

# T-REX



**HABA**<sup>®</sup>



**WARNING:**

**CHOKING HAZARD -**

Small parts. Not for children  
under 3 years.



# T-Rex



Ein turbulentes Schnapp-Spiel für  
2 - 4 Dino-Experten von 5 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Wolfgang Dirscherl

**Illustration:** Paletti-Grafik

**Redaktion:** Sina-Marie Straub

## Spielinhalt

12 Dino-Plättchen, 1 Farbwürfel, 1  
Symbolwürfel, 1 Spielanleitung

## Spielidee

Die Dinosaurier sind los! Seid ihr bei  
der turbulenten Suche nach den Urzeit-



Tieren dabei? Welcher Dino zuerst verfolgt wird, zeigen die Würfel. Der Schnellste darf den eingefangenen Dino behalten - bis ein anderer Dino-Experte die Nase vorn hat! Ziel des Spiels ist es, als erster drei Dinos zu sammeln.

## **Spielvorbereitung**

Legt die 12 Dino-Plättchen durcheinander und mit ein wenig Abstand zueinander in der Tischmitte aus. Platziert sie so, dass jeder Mitspieler gut an sie herankommen kann. Haltet die beiden Würfel bereit.

## **Spielablauf**

Gespielt wird gleichzeitig. Der älteste und somit erfahrenste Dino-Experte



darf beginnen und würfelt mit beiden Würfeln. Jetzt suchen alle gleichzeitig! Doch welcher Dino ist eigentlich der Richtige?

**Der Farbwürfel** zeigt die Farbe des gesuchten Dinos.

**Der Symbolwürfel** zeigt an, ob der Dino ein Symbol (Dino-Kralle) trägt oder nicht.



Wer den passenden Dino gefunden hat, schnappt schnell danach.



Einmal geschnappt, darf die Wahl nicht mehr geändert werden.

### **Hast du den gesuchten Dino?**

Super! Lege ihn vor dir ab.

### **Hast du den falschen Dino?**

Lege den Dino zurück in die Mitte.

Eine neue Runde beginnt und der nächste Spieler darf würfeln.

Schnappen alle nach den falschen Dinos, beginnt direkt eine neue Runde.

**Achtung!** Dinos, die vor dir liegen, können wieder geschnappt werden, wenn die Würfel entsprechend fallen. Beschütze also deine gesammelten Dinos und sei schneller als die anderen Spieler!



## Spielende

Gewonnen hat, wer zuerst drei Dinos einfangen und bei sich behalten konnte.

### **Auf der Urzeit-Expedition gelten drei wichtige Regeln!**

- Bevor die Würfel fallen, legen die Spieler ihre Hände vor sich auf der Tischkante ab.
- Würfelt so, dass alle Mitspieler freie Sicht auf die gefallenen Würfel haben.
- Erbeutete Dinos dürfen nicht versteckt oder verdeckt werden. Nur wenn die entsprechende Würfelkombination fällt, darf man sie vor den anderen Spielern beschützen, indem man als Erster nach ihnen greift.



# T-Rex

A turbulent snatching game for 2 - 4 dinosaur experts between 5 and 99 years old.

**Game idea:** Wolfgang Dirscherl

**Illustrator:** Paletti-Grafik

**Editing:** Sina-Marie Straub

## Contents

12 dinosaur tiles, 1 colored die,  
1 symbol die, 1 set of instructions

## Game idea

The dinosaurs are out! Do you want to join the turbulent search for prehistoric animals? The two dice show you which



dinosaur is pursued first. The fastest player gets to keep the captured dinosaur - until another dinosaur expert gains the edge!

The aim of the game is to be the first player to collect three dinosaurs.

## **Preparation**

Mix up the 12 dinosaur tiles and place each of them in the center of the table with a little distance between them.

Place them so that all players can reach them easily. Have the two dice ready.

## **How to play**

The players play at the same time. The oldest and therefore most experienced dinosaur expert can start and rolls both





dice. Now everyone searches at the same time! But which dinosaur is actually the right one?

