

DINO RACE

Nota: Prima di giocare, prepara il dado evento applicando uno dei sei adesivi (inclusi nel gioco) su ognuno dei suoi lati.

INTRODUZIONE

Come si sono estinti i dinosauri? Nessuno lo sa con certezza... Ma puoi tentare di salvare le tue speci dall'estinzione, correndo il più veloce possibile attraverso pianure, deserti, paludi e giungle evitando i brutti scherzi dei tuoi avversari!

COMPONENTI

- ▶ 12 tessere terreno (3 per ogni tipo)
- ▶ 1 tessera vulcano
- ▶ 40 carte movimento (8 per ogni tipo di terreno + 8 carte jolly)
- ▶ 12 carte speciali (4 per ogni tipo di azione speciale)
- ▶ 8 dinosauri (2 per ogni specie)
- ▶ 1 uovo di dinosauro
- ▶ 1 dado evento
- ▶ 4 segnalini uovo
- ▶ 12 segnalini premio
- ▶ 22 gocce di lava

COME VINCERE IL GIOCO

Ogni giocatore deve portare la sua coppia di dinosauri alla fine del tracciato. Quando uno dei tuoi dinosauri finisce la gara, ricevi un segnalino premio, facendo così punti. Un altro modo per fare punti è portare l'uovo in salvo. Il giocatore con più punti vince.

PRIMA DI GIOCARE

Come prima cosa, prepara il tracciato. Posiziona la tessera vulcano con il lato "spento" rivolto verso l'alto.

Prendi **12** tessere terreno (tre per ogni tipo: **pianura, deserto, palude, giungla**) per comporre il tracciato.

Mischia le 12 tessere. Posiziona la prima tessera adiacente alla tessera vulcano, poi posiziona tutte le altre di seguito, formando un percorso di 12 esagoni. Le tessere devono essere posizionate con il lato terreno rivolto verso l'alto.

Ogni giocatore sceglie un colore e prende i due dinosauri del colore scelto. Posiziona quindi un dinosauro sulla prima tessera del tracciato (quella successiva al vulcano) e l'altro sulla seconda tessera.



TESSERE TERRENO



DESERTO



GIUNGLA



PIANURE



PALUDE

Mischia assieme tutte le carte (carte movimento e speciali) in un unico mazzo. Distribuisci 5 carte a ogni giocatore. Posiziona poi le carte restanti a fianco del tracciato di gioco.

Infine, pesca un numero di segnalini premio pari al numero di dinosauri in gara e forma un pila. Rimetti i segnalini rimanenti nella scatola, senza guardarli. Prepara il dado eventi, i segnalini uovo e le gocce di lava - ti serviranno più avanti!

Il giocatore che ha visto più di recente un film con i dinosauri inizia il gioco e prende l'uovo di dinosauro.

TURNO DI GIOCO

A partire dal primo giocatore, la gara ha inizio. Il gioco prosegue in senso orario. Il turno di ogni giocatore è diviso in tre fasi:

- 1) **Pescare carte**
- 2) **Giocare e scambiare carte**
- 3) **Tirare il dado evento**

1) PESCARE CARTE

Il giocatore di turno pesca tante carte quanti sono i dinosauri che ha ancora sul tracciato: due carte se entrambi i dinosauri sono ancora sul tracciato, una sola dopo che uno ha terminato la corsa.

Non c'è limite al numero di carte che un giocatore può avere in mano.

Quando finiscono le carte, rimescolate quelle scartate e formate un nuovo mazzo.

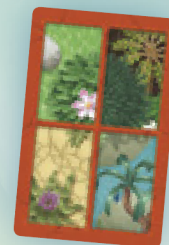
2) GIOCARE E SCAMBIARE CARTE

Dopo aver pescato le carte, il giocatore di turno può giocare quante ne vuole, eseguendo l'azione corrispondente alla carta giocata. E' quindi possibile muovere più volte i propri dinosauri, oppure giocare diversi scherzi ai tuoi avversari, o fare entrambe le cose!

Ci sono due tipi di carte: carte **movimento** e carte **speciali**.

