

AANWIJZING: Liggen er in de volgende ronde alleen nog Dino-kaarten in een kleur die de speler niet als Deal-kaart kan inzetten, moet hij passen. Pas **na** de volgende ronde mag deze speler de bewuste Deal-kaart weer op hand nemen. Zijn alle spelers verplicht om op deze manier te passen, nemen zij allen hun openliggende Deal-kaart weer op hand en een nieuwe ronde begint.

Een dobbelstrijd **eindigt** zodra alle betrokken spelers minstens 1 keer per dobbelronde gedubbeld hebben en...

- er nog maar één speler over is. Hij is de winnaar van deze dobbelstrijd en mag de Dino-kaart (of Dino-kaarten) waarom gestreden werd, oprapen en voor zich neerleggen.
- alle deelnemers aan de dobbelstrijd uitgeschakeld zijn. In dit geval krijgt niemand iets en de Dino-kaart of -kaarten waarom gestreden werd, blijven in het midden van de tafel liggen.

Aansluitend vindt -indien nodig- een tweede dobbelstrijd om één of meer Dino-kaarten van een andere kleur plaats, zoals hierboven beschreven.

AANWIJZING: Dino-kaarten die niemand gewonnen heeft, blijven in het midden liggen voor de volgende ronde.

EINDE VAN EEN RONDE

Aan het einde van een ronde nemen alle spelers hun uitgespeelde Deal-kaart weer op hand. **OPGELET:** De speler of spelers die tijdens een dobbelstrijd de Vulkaan gegooid hebben, moeten hun Deal-kaart open voor zich laten liggen en kunnen deze een ronde lang niet gebruiken.

5

NU BEGINT EEN NIEUWE RONDE

De Dino-kaarten in het midden van de tafel worden weer tot vier aangevuld. Als er aan het begin van een ronde niet genoeg Dino-kaarten meer zijn, wordt met minder open liggende kaarten gespeeld.

EINDE VAN HET SPEL

Zodra de stapel met Dino-kaarten opgebruikt is, volgt de laatste ronde. Daarna is het spel voorbij. Elke speler telt nu de Dino-kaarten die hij voor zich heeft liggen. De speler met de meeste Dino-kaarten is de winnaar en mag zich de sterkste van alle dinosaurussen noemen. Hebben meerdere spelers de meeste kaarten, hebben ze samen gewonnen.

Spelidee: Michael Schacht
Illustraties: Jürgen Willbarth, Friedrich Werth
Vormgeving: Katja Witt
Redactie: Laura Fröhlich

© 2011 KOSMOS Verlag
Pifzerstr. 5 - 7, 70184 Stuttgart
Tel: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
www.kosmos.de, info@kosmos.de

Artikel-Nr.: 741556



Vertaling: Sven De Backer voor FORUM-Federatie vzw
Kijk op www.forumfederatie.be voor meer spelregelvertalingen!



6

Dino-Deal



SPELMATERIAAL

24 Dino-kaarten, 12-Deal-kaarten,
1 dobbelsteen, 1 stickervel

DOEL VAN HET SPEL

In dit spel komt het erop aan om, door het uitspelen van Deal-kaarten, zoveel mogelijk dinosaurussen te verzamelen. "Deal" is Engels en wijst meestal op "handel" of "zakendoen". Hebben meerdere spelers het op dezelfde dino's gemunt, komt het tot een spannende dobbelstrijd. De speler die aan het einde de meeste dinosaurussen bezit, is de sterkste van alle dinosauriërs.

VOOR HET EERSTE SPEL

Kleef op elke zijde van de dobbelsteen één van de zes symbolstickers.

Bestudeer samen de verschillende kaarten:



De Deal-kaarten

De **12 Deal-kaarten** hebben een gekleurde achterkant (blauw, oranje, donkergroen, turkoois). Op de voorzijde staan telkens een grote Dino-kop en het woord "Deal" op een rode, gele of groene achtergrond.

1

KOSMOS



De Dino-kaarten

De 24 Dino-kaarten hebben een witte rugzijde met het spellogo. Op de voorkant zijn **24 verschillende dinosaurussen** op een rode, gele of groene achtergrond afgebeeld.

