



ESCAPE THE ISLAND

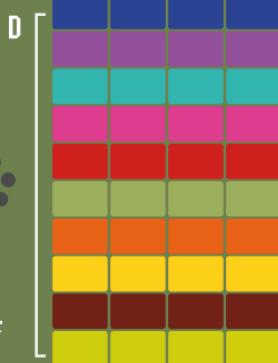


GAME GUIDE



D1 D2 D3

A



B



AIM OF THE GAME

Search for the **Safe Zones** in each row and make it to the **Helicopter** with the most **Dino Tokens**!

SETTING UP THE GAME

1. Take all the **grey backed cards** (B) from the deck, shuffle them and place them face down to the side. This is your **draw pile**.
2. Take the **colour backed cards** (D) and make a grid with 6 rows and 4 columns¹. Each row must contain the same colour backed cards across all 4 columns. Place the cards face down.
3. Place the **Helicopter Card** (A) at the end of the grid.
4. Give each player 1 **Roadblock token** (C), 2 **Dino Tokens** (E)², and 1 **Player Token** (F).

¹If you love a challenge, add more rows! There are up to 10 rows available in each game box

²If you're playing with 3+ players, hand out 1 Dino Token each

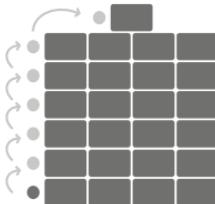
HOW TO PLAY

All players start alongside the **First Row** and progress alongside each row until they reach the **Helicopter** (see right).

Players take it in turns to flip a card in the hope of finding a safe zone!

Safe Zones are your route to the next row. When a player finds one, they progress forward a row.

After each turn, shuffle the row of cards to keep the location of **Safe Zones**, **Action Cards** and **Danger Zones** hidden for the next player. Players shuffle the row they are searching regardless of the card they find. Once shuffled, play continues with the next player.



Safe Zones (D)

Wahoo! Move to the next row and collect a **Dino Token**!

If you run out of tokens to collect during the game, you may take one from the player with the most tokens!

Action Cards (D2)

These come into effect immediately! Once played, continue to the next players turn.

Danger Zones (D3)

UH-OH! *ahem* Fear not! Draw a card from the draw pile to see if a **Safe Zone** or **Action Card** can come to your rescue! Once played, place the draw deck card back to the bottom of the deck, shuffle the row and continue to the next players turn!

Draw Deck Cards

These are the same set of cards as the colour backed cards, with some twists!

Danger Zones

Tough luck... return one **Dino Token** and remain on your current row. Your turn is done!

Safe Zones

Progress forward a row, your tokens are safe but don't pick up another. Your turn is done!

Action Cards

These are carried out immediately. Do as the card states and move on to the next players turn.

Helicopter Card (A)

Progress to the **Helicopter Card** once you find the **Safe Zone** in the final row! The first player to reach the **Helicopter** collects 1 **Dino Token**. Players continue play until everyone has reached the **Helicopter**... if they dare!

Roadblock (C)

Roadblocks stop players from moving forward a row and ends their turn. Use your **Roadblock Token** wisely, it can only be used once per game and only after a player has revealed a **Safe Zone**.

WINNING THE GAME

The game is over when all players reach the **Helicopter**. The player with the most **Dino Tokens** wins! In the event of a tie, the person to reach the **Helicopter** first wins!

DOEL VAN HET SPEL

Vind de **veilige zones** in elke rij en vlucht met de meeste **dinosaurustokens** naar de **helikopter!**

OPSTELLING

1. Neem alle **kaarten met een grijze achterkant** (B) van de stapel, schud ze en leg ze met de voorkant naar beneden opzij. Dit is je trekstapel.
2. Neem de **kaarten met een gekleurde achterkant** (D) en maak een raster met 6 rijen en 4 kolommen¹. Voor alle 4 kolommen moet elke rij bestaan uit kaarten met dezelfde kleur op de achterkant. Leg de kaarten met de voorkant naar beneden.
3. Plaats de **helikopterkaart** aan het einde van het raster.
4. Geef elke speler een **wegblokkade-token** (C), 2 **dinosaurustokens** (E)² en 1 **spelertoken** (F).

¹ Als je van uitdagingen houdt, voeg dan meer rijen toe! Met elke speldoos kunnen 10 rijen worden gevormd

² Als je met meer dan 3 spelers speelt, geef dan 1 dinosaurustoken aan elke speler

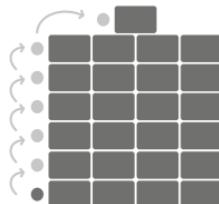
HET SPEL

Alle spelers beginnen op de eerste rij en gaan dan steeds een rij vooruit tot ze bij de **helikopter** zijn (zie hier rechts).

De spelers draaien om de beurt een kaart om om een **veilige zone** te kunnen vinden!

Via de **veilige zones** kun je naar de volgende rij gaan. Als een speler een veilige zone vindt, mag hij of zij een rij vooruit gaan.

Haal na elke beurt de rij kaarten weer door elkaar om de locatie van de **veilige zones**, **actiekaarten** en **gevarenzones** verborgen te houden voor de volgende speler. De spelers moeten de kaarten in de rij steeds weer door elkaar halen, hierbij maakt het niet uit welke kaart ze hebben omgedraaid. Na het door elkaar halen van de kaarten, is de volgende speler aan de beurt.



Veilige zones (D)

Joehoe! Ga naar de volgende rij en neem een **dinosaurustoken!**

Als er tijdens het spel geen tokens meer over zijn, kan je een token nemen van de speler met de meeste tokens!

Actiekaarten (D2)

De actie op deze kaarten wordt meteen uitgevoerd! Als de kaart wordt gespeeld, is de volgende speler aan de beurt.

Gevarenzones (D3)

OH-OH! *ahum* Wees niet bang! Neem een kaart van de trekstapel en kijk of je een **veilige zone** of **actiekaart** hebt die je kan redden! Als de kaart is gespeeld, leg je die terug onderaan de trekstapel en haal je de kaarten in de rij door elkaar, daarna is de volgende speler aan de beurt!

Kaarten in de trekstapel

Die zijn dezelfde set kaarten als die met een gekleurde achterkant, maar met een paar verrassingen!

Gevarenzones

Pech gehad... Leg een **dinosaurustoken** terug en blijf op de rij waarop je nu staat. Je beurt is voorbij!

Veilige zones

Ga een rij vooruit, je tokens zijn veilig maar je mag geen nieuwe nemen. Je beurt is voorbij!

Actiekaarten

Ooooh, de actie op deze kaarten wordt meteen uitgevoerd. Doe de actie op de kaart, daarna is de volgende speler aan de beurt.

Helikopterkaart (A)

Ga naar de **helikopterkaart** als je een **veilige zone** in de laatste rij vindt! De eerste speler die bij de helikopter komt, krijgt 1 **dinosaurustoken**. De spelers blijven spelen tot iedereen de helikopter heeft bereikt... als ze het durven!

Wegblokkade (C)

Wegblokkades vermijden dat spelers vooruit kunnen gaan en beëindigen hun beurt. Gebruik je **wegblokkade-token** verstandig, het kan namelijk maar een keer per spel worden ingezet en alleen nadat een speler een **veilige zone** heeft omgedraaid.

