

FRÉDÉRIC DORNE



DINOSAURI

REGOLAMENTO

404
EDITIONS



404
EDITIONS

www.404-editions.fr

Un département d'Édi8
12 avenue d'Italie, 75013 Parigi

© 2021, 404 éditions.

Disposizione: Axel Mahé

Illustrazioni: Maud Lienard

Riconoscimenti foto: ©stock.adobe.com: /Antracit (Dinosauri);
/Warpaintcobra (Giganotosaurus); /Pixelcaos (scheletro del T-Rex
su sfondo bianco. Sentiero ritagliato incluso); /Ralf Kraft
(dinosaurio gigante brachiosauro, sentiero ritagliato sul bianco incluso);
/Catmando (Ornitholestes Coda di Dinosaurio); /Warpaintcobra
(Argentinosaurus); /Catmando (Atlasaurus, Profilo Laterale); /Catmando
(Carcharodontosaurus, Profilo Laterale); /Warpaintcobra (Stegosaurus); /
suwatwongkham (triceratopi e modello del mostro, sfondo bianco isolato);
/Maglara (mock up del taccuino per illustrazioni o per la presentazione
del design con oggetti creativi); /JackF (foglio di taccuino strappato e
accartocciato); Virin000 (Taccuino nero vintage con matita); /fuzzylogickate
(sketch di architettura a mano della piramide Maya Tikal del Guatemala
con lettering colorato su vettori); /DM7 (t-rex con sangue sul muso).

Stampato in Cina.

REGOLAMENTO

Escape Box Dinosauri vi offre l'opportunità di creare un ambiente da escape game all'interno della vostra casa, per divertirvi in famiglia e con i vostri amici. I giocatori interpreteranno i giovani assistenti di un esploratore scomparso in una grossa caverna piena di dinosauri e dovranno cercare indizi tutti insieme, per risolvere gli enigmi entro il limite di tempo e trovare il professor Flynn! Un adulto, chiamato game master (GM), conduce il gioco, nasconde gli indizi, dà aiuti e conferma le risposte. Se i giocatori riescono a risolvere gli enigmi entro il limite di tempo di 45 minuti, hanno completato con successo lo scenario e vincono la partita!

Contenuto:

40 carte

1 poster

1 regolamento

Per un'esperienza più immersiva è consigliabile procurarsi una colonna sonora di sottofondo che si adatti al tema della storia.

Numero di giocatori:

La partita è pensata per un numero di giocatori da 2 a 5, dai 7 ai 12 anni, che interpretano dei giovani apprendisti esploratori e un adulto che giocherà nel ruolo di game master.

Come giocare:

1. Il game master (GM) studia lo scenario e prepara l'area di gioco.
2. Il GM nasconde le carte come indicato.
3. Il GM mette a disposizione carta e penna per i bambini e chiede loro di tornare nella stanza.
4. Il GM legge l'introduzione dello scenario ai bambini.
5. Il GM imposta il timer e il gioco ha inizio!
6. I bambini iniziano a cercare nella stanza.
7. I bambini cercano di risolvere gli enigmi.
8. I bambini vincono la partita se tutti gli enigmi vengono risolti entro 45 minuti.

Il ruolo del GM

Prima di iniziare la partita, avrete bisogno di preparare la stanza nella quale giocherete. Il GM legge le regole e lo scenario che verrà giocato, prepara il gioco in anticipo, si assicura che i bambini seguano le regole, dà loro nuove carte quando risolvono un enigma e li aiuta lungo il cammino se rimangono bloccati.

Il ruolo dei bambini

I piccoli esploratori devono completare lo scenario entro il limite di tempo. Per fare ciò, devono giocare insieme, cercare nella stanza, trovare le carte e risolvere gli enigmi con gli indizi raccolti precedentemente. Una volta che hanno risolto l'ultimo enigma, possono "salvare il professore" e lasciare la stanza! **I bambini non devono poter accedere a questo regolamento.**



REGOLE DEL GIOCO

Con l'autorizzazione dei proprietari del luogo in cui si sta giocando, il GM definisce l'area di gioco nella quale l'avventura avrà luogo, assicurandosi che i confini siano chiari a tutti. Gli oggetti e le aree che non fanno parte del gioco saranno specificati, ovvero il GM e i bambini non avranno bisogno di cercare o toccare alcun oggetto al di fuori dell'area definita (quindi il GM non deve nascondere alcuna carta fuori da questi confini).

