

DINO RUN

Spielanleitung * Instruction



beleduc

Das Spiel fördert

The game develops/Le jeu favorise/ 多方面发展提升 / Het spel stimuleert / Questo gioco stimola/ El juego fomenta



Soziale Bildung: Gemeinsames Spielen, Teamarbeit, Kooperationsspiel, strategisches Denken.

Social Education: Playing together, teamwork, co-operative play, strategic thinking.

Education sociale : Jeu collectif, travail en équipe, coopération, réflexion stratégique.

社会教育: 多人游戏, 团队合作, 锻炼战略思维。

Sociale ontwikkeling: Samen spelen, teamwerk, coöperatief spelen, strategisch denken.

Educazione sociale: Giocare insieme, lavoro di squadra, gioco di cooperazione, pensiero strategico.

Desarrollo social: Juego en grupo, trabajo en equipo, juego de cooperación, pensamiento estratégico.



Künstlerische Bildung: Farberkennung: Die Kinder lernen die verschiedenen Farben kennen.

Art Education: The children learn to recognise the different colours.

Formation artistique : Reconnaissance des couleurs : les enfants apprennent les différentes couleurs.

艺术教育: 颜色识别: 学习识别不同的颜色。

Artistieke ontwikkeling: Kleurherkenning: de kinderen leren de verschillende kleuren kennen.

Educazione artistica: Riconoscimento dei colori: i bambini imparano a conoscere i diversi colori.

Desarrollo artístico: Reconocimiento de colores: los niños aprenden a conocer los diferentes colores.



Somatische Bildung: Feinmotorik beim Würfeln und Bewegen der Dinosaurier-Figuren.

Somatic Education: Fine motor skills when moving the dinosaur figures.

Formation somatique: Motricité fine lors du déplacement des figurines dinosaures.

躯体教育: 移动恐龙模型, 锻炼精细动作技能。

Somatische ontwikkeling: Fijne motoriek bij het verplaatsen van de dinosaurusfiguren.

Educazione somatica: Abilità motoria fine quando si spostano le pedine dei dinosauri.

Desarrollo somático: Habilidades motoras finas al mover las figuras de dinosaurios.



DINO RUN

Seid schneller als der T-Rex!

Run faster than the T-Rex!



1x

21
TEILE | PIECES



1x



1x



je 2 x/ each 2x



1x



je 2 x/ each 2x

Spielinformationen

Game informations/Informations sur le jeu/
Información sobre el juego/Spelinformatie/
Informazioni sul gioco/ 游戏信息



Game Info

[www.beleduc.de/
dino-run.de](http://www.beleduc.de/dino-run.de)



22625 DINO RUN

Helft den Dino-Freunden, als erste ihr Versteck in der großen Höhle am Vulkan zu erreichen. Denn der rote T-Rex ist ihnen schon dicht auf den Fersen. Lasst euch bloß nicht von ihm fangen! Nur gemeinsam könnt ihr es schaffen. Bei diesem **kooperativen Spiel** stehen Teamarbeit, strategisches Denken und Kommunikation im Mittelpunkt. Da **alle Spieler mit allen Spielfiguren ziehen**, kann das Spiel nur als Gruppe gewonnen oder verloren werden.

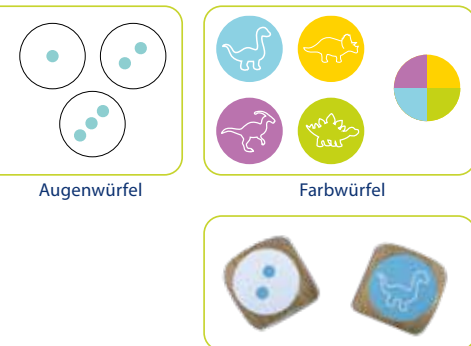
Spielvorbereitung

Legt die Spielmatte in die Tischmitte. Vor Spielbeginn entscheidet ihr euch für einen Schwierigkeitsgrad: Stellt den T-Rex auf das blaue Feld für die leichtere Spielvariante und auf das rote für die schwierigere. Alle Dino-Freunde treffen sich am Baumstamm und werden dort hingestellt. Die Höhlen-Plättchen werden beliebig auf den acht weißen Feldern verteilt. Bittet einen Erwachsenen, den Vulkan wie gezeigt zusammenzustecken. Danach wird er auf dem großen viereckigen Feld in der Mitte platziert. Die beiden Würfel liegen neben dem Spielfeld bereit.



Spielverlauf

Das gemeinsame Spielziel besteht darin, alle Dinos in die sichere Höhle am Vulkan zu bringen, bevor der T-Rex sie erreicht. Der erste Spieler beginnt. Es wird immer mit beiden Würfeln gleichzeitig gewürfelt.