HET SPEL WINNEN

Het spel is afgelopen als alle spelers de **helikopter** hebben bereikt. De speler met de meeste **dinosaurustokens** wint! Bij gelijkspel wint de persoon die als eerste de **helikopter** bereikt!

ZIEL DES SPIELS

Suche die **Sicheren Zonen** in jeder Reihe und schaffe es bis zum **Helikopter** mit möglichst vielen **Dino Markern**!

AUFPSTELLUNG

1. Nimm alle **Karten mit einer grauen Rückseite** (B) vom Stapel, mische sie und lege sie mit dem Bild nach unten zur Seite. Das ist euer Ziehstapel.
2. Nimm die **farbigen Karten** (D) und lege ein Bild mit 6 Reihen und 4 Spalten¹. Die oberste Karte jeder Reihe muss in allen 4 Spalten dieselbe Farbe haben. Lege die Karten verdeckt hin.
3. Lege die **Helikopterkarte** an das Ende des Gitters.
4. Verteile an die einzelnen Spieler eine **Straßenperrre** (C), 2 **Dinosaurier Marker** (E)² und 1 **Spieler Marker** (F).

¹Wenn du Herausforderungen magst, füge weitere Reihen hinzu! In jeder Spielbox gibt es bis zu 10 Reihen

²Wenn du mit 3 oder mehr Spielern spielst, kannst du jeweils 1 Dino-Marker verteilen

SPIELABLAUF

Alle Spieler beginnen gleichzeitig mit der ersten Reihe und machen gemeinsam Fortschritte, bis sie den **Helikopter** erreichen (siehe rechts).

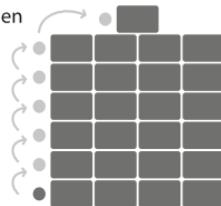
Die Spieler drehen der Reihe nach eine Karte um, mit dem Ziel eine **Sichere Zone** zu finden!

Sichere Zonen sind dein Weg zur nächsten Reihe. Sobald ein Spieler eine solche findet, kommt er eine Reihe weiter.

Die Kartenreihe wird nach jedem Durchgang gemischt, um den Standort der **Sicheren Zonen**, der **Aktionskarten** und der **Gefahrenzonen** vor dem nächsten Spieler zu verbergen. Die Spieler mischen die Reihe, die sie suchen, unabhängig von der jeweils gefundenen Karte. Sobald gemischt wurde, geht das Spiel mit dem nächsten Spieler weiter.

Sichere Zonen (D)

Juhu! Weiter zur nächsten Reihe und du bekommst einen **Dino Marker**! Wenn dir die Marker zum Sammeln im Spiel ausgehen kannst du einen von dem Spieler mit den meisten Markern nehmen!



Aktionskarten (D2)

Diese gelten unmittelbar! Sobald du gespielt hast, ist die nächste Person an der Reihe.

Gefahrenzonen (D3)

Oh oh! *Hmmm* Keine Angst! Ziehe eine Karte vom Stapel und erfahre, ob eine **Sichere Zone** oder eine **Aktionskarte** dich retten können! Sobald du gespielt hast, lege die oberste Karte zurück auf den Kartenstapel, mische die Reihe und die nächste Person ist dran!

Kartenstapel-Karten

Dabei handelt es sich um dieselben Karten wie die Karten mit der farbigen Rückseite, mit ein paar Besonderheiten!

Gefahrenzonen

Glück gehabt ... lege einen **Dino Marker** zurück und bleibe in deiner aktuellen Reihe. Dein Zug ist zu Ende!

Sichere Zonen

Gehe eine Reihe weiter. Deine Marker sind sicher, aber du bekommst keinen neuen. Dein Zug ist zu Ende!

Aktionskarten

Oha, diese gelten unmittelbar. Mach, was auf der Karte angegeben wird und dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Helikopterkarte (A)

Mache weiter mit der **Helikopterkarte**, sobald du die **Sichere Zone** in der letzten Reihe gefunden hast! Der erste Spieler, der den Helikopter erreicht, bekommt **1 Dino Marker**. Es wird weitergespielt, bis alle den Helikopter erreicht haben ... wenn sie sich trauen!

Straßensperre (C)

Straßensperren halten die Spieler davon ab, eine Reihe weiterzugehen und sie müssen ihren Spielzug abbrechen. Setze deinen **Straßensperren Marker** weise ein, er kann nur einmal pro Spiel eingesetzt werden und nur, nachdem ein Spieler eine **Sichere Zone** aufgedeckt hat.

WER GEWINNT?

Das Spiel ist beendet, sobald alle Spieler den **Helikopter** erreicht haben. Der Spieler mit den meisten **Dino Markern** gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt die Person, die als erstes den **Helikopter** erreicht!

BUT DU JEU

Utilisez les **zones sûres** de chaque rangée et rejoignez **l'hélicoptère** avec le plus grand nombre de **jetons dinosaure**!

MISE EN PLACE

- Prenez le paquet de **cartes à dos gris** (B) , mélangez-les et placez-les sur le côté face cachée. Ces cartes constituent votre pioche.
- Prenez les **cartes à dos coloré** (D) et formez une grille composée de 6 rangées et 4 colonnes¹. Chaque rangée doit contenir la même couleur de carte sur les 4 colonnes. Placez les cartes face cachée.
- Placez la **carte hélicoptère** à la fin de la grille.
- Distribuez un **jeton barrage routier** (C), **2 jetons dinosaure** (E)² et **1 jeton joueur** (F) à chaque joueur.

¹Si vous aimez les défis, ajoutez plus de rangées ! Chaque boîte de jeu contient jusqu'à 10 rangées

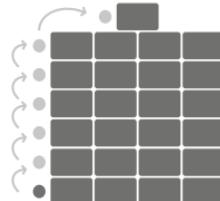
²Si vous jouez à plus de 3 joueurs, distribuez 1 jeton dinosaure à chaque joueur

COMMENT JOUER

Tous les joueurs démarrent à la première rangée et progressent le long de chaque rangée jusqu'à atteindre **l'hélicoptère** (voir à droite).

À tour de rôle, les joueurs retournent une carte dans l'espoir de tomber sur une **zone sûre**!

Les **zones sûres** vous conduiront à la rangée suivante. Lorsqu'un joueur en trouve une, il progresse le long de la rangée.



Après chaque tour, rebat la rangée de cartes afin de garder l'emplacement des **zones sûres**, des **cartes action** et des **zones de danger** caché pour le joueur suivant. Les joueurs doivent rebattre toute la rangée sur laquelle ils se trouvent, quelle que soit la carte retournée. Une fois les cartes rebattues, le jeu se poursuit avec le joueur suivant.

Zones Sûres (D)

Wouah ! Passez à la rangée suivante et recevez un **jeton dinosaure**! Si l'il n'y a plus de jetons disponibles, vous pouvez en prendre un au joueur qui a le plus de jetons!

Cartes Action (D2)

Celui-ci change alors immédiatement de propriétaire. Une fois que vous avez joué, passez la main au joueur suivant.

