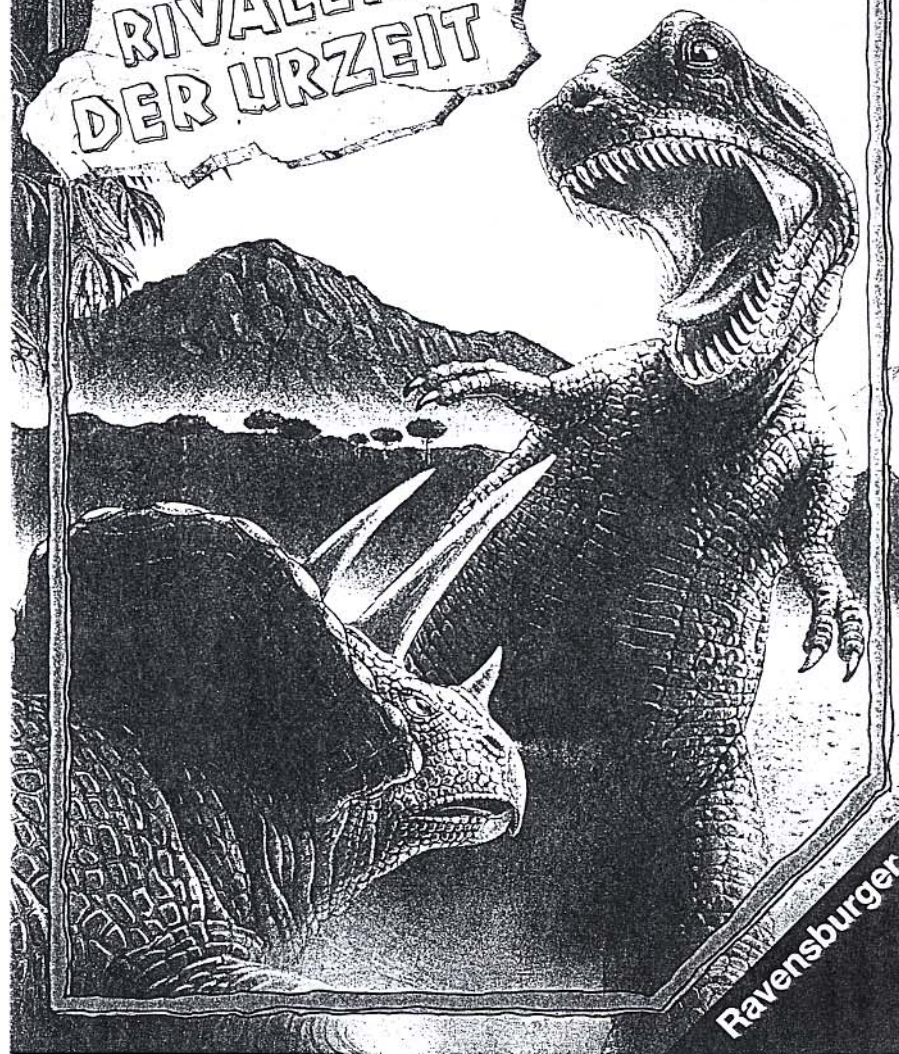


DINOSAURIER

RIVALEN
DER URZEIT



Ravensburger

DINOSAURIER

Ravensburger Spiele® Nr. 21 169 2

RIVALEN DER URZEIT

Illustration: Werner Ring **Autor:** Bertram Kaes
Für 2 bis 4 mutige Abenteurer ab 7 Jahren

INHALT

- | | |
|------------------------------|-------------------------------------|
| 2 Spielplan-Einsätze | 7 Freßplatz-Kärtchen |
| 2 Vulkane (Stanztafel) | 14 Beutechips |
| 1 Urzeitkulisse (Stanztafel) | 1 Spielanleitung |
| 1 Steinbrücke (Stanztafel) | mit ausführlichen Informationen |
| 2 Vulkansteine | über die vier im Spiel vorkommenden |
| 1 großer Lavastein | Dinosaurier und das faszinierende |
| 4 Dinosaurier | Zeitalter, in dem sie |
| 1 roter Würfel | gelebt haben. |
| 1 schwarzer Symbolwürfel | |

ZIEL DES SPIELS

Die faszinierenden und mächtigen Dinosaurier waren ständig auf der Suche nach Nahrung, um damit ihren gewaltigen Hunger zu stillen.