È importante prevenire qualsiasi incidente se la ricerca si fa troppo intensa: se un oggetto rischia di cadere nel processo di ricerca, assicuratevi di non nascondere alcun indizio vicino ad esso. I bambini devono sapere quale parte dell'arredamento potrebbe essere potenzialmente pericolosa o fragile. Se ci sono degli oggetti delicati intorno, è consigliabile rimuoverli dalla stanza (se possibile) oppure informare i bambini che non ci sarà alcun indizio nascosto nelle sue vicinanze. In pratica, qualsiasi oggetto, pianta, mobile fragile o qualsiasi cosa che possa nuocere ai giocatori dovrebbe essere dichiarato ufficialmente fuori area di gioco. I confini dell'area di gioco devono essere noti e chiari ad ogni partecipante. Gli oggetti e le aree "fuori gioco" devono essere chiaramente specificati quando sono tutti presenti. I confini verranno ricordati prima di far partire il timer.

Esempio: La cassettera con sopra dei soprammobili fragili, accanto al cactus che punge e l'armadio sono tutti "fuori gioco".

L'area di gioco dovrebbe essere abbastanza grande per tutti i giocatori e dovrebbe contenere abbastanza mobili per poter nascondere le carte. Solitamente, viene scelto il soggiorno. Non è consigliabile scegliere la cucina o il bagno dove l'umidità potrebbe rovinare i componenti del gioco.

Una volta che i confini sono stati ben definiti, i bambini possono lasciare la stanza (o le stanze) dove il GM nasconderà le carte.

Nell'Escape Box Dinosauri ci sono 3 tipi di carte:

- **Indizi**, ovvero elementi che aiutano i giocatori a risolvere gli enigmi: parti di disegno o luoghi, sagome di dinosauri, impronte...
- **Enigmi**, che possono essere frasi, disegni, parti di codice o qualcos'altro. Sono più o meno espliciti: i giocatori dovranno trovare le risposte agli enigmi grazie agli indizi.
- **Carte Incontro**, ovvero delle carte che hanno effetto immediato e indicano quale dinosauro è vicino e come i giocatori e il GM dovrebbero reagire.

Per rendere più fruibile questo gioco per i bambini, le carte che si riferiscono allo stesso enigma hanno lo stesso sfondo o la stessa grafica.

1. Preparazione – Prima Fase

Dopo aver letto il libretto di istruzioni fino a pagina 12, il GM decide e identifica idealmente l'area di gioco in cui si svolgerà la partita e le eventuali aree "fuori gioco" (mobili, oggetti pericolosi o fragili). Il GM colloca il poster (la mappa della caverna dei dinosauri) su una superficie facilmente raggiungibile come un tavolo, per esempio.

2. Preparazione – Seconda Fase

Il GM divide le carte secondo i mazzi elencati di seguito:

Carte che devono essere visibili: 1, 6, 13, 18, 24, 30

Carte che devono essere tenute in mano: 10, 11, 17, 23, 28, 29, 35

Carte che devono essere nascoste con attenzione: 5, 7, 12, 19, 25, 31

Altre carte che devono essere nascoste: 2, 3, 4, 8, 9, 14, 15, 16, 20, 21, 22, 26, 27, 32, 33, 34

Carte incontro da mescolare e mettere in un mazzo a faccia in giù: 36, 37, 38, 39, 40

Numero totale di carte nascoste: 22

Il GM ora nasconde le carte nell'area di gioco definita. È consigliabile iniziare con le carte che devono essere nascoste con attenzione e poi nascondere le altre carte.

Il GM dev'essere in grado di andare e venire durante la preparazione senza che i bambini lo vedano.

Vedere i consigli su come nascondere le carte più avanti in questo regolamento.