Zones De Danger (D3)

Oh ! N'ayez pas peur ! Piochez une carte pour découvrir si une **zone sûre** ou une **carte action** peut vous sauver ! Une fois que vous avez joué, replacez la carte piochée tout en bas de la pile, rebattez la rangée et passez la main au joueur suivant !

Pioche

Il s'agit du même jeu de cartes que les cartes à dos coloré, avec quelques variantes!

Zones De Danger

Pas de chance... Rendez un **jeton dinosaure** et restez sur votre rangée actuelle. La main passe au joueur suivant!

Zones Sûres

Progressez le long d'une rangée, vos jetons sont en sécurité, mais vous n'en recevez pas d'autres. La main passe au joueur suivant!

Cartes Action

Ces actions doivent être réalisées immédiatement. Réalisez l'action indiquée sur la carte et passez la main au joueur suivant.

Carte Hélicoptère (A)

Progressez vers la **carte hélicoptère** si vous trouvez une **zone sûre** sur la dernière rangée ! Le premier joueur à rejoindre l'hélicoptère reçoit 1 **jeton dinosaure**. Les joueurs continuent à jouer jusqu'à ce que tout le monde ait atteint l'hélicoptère... s'ils en ont le courage !

Barrage Routier (C)

Les **barrages routiers** empêchent les joueurs de progresser le long d'une rangée et mettent fin à leur tour. Utilisez votre **jeton barrage** routier intelligemment. Il ne peut être utilisé qu'une fois par partie et uniquement après qu'un joueur a révélé une **zone sûre**.

LE GAGNANT

La partie s'achève une fois que tous les joueurs ont rejoint **l'hélicoptère**. Le joueur qui a rassemblé le plus grand nombre de **jetons dinosaure** remporte la partie ! En cas de match nul, c'est le premier joueur à atteindre **l'hélicoptère** qui l'emporte !

CEL GRY

Odszukaj **Bezpieczne Strefy** w każdym rzędzie i przedostań się do **Helikoptera** zbierając po drodze jak największą liczbę **żetonów z dinozaurami**!

POCZĄTEK ROZGRYWKI

- Pobierz z talii wszystkie **karty z szarym rewersem** (B), przetasuj je i odłóż z boku obrazkiem do dołu. Z tego stosu gracze będą ciągnęli karty.
- Weź **kolorowe karty** (D) i ustaw je w sieć składającą się z 6 rzędów i 4 kolumn¹. W każdym rzędzie powinny znajdować się karty w tym samym kolorze we wszystkich 4 kolumnach. Połóż karty obrazkiem do dołu.
- Umieść kartę **Helikoptera** na końcu planszy.
- Każdy gracz otrzymuje żeton **Blokady drogowej** (C), 2 **żetony z dinozaurami** (E)² oraz 1 **żeton gracza** (F).

¹Jeśli lubisz wyzwania, dodaj na planszy więcej rzędów! W każdym zestawie do gry znajduje się maksymalnie 10 rzędów.

²Jeśli grasz w grupie powyżej 3 graczy, rozdaj każdemu po 1 żetonie z dinozaurem.

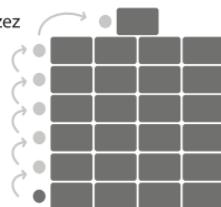
ZASADY GRY

Wszyscy gracze startują w pierwszym rzędzie i przechodzą kolejno przez każdy rząd, aż dotrą do **Helikoptera** (patrz po prawej).

Każdy z graczy po kolei odwraca kartę, w poszukiwaniu bezpiecznej strefy **Bezpieczne Strefy** to droga do następnego rzędu. Kiedy gracz znajdzie jedną z tych stref, posuwa się w rzędzie do przodu.

Po każdej kolejce gracz tasuje karty leżące w rzędzie, aby ukryć położenie **Bezpiecznych Stref**, **Kart Akcji** i **Niebezpiecznych Stref** dla kolejnego

zawodnika. Gracze tasują karty znajdujące się w danym rzędzie, niezależnie od tego, jaką kartę odkryli. Kiedy karty zostaną przetasowane, gra toczy się dalej, a kolejny gracz rozpoczyna swoją kolejkę.



Bezpieczne Strefy (D)

Wow! Przejdz do kolejnego rzędu i odbierz **żeton z dinozaurem**! Jeśli w trakcie gry zabraknie graczowi żetonów, to może je wziąć od gracza z największą liczbą żetonów!

Karty akcji (D2)

Żetony działają natychmiast! Kto raz z nich skorzysta, rozpoczyna następną rundę gry.

Niebezpieczne Strefy (D3)

O nie! *Ekhem* Bez obaw! Pociągnij kartę ze stosu kart, aby sprawdzić, czy uratuje Cię **Bezpieczna Strefa** lub **Karta Akcji**! Kiedy wykorzystasz dobraną kartę, umieść ją z powrotem na spód talii, przetasuj karty i rozpoczynaj następną rundę!

Talia kart do dobierania

Jest to ten sam zestaw kart, co karty z kolorowym tylem, ale z kilkoma różnicami!

Bezpieczne strefy

A to pech... oddaj jeden **żeton z dinozaurem** i pozostań w rzędzie, w którym aktualnie się znajdujesz. Twój kolejka dobiegła końca!

Bezpieczne strefy

Przejdź do następnego rzędu, Twoje żetony są bezpieczne, ale nie podnoś kolejnych. Twój kolejka dobiegła końca!

Karty akcji

Oooo, te karty wymagają natychmiastowego działania. Wykonaj zadanie opisane na karcie i przejdź do kolejnej rundy.

Karta Helikoptera (A)

Przejdź do Karty Helikoptera, gdy tylko znajdziesz **Bezpieczną Strefę** w ostatnim rzędzie! Pierwszy gracz, który dotrze do **Helikoptera**, zdobywa 1 **żeton z dinozaurem**. Gracze kontynuują grę do momentu, aż wszyscy dotrą do **Helikoptera**... jeśli tylko zdobędą się na odwagę!

Blokada drogowa (C)

Blokady drogowe zatrzymują graczy i nie pozwalają im przejść do kolejnego rzędu, a tym samym kończą ich kolejkę. Wykorzystaj mądrze swój **żeton Blokady** drogowej. Można go użyć tylko raz w trakcie jednej rozgrywki i tylko po tym, jak któryś z graczy odsłoni **Bezpieczną Strefę**.

ZWYCIĘZCA GRY

Gra kończy się, gdy wszyscy gracze dojdą do **Helikoptera**. Wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej **żetonów z dinozaurami**! Jeśli zdarzy się remis, wygrywa ten z graczy, który pierwszy dotrze do **Helikoptera**!

A JÁTÉK CÉLJA

Keressétek meg az egyes sorokban a **Biztonságos zónákat** és jussatok el a **Helikopterhez** a lehető legtöbb **Dínó zsetonnal!**

ELŐKÉSZÍTÉS

- Vedd fel az összes **szürke hátoldalú kártyát** (B) a pakliból, keverd meg őket, és helyezd az asztalra, lefelé fordítva magad mellé. Innen fogsz húzni.
- Vedd fel a **színes hátoldalú kártyákat** (D) és rakd ki őket egy 6 sorból és 4 oszlopból álló hálóban az asztalra¹. Az egyes sorokban a kártyák hátoldala ugyanolyan színű legyen mind a 4 oszlopan. Helyezzétek a kártyákat előlappal lefelé.
- Helyezd a **Helikopter kártyát** a háló végére.
- Adj minden játékosnak egy **Útlezárás zsetont** (C), **2 Dínó zsetont** (E)², és **1 Játékos zsetont** (F).

