

## DEUTSCH DEN DINOS AUF DER SPUR

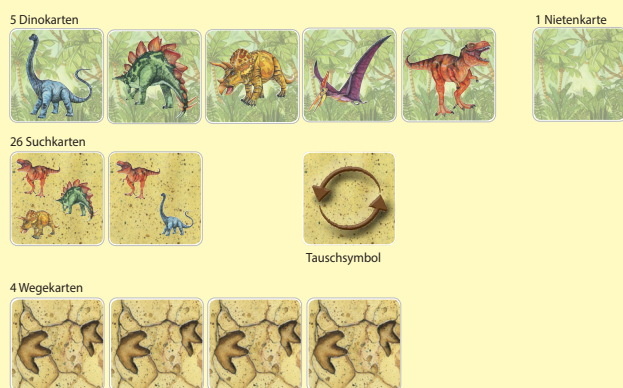
Ein prähistorisches Dino-Memo.

**Spieler:** 2 – 4  
**Jahre:** 5 – 99  
**Spieldauer:** ca. 10 min

**Autor:** Patrice le Quéré  
**Illustration:** Gabriele Renners

### SPIELINHALT

4 Dinos in 4 Farben  
26 Suchkarten  
5 Dinokarten  
1 Nietenkarte  
4 Wegekarten  
1 Spielanleitung



### SPIELIDEE

Im Dschungel wurden Dinos gesichtet! Ihr macht euch sofort auf den Weg, um diese Sensation mit eigenen Augen zu sehen. Doch es ist gar nicht so einfach, die gewaltigen Urzeittiere zu Gesicht zu bekommen. Wer es schafft, die gesuchten Dinos nacheinander aufzudecken und als Erster das Ziel zu erreichen, gewinnt das Spiel.

### SPIELVORBEREITUNG

Jeder Spieler erhält einen Dino. Überzählige Dinos kommen in die Schachtel zurück. Legt die Wegekarten so aneinander, dass eine Laufstrecke entsteht. Stellt eure Dinos vor den Fußabdruck der ersten Wegekarte. Mischt alle Dinokarten und reiht sie verdeckt in der Tischmitte aneinander. Die Suchkarten werden ebenfalls gemischt, haltet sie als verdeckten Stapel bereit. Die Nietenkarte kommt aus dem Spiel, sie wird nur für die Variante benötigt.



### SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der zuletzt einen T-Rex gesehen hat, beginnt und deckt die oberste Suchkarte auf.

Was ist auf der Suchkarte zu sehen?

- Das Tauschsymbol (= zwei Pfeile)  
Vertausche zwei beliebige Dinokarten, ohne sie dabei anzuschauen. Danach darfst du sofort eine weitere Suchkarte aufdecken.
- Zwei oder drei Dinos  
Decke nacheinander so viele Dinokarten auf, wie Dinos auf der Suchkarte abgebildet sind.

- Sind auf den aufgedeckten Dinokarten genau die gleichen Dinos wie auf der Suchkarte, darfst du deinen Dino auf der Laufstrecke einen Fußabdruck vorziehen.

- Unterscheiden sich ein oder mehrere Dinos von denen auf der Suchkarte, hast du leider Pech gehabt.

Verdecke die offenen Dinokarten wieder, nachdem alle anderen sie auch gesehen haben und lege die Suchkarte auf den Ablagestapel.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe und deckt eine neue Suchkarte auf. Ist der Stapel mit Suchkarten leer, wird der Ablagestapel neu gemischt.

### SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler seinen Dino über die Laufstrecke hinauszieht und damit gewinnt.

### Variante für Dino-Experten:

Es wird nach den Regeln des Grundspiels gespielt bis auf folgende Änderung:

Ihr mischt die Nietenkarte unter die Dinokarten und bildet aus allen sechs Karten eine Reihe. Deckt ein Spieler die Nietenkarte auf, ist sein Zug sofort beendet.

## ENGLISH ON THE HUNT FOR DINOS

A prehistoric dinosaur memory matching game.