VOOR ELK SPEL

Maak van de Deal- en Dino-kaarten twee aparte stapels.

- De **24 Dino-kaarten** worden goed geschud en als blinde stapel (met het spellogo naar boven) in het midden van de tafel gelegd.
- De **Deal-kaarten** worden gesorteerd naar de kleuren op de **rugzijde**. Elke speler neemt vervolgens de drie kaarten van één kleur en neemt deze op hand zodat de andere spelers de voorkant van de kaarten niet kunnen zien. Bij minder dan vier spelers worden de resterende kaarten weer in de doos gelegd.

Leg ten slotte de dobbelsteen klaar en het spannende Dino-dealen kan beginnen!

SPELVERLOOP

Een spel telt meerdere rondes. Elke ronde bestaat uit drie tot vier acties.

1^{ste} actie: Dino-kaarten openleggen

Leg aan het begin van een ronde **vier Dino-kaarten** van de stapel open naast elkaar in het midden van de tafel.

Voorbeeld: In deze ronde liggen twee rode, een groene en een gele Dino-kaart in het midden.



2

Als er nog kaarten uit een vorige ronde in het midden liggen, worden deze tot vier kaarten aangevuld.

2^{de} actie: Deal-kaarten uitspelen

De tweede actie voeren alle spelers **tegelijkertijd** uit. Elke speler kiest één van zijn **Deal-kaarten** en legt deze **blind** (spellogo naar boven) voor zich neer. Met de kleur op de voorzijde van de gekozen kaart, geeft een speler aan welke Dino-kaarten hij in deze ronde wil oprapen.

Voorbeeld:

- Peter wil graag de twee openliggende Dino-kaarten met de rode achtergrond oprapen en legt daarom zijn **rode Deal-kaart** blind voor zich neer.
- Lea wil graag de groene Dino-kaart bemachtigen en legt daarom haar **groene Deal-kaart** neer.
- Manuel wil eveneens beide rode Dino-kaarten bemachtigen en leg zijn **rode Deal-kaart** neer.

Hebben alle spelers een blinde Deal-kaart neergelegd, draaien ze tegelijkertijd deze kaarten om.

3^{de} actie: Dino-kaarten oprapen

Nu worden de Dino-kaarten verdeeld: de speler die als **enige** een Deal-kaart van een bepaalde kleur heeft uitgespeeld, mag **alle Dino-kaarten** met dezelfde achtergrondkleur van het midden van de tafel oprapen en voor zich neerleggen.

Voorbeeld:

Lea had als enige een groene Deal-kaart uitgespeeld. Ze neemt de openliggende groene Dino-kaart en legt deze voor zich neer.

3

4^{de} actie: De spannende dobbelstrijd

(Deze actie wordt alleen uitgevoerd wanneer meer dan één speler het op dezelfde dino('s) gemunt hebben.)

Alle spelers die een **Deal-kaart** met **EENZELFDE** achtergrondkleur hebben uitgespeeld, gaan met elkaar een dobbelstrijd aan om de Dino-kaart of Dino-kaarten van die kleur. Naargelang het aantal spelers kunnen dus tot vier spelers bij een dobbelstrijd betrokken zijn.

Voorbeeld:

Peter en Manuel hebben beide hun rode Deal-kaart uitgespeeld en gaan nu een dobbelstrijd met elkaar aan.

OPGELET: Voor elke andere achtergrondkleur die door meer als één speler werd gekozen, wordt een aparte dobbelstrijd uitgevochten.

DE SPANNENDE DOBBELSTRIJD

Alle spelers die bij een dobbelstrijd betrokken zijn, gooien om beurten met de dobbelsteen. De jongste speler begint. Betekenis van de symbolen:



De dino ondersteunt de speler bij zijn Deal-kaart; hij blijft in de dobbelstrijd.



De speler heeft geen geluk: hij is voor deze dobbelstrijd uitgeschakeld en neemt zijn gespeelde Deal-kaart weer op hand.



De speler heeft dubbele pech: hij is voor deze dobbelstrijd uitgeschakeld moet de Deal-kaart die hij uitspeelde in de volgende ronde open laten liggen. Hij zal dan één van zijn twee andere Deal-kaarten moeten kiezen.

4