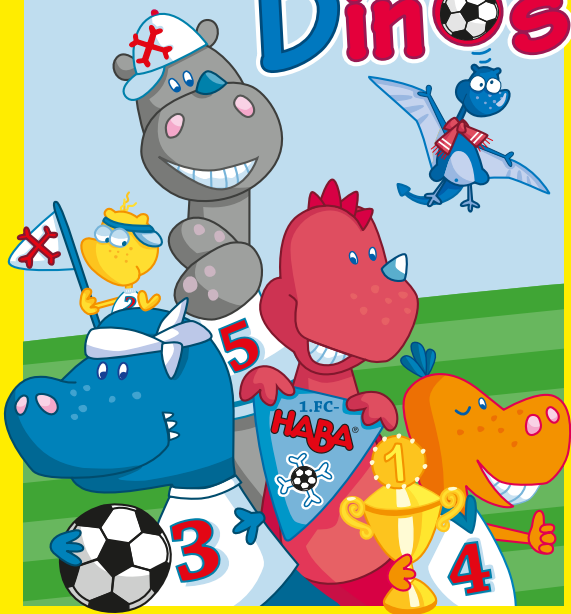




Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



# Fußball - Dinos



Dinosaurs Soccer • Dinosaurios futboleros • Voetbaldino's  
Dinosaurios futboleros • Dinosauri calciatori

Copyright **HABA**<sup>®</sup> - Spiele Bad Rodach 2010

# Fußball - Dinos



Ein dribbelstarkes Memospiel für 2 - 4 Spieler von 4 - 99 Jahren.

**Spielidee:** Markus Nikisch

**Illustration:** Evelyn Kopp

**Spieldauer:** ca. 10 Minuten

Fußball-Helden vor! Für dieses Memo braucht man nicht nur gute Fußballer-Beine, sondern vor allem ein helles Köpfchen. Wer sich merkt, wo die eigenen Dinos stehen, spielt die besten Pässe und schießt die meisten Tore.

Doch wenn der Schiedsrichter pfeift, bringt er die Köpfe der Spieler zum Qualmen, denn dann werden die Dinos neu gemischt.

## Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 1 Schiedsrichter
- 1 Fußball
- 18 runde Dinoplättchen
- 3 quadratische Torplättchen
- 4 zweiteilige Pokalpuzzle
- 1 Farbwürfel
- 1 Spielanleitung





## Spielidee

Die Mannschaft der Fußball-Dinos will unbedingt den begehrten Dinopokal gewinnen. Ein Spieler muss immer in einem Durchgang die fünf Reihen der gegnerischen Dinos überwinden, um zur Torlinie zu gelangen und ein Tor schießen zu können. Dazu dreht er in jeder Reihe ein Dinoplättchen um. Zeigt es einen Pokal, darf er weiterspielen. Ist ein Kreuz abgebildet, schreitet der Schiedsrichter ein und bricht den Angriff aufs Tor ab. Die Plättchen werden wieder umgedreht und der nächste Spieler kann sein Glück versuchen. Ihr müsst euch also gut merken, wo die Kreuze liegen. Aber aufgepasst! Wenn ein Angriff abgebrochen wird, werden auch die Plättchen vertauscht. Wer hat ein gutes Gedächtnis und schießt als erster zwei Tore?

## Spielvorbereitung

Legt den Spielplan in die Tischmitte. Mischt die 18 runden Dinoplättchen und legt sie mit der Dinoseite nach oben auf die Felder mit den passenden Umrissen. Mischt die 3 Torplättchen und legt sie mit der Fragezeichenseite nach oben auf die drei Torfelder des Spielplans. Stellt den Schiedsrichter auf die Fußspur neben eine beliebige Reihe. Haltet das restliche Material bereit.

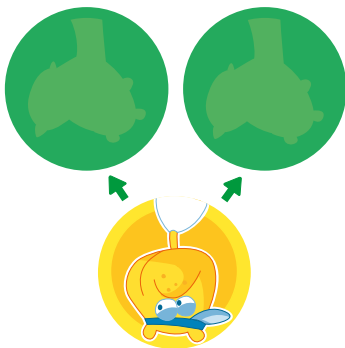
## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der Spieler mit dem stärksten Schuss beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der jüngste Spieler und würfelt. Lege den Fußball auf das zur gewürfelten Farbe passende Dinofeld im Startbereich der Fussball-Dinos.



### Achtung:

Schau dir die Dinofelder im Startbereich und auf dem Spielfeld einmal genau an: es zeigen jeweils ein oder zwei Pfeile auf die Dinoplättchen der nächsten Reihe. Ausgehend von dem Feld, auf dem der Fußball gerade liegt, musst du immer als nächstes ein Dinoplättchen aufdecken, auf das auch ein Pfeil zeigt.



### Decke ein Plättchen auf. Was ist darauf zu sehen?

- **Ein Kreuz:**

Schade! Dein Pass war nicht erfolgreich und dein Spielzug ist beendet.



Verdecke alle Plättchen. Vertausche zwei Plättchen der Reihe neben der der Schiedsrichter gerade steht. Danach stellst du den Schiedsrichter auf die Fußspur neben der Reihe, in der du den Fehler gemacht hast.

Der Fußball wird vom Spielplan genommen und der nächste Spieler ist an der Reihe.



