

IT Regolamento del gioco

Obiettivo:

Essere il 1° giocatore ad entrare in possesso di tutte le carte del gioco.

Preparazione:

Distribuire le carte, in numero uguale, tra tutti i giocatori (se alcune carte avanzano, toglierle dal gioco).

Svolgimento di un turno di gioco:

1 - Il giocatore più giovane gira la prima carta del suo mazzo (senza mostrarla) e sceglie una caratteristica* del suo animale (ad esempio, il «peso») che ritiene essere un punto forte. Ne dichiara il valore agli altri giocatori (ad esempio, «150 kg»).

2 - Gli altri giocatori consultano la prima carta del proprio mazzo e dichiarano a loro volta il valore di questa stessa caratteristica (si gioca seguendo il senso orario). Il giocatore che dichiara la caratteristica più forte vince le carte di tutti gli altri giocatori e le mette, coperte, sotto il proprio mazzo.

3 - Il giocatore che ha vinto questo scontro prende la mano. Sceglie a sua volta una caratteristica che ritiene forte e si inizia un nuovo turno di gioco.

Caratteristiche della specie:



Lunghezza



Peso



Indice di
pericolosità (%)



Indice di
agilità (%)



Comparsa
(in milioni di anni
trascorsi)

Durata della vita della specie sulla Terra:

Le carte sono classificate in 4 categorie in base al tempo di vita della specie sulla Terra:

- Più di 6 milioni di anni (pallino **verde** in alto a sinistra)
- Tra 5,3 e 6 milioni di anni (pallino **giallo**)
- Tra 4 e 5,3 milioni di anni (pallino **arancione**)
- Meno di 4 milioni di anni (pallino **rosso**)

Durante il turno di gioco, è possibile cambiare la caratteristica dello scontro se si dispone di una carta con un pallino giallo, arancione o rosso. Il giocatore che desidera effettuare questo cambio deve avere in mano una carta più importante rispetto a quella del giocatore che ha scelto la caratteristica iniziale.

Gli ordini di importanza di queste carte sono (dalla più importante alla meno importante):

Pallino rosso > pallino arancione > pallino giallo > pallino verde.
Nello stesso turno di gioco, più giocatori possono cercare di imporre la propria caratteristica preferita.

Esempio: I giocatori che sceglie la caratteristica iniziale possiede una carta verde, e sceglie il «peso». Il giocatore seguente ha una carta arancione, e decide che lo scontro invece si baserà sulla «lunghezza».

Allora viene fatto un altro turno di giocatori sulla caratteristica «lunghezza». Solo una carta di **importanza superiore** (qui una carta rossa) può permettere di cambiare nuovamente la caratteristica dello scontro.

Lo scopo è quello di favorire le specie presenti da meno tempo sulla Terra.

Termine della partita:

Vince il giocatore che ha ottenuto tutte le carte del gioco. È anche possibile terminare il gioco alla scadenza di 15 minuti (vince il giocatore che ha il numero maggiore di carte).

* Alcuni dati sono stati stabiliti ai fini del gioco.

Anche se il gioco si chiama «Dino Challenge», non riguarda solo i dinosauri, ma anche rettili terrestri, volanti e marini.

Scopri gli altri giochi della serie «Dino Challenge».

NL Spelregels

Objectief:

De eerste speler zijn die alle spelkaarten in handen heeft.

Het spel beginnen:

Alle spelkaarten verdelen onder de spelers (het teveel aan kaarten uit het spel halen).

Het spel spelen:

1 - De jongste speler draait de bovenste kaart van zijn stapel om (zonder te laten zien) en kiest een kenmerk* van zijn dier («gewicht» bijvoorbeeld) waarvan hij denkt dat het een sterk punt is. Hij geeft de waarde aan de andere spelers («150 kg» bijvoorbeeld).

2 - De andere spelers pakken ook de eerste kaart van hun stapel en geven om de beurt de waarde van hetzelfde kenmerk (we spelen met de wijzers van de klok mee). De speler die het sterkste kenmerk geeft wint de kaarten van de andere spelers, en doet deze omgekeerd onderaan zijn stapel.

3 - De speler die de eerste ronde gewonnen heeft mag nu een kaart van zijn stapel pakken. Hij kiest op zijn beurt een sterk kenmerk, en een nieuwe spelronde begint.