Der **Augenwürfel** zeigt an, wie weit ein Dino laufen darf. Der **Farbwürfel** zeigt an, welcher Dino vorwärts bewegt wird. Zeigt der Farbwürfel die Seite mit **allen Farben**, so hat der Spieler **freie Auswahl**, welchen Dino er vorwärts zieht. Da es von jeder Art zwei Dino-Figuren gibt, kann sich der Spieler entscheiden, welchen der beiden Figuren er bewegen möchte.

Beispiel: Der Spieler würfelt eine 2 und die Farbe Blau. Er wählt einen der beiden blauen Dinos und läuft mit ihm zwei Felder im Uhrzeigersinn vorwärts.





Augenwürfel

Wenn das Symbol mit dem roten T-Rex auftaucht, wird es gefährlich!

Zeigt der **Augenwürfel** vier Würfelaugen und den T-Rex, zieht der Spieler zuerst einen Dino der gewürfelten Farbe um vier Felder vorwärts. Anschließend bewegt er den T-Rex ein Feld in Richtung der Dinoherde. **Wichtig:** Es zieht immer zuerst einer der Dino-Freunde, dann der T-Rex.



Farbwürfel

Zeigt der **Farbwürfel** das Farbauswahl- und das T-Rex-Symbol, darf der Spieler zuerst einen beliebigen Dino bewegen. Danach muss auch der T-Rex ein Feld vorwärts ziehen.

Zeigen beide Würfel das T-Rex-Symbol, dürft ihr zuerst einen beliebigen Dino vier Felder vorwärts ziehen. Der T-Rex zieht im Anschluss zwei Felder in Richtung der Dinoherde.

TEAM-TIPP!

ZIEHT ZUERST DIE HINTEREN DINOS NACH VORNE! SO BLEIBT DIE HERDE ZUSAMMEN UND IHR ERREICHT UNGEFÄHR GLEICHZEITIG DAS ZIEL.

Wird der T-Rex auf ein Feld mit einem Dino gezogen, hat der T-Rex gewonnen und das Spiel ist vorbei.

Ausnahme: Erreicht ein Dino ein **Höhlen-Plättchen in seiner Farbe**, ist er dort vor dem T-Rex geschützt. Der T-Rex kann den Dino dort nicht schnappen, selbst wenn beide auf demselben Feld stehen. Dadurch kann dieser Dino vom T-Rex überholt werden.

Spielende

Die Dinos gewinnen das spannende Fangspiel, sobald alle acht Dino-Freunde die große Höhle am Vulkan erreicht haben! Zu viele Würfelpunkte verfallen, sobald die sichere Höhle betreten wird.

Der T-Rex gewinnt, wenn er auf eines der Felder zieht, auf dem bereits ein Dino steht (außer auf den sicheren Höhlen-Plättchen) oder er die Höhle am Vulkan erreicht, bevor **alle** Dinos dort angekommen sind.

Dino-Wissen



Tolles
Zusatzmaterial
zum Downloaden:



Extra
Steckbriefe
zu den
Figuren!

DIE DINO-
FIGUREN
EIGNEN SICH
AUCH SUPER ZUM
FREISPIEL!





22625 DINO RUN

Help the dino friends to reach their hideout in the great cave by the volcano.
The red T-Rex is already hot on their heels. Don't let him catch you! You can only do it together.
This **co-operative game** focusses on teamwork, strategic thinking and communication.
Since **all players move all game pieces**, the game can only be won or lost as a group.

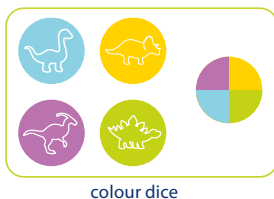
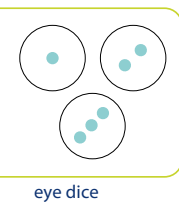
Game preparation

Place the play mat in the middle of the table. Before beginning the game, decide on the difficulty level: Place the T-Rex on the blue field for the easy game variant and on the red field for the more difficult one. The dinosaur friends meet at the tree trunk and are placed there. The cave tiles are placed in a random order on the eight white spaces. Ask an adult to assemble the volcano as shown. It is then placed on the large square space in the centre. The two dice are set next to the play mat.



How to play

The common goal of the game is to get all the dinosaurs into the safe hideout at the volcano before the T-Rex reaches them. The first player begins. Both dice are rolled simultaneously.



The **eye dice** shows how far a dinosaur can move.

The **colour dice** shows which dinosaur is moved forward. If the colour dice shows the side with **all colours**, the player is **free to choose** which dinosaur to move forward. As there are two dinosaur figures of each species, the player can decide which of the two figures they want to move.

Example: The player rolls the number 2 and the colour blue. They choose one of the two blue dinosaurs and moves it two spaces.





eye dice

When the symbol with the red T-Rex appears, things are getting dangerous!

