

Tudástár a játék során megtalálható őskövületekről:



TRICERATOPS

A Triceratops fejét három nagy szarv díszítette: kettő a szemei fölött és egy az orrán. A feje mögött lévő nagy, csontos gallér a ragadozók elleni védelmet szolgálta. A Triceratops tekintélyt parancsoló mérete és erős izomzata ellenére növényevő volt.

SARCOSUCHUS

A Sarcosuchus egy hatalmas vízi hüllő volt, ami akár a 12 métert is elérhette. Feje hosszúkas volt, szája pedig tele volt hegyes fogakkal, így a folyókban és a mocsarakban rejtőzve könnyen elejtette a prédáit.



AMMONITESZ

Az Ammonitesz nevű vízi lény a csigáéra emlékeztető „házával” hátrafelé úszott az óceánban, miközben puhatestűekre és rákokra vadászott.

Bár az Ammoniteszek több millió évvel ezelőtt, a dinoszauruszokkal egy időben haltak ki, kövületeként gyakran találkozhatunk velük a világ minden táján.



TYRANNOSAURUS

A maga 12 méteres magasságával a T. Rexet a Föld valaha volt egyik legnagyobb ragadozójaként tartjuk számon. Erőteljes állkapcsaiban lévő fogai akár 18 centiméteresek is lehettek. Ráadásul akár 19 km/h-s sebességgel is képes volt futni.



STEGOSAURUS

A Stegosaurus hátán lévő csontlemezekről csak sejtjük, mi célt szolgálhattak: vagy hőszabályzáshoz használta őket, vagy más dinókat igyekezett lenyűgözni velük.

Említésre méltók a farkán lévő tüskék is, amik a ragadozókkal szembeni védekezésben segítettek.

Adrien és Thomas szeretné megragadni az alkalmat, hogy megköszönjék a játéktervező tábor szervezőinek munkáját, hiszen így találkozhattak egymással. Továbbá köszönik a zsűrinek a Festival Ludique International de Parthenay 2023-as Trophée Créateur gyerekjátékdíját, valamint minden játékesztelő részvételét – és természetesen a családjaik támogatását.

KÉSZÍTŐK

TERVEZŐK: Thomas Favrelière és Adrien Pédrón
ILLUSZTRÁTOR: Maia Zeidan
FŐSZERKESZTŐ: Alain Mhranyan
FEJLESZTŐ ÉS SZERKESZTŐ: Caroline Ansel
GRAFIKUS: Grégoire Allemand



Figyelem! Nem alkalmas három éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!



Importálja:
GémKer-GémKlub Kft.
1064 Budapest
Izabella u. 66., III./26.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

Gyártó:

© & © Gigamic 2025
ZAL les Gaminés,
22 rue Jean Marie Bourguignon,
F 62930
Wimersau - France

ARCHEO

DINÓCSONTOK NYOMÁBAN

ÉLETKOR
5-9

1-5

20 PERC

ÁTTEKINTÉS ÉS A JÁTÉK CÉLJA

A múlt ott rejtőzik valahol a föld mélyén. Régészcsapatotok elindult az ásatás helyszínére, hogy feltárja a földben rejtőző őskövületeket. De vigyázzatok: az utatok tele lesz akadályokkal!

Kutassatok közös erővel, hogy **összeállítsátok az 5 őskövülettáblát**, és összegyűjtsétek a **10 rejtett csillagot**, mielőtt eltörnének az ásóitok.

