

Spielanleitung



**Ein Riesen-
Saurierspiel
für 2 – 4 Kinder
ab 4 Jahre**

HABA®

Habermasß-Spiel Nr. 4188

Pronto Bronto

Ein Riesen-Saurierspiel für 2 bis 4 Kinder ab 4 Jahre.

Schnell Nahrung besorgen und gleich wieder zurück in das geschützte Gebiet, in das der große fleischfressende Tyrannos nicht kommen kann.

Spieldauer: 10 bis 15 Minuten

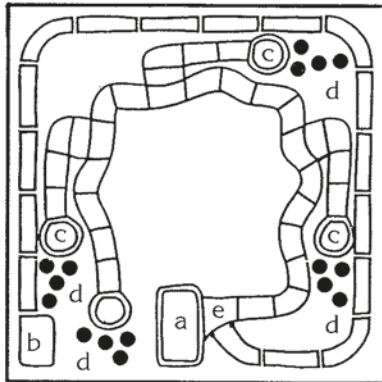
Grafik-Design: Hans Rubin

Spielmaterial:

- 5 Saurier
- 16 Bäumchen
- 1 Farbwürfel, 3x3x3 cm
- 1 Spielplan 50x50 cm

Spielplan:

- a) Startfeld + Zielfeld der pflanzenfressenden Saurier (geschützte Zone)
- b) Startfeld des fleischfressenden Sauriers
- c) Baumfelder
- d) Kreise für die Bäume
- e) Zielfeld des fleischfressenden Sauriers



Pflanzenfresser

“STEGOS” (Hellblau)
Knochenplattenechse
(Stegosaurus)
vor 140 Mio. Jahren

“TRICUS” (Rot)
Dreihornschse
(Triceratops)
vor 65 Mio. Jahren



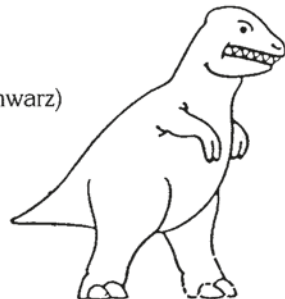
“DONNERUS” (Rosa)
Donnerschse
(Diplodocus)
vor 140 Mio. Jahren



“IGUAN” (Violett)
Leguanzahnschse
(Iguanodon)
vor 100 – 140 Mio. Jahren

Fleischfresser:

“TYRANNOS” (Schwarz)
Tyrannoschse
(Tyrannosaurus)
vor 70 Mio. Jahren



Spielregeln:

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler sucht sich einen pflanzenfressenden Saurier aus, und stellt diesen auf das Start- und Zielfeld. Es werden vier gleiche Bäume in einer Gruppe zusammengestellt und auf die gelben Ringfelder gesetzt (d).

Der fleischfressende Saurier beginnt auf dem blauen Startfeld (b).

Spielziel:

Jeder Spieler versucht mit seinem Saurier so schnell wie möglich je einen der vier verschiedenen Bäume zu sammeln, um dann gleich wieder vor dem fleischfressenden Tyrannos in die geschützte Zone (Zielfeld) zurückzulaufen. Dabei darf jeder seine Route selbst aussuchen.

Spielverlauf:

Der älteste Spieler beginnt, würfelt und zieht mit seinem pflanzenfressenden Saurier auf das erste Feld der gewürfelten Farbe. Die anderen folgen im Uhrzeigersinn.

Es wird immer auf das nächste freie Feld der gewürfelten Farbe gesetzt.

Beispiel:

Gewürfelte Farbe ist rot. Jetzt zieht man auf das nächste freie rote Feld. Ist dies durch einen Saurier besetzt, wird dieser übersprungen und der Spieler setzt

- Besetzte Felder werden übersprungen.
- Start- und Zielfelder sowie die Baumfelder sind mit jeder Farbe erreichbar.
- Auf einem Feld darf nur ein Saurier stehen. Ausnahme ist das Start- und Zielfeld.

seinen Saurier auf das nächste rote Feld.

