



REGOLAMENTO

Tanto, tanto tempo fa, persino più di un milione di anni fa, esisteva un mondo chiamato Cretacia in cui vivevano i dinosauri! Proprio qui, quattro giovani dino-amici, Bill, Mazu, Rocky e Tiny, vissero fantastiche avventure insieme. Mazu, l'Anchilosaura, decise così di raccogliere i loro ricordi creando un'enorme Gigantopedia.

Mazu l'Anchilosaura era così fiera della sua collezione: "Ho inserito tutto ciò che mi ricordava le nostre avventure!"

Tiny la Triceratopa iniziò a saltellare entusiasta, dicendo di aver appena pensato a un gioco. "Andiamo in esplorazione! Chi trova tutti gli amici e gli oggetti per primo vince!"

"Davvero tutti tutti?" Bill il Brachiosauro sembrava spaventato. "Ma da dove dovremmo cominciare? Come sappiamo se ci imbattemmo nei bulli, o ancora peggio in Gigantosaurol?"

Rocky il Parasaurolfo cominciò a ridere. "Sono sicuro che andrà tutto bene! Partiamo per quest'avventura e cerchiamo di trovare tutti, quanto potrà essere difficile? E chi lo sa, magari Gigantosaurol potrebbe darci una mano in realtà..."

Mazu consegnò allora una parte della Gigantopedia a ciascun amico. Fecero il conto alla rovescia e partirono, ciascuno in una direzione diversa. Rocky gridò agli altri: "Chi trova tutto per primo è il dinosauro più veloce di tutta Cretacia!"



OBIETTIVO DEL GIOCO

Vince il primo dinosauro che ritrova tutti gli amici e gli oggetti della propria Gigantopedia.

CONTENUTO

1 Tabellone di gioco



4 Gigantopédie



4 pedine Giocatore



1 pedina Gigantosaurol



28 Segnalini



1 Dado



PREPARAZIONE

Posizionate il Tabellone di gioco **A** sul tavolo. Scegliete la vostra pedina Giocatore **B** e posizionalatela sulla casella di partenza. Posizionate anche Gigantosauo **C** sul Tabellone, sullo spazio indicato.

Mescolate tutti i Segnalini **D** (tenendoli a faccia in giù) e posizionate 2 su ciascuna casella del Tabellone. Non posizionate alcun Segnalino sulla casella di partenza dei giocatori né su quella di Gigantosauo.

Mescolate le Gigantopédie **E** e datene una a ciascun giocatore. Essa indica gli amici e gli oggetti che dovrete trovare a Cretacia.

Date il dado al giocatore che riesce ad imitare meglio Gigantosauo. Sarà il primo a giocare.



FLUSSO DI GIOCO

I turni di gioco si svolgono in senso orario. Al vostro turno, tirate per prima cosa il dado.

Se vi esce  o , spostate la vostra pedina Giocatore del numero di impronte indicato sul dado. Potete anche decidere di non muovervi, ma non potete fare meno passi di quelli indicati. Ogni casella sul Tabellone conta come 1 passo e potete scegliere se effettuare il vostro intero movimento avanti o indietro.



Esempio: a Bill escono  e fa 2 passi.

Se vi esce un'impronta di Gigantosauo , dovete spostare Gigantosauo di 3 passi in senso orario . In questo caso, non dovete muovere la vostra pedina Giocatore.



Esempio: a Mazu esce  e muove Gigantosauo di 3 passi in senso orario.

I SEGNALINI

Se finite su una casella che contiene dei Segnalini, potete guardarne quanti ne volete su quella casella. Girate i Segnalini che volete guardare, uno dopo l'altro. Se c'è l'immagine di un amico o di un oggetto (o anche più di uno) presente sulla vostra Gigantopedia, potete spostare il Segnalino (o i Segnalini) sulla Gigantopedia. Se non è invece presente sulla Gigantopedia, lasciatelo a faccia in su sulla casella.

Segnalini Bullo

Se girate un segnalino Bullo, dovete tornare immediatamente alla casella di partenza. Non potete girare nessun altro Segnalino presente sulla casella. Lasciate i segnalini Bullo a faccia in su. Ogni volta che qualcuno si ferma su una casella dove si trovano i bulli, dovrà tornare alla casella di partenza.

ATTENZIONE!

Potete superare i bulli se non terminate il movimento sulla casella che li contiene.



GIGANTOSAURO

Gigantosauo gironzola per Cretacia in tutta tranquillità, ma potrebbe tornarvi utile! Potete farvi dare un passaggio da Gigantosauo, ma potete salirci o scendere da lui solo quando è il vostro turno.

Salire

- Potete salire su Gigantosauo per un passaggio se esso si ferma o passa per la vostra casella dopo che vi è uscita l'impronta di Gigantosauo sul dado.
- Potete anche salirci se raggiungete la sua stessa casella dopo aver tirato il dado ed esservi (o non esservi) spostati.
- Solo 1 giocatore alla volta può stare in groppa a Gigantosauo, quindi se volete salirci quando c'è già qualcun altro sopra, quel giocatore è costretto a scendere.

Scendere

- Se è il vostro turno e siete in groppa a Gigantosauo, potete decidere di rimanerci. Se però vorrete scendere, potrete farlo soltanto durante il vostro turno successivo.
- Potete anche tirare il dado e poi decidere se proseguire in groppa a Gigantosauo o scendere.
- Se scegliete di tirare il dado e poi spostarvi, prima scendete da Gigantosauo e poi fate il numero di passi indicati. Potrete guardare i Segnalini dopo esservi mossi.
- Se vi è uscita l'impronta di Gigantosauo, potete comunque decidere di proseguire in groppa a Gigantosauo o scendere dopo che esso ha fatto i suoi 3 passi. Se decidete di scendere, non fate altri passi. Potrete guardare i Segnalini dopo essere scesi.

Cacciare via i bulli

Dopo che Gigantosauo ha fatto i suoi 3 passi (con o senza qualcuno di voi sulla sua groppa), rimuovete tutti i segnalini Bullo scoperti dalla casella su cui si è fermato. Questi segnalini vengono scartati dal gioco.



FINE DELLA PARTITA

Il primo giocatore che trova tutti gli amici e gli oggetti indicati nella propria Gigantopedia vince la partita!



VARIANTE PER ESPERTI

Se avete già preso dimestichezza con la versione base del gioco e volete una nuova sfida, aggiungete questa regola:

Quando terminate il turno su una casella, potete decidere di rigirare i segnalini a faccia in giù (attenzione: i segnalini Bullo rimangono a faccia in su). Tutti devono avere la possibilità di vedere i segnalini prima che vengano rigirati a faccia in giù.



Sviluppo: MINKY Entertainment

Design: MINKY Entertainment

Edizione Italiana a cura di: Davide Malvestuto

Traduttore Italiano: Giulia Rasente

Adattamento Grafico: Minko Treccani

Revisione: Simona Greco, Marco Riva



Distribuzione esclusiva per l'Italia
Crano Creations S.p.A.
Via Ettore Romagnoli 1,
20146 Milano
www.cranocreations.it

© 2020 MINKY Entertainment. Sviluppato e prodotto da MINKY Entertainment. Tutti i diritti riservati. Nessuna parte di questa pubblicazione può essere riprodotta senza permesso scritto da MINKY Entertainment. Edizione 2020. MINKY Entertainment ha pubblicato questo gioco con la massima cura e non si assume alcuna responsabilità per eventuali errori o ambiguità presenti nella pubblicazione che potrebbero comportare eventuali danni.

MINKY
ENTERTAINMENT

Cyber
Group
Studios

© 2020 Cyber Group Studios