Giocare carte movimento: le carte movimento vengono utilizzate per far correre il vostro dinosauro! Osserva la tessera terreno **successiva** sul percorso, quella di fronte al tuo dinosauro. Devi giocare una carta che ha lo stesso tipo di terreno per far muovere il dinosauro avanti di una tessera.

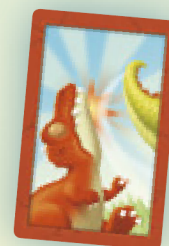
Alcune carte movimento mostrano tutti e quattro i tipi di terreno. Queste sono le carte jolly che possono essere utilizzate per far avanzare il tuo dinosauro sulla tessera successiva, senza considerarne il tipo di terreno.



Se non hai la carta giusta, puoi scartare tre carte dello stesso tipo e avanzare il tuo dinosauro sulla tessera successiva, proprio come nelle carte jolly

Giocare carte speciali: puoi utilizzare le carte speciali per fare degli scherzi a un tuo avversario, ma solo se il loro dinosauro si trova sulla stessa tessera di uno dei tuoi! Ci sono tre differenti carte speciali, ognuna con i suoi effetti:

- **Codata:** con questa azione, puoi sbeffeggiare un dinosauro avversario con la coda, facendolo arretrare di una casella. Se il dinosauro viene mandato su una tessera lava o vulcano attiva,

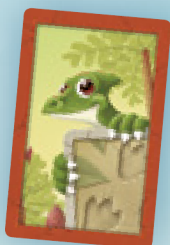


non muoverlo - il proprietario del dinosauro prende una goccia di lava e scarta una carta a caso dalla sua mano.

- **Lanciare l'uovo:** se hai l'uovo, puoi usare quest'azione per passarlo a un tuo avversario. Se non sei il possessore dell'uovo, puoi usare questa azione per fare lo sgambetto al dinosauro avversario, facendolo cadere a terra. Metti quindi su un lato la miniatura del dinosauro. Per rialzarsi, il proprietario deve scartare due carte qualsiasi dalla propria mano all'inizio del suo prossimo turno.



- **Rubare una carta:** con questa azione, puoi rubare una carta a caso dalla mano di un avversario.



Scambiare carte: durante il tuo turno, puoi decidere di scambiare delle carte, per cercare di ottenerne di migliori. Scarta due carte dalla tua mano per pescarne una nuova dal mazzo. Puoi ripetere questo processo quanto volte vuoi, prima, dopo o mentre giochi le carte.

Metti tutte le carte giocate o scartate in una pila a fianco al mazzo.

3) LANCIARE IL DADO EVENTO

Quando un giocatore non vuole più giocare o scambiare altre carte, deve lanciare il dado evento. Il risultato dello stesso si applica a tutti i giocatori - non solo a quello di turno! Il dado ha differenti risultati:

Terreno: quattro lati del dado mostrano i tipi di terreno. Ogni giocatore pesca una carta dal mazzo per ogni suo dinosauro che si trova su quel tipo di terreno.

Nota: il giocatore corrente non potrà giocare o scambiare queste carte perchè la fase "Giocare e scambiare carte" è terminata.

Due carte: ogni giocatore pesca due carte (anche se ha un solo dinosauro sul percorso).

Il vulcano erutta! Problemi per i tuoi dinosauri! Quando salta fuori questo risultato, il vulcano erutta e la lava fuoriesce. Durante la partita, l'eruzione formerà un fiume di lava, partendo dalla tessera vulcano e proseguendo su tutto il percorso! Accadono due cose differenti:

- Il giocatore che detiene il possesso dell'uovo deve scartare tutte le sue carte dalla mano e prendere un segnalino goccia di lava. Poi sceglie un altro giocatore e gli passa l'uovo.

- Se è la prima volta che si verifica l'evento, gira la tessera vulcano sul suo lato "attivo". Se invece è già stata voltata in precedenza, gira la tessera terreno più vicina al vulcano non ancora ricoperta dalla lava, mostrando il suo lato "lava". Se ci sono dei dinosauri sulla tessera appena girata, muovili su quella successiva.

