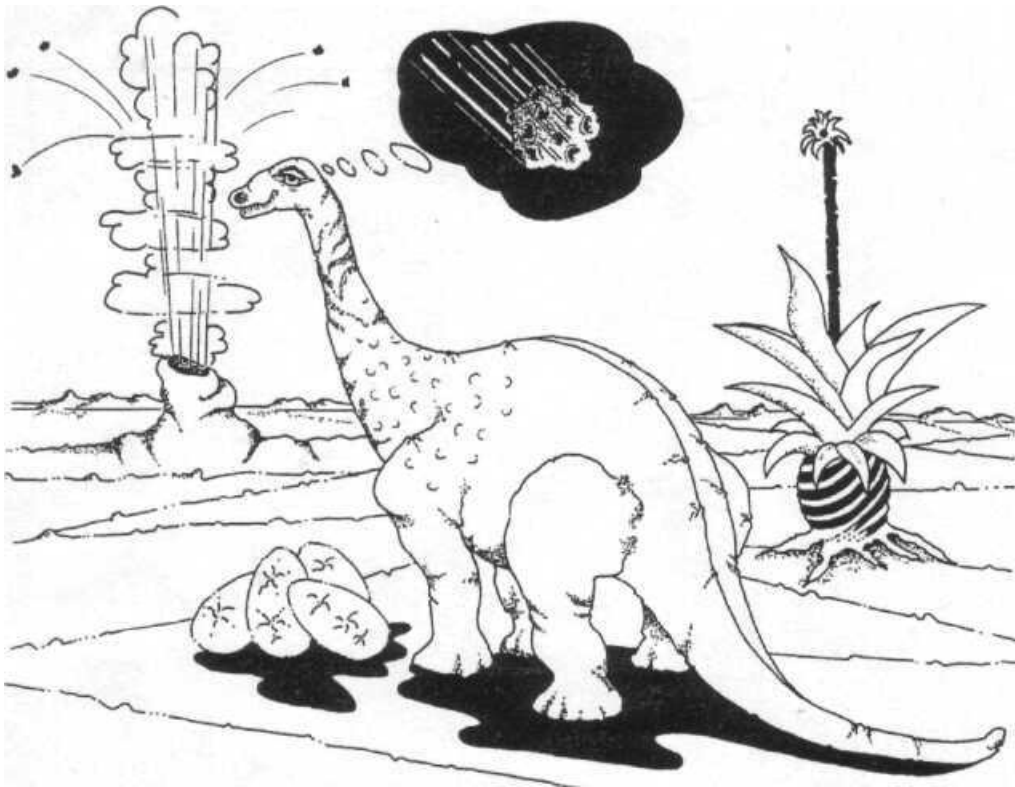


DINO

SPIELREGEL



Eine Expedition in ein Land vor unserer Zeit

DINO

Für 2 bis 6 Spieler ab 8 Jahren.

Von Reinhold Wittig

Wo sind sie hin, die Dinos, die Bronto- und Stegosaurier?