**The colored die** shows the color of the dinosaur you are looking for.

**The symbol die** shows whether or not the dinosaur features a symbol (dinosaur claw).



The player who sees the correct dinosaur tries to be the first to snatch it. Once a player has snatched a dinosaur, he/she is not allowed to change their choice.



**Do you have the dinosaur that matches both dice (color and symbol/no symbol)?** Fantastic! Keep it and place it in on the table in front of you.

**Do you have the wrong dinosaur?** Place the dinosaur back in the middle. A new round begins and the next player rolls the dice. If everyone snatches the wrong dinosaurs a new round begins right away.

**Look out!** Dinosaurs in front of you can be snatched again if the dice are rolled that way. So after the dice is rolled be faster than the other players and protect your collected dinosaurs if you have to!



## End of the game

The winner is the first player to catch and keep three dinosaurs.

### **Three important rules apply on the prehistoric expedition!**

- Before the dice fall, players place their hands in front of them on the edge of the table.
- Roll the dice so that all players have a clear view of them.
- Captured dinosaurs must not be hidden or covered up. Players may only protect them if the corresponding dice combination is rolled and they are the first to grab them.



# T-Rex



Un jeu de rapidité et d'observation mouvementé pour 2 à 4 paléontologues de 5 à 99 ans.

**Idée de jeu :** Wolfgang Dirscherl

**Illustration :** Paletti-Grafik

**Rédaction :** Sina-Marie Straub

## Contenu du jeu

12 tuiles « dinosaure », 1 dé de couleur, 1 dé à symboles, 1 règle du jeu

## Idée de jeu

Les dinosaures sont de retour ! Prêts à participer à cette expédition mouvementée à la recherche des dinosaures ?



Les dés indiquent quel dinosaure poursuivre en premier. Le joueur le plus rapide conserve le dinosaure capturé jusqu'à ce qu'un autre paléontologue prenne le dessus ! Le but du jeu est d'être le premier à réunir trois dinosaures.

## **Préparation du jeu**

Posez les 12 tuiles de dinosaures mélangées et légèrement écartées les unes des autres au milieu de la table. Placez-les de façon à ce que chaque joueur puisse facilement les atteindre. Mettez les deux dés à disposition.

## **Déroulement de la partie**

Tout le monde joue en même temps. Le paléontologue le plus âgé, qui est



donc le plus expérimenté, commence en lançant les deux dés. Maintenant, tous les joueurs cherchent en même temps ! Mais quel est le bon dinosaure ?

**Le dé de couleur** indique la couleur du dinosaure à trouver.

**Le dé à symboles** indique si le dinosaure porte une marque (griffe de dinosaure) ou pas.



Le joueur qui a trouvé le bon dinosaure s'en empare rapidement. Une fois qu'il l'a pris, il ne peut plus changer d'avis.



**As-tu le bon dinosaure ?** Bravo !  
Pose-le devant toi. **As-tu le mauvais dinosaure ?** Repose le dinosaure au milieu.

Une nouvelle manche commence et le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre lance les dés.

Si tout le monde prend un mauvais dinosaure, une nouvelle manche commence aussitôt.

**Attention !** Les dinosaures posés devant toi peuvent être repris lorsque les dés leur correspondent. Protège donc les dinosaures que tu as réunis en étant plus rapide que les autres joueurs !



## Fin de la partie

Le premier joueur à avoir capturé et conservé devant lui trois dinosaures remporte la partie.

### **Trois règles importantes s'appliquent durant cette expédition préhistorique !**

- Avant que les dés ne s'arrêtent, les joueurs posent leurs mains devant eux sur le bord de la table.
- Lancez les dés de façon à ce que tous les joueurs puissent bien voir ce qu'ils indiquent.
- Il est interdit de cacher ou recouvrir les dinosaures capturés. Par contre, si la combinaison des dés indique l'un de nos dinosaures, il faut alors vite essayer de l'attraper pour le protéger des autres joueurs.





# T-rex

Een turbulent grijpspel voor 2 - 4  
dino-experts van 5 - 99 jaar.

