



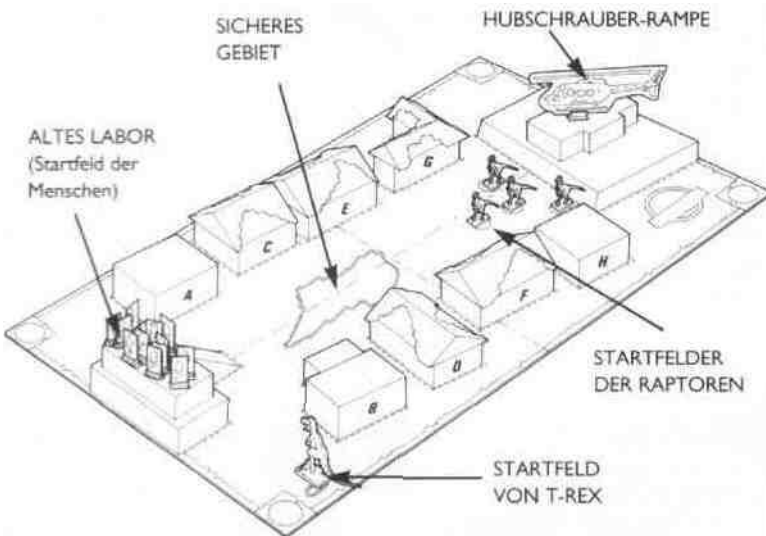
SPIELANLEITUNG 2 oder mehr Spieler

INHALT

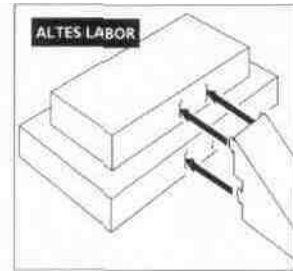
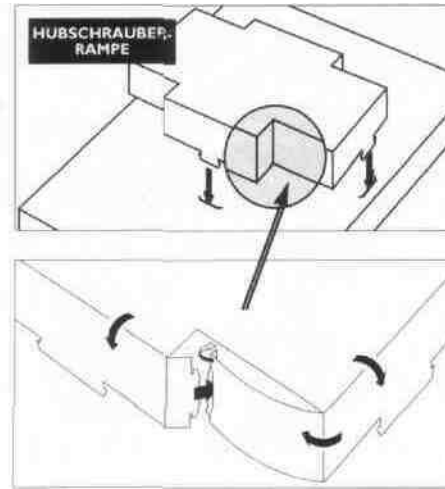
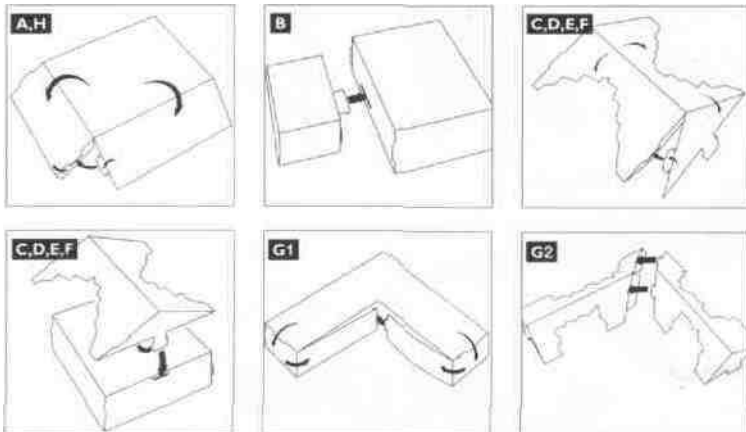
Kunststoff-Teile: 1 T-Rex-Spielfigur, 4 Raptor-Figuren, 13 Standfüße, 5 Würfel. **Karton-Teile:** 12 Spielfiguren. 1 Hubschrauber, 10 dreidimensionale Gebäude. Spielplan, Aufkleberbogen, Spielanleitung.

ZUSAMMENBAU

Um das Spiel richtig aufzubauen, mußt Du Dir die Abbildung unten ansehen, die das aufgebaute Spiel zeigt. Baue dann die Teile entsprechend der nummerierten Abschnitte zusammen. Die Abbildung auf dem Schachtelboden kann Dir ebenfalls weiterhelfen.



