

(la început – din mijlocul mesei, pe parcursul jocului – de la un alt jucător) și o așază în fața sa. Jucătorul care obține primul ambele figurine de joc, câștigă cartea de râu.



**Pauza de tras sufletul:** Arlo se odihnește puțin. Jucătorul care a început câștigă imediat cartea de râu.



**Pterozaurii hoți:** într-o clipă de neatenție, pterozaurii au dat iama și au furat cartea de râu. Așezați cartea de râu înapoi în cutie.



**Prietenie adevărată:** prietenii buni își oferă cu drag cadourile! Jucătorul care a început alege un alt jucător și îi dăruiește acestuia cartea de râu.

Jucătorul care a câștigat o carte de râu o așază în fața sa. Apoi, jucătorul care a început mută figurina albă Arlo&Spot pe următoarea carte de râu și înmânează jetonul de începere a jocului următorului jucător de la rând. Acesta devine noul jucător cu drept de începere și întoarce la rândul său cartea de râu situată cel mai departe de sosire. Începe o nouă aventură...

## Finalul jocului

Jocul se încheie imediat ce un jucător a câștigat ultima carte de râu. Arlo și Spot au ajuns în valea lor natală! Așezați figurina albă Arlo&Spot pe câmpul de sosire și numărați-vă cărțile câștigate. Jucătorul care are cele mai multe este **câștigătorul** rundei de joc.

© Disney/Pixar  
www.disney.com  
© 2016 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger Spieleverlag · Postfach 2460 · D-88194 Ravensburg  
Ravensburger Ltd. · Unit 1, Avonbury Business Park  
Howes Lane · BICESTER OX26 2UB, GB  
www.ravensburger.com

Ravensburger

233576



Disney · PIXAR  
**THE GOOD  
DINOSAUR**

## The Great River Adventure

Ravensburger® Games No. 81 554 8

For 2–4 adventurers aged 5 years and up.

**Game idea:** Reiner Knizia

**Design:** Paul Windle Design, UK

### Contents:

- 16 river cards
- 1 target square “Home valley”
- 1 game board “River crossing”
- 1 white Arlo & Spot figure
- 6 coloured game pieces
- 7 holders (1 x white, 6 x transparent)
- 4 stone tokens
- 2 coloured dice
- 1 start player chip

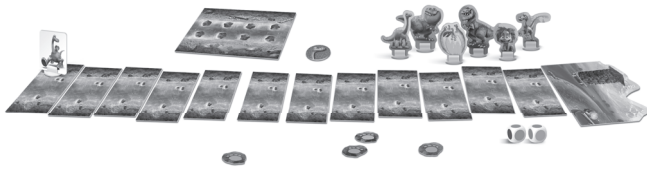


Arlo, the young Apatosaur, and Spot, the lively human child have been swept away by the big river. Can you guide them on their journey back home? Help Arlo and Spot on their adventures up the river. The player who receives the most river cards along the way will be the winner.

The **aim of the game** is to hold the highest number of river cards, when Arlo and Spot reach their home valley.

## Preparation

Before playing for the first time, carefully press all of the game sections from the perforated board. Lay the target square face up on the table. Thoroughly shuffle the river cards, water side up, and in any order put 12 of them in a line with the target square. Place the remaining 4 river cards back in the box. Each player can now take a stone token. Place the white Arlo & Spot figure into the white holder, and the 6 coloured game pieces into the transparent holders. Place the Arlo & Spot figure on the bottom river card. Have the 6 game pieces, both dice and the game board "River crossing" beside the game ready to play.



## How to play

Give the round start player chip to the youngest player. They will start the game first. Play then continues in a clockwise direction. The chip holder then turns over the bottom river card (where the white Arlo & Spot figure is standing) and looks to see which adventure is waiting:



**Chase the villain:** A dangerous dinosaur attacks. Can you chase him away? Place the game piece pictured a short distance away from you on the table. All pick up your stone tokens. Take it in turns to try and hit the villain with the stone token, so that he falls over. The chip holder begins. Whoever can topple the dinosaur over wins the river card.



**Traversarea râului:** ajutați dinozaurii să ajungă în siguranță pe celălalt mal! Pentru aceasta, aveți nevoie de tabla de joc „traversarea râului”. Fiecare jucător alege o figură de joc oarecare și o așază pe malul stâng al râului. Jucătorul care a început aruncă primul cu ambele zaruri și mută figurile de aceeași culoare cu câte o piatră mai departe (2 câmpuri dacă au ieșit zaruri identice). Apoi vine rândul următorului jucător, în ordine. Jucătorul a cărui figurină de joc ajunge prima pe malul drept al râului, câștigă cartea de râu. În caz de egalitate, jucați un meci de baraj cu figurinele de joc respective: ce culoare iese prima la zar?