**Player:** 2 – 4  
**Age:** 5 – 99  
**Length of the game:** approx. 10 min.

**Author:** Patrice le Quéré  
**Illustration:** Gabriele Renners

### CONTENTS:

4 dinos in 4 colors  
26 search cards  
5 dino cards  
1 blank card  
4 dinosaur track cards  
1 game guide



### GAME IDEA

Dinos have been spotted in the jungle! You make hasty tracks after them to experience this excitement with your own eyes. But it's not very easy to catch sight of these massive ancient creatures. Whoever manages to uncover the sought after dinos and reach the end of the dinosaur footprint path first wins the game.

### GAME PREPARATION

Every player receives a dinosaur. Return any extra dinos to the game box. Place the track cards in a row to form a game path for all of the dinosaurs. Place your dinos at the first footprint on the first card. Shuffle the five dino cards and place each in a row face down in the middle of the table. Also shuffle the search cards and stack the 26 cards face down in a pile. The blank card is not used in this game. It is needed only for the next variation of the game.



### HOW TO PLAY

Play in a clockwise direction. The player who last saw a T-Rex begins and turns over the top search card.

What is on the search card?

- The trade symbol (= two arrows)  
Without looking at the dino cards take two and make them trade places. Then turn over another search card.
- Two or three dinos  
Turn over as many dino cards in a row as are pictured on the search card.

- If the dino cards you turned over picture the exact same dinos as on the search card, you can move your dino forward on the game path one footprint.

- If one or more of the dinos are different from those on the search card, you are out of luck and your dino remains where it is.

After all the players have seen the flipped over dino cards, turn each over again and place the search card in the discard pile.

It is then the next player's turn to turn over a new search card. When you run out of search cards, shuffle the discard pile again.

### END OF THE GAME

The game is over as soon as a player reaches the end of the game path, thus winning the game.

### Variations for dino experts:

Follow the basic rules, but with the following change:

Shuffle the blank card into the dino cards and place all six cards in a row. If a player turns over the blank card, his turn is immediately over.

## FRENCH DINO POURSUITE

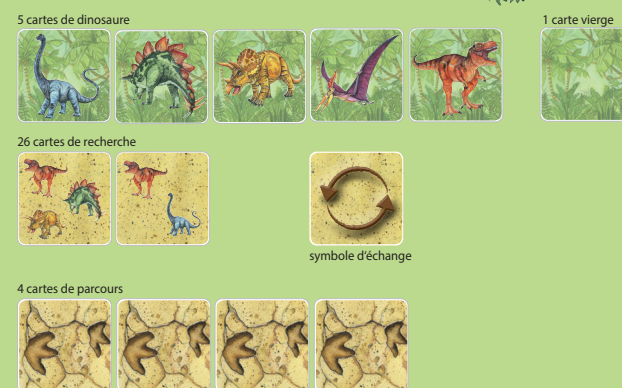
Un jeu de mémoire préhistorique.

**Joueurs:** 2 – 4  
**Age:** 5 – 99 ans  
**Durée de la partie :** env. 10 min

**Auteur :** Patrice le Quéré  
**Illustration :** Gabriele Renners

### CONTENU DU JEU

4 dinosaures de 4 couleurs différentes  
26 cartes de recherche  
5 cartes de dinosaure  
1 carte vierge  
4 cartes de parcours  
1 règle du jeu



### IDEE

Des dinosaures ont été aperçus dans la jungle ! Vous partez immédiatement à leur recherche pour les voir de vos propres yeux. Ce n'est pas si facile de se retrouver face à ces gigantesques animaux préhistoriques. Celui qui réussit à découvrir, l'un après l'autre, les dinosaures recherchés et qui atteint l'arrivée en premier gagne la partie.

### PREPARATION

Chaque joueur reçoit un dinosaure. Rangez les dinosaures restants dans la boîte. Placez les cartes de parcours de sorte qu'elles forment un chemin. Placez vos dinosaures devant l'empreinte de pas de la première carte de parcours. Mélangez toutes les cartes de dinosaure et alignez-les, face cachée, au centre de la table. Mélangez aussi les cartes de recherche et empilez-les, face cachée. La carte vierge est retirée du jeu; elle ne sert que pour la variante.



### DEROULEMENT DE LA PARTIE

Vous jouez chacun votre tour dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur qui est le dernier à avoir vu un tyrannosaure commence et retourne la carte de recherche au-dessus de la pile.

Que représente la carte de recherche ?