- **Ein Pokal:**

Super! Dein Traum vom Pokalgewinn geht weiter!  
Lege den Fußball auf das Plättchen. Jetzt darfst du ein Plättchen der nächsten Reihe aufdecken, auf das ein Pfeil zeigt. Spiele solange weiter, bis du ein Kreuz aufgedeckt hast oder die Reihe direkt vor dem Tor erreicht hast.



### Torschuss

Liegt der Fußball in der Reihe vor dem Tor, darfst du einen Torschuss wagen. Decke eines der beiden möglichen Torplättchen auf.

### Was ist auf dem Plättchen zu sehen?

- **Ein Fußball:**

Super! Du hast ein Tor geschossen!  
Nimm dir ein Pokalpuzzleteil und lege es vor dich.



- **Ein Kreuz:**

Schade! Dein Torschuss war leider nicht erfolgreich.



Nach jedem Torschuss werden die drei Torplättchen neu gemischt und wieder mit der Fragezeichenseite nach oben auf die Torfelder zurückgelegt.

Drehe das Pokalplättchen der Reihe um, neben der der Schiedsrichter gerade steht, vertausche zwei Plättchen dieser Reihe und stelle den Schiedsrichter anschließend neben das Tor.

Danach werden alle anderen offenen Plättchen wieder verdeckt, der Fußball wird vom Spielplan genommen und der nächste Spieler ist an der Reihe.



## Spielende

Sobald ein Spieler sein zweites Puzzleteil erspielt hat, hat er das Spiel gewonnen. Er kann sein Pokalpuzzle zusammensetzen und sich von seinen Mitspielern feiern lassen.

## Tipps und Anmerkungen:

- Das Spiel wird schwieriger, wenn vor dem Versetzen des Schiedsrichters nicht nur zwei Plättchen vertauscht werden, sondern alle Plättchen dieser Reihe gemischt und anschließend wieder verdeckt auf den Spielplan gelegt werden.
- Merkt euch, wer das Spiel begonnen hat. Wenn ein Spieler das zweite Tor schießt, sind alle Spieler bis zum Startspieler noch einmal an der Reihe und haben so die Chance ebenfalls ein zweites Tor zu schießen. So sind alle Spieler gleich oft an der Reihe. Haben mehrere Spieler zwei Tore geschossen, gibt es mehrere Gewinner.



## Turniervariante

Wenn ihr wollt könnt ihr ein großes Dino-Fußballturnier spielen. Dazu müsst ihr das Spiel nur durch folgende Regeln ergänzen:

- Es spielen immer zwei Spieler gegeneinander. Die restlichen Spieler schauen zu und feuern die beiden Profis an.
- Es werden zwei Runden gespielt.
- In der ersten Runde beginnt der ältere Spieler. Die erste Runde geht so lange bis alle Spieler einmal gegeneinander gespielt haben. Notiert die Namen der Spieler, die ein Tor geschossen haben.
- In der zweiten Runde spielen wieder alle Spieler einmal gegeneinander. Diesmal beginnt der jüngere Spieler.

Das Turnier ist nach Runde 2 beendet. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Spiele gewonnen hat. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

# Dinosaurs Soccer



A memory game for 2 - 4 eager players with dribbling skills, ages 4 - 99.

**Author:** Markus Nikisch  
**Illustrations:** Evelyn Kopp  
**Length of the game:** approx. 10 minutes

Soccer heroes move forward! This memory game requires not only excellent footwork but also sharp minds. The player who remembers where his own dinosaurs stand will be able to make the best passes and score the most goals.

Hold on! When the referee blows the whistle, the dinosaurs are rearranged causing the players to get into puzzle trouble and test their memories.

## Contents

- 1 game board
- 1 referee
- 1 ball
- 18 round dinosaur tiles
- 3 square goal tiles
- 4 trophy jigsaws,  
each consisting of two parts
- 1 color die
- Set of game instructions







## Game idea

The team of Soccer Dinosaurs desperately wants to win the popular dinosaurs' trophy. A player has to make it through all five rows of adversary dinosaurs in one attempt, in order to reach the goal line and try to score a goal. To do so he turns over a dinosaur tile in each row. If it shows a golden trophy cup he can keep on moving forward. If however it shows a red cross, the referee interrupts the goal attack and the tiles are flipped back over again and the next player tries his luck. So players must try to remember where the red crosses lie and try to avoid them. But watch out! Each time an attack is interrupted, the tiles also are swapped around in each row to create even more havoc on the field.

Who has good memory skills and can score the first two goals?

## Preparation of the Game

Place the game board in the center of the table. Shuffle the 18 round dinosaur tiles and place them with the side showing a dinosaur face-up on the squares with corresponding silhouettes. Shuffle the three goal tiles and place them with the side showing the question marks face-up on the three squares inside the goal.

Place the referee on any footprint shown by the side of the rows. Get the remaining game material ready.

## How to Play

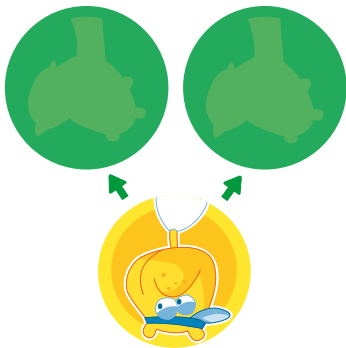
Play in a clockwise direction.