3. Preparazione – Terza Fase

Il GM lascia un blocco per gli appunti e una penna per i bambini. Avranno bisogno di segnarsi dei codici, i propri tentativi, ecc. Una volta che tutti i componenti di gioco sono stati messi al loro posto, il GM chiede ai bambini di entrare nella stanza.

4. Comprendere il Gioco

Il GM spiega le regole del gioco ai bambini e indica loro quali sono i confini dell'area entro cui si svolgerà la ricerca delle carte. Poi, legge ad alta voce l'introduzione. Le parti colorate in corsivo saranno sempre da leggere ad alta voce ai giocatori.

5. Iniziare la partita

Il GM inizia il conto alla rovescia e tiene traccia del tempo usando un orologio o un cellulare. Il tempo rimanente deve essere scandito ad alta voce ogni 10 minuti, poi ogni minuto durante gli ultimi 5 minuti di gioco. Alla fine, deve essere fatto un conto alla rovescia di 30 secondi, ponendo fine alla partita. Se si decide di usare una colonna sonora, occorre accertarsi che il volume non sia troppo alto in modo che i giocatori possano udirsi l'un l'altro.

6. Cercare e trovare indizi

I bambini cercano gli indizi nell'area di gioco definita. Se necessario, il GM ricorda loro quali sono i confini e gli oggetti da non toccare. I bambini collocano sul tavolo le carte che hanno trovato, oppure su un qualsiasi mobile a portata di tutti. Possono anche chiedere se ci sono delle carte rimaste da trovare.

7. Risolvere enigmi

I bambini possono cercare di risolvere gli enigmi in qualsiasi momento durante la partita. Potrebbero trovare gli indizi per risolvere l'enigma senza necessariamente avere le istruzioni correlate ogni volta, ma possono comunque cercare di trovare la risposta in ogni caso. Quando pensano di avere la risposta, devono mostrare le carte che si riferiscono all'enigma e dire la risposta ad alta voce oppure disegnarla con una penna o indicarla con un dito se necessario. Non è permesso elencare a raffica una lista di possibili risposte tutte insieme senza aver riflettuto (in questo caso il GM potrebbe dare una penalità, vedere pagina 12), quindi ogni risposta deve essere attentamente valutata e data al momento giusto. Se i giocatori danno la risposta corretta, il GM mette una carta ricompensa sul tavolo, in modo che sia visibile a tutti. Lo scenario specifica la carta che i bambini ottengono ogni volta che un enigma viene risolto. Il GM trova elencate le carte che fanno parte di uno stesso enigma sotto il titolo dello stesso.

8. Fine della partita

La partita termina quando i piccoli esploratori hanno risolto tutti gli enigmi oppure quando il tempo è scaduto. Tutti gli enigmi devono essere risolti e forniti in un ordine logico che segue la trama. Una volta che i bambini trovano la soluzione dell'ultimo enigma trovando il professore, terminano l'avventura vincendo così anche la partita! Se il tempo scade prima di riuscire a trovarlo, il vulcano erutta e i piccoli esploratori hanno perso! I giocatori possono giocare di nuovo la partita finché non hanno successo. Ogni nuovo tentativo risulta più facile dell'ultimo.

SUGGERIMENTI, AIUTI E CONSIGLI

Consigli su come nascondere le carte

In generale, le carte dovrebbero essere facilmente accessibili, in modo che i giocatori non debbano compiere nulla di troppo complicato per trovarle: evitate di nascondere le carte dove i bambini dovrebbero sollevare un oggetto pesante (sollevare il tappeto è una buona idea, dover spostare dei mobili non lo è). State attenti a non nascondere le carte troppo in alto. I bambini non dovrebbero doversi arrampicare su una sedia per trovarle.

Le carte non dovrebbero neanche essere impossibili da trovare. Non dovrebbero essere nascoste dentro dei libri (se non tra la copertina e la prima pagina, in modo che siano facilmente individuabili) o inserite in mezzo a una pila di documenti nel cassetto delle scartoffie, per esempio.

Se ci sono solo due bambini che giocano, è consigliabile nascondere diverse carte nello stesso posto oppure nello stesso tipo di nascondiglio, in modo da bilanciare il numero esiguo di giocatori e rendere le cose più facili per i piccoli esploratori.

