

Das große Dinosaurier-Spiel

Kampf der Giganten

Für 2–4 Spieler ab 7 Jahren

Taucht ein in die abenteuerliche Welt der Dinosaurier! Als Dinos auf Futtersuche durchstreift ihr die Landschaft. Denn nur wer genug Futter sammelt, kann Eier legen und so langfristig überleben. Doch Vorsicht: Wer nicht aufpasst, gerät schnell in die Fänge des gefährlichen Tyrannosaurus rex, der die wertvollen Eier frisst!

Und auf die Dinos lauert eine weitere, große Gefahr: Ein brodelnder Vulkan bricht aus! Die glühende Lava versperrt den Dinos den Weg und vernichtet ihren Lebensraum. Wer gewinnt den Kampf der Giganten und rettet die meisten Eier, bevor der Lavastrom das Spiel beendet?

SPIELMATERIAL

- 5 Dinofiguren – 1 Raubsaurier (T-rex) und 4 Pflanzenfresser (Stegosaurus, Brachiosaurus, Styracosaurus, Parasaurolophus)
- 1 Spielplan
- 1 Vulkan
- 1 Vulkanfeuer
- 26 rote Lavasteine aus Glas
- 1 Kampf-Würfel (20-seitig)
- 1 Zahlen-Würfel
- 1 Aktions-Würfel (Blankowürfel mit Aufklebern)
- 24 Dino-Eier
- 36 Futterplättchen
- 4 Spielertafeln
- 4 Nester



ZIEL DES SPIELS

Wer am Ende des Spiels die meisten Eier in seinem Nest hat, gewinnt.

VOR DEM SPIEL

Vor dem ersten Spiel nehmt ihr die Stanztafeln aus der Schachtel und löst vorsichtig die einzelnen Teile heraus. Beklebt den Blankowürfel mit den 6 Würfel-Aufklebern – dann ist der Aktions-Würfel fertig.

Vor jedem Spiel legt ihr den Spielplan in die Mitte der Spielfläche. Den Vulkan stellt ihr auf das dafür vorgesehene Feld in die Mitte des Spielplans. Das Vulkanfeuer steckt ihr oben in den Schlitz des Vulkans, den 20-seitigen Kampf-Würfel in die dafür vorgesehene Mulde im Vulkan. Den Zahlen-Würfel und den Aktions-Würfel legt ihr neben dem Spielplan bereit.

Verteilt die Futterplättchen beliebig auf den 19 mit Pflanzen markierten Futterfeldern. Achtet beim Verteilen darauf, dass auf jedem Futterfeld mindestens ein Futterplättchen liegt, aber auch nicht mehr als zwei Futterplättchen. Die Lava-Steine und die Dino-Eier platziert ihr in getrennten Vorrats-Haufen neben dem Spielplan.

Nun wählt jeder eine Dino-Figur aus, die er spielen möchte: Stegosaurus, Brachiosaurus, Styracosaurus oder Parasaurolophus. (Tyrannosaurus rex kann nicht gewählt werden! Er wird im Laufe des Spiels von allen Spielern bewegt.) Jeder Spieler erhält die Spielertafel seines Dinos und legt sie mit der großen Abbildung nach unten vor sich ab. Links daneben platziert er ein Nest, in das er ein Ei aus dem Vorrat legen darf.



Futterplättchen

Futterfeld



Die Dinos auf dem Spielplan platzieren

Bevor das Spiel losgeht, werden die Dinos auf dem Spielplan platziert: Die Spieler setzen ihre Dinos der Reihe nach im Uhrzeigersinn ein, der jüngste Spieler beginnt. Er würfelt mit dem Zahlen-Würfel und stellt seinen Dino auf ein Nestfeld des Spielplans, das die gleiche Zahl zeigt wie der Würfel.

Dabei gilt:

- Auf einem Nestfeld kann immer nur ein Dino platziert werden – die übrigen Dinos müssen auf andere Nestfelder mit der gewürfelten Zahl ausweichen.
- Sind alle Nestfelder einer Zahl besetzt, würfelt der Spieler so lange, bis er seinen Dino auf ein Nestfeld stellen kann.



