



# Dinomino

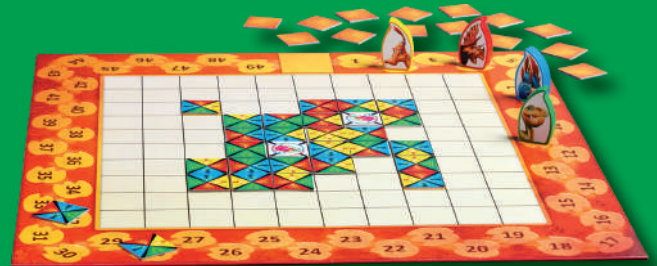
Zabawna gra dla 2 - 4 graczy od 7 lat  
Andreas Roschal & Dominik Juras

Gra Piatnika nr 634475  
© 2015 Piatnik, Wiedeń  
Wydrukowano w Austrii

Uwaga! Głodne dinozaury na wolności! Rozbrykane dinozaury buszują w lesie szukając smakowitych liści, grzybów i owoców. Pomagają im w tym gracze, starając się sprytnie dokładać kartoniki ze smakołykami na planszy. Im więcej Twój dinozaur zje, tym więcej będzie miał siły i szybciej będzie mógł biec! Który dinozaur będzie najszybszy?

## Elementy gry:

- 1 plansza
- 108 kartoników
- 4 dinopionki
- 1 arkusz naklejek na pionki
- 1 instrukcja



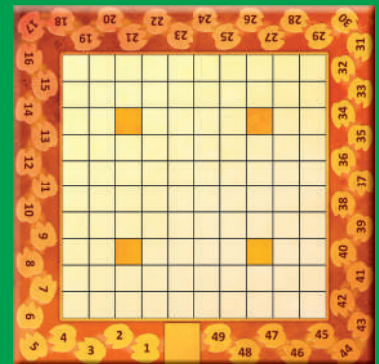
## Cel gry:

Sprytnie umieszczanie kartoników na planszy tak, aby zdobywać jak najwięcej punktów. Dzięki nim dinozaury przemieszczają się do przodu na trasie wyścigu. Gracz, którego dinozaur dobiegnie najdalej, wygrywa.

## Elementy gry:

### Plansza:

Plansza ma kształt kratki o powierzchni 10 x 10 pól. Cztery pola są oznaczone innym kolorem. Wokół planszy przebiega trasa dla dinozaurów z ponumerowanymi polami.



### Kartoniki:

Mamy:

- 100 zwykłych kartoników. Na każdym kartoniku znajdują się 4 przysmaki. Na zwykłych kartonikach występują cztery rodzaje przysmaków, do każdego przypisany jest inny kolor.
- 8 kartoników ze smoczymi owocami, które mogą być wykorzystywane podobnie jak Joker - można nimi zastąpić dowolne przysmaki.



## Przygotowanie do gry:

- Przed pierwszą rozgrywką należy
  - wycisnąć ostrożnie kartoniki z arkuszy,
  - okleić pionki naklejkami w odpowiednich kolorach.
- Kładziemy planszę na środku stołu.
- Każdy z graczy wybiera swój dinopionek i stawia go na dużym polu startowym (przed polem oznaczonym numerem 1).
- Kartoniki mieszamy i układamy obok planszy w kilka stosów rysunkami do dołu.
- Decydujemy, który gracz rozpoczyna. Gra przebiega zgodnie z ruchem wskazówek zegara.
- Zaczynając od gracza rozpoczynającego, każdy losuje po trzy kartoniki z dowolnych stosów. Gracze mogą oglądać swoje kartoniki, ale nie powinni ich pokazywać innym. Następnie gracz rozpoczynający bierze jeszcze 4 kartoniki i nie oglądając układa je losowo rysunkami do góry na kolorowych polach planszy. Teraz już można rozpocząć grę!

## Przebieg gry:

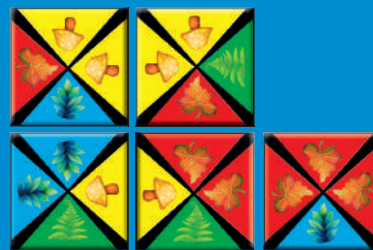
- Gdy przyjdzie Twoja kolejka, połóż jeden ze swoich trzech kartoników na dowolnym polu planszy. Jeżeli kładziesz kartonik obok innego kartonika, na stykających się bokach powinny znajdować się takie same przysmaki. Nie można kłaść obok siebie kartoników z różnymi przysmakami. Zgodność dokładanych kartoników jest bardzo ważna i powinni jej pilnować wszyscy gracze.