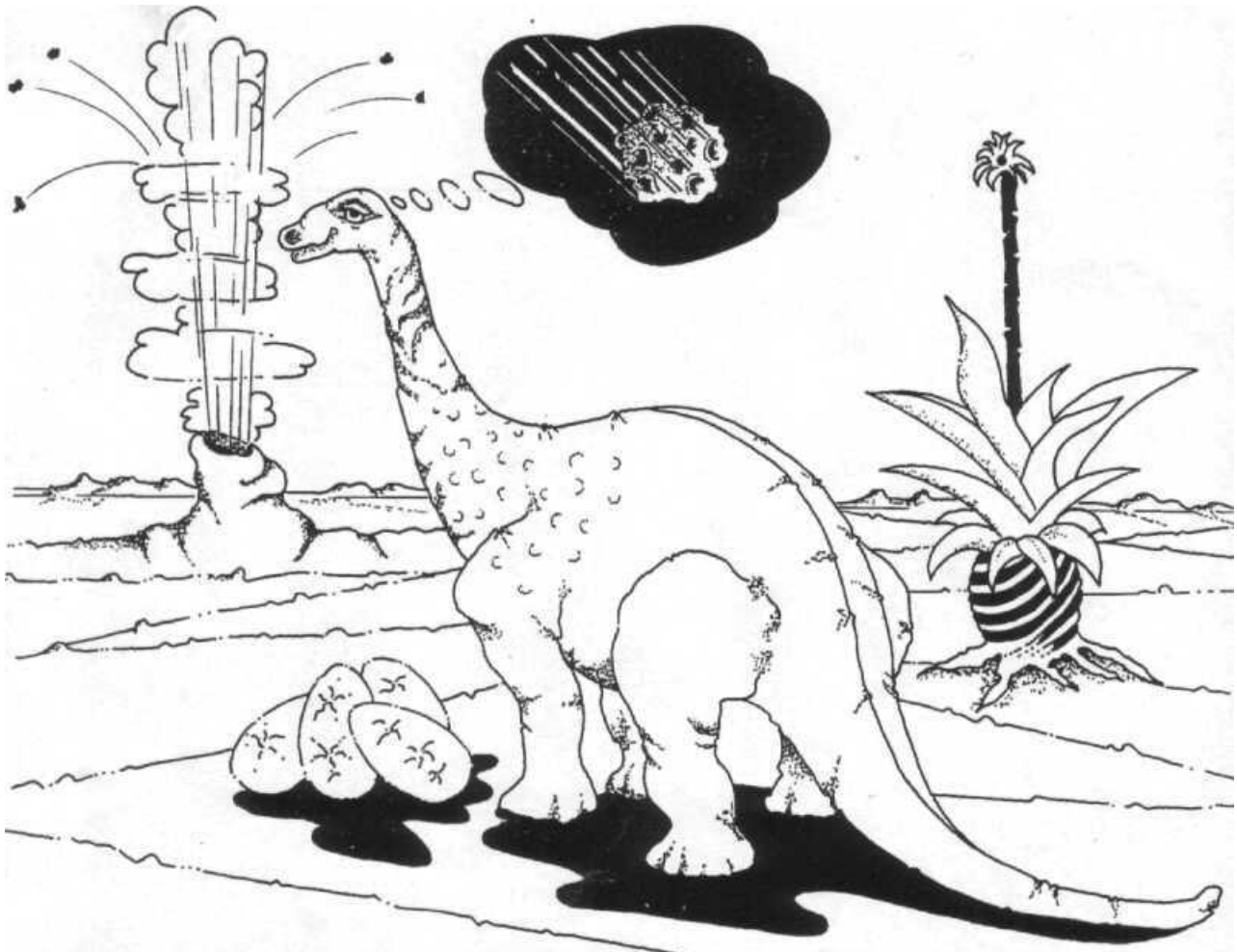
Genau weiß es keiner, aber wahrscheinlich kam aus dem Weltall ein riesengroßer Meteorit geflogen und knallte mitten auf den frischgedeckten Frühstückstisch. Das war das Ende.

Da gibt es nur eine Chance: Hinein in die Zeitmaschine, zurück in die Kreidezeit und Saurierbabys in die Gegenwart retten.

Das ist gar nicht so schwer, denn Dino und seine Freunde wohnen, wenn sie noch ganz klein sind, in Eiern. Also möglichst viele verschiedene Eier einsammeln und schnell zurück in die Zeitmaschine, bevor der Meteorit einschlägt. Aber Achtung! Ganz unauffällig an den Sauriereltern vorbei, denn die stehen überall im Weg herum.

Das Spielmaterial

| | |
|-------------|---------------------------------------|
| 1 Spielplan | 36 Holzchips als Saurier-Eier |
| 5 Saurier | 12 Spielfiguren (je 2 in einer Farbe) |
| 1 Meteorit | 1 Spielregel |