Le carte possono essere nascoste sotto i mobili ma solo se i bambini possono raggiungere l'angolo della carta e farla scivolare verso di sé. Non dovrebbero trovarsi sotto dei mobili pesanti e gli angoli lasciati visibili dovrebbero essere facili da raggiungere. Se comunque non riescono a prendere la carta che hanno trovato, allora sta al GM recuperarla e dargliela.

Non è consigliabile neanche collocare le carte dentro la fodera dei cuscini. Nella frenesia della partita, i bambini potrebbero strapparli. I bambini tendono a diventare parecchio entusiasti e non si fermeranno davanti a nulla per vincere la partita, quindi sarebbe davvero un peccato se rovinassero l'arredamento.

Potete anche portare altri oggetti nell'area di gioco che potrebbero rivelarsi utili per aumentare il numero di nascondigli, sempre se i proprietari della casa sono d'accordo, ovviamente. Degli oggetti decorativi che si riferiscono al mondo dei dinosauri potrebbero essere inclusi per fornire dei posti extra per nascondere le carte, come oggetti decorativi a forma di dinosauri o giungla: piante, vecchi libri a tema Jurassic Park, un cappello da esploratore, ecc. L'importante è che sia sottolineato il fatto che se i bambini già conoscono la stanza nella quale giocheranno e la vedono prima della preparazione, allora questi nuovi oggetti verranno probabilmente rovistati per primi.

I nascondigli migliori

- Una busta che attaccherete sotto a un tavolo o a una sedia.
- Anche l'interno di un cassetto è un buon nascondiglio se la carta viene collocata lungo i lati.
- In una libreria: potete far scivolare la carta tra libri o scatole, rendendola difficile da individuare a una prima occhiata.
- Sotto i mobili: una carta può essere difficile da trovare se la sua parte visibile si trova in ombra o sotto qualcosa (ma dovrebbe comunque essere raggiungibile con una mano).

Altri nascondigli

Dentro sportelli, dietro ai vasi di piante, tra le foglie delle piante, sotto i cuscini delle sedie, tra i cuscini del divano, sotto i tappeti, sotto oggetti visibili, sotto oggetti in un armadio, nelle tasche dei vestiti che nessuno sta indossando.

Aiuti

Lasciate che i bambini cerchino da soli all'inizio. Se rimangono bloccati per troppo tempo, assicuratevi che abbiano capito le istruzioni associate all'enigma che stanno cercando di risolvere. Incoraggiateli a raccogliere tutte le carte con lo sfondo dello stesso colore e a metterle insieme. Le carte vengono usate una volta sola e dopo essere state usate possono essere messe via. Incoraggiateli anche a usare il blocco per gli appunti in modo che possano mettere nero su bianco le loro idee. Se comunque non riescono a proseguire dopo un po', potete dargli un indizio, o anche due indizi se necessario. Se rimangono comunque bloccati, potete dare loro una penalità ma dategli comunque la carta (o le carte) come se avessero risolto l'enigma. Divertirsi è quello che conta di più!

E se?

E se i giocatori indovinano o trovano la risposta senza aver ragionato prima? Se i giocatori si rivelano fortunati o conoscono già la risposta, beh buon per loro. Il GM considera l'enigma come risolto e dà loro la carta ricompensa.

Carte incontro

Ogni volta che lo ritiene opportuno, il GM può pescare casualmente una carta incontro per dare una penalità. Può succedere se i bambini si mettono a dare risposte sciocche senza pensare, o se stanno barando, ecc. Questo mazzo di carte è accessibile solo al GM.

A ogni incontro, un dinosauro si avvicinerà pericolosamente ai giocatori, ed essi dovranno reagire in base al tipo di creatura.

