

Sois unos paleontólogos que andáis buscando huesos de dinosaurios, los cuales se encuentran en una nueva zona de excavación con muchas promesas. ¿Quién se convertirá en el más famoso paleontólogo? al descubrir y exponer a estos dinosaurios.



EN LA CAJA

-32 cartas **dinosaurio** (8 dinosaurios X 4 cartas por dinosaurio)

-22 cartas **acción** y una carta **inicio de excavación**



cara



roca
(x6)



descartar
(x4)



intercambiar
(x4)



robar
(x4)



jugar dos
veces
(x4)



cara



vuelta



inicio de excavación



ANTES DE EMPEZAR EL JUEGO

-Mezclar las 22 cartas **acción** y descartar a 7 cartas, cara abajo (cara verso **punto de interrogación** visible (a)).

-Pues, mezclar las 15 cartas **acción** que quedan con las 32 cartas **dinosaurio** y la carta **inicio de excavación**. Las cartas **dinosaurio** tienen que estar cara **esqueleto** y las cartas acción tienen que estar cara **punto de interrogación**.

-Poner las cartas sobre la mesa cara **esqueleto** y **punto de interrogación** visibles en un cuadrado de 6x8. Así acabáis de delimitar 'la zona de excavación' (b).

-Se elige al primer jugador.

-El primer jugador descarta la carta **inicio de excavación**, así queda un espacio libre entre las cartas, y la partida puede empezar.



DURANTE LA PARTIDA

Los paleontólogos juegan cada uno a su vez, en el sentido de las agujas de un reloj. Cuando le toca, el jugador coge una carta "accesible" de la zona de excavación: (c)

-El jugador puede coger una carta **dinosaurio** y ponerla ante él (c). Si el jugador coge la cuarta carta de un dinosaurio y que ya tiene a las 3 primeras, reconstituye el puzle de 4 cartas y le da la vuelta cara dinosaurio "en carne" (d).

-El jugador puede coger una carta **acción**, enseñarla, y efectuar la acción al

momento. Las cartas **acción** a las cuales se les dio la vuelta tienen que ser retiradas de la zona de excavación (e), salvo las cartas rocas que se quedan donde se les ha dado la vuelta (f).

Una carta es “accesible” cuando uno de sus lados está al borde de un espacio libre, creado por las cartas anteriormente retiradas de la zona de excavación (▲).

CARTAS ACCIÓN

- **Robar:** cuando un jugador la ha dado la vuelta a una carta **acción robar**, puede coger la carta de su elección entre las de sus adversarios. Sin embargo, las 4 cartas de un dinosaurio completo no se pueden separar.
- **Roca:** Cuando un jugador le da la vuelta a una carta **roca** acaba su turno dejando la roca cara arriba en el lugar donde la encontró.
- **Intercambiar:** el jugador que la ha dado la vuelta a la **acción intercambiar**, puede cambiar una de sus cartas contra la carta de su elección de cualquiera de sus adversarios. Sin embargo las 4 cartas de un dinosaurio completo no se pueden separar.
- **Descartar:** el jugador que le dio la vuelta a la **acción descartar** tiene que volver a meter en la caja a una de sus cartas. Sin embargo las 4 cartas de un dinosaurio completo no se pueden separar.
- **Jugar dos veces:** esta acción le permite al jugador quitar dos nuevas cartas **dinosaurio** de la zona de excavación. El jugador no puede coger una nueva carta **acción**.

Puede ocurrir que un jugador no pueda efectuar la acción, en ese caso se vuelve a poner la carta **acción** en la caja sin ninguna incidencia en el juego.



FINAL DE LA PARTIDA

Se acaba la partida cuando la última carta **dinosaurio** accesible ha sido cogida de la zona de excavación. Pueden quedar algunas cartas **acción** que no hayan sido cogidas así como cartas no accesibles (g).

Cada jugador cuenta sus puntos de la manera siguiente:

- 1- una sola carta dinosaurio vale 1 punto
 - 2- dos cartas del mismo dinosaurio valen 3 puntos
 - 3- tres cartas del mismo dinosaurio valen 6 puntos
- Un dinosaurio completo (4 cartas) vale 10 puntos

El jugador que haya totalizado la mayor cantidad de puntos es elegido el mejor paleontólogo de la partida. En caso de igualdad puede ser que haya varios ganadores. En este caso, se vuelve a jugar una partida para ¡desempataros!