Baumfeld:

Hat ein Saurier ein Baumfeld erreicht, bekommt dieser Spieler einen Baum den der Spieler zu sich stellt. Der Saurier bleibt bis zum nächsten Würfeln dort stehen.

Tyrannos:

Tyrannos wird nach jeder Runde um einen Schritt nach vorne gesetzt. (Hier müssen alle Spieler aufpassen, daß dies auch passiert.)

Tyrannos macht einen Schritt zurück, wenn

- einer der pflanzenfressenden Saurier seine vier verschiedenen Bäume gesammelt hat,
- einer der pflanzenfressenden Saurier das Zielfeld erreicht hat.

Spielende:

- Sind alle pflanzenfressenden Saurier im Zielfeld, so haben diese gewonnen und Tyrannos geht leer aus. Es wird gefeiert.
- Gelangt Tyrannos auf sein Endfeld, so haben alle pflanzenfressenden Saurier verloren, die noch nicht im Ziel sind.
- Ganz schlecht ergeht es einem, der zu dem Zeitpunkt, an dem Tyrannos auf sein Endfeld gelangt, auf dem gleichen Feld steht. Dieser wird sofort mit Haut und Haar verspeist.

Spielregeln für Kinder mit schwachen Nerven

Spielvorbereitung:

Es werden die gleichen Vorbereitungen, wie in der ersten Variante getroffen.

Ausnahme: Der fleischfressende Tyrannos spielt nicht mit.

Spielziel:

Die pflanzenfressenden Saurier versuchen, nachdem sie die vier verschiedenen Bäume gesammelt haben, so schnell wie möglich ins Ziel zu kommen.

Spielverlauf:

Die Spielregeln für die pflanzenfressenden Saurier bleiben gleich.

Spielende:

Der Saurier hat gewonnen, der alle vier verschiedenen Bäume gesammelt hat und als erster wieder auf dem Zielfeld angelangt ist.

Gleiche Vorbereitung

Nur Bäume sammeln

Haba Game No. 4188

Pronto-Bronto

A giant saurian game for 2 to 4 players. Ages: 4 years and up.

Get feed quickly and hurry back to the protected area, which cannot be entered by the big carnivorous saurian.

Duration of the Game: 10 to 15 minutes

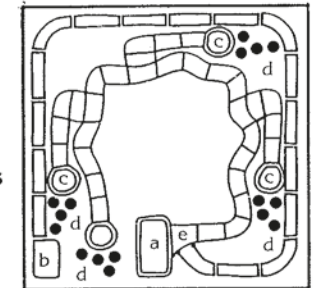
Graphic Design: Hans Rubin

Contents:

- 5 saurians
- 16 little trees
- 1 color die
- 1 game board

Game Board

- a) start + finish position of the herbivorous saurians (protected area)
- b) starting position of the carnivorous saurian
- c) tree field
- d) circles for the trees
- e) finish position for the carnivorous saurian



Herbivore:

“STEGOS” (light blue)
(Stegosaurus)
140 million years ago

“TRICUS” (red)
(Triceratops)
65 million years ago



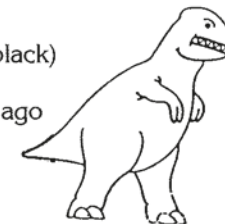
“IGUAN” (violet)
(Iguanodon)
100 – 140 million years ago

“DONNERUS” (pink)
(Diplodocus)
140 million years ago



Carnivore:

“TYRANNOS” (black)
(Tyrannosaurus)
70 million years ago



Rules:

Preparation of the game:

Each player selects a herbivorous saurian and places it on the start position.

Four trees of the same kind are placed together on the yellow circles (d).

The carnivorous saurian starts from the blue start position (b).

Object of the game:

Each player tries to collect one of the four different trees (1 ea. of the 4 groups) with his saurian and to return immediately to the finish (= protected area) before the carnivorous Tyrannos gets to field (e). The way back may be selected by the player.