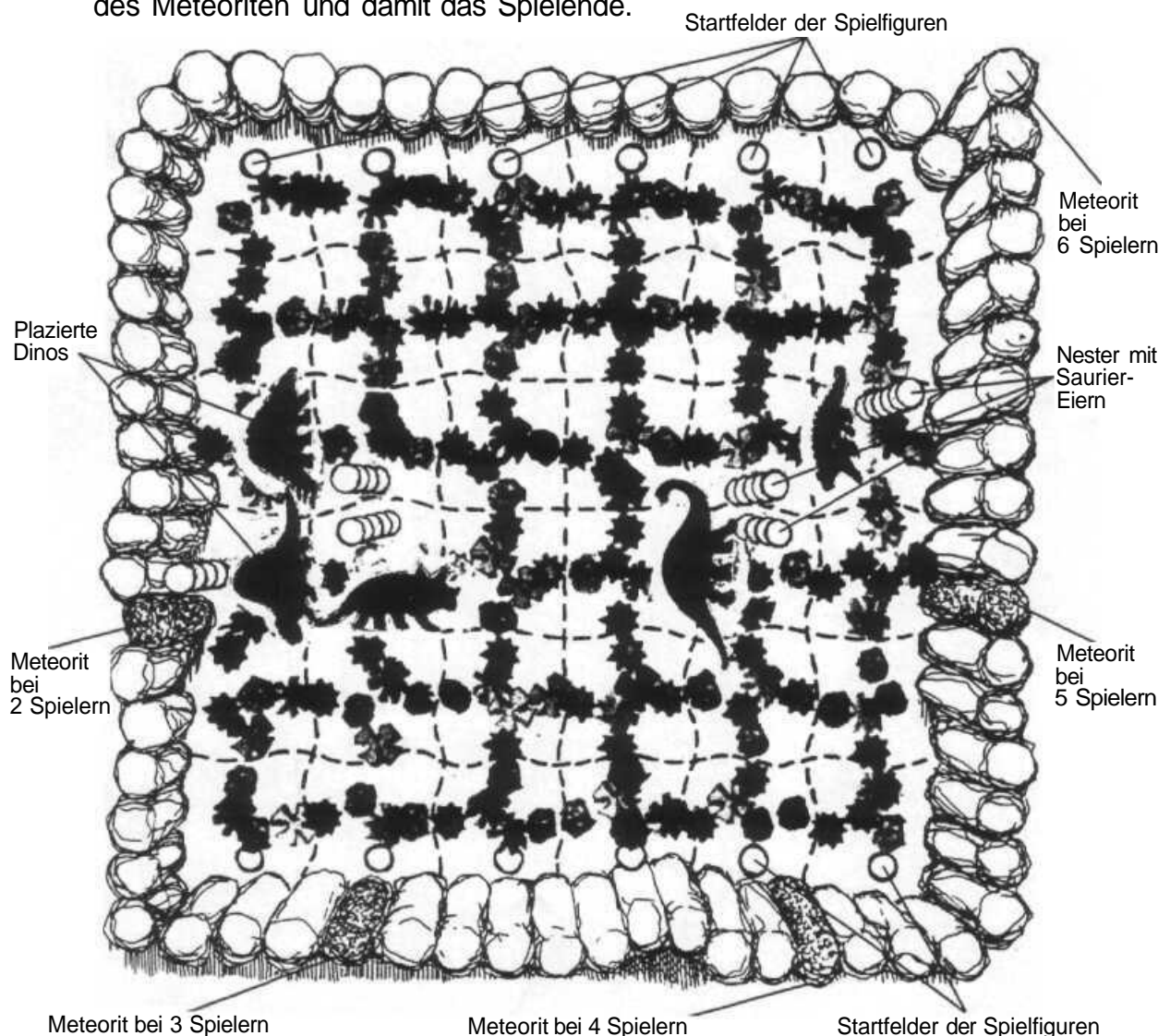


Das Spielziel

Wer möglichst viele verschiedene Saurier-Eier einsammeln und in unsere Zeit retten kann, gewinnt das Spiel.

Der Spielplan

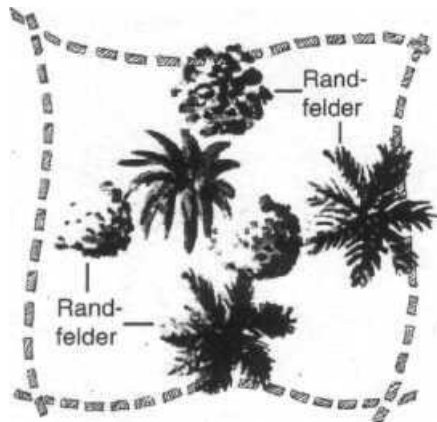
Der Spielplan ist in 36 Quadrate mit bis zu 6 Feldern eingeteilt. Büsche und Bäume stellen diese Felder dar und dienen der Bewegung der Spielfiguren. An zwei gegenüberliegenden Seiten befinden sich je 6 Startfelder, die farblich gekennzeichnet sind. Das sind die Punkte auf denen die Spieler durch die Zeitmaschine angekommen sind (siehe Abbildung). Um die Spielquadrate herum verläuft eine Bahn aus großen Felsen. Hier wird der Meteorit entlang gezogen. Er beginnt je nach Spielerzahl an unterschiedlichen Stellen der Felsenbahn und wird im Uhrzeigersinn weitergesetzt. Das Erreichen des letzten Feldes bedeutet den Einschlag des Meteoriten und damit das Spielende.