If the **eye dice** shows the number 4 and the T-Rex, the player first moves a dinosaur (of the colour he rolled with the colour dice) four spaces forward. He then moves the T-Rex one space forward. **Important:** The dinosaur always moves first, then the T-Rex.



colour dice

When the **colour dice** shows the colour range and the T-Rex symbol, the player first moves any one dinosaur. The T-Rex must then also move one space forward.

When both dice show the T-Rex symbol, you may first move any one dinosaur four spaces forward. The T-Rex then moves two spaces in the direction of the herd of dinosaurs.



TEAM-TIP!

PULL THE DINOSAURS IN THE BACK FORWARD FIRST! THIS WILL KEEP THE HERD TOGETHER AND YOU WILL REACH THE SAFE HIDEOUT AT ROUGHLY THE SAME TIME.

If the T-Rex moves onto a space with a dinosaur, the T-Rex wins and the game is over.

Exception: If a dinosaur reaches a **cave tile in its colour**, it is protected from the T-Rex. The T-Rex cannot catch the dinosaur there, even if they are both on the same space. This means that this dinosaur can be passed by the T-Rex.

End of the game

The dinosaurs win the exciting game of catch as soon as all eight herbivorous dinosaurs reach the great cave by the volcano! Too many dice points are lapsed when the cave is entered.

The T-Rex wins if it moves to one of the spaces where a dino is already standing (except on the safe cave tiles) or if it reaches the hideout at the volcano before **all** dinosaurs have arrived there.

Dino-Info



Great additional material to download:



Extra fact sheets for the figures!



THE DINOSAUR FIGURES ARE ALSO GREAT FOR FREE PLAY!





22625 DINO RUN

Aidez les dinosaures à atteindre en premier leur cachette dans la grande grotte près du volcan avant le T-Rex rouge. Ne le laissez surtout pas vous attraper ! Ce n'est qu'ensemble que vous pourrez y arriver. Ce **jeu coopératif** met l'accent sur le travail d'équipe, la réflexion stratégique et la communication. Comme **tous les joueurs se déplacent avec toutes leurs figurines**, le jeu ne peut être gagné ou perdu qu'en groupe.

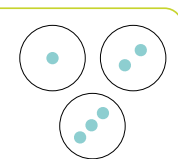
Préparation du jeu

Placer le tapis de jeu au milieu de la table. Avant le début de la partie, décidez du niveau de difficulté : Placez le T-Rex sur le champ bleu pour la variante plus facile et sur le rouge pour la plus difficile. Tous les dinosaures se retrouvent au tronc d'arbre et y sont placés. Les tuiles de la grotte sont réparties au hasard sur les huit champs blancs. Demandez à un adulte d'assembler le volcan comme indiqué. Ensuite, le volcan est placé sur la grande case carrée au centre. Les deux dés sont prêts à côté du plateau de jeu.



Déroulement du jeu

L'objectif commun du jeu est d'amener tous les dinosaures dans la grotte sécurisée du volcan avant que le T-Rex ne les atteigne. Le premier joueur commence. Les deux dés sont toujours lancés en même temps.



Dé à points



Dé de couleur



Le **dé à points** indique la distance qu'un dino peut parcourir.

Le **dé de couleur** indique quel dino doit avancer. Si le dé de couleur indique la face avec toutes les couleurs, le joueur a le libre choix du dino qu'il fait avancer. Comme il y a deux figurines de dino de chaque espèce, le joueur peut décider laquelle des deux figurines il souhaite faire avancer.

Exemple : Le joueur lance le deuxième dé et la couleur est « bleu ». Il choisit l'un des deux dinos bleus et avance avec lui de deux cases dans le sens des aiguilles d'une montre.





Dé à points

Lorsque le symbole avec le T-Rex rouge apparaît, cela devient dangereux !

Si le **dé à points** montre la face numérotée 4 et le T-Rex, le joueur avance d'abord un dino de la couleur indiquée par le dé de couleur de quatre cases. Ensuite, il avance le T-Rex d'une case en direction du troupeau de dinosaures. **Important :** C'est toujours le dino qui se déplace en premier, puis le T-Rex.



Dé de couleur

Si le **dé de couleur** montre le symbole du choix de couleur et le symbole du T-Rex, le joueur peut d'abord déplacer un dino de son choix. Ensuite, le T-Rex doit également avancer d'une case.

Si les deux dés indiquent le symbole du T-Rex, le joueur peut d'abord faire avancer un dino de son choix de quatre cases. Le T-Rex se déplace ensuite de deux cases en direction du troupeau de dinosaures.

CONSEIL !

AVANCEZ D'ABORD LES DINOS DE DERRIÈRE VERS L'AVANT ! AINSI, LE TROUPEAU RESTE UNI ET VOUS ATTEIGNEZ L'OBJECTIF À PEU PRÈS EN MÊME TEMPS.