Haben alle Spieler ihre eigenen Dinos auf dem Spielplan platziert, würfelt der jüngste Spieler nochmals, um den T-rex nach den gleichen Regeln auf den Spielplan zu stellen.

DAS SPIEL BEGINNT

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, der jüngste Spieler beginnt.

Ein Zug besteht aus folgenden Schritten:

- 1) Würfeln (mit dem Aktions-Würfel und dem Zahlen-Würfel)
- 2) Aktion ausführen
- 3) Dino bewegen (den eigenen Dino oder den T-rex)
- 4) Eier legen (falls möglich)

1) Würfeln

Der Spieler würfelt mit dem Aktions-Würfel und dem Zahlen-Würfel. Der Aktions-Würfel zeigt an, welche Aktion der Spieler ausführen darf – siehe *Aktion ausführen*.

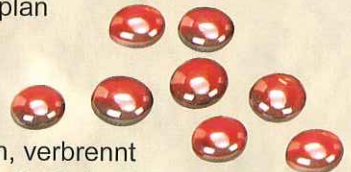
Der Zahlen-Würfel zeigt an, wie weit sich der Spieler auf dem Spielplan mit seinem Dino oder mit dem T-rex bewegen darf – siehe *Dino bewegen*.



2) Aktion ausführen

Vulkanausbruch

Zeigt der Aktions-Würfel dieses Symbol, bricht der Vulkan aus! Der Spieler nimmt **einen roten Lavastein** vom Vorrat und legt diesen in eine der 7 Lava-Mulden des Vulkans. Zuerst werden die 6 runden Mulden gefüllt, dann die längliche Mulde. Sind alle 7 Lava-Mulden gefüllt, läuft die Lava über und ergießt sich über den Spielplan. Die weiteren Lavasteine werden der Reihe nach in die Lücken entlang des Lavastroms auf den Spielplan gesetzt – immer ein Stein pro Feld.



Beim Setzen eines Lavasteins gilt:

- Muss der Lavastein auf ein Futterfeld mit Futterplättchen gesetzt werden, verbrennt das Futter: Diese Futterplättchen kommen aus dem Spiel und werden in die Schachtel gelegt.
- Muss der Lavastein auf ein Feld gesetzt werden, auf dem der Dino eines Spielers steht, so wird dieser Dino von der Lava überrascht. Der Dino flüchtet und verliert dabei ein Ei (aus seinem Nest), das er zurück in den Vorrat legen muss. Hat der Dino kein Ei im Nest, flüchtet er nur. Um zu flüchten versetzt der Spieler seinen Dino auf ein beliebiges freies Feld, auf dem kein anderer Dino steht – allerdings nicht auf ein Futter- oder Nestfeld.
- Muss der Lavastein auf ein Feld gesetzt werden, auf dem der T-rex steht, so ergreift dieser zuvor die Flucht. Der Spieler, der am Zug ist, stellt die T-rex-Figur auf ein beliebiges freies Feld, auf dem kein anderer Dino steht. Erst dann setzt der Spieler den Lavastein ein.

Wenn der Spieler den Lavastein gesetzt hat, darf er seinen eigenen *Dino bewegen*.

Futter UND Vulkanausbruch

Zeigt der Aktions-Würfel dieses Symbol, darf der Spieler sich zuerst das Futterplättchen auf dem Spielplan nehmen, das seiner Dino-Figur am nächsten liegt. Ist dies nicht eindeutig, darf sich der Spieler eines der nächstgelegenen Futterplättchen aussuchen. Anschließend setzt der Spieler einen Lavastein in eine Lava-Mulde bzw. auf das nächste Feld auf dem Spielplan (siehe *Vulkanausbruch*). Danach darf der Spieler seinen eigenen *Dino bewegen*.