**Legarea unei prietenii:** Arlo și Spot vor să se împrietenească cu familia T-Rex. Îi puteți ajuta? Așezați figurina de joc respectivă pe masă, la o oarecare distanță. Toți jucătorii își iau în mână jetoanele-pietre și le aruncă simultan în direcția lui T-Rex. Jucătorul a cărui piatră cade cel mai aproape de T-Rex, câștigă cartea de râu. În caz de egalitate, jucătorii respectivi joacă un meci de baraj.



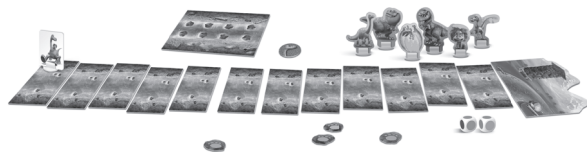
**Îmbulzeală la râu:** la râu e mare îngrămădeală de dinozauri! Puteți ține minte ordinea lor? Aveți timp circa 10 secunde, apoi jucătorul care a început întoarce din nou cartea de râu și încearcă să așeze figurinele de joc în ordinea corectă. Dacă ordinea coincide, câștigă cartea de râu. Dacă ordinea nu coincide, încearcă următorul jucător, ș.a.m.d.



**Căutat și găsit:** Arlo și Spot s-au rătăcit unul de altul. Îi puteți ajuta să se regăsească? Așezați figurina verde cu Arlo și figurina albastră cu Spot pe mijlocul mesei. Jucătorul care a început aruncă cu ambele zaruri, apoi aruncă următorul jucător, ș.a.m.d. Cel care aruncă culoarea lui Arlo sau a lui Spot, își ia figurina de joc respectivă

## Pregătirea jocului

Înainte de primul joc, desfaceți cu grijă toate piesele din carton din planșele ștanțate. Așezați câmpul de sosire cu fața în sus pe masă. Amestecați bine cărțile de râu, cu partea cu apa în sus, și așezați 12 din ele, într-o ordine oarecare, spre câmpul de sosire. Cele 4 cărți rămase se pun înapoi în cutie. Fiecare jucător își ia un jeton sub formă de piatră și îl așază în fața sa. Jucătorul cel mai tânăr primește de asemenea jetonul de începere a jocului. Fixați figurina albă Arlo&Spot în soclul alb, iar cele 6 figurine de joc colorate în soclurile transparente. Așezați figurina Arlo&Spot pe cartea de râu situată cel mai departe de sosire. Cele 6 figurine de joc, cele două zaruri și tabla de joc „traversarea râului” trebuie ținute la îndemână lângă joc.



## Derularea jocului

Începe jucătorul cel mai tânăr, care a primit jetonul de începere. Apoi se continuă, pe rând, în sensul acelor de ceas. Jucătorul care începe întoarce cartea de râu situată cel mai departe de sosire (cea pe care se află figurina albă Arlo&Spot) și se uită ce aventuri vă așteaptă acolo.



**Izgonirea unui monstru:** un dinozaur periculos atacă. Îl puteți alunga? Așezați figurina de joc respectivă pe masă, la o oarecare distanță.



Toți jucătorii își iau în mână jetoanele-pietre. Pe rând, încercați să nimeriți monstrul cu piatra, în așa fel încât să cadă. Aruncă mai întâi jucătorul care a început. Primul jucător care reușește să dărâme dinozaurul câștigă cartea de râu.



**Cross the river:** Help the dinosaurs to reach the opposite river bank safely! You need the game board “River crossing” for this. Each player chooses any game piece and places it

on the left river bank. The chip holder begins, throws both dice and moves each of the game pieces of the same colour one stone forwards (2 squares if a double is thrown). Then it is the next player’s turn. The player whose game piece reaches the right river bank first wins the river card. In the event of a tie, there is a play-off between the game pieces involved: which colour is thrown first?



**Make friends:** Arlo and Spot want to make friends with the T-Rex family. Can you help? Place the game piece pictured a short distance away from you on the table. All pick up your stone tokens and simultaneously throw them in the direction of the T-Rex.



The player whose stone token is the closest wins the river card. In the event of a tie, a play-off between the players involved decides the winner.



**Hustle and bustle at the river:** Down by the river it is simply teeming with dinosaurs! Can you remember their order? You have approx. 10 seconds, then the chip holder turns over

the river card again and tries to arrange the game pieces in their correct order. If the player gets it right, he wins the river card. If it is not the correct order, the next player takes a turn, and so on.



