

T-Rex

Hans im Glück, 1999

KUHN Hanne & KUHN Wilfried

03 - 05 spelers vanaf 10 jaar

± 45 minuten

Inleiding

Een wetenschappelijke weekadvertentie van 22 augustus vermeldt : "Sensationele vondst van dinosauruseieren" , "Een nieuwe dinosaurussoort ontdekt ?", "Aanwijzing over het bestaan van de 'Chamaelosaurus' ?", "Vijf onderzoeksteams ter plaatse", "Hoogste prioriteit : het bergen van de eieren".



Spelmateriaal

- 85 dinokaarten ;
- 5 kleurkaarten ;
- 30 kaarten met dinosauruseieren ;
- 3 kaarten met de samenvatting van de spelregels ;
- deze spelregels op 9 kaartjes.

Waar gaat het in feite over ?

Het doel van de onderzoekers bestaat erin om na 12 rondes de meeste punten te hebben vergaard in de vorm van dinosauruseieren. Men speelt om beurt dinokaarten uit met als doel aan het einde van de beurt één van beide hoogste kaarten voor zich te hebben liggen.

Spelvoorbereiding

De kaarten met de dinosauruseieren worden verdekt goed geschud en in twee stapels van 15 kaarten verdeeld. De beide bovenste kaarten worden omgedraaid.



De 5 kleurkaarten worden geschud. Nadien worden 2 kaarten omgedraaid en als een kruis in het midden van de speeltafel geplaatst. De overige 3 kaarten worden opzij gelegd.



De dinokaarten worden aan de hand van hun rugzijde in 5 stapels van telkens 17 kaarten gesorteerd.



Iedere speler kiest zo'n stapel. Zijn er minder dan 5 spelers dan worden de overblijvende stapels terug in de doos gelegd. Iedere speler schudt zijn stapel en legt deze verdekt voor zich neer en neemt de bovenste 7 kaarten in de hand.

Kort overzicht

De oudste speler begint en legt één van zijn handkaarten open voor zich neer. Om beurt, met de klok mee, leggen de spelers per ronde eveneens één kaart uit. Bij de keuze van de kaart geldt er geen beperking.

Belangrijk : Behalve een eigen blinde stapel, hebben de spelers ook een eigen aflegstapel. De kaarten worden zodanig afgelegd dat zij netjes op elkaar liggen. Hierdoor is alleen de laatst gespeelde kaart, de kaart bovenop de aflegstapel, zichtbaar.

Als een speler nog slechts één handkaart over heeft, mag hij kiezen om in plaats van een handkaart de bovenste kaart van zijn blinde stapel te nemen. Als een speler geen handkaart over heeft, moet hij de bovenste kaart van zijn blinde stapel nemen.

Punten worden pas toegekend van zodra de hoogst gespeelde komeetkaart (zie verder) een ronde lang niet wordt overboden. Voor de waardering geldt enkel de bovenste kaart van ieders aflegstapel.

Betekenis van de kleurenkaarten

De 2 openliggende kleurenkaarten geven de rangvolgorde van de kleuren aan. Deze rangorde is belangrijk :

- bij het overtreffen van de reeds gespeelde komeetkaarten ;
- bij het toekennen van punten aan het einde van elke ronde.

De bovenste kaart van het kleurenkruis geeft de sterkste kleur in het spel aan, de onderste kaart geeft de zwakste kleur aan. De kleuren die niet worden getoond liggen daar ergens tussenin, maar zijn onderling niet sterker of zwakker.

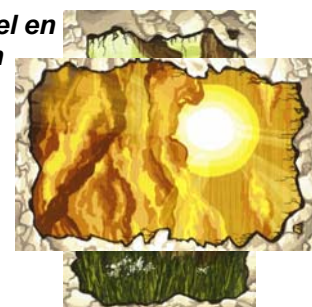
De rangorde kan in de loop van het spel meerdere malen wijzigen.

voorbeeld

Als de gele kaart boven de groene kaart ligt dan is geel de hoogste kleur in het spel en groen de laagste. Rood, blauw en bruin liggen daartussen en hebben op zich geen volgorde en staan neutraal tegenover elkaar.

De kaart 'rood 5' heeft dus een hogere waarde dan de 'groene 14' en 'geel 11' is de hoogste kaart.

De volgorde van de kleuren kan in elke ronde worden veranderd.



De gewone dinokaarten

Elke kaartenset is identiek en verschilt enkel op de rugzijde. De spelers beschikken over 15 gewone dinokaarten. De gewone dinokaarten vertonen allen een bepaalde kleur en een bepaalde getalwaarde.

De onderstaande tabel geeft de verdeling van de kleuren en de getallen op de kaarten weer.

KLEUR		WAARDES		
Geel	1	6		11
Blaauw	2	7		12
Bruin	3	8		13
Groen	4	9		14
Rood	5	10		15



Onafhankelijk van de kleur en van het getal op de dinokaart tonen de gewone dinokaarten 2 verschillende symbolen.

Komeet (6 kaarten)

Een speler die een kaart met het kometensymbool uitspeelt, geeft hiermee aan dat hij de ronde wil beëindigen. Vanaf nu moet elke speler nog één kaart uitspelen. Nadat ook de speler die de komeet in het spel heeft gebracht een laatste kaart heeft uitgespeeld, eindigt de ronde en wordt overgegaan tot de verdeling van de eierkaarten.



Van zodra een komeetkaart wordt uitgespeeld, kan de ronde alleen nog worden verlengd door het uitspelen van een even sterke of een sterkere komeetkaart. Bij het bepalen van de sterkte wordt rekening gehouden met de kleurenkaarten zoals hierboven werd vermeld.