- Le symbole d'échange (= deux flèches)  
Echange deux cartes de dinosaure de ton choix sans les retourner. Tu peux ensuite immédiatement retourner une autre carte de recherche.
- Deux ou trois dinosaures.  
Retourne l'une après l'autre autant de cartes de dinosaure que le nombre de dinosaures représentés sur la carte de recherche.

- Si les cartes de dinosaure retournées représentent les mêmes dinosaures que ceux de la carte de recherche, tu peux faire avancer ton dinosaure d'une empreinte de pas sur le chemin.

- Si au moins un des dinosaures est différent de ceux de la carte de recherche, tu n'as malheureusement pas eu de chance.

Une fois que tous les autres joueurs les ont vues, retourne de nouveau les cartes de dinosaure découvertes et pose la carte de recherche sur la pile de dépôt.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de retourner une nouvelle carte de recherche. Si la pile des cartes de recherche est vide, mélangez de nouveau les cartes de la pile de dépôt.

### FIN DE LA PARTIE

La partie se termine quand un joueur a fait parcourir tout le chemin à son dinosaure. Il gagne la partie.

### Variante pour les experts en dinosaures :

Les règles sont celles du jeu de base avec le changement suivant : vous mélangez la carte vierge avec les cartes de dinosaure et formez une rangée avec les 6 cartes. Si un joueur retourne la carte vierge, c'est immédiatement au tour du joueur suivant.

## DE DINO'S OP HET SPOOR

Een prehistorische dinomemorie.

**Spelers:** 2 – 4  
**Leeftijd:** 5 – 99  
**Speelduur:** ca. 10 min

**Auteur:** Patrice le Quérré  
**Illustraties:** Gabriele Renners

### SPELTNHOUD

4 dino's in 4 kleuren  
26 zoekkaartjes  
5 dinokaartjes  
1 fopkaartje  
4 routekaartjes  
1 handleiding met spelregels

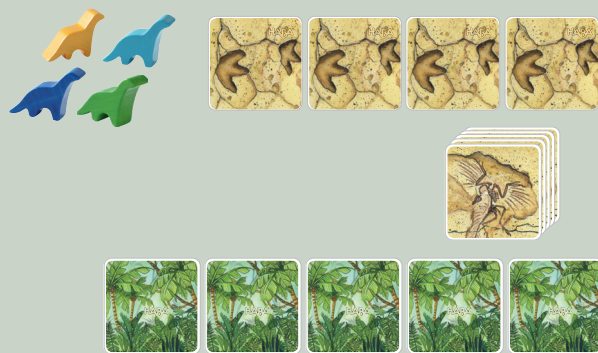


### SPELTDEE

In het oerwoud zijn dino's ontdekt! Jullie gaan meteen op weg om dit spektakel met eigen ogen te bewonderen. Maar het is helemaal niet zo gemakkelijk om deze enorme oerbeesten te vinden. Wie het voor elkaar krijgt om de gezochte dino's één voor één om te draaien en als eerste het doel te bereiken, wint het spel.

### SPELVOORBEREIDING

Iedere speler krijgt een dino. Overbodige dino's gaan terug in de doos. Leg de routekaartjes zodanig naast elkaar dat een weg ontstaat. Zet jullie dino's vóór de voetafdruk van het eerste routekaartje. Meng alle dinokaartjes en verdeel ze verdekt in het midden op tafel. Meng de zoekkaartjes en leg ze als verdekte stapel klaar. Het fopkaartje wordt uit het spel verwijderd. Het wordt alleen gebruikt voor een andere spelvariant.



### SPELDERLOOP

Jullie spelen om beurten met de wijzers van de klok mee. De speler die het laatst een T-Rex heeft gezien, begint het spel en draait het bovenste zoekkaartje om.

Wat zie je op dat zoekkaartje?

- Het ruilsymbool (= twee pijlen)  
Verwissel twee dinokaartjes zonder te kijken wat erop staat. Daarna mag je meteen nog een zoekkaartje omdraaien.
- Twee of drie dino's  
Draai na elkaar net zoveel dinokaartjes om als op het zoekkaartje afgebeeld staan.
  - Als op het omgedraaide dinokaartje evenveel dino's zijn afgebeeld als op het zoekkaartje, mag je jouw dino op de weg één voetafdruk vooruit zetten.
  - Als één of meerdere dino's anders zijn dan op jouw zoekkaartje, heb je pech gehad.

