

Park dinozaurów

Gra dla 1-6 graczy w wieku 3-103 lat

ELEMENTY GRY

1 dwustronna plansza parku

Strona podstawowa (20 pól)



Strona zaawansowana (28 pól)



1 kostka



1 meteoryt



8 żetonów obiektów



8 żetonów tyranosaurów



4 dinozaury



EGMONT
Publishing

EGMONT Polska Sp. z o.o.
ul. Dzielna 60, 01-029 Warszawa
WydawnictwoEgmont.pl
© 2018 Egmont Polska Sp. z o.o.

EGMONT.pl

Autor gry: Stefan Kotecki
Ilustracje: Zofia Burkowska
Wydawca: Tomasz Kołodziejczak
Redakcja: Patryk Blok
Koordynacja produkcji: Agnieszka Kupczyk
Projekt graficzny i DTP: Cezary Szulc



krainaplanzowek.pl
facebook.com/KrainaPlanszowek

Gry polecają:



czasdzieci.pl
Portal Informacyjny-rozrywkowy

GRAJMY!



Familie.pl

WSPÓŁPRACA

W grze nie występuje rywalizacja między graczami, ponieważ wszyscy mają wspólny cel. Zachęcamy do omawiania sytuacji na planszy i wspólnego podejmowania decyzji, co w danej sytuacji należy zrobić.

Rodzice będą mieli frajdę z pomagania swoim podopiecznym, a dzieci będą ćwiczyć pamięć i logiczne myślenie.

KAŻDA ROZGRYWKA TO NOWE WYZWANIE!


„Park dinozaurów” to gra, która **rozwija się razem z dziećmi**. Po pokonaniu poziomu podstawowego utrudnijcie sobie zadanie. Dodajcie kolejnego tyranozaura lub skróćcie czas, przesuwając meteoryty w prawo, lub zagrajcie na planszy z większą liczbą pól (patrz warianty na końcu instrukcji). Ile dinozaurów udało wam się uratować tym razem?

CEL GRY

Waszym zadaniem jest doprowadzić jak najwięcej dinozaurów do ich wybiegów, zanim skończy się czas (odmierzany przez meteoryt).

PRZYGOTOWANIE GRY

Przed pierwszą grą naklej nalepki na kostkę.

- 1 Wyjmij wszystkie elementy z pudełka.
- 2 Połóż **planszę** na spodzie pudełka podstawową stroną do góry (z 20 polami).
- 3 Odtóż na bok **8 żetonów tyranozaurów**. Są używane w wariantcie opisanym na końcu instrukcji. 
- 4 Odwróć **żetony obiektów** obrazkami do dołu i dokładnie pomieszaj. Następnie połóż je (bez podglądania) na środku planszy.
- 5 Postaw **4 dinozaury** na polach startowych (czerwony dinozaur na czerwonym polu, brązowy dinozaur na brązowym polu itd.).
- 6 Umieść **meteoryt** na pierwszym polu toru meteorytu.
- 7 Daj kostkę najmłodszemu graczowi – będzie rozpoczynał grę.



PRZEBIEG GRY

W swoim ruchu rzucasz kostką i przemieszczasz **dowolnego** dinozaura o tyle pól, ile wypadło na kostce. Dinozaury poruszają się zawsze w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara. Dinozaur nie może zakończyć ruchu na polu zajęтым przez innego dinozaura (ale może przez nie przejść).

Jeżeli dinozaur zatrzyma się na polu z **obiektem**, odkryj 1 z żetonów znajdujących się na środku planszy.

2 TAKIE SAME OBRAZKI?



Jeżeli obrazek na odkrytym żetonie jest taki sam jak na polu, na które przemieścić się właśnie dinozaur, to nic się nie dzieje. Dinozaur przeszedł bezpiecznie.

2 RÓŻNE OBRAZKI?



Jeżeli odkryjesz niepasujący obrazek, to przemieszczasz meteoryt o 1 pole w prawo. Zostało wam mniej czasu na uratowanie dinozaurów!



Na koniec ruchu zakryj odkryty żeton. Do gry przystępuje gracz siedzący z twojej lewej strony. Rzuca kostką i przemieszcza dowolnego dinozaura.

Podpowiedź: Poradź się innych graczy, którego dinozaura najlepiej ruszyć (jednak ostateczna decyzja należy do ciebie).

POLE STARTOWE W INNYM KOLORZE?



Jeżeli dinozaur zatrzyma się na polu startowym w innym kolorze, to jest tam bezpieczny. Nie odkrywasz żetonu (i nie ryzykujesz w ten sposób przesunięcia meteorytu).

POLE STARTOWE W KOLORZE DINOZAURA?



Jeżeli dinozaur zrobi pełne okrążenie i wróci na swoje pole startowe (stanie na nim lub je minie), to jest uratowany! Zdejmij go z planszy. Nie musisz już odkrywać żetonu.

KONIEC GRY

Gra się kończy, gdy:

- wszystkie dinozaury zostaną uratowane (wrócą na swoje pola startowe) lub
 - meteoryt dotrze na ostatnie pole swojego toru. Niestety, nie udało wam się uratować wszystkich dinozaurów.
- Spróbujcie jeszcze raz!



WARIANTY

Gdy uda wam się uratować wszystkie dinozaury w podstawowej grze, polecamy zwiększyć stopień trudności, wprowadzając poniższe warianty.

TYRANOZAURY



Na początku gry dodaj 1 żeton tyranozaura do obiektów, pomieszaj je i połóż zakryte na środku planszy (bez podglądania).

Jeżeli uda wam się uratować wszystkie dinozaury, to w następnej rozgrywce dodaj 2 żetony tyranozaurów itd. Gra z 8 tyranozaurami to prawdziwe wyzwanie!

Gdy odkryjesz żeton tyranozaura, połóż go na pierwszym wolnym polu za dinozaurem, który właśnie się ruszył. Wolne pole to takie bez pionka, bez innego żetonu tyranozaura i nie pole startowe. Tyranozaur blokuje pole, na którym się znajduje – żaden dinozaur nie może na nim zakończyć ruchu (ale może wciąż przez nie przejść). Dodatkowo przemieść meteoryt o 1 pole w prawo.



***Przykład:** Jurek przemieścił fioletowego dinozaura na pole z bursztynem. Odkrywa tyranozaura. Kładzie go na pierwszym wolnym polu za fioletowym dinozaurem (nie może położyć tyranozaura na polu startowym ani polu zajęтым przez dinozaura). Na koniec przemieszcza meteoryt o 1 pole w prawo.*

Jeżeli żaden z dinozaurów nie będzie miał możliwości ruchu (wynik na kostce umożliwia ruch tylko na zablokowane pola), to gra się kończy. Niestety, nie udało wam się uratować wszystkich dinozaurów, spróbujcie jeszcze raz!

KRÓTSZY CZAS GRY

Skróćcie czas gry, rozpoczynając z meteoritem na drugim, trzecim lub kolejnym polu toru. Ile dinozaurów uda wam się uratować?

ZAAWANSOWANA STRONA PLANSZY

Rozgrywka toczy się na zaawansowanej stronie planszy z 28 polami – dinozaury mają dłuższą trasę do pokonania. Połóż żetony obiektów (i ewentualnie tyranozaurów) na stole, obok planszy.

W PRZECIWNYM KIERUNKU

Dinozaury poruszają się zawsze w kierunku przeciwnym do ruchu wskazówek zegara. Kolejność obiektów będzie teraz inna.