Tyrannosaurus rex (T-rex)

Zeigt der Aktions-Würfel den T-rex, dann tritt der Raubsaurier in Aktion! Der Spieler wird in diesem Zug **nicht** mit seinem eigenen Dino, sondern mit dem T-rex spielen (siehe *Aktion T-rex*!)

T-rex ODER Vulkanausbruch

Zeigt der Aktions-Würfel dieses Symbol, darf der Spieler zwischen den beiden Aktionen *Vulkanausbruch* oder *T-rex* wählen. Das heißt, dass der Spieler ...

... **entweder** einen Lavastein setzt (siehe *Vulkanausbruch*) und anschließend seinen eigenen *Dino bewegen* darf (siehe unten)

... **oder** stattdessen mit dem T-rex spielt (siehe *Aktion T-rex*)

3) Dino bewegen (den eigenen Dino oder den T-rex)

Die Dinos wandern auf der Suche nach Futter durch die Landschaft. Dabei schrecken sie auch vor Futterkämpfen nicht zurück. Denn nur, wer genug Futter sammelt, kann Eier legen!

Die Zahl auf dem Zahlen-Würfel gibt an, wie sich der Dino in diesem Zug bewegen darf.

Dafür gibt es **zwei Möglichkeiten**:

Die Dino-Figur kann **entsprechend der gewürfelten Zahl ...**

- a) ... **entweder Feld für Feld** auf dem Spielplan gezogen werden (Fressen möglich!)
- b) ... **oder direkt auf ein Nestfeld** des Spielplans gezogen werden (Fressen nicht möglich!)

Zu a) Feld für Feld ziehen (und dabei fressen)

Feld für Feld auf dem Spielplan zu ziehen ist zwar langsamer und beschwerlicher – aber **nur so kann ein Dino fressen!**

Dabei gilt:

- Ein Dino darf – **waagrecht, senkrecht oder diagonal** – um so viele Felder ziehen, wie der Würfel zeigt. Dabei darf er beliebig abbiegen, aber **nicht** zweimal in einem Zug über oder auf dasselbe Feld ziehen.
- Ein Dino **muss** sich **nicht** bewegen – er kann auch stehen bleiben oder beliebig viele Würfelpunkte verfallen lassen.
- Ein Dino kann zwar auf ein Feld ziehen, auf dem der Dino eines Mitspielers steht – dann muss er aber mit diesem Dino kämpfen (siehe *Kampf*) und weitere Würfelpunkte verfallen. Der Dino kann also **nicht über** ein Feld **hinweg** ziehen, auf dem ein anderer Dino steht.
- Ein Dino kann **nicht** über oder auf ein Feld ziehen, auf dem ein Lavastein liegt. Die Lava würde den Dino verbrennen!
- Ein Dino kann **nicht** über oder auf ein Feld ziehen, auf dem der T-rex steht. Der T-rex ist zu gefährlich!
- Diese Zugregeln gelten auch für den T-rex – siehe *Aktion T-rex*.



Fressen

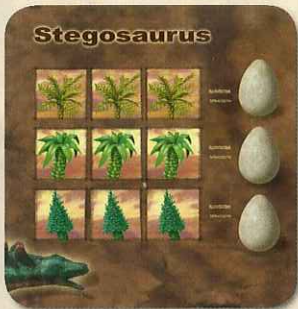
Zieht ein Dino **über oder auf** ein Feld mit Futterplättchen, darf er das oberste Futterplättchen fressen. Das heißt, der Spieler nimmt das Futterplättchen und legt es in seinem Futter-Vorrat rechts neben seiner Spielertafel ab, ungefähr auf Höhe der Abbildung dieser Futtersorte auf der Spielertafel (wie im Beispiel unten zu sehen).