TARTOZÉKOK



1 ásatás 4 szinttel



1 ásattyú



5 talicskajelölő



4 felfedezéslapka

50 földlapka



25 homoklapka



25 talajlapka



5 őskövülettábla



Ásó oldal



Törött ásó oldal

11 kétoldalú ásókártya



1 törmelék-jelölő



2 törött tojás



1 kétcsillagos tojás

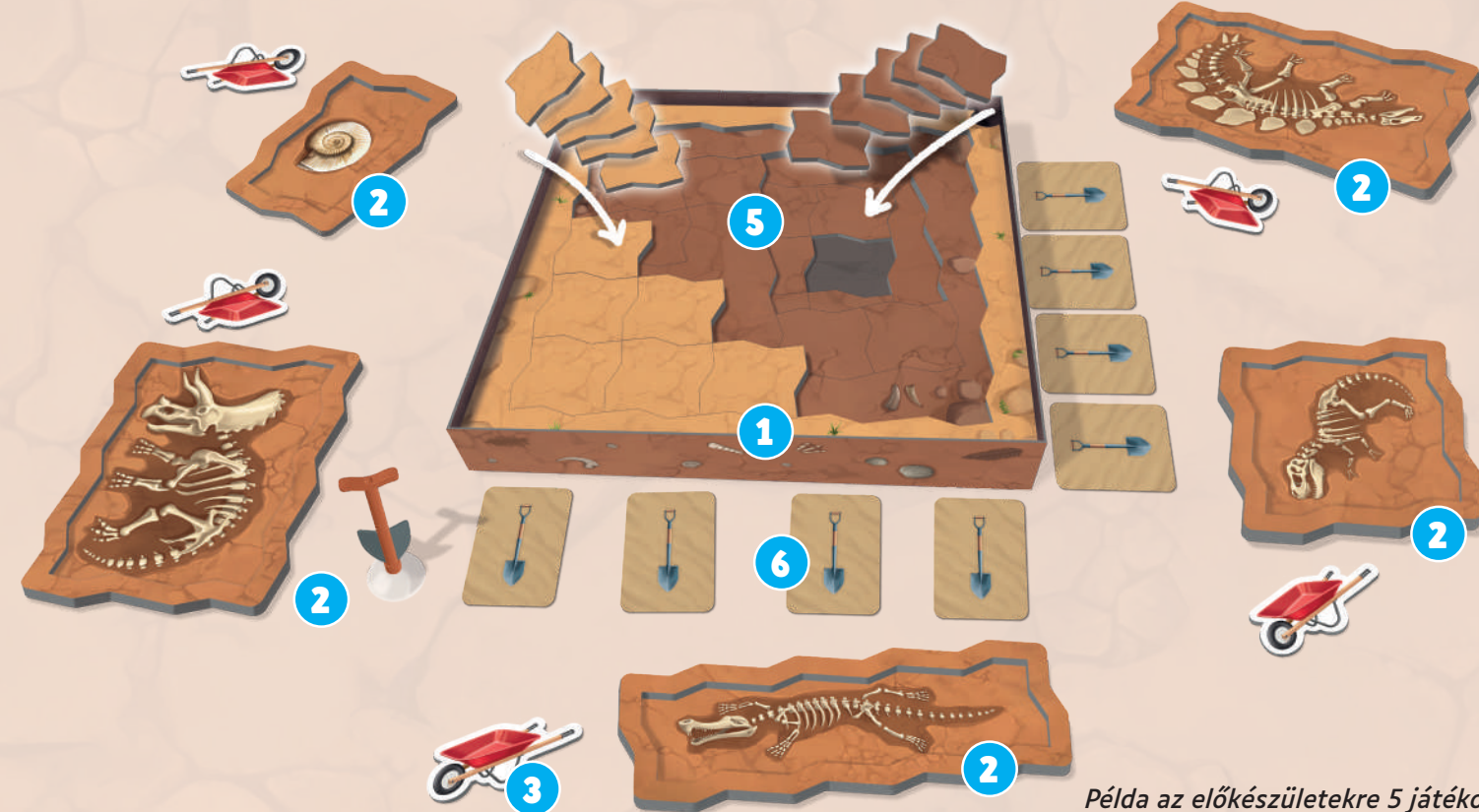
ELŐKÉSZÜLETEK

1. Tegyétek a játék dobozát az asztal közepére.
2. A kivágott sarok segítségével emeljétek fel az ásatás helyszínét. Vegyétek ki az 5 őskövület-táblát, és osszátok szét azokat a játékosok között. Tegyétek a közelbe az ásattyút és az ásókártyákat.
3. Adjatok minden játékosnak egy talicskajelölőt.
4. Tegyétek a 3 tojást és a törmelékjelölőt **véletlenül** a doboz alján kialakított 4 üregbe. Az első játékoknál ezt kihagyhatjátok, mi már előkészítettük nektek.
5. A színek alapján tegyétek a felfedezéslapkákat, a talajlapkákat és a homoklapkákat **képpel lefelé** a nekik megfelelő szintre, kialakítva az ásatás helyszínét. Az ásatásnak 4 szintje van: 1 felfedezés, 2 talaj és 1 homok. Az első játékoknál ezt kihagyhatjátok, mi már előkészítettük nektek.
6. Tegyétek a játékoszámnak megfelelő mennyiségű ásókártyát a doboz köré, ásó oldalukkal felfelé:

2 játékos	3 játékos	4 játékos	5 játékos
11 kártya	10 kártya	9 kártya	8 kártya

A többi kártyát tegyétek vissza a doboz tetejébe: ezeket **nem fogjátok használni** a játék során.

7. Párszor **forgassátok meg** a dobozt, hogy egyikőtök se tudja, hol vannak elrejtve a különböző tárgyak.



Példa az előkészületekre 5 játékos esetén



A JÁTÉK MENETE

A játékot az a játékos kezdi, aki a legutóbb ásott gödröt, majd a játék tőle balra folytatódik. A saját körödben használd az ásattyút, hogy felfedd az ásatás egyik elérhető lapkáját.
Megjegyzés: egy lapka akkor számít elérhetőnek, ha semmilyen részét nem fedi egy magasabban lévő szint lapkája.