Si le T-Rex se déplace sur une case avec un dino, le T-Rex a gagné et la partie est terminée.

Exception : Si un dino atteint une **tuile grotte de sa couleur**, il y est protégé du T-Rex. Le T-Rex ne peut pas attraper le dino à cet endroit, même s'ils se trouvent tous les deux sur la même case. Ce dino peut ainsi être dépassé par le T-Rex.

Fin du jeu

Les dinosaures gagnent dès que les huit dinosaures ont atteint la grotte du volcan !

Le T-Rex gagne s'il se déplace sur l'une des cases où se trouve déjà un dino (sauf sur les tuiles grotte sûre) ou s'il atteint la grotte du volcan avant que **tous** les dinosaures y soient arrivés.

Information sur les dinosaures



Du
super matériel
supplémentaire
à télécharger :



Fiches
descriptives
supplémentaires
sur les figurines !

LES FIGURINES
DINOS SE PRÊTENT
ÉGALEMENT
TRÈS BIEN AU
JEU LIBRE !



PLAY · EXPERIENCE · LEARN





22625 DINO RUN

协助恐龙伙伴们安全地躲进火山附近的大型洞穴中。注意，凶猛的红色霸王龙正紧追不舍，千万别让它追上！在这个合作游戏中，团队协作、策略规划和沟通技巧至关重要。由于每位玩家都能移动所有游戏棋子，因此游戏的胜负完全取决于团队的共同努力

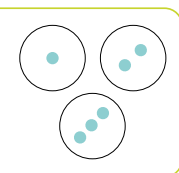
游戏准备

将游戏垫放在桌子中间。游戏开始前，先决定游戏难度：如果选择简单模式，则将霸王龙放在蓝色区域；如果选择困难模式，则将霸王龙放在红色区域。将恐龙放置在树干处。洞穴以随机顺序放置在八个白色空格上。请大人按图组装火山，然后把它放在中间的大方格上。两个骰子放在游戏垫旁边。



怎么玩

游戏的目标是在霸王龙到达之前，把所有恐龙带到火山的安全藏身处。第一位玩家开始游戏，需要将两个骰子同时掷出。



点数骰子



颜色骰子

点数骰子决定了恐龙可以移动的距离。

颜色骰子决定了哪只恐龙可以向前移动。如果颜色骰子显示所有颜色的一面，玩家可以自由选择哪只恐龙向前移动。鉴于每种恐龙都有两只，玩家可以决定移动两只恐龙中的哪一只。

例如：玩家掷出点数 2 和蓝色，就可以从两只蓝色恐龙中选择一只，并将其移动两个空格。





点数骰子

当出现红色霸王龙符号时，情况就变得危险了！

当点数骰子显示数字4和红色霸王龙符号时，玩家先将一只恐龙（与颜色骰子掷出颜色对应的恐龙）向前移动四个空格。然后将霸王龙向前移动一个空格。重要提示：总是先移动恐龙，再移动霸王龙。



颜色骰子

当颜色骰子显示所有颜色和红色霸王龙符号时，玩家先移动任意一只恐龙。然后霸王龙也必须向前移动一个空格。

当两个骰子都显示“霸王龙”符号时，可以先将任意一只恐龙向前移动四个空格。然后，霸王龙向恐龙群的方向移动两个空格。

团队小贴士！

优先将队尾的恐龙向前推进，使恐龙群保持在一起，这样将在大致相同的时间到达安全的藏身处。

如果霸王龙移动到有恐龙的空格上，霸王龙获胜，游戏结束。

例外情况：如果恐龙到达与其颜色相同的洞穴块，它就能免受霸王龙的危险，不会被霸王龙发现，即使恐龙和霸王龙都在同一个空格上，霸王龙也无法抓它。这意味可以安全地被霸王龙超越，继续留在游戏之中。