1. **Lose** alle Dinosaurier-Figuren aus ihren Kunststoffrahmen. Nimm eine Sicherheitschere zu Hilfe, falls notwendig. Entferne alle scharfkantigen Stellen. Die Hilfe von Erwachsenen kann erforderlich sein.
2. Drucke alle »orgestanzten Kartonteile aus den Rahmen. **Lege** die Karte mit den Aufbewahrungshinweisen (X) zur Seite
3. **Setze** den Hubschrauber in einen Standfuß (Kunststoff). **Falte** die Spielfiguren der Menschen und **setze** sie wie gezeigt in die Standfüße ein.
4. Baue alle Gebäude zusammen, **indem Du sie entlang der gestrichelten Linien fetttest und dann die Laschen befestigst**, wie in der Abbildung gezeigt
5. Bereite dann auf gleiche Weise die Dächer vor und **setze** sie **auf die** entsprechenden **Gebäude**. Befestige die Dächer, in dem du die Laschen wie gezeigt in die Gebäude schiebst.
6. Befestige alle Aufkleber auf den Würfeln. Achte darauf, daß die schwarzen Aufkleber (A & B) auf die schwarzen Würfel kommen, die grünen Aufkleber (C & D) auf die weißen Würfel und die roten Aufkleber (E) auf den roten Würfel.



DIE VORBEREITUNG DES SPIELS

Siehe auch die Abbildung oben - Zusammenbau des Spiels.

1. Setze alle nummerierten Gebäude auf die entsprechenden Felder des Spielplans.
2. Stelle alle menschlichen Spielfiguren auf ihr Startfeld oben auf dem Alten Labor (am Ende des Spielplans). Setze den Hubschrauber auf seine Rampe am anderen Ende des Spielplans.
3. Setze Tyrannosaurus Rex auf sein Startfeld neben dem "Ahen Labor". **Setze dann die Raptoren** auf ihre Felder vor der Hubschrauber-Rampe.
4. Nun bildet ihr **zwei** Gruppen: eine Gruppe **spielt die Menschen**, die andere Gruppe **die Dinosaurier**.

Nun seid ihr bereit für das Spiel - seid ihr aber auch bereit, um euer Leben zu retten?

ZIEL DES SPIELS

Wenn Du zum Team der Menschen gehörst

- **Bring** mindestens drei Menschen lebend **heraus** - in die **Sicherheitszone der Hubschrauber-Rampe!**

Wenn **Du** zum Team der Dinosaurier **gehörst**

- **Fange** so viele Menschen wie möglich, um zu verhindern, daß sie die Rampe des Hubschraubers erreichen.

DER SPIELABLAUF - Regeln für Menschen und Dinosaurier DER WETTLAUF DER MENSCHEN - UM ZU ÜBERLEBEN

Tödliche Dinosaurier streifen frei auf der Insel umher und ihr seid in dieser Falle gefangen! Um die Dinosaurier zu schlagen, müßt ihr mindestens drei Menschen in die Sicherheitszone am wartenden Hubschrauber bringen, Und das geht so:

Die beiden Teams kommen abwechselnd dran; in jeder Runde ist ein anderer Spieler an der Reihe - **er** würfelt und macht seinen Zug. Den allerersten Zug macht das Team **der** Menschen. **Vergeßt aber nicht**, daß die **Spieler dieses Teams zusammenarbeiten müssen**, um **möglichst viele Menschen zu retten!**

Wenn Du an der Reihe bist, wirfst Du die zwei weißen Würfel - und führst aus, was sie bestimmen. Einer der Würfel sagt Dir, wie viele Felder weit Du ziehen darfst oder ob zu einem Gebäude springen kannst. Der andere Würfel sagt Dir, ob Du Deinen Zug beenden müßt oder ob Du weiter an der Reihe bist!



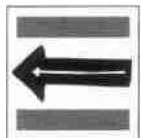
Ziehe **um so** viele Felder weiter.



Springe zu einem anderen Gebäude.



Beende Deinen Zug.



Würfle noch einmal.

WIE GEZOGEN WIRD

Ziehe eine beliebige Spielfigur Deines Teams entsprechend dem Würfelerggebnis (**Du darfst in jedem Zug nur eine** Spielfigur bewegen - das **kann** aber in jedem **Zug** eine andere sein).

- Menschen dürfen nur auf **den runden Feldern** ziehen. **Diese runden Felder sind durch eine** punktierte Linie verbunden.
- In der Mitte des Spielplans liegt ein "sicheres Gebiet". Dort können Dich **die Dinosaurier nicht** erreichen. Du betrittst das Gebiet über die Pfeilfelder.
- Du darfst Deine Spielfigur nicht auf ein Feld ziehen, auf dem schon ein **anderer Mensch** steht. **Du** kannst aber an ihm vorbeiziehen oder auf dem Feld davor anhalten.
- Du darfst durch ein Gebiet ziehen, das von einem Raptor besetzt ist oder auch darin anhalten. Aber sei vorsichtig! Wenn Deine Spielfigur am Ende des Zuges immer noch in dem Gebiet **des** Raptors sieht, wird sie automatisch Opfer des Raptors und muß aus dem Spiel ausscheiden.

Das Betreten von Gebäuden

Versuche Dich in den Gebäuden vor den **Dinosauriern zu verstecken** (In **Gebäuden dürfen sich** beliebig viele Menschen versammeln).