¹Ha szereted a kihívásokat, adj hozzá még több sort! A játékdobozban akár 10 sort is találsz

²Ha 3 vagy több játékos játszik, adjatok mindenkinél 1 Dínó zsetont

A JÁTÉK MENETE

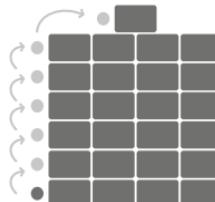
Minden játékos az első sor mentén kezd, és halad előre soronként, amíg el nem éri a **Helikoptert** (lásd jobbra).

A játékosok felváltva fordítanak fel egy-egy kártyát abban a reményben, hogy **biztonságos zónát** találnak.

Biztonságos zónára találva lehet áttérni a következő sorra. Amikor egy játékos rátalál egyre, előreléphet egy sort.

Az egyes fordulók után keverjétek meg az egy sorban lévő kártyákat, hogy a **Biztonságos zónák**, az **Akiókártyák** és a

Veszélyzónák rejtte maradjanak a következő játékos számára. A játékosok megkeverik a sort, amelyben keresnek, függetlenül attól, hogy milyen kártyát találnak. Ha a keverés megtörtént, a játék folytatódik a következő játékossal.



Biztonságos zónák (01)

Éljen! Lépj a következő sorba és gyűjts be egy **Dínó zsetont!** Ha a játék során kifogysz a begyűjthető zsetonokból, elvehetsz egyet attól a játékoktól, akinek a legtöbb zsetonja van.

Akciókártyák (D2)

Ez a szabály azonnal érvénybe lép! Ezután a következő játékoson a sor.

Biztonságos zónák (D3)

AJAJ! *húha* Ne félj! Húzz egy kártyát a húzópakliból, hátha segítségedre siet egy **Biztonságos zóna** vagy egy **Akciókártya!** Ha húztál, a húzópakli kártyáját rakjátok vissza a pakli aljára, keverjétek meg a sort, és folytassátok a következő játékossal!

Húzópakli kártyák

Ezek ugyanazok a kártyák, mint a színes hátlapúak, némi csavarral!

Veszélyzónák

Pech... adj vissza egy **Dínó kártyát**, és maradj a sorban. A fordulód véget ért.

Biztonságos zónák

Haladj előre egy sort, a zsetonjaid biztonságban vannak, de ne végy fél még egyet. A fordulód véget ért.

Akciókártyák

Hű, ezeket azonnal ki kell játszani. Tedd azt, ami a kártyán van, és a következő játékos jön.

Helikopter kártya (A)

Ha az utolsó sorban lévő **Biztonságos zónát** is megtaláltad, menj a **Helikopter kártyához!** Az első játékos, aki eléri a **Helikoptert**, kap egy **Dínó zsetont**. A játékosok addig játszanak, amíg mindenki eléri a **Helikoptert**,... ha merik!

Útlezárás (C)

Az **Útlezárások** megakadályozzák, hogy a játékos előre haladjon a következő sorba, és a következő játékos jön. Az **Útlezárás zsetont** okosan kell felhasználni, egy játékban csak egyszer használható, és csak akkor, miután a játékos egy felfordított egy **Biztonságos zónát**.

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

A játék akkor ér véget, amikor minden játékos eléri a **Helikoptert**. Az a játékos győz, akinek a legtöbb **Dínó zsetonja** lesz! Döntetlen esetén az nyer, aki előbb éri el a **Helikoptert!**

OBJETIVO DEL JUEGO

Buscar las **Zonas seguras** en cada fila y alcanzar el **Helicóptero** con el mayor número de **Fichas de dinosaurio**.

PREPARACIÓN

1. Toma todas las **cartas con el dorso de color gris** (B) de la baraja, barájala y colócalas boca abajo a un lado. Este será el mazo de robar.
2. Toma las **cartas con el dorso de colores** (D) y haz una cuadrícula con 6 filas y 4 columnas¹. Cada fila debe contener cartas con el dorso del mismo color en las 4 columnas. Coloca las cartas boca abajo.
3. Coloca la **Carta de Helicóptero** al final de la cuadrícula.
4. Entrega a cada jugador una **Ficha de obstáculo** (C), 2 **Fichas de dinosaurio** (E)² y 1 **Ficha de jugador** (F).

¹Si te encantan los desafíos, añade más filas. Hay hasta 10 filas disponibles en cada caja del juego

²Si estás jugando con más de 3 jugadores, reparte 1 Ficha de dinosaurio a cada uno

CÓMO JUGAR

Todos los jugadores comienzan junto a la Primera fila y avanzan junto a cada fila hasta llegar al Helicóptero (ver a la derecha).

¡En su turno los jugadores le dan la vuelta a una carta esperando encontrar una **zona segura**!

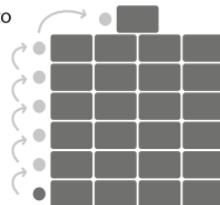
Las **Zonas seguras** son tu ruta hacia la siguiente fila. Cuando un jugador encuentra una zona segura, avanza una fila.

Después de cada turno, baraja la fila de cartas para mantener oculta la ubicación de las **Zonas seguras**, las **Cartas de acción** y

las **Zonas peligrosas** para el siguiente jugador. Los jugadores barajan la fila en la que están buscando independientemente de la carta que encuentren. Después de barajar, el juego continúa con el siguiente jugador.

Zonas seguras (D)

¡Bien! ¡Pasa a la siguiente fila y recoge una **Ficha de dinosaurio**! Si te quedas sin fichas para recoger durante el juego, puedes tomar una del jugador con más fichas.



Cartas de acción (D)

¡Estas tienen efecto inmediatamente! Una vez que hayas jugado, es el turno de los siguientes jugadores.

Zonas peligrosas (D)

¡OH, OH! *ejem* ¡No tengas miedo! ¡Toma una carta del mazo de robar para ver si una **Zona segura** o una **Carta de acción** pueden venir en tu rescate! Una vez que hayas jugado, coloca la carta que has robado al final de la baraja, baraja la fila y es el turno de los siguientes jugadores.

Cartas del mazo de robar

Estas son el mismo juego de cartas que las cartas con el dorso de colores, ¡con algunas particularidades!

Zonas peligrosas

Mala suerte... devuelve una **Ficha de dinosaurio** y permanece en la fila en la que estás. ¡Tu turno ha terminado!

Zonas seguras

Avanza una fila, tus fichas están seguras pero no tomas otra. ¡Tu turno ha terminado!

Cartas de acción

¡Uh!, estas deben realizarse inmediatamente. Haz lo que dice la carta y es el turno de los siguientes jugadores.

Carta de helicóptero (A)

¡Avanza hasta la **Carta de helicóptero** una vez que encuentres la **Zona segura** en la última fila! El primer jugador en llegar al **Helicóptero** recoge 1 **Ficha de dinosaurio**. Los jugadores siguen jugando hasta que todos lleguen al **Helicóptero**... ¡si se atreven!