Die Vorbereitungen

Jeder Spieler erhält die zwei Spielfiguren einer Farbe und setzt sie auf die passenden Startfelder. Der Weg des Meteoriten zur Erde hängt von der Spielerzahl ab. Der Meteorit wird also gemäß der Abbildung (siehe Seite 2) und der Anzahl der Spieler auf sein Startfeld gesetzt. Um den Spielverlauf zu erschweren, können erfahrene Spielrunden die Bahn des Meteoriten individuell verkürzen.

Gemeinsam wählen die Spieler die Lage der sechs Saurier-Nester aus. Dafür kommt jedes Randfeld in einem Quadrat in Frage - niemals die beiden mittleren Felder (siehe Abbildung). In den Quadraten mit den Startfeldern dürfen keine Nester plaziert werden.



Die Eier (= Holzchips) einer Farbe werden als Stapel auf die gewählten Felder gestellt. Die Anzahl der Eier pro Nest ist eines mehr, als die Anzahl der teilnehmenden Spieler. Bei vier Spielern also fünf Eier in jedem Nest. Bei sechs Spielern gibt es nur sechs Eier pro Nest.



Abbildung gestapelter "Eier"

Nun darf noch jeder Mitspieler, außer dem Startspieler, einen Saurier als Blockade setzen. Die Saurier stellt man dazu direkt auf die gestrichelte Linie, die zwei Quadrate voneinander trennt. Kein Quadrat mit Startfeldern darf dabei von einem Saurier blockiert werden. Mindestens 3 Saurier müssen eingesetzt werden. Die Sauriereltern bleiben im ganzen Spiel stur auf ihrem Platz stehen und beobachten verwundert den Meteoriten. Mit ihnen kann man zum Beispiel bewirken, daß Saurier-Nester nur von einer Seite aus zu erreichen sind.

Es empfiehlt sich, bei der ersten Partie die in der Abbildung gezeigte Situation aufzubauen, um die Tücken zu lernen, die schon mit der Platzierung von Nestern beginnen.

Der Spielverlauf

Der älteste Spieler beginnt. Die anderen folgen jeweils im Uhrzeigersinn. Der Spieler, der an der Reihe ist, hat jedesmal vier Bewegungspunkte zur Verfügung. Er kann damit einen seiner beiden Spielsteine bis zu vier Felder weit ziehen, wobei jedes gesetzte Feld einen Punkt kostet. Verbraucht der Spieler nicht alle vier Punkte, wird mit dem Rest der Meteorit auf seiner Bahn vorwärts gesetzt. Ein Spieler kann auch alle vier Punkte dem Meteorit zugute kommen lassen, wenn er keine seiner Figuren bewegt.

Die vier Bewegungspunkte dürfen nicht auf beide Spielsteine aufgeteilt werden! Vor- und Rückwärtsziehen in einem Zug ist nicht gestattet. Ausgewachsene Saurier und Nester mit Eiern stellen Hindernisse dar. Durch vollständig geleerte Nester darf gezogen werden.

In einem Forschungsquadrat darf immer nur ein Spielstein stehen. Das Hindurchziehen ist erlaubt und andere Spielsteine dürfen dabei übersprungen werden. Dieser Regelpunkt führt dazu, daß man mit seinen Spielsteinen auch immer einen Teil der Wege blockieren kann. Mit vier Bewegungspunkten kommt ein anderer Spieler nämlich nicht gradlinig und auch nicht immer rechtwinklig abbiegend über ein besetztes Quadrat hinweg.

Das Sammeln von Eiern

Hält ein Forscher bei seinem Zug direkt vor einem Nest, darf er ein Saurier-Ei einsammeln. Sind noch Bewegungspunkte übrig, müssen diese mit dem Meteorit gezogen werden.

Es dürfen nicht nacheinander zwei oder mehr Eier aus demselben Nest genommen werden. Die Spielfigur muß das Quadrat mit dem Nest erst einmal verlassen haben. Danach kann sie zurückkehren und ein weiteres Ei entnehmen. Um dies zu gewährleisten, muß ein Spieler immer das zuletzt gesammelte Ei offen vor sich liegenlassen, die anderen gesammelten Eier sollte man vor den Mitspielern verborgen halten.

Die Wertung

Jedes gesammelte Ei zählt einen Punkt. Jede Sorte (=Farbe) bringt weitere fünf Punkte.

Beispiel: Ein rotes, ein grünes und zwei blaue Eier ergeben 4 Punkte für die vier gesammelten Eier und drei mal 5 Punkte für die gesammelten Sorten. Dies ergibt zusammen 19 Punkte.