**Sought and found:** Arlo and Spot have lost sight of each other. Can you lead them back together again? Place the green Arlo figure and the blue Spot figure in the centre of

the table. The chip holder throws the dice, then it is the next player's turn, and then the next players, until every player has taken a turn. If you throw the same colour as Arlo or Spot, then take the corresponding figure (to start with, from the centre of the table; then during the course of the game from another player) and place it in front of you. The first player to have both figures standing before them wins the river card.



**Take a break:** Arlo is taking a short break. The chip holder wins the river card straight-away.



**Thieving Pterosaurs:** The Pterosaurs have struck and stolen the river card - this needs to be returned to the box.



**True friendship:** Good friends like giving gifts! The chip holder chooses any fellow player and gives them the river card.

If you have won a river card, place it in front of you. Then the chip holder moves the white Arlo & Spot figure forwards to the next river card and passes the start player chip to the next player in turn. They then become the new start player and turn over the bottom river card. A new adventure begins ...

## End of the game

The game ends as soon as a player has won the last river card. Arlo and Spot have reached their home valley! Place the white Arlo & Spot figure on the target square and count up the river cards you have won. The player with the highest number of cards **wins** the game.

© Disney/Pixar  
www.disney.com  
© 2016 Ravensburger Spieleverlag



Disney · PIXAR  
**THE GOOD  
DINOSAUR**

## Marea aventură de pe râu

Jocuri Ravensburger® nr. 81 554 8

Pentru **2-4** aventurieri cu vârste de la **5 ani** în sus.

**Ideea jocului:** Reiner Knizia

**Design:** Paul Windle Design, Marea Britanie

### Conținut:

- 16 cărți de râu
  - 1 câmp de sosire „valea natală”
  - 1 tablă de joc „traversarea râului”
  - 1 figurină albă Arlo&Spot
  - 6 figurine de joc colorate
  - 7 socluri (1x alb, 6x transparente)
  - 4 jetoane sub formă de pietre
  - 2 zaruri colorate
  - 1 jeton pentru dreptul de a începe



Tânărul apatozaur Arlo și aprigul omuleț de grotă Spot au fost luați de apele marelui râu și purtați departe. Însoțiți-i pe drumul către casă! De-a lungul râului vă așteaptă o sumedenie de aventuri. Persoana care-i ajută cel mai mult pe Arlo și Spot să treacă cu bine peste aceste aventuri primește cele mai multe cărți de râu și câștigă.

**Scopul jocului este** să dețineți cele mai multe cărți de râu în momentul în care Arlo și Spot au sosit la destinație, în valea natală.

aloittaja heittää molempia noppia, sen jälkeen heittää vuorollaan seuraava pelaaja jne. Se, joka heittää Arlon tai Spotin värin, ottaa kyseisen pelinappulan (alussa pöydän keskeltä, pelin edetessä toiselta pelaajalta) ja asettaa sen eteensä. Pelaaja, joka saa ensimmäisenä molemmat pelinappulat eteensä, voittaa jokikortin.



**Lepotauko:** Arlo lepää hetken. Pelin aloittaja voittaa heti jokikortin.



**Varasteleva lentosaurus:** Huomaamattomalla hetkellä lentosaurukset ovat varastaneet jokikortin. Aseta jokikortti takaisin laatikkoon.



**Todellinen ystävyys:** Hyvät ystävät antavat toisilleen lahjoja! Pelin aloittaja valitsee jonkun muista pelaajista ja antaa tälle jokikortin.

Se, joka on voittanut jokikortin, asettaa sen eteensä. Tämän jälkeen pelin aloittaja siirtää Arlo&Spot-pelinappulan seuraavalle jokikortille ja antaa pelin aloittaja -merkin järjestyksessä seuraavalle pelaajalle. Tästä tulee uusi pelin aloittaja, joka kääntää alimman jokikortin esiin. Uusi seikkailu alkaa...

## Pelin voittaminen

Peli päättyy, kun joku pelaajista on voittanut viimeisen jokikortin. Arlo ja Spot ovat saapuneet kotilaaksoonsa! Valkoinen Arlo&Spot-pelinappula asetetaan maalikenttään ja omat voitettut jokikortit lasketaan. Pelaaja, joka on voittanut eniten jokikortteja, on pelikierroksen **voittaja**.

© Disney/Pixar  
www.disney.com  
© 2016 Ravensburger Spieleverlag



Disney · PIXAR  
**THE GOOD  
DINOSAUR**

## Seikkailu suurella joella

Ravensburger®-pelit nro **81 554 8**

Yli 5-vuotiaalle, 2–4 seikkailijalle.