游戏结束

只要八只食草恐龙全部到达火山边的大洞穴，恐龙们就赢得了这场激动人心的追逃游戏！到达安全洞穴后，多出的骰子点数作废。

如果霸王龙移动到有恐龙站立的位置（安全洞穴块除外），或者霸王龙赶在所有恐龙之前到达火山藏身处，那霸王龙就赢了。

恐龙信息



想了解更多，可下载其他有趣资源：



这些恐龙块同样适合自由玩耍！

恐龙介绍图表！



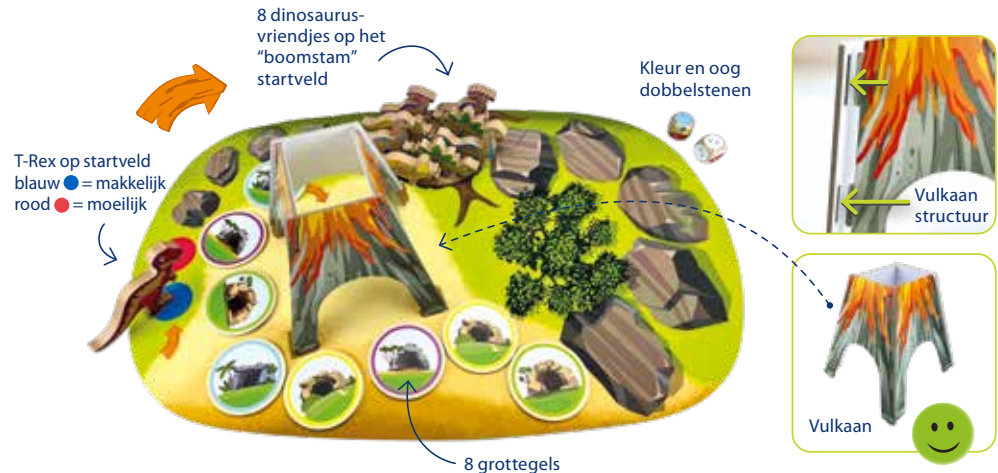


22625 DINO RUN

Help de dino vrienden om als eerste hun schuilplaats in de grote grot bij de vulkaan te bereiken. Want de rode T-Rex zit ze al op de hielen. Zorg dat hij jullie niet te pakken krijgt! Alleen samen kunnen jullie het redden. Dit **coöperatieve spel** is gericht op teamwork, strategisch denken en communicatie. Omdat **alle spelers met alle speelstukken bewegen**, kan het spel alleen als groep worden gewonnen of verloren.

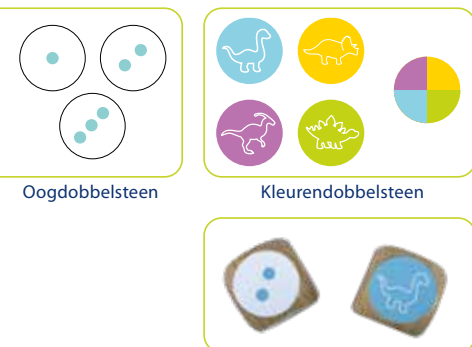
Spelvoorbereiding

Leg de spelmat in het midden van de tafel. Bepaal voordat het spel begint een moeilijkheidsgraad: plaats de T-Rex op het blauwe vakje voor de makkelijkere spelvariant en op het rode vakje voor de moeilijkere variant. Alle dinosaurusvrienden komen samen bij de boomstam en worden daar geplaatst. De grottegels worden overal op de acht witte vierkanten geplaatst. Vraag een volwassene om de vulkaan in elkaar te zetten zoals afgebeeld. Deze wordt dan op het grote vierkante veld in het midden geplaatst. De twee dobbelstenen liggen klaar naast het speelveld.



Spelverloop

Het gemeenschappelijke doel van het spel is om alle dino's in de veilige grot bij de vulkaan te krijgen voordat de T-Rex hen bereikt. De eerste speler begint. Beide dobbelstenen worden tegelijk gegooit.



De **oogdobbelsteen** laat zien hoe ver een dino kan rennen.

De **kleurendobbelsteen** laat zien welke dinosaurus vooruit wordt gezet. Als de kleurendobbelsteen de kant met alle kleuren laat zien, mag de speler zelf kiezen welke dino hij vooruit zet. Omdat er van elke soort twee dinosaurusfiguren zijn, mag de speler kiezen welke van de twee hij wil verplaatsen.

Voorbeeld: De speler gooit een 2 en de kleur blauw. Hij kiest een van de twee blauwe dinosaurusen en verplaatst deze twee velden met de klok mee.





Oogdobbelsteen

Als het symbool met de rode T-Rex verschijnt, wordt het gevaarlijk!

Als de **oogdobbelsteen** vier dobbellogen en de T-Rex laat zien, beweegt de speler eerst een dinosaurus van de gegooidde kleur vier velden vooruit. Daarna beweegt hij de T-Rex één veld in de richting van de kudde dinosaurussen. Belangrijk: De dino beweegt altijd eerst, daarna de T-Rex.



Kleuren-dobbelsteen

Als de **kleurendobbelsteen** het kleureselectiesymbool en het T-Rex-symbool laat zien, mag de speler eerst een willekeurige dinosaurus bewegen. Dan moet de T-Rex ook een vakje vooruit.

Als beide dobbelstenen het T-Rex-symbool laten zien, mag je eerst een willekeurige dinosaurus vier stappen vooruit zetten. De T-Rex beweegt dan twee velden in de richting van de kudde dinosaurussen.

TEAMTIP!

TREK DE ACHTERSTE DINO'S EERST NAAR VOREN! ZO BLIJFT DE KUDDE BIJ ELKAAR EN BEREIK JE ONGEVEER TEGELIJK DE FINISH.