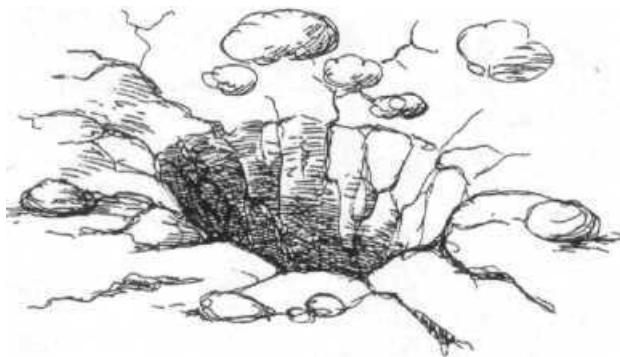
Wichtig ist also das Sammeln aus möglichst vielen Nestern!

Das Spielende

Das Spiel ist zu Ende, wenn der Meteorit einschlägt, also das letzte große Feld seiner Bahn erreicht. Wenn der drohende Einschlag dicht bevor steht, sollte man also unbedingt versuchen mit seinen Spielfiguren die rettenden Startfelder und somit die Zeitmaschine zu erreichen. Dabei darf man die Figuren auf ein beliebiges Startfeld zurückbringen und nimmt sie dann sofort vom Spielplan.

Das Spiel kann vorher enden, wenn alle vor dem Einschlag in Sicherheit sind. Hat ein Spielstein einen rettenden Punkt erreicht, kann er nicht wieder ins Spiel gebracht werden und wird sofort vom Plan genommen. Ein Spieler der keine Figur mehr auf dem Spielplan hat, muß weiterhin, wenn er an der Reihe ist, mit seinen Punkten den Meteorit weitersetzen.

Für alle Spielfiguren, die bei dem Meteoriten-Einschlag noch auf dem Spielplan sind, werden nun die Felder gezählt, die sie benötigen, um ein rettendes Startfeld zu erreichen. Jedes dieser Felder wird mit einem Punkt von der Summe der gesammelten Eier abgezogen. Wer am Ende die meisten Punkte übrig hat, gewinnt das Spiel.








Varianten

1. Um den Spielverlauf zu erschweren, kann man die Bahn des Meteoriten weiter verringern.
2. Das Spiel wird "härter", wenn die Anzahl der Eier in jedem Nest genau der Anzahl der Mitspieler entspricht oder gar um eines weniger ist.
3. Für zwei oder drei Spieler empfiehlt es sich, daß die Spielfiguren nur über die Startfelder ihrer eigenen Farbe den Spielplan verlassen dürfen. Die andersfarbigen Startfelder dürfen dann nicht betreten werden.

Nachwort

Wohl jeder weiß, daß Zeitreisen, wie unsere Expedition in die Kreidezeit utopisch sind. Es gibt aber noch eine andere Fiktion in diesem Spiel. Die Saurier, die mitspielen, haben nicht alle in der Oberkreide gelebt, sondern drei von ihnen schon wesentlich früher. Sie wurden aber für "Dino" wegen ihrer Schönheit und Bekanntheit ausgesucht. Über ihr Vorkommen in der Erdgeschichte gibt folgende Tabelle Auskunft:

| | | Erdzeitalter in Millionen Jahren | |
|--------------|---|----------------------------------|----------------|
| Triceratops |  | Tertiär | 65 Mio. Jahre |
| Ankylosaurus |  | Kreide | |
| Stegosaurus |  | | 135 Mio. Jahre |
| Brontosaurus |  | Jura | |
| | | Trias | 205 Mio. Jahre |
| | | Perm | 248 Mio. Jahre |
| Dimetrodon |  | Karbon | 295 Mio. Jahre |

Wer die Welt der Saurier fast richtig erleben möchte, sollte sich zum Beispiel das "Naturdenkmal Saurierfährten Münchehagen", Stadtgemeinde Rehburg-Loccum, ca. 40 km westlich von Hannover, anschauen. Dort sind, auf 15.000 qm Fläche, zahlreiche Trittsiegel von Sauriern der Unterkreide erhalten. Unvergeßliche Eindrücke vermitteln auch die Naturhistorischen Museen, in denen komplette Saurierskelette ausgestellt sind, zum Beispiel das Senckenberg Museum in Frankfurt.

Dieses Spiel widme ich Henno, von dem ich das Vergnügen an der Geologie gelernt habe, und Karin, die mir gezeigt hat, die Geologie nicht zu ernst zu nehmen (Reinhold Wittig).

Das Spiel ist unter dem Namen "Iridium" erstmals 1987 bei der Edition Perlhuhn erschienen.