Obstáculo (C)

Los obstáculos impiden que los jugadores avancen una fila y su turno termina. Usa tu **Ficha de obstáculo** sabiamente, solo puede usarse una vez por juego y solo después de que el jugador haya descubierto una **Zona segura**.

GANAR EL JUEGO

El juego termina cuando todos los jugadores llegan al **Helicóptero**. ¡Gana el jugador con más **Fichas de dinosaurio**! En caso de empate, ¡el jugador que llegue en primer lugar al **helicóptero** gana!

SCOPO DEL GIOCO

Cerca le **zone sicure** in ciascuna fila per arrivare **all'elicottero** con il maggior numero di **pedine dinosauro**!

PREPARAZIONE

- Prendi tutte le **carte con il dorso grigio** (B) dal mazzo, mescola e mettile di lato a faccia in giù. Questo è il mazzo di gioco.
- Prendi le **carte con il dorso colorato** (D) e disponile in una griglia di 6 file e 4 colonne¹. Ciascuna fila deve essere dello stesso colore in tutte le 4 colonne. Metti le carte a faccia in giù.
- Posiziona la carta **elicottero** alla fine della griglia.
- Dai a ciascun giocatore un **blocco stradale** (C), 2 **pedine dinosauro** (E)², e 1 **pedina giocatore** (F).

¹Se ami le sfide, aggiungi più file! Nella scatola ci sono fino a 10 file a tua disposizione

²Se siete più di 3 giocatori, 1 sola pedina dinosauro a testa

COME SI GIOCA

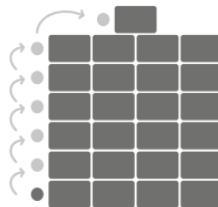
Tutti i giocatori partono dalla prima fila e procedono man mano fino a raggiungere **l'elicottero** (vedi a destra).

I giocatori voltano a turno una carta sperando di trovare una **zona sicura**.

Le **zone sicure** aprono la porta per passare alla fila successiva. Quando un giocatore ne trova una, avanza di una fila.

Dopo ciascun turno, si mescolano le carte per tenere nascosta al giocatore successivo la posizione delle **zone sicure**, delle

carte azione e delle **zone pericolose**. I giocatori mescolano le carte della fila in cui stanno cercando, indipendentemente dalla carta che trovano. Dopo aver mescolato, il turno passa al giocatore successivo.



Zone sicure (D)

Wow! Vai alla casella successiva e raccogli una **pedina dinosauro**! Se rimani senza pedine durante il gioco, puoi prelevarne una dal giocatore che ne ha di più!

Carte azione (D2)

Sono attive immediatamente! Una volta giocato, il turno passa al giocatore successivo.

Zone pericolose (D3)

Ahi ah! *ahem* niente paura! Pesca una carta dal mazzo per vedere se una **zona sicura** o una **carta azione** possono salvarti! Una volta che hai giocato, rimetti la carta in fondo al mazzo, mescola la fila e il turno passa al giocatore successivo.

Carte del mazzo

Queste carte sono uguali a quelle con il dorso colorato, ma con qualche sorpresa!

Zone pericolose

Che sfortuna... Restituisci una **pedina dinosauro** e rimani nella fila dove sei. Il tuo turno è finito!

Zone sicure

Vai avanti di una fila, le tue pedine sono salve ma non puoi pescarne un'altra. Il tuo turno è finito!

Carte azione

Oooo, queste si attivano immediatamente. Fai ciò che dice la carta, quindi il turno passa al giocatore successivo.

Carta elicottero (A)

Avanza verso la **carta elicottero** fino ad arrivare alla **zona sicura** nell'ultima fila! Il primo giocatore che raggiunge **l'elicottero** raccoglie una **pedina dinosauro**. Si continua a giocare fino a quando tutti sono arrivati **all'elicottero**... se hanno il coraggio!

Blocco stradale (C)

Un **blocco stradale** impedisce ai giocatori di procedere di una fila e mette fine al loro turno. Usa saggiamente la tua **pedina blocco stradale**, puoi farlo solo una volta per partita e solo dopo che un giocatore ha scoperto una **zona sicura**.

CHI VINCE

Il gioco termina quando tutti i giocatori arrivano **all'elicottero**. Vince il giocatore che totalizza più **pedine dinosauro**. In caso di parità, vince chi aveva raggiunto prima **l'elicottero**.

OBJETIVO DO JOGO

Procura **Zonas Seguras** em cada linha e chega até ao **Helicóptero** com o máximo de **Tokens Dino**!

CONFIGURAR O JOGO

1. Pega em todas as **cartas com partes de trás cinzentas** (B) do baralho, baralha-as e coloca-as, viradas para baixo ao lado. Este é o teu baralho.
2. Pega nas **cartas com partes de trás em cores** (D) e faz uma grelha com 6 linhas e 4 colunas¹. Cada linha deve conter a carta com a mesma cor na parte de trás em todas as 4 colunas. Coloca as cartas viradas para baixo.
3. Coloca a **Carta Helicóptero** no final da grelha.
4. Dá a cada jogador um **Token de bloqueio de estrada** (C), 2 **Tokens Dino** (E)², e 1 **Token de Jogador** (F).

¹Se gostas de um bom desafio, acrescenta linhas! Há, em cada caixa de jogo, até 10 linhas

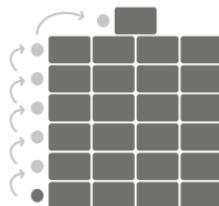
²Se estiveres a jogar com mais de 3 jogadores, distribui um 1 Token Dino a cada um

COMO JOGAR

Todos os jogadores começam ao longo da Primeira Linha e avançam ao longo de cada linha até chegarem ao **Helicóptero** (ver imagem à direita).

Os jogadores, à vez, viram a carta, na esperança de encontrarem uma zona segura! **Zonas Seguras** são a tua rota para a linha seguinte. Quando um jogador encontra uma, avança uma linha.

Após cada vez, baralha as cartas de linha para manter a localização das **Zonas Seguras**, **Cartas de Ação** e **Zonas de Perigo** escondida para o jogador seguinte. Os jogadores baralham as cartas da linha onde procuram, independentemente da carta que encontram. Assim que baralhar, o jogo passa ao jogador seguinte.



Zonas Seguras (D)

Boa! Vai para a linha seguinte e recolhe um **Token Dino**! Se ficassem sem tokens para recolher durante o jogo, podes pegar num, do jogador que tem o maior número de tokens!

Cartas de Ação (D2)

Ficam imediatamente activas! Assim que jogado, continua para a vez do jogador seguinte.

Zonas de Perigo (D3)

Ui-Ul! *aha* Não tenhas medo! Tira uma carta do baralho para veres se uma **Zona Segura** ou **Carta de Ação** pode vir em teu socorro! Assim que jogada, coloca a carta de novo no baralho no fundo, baralha a linha e continua com a vez do jogador seguinte!

Cartas do Baralho

Estas são o mesmo conjunto de cartas que as cartas com partes de trás em cores, mas com algumas surpresas!