**Pelin idea:** Reiner Knizia

**Design:** Paul Windle Design, UK

### Sisältö:

- 16 jokikorttia
- 1 maalikenttä "Kotilaakso"
- 1 pelialusta "Joen ylitys"
- 1 valkoinen Arlo&Spot-pelinappula
- 6 värillistä pelinappulaa
- 7 jalustaa (1 valkoinen, 6 läpinäkyvää)
- 4 kivimerkkiä
- 2 värinoppaa
- 1 pelin aloittaja -merkki



Iso joki vei nuoren apatosaurus Arlon ja vilkkaan ihmislapsen Spotin mukanaan. Liity toverien mukaan kotimatalla! Joen varrella vastaan tulee lukuisia seikkailuja. Se, joka auttaa Arloa ja Spotia näiden seikkailujen voittamisessa, saa eniten jokikortteja ja voittaa pelin.

**Pelin tarkoituksena on** omistaa eniten jokikortteja, kun Arlo ja Spot ovat saapuneet kotilaaksoonsa.

## Valmistelut

Irrota kaikki pahviset osat varovasti kehyksistä ennen ensimmäistä pelikertaa. Aseta maalikenttä avattuna pöydälle. Sekoita jokikortit hyvin vesipuoli ylöspäin ja aseta 12 niistä missä tahansa järjestyksessä maalikentän viereen. Laita loput neljä jokikorttia takaisin laatikkoon. Jokainen pelaaja ottaa kivimerkin ja asettaa sen eteensä. Nuorin pelaaja saa lisäksi pyöreän pelin aloittaja -merkin. Kiinnitä valkoinen Arlo&Spot-pelinappula valkoiseen jalustaan ja 6 värillistä pelinappulaa läpinäkyviin jalustoihin. Aseta Arlo&Spot-pelinappula alimmalle jokikortille ja muut 6 pelinappulaa, molemmat nopat ja ”Joens ylitys” -pelialusta valmiiksi pelin viereen.



## Pelin kulku

Nuorin pelaaja, jolla on pelin aloittaja -merkki, aloittaa. Sen jälkeen jatketaan myötöpäivään. Pelin aloittaja kääntää alimman jokikortin ympäri (sen, jonka päällä on valkoinen Arlo&Spot-pelinappula) ja katsoo, mikä seikkailu pelaajia sen alla odottaa:



**Ilkimyksen häätö:** Vaarallinen dinosaurus hyökkää. Saatto ajettua sen pois? Aseta kuvattu pelinappula pöydälle hieman etäämmälle kaikista pelaajista. Kaikki pelaajat ottavat kivimerkin käteensä. Nyt yritätte vuorotellen osua kivimerkillä ilkimyksen, jotta se kaatuu. Pelin aloittaja aloittaa. Pelaaja, joka ensimmäisenä onnistuu kaatamaan dinosauruksen, voittaa jokikortin.



**Joens ylitys:** Auta dinosauruksia pääsemään turvallisesti joen yli! Tarvitset tähän pelialustan ”Joens ylitys”. Jokainen pelaaja valitsee minkä tahansa pelinappulan ja asettaa

sen joen vasemmalle rannalle. Pelin aloittaja aloittaa, heittää molempia noppia ja siirtää noppien värien väriset pelinappulat yhden kiven verran eteenpäin (2 kenttää, jos tulee pariluku). Sen jälkeen on seuraavan pelaajan vuoro. Pelaaja, jonka pelinappula saavuttaa ensimmäisenä joen oikean rannan, voittaa jokikortin. Tasapelissä nämä pelaajat pelaavat uusinnan: mikä väri heitetään ensin?



**Ystävyksien luominen:** Arlo ja Spot haluavat ystäväystä T-rex-perheen kanssa. Voitko auttaa heitä tässä? Aseta kuvattu pelinappula pöydälle hieman etäämmälle kaikista pelaajista. Kaikki pelaajat ottavat kivimerkinsä käteen ja heittävät samanaikaisesti T-rexiä kohti. Pelaaja, jonka kivimerkki on lähimpänä



T-rexiä, voittaa jokikortin. Tasapelissä nämä pelaajat pelaavat uusinnan.



**Hulinaa joella:** Joella on paljon dinosauruksia! Pystytkö muistamaan niiden järjestyksen? Jokaisella on noin 10 sekuntia aikaa, jonka jälkeen pelin aloittaja kääntää jokikortit

taas ympäri ja yrittää sen jälkeen järjestää pelinappulat jälleen oikeaan järjestykseen. Jos järjestys on oikein, hän voittaa jokikortin. Jos järjestys ei ole oikein, on seuraavan pelaajan vuoro yrittää samaa, jne.



**Etsi ja löydä:** Arlo ja Spot ovat eksyneet toisistaan. Osaatko johdattaa heidät jälleen yhteen? Aseta vihreä Arlo-pelinappula ja sininen Spot-pelinappula pöydän keskelle. Pelin