

INSTRUCTIONS (ENGLISH)

- Each player chooses a game piece and places it at the start of the game board.
- Take turns spinning icon spinner. Arrow lands on:
 - **Footprint:** spin number spinner. Move game piece number of spaces spun.
 - **Volcano:** move back 1 space.
 - **Comet:** move back to start.
- If you land on a space that lines up vertically with another player, a battle ensues!
 - Take turns spinning number spinner.
 - Player that spins higher number moves forward number of spaces spun.
 - If same number is spun, players spin again.
 - In a 3+ player game, there may be multiple battles in a row! Keep track of which player's turn is next to continue gameplay once all battles have been settled.
- To win, you must spin exact number of spaces needed to land on a dino egg! If you spin more than the exact number, move back additional spaces.

INSTRUKCJE (POLSKU)

- Każdy gracz wybiera element gry i umieszcza go na starcie planszy.
- Gracze na zmianę kręcą kołem z symbolami. Strzałka wskazuje:
 - **Ślad stopy:** zakręć kołem z liczbami. Przesuń element gry o wylosowaną liczbę miejsc.

- **Wulkan:** cofnij się o 1 miejsce.
- **Kometa:** wróć na start.
- Jeśli wylądujesz w miejscu, które przecina się w pionie z miejscem innego gracza, rozpocznie się bitwa!
 - Na zmianę kręćcie kołem z numerami.
 - Gracz, który wylosuje większą liczbę, przesuwa się do przodu o wylosowaną liczbę miejsc.
 - Jeśli wylosowana zostanie ta sama liczba, gracze ponownie kręcą kołem.
 - W grze, w której bierze udział więcej niż 3 graczy, może wystąpić pod rząd wiele bitew! Pamiętajcie, który gracz będzie kontynuował rozgrywkę po zakończeniu wszystkich bitew.
 - Aby wygrać, musisz wylosować dokładnie taką liczbę, jaka jest potrzebna do wylądowania na jajku dinozaura! Jeśli wylosujesz większą liczbę, wróć się o tyle miejsc, o ile liczba ta była większa niż liczba potrzebna do wylądowania na jajku dinozaura.

ISTRUZIONI (ITALIANO)

- Ogni giocatore sceglie una pedina e la posiziona all'inizio del tabellone.
- A turno si fa girare la ruota delle icone. La freccia si ferma su:
 - **Impronta:** far girare la ruota dei numeri. Spostare la pedina del numero di spazi ottenuto dalla ruota.
 - **Volcano:** tornare indietro di una posizione.
 - **Cometa:** tornare indietro alla partenza.
- Se ci si ferma su uno spazio allineato verticalmente a quello di un altro

giocatore, ha luogo una battaglia!

- A turno bisogna far girare la ruota dei numeri.
- Il giocatore che ottiene il numero più alto si sposta in avanti del numero di spazi ottenuto dalla ruota.
- Se i giocatori ottengono lo stesso numero la ruota deve essere fatta girare di nuovo.
- In una partita con 3 o più giocatori, ci possono essere più battaglie di fila! Tenere traccia del giocatore a cui spetta il turno successivo per proseguire il gioco una volta che tutte le battaglie sono state state completate.
- Per vincere, bisogna ottenere il numero esatto di spazi necessari per atterrare su un uovo di dinosauro! Se si ottiene un numero maggiore del numero esatto, tornare indietro degli spazi aggiuntivi.

SPELREGELS (NEDERLANDSE)

- Elke speler kiest een stuk en plaatst het aan de start van het spelbord.
- Elke speler laat om beurten de icons spinner draaien. De pijl landt op:
 - **Voetspoor:** de getallenspinner draaien. Je stuk gaat vooruit volgens het gedraaide getal.
 - **Vulkaan:** 1 vak achteruit.
 - **Komeet:** terug naar start.
- Als je op een vak komt dat verticaal op dezelfde lijn ligt als het stuk van een andere speler, volgt een gevecht!
 - Laat om beurten de getallenspinner draaien.
 - Het stuk van de speler die het hoogste

getal draait, gaat vooruit volgens het getalraaide getal.