Zonas de Perigo

Aazar... devolve um **Token Dino** e mantém-te na linha atual. Acabou a tua vez!

Zonas Seguras

Avança uma linha, os teus tokens estão seguros, mas não pegues noutro. Acabou a tua vez!

Cartas de Ação

Oh, estas são executadas imediatamente. Faz o que a carta manda, e continua para a vez do jogador seguinte.

Carta Helicóptero (A)

Avança para a **Carta Helicóptero** assim que encontrares a **Zona Segura** na linha final! O primeiro jogador a chegar ao **Helicóptero** recolhe 1 **Token Dino**. Os jogadores continuam a jogar até que todos cheguem ao **Helicóptero**... se tiverem coragem!

Bloqueios de Estrada (C)

Os **Bloqueios de Estrada** param os jogadores de avançarem uma linha e terminam a sua vez. Usa o teu **Token de Bloqueios de Estrada** sabiamente, só pode ser usada uma vez em cada jogo e apenas depois de um jogador ter revelado uma **Zona Segura**.

GANHAR O JOGO

O jogo acaba quando todos os jogadores chegarem ao **Helicóptero**. O jogador com o maior número de **Tokens Dino**, ganha! Em caso de empate, a pessoa que chegou em primeiro ao **Helicóptero** ganha!

MÅLET MED SPELET

Hitta de **skyddade zonerna** på varje rad och ta dig till **helikoptern** med flest **dinosauriebrickor**!

FÖRBEREDELSER

- Ta alla kort med **grå baksida** (B) från talongen och lägg dem med framsidan nedåt. Detta är din talong.
- Ta korten med **färgad baksida** (D) och lägg dem i ett rutmönster med sex rader och fyra kolumner¹. Varje rad måste innehålla samma kort med färgad baksida i alla fyra kolumner. Lägg korten med framsidan nedåt.
- Lägg **helikopterkortet** i slutet av rutmönstret.
- Dela ut en **vägspärrbricka** (C), två **dinosauriebrickor** (E)² och en **spelarbricka** (F) till varje spelare.

¹Lägg till fler rader om du gillar utmaningar! Varje spelkartong innehåller tio rader

²Om ni spelar med mer än tre spelare ska ni istället dela ut en dinosauriebricka per spelare

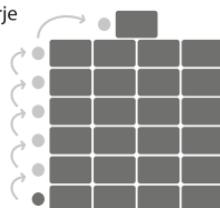
SÅ SPELAR MAN

Alla spelare börjar på den första raden och rör sig sedan längs varje rad tills de når helikoptern (se bilden till höger).

Spelarna turas om med att vända upp kort i hopp om att hitta **skyddade zoner**.

Skyddade zoner utgör vägen till nästa rad. När en spelare hittar en skyddad zon får de fortsätta till nästa rad.

Efter varje tur ska kortraderna blandas så att nästa spelare inte vet var de **skyddade zonerna**, **handlingskorten** och **farozonerna** ligger gömda. Spelarna blandar om kortraderna oavsett vilket kort de hittar. När raden är färdigblandad är det nästa spelares tur.



Skyddade Zoner (D)

Jippi! Gå vidare till nästa rad och ta en **dinosauriebricka**!

Om det inte finns några dinosauriebrickor kvar att samla får du ta en av spelaren som har flest!

Handlingskort (D2)

Dessa aktiveras direkt! När ett handlingskort spelats är det nästa spelares tur.

Farozoner (D3)

AJ DÅ! *öhum* Ingen fara! Dra ett kort ur talongen och se om du blir räddad av en **skyddad zon** eller ett **handlingskort**! När kortet spelats ska du lägga det längst ner i kortleken, blanda om raden och gå vidare till nästa spelare!

Talongkort

Dessa kort är desamma som korten med färgad baksida men med en twist!

Farozoner

Vilken otur ... lämna tillbaka en **dinosauriebricka** och stå kvar på raden du nu befinner dig på. Nu är det nästa spelares tur!

Skyddade zoner

Gå framåt en rad. Dina brickor ligger i säkert förvar med du får inte ta en till. Nu är det nästa spelares tur!

Handlingskort

Dessa aktiveras på en gång. Gör det som står på kortet. Sedan är det nästa spelares tur.

Helikopterkort (A)

Gå vidare till **helikopterkortet** när du hittat en **skyddad zon** på sista raden! Första spelaren som når helikoptern får en **dinosauriebricka**. De andra spelarna fortsätter spela till alla tagit sig till helikoptern ... om de vågar!

Vägspärr (C)

Vägspärren hindrar spelare från att gå vidare till nästa rad och gör att deras tur avslutas. Var strategisk med hur du använder din **vägspärrbricka** eftersom den bara kan användas en gång per spelomgång och efter det att en spelare hittat en **skyddad zon**.

SÅ VINNER MAN

Spelet är slut när alla spelare nått **helikoptern**. Spelaren med flest **dinosauriebrickor** vinner! Om två spelare har lika många brickor vinner den som nådde **helikoptern** först!

SPILLETS FORMÅL

Gå efter de **Sikre zoner** i hver række og nå hen til **Helikopteren** med flest **Dinotokens**!

SETUP

- Tag alle kort med **grå bagside** (B) fra bunken, bland dem og læg dem med billedsiden nedad på den ene side. Det er bunken, hvor kortene trækkes fra.
- Tag kortene med **farvet bagside** (D) og lav et mønster med 6 rækker og 4 kolonner¹. Hver række skal indeholde kort med samme farve bagside på tværs af alle 4 kolonner. Læg kortene med billedsiden nedad.
- Læg **Helikopterkortet** ved enden af mønstret.
- Giv hver spiller en **Vejspærringstoken** (C), 2 **Dinotokens** (E)² og 1 **Spilletoken** (F).

¹Se ami le sfide, aggiungi più file! Nella scatola ci sono fino a 10 file a tua disposizione

²Se siete più di 3 giocatori, 1 sola pedina dinosauro a testa

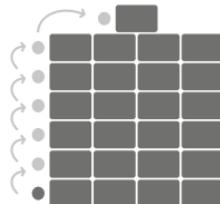
SPILLEREGLER

Alle spillere starter ved siden af den første række og flytter frem langs hver række, indtil de når **Helikopteren** (se figuren til højre).

Spillerne skiftes til at vende et kort, og måske finder de en **sikker zone**!

Sikre zoner er din vej til den næste række. Når en spiller finder en **sikker zone**, rykkes videre til næste række.

Efter hver tur skal du blande rækken af kort for at holde placeringen af **Sikre zoner**, **Actionskort** og **Farezoner** skjult for den næste spiller. Spillere blander den række, de søger, uanset hvilket kort de finder. Når kortene er blandet, går turen videre til den næste spiller.



Sikre zoner (D)

Jubi! Ryk til næste række og få en **Dinotoken**! Hvis du løber tør for tokens i løbet af spillet, kan du tage en fra den spiller, der har flest tokens!

Actionkort (D2)

Disse træder i kraft med det samme! Når du er færdig, er det den næste spillers tur.

Farezoner (D3)

ÅH ÅH! *hm* Frygt ej! Træk et kort fra bunken for at se, om en **Sikker zone** eller et **Actionkort** kan komme dig til undsætning! Når kortet er spillet, skal du lægge trækkortet tilbage i bunden af bunken, bland rækken, og turen fortsætter til næste spiller!