**Spelidee:** Wolfgang Dirscherl

**Illustraties:** Paletti-Grafik

**Redactie:** Sina-Marie Straub

## Spelinhoud

12 dinokaarten, 1 dobbelsteen met  
kleuren, 1 dobbelsteen met symbolen, 1  
handleiding

## Spelidee

De dinosauriërs zijn ontsnapt! Doen  
jullie mee aan de turbulente zoektocht



naar de dieren uit de prehistorie? De dobbelstenen geven aan welke dino jullie eerst volgen. De snelste speler mag de gevangen dino houden – tot een andere dino-expert geluk heeft! Het doel van het spel is om als eerste drie dino's te verzamelen.

## **Spelvoorbereiding**

Leg de 12 dinokaartjes door elkaar en met wat plaats tussen in het midden op tafel. Leg ze zo dat elke speler er goed bij kan. Houd beide dobbelstenen bij de hand.

## **Spelverloop**

Jullie spelen gelijktijdig. De oudste en dus meest ervaren dino-expert mag



beginnen en gooit met beide dobbelstenen. Nu zoeken jullie gelijktijdig! Maar welke dino is eigenlijk de juiste?

De **dobbelsteen met kleuren** toont de kleur van de gezochte dino.

De **dobbelsteen met symbolen** geeft aan of de dino een symbool (dinoklauw) heeft of niet.



Wie de juiste dino gevonden heeft, grijpt deze snel. Wie een greep gedaan heeft, mag niet meer veranderen.



## **Heb je de gezochte dino?**

Geweldig! Leg hem voor je neer.

## **Heb je de verkeerde dino?**

Leg hem weer in het midden.

Een nieuwe ronde begint en de volgende speler mag met de dobbelstenen gooien. Als iedereen een verkeerde dino heeft gepakt, begint direct een nieuwe ronde.

**Opgelet!** Dino's die voor je liggen, kunnen weer gepakt worden als de dobbelstenen dat aangeven. Bescherm dus je dino's en wees sneller dan de andere spelers!



## Einde van het spel

Wie als eerste drie dino's kan vangen en behouden, wint het spel.

### **Op expeditie in de prehistorie gelden drie belangrijke regels!**

- Voor de dobbelstenen stilliggen, leggen de spelers hun handen voor zich op de rand van de tafel.
- Gooi zodat alle medespelers de gegooide dobbelstenen goed kunnen zien.
- Veroverde dino's mogen niet verstoep of omgedraaid worden. Alleen als de bijbehorende combinatie van dobbelstenen valt, mag je jouw dino's tegen andere spelers beschermen door er als eerste naar te grijpen.



# Tiranosaurio Rex



Un turbulento juego de caza para 2 - 4 expertos paleontólogos entre 5 y 99 años.

**Idea original:** Wolfgang Dirscherl

**Ilustración:** Paletti-Grafik

**Redacción:** Sina-Marie Straub

## Contenido del juego

12 dinosaurios, 1 dado de colores, 1 dado de símbolos, 1 instrucciones del juego

## Propuesta de juego

¡Los dinosaurios se han escapado!



¿Queréis participar en la turbulenta búsqueda de estos animales prehistóricos? Los dados indican el orden en que deben ser perseguidos. El jugador más rápido se quedará con el dinosaurio atrapado – ¡hasta que otro paleontólogo le tome la delantera! El objetivo del juego es ser el primero en conseguir tres dinosaurios.

## **Preparación del juego**

En el centro de la mesa, colocad los 12 dinosaurios de forma aleatoria y con un poco de espacio entre ellos. Situdadlos de modo que todos los jugadores puedan alcanzarlos bien. Preparad los dos dados.



## Desarrollo del juego

Jugaréis todos al mismo tiempo. El jugador de más edad –y, por tanto, el más experimentado experto en dinosaurios– comienza lanzando los dos dados. Ahora, todos buscáis al mismo tiempo. Pero, ¿qué dinosaurio hay que buscar?

**El dado de colores** indica el color del dinosaurio que ha de buscarse.

**El dado de símbolos** muestra si el dinosaurio porta un símbolo (la garra de dinosaurio).



El que encuentre el dinosaurio correcto, lo cogerá rápidamente. Cuando se haya cogido





uno, no se podrá cambiar de opinión.

