

D **playmobil** Rettet die Dinosaurier!

Die abenteuerliche Rettung der Dinos für 2-5 Spieler ab 4 Jahren.

Hilfe! Der Vulkan steht kurz vor dem Ausbruch.

Jetzt heißt es, schnell alle Dinos in Sicherheit zu bringen.

Spielziel

Der Würfel gibt an, welche Dinos ihr mit dem Fangseil retten könnt. Doch Vorsicht! Erscheint das Vulkansymbol auf dem Würfel, fängt die Lava an zu brodeln.

Wer am Ende des Spiels die meisten Dinos retten konnte, gewinnt.

Spielmaterial

1 Würfel, 24 Dino-Chips, 3 Forscher-Chips, 1 Fangseil,

5 Vulkan-Plättchen, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig die Chips, die Plättchen und das Fangseil aus der Stanztafel.

Mischt die Dino- und Forscher-Chips und legt sie verdeckt und mit etwas Abstand zueinander in der Tischmitte aus. Setzt die 5 Vulkan-Plättchen (in der Reihenfolge 1-5) mit der Zahlenseite nach oben zu einem Vulkan zusammen.

Der Würfel und das Fangseil werden bereit gelegt.

Spielablauf

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du.

Zeigt der Würfel eine der 4 Farben an, wirfst du das Fangseil aus, mit dem Ziel möglichst viele Dinos in der gewürfelten Farbe einzufangen. Die Farbpunkte auf dem Würfel entsprechen den Farben der Dino-Chips auf der Vorderseite.

Hinweis zum Auswerfen des Fangseils: Jeder Spieler wirft das Fangseil während des Spiels vom Tischrand aus. Jüngeren Mitspielern solltet ihr allerdings gestatten, dass der Abstand zwischen ihnen und den Chips nicht allzu weit ist, da sie mit der Treffsicherheit wahrscheinlich noch etwas Probleme haben.

Da sich zu Beginn des Spiels die Dinos noch im Wald verstecken und daher alle Chips verdeckt liegen, weißt du natürlich nicht, wo sich die verschiedenen farbigen Dinos befinden. Du solltest also am Anfang das Fangseil so auswerfen, dass du möglichst viele Chips einfängst.

Als gefangene und damit gerettete Dinos gelten alle Chips, die sich sichtbar innerhalb des ausgeworfenen Fangseils befinden, also auch solche, die nur teilweise zu sehen sind (siehe Abb. auf dem Schachtelboden). Diese Chips drehst du um, so dass nun die Vorderseite zu sehen ist. Stimmen eingefangene Dinos mit der gewürfelten Farbe überein, so darfst du diese nehmen. Sie gelten als gerettet. Dinos in einer anderen Farbe bleiben aufgedeckt liegen.

Hast du Weiß gewürfelt, so darfst du dir nach Auswerfen des Fangseils und nach Aufdecken der Chips eine Farbe aussuchen und alle eingefangenen Dinos in dieser Farbe einsammeln.

Befindet sich unter den eingefangenen Chips ein **Forscher-Chip**, so darfst du noch einmal würfeln und das Fangseil auswerfen. Der Forscher-Chip wird danach aus dem Spiel genommen.

Zeigt der Würfel das Vulkan-Symbol an, dann darfst du das Fangseil leider nicht auswerfen. Allerdings wird der Vulkan aktiv und fängt an zu brodeln. D.h. du drehst das 1. Plättchen des Vulkans um. Du darfst aber gleich noch einmal würfeln. Erst wenn du eine der 4 Farben oder Weiß gewürfelt hast und das Fangseil ausgeworfen hast, ist dein Zug beendet.

Nun ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe und würfelt.

Hinweis zum Vulkan-Symbol: Immer wenn das Vulkan-Symbol gewürfelt wird, dreht ihr ein Plättchen des Vulkans um. Ihr beginnt mit dem Umdrehen des Plättchens mit der Ziffer 1, dann 2 usw.. Wie ihr sehen könnt, strömt nach und nach immer mehr Lava aus dem Vulkan.

Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Dinos gerettet wurden **oder** der Vulkan komplett ausgebrochen ist, d.h. alle 5 Plättchen des Vulkans umgedreht wurden.

Wer die meisten Dinos retten konnte, gewinnt.

F playmobil Sauvez les dinosaures !

Le sauvetage des dinosaures, pour 2 à 5 joueurs à partir de 4 ans.

Au secours ! L'éruption du volcan est imminente.

Il faut maintenant mettre rapidement à l'abri tous les dinosaures.

But du jeu

Le dé indique quels dinosaures vous pouvez sauver à l'aide de la corde. Mais faites attention ! Si le dé indique le symbole du volcan, la lave commence à bouillonner.

À la fin de la partie, le joueur qui a sauvé le plus grand nombre de dinosaures a gagné.

Matériel

1 dé, 24 jetons « dinosaures », 3 jetons « explorateurs », 1 corde,
5 tuiles de volcan, Les règles du jeu

Préparatifs

Avant de jouer à ce jeu pour la première fois, on doit détacher soigneusement les jetons, les tuiles et la corde de la planche prédécoupée.

Mélangez les jetons « dinosaures » et « explorateurs » et placez-les au milieu de la table, face cachée et avec un peu de distance entre eux. Assemblez le volcan en mettant les tuiles de volcan l'une à côté de l'autre (en respectant l'ordre de 1 à 5), la face avec le nombre en haut.

Préparez le dé et la corde.

Déroulement de la partie

Quand c'est au tour d'un joueur, il lance le dé.

Si le dé indique l'une des 4 couleurs, le joueur lance la corde pour attraper autant de dinosaures que possible de la couleur correspondante. Les couleurs du dé correspondent aux couleurs qui se trouvent sur le côté recto des jetons « dinosaures ».

Remarque pour jeter la corde : pendant la partie, chaque joueur lance la corde depuis le bord de table. Mais les joueurs plus jeunes devraient avoir la possibilité de se rapprocher des jetons, car pour eux, il pourrait être difficile de lancer la corde avec précision.

Comme au début de la partie, les dinosaures se cachent encore dans la forêt et que par conséquent tous les jetons sont face cachée, les joueurs ne savent pas où se trouvent les dinosaures des différentes couleurs. Au début, il faut donc lancer la corde de manière à attraper autant de jetons que possible.

Tous les jetons qui se trouvent clairement à l'intérieur de la corde une fois celle-ci lancée sont considérés comme des dinosaures capturés et sauvés – même ceux qu'on ne voit qu'en partie (voir l'illustration sur le fond de la boîte). Retournez ces jetons de manière à ce qu'on puisse maintenant voir le côté recto. Si vous avez attrapé des dinosaures dont la couleur correspond à la couleur indiquée par le dé, vous pouvez les ramasser et les placer devant vous sur la table : ce sont des dinosaures sauvés. Les dinosaures des autres couleurs restent sur la table, face visible.

Si le dé indique le blanc, après avoir lancé la corde et après avoir retourné les jetons, le joueur peut choisir une couleur et ramasser tous les dinosaures de cette couleur.

Si parmi les jetons ramassés, il y a un **jeton « explorateur »**, le joueur peut lancer le dé et lancer la corde encore une fois. Ensuite, on retire le jeton « explorateur » du jeu.

Si le dé indique le symbole du volcan, le joueur ne peut pas lancer la corde. Cependant, le volcan commence à entrer en éruption – c'est-à-dire que vous retournez la première tuile du volcan. Mais le joueur peut tout de suite relancer le dé. Son tour n'est fini qu'une fois que le dé indique l'une des quatre couleurs ou le blanc et qu'il a lancé la corde.

C'est alors au tour du joueur suivant de lancer le dé.