Kort fra bunken

Dette er det samme sæt kort som de farvede kort men indeholder nogle twist!

Farezoner

Ærgerligt... Læg en **Dinotoken** tilbage og bliv på din række. Nu er du færdig med din tur!

Sikre zoner

Flyt en række frem. Dine tokens er sikre, men du kan ikke tage en ny. Nu er du færdig med din tur!

Actionkort

Åh åh, de skal bruges med det samme. Gør som kortet angiver, og turen går videre til næste spiller.

Helikopterkort (A)

Flyt hen til **Helikopterkortet**, når du finder **Sikker zone** i den sidste række! Den første spiller, der når **Helikopteren**, får 1 **Dinotoken**. Bliv ved med at spille, indtil alle har nået **Helikopteren**... hvis de tør!!

Vejspærring (C)

Vejspærring forhindrer spillere i at flytte en række frem og deres tur er slut. Brug din **vejspærringstoken** klogt, for den kan kun bruges én gang pr. spil, og kun efter en spiller har afsløret en **Sikker zone**.

SÅDAN VINDES SPILLET

Spillet er slut, når alle spillere har nået **Helikopteren**. Spilleren med flest **Dinotokens** vinder! I tilfælde af uafgjort, vinder den spiller, der når **Helikopteren** først!

MÅLET MED SPILLET

NO

Se etter de *Trygge Sonene* i hver rad og nå frem til **helikopteret** med flest **dinosaurbrikker**!

OPPSETT

1. Ta alle kortene med **grå baksiden** (B) ut av kortstokken, stokk dem og legg dem ned på siden, med billedsiden ned. Dette er trekkbunken.
2. Samle kortene med **farget baksiden** (D) og lag et rutenett med 6 rader og 4 kolonner. Hver rad må inneholde et kort med baksiden i samme farge i alle 4 kolonner. Plasser kortene med billedsiden ned.
3. Plasser **helikopterkortet** i enden av rutenettet.
4. Gi hver spiller 1 **veisperringsbrikke** (C), 2 **dinosaurbrikker** (E)² og 1 **spillerbrikke** (F).

¹Jos pidät haasteista, voit lisätä rivien määrää! Jokaisesta pelilaatikosta saa enintään 10 riviä.

²Jos pelaaja on enemmän kuin kolme, anna kullekin vain 1 dinomerkki.

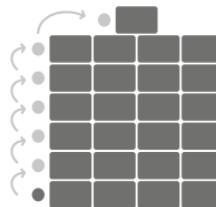
SLIK SPILLER DU

Alle spillerne starter langs den første raden og beveger seg fremover på hver rad frem til de når **helikopteret** (se til høyre).

Spillerne snur et kort etter tur, i håp om å finne en trygg sone!

Trygge soner er ruten din til neste rad. Når en spiller finner en, rykker de én rad frem.

Stokk raden med kort etter hver tur for å sikre at den neste spilleren ikke vet plasseringen til **trygge soner**, **handlingskort** og **faresoner**. Spillere stokker raden de leter i, uansett hvilket kort de finner. Når raden er stokket, fortsetter spillet med den neste spilleren.



Trygge Soner (D)

Juhu! Gå til neste rad og samle en **dinosaurbrikke**! Hvis du har gått tom for brikker å samle i løpet av spillet, kan du ta en brikke fra spilleren med flest brikker!

Handlingskort (D2)

Disse trer i kraft umiddelbart! Når du har spilt, er det den neste spillerens tur.

Faresoner (D3)

Ol, Ol! *Kremt* Frykt ikke! Trekk et kort fra trekkbunken for å se om et **Trygg sone-kort** eller **Handlingskort** kan komme deg til unnsetning! Når du har spilt, legger du kortet fra trekkbunken tilbake i bunnen av kortstokken, stokker raden og fortsetter til neste spillers tur.

Trekkbunkekort

Disse kortene er de samme kortene som kortene med farget bakside, dog med noen vrier!

Faresoner

Uflaks ... Returner én **dinosaurbrikke**, og bli stående på den nåværende raden. Turen din er over!

Trygge soner

Rykk én rad frem. Brikkene dine er trygge, men ikke plukk opp en ny. Turen din er over!

Handlingskort

Disse gjennomføres umiddelbart. Gjør det som står på kortene, og fortsett til neste spiller.

Helikopter-kort (A)

Rykk frem til **helikopter-kortet** så snart du finner den **trygge sonen** i den siste raden! Den første spilleren som når frem til helikopteret, kan trekke 1 **dinosaurbrikke**. Spillerne fortsetter å spille til alle har nådd frem til **helikopteret** ... hvis de tør!

Veisperring (C)

Veisperringer hindrer spillere i å rykke frem en rad, og avslutter turen deres. Bruk **veisperringsbrikken** med omhu – den kan kun brukes én gang per spill, og kun etter at en spiller har avslørt en **trygg sone**.

VINNEREN AV SPILLET

Spillet er over når alle spillerne har nådd frem til helikopteret. Spilleren med flest **dinosaurbrikker** vinner! Hvis det blir uavgjort, vinner den personen som først nådde frem til helikopteret!

PELIN TAVOITE

Etsi **turvavyöhykkeitä** jokaiselta riviltä ja selviydy **helikopteriin** mahdollisimman monta **dinomerkkiä** mukanaasi!

VALMISTELU

- Poimi korttipakasta kaikki **harmaaselkäiset kortit** (B), sekoita ne ja aseta ne kuvapuoli alas päin sivummalle. Tämä on nostopino.
- Poimi **väriselkäiset kortit** (D) ja aseta ne ruudukoksi, jossa on 6 riviä ja 4 saraketta¹. Joka rivillä on oltava taustaltaan samanväriset kortit kaikissa neljässä sarakkeessa. Aseta kortit kuvapuoli alas päin.
- Aseta **helikopterikortti** ruudukan loppuun.
- Anna jokaiselle pelaajalle 1 **tiesulkumerkki** (C), 2 **dinomerkkiä** (E)², ja 1 **pelaajamerkki** (F).

¹Jos pidät haasteista, voit lisätä rivien määrää! Jokaisesta pelilaatikosta saa enintään 10 riviä.

²Jos pelaaja on enemmän kuin kolme, anna kullekin vain 1 dinomerkki.

OHJEET

Kaikki pelaajat aloittavat ensimmäiseltä riviltä ja etenevät rivi kerrallaan pitkin, kunnes he pääsevät **helikopterin** luo (katso oikealla).

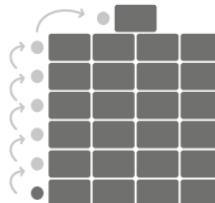
Pelaajat käännytävät vuorotellen kortin toiveenaan löytää turvavyöhyke!

Turvavyöhykkeet ovat keino päästä seuraavalle riville. Jos pelaaja löytää sellaisen, hän pääsee seuraavalle riville.