### **¿Tienes el dinosaurio correcto?**

¡Estupendo! Ponlo delante de ti. **¿Has cogido un dinosaurio equivocado?**

En ese caso, vuelve a ponerlo en su lugar.

Empieza una nueva ronda y tira el dado el siguiente jugador. Si ningún jugador ha cogido el dinosaurio correcto, dará comienzo directamente una nueva ronda.

**¡Atención!** Los dinosaurios que tengas delante de ti se podrán volver a coger si así lo indica el dado. Por tanto, tendrás que proteger a tus dinosaurios siendo más rápido que los demás jugadores.



## Finalización del juego

Ganará el primero en atrapar y mantener tres dinosaurios.

### **En esta expedición prehistórica, hay tres reglas importantes:**

- Antes de que caigan los dados, los jugadores deben colocar las manos en el borde de la mesa.
- Tirad los dados de modo que todos los jugadores puedan ver bien el resultado.
- Los dinosaurios cazados no deberán esconderse ni cubrirse. Solo podrán protegerse del resto de jugadores siendo el primero en cogerlos cuando salga la combinación correspondiente en los dados.



# T-Rex

Un turbolento gioco per 2-4 acchiappa-dinosauri esperti da 5 a 99 anni.

**Idea di gioco:** Wolfgang Dirscherl

**Illustrazioni:** Paletti-Grafik

**Testo:** Sina-Marie Straub

## Dotazione del gioco

12 tessere dei dinosauri, 1 dado dei colori, 1 dado dei simboli, 1 istruzioni di gioco

## Idea e scopo del gioco

I dinosauri sono in giro! Siete pronti a partecipare alla turbolenta ricerca di



questi animali preistorici? I dadi indicano il primo dinosauro da inseguire. Il più veloce può tenere il dinosauro catturato, finché non viene battuto sul tempo da un altro esperto di dinosauri!

Lo scopo del gioco è arrivare per primi a ottenere tre dinosauri.

## **Preparazione del gioco**

Disponete al centro del tavolo le 12 tessere dei dinosauri in ordine sparso, distanziandole un po' tra loro.

Posizionatele in modo che ogni giocatore riesca a raggiungerle comodamente.

Tenete pronti i due dadi.

## **Svolgimento del gioco**

Si gioca contemporaneamente. Il più



grande di età, quindi l'esperto di dinosauri più navigato, tira per primo i dadi. Tutti i giocatori cercano contemporaneamente! Ma qual è il dinosauro giusto?

**Il dado dei colori** mostra il colore del dinosauro da cercare.

**Il dado dei simboli** indica se sul dinosauro c'è o no un simbolo (artiglio del dinosauro).



Chi trova il dinosauro giusto lo afferra velocemente, dopo di che non può più cambiare la sua scelta.



**Hai il dinosauro che stavate cercando?** Ottimo! Sistemalo davanti a te.

**Hai il dinosauro sbagliato?** Rimetti il dinosauro al centro del tavolo.

Si inizia un nuovo giro ed è il prossimo giocatore a tirare i dadi. Se tutti afferrano il dinosauro sbagliato, si inizia subito un nuovo giro.

**Attenzione!** I dinosauri che stanno davanti a te possono essere di nuovo afferrati, se corrispondono al risultato dei dadi. Proteggi i dinosauri che hai raccolto e cerca di essere più veloce degli altri giocatori!

## **Fine del gioco**

Vince chi ha catturato per primo tre



dinosauri ed è riuscito a tenerli davanti a sé.

## **Per questa spedizione preistorica bisogna seguire tre regole importanti!**

- Prima che i dadi cadano, i giocatori devono appoggiare le mani davanti a sé, sul bordo del tavolo.
- Lanciate i dadi in modo che possano essere visti bene da tutti i giocatori.
- I dinosauri catturati non possono essere nascosti o coperti. Solo quando esce la combinazione di dadi corrispondente li si può proteggere dagli altri giocatori afferrandoli per primi.



HABA Sales GmbH & Co. KG · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · [www.haba.de](http://www.haba.de)

Art. Nr.: 304619  
TL A 115983 1/20

**HABA**<sup>®</sup>