DINOSAURI CARNIVORI: *I bambini devono nascondersi senza fare rumore per una decina di secondi o almeno finché non sentono il dinosauro che si allontana.*

DINOSAURI LADRUNCOLI: *Un astuto piccolo dinosauro si avvicina e ruba qualcosa ai bambini. Sarà il GM stesso a impersonare il dinosauro ladruncolo. Prendete casualmente una delle loro carte e tenetela in mano. Può essere una carta trovata nella stanza, una delle carte visibili oppure una delle carte che avete dato loro come ricompensa. Più tardi potete restituirla, dargliela come ricompensa oppure usarla se i bambini rimangono bloccati.*

ALTRI DINOSAURI: *Questi dinosauri sono vegetariani e stanno solo passando di là. I bambini non hanno nulla di cui preoccuparsi.*



STORIA DA LEGGERE AI BAMBINI PRIMA CHE INIZI LA PARTITA:

Flynn, un famoso professore, è scomparso settimane fa durante una spedizione nelle viscere della Terra. Voi siete i suoi assistenti e siete assolutamente determinati a ritrovarlo. Vi ha lasciato i suoi appunti e, cosa ancora più importante, una mappa. Inizialmente avete pensato che sarebbe stato molto facile trovarlo... Purtroppo però le sue istruzioni sono in codice e si è lasciato dietro anche delle trappole, insieme ad alcuni enigmi da risolvere, nel caso in cui altri avventurieri avessero deciso di provare a soffiargli la scoperta da sotto il naso. Avete seguito le sue tracce fino a una grande caverna sotterranea, sommersa da una densa giungla dove i dinosauri sono sopravvissuti: davanti ai vostri occhi, giace un mondo antico con il quale non avete molta familiarità. Siete lì da neanche 5 minuti e già un vulcano è in procinto di eruttare e sta minacciando di distruggere questo fragile universo che avete appena scoperto. Avete 45 minuti prima che il vulcano erutti: usateli per esplorare la giungla, risolvere gli enigmi e ritrovare il professore. Iniziate a cercare accanto a voi, ma ricordate: i dinosauri non sono così lontani!

CARTE

Carte che devono essere visibili: 1, 6, 13, 18, 24, 30

Carte che devono essere tenute in mano dal GM: 10, 11, 17, 23, 28, 29, 35

Carte che devono essere nascoste con attenzione: 5, 7, 12, 19, 25, 31

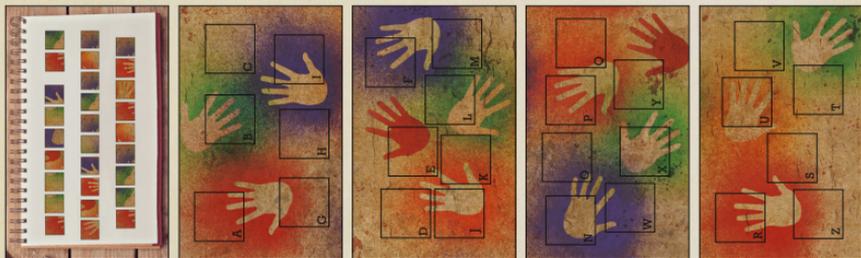
Altre carte che devono essere nascoste: 2, 3, 4, 8, 9, 14, 15, 16, 20, 21, 22, 26, 27, 32, 33, 34

Carte incontro da mescolare e mettere in un mazzo a faccia in giù: 36, 37, 38, 39, 40

Numero totale di carte nascoste: 22

PRIMO ENIGMA

Carte usate: 1, 2, 3, 4, 5



Una frana ha distrutto una parte della parete della caverna decorata con dipinti rupestri. Le rocce sono sparpagliate sul pavimento attorno a voi e hanno delle strane lettere su di esse, scritte con la calligrafia del professore. Ogni roccia ha una lettera diversa, e in una pagina degli appunti del professore potete vedere il disegno di una sequenza di diverse parti del dipinto: potrebbe essere un codice per formare un messaggio segreto!

Le 4 carte contengono 26 quadrati, ognuno con una lettera al suo interno. I giocatori devono individuare i quadrati corrispondenti sulla carta **N.1** e trovare così le lettere che compongono il messaggio.

Indizio 1: È un codice da decifrare.

Indizio 2: Ogni immagine sugli appunti del professore corrisponde a un segmento di dipinto e ogni segmento è codificato con una lettera per formare una frase.