Wer mit seinem Dinosaurier die sieben Freßplätze am schnellsten erreichen kann und bei Spielende die wertvollsten Beutechips gesammelt hat, ist der Urzeit-Champion und Sieger des Spiels.



VORBEREITUNG

Vor jedem Spiel wird zuerst eine tolle Urzeit-Landschaft aufgebaut: Dazu nehmt ihr alle Materialien aus dem Spiel (vor dem allerersten Spiel müßt Ihr alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln herauslösen), und legt den Schachteldeckel nach oben offen auf den Tisch. Nun nehmt ihr den Spielplan A, baut darauf einen Vulkan (Abb.1-4) und stellt ihn in das **Schachtelunterteil** (Abb.5).

Abb. 1

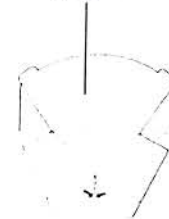


Abb. 2

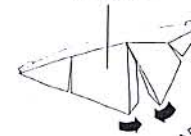


Abb. 3

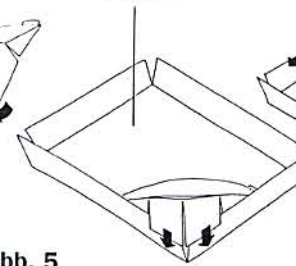


Abb. 4

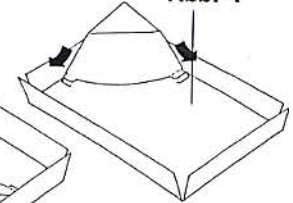


Abb. 5

Anschließend baut ihr nach dem gleichen Muster den zweiten Vulkan auf den Spielplan B, den ihr in den **Schachteldeckel** stellt.

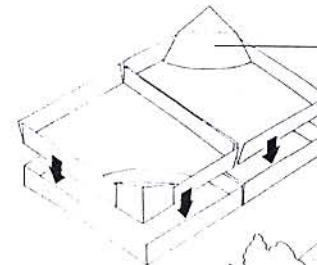


Abb. 6

Zum Schluß verbindet ihr noch beide Schachtelhälften mit der großen Urzeitkulisse.

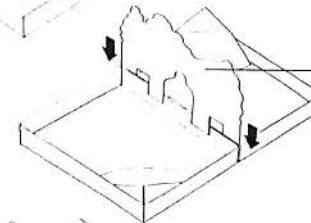
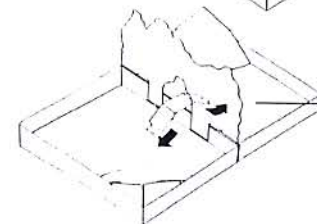


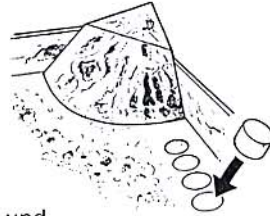
Abb. 7

steckt die Steinbrücke in den Spielplan - und schon ist die tolle Urzeit-Landschaft fertig!



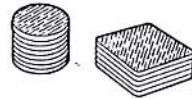
◆ Jetzt schnappt sich jeder von euch seinen Lieblings-Dinosaurier und stellt ihn in seine (farbgleiche) Höhle. Sie ist das Start- und Zielfeld zugleich.

◆ In beiden Schachtelhälften sind neben dem Vulkan 4 Lavafelder aufgezeichnet. Legt je 1 schwarzen Vulkanstein auf das erste, gelbe Lavafeld (siehe Abb.).



◆ Die 14 Beutechips müßt ihr gut mischen, und verdeckt in einem Stapel neben das Spiel stellen.