How to play the game:

The oldest player starts the game by rolling the die and moves his herbivorous saurian to the first field matching the color rolled by the die. The other players follow clockwise.

The saurians are always placed on the next empty field having the color rolled by the die.

- occupied fields are jumped over.
- the start and finish position and the tree areas (d) may be reached with every color.

- only one saurian per field; exception: start and finish position.

Example:
The color rolled is red
Now you move on the next empty red field. If a saurian is on this field, just jump over to the next red field.

Tree field:

If a saurian reaches a tree field (c), the player gets a tree and takes it off the board and places it next to him. The saurian remains in the tree field until his player rolls the die again.

Tyrannos:

Tyrannos is moved one step forward after all players have rolled the die (the players have to watch that this is done!)

Tyrannos has to back up one step if:

- one of this herbivorous saurians has collected his four different trees.
- one of the herbivorous saurians has reached the finish.

End of the game

- If all herbivorous saurians have reached the finish, they have won and Tyrannos gets nothing. There is a party.
- If Tyrannos succeeds to move to his finish (field (e)), all those herbivorous saurians which did not make it to their finish (a), have lost.
- The situation becomes really bad if a herbivorous saurian and the carnivorous saurian (Tyrannos) meet on field (e): Tyrannos will eat the herbivorous saurian immediately!

Rules for Children with weak nerves

Preparation of the game:

The preparation is the same like in the previous version, exception: the carnivorous Tyrannos does not participate.

Object of the game

The herbivorous saurians collect four different trees and return to the finish as fast as possible.

How to play the game

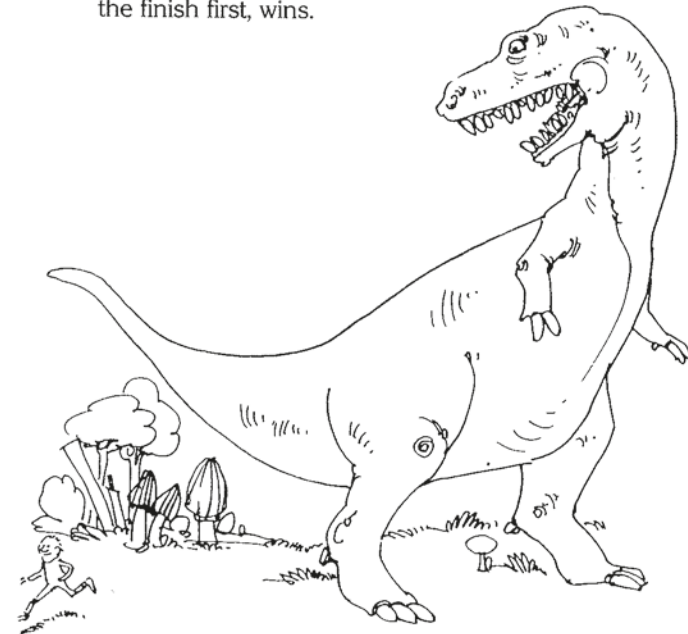
The rules remain the same for the herbivorous saurians.

End of the game

The saurian, which has collected four different trees and reaches the finish first, wins.

Same preparation

Collect only trees



Jeu Habermaass No. 4188

Pronto-Bronto

Le jeu des dinosaures pour 2 à 4 joueurs à partir de 4 ans.

Il s'agit de se procurer de la nourriture et de vite revenir dans la zone où l'on ne peut pas être rejoint par le terrible carnivore Tyrannos.