Draai de open dinokaartjes weer om nadat alle anderen ze ook hebben kunnen bekijken en leg het zoekkaartje op de aflegstapel.

De volgende speler is nu aan de beurt en draait een nieuw zoekkaartje om. Als de stapel met zoekkaartjes op is, wordt de aflegstapel opnieuw geschud.

### EINDE VAN HET SPEL

Het spel is uit als een speler zijn dino tot over de laatste voetafdruk vooruit mag zetten. Dit is dan de winnaar.

### VARIANT VOOR DINO-EXPERTS

Ook hier gelden de regels van het basisspel, maar er is één kleine uitzondering:

nu wordt het fopkaartje met de dinokaartjes geschud en leggen jullie alle zes kaartjes op een rij. Als een speler het fopkaartje omdraait, is zijn/haar speelbeurt meteen voorbij.

## EN BUSCA DE LOS DINOSAURIOS

Un prehistórico juego de memoria.

**Jugadores:** 2 – 4  
**Años:** 5 – 99  
**Duración del juego:** aprox. 10 minutos

**Autor:** Patrice le Quérré  
**Ilustraciones:** Gabriele Renners

### CONTENIDO DEL JUEGO

4 dinosaurios en 4 colores  
26 cartas de búsqueda  
5 cartas de dinosaurio  
1 carta sin valor  
4 cartas de trayecto  
1 manual de instrucciones

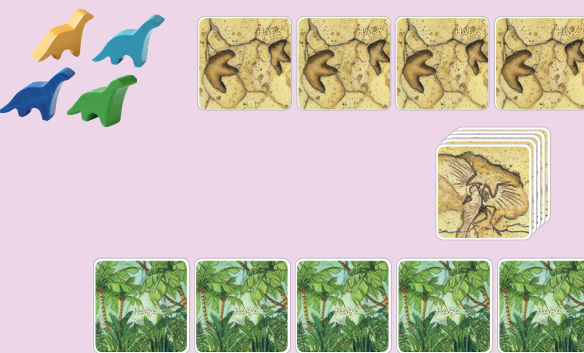


### EL JUEGO

¿Se han visto dinosaurios en la jungla! Enseguida os ponéis en marcha para poder contemplar esta sensación con vuestros propios ojos. Sin embargo, no es tan fácil poder descubrir a los temibles animales prehistóricos. Quien consiga localizar a los buscados dinosaurios uno tras otro y ser el primero en alcanzar la meta ganará el juego.

### PREPARATIVOS

A cada jugador se le entrega un dinosaurio. Los dinosaurios sobrantes se vuelven a poner en la caja. Colocad las cartas de trayecto de tal modo que formen un recorrido. Colocad vuestros dinosaurios delante de la huella del pie de la primera carta de trayecto. Mezclad todas las cartas de dinosaurio y ponedlas en fila boca abajo y unas junto a otras en el centro de la mesa. Las cartas de búsqueda también se barajan. Tenedlas preparadas boca abajo en el mazo. La carta sin valor no interviene en el juego, ya que solo se necesita para la variante del juego.



### DESARROLLO DEL JUEGO

Jugaréis por turnos en el sentido de las manecillas del reloj. El jugador que haya sido el último en ver un Tiranosaurio Rex es quien empieza y descubre la carta de búsqueda superior.

¿Qué se ve en esa carta de búsqueda?

- El símbolo de cambio (= dos flechas)  
Cambia dos cartas de dinosaurio cualquiera sin mirarlas al hacerlo. Luego podrás descubrir enseguida otra carta más de búsqueda.
- Dos o tres dinosaurios  
Descubre de forma sucesiva tantas cartas de dinosaurio como dinosaurios haya dibujados en la carta de búsqueda.
  - Si en las cartas de dinosaurios descubiertas hay exactamente los mismos dinosaurios que en la carta de búsqueda, entonces puedes hacer que tu dinosaurio avance una huella en el recorrido.
  - Pero si hay uno o varios dinosaurios diferentes a los de la carta de búsqueda, entonces has tenido mala suerte.

Pon boca abajo de nuevo las cartas de dinosaurio después de que todos los demás las hayan visto y coloca la carta de búsqueda sobre el mazo de cartas de descarte.

A continuación, le corresponde jugar al siguiente jugador, que descubre una nueva carta de búsqueda. Si el mazo de cartas de búsqueda se ha agotado, se baraja de nuevo el mazo de cartas de descarte.