Dabei gilt:

- Ein Dino kann immer nur **ein Futter pro Feld** fressen – auch wenn auf dem Feld noch ein weiteres Futterplättchen liegt! (Das zweite Futterplättchen auf diesem Feld könnte der Dino erst im nächsten Zug fressen – aber auch dann nur, wenn der Spieler den Vulkanausbruch würfelt und ganz darauf verzichtet, seinen Dino zu bewegen!)
- Ein Dino kann über mehrere Futterfelder ziehen und so mehrere Futterplättchen innerhalb eines Zuges fressen.
- Ein Dino kann aber **nie mehr als drei Futterplättchen derselben Sorte** sammeln, denn sonst würde er sich an dieser Futtersorte überfressen! Hat er schon drei Futterplättchen derselben Sorte neben seiner Spielertafel liegen, dann bleibt das Plättchen, über das die Dino-Figur zieht, auf dem Futterfeld des Spielplans liegen. Der Dino muss erst ein Ei legen und die drei Futterplättchen dieser Sorte abgeben, um diese Futtersorte wieder fressen zu können (siehe **Eier legen**).

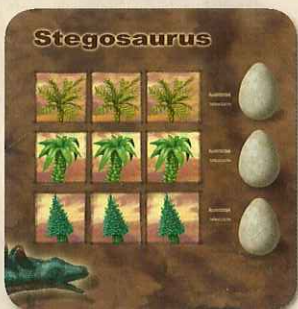
Zu Beginn des Zuges



Beispiel:

Martin hat zu Beginn dieses Zuges bereits fünf Futterplättchen im Futter-Vorrat seines Stegosaurus. Er würfelt den Vulkanausbruch auf dem Aktions-Würfel und eine 5 auf dem Zahlen-Würfel. Nachdem er einen Lavastein gelegt hat, bewegt er seinen Stegosaurus um 5 Felder auf dem Spielplan. Dabei zieht er über drei Futterfelder: Auf dem ersten Futterfeld liegt ein Futterplättchen der oberen Sorte, auf dem zweiten Futterfeld liegt ein Futterplättchen der unteren Sorte. Diese beiden Futterplättchen kann der Stegosaurus noch fressen, deshalb legt Martin sie neben seiner Spielertafel ab.

Der Futter-Vorrat des Stegosaurus sieht dann so aus:



Am Ende des Zuges

Auf dem dritten Futterfeld, auf dem Martins Stegosaurus in diesem Zug landet, liegt ein weiteres Futterplättchen der oberen Sorte. Da der Stegosaurus aber schon drei Futterplättchen dieser Sorte in seinem Futter-Vorrat hat, kann er dieses Futterplättchen nicht mehr fressen und muss es auf dem Spielplan liegen lassen. Martins Zug mit seinem Stegosaurus ist beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Solange der Stegosaurus kein Ei legt und dafür Futterplättchen aus seinem Futter-Vorrat abgibt, kann er in den nächsten Zügen keine weiteren Futterplättchen der oberen und unteren Sorte mehr fressen!

Kampf (mit dem Kampf-Würfel)

Wird ein Dino auf ein Feld gezogen, auf dem bereits der Dino eines Mitspielers steht, verfallen die übrigen Würfelpunkte und es kommt zum Kampf um Futter! (Der T-rex ist zu gefährlich und kann nicht angegriffen werden!) Der Dino, der neu auf das Feld gezogen ist, greift den anderen Dino an: Er würfelt mit dem Kampf-Würfel und alle merken sich die gewürfelte Zahl, denn sie gibt die Angriffsstärke an! Der Spieler des angegriffenen Dinos würfelt ebenfalls mit dem Kampf-Würfel, um seinen Dino zu verteidigen – die gewürfelte Zahl gibt die Verteidigungsstärke an. (Bei gleicher Würfelzahl würfeln beide Spieler nochmals.)



- **Verteidigung stärker als Angriff: Der Angreifer wird in die Flucht geschlagen!**
Würfelt der Spieler des angegriffenen Dinos eine höhere Zahl als der Spieler des angreifenden Dinos, konnte er den Angriff abwehren und den Angreifer in die Flucht schlagen!
- **Angriff stärker als Verteidigung: Der Angreifer erbeutet ein Futterplättchen!**
Würfelt der Spieler des angegriffenen Dinos eine niedrigere Zahl als der Spieler des angreifenden Dinos, dann war der Angriff erfolgreich! Der Angreifer erbeutet ein **Futterplättchen**, das er sich aus dem Futter-Vorrat des angegriffenen Dinos aussuchen darf.
Hat der Verlierer keine Futterplättchen in seinem Futter-Vorrat, kann der Angreifer kein Futter erbeuten. In diesem Fall kann der Angreifer den unterlegenen Dino nur in die Flucht schlagen.

