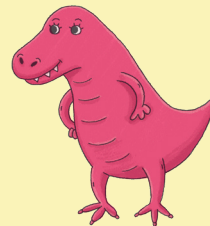
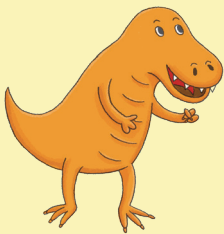


HÁROM KIS DÍNÓ

és az

IDŐZŰR



6+ éves | 30 perc | 2-4 fő KOOPERATÍV

Trikó, Nyamm és Regina, a három kis dínó egy szép napon belekiáltotta a kívánságát egy vulkánba, és azóta ide-oda utaznak korok és világrészek között – ebben a játékban azonban minden összekeveredett térben és időben! Budapesten felbukkan egy középkori lovag, Artúr király udvarában egy indián tolldísz, és Holdra száll a sámándob. Segítsetek közösen a dínóknak rendet tenni! Utazzatok ti is a vulkán segítségével, és vigyetek vissza minden korbá legalább egy odatartozó tárgyat! Ha sikerül, a vulkán aktiválódik, és minden a helyére kerül.

★ JÁTÉKELEMEK ★

vulkán a tetején pörgettyűvel

8 helysín

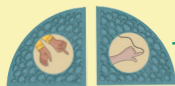
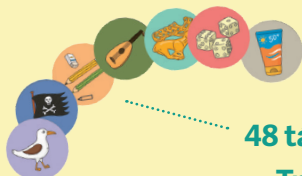
48 tárgy (a 8 helysínhez kapcsolódnak szín szerint)