### FINAL DEL JUEGO

El juego termina en cuanto un jugador consigue desplazar a su dinosaurio a lo largo del recorrido, con lo que se proclama vencedor.

### VARIANTE PARA EXPERTOS EN DINOSAURIOS:

Rigen las mismas reglas del juego básico con la siguiente variación: mezclas la carta sin valor junto con las de dinosaurio y formáis una fila con la totalidad de las seis cartas. Si un jugador descubre la carta sin valor, su jugada ha terminado de inmediato.

## SULLE TRACCE DEI DINOSAURI

Un gioco di memoria sui dinosauri.

**Giocatori:** 2 – 4  
**Anni:** 5 – 99  
**Durata del gioco:** ca. 10 minuti

**Autore:** Patrice le Quérré  
**Illustrazioni:** Gabriele Renners

### DOTAZIONE DEL GIOCO

4 dinosauri in 4 colori  
26 carte ricerca  
5 carte dinosaurio  
1 carta nulla  
4 carte percorso  
1 istruzioni di gioco

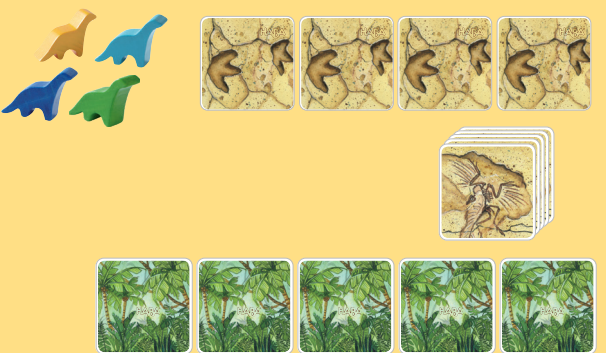


### IDEA E SCOPO DEL GIOCO

Nella giungla sono stati avvistati i dinosauri! Andate a vedere con i vostri occhi questi esseri spettacolari. Purtroppo non è così facile riuscire ad avvistare questi possenti animali preistorici. Chi riesce a scoprire i dinosauri uno dopo l'altro e a raggiungere per primo il traguardo vince il gioco.

### PREPARAZIONE DEL GIOCO

Ogni giocatore riceve un dinosauro. I dinosauri in più vanno riposti nella scatola. Sistemate le carte percorso una accanto all'altra, in modo da formare un percorso. Mettete i dinosauri davanti alle impronte della prima carta percorso. Mescolate le carte dinosaurio e mettetele coperte al centro del tavolo, in fila una accanto all'altra. Mescolate anche le carte ricerca e mettetele coperte in un unico mazzo. La carta nulla va tolta dal gioco: si utilizza solo nella variante.



### SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Giocate in senso orario. Il bambino che ha visto per ultimo un T-Rex inizia a giocare e scopre la prima carta ricerca.

Che cosa è raffigurato sulla carta ricerca?

- Il simbolo scambio (= due frecce)  
Scambia due carte dinosaurio a scelta, senza guardarle. Successivamente puoi scoprire un'altra carta ricerca.
- Due o tre dinosauri  
Scopri, una dopo l'altra, tante carte dinosaurio quanti sono i dinosauri raffigurati sulla carta ricerca.
  - Se sulle carte dinosaurio scoperte ci sono gli stessi dinosauri raffigurati sulla carta ricerca, puoi spostare avanti di un'impronta il tuo dinosauro sul percorso.
  - Se uno o più dinosauri sono diversi da quelli della carta ricerca, non hai avuto fortuna.

Ricopri le carte dinosaurio scoperte dopo che tutti i giocatori le hanno guardate e metti la carta ricerca sul mazzo degli scarti.

Quindi è il turno del giocatore successivo, che scoprirà un'altra carta ricerca. Se il mazzo delle carte ricerca si esaurisce, mescolate di nuovo il mazzo degli scarti.

### CONCLUSIONE DEL GIOCO

Vince il giocatore che supera la fine del percorso con il suo dinosauro.

### VARIANTE PER ESPERTI DI DINOSAURI:

Valgono le regole del gioco di base, con questa variazione:

mescolate la carta nulla con le carte dinosaurio e formate una fila con le sei carte. Se un giocatore scopre la carta nulla, il suo turno si conclude.