Kenmerken van de diersoort:



Lengte



Gewicht



Gevarenindex
(%)



Behendigheds-
index (%)



Verschijsning
(in miljoen jaren
geleden)

Levensduur van de diersoort op aarde:

De kaarten zijn onderverdeeld in 4 categorieën, naar gelang de levensduur van de soort op aarde:

- Meer dan 6 miljoen jaar (**groene** stip linksboven)
- Tussen 5,3 en 6 miljoen jaar (**gele** stip)
- Tussen 4 en 5,3 miljoen jaar (**oranje** stip)
- Minder dan 4 miljoen jaar (**rode** stip)

Het is mogelijk om tijdens een spelronde van strijkenmerk te veranderen, maar dan moet je wel een kaart met een gele, oranje of rode stip hebben.

Wil een speler van kenmerk veranderen, dan moet hij een kaart in handen hebben die voorrang heeft op de kaart van de speler die het kenmerk aan het begin van de spelronde gekozen heeft.

De voorrangsvolgorde van deze kaarten is (van meest voorrang tot minst voorrang):

Rode stip > oranje stip > gele stip > groene stip.

Tijdens een spelronde kunnen meerdere spelers proberen om hun favoriete kenmerk in het spel te krijgen.

Voorbeeld: De speler die de eerste kaart speelt, heeft ook een groene kaart. Hij kiest «gewicht». De volgende speler heeft een oranje kaart, en besluit dat de strijd over de «lengte» gespeeld gaat worden.

We beginnen dus een nieuwe spelronde met het kenmerk «lengte». Alleen een kaart met een **hogere voorrang** (hier de rode kaart) maakt het mogelijk om van strijkenmerk te veranderen.

Tijdens een spelronde kunnen meerdere spelers proberen om hun favoriete kenmerk in het spel te krijgen.

Einde van het spel:

Wanneer een speler alle kaarten uit het spel heeft, heeft hij gewonnen. Het is ook mogelijk om het spel na 15 min. te stoppen (speler met de meeste kaarten wint).

* Enkele gegevens zijn voor het spel geschat.

Het spel heet dan wel «Dino Challenge», maar het gaat hier niet alleen over dinosaurussen, maar ook over land-, zee- en vliegende reptielen.

Probeer ook de andere spelletjes uit de «Dino Challenge» collectie.

FR Règle du jeu

Objectif :

Être le 1^{er} joueur à avoir en sa possession toutes les cartes du jeu.

Préparation :

Distribuer toutes les cartes en nombre égal à tous les joueurs (si des cartes sont en trop, les retirer du jeu).

Déroulement d'un tour de jeu :

1 - Le joueur le plus jeune retourne la première carte de son tas (sans la montrer) et choisit une caractéristique* de son animal (le « poids » par exemple) qu'il estime forte. Il en énonce la valeur aux autres joueurs (« 150 kg » par exemple).

2 - Les autres joueurs consultent la première carte de leur tas et énoncent la valeur de cette même caractéristique à tour de rôle (on joue dans le sens des aiguilles d'une montre). Le joueur qui énonce la plus forte caractéristique remporte les cartes de tous les autres joueurs et les replace face cachée sous son tas de cartes.

3 - Le joueur qui vient de remporter l'affrontement prend la main. Il choisit à son tour une caractéristique qu'il estime forte et on recommence un nouveau tour de jeu.

Caractéristiques de l'espèce :



Longueur



Poids



Indice de
dangerosité (%)



Indice
d'agilité (%)



Apparition
(en millions
d'années écoulées)

Durée de vie de l'espèce sur Terre :

Les cartes sont classées en 4 catégories selon le temps de vie de l'espèce sur Terre :

- Plus de 6 millions d'années (pastille **verte** en haut à gauche)
- Entre 5,3 et 6 millions d'années (pastille **jaune**)
- Entre 4 et 5,3 millions d'années (pastille **orange**)
- Moins de 4 millions d'années (pastille **rouge**)

Pendant un tour de jeu, il est possible de changer la caractéristique d'affrontement, si l'on dispose d'une carte avec une pastille jaune, orange ou rouge.

Le joueur qui souhaite effectuer ce changement doit avoir en main une carte prioritaire par rapport à celle du joueur qui a choisi la caractéristique initiale.

Les ordres de priorité de ces cartes sont (du plus prioritaire au moins prioritaire) :

Pastille rouge > pastille orange > pastille jaune > pastille verte.
Dans le même tour de jeu, plusieurs joueurs peuvent essayer d'imposer leur caractéristique favorite.

Exemple : Le joueur qui choisit la caractéristique initiale possède une carte verte. Il choisit le « poids ». Le joueur suivant a une carte orange, il décide que l'affrontement aura plutôt lieu sur la « longueur ».

On refait alors un tour des joueurs avec la caractéristique « longueur ». Seule une carte de **priorité supérieure** (ici une carte rouge) peut permettre de changer à nouveau la caractéristique d'affrontement.

