

Gra dla 2-4 graczy
w wieku 5-105 lat

autor gry: Reiner Knizia
ilustracje: Ewa Kaplarczyk

DINO FARMA

Elementy gry

21 kafelków dinozaurów



5 kafelków z łapą dinozaura



2 kostki z kolorami



Cel gry

Wygra gracz, który zdobędzie najwięcej kafelków.

Przygotowanie gry

Pomieszaj i ułóż losowo na stole wszystkie kafelki (z dinozaurami i odciskami łapy dinozaura).



Podaj kolorowe kostki najmłodszemu graczowi.

Przebieg gry

Najmłodszy gracz zaczyna. Rzuca kostkami tak, żeby każdy widział, co na nich wypadło. Teraz wszyscy jednocześnie starają się złapać dinozaura spośród leżących na stole, w kolorach wskazanych przez kostki. Gracz, który najszybciej położy rękę na właściwym kafelku, zdobywa go i kładzie przed sobą.

Przykład 1.

Na kostkach wypadły kolory: żółty i niebieski.
Trzeba złapać żółto-niebieskiego dinozaura!



Przykład 2.

Na obu kostkach wypadł fioletowy kolor.
Trzeba złapać dinozaura, który jest tylko
w jednym kolorze - fioletowym!



Wskazany dinozaur już został zdobyty?

Gdy wskazanego przez kostki dinozaura nie ma na środku stołu (został już zdobyty), gracze muszą złapać **łapę dinozaura** znajdującą się na środku stołu z najmniejszą dostępną wartością.

Najszybszy gracz zdobywa **zarówno łapę dinozaura, jak i dinozaura wskazanego przez kostki** (leżącego przed innym graczem). Gdy gracz ma już tego dinozaura przed sobą, zdobywa tylko łapę.

Przykład 3.

Na kostkach wypadły kolory: niebieski i zielony. Dinozaur w tych kolorach jest już zdobyty, więc gracze muszą złapać łapę z wartością 3 (jest to najmniejsza wartość leżąca na środku stołu).

Najszybszy gracz zdobywa łapę oraz zabiera przeciwnikowi niebiesko-zielonego dinozaura.



Uwaga!

Gdy gracz złapie niewłaściwego dinozaura (albo łapę o nieprawidłowym numerze), nic nie traci, ale w tej kolejce nie może łapać więcej dinozaurów.

Nowa kolejka

Gracz, który zdobył kafelek, rzuca kostkami w nowej kolejce. Gracze ponownie starają się złapać właściwego dinozaura.

Koniec gry

Gra kończy się, kiedy ostatnia łapa ze środka stołu zostanie zdobyta. Wygrywa gracz, który ma przed sobą najwięcej kafelków (dinozaurów + łap). W razie remisu wygrywa gracz, który zdobył najwięcej łap. Gdy nadal jest remis, wygrywa gracz, który zdobył łapę z większą wartością.

EGMONT.pl



Znajdziesz nas na:
Egmont Polska

Story House Egmont sp. z o.o.
ul. Inflancka 4c, 00-189 Warszawa
www.WydawnictwoEgmont.pl

© 2025 Story House Egmont sp. z o.o.

© 2025 Dr. Reiner Knizia. Wszystkie prawa zastrzeżone

Autor gry: Reiner Knizia

Ilustracje: Ewa Kaplarczyk

Product manager: Beata Sawoń

Koordinacja produkcji: Agnieszka Kupczyk

Opracowanie graficzne i DTP: Cezary Szulc

W razie braków elementów lub pytań do reguł

prosimy o kontakt: gryplanszowe@egmont.pl

Grę polecają:

