

BATASAURUS



Età: 5-99 anni



N. di giocatori: 2-4



Contenuto: 48 carte dinosauro (4 serie di 12 dinosauri). A ogni dinosauro viene associata una cifra dall'1 al 12 che ne indica il valore (il 12 corrisponde al più forte e l'1 al meno forte).



Compsognathus



Kentrosauro



Pteranodonte



Anchilosauro



Stegosauro



Dimetrodonte



Triceratopo



Velociraptor



Styracosauro



Spinosauero



Diplodocus



T Rex



Scopo del gioco: vincere il maggior numero di combattimenti per conquistare più carte dinosauro.



Preparazione del gioco: ogni giocatore prende una serie da 12 dinosauri. Mischia le carte e le colloca davanti a sé, con le facce visibili, nell'ordine in cui appaiono. (Può formare 2 righe da 6 carte o 3 righe da 4 carte).

Per 30 secondi, i giocatori memorizzano la posizione dei loro 12 dinosauri, quindi ognuno gira le proprie 12 carte lasciandole a faccia coperta nella loro posizione.

Svolgimento del gioco: il più giovane comincia il gioco. Gira la carta di sua scelta tra le 12 in suo possesso e la colloca al centro del tavolo. Poi ogni giocatore al proprio turno, in senso orario, sceglie una delle proprie carte, la gira e la colloca al centro del tavolo. Quello che ha giocato la carta più forte vince tutte le carte giocate e le conserva impilate a lato come punti conquistati.

Tocca quindi al giocatore che ha vinto il mazzo giocare per primo e così via.

Casi particolari: quando più giocatori scoprono una carta della stessa forza, tra loro avviene una "battaglia": ogni giocatore interessato colloca a faccia coperta sulla carta che ha appena giocato un'altra carta di sua scelta. Quando tutti i giocatori hanno fatto lo stesso, girano tutti contemporaneamente la loro carta. Il giocatore che ha giocato la carta più forte conquista tutte le carte giocate al centro del tavolo.

Se almeno 2 giocatori hanno giocato ancora una carta di forza uguale, questi continuano la battaglia nello stesso modo fino a quando un giocatore conquista il mazzo.

Attenzione: se più giocatori scoprono la stessa carta ma un altro giocatore ne gioca una più forte, non si verificano battaglie e quest'ultimo conquista il mazzo. Al termine di una partita tra 3 o 4 giocatori, è possibile che ad alcuni giocatori restino una o più carte; in questo caso i giocatori aggiungono queste carte alla loro pila di carte conquistate.

Chi vince? Vince la partita il giocatore che ha conquistato il maggior numero di carte.

Gioco creato da Grégory Kirschbaum e Alex Sanders

DJECO

Attenzione. Piccole parti.