Der Verlierer des Kampfes flüchtet: Der Spieler versetzt seinen unterlegenen Dino auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan, auf dem kein anderer Dino steht – allerdings nicht auf ein Nest- oder Futterfeld.

Zu b) Direkt auf ein Nestfeld ziehen

Entscheidet sich der Spieler für diese Fortbewegungsart, kann er sich schneller und weiter bewegen – allerdings kann er dann in diesem Zug **nicht fressen!** Die Dino-Figur darf direkt auf ein Nestfeld gesetzt werden, das die gewürfelte Zahl zeigt – zum Beispiel bei einer gewürfelten 5 auf ein Nestfeld mit der Zahl 5. Steht auf dem ausgewählten Nestfeld der Dino eines Mitspielers, kommt es zum **Kampf**. (Der Verlierer muss ein Futterteil an den Sieger des Kampfes abgeben und das Nestfeld verlassen.)



Aktion T-rex



Wenn ein Spieler das Symbol T-rex gewürfelt oder die Aktion T-rex gewählt hat, zieht der Spieler in diesem Zug **nicht mit seinem eigenen Dino! Stattdessen spielt er mit der T-rex-Figur!**

Der T-rex jagt die pflanzenfressenden Dinos der Mitspieler und seine Angriffe sind viel gefährlicher als die der anderen Dinos. Denn der Raubsaurier hat es nicht nur auf ein Futterplättchen abgesehen, sondern auf ein wertvolles Ei!

Auf der Jagd nach Eiern kann sich der T-rex wie die anderen Dinos bewegen. Das heißt, er kann entsprechend der Zahl auf dem Zahlen-Würfel entweder Feld für Feld oder direkt auf ein Nestfeld des Spielplans mit der gewürfelten Zahl ziehen. (Dabei gelten dieselben Zugeregeln wie für die anderen Dinos – siehe oben). Trifft der T-rex nicht auf den Dino eines Mitspielers, kann er in diesem Zug keinen Schaden anrichten.



Der T-rex greift an

Zieht der T-rex aber mit seinem Würfelwurf auf ein Feld, auf dem ein anderer Dino steht, kommt es zum **Kampf** mit dem Kampf-Würfel – wie oben beschrieben. (Übrige Würfelpunkte verfallen.)

- **Verteidigung stärker als Angriff: Alle Eier gerettet!**
Würfelt der Spieler des angegriffenen Dinos eine höhere Zahl als der T-rex-Spieler, hat der Dino Glück gehabt: Er kann alle seine Eier retten! Der T-rex geht leer aus, bleibt aber auf dem Feld stehen.
- **Angriff stärker als Verteidigung: T-rex erbeutet ein Ei!**
Würfelt der Spieler des angegriffenen Dinos eine niedrigere Zahl als der T-rex-Spieler, dann war der Angriff erfolgreich! Der T-rex erbeutet ein **Ei** aus dem Nest des angegriffenen Dinos – es wird zurück in den Eier-Vorrat gelegt. Hat der Verlierer kein Ei im Nest, kann der T-rex ihn nur in die Flucht schlagen (siehe unten).
Durch den Kampf wird der T-rex von den anderen Dinos abgelenkt. Der eigene Dino des T-rex-Spielers nutzt diese Chance, um schnell ein Ei zu legen: Der T-rex-Spieler nimmt sich ein Ei aus dem Vorrat und legt es in das Nest seines eigenen Dinos. (In diesem Fall muss er ausnahmsweise weder auf ein Nestfeld ziehen noch Futterplättchen abgeben wie unter **Eier legen** beschrieben.)