- Du kannst ein Gebäude betreten, wenn Du auf einem runden Feld mit einem Pfeil landest (Du mußt das Feld mit genauer Würfelzahl erreichen). Wenn Deine Spielfigur auf einem Pfeilfeld landet, setzt Du sie auf das Dach des Gebäudes, das sich neben diesem Pfeilfeld befindet (im Gebäude heißt also immer auf dem Dach).
- Wenn Du mit einer Spielfigur ein Gebäude verlassen möchtest, mußt Du warten, bis Du wieder an der Reihe bist- Verlasse dann das Gebäude über das Pfeilfeld, über das Du gekommen bist- Du kannst jedes Gebäude so oft betreten und verlassen, wie Du möchtest- Die einzige Ausnahme bildet das "Alte Labor"; Menschen können ihr Starrfeld verlassen, aber sie dürfen nicht wieder dorthin zurück ziehen!

Springen in die Sicherheit

Befindet sich eine Spielfigur auf einem Gebäude mit dem Spring-Symbol und Du würfelst das Spring-symbol, so darfst Du, wenn Du möchtest, auf das nächste Gebäude springen (in die Richtung, die der Pfeil auf dem Gebäude zeigt). Wenn Du Dich für das Springen entscheidest, mußt Du danach Deinen Zug beenden, auch wenn Du das Symbol "Nochmal würfeln" auf dein anderen Würfel geworfen hast.



Springe!



Land hier!

Deinen Zug beenden

Wenn Du das Symbol "Nochmal würfeln" geworfen hast, bist Du noch einmal an der Reihe, Du würfelst noch einmal und ziehst Deine Spielfigur - eventuell auch mehrmals, bis der Würfel das Symbol "Ende Deines Zuges" zeigt. Tritt das ein, mußt Du nach dem Bewegen eines Menschen Deinen Zug beenden.

Das Spiel gewinnen

Sobald drei oder mehr Menschen-Figuren die Sicherheit der Hubschrauber-Rampe erreicht haben, hat Dein Team das Spiel gewonnen!

DIE VERFOLGUNGSJAGD DER DINOSAURIER

Ihr, die Dinosaurier, beherrscht die Insel - aber die Menschen versuchen, zu flüchten! Laßt nicht zu, daß sie die sichere Zone an der Hubschrauber-Rampe erreichen, denn dann seid ihr verloren! Um die Menschen an der Flucht zu hindern, müßt ihr sie suchen und vernichten - einen nach dem anderen. Und das geht so:

Wählt einen Spieler eures Teams, der beginnt und würfete dann, nach dem Zug der Menschen, ist ein anderer von euch an der Reihe. Vergoßt nicht, daß die Mitglieder eures Teams zusammenarbeiten müssen, um möglichst viele Menschen zu vernichten!

Wenn Du an der Reihe bist, wirfst Du die zwei schwarzen und den roten Würfel - und führst aus, was sie bestimmen. Einer der schwarzen Würfel sagt Dir, durch wie viele Gebiete Du ziehen darfst und ob Du ein Gebäude betreten kannst. Der andere schwarze Würfel sagt Dir, ob Du Deinen Zug beenden mußt oder ob Du weiter an der Reihe bist! Der rote Würfel erlaubt es Dir, den Tyrannosaurus Rex näher zum "Alten Labor" zu bewegen, in dem sich die Menschen verstecken!



Ziehe durch so viele Gebiete.



Betrete ein Gebäude.



Beende Deinen Zug.



Würfle noch einmal.



Ziehe ein Feld vorwärts.



Du darfst nicht ziehen.

WIE GEZOGEN WIRD

Ziehe eine beliebige Raptor-Figur Deines Teams entsprechend dem Würfelergebnis (Du darfst in jedem Zug nur einen Raptor bewegen - das kann aber in jedem Zug ein anderer sein).

- Raptoren bewegen sich in den größeren Gebieten des Spielplans (sie haben rote Grenzen) und können von einem Gebiet in ein benachbartes ziehen.
- Du darfst einen Raptor nicht in ein Gebiet ziehen, in dem sich schon ein anderer Raptor befindet. Du darfst aber durch ein Gebiet eines anderen Raptors hindurch ziehen.
- Du darfst nicht von einem Gebiet in ein anderes ziehen und im gleichen Zug wieder in das erste Gebiet zurück. Wenn Du den Raptor wieder zurück bewegen willst, mußt Du warten, bis Du wieder an der Reihe bist.

Das Betreten von Gebäuden

Um ein Gebäude zu betreten, mußt Du den Raptor in ein Gebiet bringen, das ein Symbol "Geborsten" direkt neben einem Gebäude zeigt. Stelle den Raptor auf dieses Symbol. Jetzt mußt Du noch das Symbol "Betrete ein Gebäude" mit einem schwarzen Würfel werfen, um das Gebäude betreten zu können.

