

Siete dei paleontologi alla ricerca di ossa di dinosauri riuniti su una nuova zona di scavi molto promettente. Diventerete il più celebre paleontologo scoprendo e esponendo questi dinosauri ?



NELLA SCATOLA

- 32 carte **dinosauro** (8 dinosauri x 4 carte per dinosauro) :
- 22 carte **azione** et una carta **inizio scavi** :



faccia dorso



faccia



roccia
(x6)



scartare
(x4)



scambiare
(x4)



rubare
(x4)



giocare
due volte
(x4)



inizio scavi



PRIMA DI INIZIARE LA PARTITA

- Mescolate les 22 carte **zione** e scartatene 7 nascoste (cioè il dorso con il **punto d'interrogazione** visibile) (a).
- Mescolate poi le 15 carte **azione** rimaste con le 32 carte **dinosauro** e la carta **inizio scavi** . Le carte **dinosauro** devono essere rivolte faccia scheletro in su e le carte **azione** faccia « punto interrogativo » in su.
- Piazzate le carte sul tavolo rivolte faccia scheletro in su e le carte **azione** faccia **punto d'interrogazione** in su in un quadrato 6 x 8. Avete delimitato la zona scavi. (b).
- Scegliete un primo giocatore
- Il primo giocatore scarta la carta **inizio scavi** , lasciando uno spazio libero tra le carte, la partita inizia !!!



DURANTE LA PARTITA

- I paleontologi giocano ciascuno a turno nel senso orario. Quando viene il suo turno, il giocatore prende una carta libera* della zona scavi. : (▲)
- Il giocatore prende una carta **dinosauro** e la piazza davanti a lui (c). Se il giocatore prende la quarta carta di un dinosauro e che possiede già le tre prime, ricostituisce il puzzle di 4 carte e le rigira lato dinosauro « con pelle » (d)

- Il giocatore può prendere invece una carta azione, la rivela, e ne effettua l'azione immediatamente. Le carte **azione** rigirate sono scartate fuori dalla zona scavi (e) tranne le carte **roccia** che rimangono dove sono state rigirate (f).

* Una carta è detta libera quando uno dei suoi lati è comune con uno spazio libero creato da una carta precedentemente tolta dalla zona scavi (▲).

CARTE AZIONE :

- **Rubare** : il giocatore che a rigirato la carta **rubare**, può prendere una carta a sua scelta nella collezione di uno dei suoi avversari. Però le 4 carte di un dinosauro completo non possono essere separate.
- **Roccia** : quando un giocatore trova una roccia, finisce il suo turno lasciando la roccia faccia visibile nel posto dove l'ha trovata.
- **Scambiare** : il giocatore che a rigirato questa azione, deve scambiare una carta sua contro una carta a sua scelta di un avversario. Però le 4 carte di un dinosauro completo non possono essere separate.
- **Scartare** : il giocatore che a rigirato questa azione, deve scartare nella scatola una carta della sua collezione. Però le 4 carte di un dinosauro completo non possono essere separate.
- **Giocare 2 volte** : questa azione permette al giocatore di prendere 2 nuove carte **dinosauro** dalla zona scavi. Il giocatore non può prendere una nuova carta **azione**. *Se per caso un giocatore non può realizzare l'azione, in questo caso, la carta è scartata senza azione sul gioco.*



FINE DELLA PARTITA

La partita finisce quando l'ultima carta **dinosauro** libera è stata presa dalla zona scavi. Possono rimanere carte **azione** non prese e carte non libere (g).

Ogni giocatore conteggia i suoi punti in questo modo :

- 1 carta isolata di un dinosauro vale 1 punto
- 2 carte di un stesso dinosauro valgono 3 punti
- 3 carte di un stesso dinosauro valgono 6 punti
- Un dinosauro completo (4 carte) vale 10 punti.

Il giocatore che totalizza più punti è eletto migliore paleontologo della partita. Si possono avere più vincitori in caso di parità. In questo caso, conviene rifare una partita per avere un vincitore solo.