Remarque concernant le symbole du volcan : à chaque fois qu'un joueur tombe sur le symbole du volcan, vous retournez une tuile du volcan. Vous commencez avec la tuile numérotée 1, puis vous retournez la 2 et ainsi de suite. Vous remarquerez que la lave s'écoule peu à peu du volcan.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque tous les dinosaures sont sauvés **ou** que le volcan a terminé son éruption, c'est-à-dire quand les cinq tuiles du volcan sont toutes retournées.

Le joueur qui a sauvé le plus grand nombre de dinosaures gagne la partie.

1 playmobil Salvate i dinosauri!

L'avventuroso salvataggio dei dinosauri per 2-5 partecipanti dai 4 anni in su.

Aiuto! Il vulcano sta per entrare in eruzione.

Ora bisogna portare velocemente al riparo tutti i dinosauri.

Scopo del gioco

Il dado indica quali dinosauri potrete salvare con la corda da salvataggio. Ma fate attenzione! Non appena il simbolo del vulcano appare sul dado, la lava inizia a gorgogliare.

Alla fine del gioco vincerà chi sarà riuscito a salvare più dinosauri.

Contenuto

1 dado, 24 gettoni dinosauri, 3 gettoni esploratore,

1 corda da salvataggio, 5 piastrelle vulcano, 1 regolamento

Preparativi

Prima di giocare per la prima volta, staccate cautamente i gettoni, le piastrine e la corda da salvataggio dal cartoncino.

Mischiate i gettoni dinosauri e esploratore, e poneteli coperti e con un pò di spazio tra di loro al centro tavolo. Assemblate le 5 piastrine vulcano (in ordine da 1-5) col lato numerato all'insù, formando un unico vulcano.

Preparate inoltre il dado e la corda da salvataggio.

Svolgimento del gioco

Al tuo turno, lancia il dado.

Se il dado indica uno dei 4 colori, getta la corda cercando di catturare più dinosauri possibile del colore lanciato. I punti colorati sul dado corrispondono ai colori sul lato anteriore dei gettoni dinosauri.

Indicazioni su come gettare la corda: durante il gioco ogni giocatore getta la corda dal bordo del tavolo. Ai giocatori più giovani dovrete però permettere che la distanza tra loro e i gettoni non sia troppo grande, perché la loro sicurezza di miro sarà certamente meno buona.

Dato che all'inizio del gioco i dinosauri sono ancora nascosti nel bosco e quindi i gettoni sono tutti coperti, non sai dove si trovano i dinosauri con i rispettivi colori. All'inizio dovrai quindi cercare di gettare la corda in modo che catturi più gettoni possibile.

I dinosauri che possono essere considerati catturati e quindi salvati sono tutti quelli che riuscite a vedere all'interno della corda gettata, cioè anche quelli parzialmente visibile (vedi l'illustrazione sul fondo della scatola). Voltate tali gettoni affinché appaia il lato anteriore. Se i dinosauri catturati corrispondono al colore lanciato, li puoi prendere. Essi sono salvati. I dinosauri di un altro colore rimangono scoperti sul tavolo.

Se hai lanciato il bianco, getta prima la corda e scopri i gettoni, poi scegli un colore e raccogli tutti i dinosauri catturati di tale colore.

Se tra i gettoni catturati vi è un **gettone esploratore**, puoi nuovamente lanciare il dado e gettare la corda. Poi metti da parte il gettone esploratore, eliminandolo così dal gioco.

Se il dado indica il vulcano, non puoi gettare la corda. Il vulcano però diventa attivo e comincia a gorgogliare. Ciò significa che devi voltare la 1° piastrina del vulcano, dopo di che potrai lanciare nuovamente il dado. Soltanto dopo aver lanciato uno dei 4 colori (oppure il bianco) e aver lanciato la corda da salvataggio il tuo turno è terminato.

Poi segue il turno del prossimo giocatore in senso orario, il quale comincia lanciando il dado.

