

# DINO RACE

**Nota:** antes de la primera partida, preparad el dado de eventos, pegando en las seis caras del dado los seis adhesivos que proporcionamos.

## INTRODUCCIÓN

¿Cómo se extinguieron los dinosaurios? Nadie lo sabe con certeza... pero sí que podéis intentar salvar a vuestra especie de la extinción, corriendo tan rápido como os sea posible a través de llanuras, desiertos, pantanos y selvas, ¡mientras evitáis las jugarretas de vuestros oponentes!

## CONTENIDO

- ▶ 12 losetas de terreno (3 de cada tipo) con un reverso de lava
- ▶ 1 loseta de volcán
- ▶ 40 cartas de movimiento (8 para cada tipo de terreno + 8 cartas comodín)
- ▶ 12 cartas especiales (4 de cada tipo de acción especial)
- ▶ 8 dinosaurios (2 de cada especie)
- ▶ 1 huevo de dinosaurio
- ▶ 1 dado de eventos
- ▶ 4 fichas de huevo
- ▶ 12 fichas de premio
- ▶ 22 gotas de lava

## ¿CÓMO SE GANA?

Cada jugador debe llevar a su pareja de dinosaurios al final del camino. Cuando uno de tus dinosaurios acaba la carrera, recibes una ficha de premio que te da puntos. También ganas puntos si logras transportar el huevo, sano y salvo, hasta el final. El jugador que acumula más puntos es el ganador.

## PREPARACIÓN

En primer lugar, construid el camino para la carrera, con la loseta del volcán en el lugar de la salida y que muestre su anverso «apagado».

Para construir el camino, utilizad las doce losetas de terreno (tres de cada tipo: **llanura**, **desierto**, **pantano** y **selva**). Mezcladlas y colocad la primera adyacente a la loseta del volcán. A continuación, colocad el resto en fila para formar un camino de doce hexágonos. Todas las losetas deben mostrar su cara de terreno.

Cada jugador elige una pareja de dinosaurios del mismo color y coloca uno de ellos en la primera loseta del camino (la que está adyacente al volcán) y el otro, en la segunda.

### FIGHAS DE PREMIO



### FIGHAS DE HUEVO



### GOTAS DE LAVA



## LOSETAS DE TERRENO Y CARTAS DE MOVIMIENTO



DESIERTO



SELVA



LLANURA



PANTANO

Barajad todas las cartas juntas, las especiales y las de movimiento. Para la mano inicial, repartid cinco a cada jugador. Con las cartas sobrantes, formad un mazo y dejadlo al lado del camino, boca abajo.

Finalmente, coged al azar tantas fichas de premio como dinosaurios participen en la carrera y apiladlas sin mirarlas. Dejad el resto en la caja (¡sin mirarlas!). Dejad a vuestro alcance el dado de eventos, las fichas de huevo y las gotas de lava, que necesitaréis más adelante.

El jugador que haya visto una peli de dinosaurios más recientemente comienza la partida y coge el huevo de dinosaurio.

### EL TURNO DE JUEGO

El primer jugador comienza la carrera y esta continúa, por turnos, en el sentido de las agujas del reloj. El turno de cada jugador se divide en tres fases:

- 1) Robar cartas
- 2) Jugar y cambiar cartas
- 3) Lanzar el dado

#### 1) ROBAR CARTAS

Robas tantas cartas como dinosaurios tengas en la carrera: dos, si aún están los dos, o una, si uno de ellos ya la ha terminado.

No hay ningún límite al número de cartas que puedes tener en la mano.

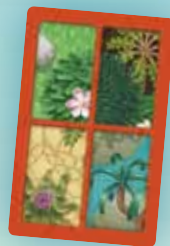
Cuando se agote el mazo de cartas, coged las cartas que ya hayáis jugado y barajadlas para formar un nuevo mazo.

#### 2) JUGAR Y CAMBIAR CARTAS

Después de robar cartas, puedes jugar tantas cartas como quieras y realizar la acción que indica cada una. Así, puedes mover tus dinosaurios varias veces o hacer jugarretas a los dinosaurios de los oponentes, ¡o ambas cosas!