Soluzione: **ATTENTI AL PERICOLOSO ALLOSAURO**

Ricompensa: Date la carta **N.10** ai bambini.

SECONDO ENIGMA

Carte 6, 7, 8, 9, 10



Per entrare in questo antico tempio chiamato piramide a gradoni, dovete salire le scale monumentali. Le scale sono piene di trappole quindi fate attenzione a scegliere i gradini sui quali camminare e quali invece evitare.

Ricostruite le scale nell'ordine corretto.

Per entrare in questo antico tempio chiamato piramide a gradoni, dovete salire le scale monumentali. Le scale sono piene di trappole quindi fate attenzione a scegliere i gradini sui quali camminare e quali invece evitare.

Questo enigma è composto da 4 carte che devono essere messe insieme per formare le scale nel giusto ordine in modo che ogni parte di scala coincida con l'altra. I disegni possono essere posizionati solo in un ordine particolare.

Indizio 1: È un puzzle.

Indizio 2: Mettete i pezzi del puzzle al posto giusto in modo che le scale coincidano.

Soluzione: 6, 7, 8, 9.

Ricompensa: Date la carta **N.11** ai bambini.



TERZO ENIGMA

Carte 11, 12, 13, 14, 15, 16



Siete circondati da una dozzina di cavernicoli! Sembrano volere qualcosa da voi. Lo sciamano lancia alcune pietre ai vostri piedi, con delle incisioni su di esse. Ogni incisione rappresenta la sagoma di un animale preistorico. Trovate l'intruso tra il Tirannosauro, lo Stegosauro, il Diplodoco, il Triceratopo e l'Anchilosauro.

Indizio 1: Pensate ai modi diversi che usano per muoversi.

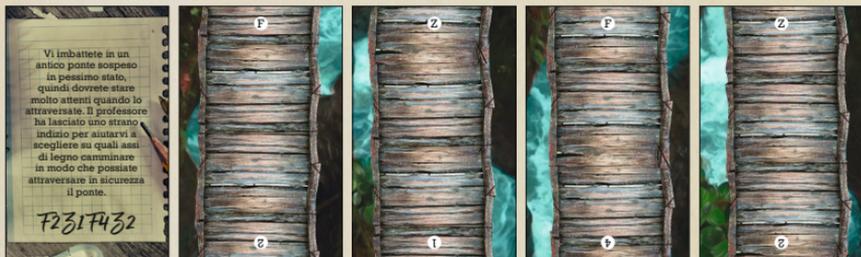
Indizio 2: Contate le zampe!

Soluzione: Il Tirannosauro è un dinosauro a due zampe, chiamato bipede.

Ricompensa: Se i giocatori trovano la risposta giusta, la tribù, impressionata dalla loro conoscenza, li lascerà passare. Date la carta **N.23** ai bambini.

QUARTO ENIGMA

Carte 23, 24, 25, 25, 26, 27



Vi imbattete in un antico ponte sospeso in pessimo stato, quindi dovrete stare molto attenti quando lo attraversate. Il professore ha lasciato uno strano indizio per aiutarvi a scegliere su quali assi di legno camminare in modo che possiate attraversare in sicurezza il ponte.

Il ponte è composto da 4 carte che i giocatori dovranno mettere insieme in un ordine preciso usando la formula F2Z1F4Z2. C'è una lettera e un numero in alto e in basso a ogni carta ponte. I giocatori devono collocare le carte in modo che le lettere e i numeri coincidano con quelli della formula. Per esempio, il bordo con il numero 2 della carta F2 deve toccare il bordo con la lettera Z della carta Z1 e così via.

Indizio 1: Non è un puzzle.

Indizio 2: Collocate le carte in modo che le lettere e i numeri combacino con quelli della formula del professore.

Ricompensa: Date la carta **N.28** ai bambini.

QUINTO ENIGMA

Carta 28 e la mappa.



Il professore ha descritto il suo accampamento ma ha nascosto la sua posizione in un enigma.

"Il mio accampamento nascosto è circondato dal nido di un dinosauro, un altopiano, una giungla, una stalagmite, una pozza d'acqua e una roccia."