- Wanneer ze hetzelfde getal draaien, laten ze de getallenspinner nog eens draaien.
- In een spel met 3+ spelers, volgen er soms meerdere gevechten na elkaar! Hou bij wie als volgende speler aan de beurt is na afloop van alle gevechten.
- Om te winnen, moet je het precieze aantal resterende vakken naar een dino-ei draaien! Als je meer draait dan het precieze aantal, moet je de bijkomende vakken achteruit.

INSTRUKTIONER (SVENSK)

- Varje spelare väljer en spelpjäsa och placerar den på spelbrädan vid start.
- Turas om att snurra på symbolsnurrar. Pilen landar på:
 - **Fotavtryck:** snurra på nummersnurrar. Flytta spelpjäsa samma antal positioner som snurrades fram.
 - **Vulkan:** flytta tillbaka 1 steg.
 - **Komet:** flytta tillbaka till början.
- Om du hamnar på en position som ligger i vertikal linje med en annan spelare blir det strid!
 - Turas om att snurra på nummersnurrar.
 - Spelaren som snurrade högst förflyttar sig framåt samma antal positioner som snurrades fram.
 - Om båda snurrade fram samma siffror

snurrar spelarna på nytt.

- I ett spel med 3 spelare eller fler kan det bli flera strider i rad! Håll koll på vilken spelare som är näst på tur att fortsätta spelet när alla strider avgjorts.
- För att vinna måste du snurra det exakta antalet positioner som krävs för att hamna på ett dinosaurieägg! Om du snurrar mer än den exakta siffran flyttar du dig bakåt de extra stegen.

INSTRUKTIONER (DANSK)

- Hver spiller vælger et spilstykke og placerer det i starten af spillebrættet.
- Skiftes til at rotere ikonspinneren Pilen lander på:
 - **Fodastryk:** rotér nummerspinner. Flyt spilstykket antal pladser, der er spundet.
 - **Vulkan:** flyt 1 plads tilbage.
 - **Komet:** gå tilbage til start.
- Hvis du lander på en plads, hvor du står lodret med en anden spiller, følger en kamp!
 - Skiftes til at dreje nummerspinneren
 - Spilleren der spinder det højere antal, bevæger sig fremad antallet af pladser spundet.
 - Hvis det samme antal spinnes, drejer spillerne igen.
 - I et 3+ deltagerspil kan der være flere kampe i træk! Hold styr på, hvilken spillers tur der er næste for at fortsætte spillet, når alle kampe er afgjort.

- For at vinde, skal du dreje det nøjagtige antal pladser, der er nødvendigt for at lande på et dinoæg! Hvis du spinner mere end det nøjagtige antal, skal du gå yderligere pladser tilbage.

INSTRUKSJONER (NORSK)

- Hver spiller velger en spillebrikke og legger den på start på spillebrettet.
- Bytt på å snurre bildehjulet. Pilen lander på:
 - **Fotspor:** snurr tallhjulet. Flytt spillebrikken etter tallet som vises på hjulet.
 - **Vulkan:** flytt 1 rute tilbake.
 - **Komet:** flytt tilbake til start.
- Hvis du lander på samme linje som en annen spiller, så er det tid for kamp!
 - Bytt på å snurre tallhjulet.
 - Den spilleren som snurrer det høyeste tallet, flytter brikken like mange ruter fremover.
 - Hvis begge havner på samme tall, må dere snurre på nytt.
 - Det kan bli flere kamper på rad i et spill med 3 spillere eller flere! Hold oversikten over hvem sin tur det er, slik at dere kan fortsette spillet når alle kampene er avgjort.
- Du må snurre nøyaktig det tallet som er nødvendig for å lande på dinosaurægget og vinne! Hvis du snurrer mer enn det nøyaktige tallet, må du flytte tilbake de ekstra rutene.



WARNING:
CHOKING HAZARD - Small parts.
Not for children under 3 years of age.