Beispiel: *Martin spielt in dieser Runde den T-rex und greift den Styracosaurus von Jochen an. Martins Angriff ist erfolgreich und Jochen muss ein Ei seines Styracosaurus in den Eier-Vorrat zurücklegen. Martins Stegosaurus nutzt aus, dass der T-rex abgelenkt ist – und legt schnell ein Ei aus dem Eier-Vorrat in sein eigenes Nest..*

Egal, ob der T-rex ein Ei erbeuten konnte oder nicht:

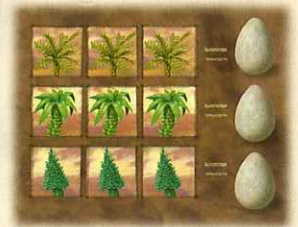
Der angegriffene Dino muss fliehen, um sich vor dem T-rex in Sicherheit zu bringen! Der Spieler versetzt seine Dino-Figur auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan, auf dem kein anderer Dino steht – allerdings nicht auf ein Nest- oder Futterfeld.



Nachdem der T-rex-Spieler die T-rex-Figur auf dem Spielplan bewegt und eventuell gekämpft hat, ist sein Zug beendet. Der nächste Spieler kommt an die Reihe und würfelt mit dem Aktions-Würfel sowie dem Zahlen-Würfel, um einen Dino zu bewegen.

4) Eier legen (falls möglich)

Hat der Dino eines Spielers **drei Futterplättchen derselben Sorte** in seinem Futter-Vorrat gesammelt, kann er ein Ei legen. Dies ist allerdings nur möglich, wenn der Spieler des Dinos am Zug ist und die Aktion *Vulkanausbruch* würfelt bzw. auswählt – also wenn er seinen eigenen Dino bewegt. Um ein Ei zu legen, zieht der Spieler mit seinem Dino (nach den oben beschriebenen Zugregeln) auf ein Nestfeld auf dem Spielplan, übrige Würfelpunkte verfallen. Ob der Dino die drei Futterplättchen derselben Sorte bereits zu Beginn seines Zuges hatte oder sie erst auf dem Weg zum Nestfeld einsammelt, spielt keine Rolle.



Auf dem Nestfeld angekommen, gibt der Spieler die drei Futterplättchen derselben Sorte ab: Seine Mitspieler dürfen der Reihe nach immer eines dieser drei Futterplättchen aus dem Futter-Vorrat des Eier legenden Dinos nehmen und auf einem Futterfeld des Spielplans platzieren. Dabei müssen zuerst leere Futterfelder belegt werden. Wenn es kein leeres Futterfeld mehr gibt, dürfen die Futterplättchen auf Futterfelder gelegt werden, auf denen schon ein Futterplättchen liegt. Futterfelder, auf denen ein Lavastein liegt, sind verbrannt – dort dürfen keine Futterplättchen mehr platziert werden.

Wenn alle seine drei Futterplättchen auf dem Spielplan verteilt sind, darf der Spieler am Zug ein Ei aus dem Vorrat nehmen und es in das Nest seines Dinos legen.

Außerdem gilt:

- Möchte ein Dino auf ein Nestfeld ziehen, das von einem anderen Dino besetzt ist, kommt es zum **Kampf**. Verliert der Dino, der am Zug ist, muss er flüchten und kann in diesem Zug kein Ei mehr legen. Gewinnt der Dino, der am Zug ist, vertreibt er den angegriffenen Dino und darf auf dem Nestfeld stehen bleiben. Anschließend kann er wie oben beschrieben ein Ei legen.
- Ein Dino darf **pro Zug nur ein Ei** legen. Hat er nochmals drei gleiche Futterplättchen einer anderen Sorte gesammelt, muss er bis zu seinem nächsten Zug warten. Erst dann kann er auch diese abgeben und ein weiteres Ei legen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, wenn der letzte Lavastein auf dem Spielplan platziert wurde. Wer dann die meisten Eier in seinem Nest hat, gewinnt den Kampf der Giganten!

