



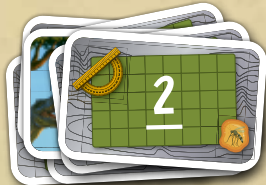
Ein VERSCHACHELTES FLIP&WRITE-SPIEL VON MATTHEW DUNSTAN & PHIL WALKER-HARDING

Die Eröffnung eures Jurassic Zoos steht bevor, aber noch tummeln sich die Dinos im Freien und müssen erst in ihre Gehege gebracht werden. Trennt die Urzeitechsen voneinander, steckt die passenden Flächen für eure Besucherzentren ab und plant euren perfekten Jurassic Zoo.

MATERIAL

32 Zahlenkarten

(Verteilung: 5×1, 6×2, 6×3, 6×4, 5×5, 4×6)



8 Aufträge



2 Blöcke (A/B)

(je 50 Blatt)



Zusätzlich benötigt jede Person einen Stift. Wir empfehlen euch, einen Bleistift zu benutzen und zusätzlich einen Radiergummi bereitzulegen.

WORUM GEHT'S?

Jede Runde deckt ihr **zwei Zahlenkarten** auf. Sie geben die **Größe des Kastens** vor, den ihr alle in dieser Runde **gleichzeitig einzeichnet**. Ihr versucht eure Kästen dabei so ineinander zu verschachteln, dass ihr die unterschiedlichen **Symbole** voneinander trennt, um sie zu werten.

VORBEREITUNG

Entscheidet euch, ob ihr diese Partie mit Blatt „A“ oder „B“ spielt. Jede Person nimmt sich **ein passendes Blatt** und einen **Stift**. **Zum Kennenlernen** empfehlen wir euch, zuerst den Block mit der Markierung „A“ zu spielen.

Mischt die **32 Zahlenkarten** verdeckt. Legt **2 zufällige** davon in die Schachtel und die restlichen **30 Zahlenkarten als verdeckten Stapel** bereit.

Wählt nun noch **drei Aufträge** für diese Partie. Legt sie so aus, dass jeweils die Seite mit dem **Punktwert „5“** sichtbar ist.

ACHTUNG: Zwei der Aufträge sind nur für Blatt „B“ gedacht.



ABLAUF

Ihr spielt insgesamt 15 Runden. **Jede Runde** besteht aus vier Schritten:

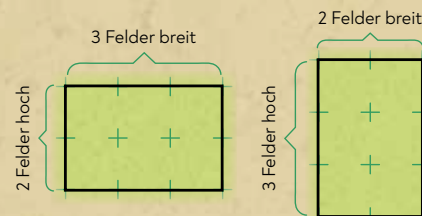
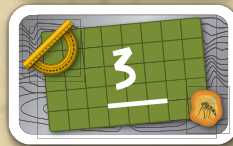
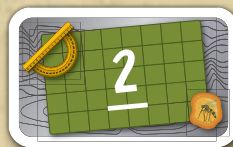
- 1 Zahlenkarten aufdecken
- 2 Kasten einzeichnen
- 3 Symbole werten
- 4 Aufträge erfüllen

Nach **15 Runden** endet die Partie und es kommt zur **Schlusswertung**.

1 ZAHLENKARTEN AUFDECKEN

Die **jüngste Person** nimmt die obersten **2 Zahlenkarten** vom Stapel und deckt sie auf. Diese beiden Karten geben die **Größe des Kastens** vor, den ihr in dieser Runde einzeichnet.

Eine der Zahlenkarten bestimmt dabei die **Breite des Kastens** (in Feldern), die andere Karte bestimmt dessen **Höhe** (in Feldern). Ihr entscheidet selbst und unabhängig voneinander, welche Karte für welche Seite eures eigenen Kastens steht.



Beispiel:

Bei einer 2 und einer 3 stehen diese beiden Kästen zur Auswahl.

2 KASTEN EINZEICHNEN

Jetzt zeichnet ihr **alle gleichzeitig** einen Kasten auf eurem eigenen Blatt ein. Schaut euch die Blätter der anderen Personen während dieses Schrittes bitte nicht an. Für das Einzeichnen gelten die folgenden Regeln:

- 1. Ihr zeichnet Rechtecke, deren Seiten den gedachten **Linien des Rasters** folgen, von Kreuzungspunkt zu Kreuzungspunkt.
- 2. Die beiden **Zahlenkarten** geben die **Breite und Länge** des Kastens (in Feldern) vor. Beachtet hierzu die Funktion der Joker (siehe Seite 4).
- 3. Euer **erster Kasten** muss mit einer Seite den **linken Rand** eures Rasters berühren. Das heißt, eine Seite des Kastens muss auf der dicken Außenumrandung am linken Rand des Rasters liegen. Ihr dürft auch in einer der linken Ecken beginnen, wenn gewünscht.
- 4. **Alle späteren Kästen** müssen mindestens einen eurer vorherigen Kästen **berühren**. Ihr dürft dabei bereits gezogene Linien **nachzeichnen** (vollständig oder nur teilweise) und/oder bestehende Linien **kreuzen**. **Achtung:** Diagonal (Ecke an Ecke) reicht nicht aus! Mindestens eine neue Linie muss kreuzen oder nachzeichnen.
- 5. Kästen dürfen **nicht aus dem Raster herausragen**.