Als de T-Rex naar een vakje met een dinosaurus wordt verplaatst, wint de T-Rex en is het spel voorbij.

Uitzondering: Als een dino een **grottegel in zijn kleur** bereikt, is hij beschermd tegen de T-Rex. De T-Rex kan de dino daar niet inhalen, zelfs niet als ze allebei op hetzelfde veld staan. Dit betekent dat deze dino kan worden ingehaald door de T-Rex.

Einde van het spel

De dino's winnen het spannende vangspel zodra alle acht dino vrienden de grote grot bij de vulkaan hebben bereikt! Er gaan te veel dobbelpunten verloren zodra de veilige grot wordt betreden.

De T-Rex wint als hij naar een veld gaat waar al een dino staat (behalve op de veilige grottegels) of als hij de grot bij de vulkaan bereikt voordat **alle** dino's daar zijn aangekomen.

Dino-kennis



Geweldig extra materiaal om te downloaden:



Extra factsheets over de figuren!

DE DINOSAURUS-FIGUREN ZIJN OOK GEWELDIG VOOR VRIJ SPEL!





22625 DINO RUN

Aiutate gli amici dinosauri a raggiungere per primi il loro nascondiglio nella grande grotta vicino al vulcano. Il T-Rex rosso è già alle loro calcagna. Non lasciatevi catturare! Solo insieme potete farcela. Questo **gioco cooperativo** si concentra sul lavoro di squadra, sul pensiero strategico e sulla comunicazione. Poiché **tutti i giocatori si muovono con tutte le componenti del gioco**, la partita può essere vinta o persa solo in squadra.

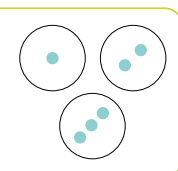
Preparazione del gioco

Posizionare il tabellone di gioco al centro del tavolo. Prima di iniziare il gioco, decidere il livello di difficoltà: posizionare il T-Rex sul quadrato blu per la variante di gioco più facile e sul quadrato rosso per quella più difficile. Tutti gli amici dinosauri vengono posizionati sul tronco dell'albero. Le tessere grotta si posizionano in qualsiasi punto delle otto caselle bianche. Chiedere a un adulto di assemblare il vulcano come da istruzioni. Poi posizionarlo sul grande spazio quadrato al centro. Posizionare i due dadi accanto alla plancia del gioco.



Svolgimento del gioco

L'obiettivo comune del gioco è portare tutti i dinosauri al sicuro nella grotta del vulcano prima che il T-Rex li raggiunga. Inizia il primo giocatore. I due dadi vengono lanciati sempre contemporaneamente.



Dado occhiol



Dado colore



Il **dado occhio** mostra quanto lontano può correre un dinosauro.

Il **dado colore** indica quale dinosauro viene spostato in avanti. Se il dado colore mostra il lato con tutti i colori, il giocatore è libero di scegliere quale pedina far avanzare. Poiché ci sono due figure di dinosauro per ogni specie, il giocatore può decidere quale delle due figure muovere.

Esempio: il giocatore tira un 2 e il colore blu. Sceglie uno dei due dinosauri blu e lo muove di due spazi in avanti in senso orario.





Dado occhio

Quando appare il simbolo con il T-Rex rosso, la situazione diventa pericolosa!

Se il **dado occhio** mostra quattro occhi e il T-Rex, il giocatore muove prima un dinosauro del colore tirato in avanti di quattro spazi. Poi sposta il T-Rex di uno spazio in direzione del branco di dinosauri. **Importante:** il dinosauro si muove sempre per primo, poi il T-Rex.



Dado colore

Se il **dado colore** mostra il simbolo di selezione del colore e il simbolo del T-Rex, il giocatore può muovere per primo qualsiasi dinosauro. Poi anche il T-Rex deve spostarsi di uno spazio in avanti.

Se entrambi i dadi mostrano il simbolo del T-Rex, il giocatore può muovere per primo un dinosauro qualsiasi di quattro spazi in avanti. Il T-Rex si sposta poi di due spazi in direzione del branco di dinosauri.

TEAM-TIP!

FATE AVANZARE PRIMA I DINOSAURI POSTERIORI! IN QUESTO MODO IL BRANCO RIMARRÀ UNITO E RAGGIUNGERETE IL TRAGUARDO PIÙ O MENO NELLO STESSO MOMENTO

Se il T-Rex si muove su una casella con un dinosauro vince il T-Rex e la partita finisce.

Eccezione: se un dinosauro raggiunge una **tessera grotta del suo colore** è protetto dal T-Rex. Il T-Rex non può catturare il dinosauro in quella posizione, anche se si trovano entrambi sullo stesso spazio. Ciò significa che questo dinosauro può essere superato dal T-Rex.