The player with the finest kick starts. If you cannot agree the youngest player starts and rolls the die. Place the ball on the dinosaur square of the corresponding color inside the goal area of the Soccer Dinosaurs.



### Watch out:

Have a look at the dinosaur squares inside the goal area and on the rows; there are always one or two arrows pointing to the dinosaur tiles of the next row. Look at the square where the ball is placed and which tiles you can turn over next from this position. Players are only allowed to turn over a tile to which an arrow points.



### Turn over a tile. What does it show?

- **A cross:**

Pity! Your pass has not been successful and your turn is over.



Flip back over all tiles. Swap any two tiles of the row next to which the referee is standing. Then place the referee on the footprint next to the row where you made the mistake.

Then take the ball from the game board. Now it's the turn of the next player.

- **A golden trophy cup:**

Great! You can continue your dream of winning the trophy.

Place the ball on that tile. Now you can turn over a round tile of the next row, following the indications of the arrows. You keep playing like this until you turn over a cross or until you have reached the row directly in front of the goal.



### Shot on the goal

When the ball is in the row in front of the goal you can try to shoot a goal. Turn over one of the two possible goal tiles.

#### What does the tile show?

- **A ball:**

Great! You have scored a goal!  
Take one jigsaw piece and place it in front of you.



- **A cross:**

Pity! You have not managed to score a goal!



After each attempt on the goal, the three goal tiles are shuffled and placed back on the goal squares with the question mark side face-up.

Turn over the tile showing a cup in the row next to where the referee is standing at that moment, and mix up any two tiles of that row then place the referee next to the goal.

Then all other tiles that are still face-up are turned back over again, the ball is taken from the game board and it's the turn of the next player.

## End of the Game

As soon as a player has collected the second jigsaw piece he has won the game. He assembles the pieces to form a trophy and he is cheered and congratulated by the other players.



## Hints and remarks:

- The game gets more difficult if all tiles of a row are shuffled and then distributed again on the game board before the referee is moved.
- Remember who has started the game. When a player marks his second goal, all players up to the starting player have one more try and thus the chance to score a second goal. Playing in this manner allows all the players to have the same number of trials. If various players have scored two goals there are various winners.



## Tournament variation

If you want you can play a big soccer tournament. You just have to include the following rules:

- Only two players play against each other. The other players watch and cheer on the two professionals.
- Two rounds are always played.
- The oldest player starts the first round. The first round keeps going until all the players have played against each other once. Write down the names of the players who scored a goal.
- In the second round all players play one game against each other again. This time the youngest player starts.

The tournament ends after the second round. The player who won the most games is the winner. In case of a draw there are two winners.

# Dinosaures footballeurs

Un jeu de mémoire pour 2 à 4 joueurs de 4 à 99 ans,  
qui aiment bien manier le ballon.

**Idée :** Markus Nikisch  
**Illustration :** Evelyn Kopp  
**Durée de la partie :** env. 10 minutes

Fans de foot, c'est à vous de jouer ! Pour ce jeu de mémoire, il faut non seulement savoir marquer des buts mais aussi bien réfléchir. Celui qui observera bien où se trouvent ses dinosaures fera les meilleures passes et tirera le plus de buts. Mais quand l'arbitre siffle, il faut de nouveau déplacer les dinosaures et c'est reparti pour un casse-tête.

## Contenu du jeu

- 1 plateau de jeu
- 1 arbitre
- 1 ballon de foot
- 18 plaquettes rondes de dinosaure
- 3 plaquettes carrées « but »
- 4 puzzles « coupe de foot » (2 pièces)
- 1 dé multicolore
- 1 règle du jeu





## Idée

L'équipe des dinosaures footballeurs veut absolument remporter la coupe enviée de tous. Un joueur doit toujours, pendant un tour, se frayer un passage à travers les cinq rangées de dinosaures adverses pour arriver à la ligne de but et pouvoir marquer un but. Pour cela, il retourne une plaquette de dinosaure dans chacune des rangées. Quand la plaquette indique une coupe, il a le droit de continuer de jouer. S'il y a une croix, l'arbitre intervient et empêche l'attaque vers les buts. Les plaquettes sont de nouveau retournées et le joueur suivant tente sa chance. Il faut donc bien se rappeler où se trouvent les plaquettes avec les croix. Mais attention : quand une attaque est bloquée, les plaquettes sont interverties !

Qui a une bonne mémoire et marquera deux buts en premier ?

## Préparatifs

Poser le plateau de jeu au milieu de la table. Mélanger les 18 plaquettes rondes de dinosaure et les poser sur les cases au contour de dinosaure correspondant, face dinosaure visible. Mélanger les 3 plaquettes de but et les poser sur les trois cases-buts correspondantes, face point d'interrogation visible.

Poser l'arbitre sur l'empreinte de pied à côté de n'importe quelle rangée. Préparer les autres accessoires.

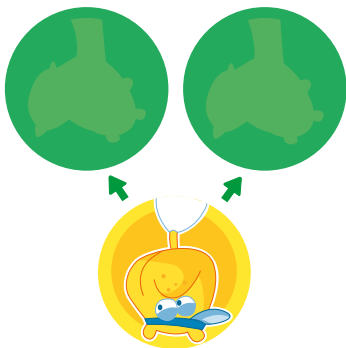
## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur qui tire le plus fort commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence en lançant le dé. Pose le ballon sur la case de dinosaure de couleur correspondante dans la zone de départ des dinosaures footballeurs.

## Attention :

Regarde bien les cases de dinosaure dans la zone de départ et celles dans le terrain de jeu : elles indiquent une ou deux flèches en direction des plaquettes de dinosaure de la rangée suivante. En partant de la case où se trouve le ballon, tu dois toujours retourner l'une des deux plaquettes de dinosaure indiquées par la flèche.



## Retourne une plaquette. Quel motif y-a-t-il dessus ?

- **Une croix :**

Domage ! Ta passe n'était pas bonne et ton tour est terminé.



Retourne toutes les plaquettes.

Intervertis maintenant deux plaquettes dans la rangée à côté de laquelle se trouve l'arbitre. Ensuite, tu poses l'arbitre sur l'empreinte de pied dessinée à côté de la rangée dans laquelle ta passe n'a pas réussi.

Le ballon est retiré du plateau de jeu et c'est au tour du joueur suivant.



- **Une coupe :**

Super ! Ton rêve de remporter la coupe se poursuit!

Pose le ballon sur la plaquette. Tu as alors le droit de retourner une des deux plaquettes de la rangée suivante, indiquées par une flèche. Continue de jouer jusqu'à ce que tu retournes une plaquette avec une croix ou que tu arrives directement devant les buts.



### Marquer un but

Quand le ballon se trouve dans la rangée en face des buts, tu as le droit de tenter un but. Retourne une des deux plaquettes de but possibles.

### Quel motif est représenté sur la plaquette ?

- **Un ballon :**

Super ! Tu as marqué un but! Prends une pièce du puzzle « coupe de foot » et pose-la devant toi.



- **Une croix :**

Domage ! Ta tentative de but a échoué.



Après chaque but, on mélange de nouveau les trois plaquettes de but et les pose de nouveau sur les cases-but avec le point d'interrogation tourné vers le haut.

Retourne la plaquette-coupe de la rangée à côté de laquelle se trouve l'arbitre, intervertis deux plaquettes de cette rangée et mets l'arbitre à côté des buts.

Ensuite, on retourne de nouveau toutes les autres plaquettes de manière à les masquer, on retire le ballon du plateau de jeu et c'est au tour du joueur suivant.

## Fin de la partie

Dès qu'un joueur a récupéré sa deuxième pièce du puzzle, il gagne la partie. Il peut assembler son puzzle « coupe de foot » et se faire féliciter par les autres joueurs.

## Conseils et remarques :

- Le jeu sera plus compliqué si, avant de déplacer l'arbitre, on intervertit non seulement deux plaquettes mais toutes les plaquettes de cette rangée et les pose de nouveau, faces cachées, sur le plateau de jeu.
- Rappelez-vous qui a commencé la partie. Quand un joueur marque son deuxième but, tous les joueurs, à tour de rôle jusqu'à celui qui a commencé la partie, jouent encore un tour et ont ainsi la possibilité de marquer aussi un deuxième but. Si plusieurs joueurs ont marqué deux buts, il y a plusieurs gagnants.



## Variante « tournoi »

Si vous avez envie, vous pouvez organiser un grand tournoi de dinosaures footballeurs en jouant suivant les règles complémentaires suivantes :

- Deux joueurs jouent à chaque fois l'un contre l'autre. Les autres joueurs sont les supporters qui les encouragent.
- On joue en tout deux tours.
- Au premier tour, le joueur le plus âgé commence. Le premier tour dure jusqu'à ce que tous les joueurs aient joué une fois les uns contre les autres. Notez les noms des joueurs qui ont marqué un but.
- Au deuxième tour, tous les joueurs jouent de nouveau les uns contre les autres. Cette fois, le joueur le plus jeune commence.

Le tournoi se termine après le 2ème tour. Le vainqueur est celui qui aura gagné le plus de parties. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

# Voetbaldino's

Een dribbelend geheugenspel voor 2 - 4 spelers van 4 - 99 jaar.

**Spelidee:** Markus Nikisch

**Illustraties:** Evelyn Kopp

**Speelduur:** ca. 10 minuten

Voetbalhelden naar voren! Voor dit memospel heb je niet alleen goede voetbalbenen nodig maar vooral een heldere geest. Wie onthoudt waar zijn/haar eigen dino's staan, geeft de beste passes en maakt de meeste doelpunten. Maar als de scheidsrechter fluit, worden de dino's opnieuw geschud en wordt je hoofd opnieuw naar het kookpunt gebracht.

## Spelinhoud

- 1 speelbord
- 1 scheidsrechter
- 1 voetbal
- 18 ronde dinokaartjes
- 3 vierkante doelkaartjes
- 4 tweedelige bekerpuzzels
- 1 kleurendobbelsteen
- spelregels



## Spelidee

Het elftal der voetbaldino's is vastbesloten de begeerde dinobeker te winnen. Een speler moet altijd in één beurt langs de vijf rijen van de vijandelijke dino's zien te komen om de doellijn te bereiken en een doelpunt te kunnen maken. Hiervoor moet hij/zij op iedere rij een dinokaartje omdraaien. Als hierop een beker is te zien, mag hij/zij verder spelen. Staat er een kruis afgebeeld, dan grijpt de scheidsrechter in en wordt de aanval op het doel afgeslagen. De kaartjes worden weer omgekeerd en de volgende speler mag zijn geluk proberen. Jullie moeten daarom goed onthouden waar de kruizen liggen. Maar let op! Als de aanval wordt afgeslagen, worden ook de kaartjes verwisseld.

Wie heeft een goed geheugen en maakt als eerste twee doelpunten?

## Spelvoorbereiding

Leg het speelbord in het midden van de tafel. Schud de 18 ronde dinokaartjes en leg ze met de dinozijde omhoog op de velden met de bijpassende silhouetten. Schud de 3 doelkaartjes en leg ze met het vraagteken omhoog op de drie doelvelden van het speelbord. Zet de scheidsrechter op één van de voetsporen naast een willekeurige rij. Leg het overige spelmateriaal klaar.

## Spelverloop

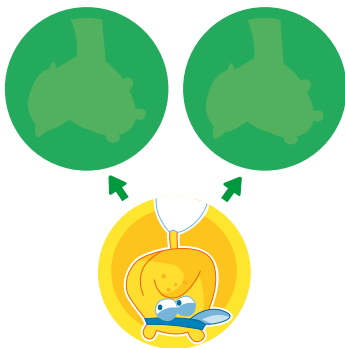
Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld.

De speler die het hardst een bal kan schieten, begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de jongste speler en gooit met de dobbelsteen. Leg de voetbal op het dinoveld met de bijpassende kleur in het startgebied van de voetbaldino's.



## Let op:

Bekijk de dinovelden van het startgebied en het speelbord eerst 'ns goed: er zijn steeds één of twee pijlen die naar de dinokaartjes van de volgende rij wijzen. Uitgaande van het veld waarop de voetbal zich bevindt, moet je vervolgens altijd een dinokaartje omkeren dat door een pijl wordt aangewezen.



## Draai een kaartje om. Wat is erop te zien?

- **Een kruis:**

Helaas! Je pass is niet goed aangekomen en je beurt is voorbij.



Keer alle kaartjes weer om. Verwissel nu uit dezelfde rij waarnaast de scheidsrechter staat twee kaartjes van plaats. Daarna zet je de scheidsrechter op de voetafdruk naast de rij waarin je de fout hebt begaan.

De voetbal wordt van het speelbord genomen en de volgende speler is aan de beurt



- **Een beker:**

Geweldig! Je droom om de beker te winnen gaat door!

Nu mag je een kaartje van de volgende rij omdraaien dat door een pijl wordt aangewezen. Speel net zolang door tot je een kruis omdraait of de rij precies voor het doel hebt bereikt.



## Doelschot

Als de voetbal op de rij voor het doel ligt, mag je een schot op het doel wagen. Draai één van de beide mogelijke doelkaartjes om.

### Wat is er op het kaartje te zien?

- **Een voetbal:**

Geweldig! Je hebt een doelpunt gemaakt! Pak een bekerpuzzelstuk en leg het voor je.



- **Een kruis:**

Helaas! Je doelschot heeft jammer genoeg geen resultaat.



Na ieder doelschot worden de drie doelkaartjes opnieuw geschud en weer met het vraagteken omhoog op de doelvelden gelegd. Draai het bekerplaatje om van de rij waarnaast de scheidsrechter staat, verwissel twee kaartjes van deze rij en zet de scheidsrechter vervolgens naast het doel.

Daarna worden alle andere openliggende kaartjes weer omgekeerd, de voetbal wordt van het speelbord genomen en de volgende speler is aan de beurt.

## Einde van het spel

Zodra één van de spelers zijn/haar tweede puzzelstuk heeft behaald, heeft hij/zij het spel gewonnen. Hij/zij kan de bekerpuzzel in elkaar zetten en zich door de medespelers laten huldigen.

## Tips en opmerkingen:

- Het spel wordt moeilijker als, alvorens de scheidsrechter te verzetten, niet slechts twee kaartjes worden verwisseld maar alle kaartjes van deze rij worden geschud en vervolgens opnieuw verdekt op het speelbord worden gelegd.
- Onthou wie met het spel is begonnen. Als één van de spelers het tweede doelpunt maakt, zijn alle spelers tot de startspeler nog één keer aan de beurt en krijgen zo de kans om eveneens een tweede doelpunt te maken. Zo komen alle spelers even vaak aan de beurt. Als meerdere spelers twee doelpunten hebben gemaakt, zijn er meerdere winnaars.





## Toernooivariant

Als jullie willen, kunnen jullie een groot dinovoetbaltoernooi houden. Hiervoor wordt het spel met de volgende regels uitgebreid:

- Er spelen telkens twee spelers tegen elkaar. De overige spelers kijken toe en moedigen de beide profs aan.
- Er worden twee ronden gespeeld.
- In de eerste ronde begint de oudste speler. De eerste ronde gaat net zolang door tot alle spelers één keer tegen elkaar hebben gespeeld. Schrijf de namen van de spelers op die een doelpunt hebben gemaakt.
- In de tweede ronde spelen opnieuw alle spelers één keer tegen elkaar. Dit keer begint de jongste speler.

Het toernooi is voorbij na de tweede ronde. De speler die de meeste spellen heeft gewonnen, wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.



# Dinosaurios futboleros



Un regateador juego de memoria para 2 - 4 jugadores de 4 a 99 años.

**Autor:** Markus Nikisch  
**Ilustraciones:** Evelyn Kopp  
**Duración de una partida:** aprox. 10 minutos

¡Adelante, héroes del balón! Para este juego de memoria no sólo se necesita un buen par de piernas de futbolista, sino sobre todo una cabecita bien clara. Quien retenga en la memoria dónde están los dinosaurios propios obtendrá los mejores pases y marcará el mayor número de goles. Pero cuando el árbitro pite, los dinosaurios se volverán a barajar y así acabarán echando humo las cabezas de los jugadores.

## Contenido del juego

- 1 tablero de juego
- 1 árbitro
- 1 balón
- 18 fichas redondas de dinosaurio
- 3 fichas cuadradas de portería
- 4 puzzles de copa de dos piezas
- 1 dado de colores
- 1 instrucciones del juego



## El juego

El equipo de los dinosaurios del fútbol quiere ganar a toda costa la codiciada Copa de los Dinosaurios. Un jugador tiene que superar las cinco líneas de los dinosaurios rivales -siempre en una tirada- para poder alcanzar la línea de meta y poder disparar a gol. Para ello dará la vuelta en cada hilera a una de las fichas de dinosaurio. Si ésta muestra una copa, podrá seguir jugando. Si hay dibujada una cruz en esa ficha, el árbitro pitará e interrumpirá la jugada de avance a la portería. Se vuelve a dar la vuelta a las fichas y el siguiente jugador puede probar su suerte. Así pues, tenéis que retener bien en la memoria dónde están las fichas con cruces. ¡Pero atención! Cuando se interrumpe un ataque, se vuelve a cambiar de sitio las fichas. ¿Quién posee una buena memoria y es el primero en marcar dos goles?

## Preparativos

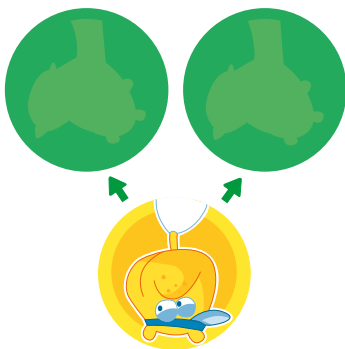
Colocad el tablero de juego en el centro de la mesa. Mezclad las 18 fichas redondas de dinosaurio y colocadlas, mostrando la cara del dinosaurio, en las casillas con las siluetas correspondientes. Mezclad las tres fichas cuadradas de portería y colocadlas, mostrando los signos de interrogación, en las tres casillas correspondientes de la portería. Colocad al árbitro encima de una huella de pisada en una cualquiera de las filas. Tened preparado el resto del material de juego.

## ¿Cómo se juega?

Jugáis por turnos en el sentido de las agujas del reloj. Comienza el jugador que sepa chutar con más fuerza el balón. Si no os podéis poner de acuerdo, comienza el jugador más pequeño tirando el dado. Coloca el balón en la zona de salida encima de la casilla de dinosaurio que se corresponda con el del color que te ha salido en el dado.

## Atención:

Mira atentamente las casillas de dinosaurio en la zona de salida y en el terreno de juego: muestran una o dos flechas señalando las fichas de dinosaurio de la siguiente hilera. Partiendo de la casilla en la que está el balón en este momento, tienes que darle la vuelta a una ficha de dinosaurio a la que esté señalando también una flecha.



## Dale la vuelta a una ficha. ¿Qué es lo que se ve en ella?

- **Una cruz:**

¡Lástima! Tu pase no fue bueno y se acabó tu jugada.



Dale la vuelta a todas las fichas. Cambia de posición dos fichas en la hilera en la que está el árbitro en ese momento. A continuación, coloca al árbitro encima de la huella de pisada situada en la hilera en la que has cometido el fallo.

Se saca el balón del terreno de juego y ahora es el turno del siguiente jugador.

- **Una copa:**

¡Genial! ¡Sigue adelante tu sueño de ganar la copa!  
Coloca el balón sobre esa ficha. Ahora puedes darle la vuelta a una ficha de la siguiente hilera a la que está señalando una flecha. Sigue jugando hasta que destapes una cruz o estés situado en la última hilera frente a la portería.



### Disparo a puerta

Si el balón está en la hilera frente a la portería, puedes atreverte a disparar a puerta. Destapa una de las dos fichas posibles de la portería.

### ¿Qué es lo que se ve en la ficha?

- **Un balón de fútbol:**

¡Genial! ¡Has marcado un gol!  
Coge una pieza del puzzle y colócatela delante.



- **Una cruz:**

¡Qué pena! Tu disparo a puerta se salió fuera.



Después de cada disparo a puerta se vuelven a mezclar las tres fichas de portería y se colocan de nuevo en su sitio de la portería mostrando el signo de interrogación.

Dale la vuelta a la ficha de copa de la hilera en la que está en ese momento el árbitro, cambia de posición dos fichas de esa hilera y coloca a continuación al árbitro al lado de la portería.

A continuación se vuelve a poner boca abajo todas las demás fichas destapadas y se saca el balón del terreno de juego. Es el turno del siguiente jugador.

## Final del juego

Gana la partida el jugador que primero consiga su segunda pieza del puzzle. Puede juntar su puzzle de copa y su nombre será coreado por los demás compañeros de juego.

## Consejos y observaciones:

- El juego se complica si antes de desplazar al árbitro no sólo se cambian dos fichas, sino que se mezclan todas las fichas de esa hilera y se vuelven a colocar tapadas en el tablero del juego.
- Retened en la memoria quién empezó la partida. Cuando un jugador marca su segundo gol, todos los jugadores que van a continuación hasta llegar al jugador que inició la partida tienen la oportunidad también de marcar un segundo gol. De esta manera todos los jugadores habrán tenido el mismo número de turnos. En el caso de que varios jugadores marquen dos goles, habrá varios ganadores.



## Variante del torneo

Si queréis, podéis jugar al gran torneo de fútbol de los dinosaurios. Para ello sólo tenéis que completar el juego con las siguientes reglas:

- Siempre juegan dos jugadores uno contra el otro. Los demás jugadores son espectadores y corean a los dos profesionales.
- Se juegan dos rondas.
- La primera ronda la inicia el jugador más mayor. La primera ronda dura hasta que todos los jugadores hayan jugado una vez todos entre sí. Anotad los nombres de los jugadores que marquen gol.
- En la segunda ronda juegan de nuevo todos los jugadores entre sí. Esta vez comienza el jugador más pequeño.

El torneo se acaba después de la segunda ronda. El vencedor es el jugador que haya ganado más partidas. En caso de empate serán varios los ganadores.

# Dinosauri calciatori

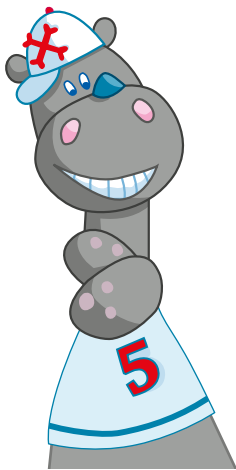
Un gioco di memoria da sballo per 2 - 4 giocatori da 4 a 99 anni.

**Ideazione:** Markus Nikisch  
**Illustrazioni:** Evelyn Kopp  
**Durata del gioco:** circa 10 minuti

Forza eroici calciatori! Per questo memory non servono solo buone gambe, ma soprattutto una testolina sveglia! Chi ricorda dove sono i propri dinosauri fa i passaggi migliori e la maggior parte dei goal. Quando però l'arbitro fischia i dinosauri si mescolano di nuovo creando dei bei grattacapi ai giocatori.

## Contenuto del gioco

- Tabellone di gioco
- Arbitro
- Pallone da calcio
- 18 cartoncini dinosauro rotondi
- 3 cartoncini goal quadrati
- 4 puzzle coppa in due pezzi
- Dado a colori
- Istruzioni per giocare





## Ideazione

La squadra di calcio dei dinosauri vuole vincere a tutti i costi l'ambita coppa del dinosauro. Un giocatore deve superare di un solo colpo le cinque fila dei dinosauri avversari per raggiungere così la linea di porta e poter segnare un goal. A tal fine scopre un cartoncino dinosauro in ogni fila. Se esce una coppa può continuare a giocare. Se invece c'è una croce interviene l'arbitro che sospende l'attacco in porta. Si coprono nuovamente i cartoncini e il seguente giocatore tenta la fortuna. Osservate dunque bene dove è la croce. Attenzione, però, quando si sospende un attacco si scambiano anche le posizioni dei cartoncini.

Chi ha buona memoria e segna per primo due goal?

## Preparativi del gioco

Collocate il tabellone al centro del tavolo. Mescolate i 18 cartoncini rotondi e metteteli con il dinosauro verso l'alto sulle caselle con la sagoma corrispondente. Mescolate i tre cartoncini goal e metteteli con il lato interrogativo verso l'alto sulle tre caselle goal del tabellone. Collocate l'arbitro sull'impronta del piede accanto ad una fila a piacere. Preparare il restante materiale.

## Svolgimento del gioco

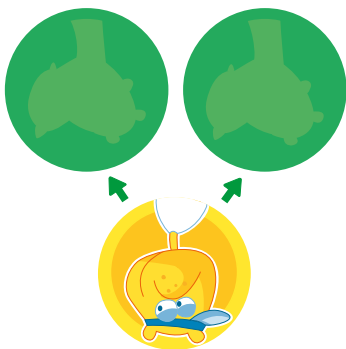
Giocate in senso orario.

Inizia chi tira più forte in porta. Se non riuscite ad accordarvi inizia il più piccolo e tira il dado. Metti il pallone sulla casella dinosauro di colore corrispondente nella zona di partenza del calcio dei dinosauri.



## Attenzione:

Osserva con attenzione le caselle dinosauro nella zona di partenza e sul campo di gioco: ci sono sempre una o due frecce indicanti i cartoncini dinosauro della fila seguente. Partendo dalla casella su cui c'è il pallone, devi scoprire successivamente il cartoncino dinosauro verso cui indica una freccia.



## Scopri un cartoncino. Cosa c'è raffigurato?

- **Una croce:**

Peccato! Il tuo passaggio non ha avuto successo e il tuo turno di gioco finisce qui.



Copri i cartoncini. Scambi di posto due cartoncini nella fila accanto a cui c'è l'arbitro. Colloca poi l'arbitro sull'impronta accanto alla fila in cui hai compiuto l'errore.

Si ritira il pallone dal tabellone e il turno passa al giocatore seguente.

- **Una coppa:**

Magnifico! Il sogno di vincere la coppa si sta avverando!

Metti il pallone sul cartoncino. Adesso puoi scoprire un cartoncino della fila seguente indicato da una freccia. Continua a giocare fino a quando scopri una croce oppure raggiungi la fila davanti alla porta.



## Tiro in porta

Se il pallone è nella fila davanti alla porta puoi provare a fare goal. Scopri uno dei due possibili cartoncini goal.

### Cosa c'è raffigurato?

- **Un pallone:**

Magnifico! Hai fatto goal! Prendi un pezzo del puzzle della coppa e mettilo davanti a te.



- **Una croce:**

Peccato! Hai sbagliato il tiro.



Dopo ogni tiro in porta si rimescolano i tre cartoncini goal e si rimettono con il punto interrogativo in alto sulle caselle della porta. Copri il cartoncino coppa della fila accanto a cui c'è l'arbitro, scambia due cartoncini di questa fila e colloca poi l'arbitro accanto alla porta.

Tutti gli altri cartoncini scoperti vengono coperti. Si ritira il pallone dal tabellone e il turno passa al seguente giocatore.

## Conclusione del gioco

Vince chi raduna due pezzi del puzzle con cui assemblare la coppa e farsi festeggiare dai compagni di gioco.

## Consigli e osservazioni:

- Il gioco si complica se prima di spostare l'arbitro si mescolano tutti i cartoncini di questa fila per poi collocarli di nuovo coperti sul tabellone.
- Cercate di ricordare chi ha iniziato il gioco. Se un giocatore ha segnato il secondo goal, tutti i giocatori sono ancora in gioco fino a concludere il giro dei giocatori e dunque hanno la possibilità di segnare un secondo goal. In tal modo tutti i giocatori sono in gioco lo stesso numero di volte. Se più giocatori hanno segnato due goal ci saranno più vincitori.



## Variante torneo

Potete organizzare un grande torneo di calcio dei dinosauri. Basta integrare al gioco le seguenti regole:

- Si confrontano sempre due giocatori. Gli altri guardano e fanno il tifo per i due campioni.
- Si giocano due giri.
- Il giocatore più grande inizia il primo giro che si conclude quando tutti i giocatori hanno giocato una volta uno contro l'altro. Segnate i nomi dei giocatori che hanno segnato un goal.
- Durante il secondo giro tutti i giocatori si confrontano ancora una volta. Questa volta inizia il più piccolo.

Il torneo si conclude dopo il secondo giro. Vince il giocatore che ha vinto il maggior numero di giochi. In caso di parità ci saranno più vincitori.

# Erfinder für Kinder

*Inventive Playthings for Inquisitive Minds*

*Créateur pour enfants joueurs · Uitvinders voor kinderen*

*Inventa juguetes para mentes curiosas · Inventori per bambini*

Baby & Kleinkind

Infant Toys

Jouets premier âge

Baby & kleuter

Bebé y niño pequeño

Bebè & bambino piccolo

Geschenke

Gifts

Cadeaux

Geschenken

Regalos

Regali

Kinderschmuck

Children's jewelry

Bijoux d'enfants

Kindersieraden

Joyería infantil

Bigiotteria per bambini

Kinderzimmer


Children's room


Chambre d'enfant


Kinderkamers


Habitación infantil


Camera dei bambini


 Kinder begreifen spielend die Welt. HABA begleitet sie dabei mit Spielen und Spielzeug, das ihre Neugier weckt, mit fantasievollen Möbeln, Accessoires zum Wohlfühlen, Schmuck, Geschenken und vielem mehr. Denn kleine Entdecker brauchen große Ideen.

 Children learn about the world through play. HABA makes it easy for them with games and toys which arouse curiosity, with imaginative furniture, delightful accessories, jewelry, gifts and much more. HABA encourages big ideas for our diminutive explorers.

 Les enfants apprennent à comprendre le monde en jouant. HABA les accompagne sur ce chemin en leur offrant des jeux et des jouets qui éveillent leur curiosité, des meubles pleins d'imagination, des accessoires pour se sentir à l'aise, des bijoux, des cadeaux et bien plus encore. Car les petits explorateurs ont besoin de grandes idées !

 Kinderen begrijpen de wereld spelenderwijs. HABA begeleidt hen hierbij met spellen en speelgoed dat nieuwsgierig maakt, fantasievolle meubels, knusse accessoires, sieraden, geschenken en nog veel meer. Want kleine ontdekkers hebben grote ideeën nodig.

 Los niños comprenden el mundo jugando. HABA les acompaña con juegos y juguetes que despiertan su interés, con muebles llenos de fantasía, accesorios para encontrarse bien, joyas, regalos y muchas cosas más, pues, los pequeños aventureros necesitan grandes ideas.

 I bambini scoprono il mondo giocando. La HABA li aiuta con giochi e giocattoli che destano la loro curiosità, con mobili fantasiosi, accessori che danno un senso di benessere, bigiotteria, regali e altro ancora. Poiché i piccoli scopritori hanno bisogno di grandi idee.

**HABA**<sup>®</sup>

Habermaab GmbH · August-Grosch-Straße 28 - 38  
96476 Bad Rodach, Germany · www.haba.de