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der zusätzlich die meisten Futterplättchen in seinem Futter-Vorrat gesammelt hat. Steht dann immer noch kein Sieger fest, gibt es mehrere Sieger.



SONDERREGEL FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT ODER EIN KÜRZERES SPIEL

- Für das Spiel zu zweit oder ein kürzeres Spiel werden vor Spielbeginn 7 Lavasteine in die 7 Lava-Mulden des Vulkans gelegt. Im Spiel wird der erste Lavastein also gleich auf das erste Feld des Lavastroms auf dem Spielplan gesetzt. Sonst bleibt der Spielverlauf gleich.
- Die beiden Spieler können auch mit je zwei Dinos spielen. Die Spieler legen dann beide Spielertafeln vor sich ab und dürfen in jeder Runde entscheiden, mit welchem ihrer Dinos sie ziehen möchten. Die Futterplättchen legen sie jeweils neben der Spielertafel des Dinos ab, der das Futter gefressen hat. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler, der mit seinen beiden Dinos zusammen die meisten Eier gesammelt hat.

DINO-INFOS

Das Erdmittelalter war das Zeitalter der Dinosaurier – über 150 Millionen Jahre lang waren sie die uneingeschränkten Herrscher der Erde! Die ersten Dinosaurier traten im warmen Klima in der Triaszeit vor 220 Millionen Jahren auf. Zunächst waren sie noch recht klein, doch bald wurden sie immer größer. In der darauf folgenden Jurazeit beherrschten riesige Sauropoden und gewaltige Fleischfresser fast alle Lebensräume unseres Planeten. Am Ende der dritten und letzten Epoche des Erdmittelalters, der Kreidezeit, starben die großen Dinosaurier aus. Von den meisten Urzeit-Giganten wurden nur einzelne Knochen gefunden – daher sind die Angaben zu Größe und Gewicht vielfach nur geschätzt.

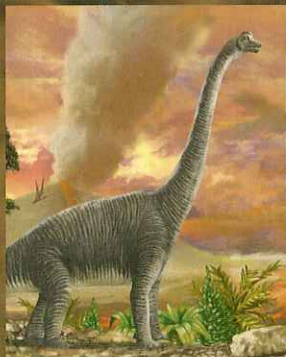
Tyrannosaurus rex (T-rex)

Der Tyrannosaurus rex lebte wie der Styracosaurus und der Parasaurolophus vor etwa 75 Millionen Jahren am Ende der Kreidezeit. Er gehörte zur Dino-Gruppe der Großen Fleischfresser, wie zum Beispiel auch der Allosaurus, der Baryonyx und der Tarbosaurus. Der Name Tyrannosaurus rex bedeutet „König der Tyrannenechsen“. Dieser Raubsaurier war wohl einer der größten Fleischfresser, die je auf dem Festland lebten. Sein riesiges Maul trug messerscharfe Zähne und er konnte es über einen Meter weit aufreißen! Seine Arme dagegen waren sehr klein, so dass er Beutetiere wahrscheinlich nur mit dem Maul und nicht mit diesen Ärmchen packen konnte. Vermutlich ernährte sich dieser große Raubsaurier aber meist von Aas.



Gruppe: Große Fleischfresser Länge / Höhe / Gewicht: 12 m / 6 m / 7 t

Zeit: Kreide



Brachiosaurus

Der Brachiosaurus lebte wie der Stegosaurus vor etwa 150 Millionen Jahren in der Jurazeit. Er gehört zur Dino-Gruppe der so genannten Sauropoden, wie zum Beispiel auch der Diplodocus, der Apatosaurus und der Seismosaurus. Der Name Brachiosaurus bedeutet „Armechse“. Dieser Pflanzenfresser gehört zu den größten je entdeckten Dinos. Seine Schultern erreichten mit 13 Metern die Höhe eines mehrstöckigen Hauses. Brachiosaurus lebte in heißem Klima in Herden, die aus Jung- und Alttieren bestanden. Um genügend Nahrung zu bekommen, musste er wohl pausenlos fressen. Das Gehirn dieses Dinosauriers war mit 120 Gramm recht klein. Oben auf seinem Schädel befanden sich zwei Nasenlöcher. Sie kühlten wohl das Blut, das zum Gehirn floss.