Conclusione del gioco

I dinosauri vincono l'emozionante gioco dell'acchiappo non appena tutti gli otto amici hanno raggiunto la grande grotta del vulcano! Troppi punti dado vengono persi non appena si entra nella grotta sicura.

Il T-Rex vince se si sposta in uno degli spazi in cui si trova già un dinosauro (tranne che sulle tessere della grotta sicura) o se raggiunge la grotta del vulcano prima che **tutti** i dinosauri vi siano arrivati.

Conoscenza dei dinosauri



Materiale aggiuntivo da scaricare:



Schede extra sulle pedine!

LE PEDINE DEI DINOSAURI SONO OTTIME ANCHE PER IL GIOCO LIBERO!





22625 DINO RUN

Ayuda a los amigos dinosaurios a ser los primeros en llegar a su escondite en la gran cueva junto al volcán. Porque el T-Rex rojo ya les pisa los talones. ¡No dejes que te atrape! Sólo juntos podréis conseguirlo. Este **juego cooperativo** se centra en el trabajo en equipo, el pensamiento estratégico y la comunicación. Como **todos los jugadores mueven todas sus piezas**, la partida sólo puede ganarse o perderse en grupo.

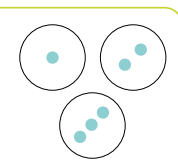
Preparación del juego

Coloca el tapete de juego en el centro de la mesa. Antes de empezar la partida, decide el nivel de dificultad: coloca el T-Rex en la casilla azul para la variante de juego más fácil y en la casilla roja para la más difícil. Todos los amigos dinosaurios se reúnen en el tronco del árbol y se colocan allí. Las fichas de la cueva se colocan en cualquier lugar de los ocho cuadrados blancos. Pide a un adulto que monte el volcán como se indica. Se coloca en el gran cuadrado del centro. Los dos dados están listos junto al campo de juego.



Desarrollo del juego

El objetivo común del juego es llevar a todos los dinosaurios a la cueva segura del volcán antes de que los alcance el T-Rex. Comienza el primer jugador. Se lanzan los dos dados simultáneamente.



Dado de ojo



Dado de color



El **dado de ojo** muestra hasta dónde puede correr un dinosaurio.

El **dado de color** muestra qué dinosaurio avanza. Si el dado de color muestra el lado con todos los colores, el jugador es libre de elegir qué dinosaurio avanza. Como hay dos figuras de dinosaurio de cada especie, el jugador puede decidir cuál de las dos figuras quiere mover.

Ejemplo: El jugador saca un 2 y el color azul. Elige uno de los dos dinosaurios azules y lo desplaza dos casillas hacia delante en el sentido de las agujas del reloj.





Dado de ojo

Cuando aparece el símbolo con el T-Rex rojo, ¡las cosas se ponen peligrosas!

Si el **dado de ojo** muestra cuatro ojos de dado y el T-Rex, el jugador mueve primero un dinosaurio del color tirado hacia delante cuatro espacios. A continuación, mueve el T-Rex un espacio en dirección a la manada de dinosaurios. **Importante:** siempre se mueve primero el dinosaurio y después el T-Rex.



Dado de color

Si el **dado de color** muestra el símbolo de selección de color y el símbolo del T-Rex, el jugador puede mover primero cualquier dinosaurio. Entonces, el T-Rex también debe moverse un espacio hacia delante.

Si ambos dados muestran el símbolo del T-Rex, el jugador puede mover primero cualquier dinosaurio cuatro espacios hacia delante. A continuación, el T-Rex se mueve dos espacios en dirección a la manada de dinosaurios.

TEAM TIP!

TIRA PRIMERO LOS DINOSAURIOS DE ATRÁS HACIA DELANTE. ESTO MANTENDRÁ A LA MANADA UNIDA Y LLEGARÉIS A LA META MÁS O MENOS AL MISMO TIEMPO.

Si el T-Rex se mueve a una casilla con un dinosaurio, el T-Rex gana y el juego termina.

Excepción: Si un dinosaurio alcanza una **ficha de cueva de su color**, queda protegido del T-Rex. El T-Rex no puede atrapar al dinosaurio allí, aunque ambos estén en la misma casilla. Esto significa que este dinosaurio puede ser alcanzado por el T-Rex.

Final del juego

Los dinos ganan el emocionante juego de atrapar tan pronto como los ocho amigos dinos hayan llegado a la gran cueva del volcán. Se pierden muchos puntos de los dados en cuanto se entra en la cueva segura.

El T-Rex gana si se mueve a uno de los espacios donde ya hay un dino (excepto en las fichas de la cueva segura) o si llega a la cueva del volcán antes de que **todos** los dinos hayan llegado allí.

Conocimientos sobre dinosaurios



Gran material adicional para descargar:



Fichas adicionales sobre las figuras.

LAS FIGURAS DE DINOSAURIOS TAMBIÉN SON IDEALES PARA EL JUEGO LIBRE.





Autoren



Moritz, Simon und Wolfgang Dirscherl



Das Spiel „Dino Run“ hat drei Autoren: Moritz, Simon und Wolfgang Dirscherl. Gemeinsam mit seinen beiden Söhnen Moritz und Simon, hat der freiberufliche Spieleautor Wolfgang Dirscherl dieses kooperative Spiele-Abenteuer entwickelt und viele Male im Kreise der Familie getestet.

„Dino Run“ ist darum ein wahres Herzensprojekt für uns und wir freuen uns riesig, dass Beleduc das Spiel so wunderschön und liebevoll umgesetzt hat. Jetzt wünschen wir euch allen dinostarken Spielspaß und zahlreiche, spannende Runden mit Dino Run.

Authors

Moritz, Simon und Wolfgang Dirscherl

The game „Dino Run“ has three authors: Moritz, Simon and Wolfgang Dirscherl. Together with his two sons Moritz and Simon, freelance game designer Wolfgang Dirscherl has developed this co-operative gaming adventure and tested it many times with his family.

„Dino Run“ is therefore a project close to our hearts and we are delighted that Beleduc has realised the game so beautifully and lovingly. Now we wish you all lots of dinosaur fun and many exciting rounds with Dino Run.



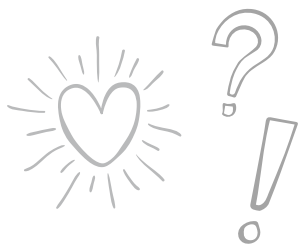
Illustration

Entwicklung und Umsetzung der Illustration durch internen beleduc Designer/in.

Development and implementation of the illustration by internal beleduc design.



FOLLOW US...



**DIREKT AUF UNSERE
SOCIAL MEDIA SEITEN
GEHEN UND LIKEN!**

**GO DIRECTLY TO
OUR SOCIAL MEDIA
PAGE AND LIKE!**



LIKE US ON FACEBOOK!
[BELEDUC.LERNSPIELWAREN](https://www.facebook.com/beleduc.lernspielwaren)



MORE INFORMATION UNDER:
WWW.BELEDUC.DE



LIKE US ON INSTAGRAM!
[@BELEDUC_LERNSPIELWAREN](https://www.instagram.com/beleduc_lernspielwaren)



GAME VIDEOS ON YOUTUBE!
[YOUTUBE.COM/PlayExperienceLearn](https://www.youtube.com/PlayExperienceLearn)



beleduc



beleduc Lernspielwaren GmbH
Heinrich-Heine-Weg 2
09526 Olbernhau, Germany
Tel.: 0049 37360 162 0
Mail: info@beleduc.de
www.beleduc.de

© beleduc 2024

UK
CA

CE



EN71 and ASTM tested

Bitte Anschrift für Rückfragen aufbewahren.

Please retain for information.

Informations à conserver.

请保留包装材料上的产品信息。

Informatie te bewaren.

Conservare per future referenze.

Guardar esta información para futuras referencias.

DE: Achtung! Nicht für Kinder unter drei Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **EN: Warning!** Not suitable for children under three years. Choking hazard. Small parts. **FR: Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de trois ans. Risque d'étouffement – contient des petites pièces. **ES: ¡Advertencia!** No conviene para niños menores de tres años. Contiene piezas pequeñas que pueden ser tragadas. Peligro de asfixia. **NL: Waarschuwing!** Niet geschikt voor kinderen jonger dan drie jaar. Bevat kleine onderdelen die verstikkingsgevaar kunnen opleveren. **IT: Avvertenza!** Non adatto a bambini di età inferiore a tre anni. Parti di dimensioni ridotte. Pericolo di soffocamento. **CS: Upozornění!** Nevhodné pro děti do tří let. Malé díly. Nebezpečí udušení. **PL: Ostrzeżenie!** Nie nadaje się dla dzieci w wieku poniżej 3 lat. Małe części. Ryzyko zadławienia. **SK: Upozornenie!** Nevhodné pre deti do troch rokov. Malé časti. Nebezpečenstvo udusenía. **HU: Figyelmeztetés!** Csak három éves vagy annál idősebb gyermekek számára alkalmas. Kis alkatrészek. Fulladásveszély. **NO: Advarsel!** Ikke egnet for barn under tre år. Små deler. Kvælningsfare. **SV: Varning!** Inte lämplig för barn under tre år. Små delar. Risk för kvävning. **FI: VAROITUS!** Ei sovelly alle 3-vuotiaille lapsille. Sisältää pieniä osia. Tukehtumisvaara. **DA: Advarsel!** Ikke egnet for børn under tre år. Små dele. Fare for kvælning. **CN: 注意!** 内含小零件，不适合3岁以下儿童使用，以免窒息。