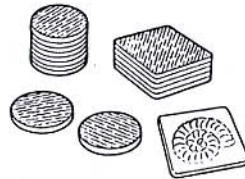
◆ Die 7 Freißplatz-Kärtchen werden ebenfalls gut gemischt, verdeckt aufgestapelt und neben die Beutechips gestellt (siehe Abb.).



LOS GEHTS!

Wer den größten Hunger hat, darf das Spiel als Startspieler beginnen. Anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Der Startspieler deckt das oberste Freißplatz-Kärtchen auf: Es zeigt den Ort an, an den alle Saurier so schnell wie möglich hinflitzen sollen. Insgesamt gibt es 7 verschiedene Freißplätze:

1. Die Ginkgoblätter-Sümpfe
2. Die Kristallinsel
3. Die Schädel-Höhle
4. Das Tal der versteinerten Schnecke
5. Das Sauriernest mit Eiern
6. Den Urfarn-Wald
7. Das versteinerte Urtier



Nun nimmt der Startspieler die beiden obersten Beutechips und legt sie nebeneinander verdeckt neben das aufgedeckte Freißplatz-Kärtchen (Abb.). Die beiden Spieler, die den gesuchten Freißplatz zuerst erreichen, erhalten je 1 Beutechip. Danach geht's zum nächsten Freißplatz ...



ABER NUN MAL SCHÖN LANGSAM DER REIHE NACH.

Der Startspieler würfelt mit beiden Würfeln, zählt die Würfelaugen zusammen und zieht seinen Dinosaurier entsprechend voran. Dabei gilt die Regel: In einem Zug darf jedes Feld nur einmal betreten werden.

Zeigt der schwarze Würfel einen Vulkan, dann darf der Spieler, nachdem er seinen Saurier bewegt hat, anschließend einen der beiden Vulkansteine seiner Wahl um 1 Feld vorwärtsziehen.

Achtung: Zuerst muß immer der Saurier gezogen werden, erst anschließend darf eventuell ein beliebiger Vulkanstein bewegt werden. Zum großen Vulkanausbruch kommt es immer dann, wenn ein Vulkanstein das vierte Feld erreicht. Was dann genau passiert, könnt ihr auf Seite 7 unter „VULKANAUSBRUCH“ nachlesen.

Wer als erster mit genauem Wurf auf dem gesuchten Freißplatz ankommt, darf sich einen der beiden verdeckten Beutechips nehmen.

Sobald er sich für einen entschieden hat, darf er heimlich darunter schauen und kennt damit als einziger den Wert seiner Beute. Die Beutechips sind unterschiedlich wertvoll: manche sind nur 1, die ganz guten 7 Punkte wert.

Anschließend legt er den Chip vor sich verdeckt auf den Tisch. Erst wenn er diese „nicht gesicherte“ Beute im Verlauf des Spiels in seine Ausgangshöhle zurückgebracht hat, gehört sie ihm sicher! Dort legt er den Chip einfach auf sein Startfeld.

Wer als zweiter mit genauem Wurf auf den gesuchten Freßplatz kommt, darf sich den verbliebenen Beutechip schnappen, und muß ebenfalls versuchen, ihn im Laufe des Spiels sicher in seine Höhle zurückzubringen.

Achtung: Ein Spieler kann einen oder mehrere Beutechips sammeln, bevor er mit seinem Saurier zurück in seine Höhle zieht, um seine Beute dort abzulegen. Die Höhle muß nicht mit genauem Wurf erreicht werden (Restpunkte verfallen). Erst dort ist sie ihm sicher. Solange ein Spieler einen oder mehrere Beutechips vor sich auf dem Tisch liegen hat, ist diese Beute „nicht gesichert“, und kann ihm von jedem Mitspieler abgejagt werden (siehe DER SAURIERSTREIT).

AUF ZUM NÄCHSTEN FRESSPLATZ!