I proprietari devono scartare una carta a caso dalla mano e prendere un segnalino goccia di lava per ogni dinosauro spostato.



DADO EVENTO



DESERTO



GIUNGLA



PIANURE



PALUDE



DUE CARTE



ERUZIONE

TRAGUARDO!

Quando un dinosauro arriva sull'ultima tessera, è salvo. Rimuovilo dal percorso. Prendi tutti i segnalini premio che sono ancora in gioco, guardali (senza farli vedere agli altri giocatori) e scegline uno, senza mostrarlo. Questo è il tuo premio per il dinosauro che ha terminato la gara. Metti i rimanenti premi al loro posto.

Nota: puoi guardare i tuoi premi ogni volta che vuoi, ma non farli vedere agli altri giocatori fino alla fine della corsa!

Se finisci la corsa con entrambi i dinosauri, devi scartare tutte le carte nella tua mano. A partire da ora, durante il tuo turno **lancerai solamente il dado degli eventi**. Gli eventi si applicano solo ai giocatori che sono ancora in gara.

Se sei il possessore dell'uovo quando il tuo secondo dinosauro finisce la gara, anche l'uovo è salvo! In aggiunta al premio per il dinosauro, prendi anche un segnalino uovo (scelto a caso) e guadagni i punti indicati.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina appena l'uovo è salvo. Qualsiasi dinosauro ancora sul tracciato non guadagna alcun premio.

PUNTEGGIO FINALE

Per calcolare il punteggio di ogni giocatore, somma i valori dei segnalini premio dei dinosauri che hanno finito il percorso, più il valore del segnalino uovo per il giocatore che ha portato in salvo l'uovo.

I giocatori perdono un punto per ogni goccia di lava raccolta durante la partita. Un giocatore che ha scelto due segnalini premio dello stesso colore (rosso o verde) riceve 3 punti bonus. Il giocatore che ha totalizzato più punti vince.

In caso di parità, il giocatore che ha portato in salvo l'uovo vince.



VARIANTI

Sopravvivi! Questa variante è da preferire con giocatori molto giovani. Non utilizzate i segnalini premio, uovo e gocce di lava. Il vincitore è colui che porterà in salvo i propri dinosauri per primo.

Doppio incontro Per ridurre l'effetto fortuna, giocate due partite di seguito e sommate il punteggio di ogni giocatore. Il vincitore è il giocatore che ha più punti dopo due partite.

Giocare in squadre E' possibile giocare a squadre, in questo modo fino a 8 giocatori possono partecipare al divertimento. Utilizza le stesse regole di una normale partita, con la differenza che ogni giocatore controlla un solo dinosauro e inizia il gioco con 4 carte. Prima di lanciare il dado evento, il giocatore di turno può passare una carta dalla sua mano al suo compagno di squadra, senza mostrarla agli avversari. Quando si verifica l'evento "Due carte", ogni giocatore pesca una sola carta. I compagni di squadra possono parlare tra di loro quando scelgono il premio. E' sconsigliato ai giocatori della stessa squadra di sedersi uno accanto all'altro.

CREDITS

Game Design **Roberto Grasso**

Artwork **Francesco Mattioli**

Sculptures **Michelangelo Ricci**

Art Direction & Graphic Design **Fabio Maiorana**

Production & Supervision **Roberto Di Meglio**

Editing **Fabrizio Rolla**

English Edition

Layout **Honda Eiji**

Editing **Jim Long**

A special "thank you" to our young playtesters: Matteo, Elisa, Nicole, Francesca, Ileana, Michelangelo, Robin, Maria Elena, Marquinho, Anna, Nicola, Federico, Filippo, Leonardo, Viola, Emanuele... and Marcellino.

A Game Created, Produced, and Distributed Worldwide by **Ares Games Srl**



Via dei Metalmeccanici 16,
55041, Capezzano Pianore (LU), Italy
www.aresgames.eu

Retain this information for your records.

© 2014 Ares Games Srl. Dino Race™ is a trademark of Ares Games Srl. All rights reserved. Made in China.