Indicazioni sul simbolo del vulcano: ogni volta che si lancia il simbolo del vulcano, si deve voltare una piastrina del vulcano, cominciando dalla piastrina col numero 1, poi col 2 ecc.. Come vedrete, col tempo uscirà sempre più lava dal vulcano.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena tutti i dinosauri saranno al sicuro **oppure** il vulcano sarà completamente in eruzione, cioè tutte le 5 piastrine vulcano sono state scoperte.

Vincerà chi avrà salvato il maggior numero di dinosauri.

NL playmobil Red de dino's!

De spannende redding van de dino's voor 2 tot 5 spelers vanaf 4 jaar.

Help! De vulkaan staat op het punt uit te barsten.

Het komt er nu op aan zo snel mogelijk alle dino's in veiligheid te brengen.

Doel van het spel

De dobbelsteen bepaalt welke dino's jij met het vangnet mag redden. Maar wees voorzichtig! Als de dobbelsteen het vulkaansymbool aangeeft, dan begint de hete lava te borrelen.

Wie aan het einde van het spel de meeste dino's heeft gered is de winnaar.

Spelmateriaal

1 dobbelsteen, 24 dino-chips, 3 chips met ontdekkingsreizigers

1 vangnet, 5 vulkaandelen, 1 handleiding

Spelvoorbereiding

Voor dat je met het eerste spel begint moet je voorzichtig de chips, de vulkaandelen en het vangnet uit de stanskaart drukken.

Hussel de dino-chips en de chips met de ontdekkingsreiziger goed door elkaar en leg ze met het plaatje naar beneden in het midden van de tafel. De chips moeten een beetje van elkaar af liggen. Maak vervolgens met de vulkaandelen een vulkaan door deze met het cijfer naar boven in de volgorde van 1 tot 5 boven elkaar te leggen.

Leg de dobbelsteen en het vangnet binnen ieders handbereik.

Hoe wordt er gespeeld

Als je aan de beurt bent mag je de dobbelsteen gooien.

Als de dobbelsteen een kleur aangeeft, dan mag je het vangnet uitgooien, natuurlijk met de bedoeling zo veel mogelijk dino's te vangen. De kleuren op de dobbelsteen zijn dezelfde als op de voorkant van de dino-chips.

Tip om het vangnet te gooien: elke speler gooit tijdens het spelen het vangnet vanaf de rand van de tafel. Als er héél jonge spelertjes zijn dan mogen die natuurlijk een beetje smokkelen met deze tip, omdat ze gewoon nog niet zo heel trefzeker zijn bij het gooien.

Omdat bij het begin van het spel de dino's zich nog allemaal in het bos hebben verstopt, de groene boombladeren van de chips liggen immers boven, weet je natuurlijk niet waar de gekleurde dino's liggen. Je moet dus proberen bij iedere worp met het vangnet zoveel mogelijk chips te raken.

Als gevangen, en daarmee geredde dino's gelden alle dino-chips die duidelijk zichtbaar door het vangnet zijn bedekt, ook al is dat maar voor een heel klein deel (zie de afbeelding op de bodem van de doos).

Deze dino-chips worden omgedraaid zodat de kleurzijde zichtbaar wordt. Als de kleur hetzelfde is als de kleur van de dobbelsteen, dan mag je die chip houden. De dino is dan gered. Dino's met een andere kleur worden weer omgedraaid teruggelegd.

Als je wit hebt gegooid dan mag je nadat je het vangnet hebt gegooid, én nadat het vangnet één of meer chips heeft afgedekt, zelf een kleur bepalen en alle gevangen dino's met die kleur zijn dan voor jou.

Heb je een chip met een ontdekkingsreiziger gevangen, dan mag je nóg een keer dobbelen en het vangnet gooien. De chip met de ontdekkingsreiziger gaat uit het spel en doet niet meer mee.

Als de dobbelsteen een vulkaandeel aangeeft dan mag je het vangnet niet uitgooien.