Liegen keine Beutechips mehr am Freßplatz, dann darf der Spieler, der nun an die Reihe kommt, zunächst den neuen Freßplatz ermitteln: Er deckt das oberste Freßplatz-Kärtchen auf. Dies ist nun das neue Ziel, das alle Spieler so schnell wie möglich erreichen müssen. Daneben legt er verdeckt 2 Beutechips vom Stapel. Nun darf er normal weiterspielen, also würfeln und ziehen. Ab sofort läuft das Spiel nach dem bekannten Muster: Würfeln, Beute-Chips schnappen, neuen Freßplatz bestimmen, irgendwann mal die Beute in die eigene Höhle bringen ...

ENDE DES SPIELS

Wenn am letzten Freßplatz keine Beute mehr liegt, müssen die Saurier noch schnell ihre Beute in ihre Höhlen bringen, dann ist das Spiel zu Ende. Nun wird zusammengezählt: Wer die wertvollste Beute hat, ist der „mächtige Super-Mega-Saurus“ und hat das Spiel gewonnen.

Herzlichen Glückwunsch und Guten Appetit !

Bevor ihr die Spielregel nun lange weiterlest, solltet ihr einfach zu spielen beginnen. Alle BESONDERHEITEN DES SPIELS könnt ihr nach und nach lesen, am besten immer dann, wenn ihr eine Frage habt.

BESONDERHEITEN DES SPIELS

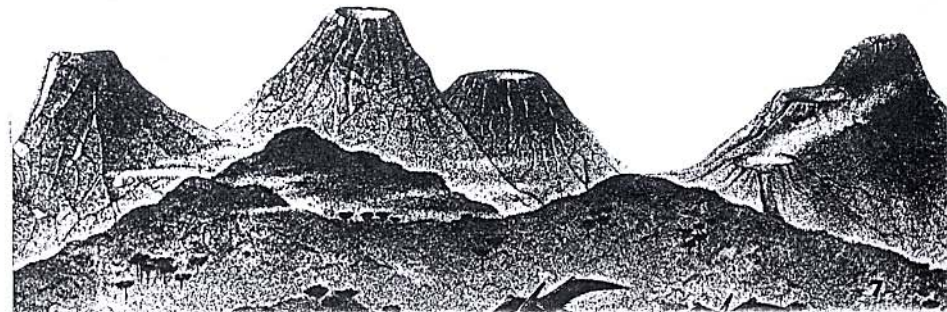
VULKANAUSBRUCH

Der Spieler, der den Vulkanstein auf das vierte Feld gezogen hat, darf sich nun den großen schweren Lavastein nehmen und vom entsprechenden Vulkan herunterrollen. Sein Ziel ist es dabei, mit dem Stein einen gegnerischen Dinosaurier zu treffen und ihn von seinem Lauffeld wegzuschieben. Gelingt ihm dies, dann muß dieser Saurier sofort zurück in seine Höhle. Von dort geht's in der nächsten Runde wieder normal weiter. Zu allem Pech muß der getroffene Spieler auch noch einen „nicht gesicherten“ Beutechip seiner Wahl an den Spieler abgeben, der ihn gerade mit dem Stein getroffen hat. Das kann er natürlich nur dann, wenn er mindestens 1 Beutechip hat.

Wenn er zu diesem Zeitpunkt mehrere Beutechips vor sich liegen hat, dann darf er die übrigen Chips gemeinsam mit seinem Saurier in seine Höhle stellen. Dort sind sie ihm sicher.

Wer seinen eigenen Saurier trifft hat Pech gehabt. Er muß einem beliebigen Spieler 1 „nicht gesicherten“ Beutechip abgeben (wenn er einen hat) und seinen Saurier aufs Startfeld, die Höhle zurückstellen. (Restl. Beutechips siehe oben)

Wer mehrere Saurier mit dem Lavastein wegschiebt, darf nur dem zuerst Getroffenen 1 „nicht gesicherten“ Beutechip abjagen. Die übrigen Saurier werden wieder auf ihre ursprünglichen Plätze gestellt. Der Lavastein wird anschließend wieder auf das erste, gelbe Feld zurückgelegt.