Le but est de favoriser les espèces présentes le moins longtemps sur Terre.

Fin de la partie :

Lorsqu'un joueur a collecté toutes les cartes du jeu, il remporte la partie. On peut aussi décider d'arrêter le jeu au bout de 15 mn (le joueur ayant le plus de cartes remporte la partie).

* Certaines données ont dû être estimées pour les besoins du jeu.

Bien que le jeu se nomme « Défis Nature Dinosaures », il ne comporte pas uniquement des dinosaures mais aussi des reptiles terrestres, volants et marins.

Découvrez les autres jeux de la gamme « Défis Nature » !

EN Rules of the game

Aim:

The first player to hold all the cards wins.

Preparation:

Divide all the cards equally between all the players (if there are any cards left over, remove them from the game).

How to play:

1 - The youngest player turns over the top card in their pile (without showing it to the others) and chooses one of their animal's characteristics* ("weight" for example) that they think has a high value. They announce the value to the other players ("331 lbs" for example).

2 - The other players look at the top card in their pile and take turns to announce the value of the same characteristic on their card (moving clockwise). The player who announces the highest value for that characteristic wins all the cards from all the other players and places them face down under their pile of cards.

3 - The player who has just won the challenge is the next to move. They choose a characteristic that they think has a high value and the game continues as before.

Species' characteristics:



Species' life span on earth:

The cards are classed into 4 categories according to how long the species lived on earth:

- Over 6 million years (**green** disc, top left)
- Between 5.3 and 6 million years (**yellow** disc)
- Between 4 and 5.3 million years (**orange** disc)
- Less than 4 million years (**red** disc)

During a turn, you can change the challenge characteristic if you have a card with a yellow, orange or red disc on it.

If a player wants to make this change, they must hold a card with higher priority than the player who chose the initial characteristic. These cards have the following order of priority (from highest to lowest priority):

Red disc > orange disc > yellow disc > green disc.

During a turn, several players can try to impose their favourite characteristic.

Example: The player who chooses the initial characteristic has a green card. They choose "weight". The next player has an orange card, and decides that they want the challenge to be over "length". Then all the players take turns to play by "length". Only a card with **higher priority** (in this case a red card) can be used to change the challenge characteristic again.

The aim is to favour the species that spent the shortest time on earth.

End of the game:

A player wins when he has collected all the cards in the game. You can also decide to stop the game after 15 min (the player with the most cards wins the game).

* Some data has been estimated for the purposes of the game.

Although this game is called "Dino Challenge", it's not just about dinosaurs - it also features land-dwelling, flying and marine reptiles.

Discover the other games in the «Dino Challenge» range.

ES Reglas del juego

Objetivo del juego:

Ser el primero en quedarse con todas las cartas del juego.

Preparación del juego:

Distribuir la misma cantidad de cartas para cada jugador (si hay cartas sobrantes, retirarlas de la partida).

Funcionamiento del juego:

1 - El jugador más joven gira la primera carta de su montón (sin enseñarla) y escoge una característica del animal de su carta que considere más fuerte (por ejemplo, el peso) y lo dice en voz alta a los demás jugadores (150 kilos, por ejemplo).

2 - Los otros jugadores consultan la primera carta de su montón y van diciendo el valor de la misma característica (se juega en el sentido de las agujas del reloj). El jugador con el valor más alto se lleva las cartas de todos los jugadores y las coloca boca abajo debajo de su montón.

3 - El turno pasa al jugador que gana el enfrentamiento. Escoge otra característica que considera más fuerte y empieza un nuevo duelo.

Características de la especie:



Permanencia de la especie en la tierra:

Las cartas se clasifican en 4 categorías según la permanencia de la especie en la Tierra:

- Más de 6 millones de años (círculo **verde** arriba en la izquierda)
- Entre 5,3 y 6 millones de años (círculo **amarillo**)
- Entre 4 y 5,3 millones de años (círculo **naranja**)
- Menos de 4 millones de años (círculo **rojo**)

Durante un turno, un jugador puede modificar la característica del enfrentamiento, siempre y cuando se disponga de una carta con un círculo amarillo, naranja o rojo.

El jugador que desea hacer el cambio tiene que tener en la mano una carta superior a la del jugador que ha escogido la característica inicial. El orden de prioridades de estas cartas son (de mayor a menor prioridad):

Círculo rojo > círculo naranja > círculo amarillo > círculo verde.

En un mismo turno, varios jugadores pueden probar de imponer su característica preferida.

Ejemplo: El jugador que escoge la característica inicial tiene una carta verde. Escoge el peso. El siguiente jugador tiene una carta naranja, y decide que el enfrentamiento se basará en la longitud. Se empieza otro turno con la característica "longitud".