Hay dos tipos de cartas: las de **movimiento** y **especiales**.

**Cartas de movimiento:** ¡las juegas para hacer correr a tus dinosaurios! Si quieres que uno de tus dinosaurios avance a la siguiente loseta, tienes que jugar una carta de movimiento con un terreno que coincida con el terreno de esa loseta.

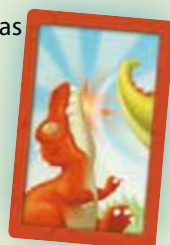


Algunas cartas de movimiento muestran los cuatro tipos de terreno: son cartas comodín que puedes usar para mover tu dinosaurio a la siguiente loseta, sea cual sea.

Si no tienes la carta adecuada, también puedes jugar tres cartas iguales para hacer avanzar a uno de tus dinosaurios, exactamente como si usaras una carta comodín.

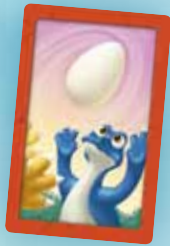
**Cartas especiales:** las puedes jugar para hacer una jugarreta a un oponente, pero solo si uno de sus dinosaurios se halla en la misma loseta que uno de los tuyos. Hay tres tipos diferentes de cartas especiales y sus efectos son:

- **Coletazo:** con esta acción empujas al dinosaurio rival y le haces retroceder a la loseta anterior (al principio de la partida, el dinosaurio puede retroceder al volcán apagado; consideradlo como una loseta cualquiera). Si esta loseta es de lava o es el



volcán activo, no muevas el dinosaurio; en vez de eso, su propietario debe coger una gota de lava y se debe descartar al azar de una carta de su mano.

- ▶ **Lanza el huevo:** si tienes el huevo, con esta acción lo das a un oponente. Si no lo tienes, puedes derribar a un dinosaurio rival haciéndole la zancadilla (deja la figura tumbada sobre la loseta). El propietario del dinosaurio que ha caído lo puede volver a poner de pie si en su turno se descarta de dos cartas cualesquiera.



- ▶ **Roba una carta:** con esta acción puedes robar una carta al azar de la mano del oponente.



**Cambiar cartas:** durante tu turno también puedes cambiar cartas, para intentar conseguir otras mejores. Por cada dos cartas que te descartes de la mano, robas una del mazo. Lo puedes hacer tantas veces como quieras, antes, después o mientras juegas otras cartas.

Todas las cartas jugadas se dejan en una pila de descartes junto al mazo de cartas para robar.

### 3) LANZAR EL DADO

Cuando ya no quieras jugar ni cambiar ninguna carta, lanza el dado de eventos. Su resultado afecta a todos los jugadores, ¡no solo a ti! Este resultado puede ser:

**Terreno:** cuatro caras del dado muestran un tipo de terreno. Los jugadores roban una carta del mazo por cada dinosaurio que tengan en este tipo de terreno.

**Nota:** el jugador que estaba jugando su turno ya no puede jugar ni cambiar estas cartas, ya que la fase «Jugar y cambiar cartas» ya ha finalizado.

**Dos cartas:** cada jugador roba dos cartas, incluso si solo tiene un dinosaurio en el camino.

**¡Erupción!** ¡Un problema bien gordo para los pequeños dinosaurios! Cuando el volcán entra en erupción, la lava fluye y poco a poco se forma un río que, desde la loseta del volcán, irá llenando el camino. Pasan dos cosas:

- ▶ El jugador que tiene el huevo debe descartarse de todas las cartas de su mano y coge una gota de lava. Después, tiene que pasar el huevo a otro jugador, el que él quiera.

- ▶ Si es la primera vez que sale este resultado, girad la loseta del volcán para que se vea su reverso «activo». Si el volcán ya está activo, girad la loseta de terreno más cercana al volcán y que aún no esté cubierta por la lava, de modo que ahora muestre su reverso de lava. En caso de que haya dinosaurios en esta loseta (o en el volcán que se vuelve activo), hacedlos avanzar hasta la siguiente loseta. Por cada dinosaurio que se haya movido, los propietarios respectivos deben coger una gota de lava y se deben descartar al azar de una carta de su mano.