Korttirivi on sekoitettava jokaisen pelivuoron jälkeen, jottei seuraava pelaaja tiedä **turvavyöhykkeiden**, **toimintakorttien** ja **vaaravyöhykkeiden** sijaintia. Pelaajaa sekoittaa rivin, jolta on etsinyt, riippumattaa siitä, minkä kortin hän löytää. Kun kortit on sekoitettu, pelivuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Turvavyöhykkeet (D)

Jippii! Siirry seuraavalle riville ja ota itsellesi **dinomerkki**! Jos kerättävät merkit loppuvat pelin aikana, saat ottaa pelimerkin siltä pelaajalta, jolla on niitä eniten!



Toimintakortit (D2)

Ne vaikuttavat heti! Pelattuasi vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Vaaravyöhykkeet (D3)

VOI EI! No, pelko pois! Ota kortti nostopinosta ja katsa, pelastaako **turvavyöhyke** tai **toimintakortti** sinut! Kun olet pelannut vuorosi, aseta nostopakan kortti pakan alimmaiseksi, sekoita rivi ja anna vuoro seuraavalle pelaajalle!

Nostopakan kortit

Korttisarjat ovat samoja kuin väriselkäiset, mutta näissä on yllätyskiä!

Vaaravyöhykkeet

Huono tuuri... palauta yksi **dinomerkki** ja jää nykyiselle rivillesi. Vuorosi on ohi!

Turvavyöhykkeet

Siirry rivi eteenpäin, pelimerkkisi ovat turvassa mutta et saa poimia uitta merkkiä. Vuorosi on ohi!

Toimintakortit

Nämä kortit vaikuttavat heti. Toimi, kuten kortissa sanotaan, ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

Helikopterikortti (A)

Etenne **helikopterikorttiin**, kun löydät turvavyöhykkeen viimeiseltä riviltä! Ensimmäinen pelaaja, joka ehtii **helikopterille**, saa 1 **dinomerkin**. Pelaajat jatkavat pelaamista, kunnes kaikki pääsevät **helikopterille**... mutta se vaatii rohkeutta!

Tiesulku (C)

Tiesulut estäävät pelaajia liikkumasta rivin eteenpäin, ja vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle. Käytä **tiesulkumerkkiäsi** viisaasti, saat käyttää sitä pelissä vain kerran ja vasta sitten, kun joku pelaaja on paljastanut **turvavyöhykkeen**.

PELIN VOITTAMINEN

Peli päättyy, kun kaikki pelaajat ovat päässeet **helikopterille**. Pelaaja, jolla on eniten **dinomerkkejä**, voittaa! Jos merkit jakautuvat tasan, voittaja on ensin **helikopterille** ehtinyt!

MARKMIÐ LEIKSINS

Leitaðu að öryggissvæði í hverri röð og náðu að þyrlunni með flest risaeðlumerkin!

UPPSETNING

- Taktu öll **gráu spilin** (B) úr stoknum, stokkaðu þau og leggðu þau á grúfu til hliðar. Þetta er stokkurinn sem dregið er úr.
 - Taktu öll **lituðu spilin** (D) og búðu til mynthur með 6 röðum og 4 dálkum¹. Hver röð verður að vera af sama lit þvert á alla 4 dálkana. Leggðu spilin á grúfu.
- Leggðu **þyrluspilið** við endann á mynstrinu.
- Láttu alla þátttakendur fá 1 **vegatálmamerki** (C), 2 **risaeðlumerki** (E)², og 1 **leikmannamerki** (F).

¹Ef þú elskar áskoranir skaltu bæta við röðum! Það eru allt að 10 raðir tiltækar í hverjum leikjakassa

²Ef þú ert að spila við 3 eða fleiri gefurðu hverjum 1 risaeðlumerki

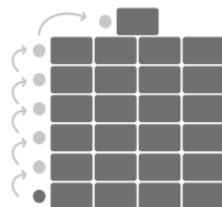
SPILAREGLUR

Allir byrja eftir röð eitt og halda áfram eftir hverri röð uns þeir komast í **þyrluna** (sjá hægra megin).

Þátttakendor skiptast á að snúa við spili í von um að finna **öryggissvæði!**

Öryggissvæði eru leið þín í næstu röð. Þegar þátttakandi finnur sílt heldur hann áfram á næstu röð.

Eftir hvert skipti skal stokka spilaröðina til að fela staðsetningu á **öryggissvæðum, aðgerðaspilum** og **hættusvæðum** fyrir næsta þátttakanda. Þátttakendor stokka röðina sem þeir leita að óháð hvaða spil þeir finna. Þegar búið er að stokka heldur næsti þátttakandi áfram.



Öryggissvæði (D)

Ojojo! Færðu í næstu röð og náðu í **risaeðlumerki!**

Ef merkin klárást hjá þér í leiknum máttu taka eitt frá þátttakandanum sem er með flest merki!

Aðgerðaspil (D2)

Þau taka gildi þegar í stað! Þegar þú ert búin/n tekur næsti við.

Hættusvæði (D3)

Ó-ó! *humm* ekki hræðast! Dragðu spil úr spilastokknum til að sjá hvort **öryggissvæði** eða **aðgerðaspil** verði þér til bjarga! Þegar þú ert búin/n að gera skaltu láta spilið, sem þú dróst, aftur neðst í spilastokkinn, stokka röðina og næsti þátttakandi á að gera!

Dragðu úr spilastokknum

Þau eru sama spilasett og lituðu spilin, með ýmsu óvæntu!

Hættusvæði

Óheppni... skilaðu **risaeðlumerkinu** og vertu áfram í sömu röð. Þú ert búin/n að gera!

Öryggissvæði

Haltu áfram eina röð, merkin þín eru örugg, en ekki taka upp annað. Þú ert búin/n að gera!

Aðgerðaspil

Ææææ, þau eru framkvæmd þegar í stað. Gerðu eins og spilið segir og næsti þátttakandi gerir.

þyrluspil (A)

Haltu áfram að **þyrluspilinu** þegar þú hefur fundið **öryggissvæðið** í síðustu röðinni! Sá þátttakandi sem fyrstur kemst í **þyrluna** fær 1 risaeðlumerki. Þáttkendur spila uns allir hafa komist í **þyrluna**... ef þeir þora!

Vegatálmi (C)

Vegatálmar koma í veg fyrir að þáttkendur færist fram um röð og þeim verður sleppt úr eina umferð. Sparaðu **vegatálmerkin** því að það er aðeins hægt að nota þau einu sinni í leik og eftir að þátttakandi hefur afhjúpað **öryggissvæðið**.

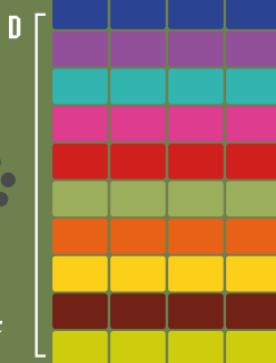
SIGUR Í LEIKNUM

Leiknum lýkur þegar allir þáttkendur hafa komist í **þyrluna**. Sá sigrar sem fær flest **risaeðlumerki!** Ef jafntefli verður, sigrar sá sem fyrstur kemst í **þyrluna!**



D1 D2 D3

A



B



WATCH THE QUICK START GUIDE:



WWW.JURASSICWORLD.COM
© UCS LLC and Amblin

www.shuffle.cards