De vulkaan wordt dan echter actief en begint te borrelen. Dat betekent dat je vulkaandeel 1. moet omdraaien. Je mag dan direkt nóg een keer dobbelen. Pas als je een van de vier kleuren of wit hebt gedubbeld en het vangnet hebt gegooid om dino's te vangen, is je beurt voorbij. De beurt gaat nu naar de volgende speler met de wijzers van de klok mee.

Tip voor het vulkaandeel: Telkens als de dobbelsteen een vulkaandeel aangeeft wordt een vulkaandeel omgedraaid, te beginnen met nummer 1., daarna 2., enzovoorts. Zoals je ziet stroomt er dan telkens meer lava uit de vulkaan.

Einde van het spel

Het spel is uit als alle dino's zijn gered, **òf** als de vulkaan compleet is uitgebarsten. Dat is het geval als alle vulkaandelen van 1. tot 5. zijn omgedraaid.

Wie dan de meeste dino's heeft gered, is de winnaar.

playmobil Save the dinosaurs!

The adventurous saving of the dinosaurs for 2 to 5 players aged 4 years and up.

Help! The volcano is about to erupt.

Now you should whisk the dinosaurs to safety.

Aim of the game

The die indicates which dinosaurs may be saved with the rope. But watch out! If the die indicates the volcano, the lava begins to bubble.

At the end of the game, the player who has saved the most dinosaurs wins the game.

Material

1 die, 24 dinosaur chips, 3 explorer chips, 1 rope, 5 volcano tiles,
1 set of playing instructions

Preparation

If you are playing for the first time, punch out the chips, the tiles and the rope.

Shuffle the dinosaur chips and the explorer chips altogether and set them out face down in the middle of the table, with a little space between each other. Assemble the volcano using the 5 volcano tiles (in the order 1 to 5) with the number side face up.

Lay the die and the rope to one side ready for play.

How to play

If it is your turn, you roll the die.

If the die indicates one of the 4 colours, you cast the rope in order to capture as many dinosaurs as possible of the corresponding colour. The colour dots on the die correspond to the colours on the reverse of the dinosaur chips.

Note for casting the rope: During the game, each player casts the rope from the edge of the table. Younger players should be allowed a shorter distance to the chips, since they are likely to have problems aiming.

At the beginning, the dinosaurs are still hidden in the forest, so that all chips are face down. For this reason, nobody knows where the dinosaurs of the different colours are. So, at first, players should try to capture as many chips as possible when casting the rope.

Dinosaurs are captured and thus saved, if their respective chips are inside the rope, even if they can only be seen partially (see illustration on the bottom of the box). Flip these chips over so that you see the other side – they are safe. Dinosaurs of other colours stay face up on the table.

If the die indicates white, after having cast the rope and flipped over the chips, you may choose one colour and collect all dinosaurs of this colour.

If you have captured an **explorer chip**, you may re-roll the die and cast the rope once more. Then, you put the explorer chip back into the box.

If the die indicates the volcano, you are not allowed to cast the rope. But the volcano begins to bubble, so that you have to turn over the first volcano tile. Afterwards, you may immediately re-roll the die. Your turn is not over before you have rolled one of the four colours or white and cast the rope.

Then, it's the next player's turn, in a clockwise direction, to roll the die.

Note for the volcano: Whenever the die indicates the volcano, you turn over a volcano tile. Start with the tile number 1, and then flip over the 2, and so on. You will see that more and more lava pours out of the volcano.

End of the game

The game is over when all dinosaurs are saved **or** the volcano has completely erupted, so that all 5 volcano tiles are flipped over.

The player who has saved the most dinosaurs wins the game.

E **playmobil ¡Salvad a los dinosaurios!**

La aventura de salvar a los dinosaurios para 2 a 5 jugadores a partir de los 4 años de edad.

¡Socorro! La erupción volcánica es inminente.

Es hora de salvar rápidamente a todos los dinosaurios.