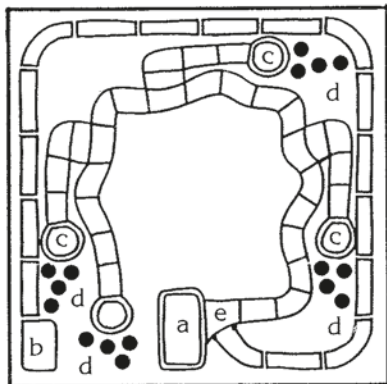
Durée de la partie: 10 à 15 minutes.
Graphisme de Hans Rubin

Contenu:

- 5 dinosaures
- 16 arbres
- 1 dé à 6 couleurs, 3x3x3 cm
- 1 plan de jeu, 50x50 cm

Le plan de jeu:

- a) départ et arrivée des dinosaures herbivores (zone protégée)
- b) départ du dinosaure carnivore
- c) cases d'accès aux arbres
- d) emplacements des arbres
- e) arrivée du dinosaure carnivore



Les herbivores:

"STEGOS" (bleu clair)
Stegosaure
140 millions d'années

"TRICUS" (rouge)
Triceratops
65 millions d'années



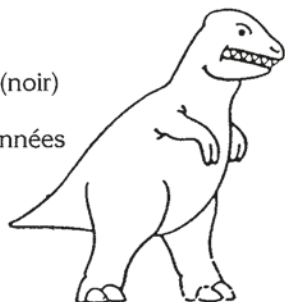
"IGUAN" (violet)
Iguanodon
100 – 140 millions d'années

"DIPLOS" (rose)
Diplodocus
140 millions d'années



Le carnivore:

"TYRANNOS" (noir)
Tyrannosaure
70 millions d'années



Regle du jeu

Au préalable:

Chaque joueur choisit un dinosaure herbivore et place celui-ci sur la case départ (a). Les arbres sont regroupés par espèce et disposés sur les emplacements qui leur sont réservés (d). Le dinosaure carnivore débute sur la case départ bleue (b).

But du jeu:

Les joueurs tentent, avec leur dinosaure, d'aller récupérer un arbre de chaque espèce et de revenir le plus vite possible, c'est-à-dire en devançant le carnivore Tyrannos, dans la zone protégée (a). Chacun est libre du choix de son itinéraire.

Déroulement du jeu:

Les plus âgés des joueurs commencent; ils lancent le dé et placent leur dinosaure sur la case de la couleur indiquée la plus proche. Les joueurs se succèdent ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

On place systématiquement son dinosaure sur la case de la couleur indiquée par le dé la plus proche.

- On saute les cases déjà occupées.
- L'arrivée ainsi que les cases d'accès aux arbres sont accessibles avec n'importe quelle couleur.
- Sur une case donnée, excepté la case départ/arrivée, ne peut se trouver qu'un seul dinosaure à la fois.

Exemple:

Le dé indique du rouge. On avance alors jusqu'à la case rouge la plus proche. Si celle-ci est déjà occupée par un dinosaure, le joueur saute cette case et place son dinosaure sur la case rouge suivante.

Cases d'accès aux arbres:

Lorsqu'un joueur atteint l'une de ces cases avec son dinosaure, il obtient un arbre et le conserve. Le dinosaure reste en place jusqu'au tour suivant.

Tyrannos:

A l'issue de chaque tour, Tyrannos avance d'une case (tous les joueurs doivent prêter attention à ce qu'il soit effectivement déplacé).

Tyrannos recule d'une case chaque fois que:

- l'un des herbivores a récupéré l'ensemble de ses arbres (un de chaque espèce),
- l'un des herbivores atteint l'arrivée.

Fin de la partie:

- Si les herbivores atteignent tous l'arrivée, ils ont gagné et Tyrannos n'a rien à se mettre sous la dent. Ils peuvent alors fêter leur victoire!
- Si Tyrannos parvient jusqu'à son arrivée, il coupe la route à tous les herbivores non encore arrivés au but: ceux-ci ont donc perdu.
- Le pire qui puisse arriver à un herbivore, c'est de se trouver sur la case d'arrivée de Tyrannos juste au moment où celui-ci l'atteint: il est alors dévoré tout cru!

Variante pour les joueurs aux nerfs fragiles

Le déroulement du jeu reste le même mais Tyrannos, cette fois, ne joue pas.

Le joueur dont le dinosaure a récupéré tous ses arbres et atteint l'arrivée le premier remporte la partie.

