

Die Spieler sind Paläontologen, die Dinosaurierknochen in einem neuen Ausgrabungsgebiet untersuchen. Wer wird es schaffen, Dinosaurier Skelette zu finden und auszustellen und so der berühmteste Paläontologe zu werden?



DIE SCHACHEL ENTHÄLT

- 32 Dinosaurier Karten (8 Dinosaurier x 4 Karten pro Dinosaurier)
- 22 Aktionskarten / 1 Karte Ausgrabungsbeginn (Flagge „1“):



auf der Rückseite



Felsen (x6)



Abwerfen (x4)



Austauschen (x4)



Stehlen (x4)



Doppelzug (x4)



auf der Rückseite



auf der Vorderseite



Ausgrabungsbeginn



SPIELVORBEREITUNG

- Die 22 Aktionskarten werden gemischt, 7 Stück davon werden verdeckt aussortiert (das Fragezeichen ist sichtbar). **(a)**
- Die übrigen 15 Aktionskarten werden mit den 32 Dinosaurier Karten und der Karte „Ausgrabungsbeginn“ verdeckt gemischt. Verdeckt heißt, dass bei den Dinosaurier Karten das Skelett sichtbar ist und bei den Aktionskarten das Fragezeichen.
- Nun werden die Karten auf der Spielfläche in einem Raster von 6 x 8 verdeckt ausgelegt. Damit ist Ausgrabungsgebiet abgesteckt. **(b)**
- Es wird ein Startspieler bestimmt (der letzte, der ein Loch gegraben hat, beginnt das Spiel).
- Der Startspieler entfernt die Karte „Ausgrabungsbeginn“, wodurch im Ausgrabungsgebiet eine Lücke entsteht. Das Spiel kann beginnen!



SPIELVERLAUF

- Die Paläontologen spielen reihum im Uhrzeigersinn.
- Der aktive Spieler nimmt eine zugängliche* Karte aus dem Ausgrabungsgebiet (▲):
- Der Spieler kann eine Dinosaurier Karte nehmen und sie vor sich ablegen. **(c)** Wenn er die vierte Karte eines Dinosauriers nimmt und die drei anderen bereits hat, setzt er

das „Puzzle“ aus den vier Karten zusammen und dreht sie um, sodass der lebende Dinosaurier zu sehen ist. (d)

- Der Spieler kann eine Aktionskarte an Ort und Stelle aufdecken und sofort ausführen. Aufgedeckte Aktionskarten werden anschließend aus dem Ausgrabungsgebiet entfernt (e), außer Felsen, die dort liegen bleiben, wo sie aufgedeckt wurden (f).

* Eine Karte gilt als „zugänglich“, wenn mindestens eine ihrer Seiten an einen Platz angrenzt, der durch das Entfernen einer Karte aus dem Ausgrabungsgebiet entstanden ist (▲).

AKTIONSKARTEN:

- **Stehlen:** Diese Aktionskarte gestattet dem Spieler, der sie aufdeckt, eine beliebige Karte eines beliebigen Mitspielers zu stehlen. Die jeweils 4 Karten eines kompletten Dinosauriers sind allerdings davon ausgenommen.

- **Felsen:** Der Spielzug des Spielers, der diese Karte aufdeckt, ist sofort beendet. Der Felsen bleibt dort liegen, wo er gefunden wurde.

- **Austauschen:** Diese Aktionskarte gestattet dem Spieler, der sie aufdeckt, eine beliebige eigene Karte gegen eine beliebige Karte irgendeines Mitspielers zu tauschen. Die jeweils 4 Karten eines kompletten Dinosauriers sind allerdings davon ausgenommen.

- **Abwerfen:** Der Spieler, der diese Karte aufdeckt, muss eine eigene Karte seiner Wahl abwerfen. Die jeweils 4 Karten eines kompletten Dinosauriers sind allerdings davon ausgenommen.

- **Doppelzug:** Wer diese Karte aufdeckt, nimmt 2 neue Dinosaurier Karten aus dem Ausgrabungsgebiet. Er kann keine Aktionskarte nehmen.

Es kann vorkommen, dass ein Spieler die aufgedeckte Aktion nicht ausführen kann. In solch einem Fall wird die Karte wirkungslos entfernt.



SPIELENDÉ

Das Spiel endet, nachdem die letzte zugängliche Dinosaurier Karte aus dem Ausgrabungsgebiet genommen wurde. Es ist möglich, dass einige Aktionskarten oder unzugängliche Karten liegen bleiben (g).

Jeder Spieler zählt nun seine Punkte folgendermaßen:

- 1 einzelne Dinosaurier Karte zählt 1 Punkt
- 2 zu demselben Dinosaurier gehörende Karten zählen 3 Punkte
- 3 zu demselben Dinosaurier gehörende Karten zählen 6 Punkte
- Ein kompletter Dinosaurier (4 Karten) zählt 10 Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten ist der beste Paläontologe und Sieger des Spiels. Bei Gleichstand für die meisten Punkte gibt es mehrere Sieger. Dann wird eben sofort nochmal gespielt, um den besten Paläontologen zu ermitteln!