Trikó, Nyamm és Regina bábu műanyag talpban

3 dínós gyűjtőtábla a tárgyaknak és a káosz kockáknak

5 piros káosz kocka

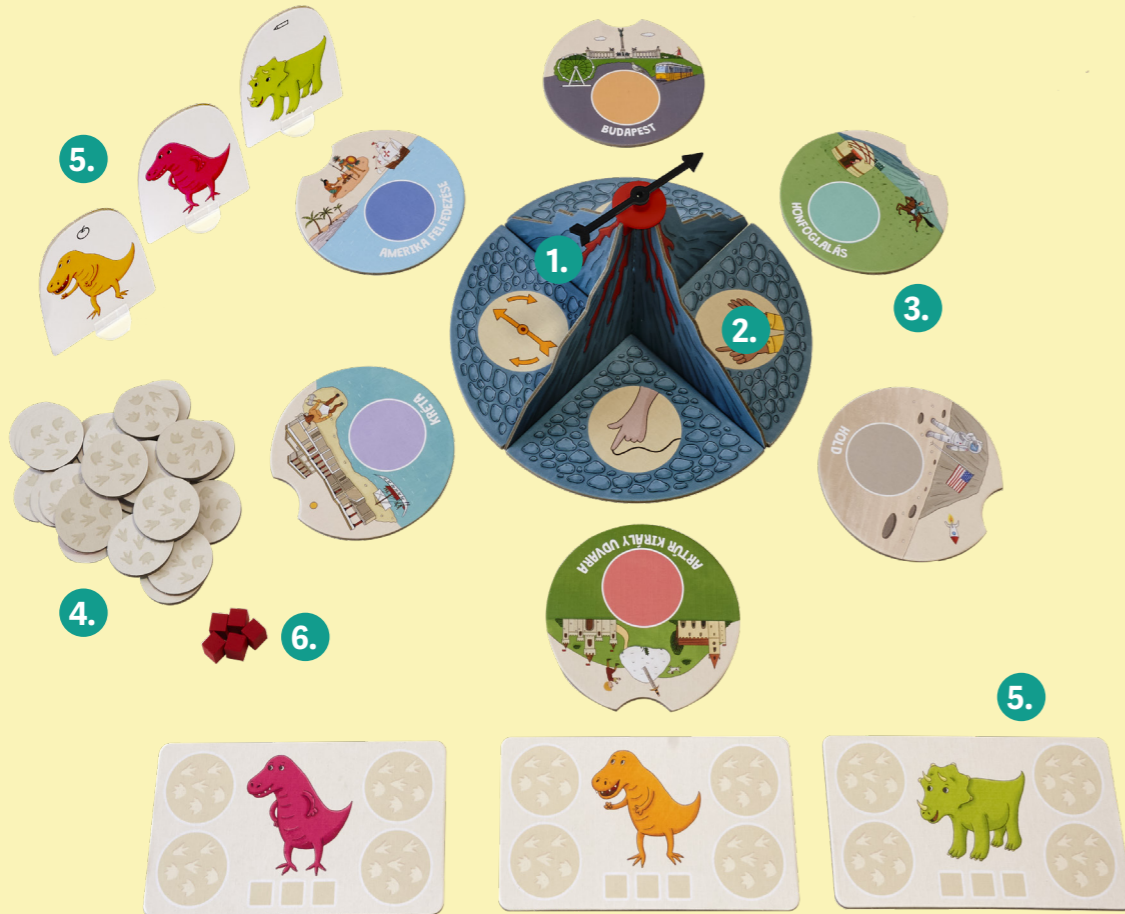
4 segítség lapka



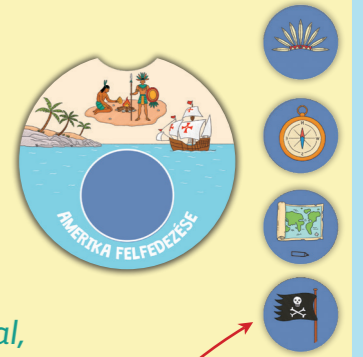
AZ ELSŐ JÁTÉK ELŐTT

- Nyomkodjátok ki finoman a kartonkeretekből az összes kartonelemet!
- Trikót, Nyammot és Reginát állítsátok bele a műanyag talpba!
- A tárgyakkal ismerkedjétek meg (a szabály végén is írunk róluk).

ELŐKÉSZÜLETEK (AZ ÁBRÁN 4 FŐRE)



1. Állítsátok össze a **vulkánt** a 2 elemből és a pörgettyűből, majd tegyétek az asztal közepére!
2. A 4 **segítséglapkát** tegyétek képpel felfelé a vulkán tővébe!
3. Válasszatok ki taláalomra 6 **helyszínt**, és tetszőletes sorrendben rakjátok körbe a vulkán köré. A maradék két korongot tegyétek vissza a dobozba.
Kisebkekkel játszhattok csak 4 helyszínnel és 2 dinóval, hogy a játék könnyebb és rövidebb legyen.



4. Válasszatok ki minden helyszínhez 4-4 színben hozzáillő **tárgyat** (6 helyszín esetén összesen 24-et), és lefordítva keverjétek őket össze. Ebből a kupacból fogtok húzni!
Figyeljétek arra, hogy a kivett helyszínekhez tartozó tárgyakat is tegyétek félre, ezek most nem kellenek (lásd a TÁRGYAK LISTÁJÁT a 8. oldalon)! Ha változatosabb előtörténetet szeretnétek kitalálni, később lehet cserélni a tárgyakat.
5. A 3 **dínós gyűjtőtáblát** és a 3 **dínót**, Trikót, Nyammot és Reginát tegyétek az asztal közepére, mindenki számára elérhető helyre! **A játékosoknak nincs saját figurájuk és gyűjtőlapjuk, bárki léphet bármelyik dínóval.**
6. 2 játékos esetén 3 **káoszcockát**, 3-nál 4-et és 4-nél 5-öt tegyetek az asztalra!

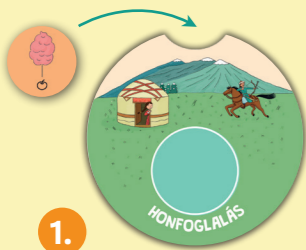
A játék célja, hogy a dínókkal felszedjétek az összekeveredett tárgyakat, és elvigyétek őket az eredeti helyükre. Akkor nyertek, ha minden helyszín közepére került legalább 1 odaillő tárgy, mielőtt a tárgyak kupaca elfogy, vagy mielőtt a dínók túl sok káoszcockát gyűjtenének be.

A JÁTÉKMENTET 2 RÉSZBŐL ÁLL:

1. BELEMESÉLÉS (TÁRGYAK VALÓSZERŰTLEN FELBUKKANÁSA A HELYSZÍNEKEN)

1. Legyen az a kezdőjátékos, akinek a legnagyobb a kupi a szobájában! Pörgeesse meg a pörgettyűt, majd húzzon egyet a tárgyak kupacából, és képpel felfele illessze hozzá ahhoz a helyszínhez, amire a pörgettyű mutat (lásd **1.**-es ábrán).
2. Ezután meséljen el egy rövid történetet, amelyben szerepel a húzott tárgy, és a helyszín, ahova tette. Próbáljátok mindkettőt megjegyezni!
Tipp: Engedjétek el a fantáziátokat! Minél viccesebb és képtelenebb történeteket találtok ki, annál könnyebb lesz megjegyezni a helyszínhez tartozó tárgyat!
3. Végül fordítsa a tárgyat képpel lefelé (lásd a **2.**-es ábrán).

Ezután a tőle balra ülő játékos húz egy tárgyat, és belemeséli az óramutató járása szerint következő helyszínbe. Addig folytassátok, míg mind a 6 helyszínre kerül egy-egy lefordított tárgy!