Trovate l'area sulla mappa che corrisponde esattamente alla descrizione data dal professore in modo che possiate trovare il suo accampamento!

Indizio 1: C'è solo un luogo sulla mappa che corrisponde esattamente alla descrizione data sopra.

Indizio 2: È l'unico luogo circondato da 6 simboli diversi.

Soluzione:

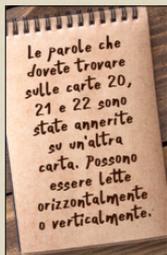
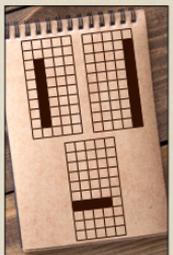


Ricompensa:

Date la carta **N.17** ai bambini.

SESTO ENIGMA

Carte 17, 18, 19, 20, 21, 22



Avete trovato l'accampamento del professore! Purtroppo, lui non si trova qui e i suoi effetti personali sono sparpagliati dappertutto. Notate alcune pagine di un taccuino che contengono diverse lettere scritte casualmente in una griglia. Secondo i suoi appunti, il professore ha nascosto la sua posizione da qualche parte in queste pagine. Se trovate la parola giusta nascosta in ogni carta, sarete in grado di scoprire la sua posizione.

I giocatori devono trovare una parola che ha un vero significato tra le lettere su ogni carta. Ci sono 3 carte indizio in tutto e le parole non sono necessariamente leggibili da sinistra a destra, ma le lettere che formano ogni parola si susseguono l'un l'altra in una linea retta. C'è una sola parola per carta.

Indizio 1: Le parole possono essere lette orizzontalmente, verticalmente, da sinistra a destra, da destra a sinistra, dall'alto verso il basso o dal basso verso l'alto.

Soluzione: La risposta è una frase con 3 parole: Caverna Vulcanica Buia.

Ricompensa: Date la carta **N.29** ai bambini.

SETTIMO ENIGMA

Carte 29, 30, 31, 32, 33, 34

Il professore si sta nascondendo in una delle caverne del vulcano: ha avvistato il dinosauro più grande che abbia mai visto appostato dietro il fimo loggiano, ed è troppo spaventato per venire allo scoperto perché teme che al dinosauro possa venire voglia di mangiarcelo.

Ha notato che era grigio con delle strisce sulla schiena, gli occhi erano rossi e camminava a quattro zampe.

Qual è il dinosauro che ha visto il professore? Era davvero pericoloso?

CARCHARODONTOSAURO
(carnivoro)



ARGENTINOSAURO
(erbivoro)



ATLASAURO
(erbivoro)



BRACHIOSAURO
(erbivoro)



GIGANOTOSAURO
(carnivoro)



Il professore si sta nascondendo in una delle caverne del vulcano: ha avvistato il dinosauro più grande che abbia mai visto appostato dietro il fitto fogliame, ed è troppo spaventato per venire allo scoperto perché teme che al dinosauro possa venire voglia di mangiarselo. Ha notato che era grigio con delle strisce sulla schiena, gli occhi erano rossi e camminava a quattro zampe.

I giocatori devono trovare il dinosauro che corrisponde alla descrizione del professore in una delle 5 carte. Ogni carta raffigura un dinosauro gigante, così come la sua dieta (i carnivori sono i mangiatori di carne, mentre gli erbivori sono dei mangiatori di piante).

Carcharodontosauro (carnivoro), Argentinosaurus (erbivoro), Atlasaurus (erbivoro), Brachiosaurus (erbivoro), Giganotosaurus (carnivoro).

Soluzione: La descrizione data dal professore corrisponde all'Atlasaurus, ovvero a un erbivoro. Quando il professore scopre che il dinosauro non è pericoloso, si sentirà molto più al sicuro e uscirà dalla caverna per vedere i bambini.

Ricompensa: Date la carta **N.35** ai bambini.

Rassicurate il professore sul fatto che quel dinosauro gigante è un innocuo erbivoro. Ora si sente abbastanza al sicuro e accetta di seguirvi all'esterno per dirigerli insieme alla vostra base. Appena in tempo! Il vulcano erutta alle vostre spalle bloccando l'accesso a questo antico mondo per sempre!