Gruppe: Sauropoden

Länge / Höhe / Gewicht: 26 m / 16 m / 80 t

Zeit: Jura



Stegosaurus

Der Stegosaurus lebte wie der Brachiosaurus vor etwa 150 Millionen Jahren in der Jurazeit. Er gehörte zur Dino-Gruppe der Panzerdinosaurier, wie zum Beispiel auch der Kentrosaurus, der Ankylosaurus und der Struthiosaurus. Der Name Stegosaurus bedeutet „Dachechse“. Diesen Pflanzenfresser erkennt man leicht an der Doppelreihe knöcherner dreieckiger Platten auf seinem Rücken und im oberen Schwanzbereich. Diese waren bis zu 60 Zentimeter hoch und schützten ihn wahrscheinlich vor Angreifern. Vermutlich wärmte er sich auch mit ihnen in der Sonne. Sein Schwanz mit den meterlangen Stacheln war eine mächtige Waffe dieses langsamen Dinosauriers. Der Stegosaurus lebte in Wäldern und ernährte sich von niedrig wachsenden Pflanzen und Kräutern.

Gruppe: Panzerdinosaurier

Länge / Höhe / Gewicht: 9 m / 3,2 m / 2,9 t

Zeit: Jura

Parasaurolophus

Der Parasaurolophus lebte wie der Styracosaurus und der Tyrannosaurus vor etwa 75 Millionen Jahren in der Kreidezeit. Er gehörte zur Dino-Gruppe der Entenschnabeldinosaurier, wie zum Beispiel auch der Maiasaura, der Saurolophus und der Hypacrosaurus. Der Name Parasaurolophus bedeutet „Neben Saurolophus“, einem anderen Entenschnabelsaurier – und Saurolophus bedeutet „Kamm-Echse“. Dieser Pflanzenfresser trug auf seinem Kopf einen langen Knochenkamm, der von der Nase ausgeht. Meterlange Hohlräume durchziehen diesen Knochenzapfen. Mit ihm konnte er wahrscheinlich trompetenartige Laute erzeugen, die kilometerweit hallten und mit denen sich die Tiere innerhalb der Herde oder zur Paarung verständigen konnten.



Gruppe: Entenschnabeldinosaurier Länge / Höhe / Gewicht: 12 m / 4,5 m / 5 t

Zeit: Kreide



Styracosaurus

Der Styracosaurus lebte wie der Parasaurolophus und der Tyrannosaurus vor etwa 75 Millionen Jahren in der Kreidezeit. Er gehörte zur Dino-Gruppe der Horndinosaurier, wie zum Beispiel auch der Triceratops, der Protoceratops und der Centrosaurus. Der Name Styracosaurus heißt übersetzt „Stachelechse“. Dieser Pflanzenfresser besaß ein großes Nasenhorn. Durch die sechs auffälligen Hörner an seiner Halskrause ist er leicht von anderen Horndinosauriern zu unterscheiden. Wahrscheinlich verteidigte sich der friedliche Pflanzenfresser mit diesen Hörnern. Eine wirksame Waffe war das große Nasenhorn, mit dem er Angreifern gefährlich werden konnte. Der Styracosaurus lebte in Herden und zog auf Nahrungssuche durch Nordamerika.

Gruppe: Horndinosaurier

Länge / Höhe / Gewicht: 5,5 m / 1,8 m / 2,7 t

Zeit: Kreide

Spielidee: Inka und Markus Brand
Illustration und Grafik: Claus Stephan, Mirko Suzuki
Dino-Infos: Dr. Rainer Köthe, Bärbel Oftring

© 2006 Kosmos Verlag • Postfach 106011 • D-70049 Stuttgart
Tel.: +49(0)711-2191-0 • Fax: +49(0)711-2191-422
info@kosmos.de • www.kosmos.de

Art-Nr.: 698089