DER SAURIERSTREIT

Trifft ein Saurier genau auf das Feld eines anderen Sauriers, das kann auch ein Wirbelsturmfeld sein, dann kämpfen beide miteinander um 1 Beutechip. Jeder darf 2 mal den roten Würfel werfen und die Augen zusammenzählen. Hat der Angreifer mehr Augen erwürfelt, darf er dem Verlierer 1 „nicht gesicherten“ Beutechip abjagen, wenn der einen hat. Hat der Verlierer mehrere Beutechips, darf der Verlierer bestimmen, welchen er dem Gewinner geben will. Der Saurier des Verlierers wird auf sein Startfeld zurückgestellt. (Restliche Beutechips siehe VULKANAUSBRUCH). Hat der Angreifer gleich viele oder weniger Augen gewürfelt, dann hat er eben Pech gehabt: es passiert gar nichts.

Achtung: Auf den 7 Freßplätzen herrscht eitel Sonnenschein. Hier dürfen sich die Saurier nicht streiten!

DIE STEINBRÜCKE

Beide Spielhälften sind durch die gefährliche Steinbrücke verbunden. Die schwarzen Felder zählen zwar ganz normal mit, sie dürfen aber nicht betreten werden. So bleibt den Sauriern nichts anderes übrig, als mit einem großen Wurf die Brücke auf einmal zu überqueren (das kostet euch 4 Würfelpunkte), oder sich mit Hilfe der Wirbelsturmfelder über dieses Hindernis hinwegzusetzen.

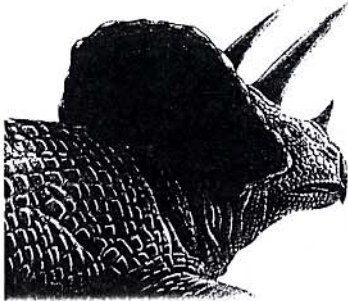
DIE WIRBELSTURMFELDER

Wer mit genauem Wurf auf einem bunten Wirbelsturmfeld landet, darf seinen Saurier sofort auf ein anderes buntes Wirbelsturmfeld seiner Wahl stellen und im nächsten Zug von hier aus weiterziehen. So könnt ihr manchmal die tollsten Sprünge machen. Wer über ein

Wirbelsturmfeld hinwegzieht, zählt es als ganz normales Lauffeld mit.

ZWEI SAURIER AUF EINEM FELD

Es dürfen nicht mehr als 2 Dinosaurier auf einem Feld stehen.



DAS FASZINIERENDE ZEITALTER DER SAURIER

Im Erdmittelalter beherrschten die faszinierenden Saurier für unvorstellbar lange 140 Millionen Jahre die Erde. Sie lebten im Wasser, zu Lande und in der Luft und prägten dieses Zeitalter bis zu ihrem Aussterben vor etwa 65 Millionen Jahren ganz entscheidend. Erst viel viel später - etwa vor ca. 3,5 Millionen Jahren - begann eine andere, revolutionäre Entwicklung: die Entwicklung des Menschen.

DIE ENTDECKUNG DER DINOSAURIER

Einzigste Zeugen der geheimnisumwitterten Urzeit sind Fossilien, also die Versteinerungen von Pflanzen, Tieren und ihren Spuren.

Bereits im Jahre 1810 soll die elfjährige Mary Anning bei einer Klettertour in den Klippen von Dorset in England das erste Skelett eines Meeressauriers (Ichthyosaurus) entdeckt haben. Erst 40 Jahre später gab der Naturwissenschaftler Sir Richard Owen den vorzeitlichen Tieren, die bis dahin gefunden worden waren, den Namen Dinosaurier, das heißt übersetzt „Schreckensechsen“. Es sollte weitere 30 Jahre dauern, bis um 1870 die Nachricht von Funden riesiger Knochen in den Rocky Mountains bekannt wurde. Weder Indianer noch die wilden Büffelherden konnten die zwei amerikanischen Forscher Edward D. Cope und Othniel Marsh davon abhalten, all ihr Vermögen und ihre Kraft einzusetzen, dem Phänomen dieser Fossilien auf die Spur zu kommen. Sie machten sensationelle Funde fossiler Großtiere und erweckten damit endgültig die Aufmerksamkeit der Welt für die Vielfalt, Größe und Fremdartigkeit der Urzeit-Tiere.