JOKER



Im oberen Bereich eures Blattes sind **vier** „+/-“-Joker abgebildet. Ihr dürft jetzt einen oder auch mehrere Joker auf eurem Blatt **wegstreichen**. Für jeden weggestrichenen Joker dürft ihr eine der beiden **aktuellen Zahlenkarten um +1 oder -1 verändern** und somit die Größe eures einzuzeichnenden Kastens anpassen. Wenn ihr mehrere Joker auf einmal wegstreicht, dürft ihr sie auf dieselbe Karte anwenden oder aufteilen.

ACHTUNG: Ihr verändert den Wert nur (virtuell) für euch selbst. Ihr dürft **nicht unter 1 reduzieren** und **nicht über 6 hinaus erhöhen**. Eine Änderung von 6 auf 1 oder umgekehrt ist nicht erlaubt.

3 SYMBOLE WERTEN

Es gibt vier unterschiedliche Symbole, die ihr sofort wertet, wenn sie sich **ALLEINE in einem Gebiet** befinden. Die Besucherzentren und Brachiosaurier haben jeweils eine kleine Zusatzregel. Als Gebiet zählt dabei jede Fläche aus zusammenhängenden Feldern, die komplett von gezeichneten Linien und/oder der Außenumrandung umschlossen ist.

Wenn ihr ein **Symbol wertet**, streicht ihr es im Raster durch und **kreuzt** das **nächste freie Kästchen** im passenden Bereich rechts auf eurem Blatt an.

DIE 4 SYMBOLE



Jeder **Triceratops** ist 1 Punkt wert. Wenn er sich allein in einem Gebiet befindet, wertest du ihn.



Jeder **Tyrannosaurus** ist 2 Punkte wert. Wenn er sich allein in einem Gebiet befindet, wertest du ihn.



Jedes **Besucherzentrum** ist 3 Punkte wert, aber sein Gebiet muss die **angegebene Größe** haben (1–6). Wenn sich ein Besucherzentrum **allein** in einem Gebiet befindet **UND** die **Größe des Gebiets** (in Feldern) der abgedruckten Zahl im Besucherzentrum entspricht, wertest du es.

ACHTUNG: Du darfst sie in beliebiger Reihenfolge werten und ihre Gebiete dürfen – wie alle Gebiete – auch unregelmäßige Formen haben. Du darfst das Gebiet später verkleinern!



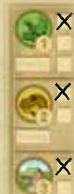
ACHTUNG: Brachiosaurier kommen nur auf Blatt „B“ vor! Brachiosaurier dürfen **nur als Paar** gewertet werden und sind **6 Punkte** wert. Nur wenn sich genau zwei Brachiosaurier (zwei Symbole) allein in einem Gebiet befinden, darfst du die beiden Symbole durchstreichen und dafür das nächste freie Kästchen ankreuzen. Du machst nur ein Kreuz für das Paar. Du darfst das Paar später trennen.

Hinweis: Ihr dürft unbegrenzt viele gleiche und unterschiedliche Symbole in einer Runde werten.

BEISPIELE



Du hast zum Start einen Kasten der Größe 3×4 eingezeichnet (schwarz). Mit dem nächsten Kasten der Größe 1×3 (rot) wertest du den **Triceratops**, den **Tyrannosaurus** und das **2er-Besucherzentrum**.



Du zeichnest diesen neuen Kasten (rot) ein und wertest drei Symbole auf einmal: den **Triceratops** links, das **6er-Besucherzentrum** und einen **Tyrannosaurus**, dessen winziges Gebiet oben von der Außenumrandung begrenzt ist. Den **Triceratops** unten hattest du bereits gewertet.



Du zeichnest diesen neuen Kasten (rot) ein und wertest den **Triceratops** darin. Gleichzeitig sind nun die beiden **Brachiosaurier** alleine in ihrem Gebiet und du wertest das Paar. Das **4er-Besucherzentrum** hattest du bereits gewertet und darfst dessen Gebiet verkleinern.

4 AUFTRÄGE ERFÜLLEN

Um einen Auftrag zu erfüllen, müsst ihr **mindestens die angegebene Menge** an Symbolen gewertet oder die Vorgabe abgeschlossen haben. Wer von euch einen Auftrag **zuerst erfüllt**, erhält dafür **5 Punkte**. Schaffen dies mehrere Personen in derselben Runde, erhalten sie alle 5 Punkte. **Danach** wird dieser Auftrag auf die Rückseite **gedreht**. Ab jetzt erhalten die übrigen Personen nur noch **2 Punkte** für das Erfüllen dieses Auftrags, unabhängig davon, wann dies passiert. Die erhaltenen Punkte schreibt ihr sofort in eines der vorgegebenen Felder im letzten Abschnitt des Wertungsbereichs.