Objetivo del juego

El dado indica qué dinosaurios se pueden salvar con la cuerda. ¡Pero cuidado! Si el dado indica el volcán, la lava comenzará a derramarse.

Al final de la partida, el jugador que ha salvado más dinosaurios ganará.

Material

1 dado, 24 fichas de dinosaurios, 3 fichas de investigadores, 1 cuerda
5 cartas de volcán, las reglas del juego

Preparativos

Antes de la primera partida, deben desprenderse con cuidado las fichas, las cartas y la cuerda de la tabla prepunzonada.

Mezcla las fichas de dinosaurios e investigadores y colócalas boca abajo en el centro de la mesa con un poco de distancia entre ellas. Coloca las 5 cartas del volcán (en el orden del 1 al 5) con el número hacia arriba, de manera que formen un volcán. Prepara el dado y la cuerda.

Desarrollo del juego

Cuando sea tu turno, tira el dado.

Si el dado indica uno de los 4 colores, lanza la cuerda para cazar la mayor cantidad posible de dinosaurios del color indicado. Los puntos de color en el dado corresponden a los colores en la parte delantera de las fichas de dinosaurios.

Indicaciones para lanzar la cuerda: Durante la partida, los jugadores deben lanzar la cuerda desde el borde de la mesa. Sin embargo, es mejor que a los jugadores más jóvenes se les permita lanzar desde una menor distancia, ya que de lo contrario podrían tener dificultades para atinar.

Ya que al comienzo de la partida todos los dinosaurios están escondidos en el bosque y todas las fichas están volteadas, obviamente nadie sabe dónde se encuentran los dinosaurios de los diferentes colores. Así es que, al principio lo mejor es lanzar la cuerda de tal manera que se cacen la mayor cantidad posible de fichas.

Como dinosaurios cazados y por lo tanto salvados cuentan todas las fichas que se encuentren visiblemente dentro de la cuerda – es decir, también aquellas que se vean sólo en parte (véase la ilustración en el fondo de la caja). Dichas fichas se deben voltear, de manera que se vea la parte delantera. El jugador puede tomar las fichas cuyo color corresponda al color del dado tirado. Estos dinosaurios han sido salvados. Los dinosaurios de otro color quedan en la mesa, boca arriba.

Si el dado indica blanco, después de haber lanzado la cuerda y de haber volteado las fichas, podrás elegir un color y recoger todos los dinosaurios de ese color.

Si bajo las fichas cazadas se encuentra una **ficha de investigadores**, podrás tirar nuevamente el dado y lanzar la cuerda otra vez. Después, se deberá retirar esa ficha del juego.

Si el dado indica el volcán, por desgracia no podrás lanzar la cuerda. Pero el volcán comenzará a hervir, por lo que se tiene que voltear la primera carta de volcán. Sin embargo, puedes tirar otra vez el dado. Tu turno finalizará cuando hayas sacado uno de los cuatro colores o el blanco y cuando hayas lanzado la cuerda.

Ahora le toca tirar el dado al siguiente jugador, en el sentido de las agujas del reloj.

Indicaciones a cerca del volcán: Si el dado indica el volcán, los jugadores deberán voltear una de las cartas del volcán, empezando con la carta número 1, después la número 2, etcétera. Se podrá observar como poco a poco el volcán derramará cada vez más lava.

Final de la partida

La partida finaliza cuando todos los dinosaurios hayan sido salvados, **o bien**, cuando el volcán haya hecho erupción por completo, es decir, cuando se hayan volteado sus 5 cartas.

Gana el jugador que haya salvado el mayor número de dinosaurios.

© 2009 by geobra Brandstätter GmbH & Co. KG, Zirndorf/Deutschland;

® PLAYMOBIL "pronounced: pläy - mō - bēel" www.playmobil.de;

licensed by BAVARIA SONOR, Bavariafilmpfad 7, 82031 Geiselgasteig

© Schmidt Spiele GmbH, Postfach 470437, D-12313 Berlin

www.schmidtspiele.de

