

Karty archeopteryksów nie powinny się stykać ani leżeć jedna na drugiej.

Teraz każdy z graczy otrzymuje jeden znacznik i następujący zestaw kart: 1 T-rex (fioletowa), 2 spinozaury (czerwone), 2 dilofozaury (niebieskie), 4 welociraptory (żółty).

Położcie swoje karty przed sobą, obok swojego znacznika. Będziecie używać tych kart do polowania. Nieużywane karty odłóżcie na bok.

Rozgrywka

Gra toczy się zgodnie z ruchem wskazówek zegara. Gracz, który potrafi zaryczeć jak T-rex rozpoczyna. Bierze pudełko i stawia je pionowo przed sobą wąskim bokiem ku sobie. Między pudełkiem, a dinozaurami w dżungli powinna być odległość, mniej więcej, o szerokości dłoni.

Następnie wybiera jednego ze swoich dinozaurów, którego wyśle na polowanie. Należy położyć kartę z odpowiednim dinozaurom na brzegu pudełka i popchnąć go w kierunku dżungli.



Gdzie wylądowała karta?

- **Twój dinozaur schwytał ofiarę:** Twoja karta wylądowała na jednej lub kilku innych kartach? Świetnie! Możesz zabrać wszystkie karty znajdujące się pod kartą twojego dinozaura ORAZ są od niego mniejsze. Przytrzymaj palcem kartę swojego dinozaura i ostrożnie wyciągnij cały łup. Całą zdobycz połóż pod swoim znacznikiem. Pozostałe dinozaury zostają na stole. Dotyczy to również dinozaura, którego wysłałeś na polowanie, zostaje tam, gdzie wylądował.



Twój spinozaur wylądował na archeopteryksie: **zdobyty**.



Twój spinozaur wylądował na T-reksie: **niezdobyty**.



Twój spinozaur dotyka archeopteryksa, ale nie leży na nim: **niezdobyty**.

- **Twój dinozaur chybił celu:** Twoja karta wylądowała na stole, ale nie przykrywa żadnej innej karty? Niestety nie schwytałeś niczego. Dinozaur, którego użyłeś zostaje tam, gdzie wylądował.
- **Twój dinozaur skoczył za daleko:** O nie! Użyłeś za dużo siły i twoja karta spadła ze stołu? Niestety ta karta jest już poza rozgrywką.

Wskazówka: Każda karta dinozaura zawiera kolorowe symbole. Pokazują które z dinozaurów są od niego mniejsze i mogą stać się jego łupem.



Rodzaje dinozaurów:

- Spinozaur (czerwony),
- Dilofozaur (niebieski),
- Welociraptor (żółty),
- Archeopteryks (zielony)



Po rozpatrzeniu polowania swoją turę rozgrywa następny gracz.

Uwaga: Karty, które zdobywacie stają się łupem i trafiają pod wasze znaczniki. Nie możecie wysłać tych dinozaurów na polowanie!

Koniec gry

Gra kończy się kiedy wyślecie wszystkie dinozaury na polowanie. Wszyscy gracze liczą zdobyte karty leżące pod ich znacznikami. Każdy dinozaur, niezależnie od rozmiaru, warty jest jeden punkt.

Gracz z największą liczbą kart łupu wygrywa grę i może zaryczeć niczym najstraszliwszy dinozaur. Jeśli dwóch lub więcej graczy posiada taką samą liczbę kart gra kończy się remisem.