Az ásattyú használata: tedd az ujjaid a fogantyú alá, és helyezd a hüvelykujjad a tetején lévő kis lyuk fölé. Nyomd rá az ásattyú tapadókorongját a felfedni kívánt lapkára, majd fedd le a lyukat a hüvelykujjaddal, így fel tudod emelni a lapkát. Ha elveszed a hüvelykujjad, az ásattyú elengedi a lapkát.



A **talicskajelölővel** eldobhatsz egy törmeléklapkát. Csak egyszer használhatod (lásd a törmeléklapka leírását). **Nem adhatod át** más játékosnak.



Ha **talicskalapkát** ástál ki, add hozzá a készletedhez. Ugyanúgy használhatod, mint a talicskajelölőt. **Nem adhatod át** más játékosnak.



Ha olyan lapkát ástál ki, ami megegyezik az **őskövulettáblák** egyik ábrájával, tedd a lapkát a neki kijelölt helyre az adott őskövulettáblán.



Ha **nagyítólapkát** ástál ki, azonnal nézz meg egy másik elérhető föld- vagy felfedezéslapkát, és mutasd meg minden régésznek. Ezután tedd vissza a lapkát képpel lefelé ugyanoda, ahonnan kiemelted. Végül dobd el a nagyítólapkát.



Három lapka hátoldalán csont látható. Ez egy nyom: ha ezt a lapkát ássátok ki, őskövületet találtok.

Miután az ásatás 4. szintjén elérhetővé vált egy felfedezéslapka, a saját körödben dönthetsz úgy, hogy ezt ásod ki, hogy megnézd, mi van alatta.

A játék elején négy tárgy lett elrejtve ezen a szinten:

- Ha a **kétszillagos tojást** találsz meg, azonnal megkapjátok a 2 extra csillagot.
- Ha a **törmelékjelölőt** találsz meg, 2 ásótok eltörik. Fordíts át 2 ásókártyát a törött oldalára. Használhatod egy **saját** talicskádat (jelölődet vagy lapkádat), hogy a törést megakadályozd, és elszállítsd a törmeléket.
- Ha az egyik **törött tojást** találsz meg, semmi sem történik.

A köröd végén add tovább az ásattyút a következő játékosnak.



Ha **törmeléklapkát** ástál ki, 2 lehetőség közül kell választanod:

- A kövek eltörnek az ásóitokat. Fordíts át a törött oldalára annyi ásókártyát, amennyi kő látható a lapkán. Ezután dobd el a törmeléklapkát. Így, ha a lapkán 2 kő látható, 2 ásókártyát kell átfordítanod.
- Tedd a törmeléklapkát egy **saját** talicskádra (jelölődre vagy lapkádra), majd dobd el a törmeléket és a talicskát is. Ezzel megakadályozod, hogy a kövek eltörjék az ásóitokat.



Ha **kalapácslapkát** ástál ki, **azonnal** dobd el, hogy megjavítsd a törött ásókat: Fordíts át a törött oldaláról annyi ásókártyát, amennyi kalapács látható a lapkán. Sosem lehet több ásókártyát az asztalon, mint amennyivel kezdtétek a játékot. Ezzel a lapkával, amin 2 kalapács látható, 2 ásókártyát tudsz átfordítani.

A JÁTÉK VÉGE

A játék kétféleképpen érhet véget:



Összegyűjtöttétek mind a 10 csillagot (8-at az őskövulettáblákról és 2-t a tojásról). Szép munka! Régészleltünk ilyen jó csapatot!



Átfordítottátok a doboz mellett lévő utolsó ásókártyát. Minden ásótok eltörött! Úgy tűnik, a feltárás véget ért.

Adjatok össze az őskövulettáblákon lévő teljes csillagokat és (ha megtaláltátok) a tojáson látható csillagokat.

- 0-3 ★ : A keresés már megy, a találáson még van mit javítani.
- 4-6 ★ : Lelet még belőletek igazi régész!
- 7-9 ★ : Lenyűgöző! Igazi archeológusok vagytok, majdnem mindent megtaláltatok!

Tegyétek vissza a lapkákat az ásatáson a nekik megfelelő szintre, és akár kezdhettek is a következő játékot.

EGYSZEMÉLYES JÁTÉKVÁLTOZAT

Ha egyedül játszol, a játék elején tegyél a készletedbe **2 talicskajelölőt**. Helyezz a doboz köré **8 ásókártyát**. Ezután játszd le a játékot a szokásos szabályok szerint.