Ben fatto! Avete salvato il professore in tempo!

GLOSSARIO

Allosauro

L'Allosauro era un dinosauro a due zampe (bipede) della famiglia dei teropodi, vissuto nel periodo Giurassico circa 150 milioni di anni fa. Prima della scoperta del Tirannosauro, era considerato il più pericoloso dinosauro carnivoro mai esistito. Lungo circa 9 metri, era molto agile e forse persino in grado di saltare. È uno dei dinosauri di cui sono stati trovati più reperti fossili e persino scheletri praticamente interi.

Anchilosauo

L'Anchilosauo era un erbivoro pacifico a quattro zampe (quadrupede) che amava vivere vicino agli acquitrini e ai fiumi. Questi dinosauri erano ricoperti da corazze dotate di placche ossee che li proteggevano dagli attacchi dei predatori.

Argentinosauo

L'Argentinosauo era probabilmente il più grande dinosauro mai esistito e poteva pesare fino a 90 tonnellate ed essere lungo forse fino a 30 metri. Questo

erbivoro a quattro zampe era costantemente in movimento, in modo da poter trovare abbastanza cibo da soddisfare il suo fabbisogno giornaliero.



Atlasauro

L'Atlasauro era un enorme dinosauro che misurava 15 metri di lunghezza e pesava circa 22 tonnellate. Questo erbivoro a quattro zampe era uno dei primi dinosauri giganti e uno dei più grandi dinosauri della famiglia dei Saurischi.



Brachiosauro

Il Brachiosauro poteva arrivare a misurare oltre i 9 metri di altezza e aveva un collo eccezionalmente lungo, con le zampe anteriori più lunghe di quelle posteriori. Questo dinosauro a quattro zampe era erbivoro e si cibava principalmente di foglie.



Carcharodontosauro

Il Carcharodontosauro era un carnivoro a due zampe con denti impressionanti, simili a quelli di alcuni squali da cui ha preso il nome. Esistevano solo due famiglie di questi predatori, i *Carcharodontosaurus Saharicus* e i *Carcharodontosaurus iguidensis*.



Diplodoco

Il Diplodoco appartiene alla grande famiglia dei Diplodocidi ed è uno dei dinosauri più conosciuti a oggi grazie ai numerosi reperti fossili ritrovati. Questo erbivoro a quattro zampe aveva una coda incredibilmente lunga e flessibile, tanto da poter forse essere usata come una frusta.

Giganotosauro

Il Giganotosauro somigliava molto al Tirannosauro ma era più alto e più corpulento e ha vissuto molti milioni di anni prima (circa 100 milioni di anni fa). Aveva una lunga coda per aiutarsi a equilibrare il corpo ed era l'unico dinosauro della famiglia dei Carcharodontosauridi che cacciava in gruppo.



Stegosaurus

Lo Stegosaurus era un erbivoro a quattro zampe facilmente riconoscibile grazie alle impressionanti piastre cornee irte sulla schiena e sulla coda, e agli enormi spuntoni sulla coda che utilizzava per difendersi. La sua sagoma distintiva lo ha reso uno dei dinosauri più famosi.



Triceratopo

Il Triceratopo aveva delle decorazioni ossee attorno al collo, con tre grosse corna in modo da proteggersi contro gli attacchi dei predatori. La testa di questo erbivoro a quattro zampe era così pesante che poteva a malapena essere girata.



Tirannosauro

Il Tirannosauro è probabilmente il predatore più conosciuto del mondo dei dinosauri. Questo carnivoro a due zampe vissuto circa 65 milioni di anni fa era estremamente muscoloso e possente. Poteva misurare fino a 14 metri di altezza e aveva una massiccia testa grande fino a 1 metro, con oltre 50 denti di 20 centimetri di lunghezza.



SCOPRITE LA NOSTRA RACCOLTA DI ESCAPE BOX PER BAMBINI



Il mio primo **Gioco di Ruolo**



Il mio primo **Escape Game**



Escape box **Pirati**