Przykłady:

Dobrze:



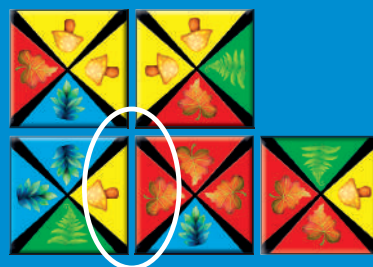
lub



Źle:



lub



- Po położeniu kartonika, jeśli styka się z co najmniej jednym innym kartonikiem, możesz przesunąć swój dinopionek. Liczba boków dołożonego kartonika, którymi się styka z innymi kartonikami (zawsze pasującymi przysmakami!), określa liczbę pól, o którą możesz przesunąć swój dinopionek.

- Jeżeli styka się jednym bokiem, przesuwasz swój dinopionek o jedno pole do przodu.
- Jeżeli styka się dwoma bokami, przesuwasz swój dinopionek o dwa pola do przodu.
- Jeżeli styka się trzema bokami, przesuwasz swój dinopionek o trzy pola do przodu.
- Jeżeli styka się wszystkimi czterema bokami, przesuwasz swój dinopionek o cztery pola do przodu.



### Przykład:

Marysia kładzie kartonik na polu otoczonym trzema kartonikami. Dlatego może przesunąć swój dinopionek o trzy pola do przodu.



Taka sama punktacja dotyczy kartonika ze smoczym owocem. Kartonik ze smoczym owocem można dokładać do dowolnych owoców, oraz dowolne owoce można dokładać do niego.

- 🎲 Następnie weź kartonik z jednego ze stołów, uzupełniając swoje kartoniki do trzech. Zaczyna się kolejka następnego gracza.

### Koniec gry:

Gracz, który nie może położyć żadnego kartonika na planszy, wypada z rozgrywki, ale nie oznacza to, że przegrał. Pozostali gracze grają dalej do momentu, kiedy wszyscy odpadną. W momencie, w którym odpadnie ostatni gracz, gra dobiega końca i wyłaniany jest zwycięzca. Zwycięża gracz, który zdobył

najwięcej punktów, czyli którego dinozaur dobiegł najdalej. W przypadku remisu jest wielu zwycięzców.

*Uwaga:* Gdyby się zdarzyło, że Twój dinozaur przekroczy 49 pole trasy przed zakończeniem gry, rozpoczyna nowe okrążenie. W takim przypadku pole startowe ma wartość 50. Pod koniec gry do liczby pól przebytych w drugim okrążeniu doliczamy 50 punktów, aby uzyskać całkowitą liczbę zdobytych punktów.

### Warianty gry:

Gracze przed rozpoczęciem gry mogą się równo podzielić smoczymi owocami, dzięki czemu wynik wyścigu będzie mniej zależny od szczęścia w losowaniu kartoników. Należy wyszukać wszystkie kartoniki ze smoczymi owocami i wręczyć każdemu graczowi po dwa. Pozostałe smocze owoce nie biorą udziału w grze i można je odłożyć do pudełka. Gracze kładą swoje smocze owoce przed sobą. W tym wariacie gracz, który właśnie wykonuje ruch, może zdecydować, czy wykorzystuje kartonik ze smoczym owocem, czy też jeden z trzech kartoników trzymany w ręce. Jeżeli gracz zamierza wykorzystać kartonik ze smoczym owocem, nie losuje nowego kartonika - gracz nie może mieć w ręce więcej niż trzy kartoniki.



Uwaga! Nieodpowiednie dla dzieci poniżej 36 miesięcy. Zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte. Niebezpieczeństwo uduszenia. Zachowaj adres.

W przypadku pytań lub uwag do gry, prosimy o kontakt:  
Firma Klukowski – Wilczyńscy s.c., ul. Żeromskiego 14/15, 05-500 Piaseczno, [www.piatnik.pl](http://www.piatnik.pl)

Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne,  
Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien