

# DINO RUN

Spelinstruktioner



# Spelet främjar:



**Social utbildning:** gemensam lek, lagarbete, kooperativa spel, strategiskt tänkande.



**Konstnärlig utbildning:** färgigenkänning: Barn lär sig känna igen olika färger.



**Somatisk utbildning:** utveckling av finmotorik genom att kasta tärningar och flytta dinosauriefigurer.



**beleduc**

# DINO RUN

Var snabbare än T-Rex!

21  
delar



1x



1x



1x



je 2 x/ each 2x



1x



je 2 x/ each 2x

## Information om spelet



Game Info

[www.beleduc.de/  
dino-run.de](http://www.beleduc.de/dino-run.de)

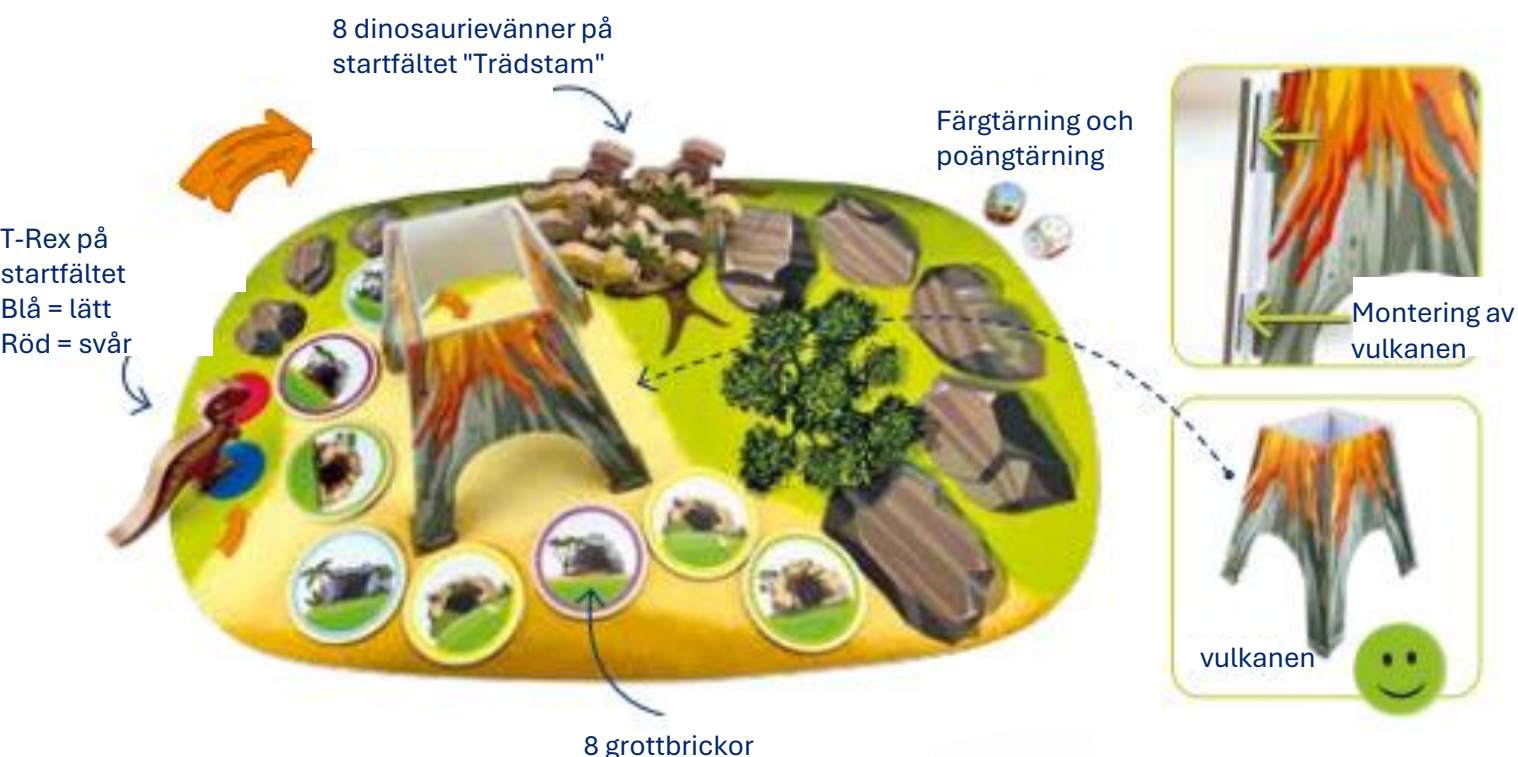
# 22625 DINO RUN

Hjälp dinosauriekompisarna att först nå deras gömställe i den stora grottan vid vulkanen. Den röda T-Rex trampar redan dem i hälarna. Var försiktiga så att han inte fångar er! Endast tillsammans kan ni klara det. I detta **kooperativa spel** är lagarbete, strategiskt tänkande och kommunikation i första hand. **Eftersom alla spelare flyttar alla pjäser kan spelet endast vinnas eller förloras som en grupp.**

## Förberedelser för spelet

Lägg ut spelplanen i mitten av bordet. Innan spelet börjar, välj svårighetsnivå: placera T-Rex på det blå fältet för en enklare version av spelet och på det röda fältet för en svårare version. Alla dinosaurievänner samlas vid trädet och placeras där.

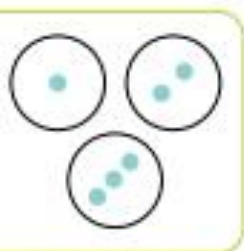
Placera grottbrickorna valfritt på de åtta vita rutorna. Be en vuxen att sätta ihop vulkanen enligt instruktionerna. Placera den sedan på det stora kvadratiske fältet i mitten av spelplanen. Två tärningar ligger bredvid spelplanen, redo för spel.



# 22625 DINO RUN

## Spelets gång

Spelets gemensamma mål är att föra alla dinosaurier till den säkra grottan vid vulkanen innan T-Rex hinner ifatt dem. Spelet startar med den första spelaren. Man kastar alltid två tärningar samtidigt.



Poängtärning



Färgtärning



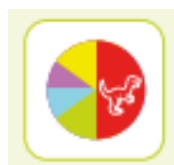
**Poängtärningen** visar hur långt en dinosaurie kan röra sig.

**Färgtärningen** visar vilken dinosaurie som ska flyttas framåt. Om färgtärningen visar sidan med alla färger, har spelaren frihet att välja vilken dinosaurie som ska flyttas framåt. Eftersom varje typ av dinosaurie har två pjäser kan spelaren bestämma vilken av dem som ska flyttas.

**Exempel:** Spelaren kastar en 2:a och blå färg. Hen väljer en av de två blå dinosaurierna och flyttar den två steg medurs.



Poängtärning



färgtärning

**När symbolen för den röda T-Rexen dyker upp blir det farligt!**

Om **poängtärningen** visar fyra poäng och T-Rex-symbolen, flyttar spelaren först dinosaurien med den lottade färgen fyra steg framåt. Därefter flyttar spelaren T-Rexen ett steg mot dinosaurieflocken. Viktigt: först flyttar alltid en av dinosauriernas vänner, sedan T-Rex.

Om **färgtärningen** visar symbolen för färgval samt T-Rex, kan spelaren först flytta valfri dinosaurie. Sedan måste T-Rex flytta ett steg framåt.

**Om båda tärningarna visar T-Rex-symbolen, kan ni först flytta valfri dinosaurie fyra steg framåt. Därefter flyttar T-Rex två steg mot dinosaurieflocken.**

# 22625 DINO RUN

Om T-Rex går in på en ruta som redan är ockuperad av en dinosaurie, vinner T-Rex och spelet är slut. **Undantaget är om dinosaurien** når en grottplatta i sin egen färg, där är den skyddad från T-Rex. T-Rex kan inte fånga dinosaurien, även om de båda står på samma ruta. Tack vare detta kan dinosaurien bli omkörd av T-Rex.

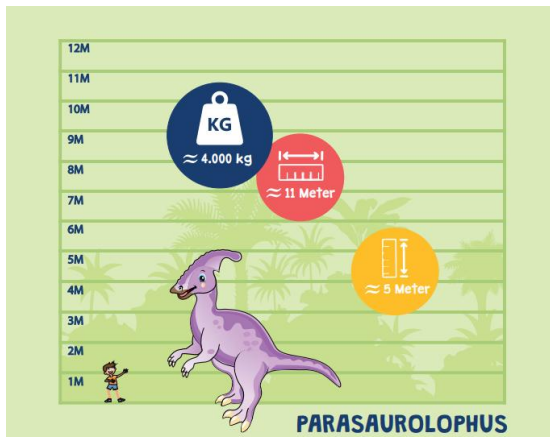
## Spelets slut

**Dinosaurierna vinner det spännande kurragömmaspelet när alla åtta dinosaurievänner har nått den stora grottan vid vulkanen!**

Överskjutande tärningskast förloras så snart den säkra grottan har nåtts.

**T-Rex vinner** om den flyttar till en ruta där det redan står en dinosaurie (förutom på säkra grottbrickor), eller om den når grottan vid vulkanen före alla dinosaurier.

## Kunskaper om dinosaurier **Lagets tips!**

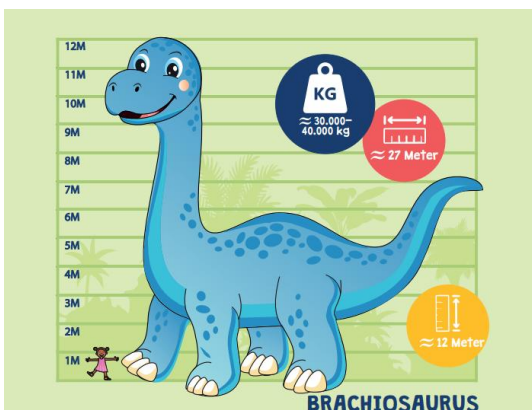


Utmärkta extramaterial att ladda ner



Flytta först fram dinosaurierna som är längst bak! På så sätt håller sig flocken samlad och målet nås ungefär samtidigt!

Dinosaurie figurer är också utmärkta för fri lek!



beleduc Lernspielwaren GmbH  
Heinrich-Heine-Weg 2  
09526 Olbernhau, Germany  
Tel.: 0049 37360 162 0  
Fax: 0049 37360 162 29  
Mail: info@beleduc.de  
www.beleduc.de

© beleduc 2025



Vänligen behåll adressen för eventuella frågor.



SV: Varning! Ej lämpligt för barn under 3 år. Innehåller små delar.  
Kvävningsrisk.