### DADO DE EVENTOS



DESIERTO



SELVA



LLANURA



PANTANO



DOS CARTAS



ERUPCIÓN

## LÍNEA DE META

Cuando mueves un dinosaurio a la última loseta del camino, ¡se ha salvado! Sácalo del camino, coge las fichas de premio que aún estén disponibles, míralas (sin mostrarlas al resto de jugadores) y elige una, sin mostrarla. Este es el premio que has ganado por terminar la carrera con tu dinosaurio. Deja todos los otros premios boca abajo, formando una pila, como antes.

**Nota:** puedes mirar los premios que has ganado en cualquier momento, siempre que los mantengas ocultos para el resto de jugadores hasta el final de la carrera.

Si tus dos dinosaurios han terminado la carrera, descártate de todas las cartas de tu mano. A partir de ahora, en tu turno solo tirarás el dado y aplicarás su efecto a los otros jugadores todavía en carrera.

Si tienes el huevo cuando tu segundo dinosaurio llega a la meta, ¡has salvado el huevo! Además del premio por el dinosaurio, coge también una ficha de huevo al azar; has ganado los puntos que hay en la ficha.

## FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina en cuanto el huevo ya está a salvo. Los dinosaurios que aún no han terminado la carrera no ganan ningún premio.

## PUNTUACIÓN FINAL

Para contar los puntos, sumad el valor de las fichas de premio que hayáis ganado más el valor de la ficha de huevo, si es el caso.

Los jugadores pierden un punto por cada gota de lava que hayan recogido durante la carrera. Todo jugador que tenga dos fichas de premio del mismo color (rojo o verde) gana una bonificación de 3 puntos. El jugador que tenga más puntos ¡gana la carrera!

Si hay un empate, el jugador que ha salvado el huevo es el ganador.



## VARIANTE

**¡SUPERVIVENCIA!** Esta variante es adecuada para los jugadores más jóvenes. No utilizéis ni las fichas de premio, ni el huevo ni las gotas de lava. El jugador que sea el primero en salvar a sus dos dinosaurios es el ganador.

**DOBLE PARTIDA** Para que la suerte sea un poco menos decisiva, jugad dos partidas seguidas y sumad las dos puntuaciones. El ganador es el jugador que tenga más puntos después de las dos carreras.

**JUEGO POR PAREJAS** También podéis jugar por equipos de dos, de modo que un grupo de 8 jugadores también se lo pueda pasar en grande. Las reglas son las mismas que las de una partida normal, pero cada jugador solamente controla un dinosaurio y empieza el juego con cuatro cartas. Antes de tirar el dado de eventos, el jugador puede dar una carta de su mano a su compañero de equipo, sin que la vean los demás jugadores. Cuando salga del evento «Dos cartas», cada jugador solo roba una carta. Los compañeros de equipo pueden hablar entre ellos cuando es el momento de elegir el premio. Se recomienda que los jugadores del mismo equipo no se sienten uno al lado del otro.

## CRÉDITOS

Autor **Roberto Grasso**

Ilustraciones **Francesco Mattioli**

Figuras **Michelangelo Ricci**

Dirección artística y diseño gráfico **Fabio Maiorana**

Producción y supervisión **Roberto Di Meglio**

Edición **Fabrizio Rolla**

**De la presente edición**

Producción editorial **Xavi Garriga**

Traducción **Marc Figueras**

y **Marià Pitarque**

Adaptación gráfica **Antonio Catalán**

Un agradecimiento muy especial a los jóvenes jugadores que nos han ayudado a probar el juego: Matteo, Elisa, Nicole, Francesca, Ileana, Michelangelo, Robin, Maria Elena, Marquinho, Anna, Nicola, Federico, Filippo, Leonardo, Viola, Emanuele... y Marcellino.

© 2014 Ares Games Srl. Dino Race™ es una marca comercial de Ares Games Srl. Todos los derechos reservados.

Fabricado en China.



Editado por:  
Devir Iberia, S.L.  
C/Rosselló 184, 6.º 1.ª  
08008 - Barcelona  
www.devir.es



Via dei Metalmeccanici 16,  
55041, Capezzano Pianore  
(LU), Italia  
www.aresgames.eu