Példa: az ősmagyar nyila valami furcsa, rózsaszín felhőbe fúródott. Mikor felemelte a „zsákmányt”, ráragadt a kezére, de isteni illata volt. Még sosem lőtt eddig vattacukrot!



2. RENDRAKÁS (A TÁRGYAK ELJUTTATÁSA A MEGFELELŐ HELYSZÍNRE)

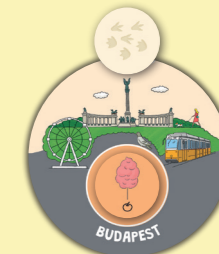
Ezután rendet kell raknunk. A játékosok egymás után jönnek. Az kezd, aki soron következne a belemesélés-fázis után. A következő lépésekből áll egy kör:

1. **Pörgezd meg a pörgettyűt, és azután lépj egy dínóval!** Amikor a pörgettyű megáll, nézd meg, melyik helyszínre mutat (ha pont két helyszín közé, akkor az óramutató járásának irányában lévőre fordítsátok)!

- Ha nem áll a helyszínen senki, lépj oda valamelyik dínóval!
- Ha már áll ott egy dínó, akkor azzal lépj át egy másik helyszínre! Ha két dínó is áll ott, választhatsz, melyikkel lépsz! A dínó akár egy másik dínó mellé is léphet.
Tipp: Lépés előtt nézd meg, hogy hova érdemes lépni, és melyik dínóval. Melyik helyszín nincs még aktiválva (lásd 2. pont), és van-e valamelyik dínónál olyan tárgy, ami aktiválhatná azt?

2. Aktiváld a helyszínt, ha tudod!

Ellenőrizd, hogy van-e olyan tárgy a dínónál, ami ehhez a helyszínhez tartozik (a tárgyszerzést lásd a 3. pontnál). Ha van, tedd a helyszín közepébe! Ha korábban már aktiválva volt, és egy újabb tárgyat hoztál, tedd rá a már ott lévő tárgyra.



3. **Szerezz tárgyat!** Próbálg meg visszaemlékezni, kit vagy mit rejt a képpel lefelé fordított tárgy a helyszín tetejénél (ahová a dínóval léptél), és nevezd meg!
Ha bizonytalan vagy, a segítséglapkával kérhetsz segítséget (lásd a „SEGÍTSÉGEKET” a következő oldalon).

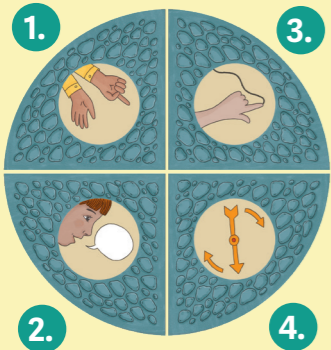
- Ha eltaláltad, tedd a tárgyat a dínó gyűjtőlapjára! Figyelem, csak 4 fér el! Ha egy ötödiket kell felvenned, a már nálad lévőök közül egyet ki kell dobnod a játékból (tedd a dobozba)!
Ha a frissen felvett tárgy pont ehhez a helyszínhez illik, ne a gyűjtőlapra tedd, hanem a helyszínre, azonnal aktiválva azt. Ezután húzz egy új tárgyat a kupacból, és meséld bele az aktuális helyszínbe, majd illeszd képpel lefelé a helyszín tetejéhez.
- Ha nem tudtad, mi van a lapkán, akkor sajnos most nem szereztél új tárgyat, csak egy káoszcockát, amit rá kell tenned a dínó gyűjtőlapjára. Memorizáld újra a tárgyat, hogy legközelebb emlékezz rá, majd fordítsd vissza képpel lefelé.



Ezután a tőled balra ülő játékos köre jön, és így tovább.

SEGÍTSÉGEK

A vulkán alapját alkotó 4 segítséglapka akkor hasznos, ha elfelejtettétek az adott helyszínen lévő tárgyat, vagy elhagyott titeket a szerencse, és sehogy sem sikerül eljutnotok egy adott helyszínre. Az egyik segítséggel egy játékostársatok elmutogathatja (1.), a másikkal szavakkal körülírhatja (2.), a harmadikkal az ujjával az asztalra rajzolhatja a megoldást (3.). A negyedik segítséglapkával tetszőleges irányba fordíthatjátok a pörgettyűt (4.).



A segítség felhasználása mindig közös döntés legyen!

Ha bármelyik segítséget elhasználtátok, fordítsátok le az ezt jelző lapkát (akár valóban segített, akár nem)! A játék során mindegyiket csak egyszer használhatjátok, kivéve, ha egy már aktivált helyszínre még 2 odatartozó tárgyat sikerül gyűjtenetek (tehát összesen 3-at). Ebben az esetben egy tetszőleges segítséget visszafordíthattok.