Solamente una carta **con prioridad superior** (en este caso, sería una carta roja) podría modificar de nuevo la característica del enfrentamiento.

El objetivo del juego es favorecer las especies de animales que habitaron menos tiempo la Tierra.

Fin de la partida:

Cuando un jugador consigue todas las cartas del juego gana la partida. También se puede decidir detener el juego 15 minutos después de empezar la partida (ganará el jugador con más cartas).

* Algunos datos han sido estimados para cubrir las necesidades del juego.

Aunque el juego se llama "Dino Challenge", no trata sólo de dinosaurios sino también de reptiles terrestres, voladores y marinos.

Descubra los otros juegos de la gama "Dino Challenge".

DE Spielregel

Ziel:

Als erster Spieler alle Karten des Spiels in seinen Besitz bringen.

Vorbereitung:

Alle Karten werden zu gleicher Zahl an alle Mitspieler ausgeteilt (wenn Karten übrig bleiben, diese zur Seite legen).

Ablauf einer Spielrunde:

1 - Der jüngste Spieler dreht die erste Karte seines Stapels um (ohne sie zu zeigen) und wählt eine Eigenschaft* seines Tieres aus (beispielsweise das „Gewicht“), die er als sehr gut einschätzt. Den Wert dieser Eigenschaft teilt er den anderen Spielern mit (zum Beispiel „150 kg“).

2 - Die anderen Spieler schauen sich die erste Karte ihres Stapels an und sagen nacheinander den Wert eben dieser ausgewählten Eigenschaft an (gespielt wird im Uhrzeigersinn). Der Spieler mit dem höchsten Wert für die betreffende Eigenschaft bekommt die Karten aller Mitspieler. Diese Karten legt er mit dem Bild nach unten unter seinen Kartenstapel.

3 - Jetzt ist der Spieler, der den Stich gewonnen hat, am Zug. Er wählt eine Eigenschaft, die er für gut hält, und eine neue Spielrunde beginnt.

Eigenschaften der Tierart:



Lebensdauer der Tierart auf der Erde:

Die Karten sind in 4 Kategorien je nach Lebensdauer der Art auf der Erde eingeteilt:

- Mehr als 6 Millionen Jahre (**grüner** Punkt oben links)
- Zwischen 5,3 und 6 Millionen Jahre (**gelber** Punkt)
- Zwischen 4 und 5,3 Millionen Jahre (**orangefarbener** Punkt)
- Unter 4 Millionen Jahre (**roter** Punkt)

Während einer Spielrunde ist es möglich, die ausgewählte Eigenschaft zu ändern, wenn man über eine Karte mit gelbem, orangefarbenem oder rotem Punkt verfügt.

Der Spieler, der die Eigenschaft ändern möchte, muss eine Karte mit höherem Rang haben als die Karte des Spielers, der die Eigenschaft zu Beginn der neuen Spielrunde ausgewählt hat.

Die Rangreihenfolge dieser Karten lautet wie folgt (vom höchsten Rang bis zum niedrigsten Rang):

Roter Punkt > orangefarbener Punkt > gelber Punkt > grüner Punkt.

In der gleichen Spielrunde können mehrere Spieler versuchen, ihre Lieblingseigenschaften durchzusetzen.

Beispiel: Der Spieler, der zu Beginn der neuen Spielrunde die Eigenschaft aussucht, hat eine grüne Karte. Er wählt die Eigenschaft „Gewicht“. Der Spieler, der danach dran ist, hat eine orangefarbene Karte, er möchte die Runde lieber mit der Eigenschaft „Länge“ spielen. Also wird eine neue Spielrunde gestartet mit der Eigenschaft „Länge“. Nur eine Karte **mit noch höherem Rang** (in unserem Fall eine rote Karte) kann erneut die Eigenschaft der Spielrunde ändern.

Ziel ist es, den Tiertarten einen Vorteil zu verschaffen, die nicht sehr lange auf der Erde gelebt haben.

Spielende:

Wenn ein Spieler im Besitz aller Karten des Spiels ist, hat er das Spiel gewonnen. Es kann auch beschlossen werden, das Spiel nach 15 Minuten zu beenden (der Spieler, der bis dahin die meisten Karten hat, gewinnt das Spiel).

* Einige Angaben mussten zum Zwecke des Spiels geschätzt werden.

Auch wenn das Spiel „Dino Challenge“ heißt, geht es hier nicht nur um Dinosaurier, sondern auch um Reptilien, die an Land, im Wasser oder in der Luft lebten.

Entdecken Sie die anderen Spiele der Reihe „Dino Challenge“.