Wenn Du den Raptor in das Gebäude ziehst, setzt Du ihn auf das Dach und vernichtet automatisch alle Menschen hier!

Wenn Du einen Raptor aus einem Gebäude ziehen willst, wartest Du, bis Du an der Reihe bist. Verlasse das Dach über das Geborsten-Feld, über das Du gekommen bist. Du kannst jedes Gebäude beliebig oft betreten und verlassen.

Raptoren dürfen das "Alte Labor" nicht betreten, auch nicht die Hubschrauber-Rampe und die Sicherheits-Zone in der Mitte des Spielplans.

Vernichten der Menschen

Raptoren können Menschen vernichten ...

- wenn sie ein Gebäude mit Menschen betreten.
- wenn sie ein Gebiet durchqueren oder darin landen, in dem sich Menschen befinden,
- wenn sich ein Mensch (oder mehrere), zu Beginn eines Dinosaurierzuges, in einem Gebiet mit einem Raptor aufhält

Alle Menschenfiguren, die vernichtet wurden, werden aus dem Spiel genommen.

Tyrannosaurus Rex bewegen

Versuche, alle Menschen zu verfolgen, die aus dem "Alten Labor" kommen! Jedesmal, wenn Du an der Reihe bist, wirfst Du den roten Würfel. Jedesmal, wenn Du eine "1" würfelst, ziehst Du T-Rex auf seinem Weg um ein Feld weiter. Würfelst Du das Symbol "Du darfst nicht ziehen", muß der T-Rex an seinem Platz stehen bleiben - bis der nächste Spieler Deines Teams an der Reihe ist. Erreicht der T-Rex das Ende seines Weges und Du würfelst eine "1", so kann er das "Alte Labor" betreten und alle Menschen vernichten, die sich noch dort aufhalten. Sobald der T-Rex das "Alte Labor" betreten hat, kann der rote Würfel aus dem Spiel entfernt werden. Er wird nicht mehr benötigt und T-Rex bleibt im "Alten Labor".

Deinen Zug beenden

Wenn Du das Symbol "Nochmal würfeln" geworfen hast, bist Du noch einmal an der Reihe. Du würfelst noch einmal und ziehst einen Raptor - eventuell auch mehrmals, bis der Würfel das Symbol "Ende Deines Zuges" zeigt.

Das Spiel gewinnen

Wenn Du es schaffst, daß nicht mehr als zwei Menschen-Figuren die Sicherheit der Hubschrauber-Rampe erreichen, hat Dein Team das Spiel gewonnen! Das andere Team muß mindestens drei Menschen zur Rampe bringen, um zu gewinnen.

SPIELTIPS

Tips für die Menschen

- Versucht, so viele Menschen wie möglich aus dem "Alten Labor" herauszuziehen, bevor der T-Rex dieses Labor betritt.
- Versteckt nicht zu viele Menschen gleichzeitig in einem Gebäude - kommt ein Raptor herein, wird er alle auf einmal vernichten.
- Versucht, die Menschen-Figuren so gleichmäßig wie möglich zu bewegen. Wenn man sich nur auf einen oder zwei Menschen konzentriert, können die anderen in große Gefahr geraten.

Tips für die Dinosaurier

- Versucht, so schnell wie möglich das "Alte Labor" zu erreichen, bevor es alle Menschen verlassen haben.
- Verteilt eure Raptoren über das Spielfeld und versucht, möglichst viele Fluchtwege der Menschen zu versperren.
- Versucht, die Gebäude zu erreichen, in denen sich mehrere Menschen verstecken, um so alle Menschen dort gleichzeitig zu vernichten!

EINE ANDERE AUFGABE

Abwechselnd übernehmen die Teams je einmal die Menschen und einmal die Dinosaurier. Nach zwei Spielen wird gewertet. Es gewinnt das Team, das die meisten Menschen retten konnte. Versucht, eine Rekordliste aufzustellen und immer wieder ein besseres Ergebnis zu erzielen!

AUFBEWAHRUNG DES SPIELS

Packe das Spiel entsprechend den "Aufbewahrungshinweisen" auf der separaten Karte (X) zusammen.

MB

THE LOST WORLD: JURASSIC PARK ©1997 U.C.S., Inc. and Amblin.
 Spiel ©1997 Hasbro International Inc. Alle Rechte vorbehalten.
 Vertrieb in Deutschland durch Hasbro Deutschland GmbH, Overweg 29, D-59494 Soest.
 Vertrieb in Österreich durch Hasbro Österreich GmbH, Davidgasse
 Vertrieb in der Schweiz durch Hasbro Schweiz AG, Alte Bremgartenstrasse 2, CH-8965 Berikon.
 92-94, A-1100 Wien.

13412D0197