Tipp: kisebbeknek bármennyiszer lehet segíteni.

A JÁTÉK VÉGE

Ha valamelyik dínóra felkerül a 3. káoszkočka, vagy az utolsó káoszkočkát is lete-szítetek, vagy új tárgyat kéne egy helyszínhez adni, de már kiürült a tárgyak kupaca, a játéknak azonnal vége, veszítettetek.

Ha sikerül egy odaillő tárggyal az utolsó helyszínt is aktiválni, a játék azonnal véget ér. Gratulálunk, nyertetek!

JÁTÉK PROFIKNAK – ZABOLÁTLAN DÍNÓK

Ha már jól megy a játék, és szeretnétek még több kihívást, akkor játszhattok 8 helyszínnel, és az eredeti játékot az alábbi szabályokkal egészítsétek ki a **rendrakás** fázisban:

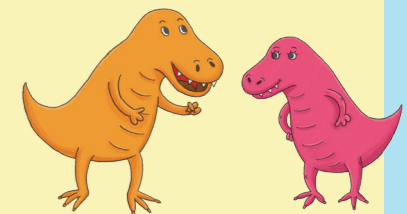
Ha **Nyamm**-mal olyan helyszínre léptek, ahol a lefordított tárgy étel vagy ital (☺ ikonnal jelölt tárgy), akkor akár emlékszik rá, akár nem, felfordításkor megeszi. Ebben az esetben ezt a tárgyat elvesztettétek, dobjátok ki a játékból, helyére pedig egy új tárgyat meséljétek bele a helyszínkorongba.

Ha **Trikóval** olyan helyszínre léptek, ahol a lefordított tárgy egy könyv, jegyzetfüzet, újság stb. (☞ ikonnal jelölt tárgy), akkor akár emlékszik rá, akár nem, felfordításkor lefekszik, és olvasgatni, írogatni kezd. Fektesse le a bábuját, a tárgyat pedig hagyjátok képpel felfelé! Csak akkor fog tudni innen továbbmenni,

- ha valamelyik dínó mellé lép – az új jövevény ekkor a ☞ ikonú tárgyat a saját gyűjtőlapjára teszi;
- vagy ha felé fordul a pörgettyű – ekkor Triko ráeszmél, hogy nem vesztegetheti tovább az idejét.
A tárgyat a saját gyűjtőlapjára teszi.

Bármelyik eset után Triko bábuját állítsátok fel (ezután újra szabadon léphet), és meséljétek bele egy új tárgyat a helyszínbe.

Ha **Regina** és **Nyamm** a játék során bármikor közös helyszínre kerül, összevesznek, és válogatott sértéseket illetve tárgyakat „vágják egymás fejéhez”. Emiatt a gyűjtőlapjukon lévő összes tárgy visszahullik a tárgyak kupacába.




TÁRGYAK LISTÁJA

Minden helyszínhez 6-6 tárgy tartozik. A tárgyak háttérszíne megegyezik annak a helyszínnek a közepének a színével, amelyhez tartoznak.



Amerika felfedezése:

- hamburger
- kalózzászló
- térkép
- távcső
- indián fejdísz
- iránytű



Artúr király udvara:

- kard
- címer
- tintatartó lúdtollal
- kockajáték
- korona
- sonka



Budapest:

- macska
- szoknya
- vattacukor
- ceruzák+radír
- iskolatáska
- mobiltelefon



Hold:

- turmix
- naptej
- NASA kézikönyv
- szkfander
- holdkomp
- amerikai zászló



Honfoglalás:

- nyereg
- kürt
- csodaszarvas amulett
- tegez+nyilak
- turul
- sajt




Középkor:

- bohócsipka
- gyertya
- páncélos lovag
- kódex
- kupa
- bor



Kréta:

- polipos váza
- kosár narancs
- sirály
- pergamen
- babérkoszorú
- gombolyag



Viking falu:

- viking sisak
- kerek pajzs
- harci fejsze
- sült hal
- halászháló
- holló

Akkor is tudtok játszani a játékkal, ha nem olvastátok a könyveket, de ha kíváncsiak vagytok rájuk, keressétek őket itt: www.pagony.hu!

Kiadja a © Pagony Kiadó Kft., 2026 | 1114 Budapest, Bartók Béla út 15/a | www.pagony.hu
© Berg Judit *Két kis dínó* meséi alapján | Játéktervező: © Bojti Anna | Grafika: © Kőszeghy Csilla
Tördelés: Horváth Ildi | Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére! | Származási hely: Kína