DIE DINOSAURIER

Dinosaurier lebten ausschließlich auf dem Land. Entgegen der ursprünglichen Meinung von Sir Owen, der sie für Reptilien, also für Kriechtiere hielt, ist die Wissenschaft heute der Meinung, daß Dinosaurier wie Säugetiere auf Vorder- und Hinterbeinen liefen. Andere gingen auch nur auf den Hinterbeinen, wobei sie ihre Arme als Greifwerkzeuge oder als Waffen benutzten. Durch Fußspuren und Funde wurde nachgewiesen, daß Dinosaurier Herdentiere waren! Sie legten Eier und kümmerten sich intensiv um ihren Nachwuchs. Unter den Dinosauriern gab es Pflanzenfresser und fleischfressende Raubsaurier. Die Pflanzenfresser hatten flache, breite Zähne und meist einen langen Hals. Sie erreichten Körpergrößen bis zu 25 Meter Länge und waren damit die größten Landtiere aller Zeiten. Die Raubsaurier jagten und töteten andere Tiere oder ernährten sich von Aas.

Für das Spiel wurden die 4 bekanntesten und herausragendsten Vertreter der Dinosaurier als Spielfiguren ausgewählt, obwohl sie zu unterschiedlichen Zeiten gelebt haben. Die folgenden Ausführungen geben einen kleinen Einblick in das faszinierende Umfeld dieser vier Vertreter der Urzeit.

BRACHIOSAURUS (ARMREPTIL)

Der Brachiosaurus war der größte Dinosaurier unter den Langhalsigen Pflanzenfressern (Sauropoden). Er lebte am Ende der Trias- und Anfang der Jura-Zeit (vor ca. 200 Millionen Jahren). Seine Ausmaße waren geradezu gigantisch:



Mit einer Länge von 22 bis 25 Metern, und einer Kopfhöhe von bis zu 12 Metern (das sind immerhin so viel wie 5 Stockwerke eines Hauses) erreichte er ein Gewicht von bis zu 80 Tonnen- so schwer, wie 12 ausgewachsene Afrikanische Elefanten. Das erste Skelett eines Brachiosaurus wurde zwischen 1909 und 1912 in Tansania (Ostafrika) ausgegraben.

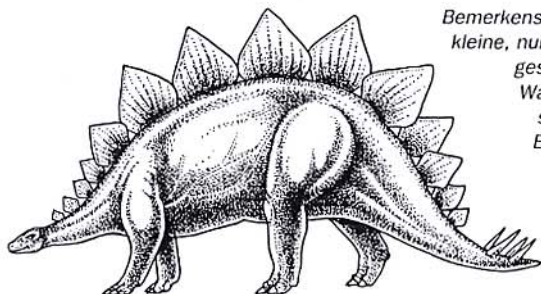
Weitere Exemplare wurden in Algerien und Colorado (USA) gefunden.

Herausragendes Merkmal ist sein sehr langer, aus 14 Wirbeln bestehender Hals, sein kleiner, gewölbter Kopf mit breiter flacher Schnauze und sein verhältnismäßig kurzer Schwanz.

Seine Vorderbeine waren länger als die Hinterbeine, so daß die Rückenlinie nach hinten abfiel. Der Brachiosaurus ernährte sich von Blättern, die er vom Baumwerk und von Büschen zupfte.