Hinweis: Ihr dürft mehrere Aufträge in derselben Runde erfüllen, aber jede Person darf jeden Auftrag natürlich nur einmal erfüllen.



DIE SCHLUSSWERTUNG

Nach 15 Runden endet eure Partie und es kommt zur Schlusswertung:

Geht dafür alle Abschnitte eures Wertungsbereichs am rechten Rand durch und zählt für **jedes Symbol** eure Kreuze. Jedes Kreuz gibt euch den angegebenen **Punktwert** (1, 2, 3 oder 6). Das Ergebnis schreibt ihr in das „Punkte“-Feld jedes Abschnitts. Rechnet dann eure Abschnitte und eure Aufträge zusammen und tragt die **Gesamtsumme in das letzte Feld** ein.

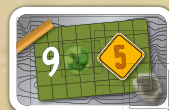
Wer von euch insgesamt die **meisten Punkte** gemacht hat, **gewinnt**.

Gibt es einen **Gleichstand**? Dann gewinnt, wer von den Beteiligten **mehr Joker** übrig hat. Gibt es auch hierbei Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.



DIE 8 AUFTRÄGE

Du hast mindestens 9 Triceratops gewertet.



Du hast mindestens 4 Tyrannosaurier gewertet.



Du hast mindestens 4 Besucherzentren gewertet. (Denkt daran, dass das Gebiet nur beim Werten die richtige Größe haben muss und ihr sie in beliebiger Reihenfolge werten dürft.)



Du hast das Besucherzentrum mit der Zahl 6 gewertet. (Du darfst zuvor bereits andere Besucherzentren gewertet haben.)



Du hast mindestens 4 Gebiete abgegrenzt, die aus exakt 1 Feld bestehen. Diese Gebiete dürfen Symbole enthalten (sowohl gewertete als auch ungewertete), müssen dies aber nicht.



Du hast mit mindestens einem deiner Kästen den rechten Rand deines Blattes erreicht.



Achtung: Dieser Kasten muss KEINE Wertung auslösen.

Diese zwei Aufträge nur mit Blatt „B“ verwenden:

Du hast mindestens 3 Paare von Brachiosauriern gewertet. (Denkt daran, dass ihr gewertete Paare später trennen dürft.)



Du hast jedes der 4 Symbole mindestens 2-mal gewertet.



SOLO-SPIEL

Mit einer kleinen Anpassung kannst du *Jurassic Zoo* auch allein spielen:

Nach deiner 5., 9. und 12. Runde drehst du jeweils einen Auftrag auf den Punktwert „2“. Du musst dabei **einen Auftrag** wählen, der den Punktwert „5“ zeigt, wenn möglich.

Alle anderen Regeln bleiben gleich. Vergleiche am Ende dein Ergebnis:

0–35 Punkte	Die Dinos sind los! Pech für dich und alle Touris ...
36–45 Punkte	Nicht schlecht, aber dir sind einige Echsen entfloht.
46–55 Punkte	Stark! Der feierlichen Eröffnung steht nichts im Wege!
56–65 Punkte	Erstklassig! Du hast das Zaun-Bauen definitiv raus.
66+ Punkte	WOW! Du bist offenbar ein absoluter Dinopark-Profi.

IMPRESSUM

SPIELEAUTOREN: Matthew Dunstan & Phil Walker-Harding

ILLUSTRATIONEN: Stephan Lorenz

LAYOUT UND SATZ: Konstanze Laue, Katrin Schindel

Die Autoren und der Verlag danken allen fleißigen Mitspielenden aus Berlin, Islington, Lieberhausen und Summer Hill.

HILFE – HINWEISE – SERVICE-HOTLINE

Du hast Fragen oder es gibt ein Problem? Dann schau doch in der Digitalen Bibliothek des frechverlags vorbei. Hier findest du eventuelle Aktualisierungen. Nach Eingabe des Freischaltcodes gelangst du ohne weitere Registrierung auf die Produktseite:

www.topp-kreativ.de/digibib Freischaltcode: **38808**

Die Seite hilft dir nicht weiter? Dann schreib uns eine E-Mail oder ruf uns an:

E-Mail: **hilfe@frechverlag.de** Telefon: **0711/12375720***

*normale Telefongebühren

Weitere Informationen zum Verlag und zu unserem gesamten Programm findest du unter: **www.topp-kreativ.de**

1. Auflage 2026

© 2026 frechverlag GmbH, Dieselstr. 5, 70839 Gerlingen, einem Unternehmen der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, München
produksicherheit@frechverlag.de

GTIN 4007742187873 • TOPP 18787

