è sbagliata l'altro giocatore ha la possibilità di scegliere tra le 2 rimanenti risposte. Se sbaglia anche lui il Giocatore di Turno naturalmente non potrà più sbagliare perché le possibili risposte sono solo tre. Vince il combattimento il giocatore che risponde correttamente.

b) Se invece la coda indica EVENTO, allora non avviene il combattimento, ma si verifica uno degli eventi naturali. Viene presa la prima carta in cima al mazzo delle carte evento, e quell'evento ha effetto sui 2 dinosauri in combattimento, che possono sopravvivere o morire a seconda della condizione indicata dall'evento. Potrebbe persino schiudersi nuovamente qualche uovo!

Qualora l'evento determini la morte di tutti i dinosauri in combattimento, e nessun giocatore abbia più alcun dinosauro in vita, i dinosauri ripetono il combattimento, girando nuovamente la freccia, fino a che non indichi uno dei 5 colori, e il dinosauro che vince il combattimento finale sarà il vincitore della partita.

Fine del gioco:

La partita finisce quando un Giocatore, il vincitore, rimane da solo con uno (o più) dei propri dinosauri ancora in vita.

SCOPRI IL GIOCO COMPLETO



- · 25 carte dinosauro
- •12 carte evento
- · 43 carte domanda
- · 40 dinosauri in legno
- 1 ruota degli eventi
- 1 brachiofreccia con perno
- 1 manuale istruzioni



compaiono i primi mammiferi (es. toporagno)



si cibava di piante e foglie



camminava su due zampe

compaiono i primi uccelli

(es. Archaeopteryx)

Corporatura, dimensione

Agilità, velocità

Giurassico



Intelligenza, astuzia

Cretaceo compaiono le prime piante angiosperme



Carnivoro si cibava di carne, pesce





Bipede e quadrupede camminava sia su quattro che su due zampe



Uomo, gatto e farfalla servono per confrontare il dinosauro con misure di riferimento facili e immediate





Comportamento, aggressività

zampe



Armi di difesa e offesa



MARGINOCEFALI

DRNITISCHI

TIREOFORI

ORNITOPODI

SAUROPODI

TEROPODI