STEGOSAURUS (GEPANZERTES REPTIL)

Der Stegosaurus ist der berühmteste Dinosaurier der Gruppe der Stachel-Saurier (Stegosauria), einer Reihe mittelgroßer bis großer Pflanzenfresser. Er lebte in der Jura-Zeit (vor 200 Millionen Jahren). Seine Körperlänge erreichte beachtliche 6 bis 7,5 Meter, sein Gewicht betrug bis zu 2 Tonnen. Auf seinem mächtigen Körper standen 2 Reihen von Knochenplatten, die bis zu 60 cm lang waren. Am Hinterende seines Schwanzes wuchs eine fürchterliche Waffe: 4 oder bei manchen Exemplaren sogar 8 bis zu 1 m lange Dornen, die er gezielt gegen angreifende Feinde einsetzte. Das erste Skelett eines Stegosaurus wurde 1877 in Colorado (USA) gefunden.



Bemerkenswert an diesem Saurier ist der kleine, nur 40 cm lange Kopf, der ein winziges Gehirn von der Größe einer Walnuß enthielt. Im Hornschnabel saßen keine Zähne, auch seine Backenzähne waren nur klein.

Seine Vorderbeine waren nur halb so lang wie die Hinterbeine, so daß die Rückenlinie dieses Pflanzenfressers nach vorne abfiel.

TYRANNOSAURUS REX (TYRANNENECHSE)

Der Tyrannosaurus ist der wohl bekannteste Dinosaurier. Nach ihm wurde eine ganze Dinosaurier-Familie benannt. Seine Lebensspanne in der Oberkreide-Zeit vor ca. 100 Millionen Jahren dauerte „nur“ ca. 15 Millionen Jahre.



Er war mit 14 Meter Länge, 6 Meter Höhe und etwa 7 Tonnen Gewicht das größte Raubtier, das je gelebt hat. Sein Kopf hatte eine Länge von 1,5 Meter, die Kiefer waren mit 15 cm langen Zähnen besetzt.

Einzelne Zähne wurden bereits im 19. Jahrhundert gefunden, ein recht gut erhaltenes Skelett erstmals 1902. Aber erst mit dem 1990 gemachten Fund in South Dakota (USA) wurde erstmals ein vollständiges Exemplar entdeckt.

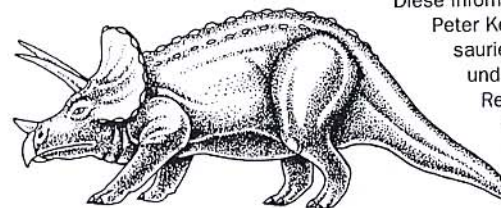
Bis heute ist noch nicht geklärt, ob die Tyrannenechse zu den guten Jägern gehörte und andere Dinosaurier erbeutete, oder ob er ein träger, nur schwer beweglicher Aasfresser war.

TRICERATOPS (DREIHORNGESICHT)

Dieser Saurier ist nicht nur der bekannteste der Horn-Saurier, sondern auch der am besten erforschte. Der normalerweise friedliche Pflanzenfresser erreichte eine Körperlänge von 7 bis 9 Metern und ein Gewicht von 5 bis 6 Tonnen. Der wuchtige Nackenschild schützte Hals und Schultern vor Angriffen der Riesen-Fleischfresser und diente bei Kämpfen den Männchen - ähnlich wie bei den Hirschen in der Paarungszeit - als Schutzschild. Zweites herausragendes Merkmal dieses Sauriers sind seine 3 Hörner: ein kurzes auf der Schnauze und über den Augen zwei längere, die nach vorn gerichtet waren. Der Triceratops war ein ausgesprochen flinker Saurier, der Geschwindigkeiten bis zu 50 km/h laufen konnte. Er lebte in großen Herden bis zum Ende der Dinosaurierzeit vor ca. 65 Millionen Jahren und kann deshalb als der vielleicht letzte bedeutende Vertreter dieser faszinierenden Urzeit angesehen werden.

copyright: 1993 Ravensburger Spieleverlag

Diese Informationen sind entnommen aus: Peter Kelpsch, Das große Buch der Dinosaurier, Ravensburger 1989; Dinosaurier und andere Urtiere, erschienen in der Reihe „Die Welt entdecken“, Bd.50, Ravensburger 1989



Ravensburger Spieleverlag
Postfach 18 60 · D-88188 Ravensburg