Natuurlijk kan ook de eigenaar van de eerst gespeelde komeetkaart de ronde zelf verlengen wanneer hij een komeetkaart met een hogere waarde uitspeelt. Elke ronde kan immers worden verlengd wanneer een speler een kaart met een gelijke of met een hogere komeet legt. Een ronde duurt net zolang totdat de speler, die de laatst uitgespeelde hoogste komeetkaart heeft gelegd, terug aan de beurt komt.

Kaarten (9 kaarten)

Een speler die een kaart met een kaartensymbool uitspeelt, neemt onmiddellijk 1, 2 of 3 kaarten (afhankelijk van het aantal afgebeelde kaarten) van zijn reservestapel.

Als de reservestapel van de speler is opgebruikt, kunnen er uiteraard geen kaarten worden bijgenomen.



De speciale dinokaarten : chamaelosaurus en kometenregen

Chamaelosaurus (1 kaart)

Deze nieuwe creatie is een speciale soort van dinosaurus en is goed te herkennen aan het veelkleurige vraagteken.

Deze kaart wordt als een transparante kaart behandeld. De kaart neemt de waarde en de kleur van de onder hem liggende kaart aan. De chamaelosaurus, die de eigenschappen kleur en getalwaarde van de vorige kaart overneemt, wordt dwars over de stapel gelegd waardoor men de onderliggende kaart goed kan herkennen.



Opgelet : het symbool van de vorige kaart wordt niet overgenomen !

De chamaelosaurus kan ook op een reeds uitgespeelde kometenregen worden gelegd. De kaart neemt dan de eigenschappen van een kometenregen over.

Kometenregen (1 kaart)

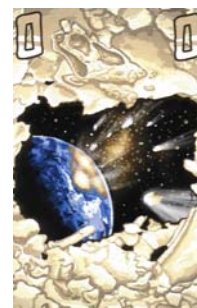
De kometenregen geldt als de hoogste komeetkaart en heeft dezelfde gevolgen als een gewone komeetkaart : de kaart kan worden gebruikt om een ronde te beëindigen of te verlengen.

Een kometenregen kan enkel door een kometenregen van een medespeler worden overboden. De kaart wordt dwars over de stapel gelegd.

Nadat elke speler nog een kaart heeft uitgespeeld beëindigt de speler met de laatst uitgespeelde kometenregen de ronde door eveneens een andere kaart uit te spelen.

De kometenregen kan door elke speler slechts één keer worden gebruikt tijdens de ganse duur van het spel.

Aan het einde van elke ronde worden de uitgespeelde kometenregenkaarten uit het spel verwijderd.



Waardering van een ronde

Een ronde eindigt van zodra een speler die de hoogste komeetkaart heeft uitgespeeld opnieuw een kaart speelt. Voor de waardering telt nu enkel de bovenste kaart van elke open stapel.

De speler die nu de hoogste kaart op zijn open stapel heeft liggen, kiest nu één van de beide dinosauruseieren uit en bewaart het ei tot aan het einde van het spel. De speler met de tweede hoogste kaart neemt het tweede ei.

Indien 2 of meerdere spelers een even sterke kaart voor zich hebben neerliggen, geldt voor deze spelers de volgende regel : de kaart van de speler die als laatste aan de beurt was, is sterker dan de kaart van de vorige speler.

Dinosaurussterte : afgeven van een dinokaart

Aan het einde van elke ronde moet elke speler één dinokaart afgeven. De speler kan kiezen tussen de bovenste kaart van zijn open stapel of van zijn verdeckte stapel. Heeft hij geen verdeckte stapel meer dan moet hij vanzelfsprekend de bovenste kaart van zijn open stapel nemen. Deze kaarten verdwijnen uit het spel. De uitgespeelde kometenregenkaarten worden eveneens uit het spel verwijderd.

Tip : De weggelegde kaarten worden in aparte stapels per speler verzameld.

Vervolgens draait iedere speler de eigen aflegstapel om en schuift de kaarten, zonder ze te schudden, terug onder zijn verdeckte stapel. Er worden geen nieuwe handkaarten genomen. De kaarten die de spelers aan het einde van de vorige ronde nog over hadden, zijn ook de handkaarten waarmee ze de nieuwe ronde beginnen.

Nu mag de speler die de zwakste kaart had bij de waardering een eventuele kleurenwissel doorvoeren. Uit de overige 3 kleurenkaarten mag hij er een uitkiezen en deze met een van de beide open kleurenkaarten ruilen.

Opgelet : Het is niet toegestaan om de twee openliggende kleurenkaarten onderling van plaats te wisselen !

De volgende ronde

De speler met de zwakste kaart bij de waardering uit de vorige ronde, opent de nieuwe ronde en speelt een kaart uit.

Alle volgende rondes verlopen op dezelfde wijze.

Einde van het spel en slotwaardering

Na 12 spelrondes houden de spelers nog slechts 5 kaarten over. Dit is onvoldoende om nog een nieuwe ronde te beginnen en bijgevolg eindigt het spel.

Elke speler krijgt punten afhankelijk van het aantal dinosauruseieren. Alle spelers tellen nu voor elke kleur apart het aantal eierkaarten die ze hebben verzameld. Heeft een speler meerdere kaarten van eenzelfde dinosaurusei verzameld dan wordt het aantal van deze kaarten met zichzelf vermenigvuldigd. Vervolgens worden de punten van de verschillende kaarten opgeteld.

Winnaar is de speler met de hoogste gezamenlijke waarde.

Bij een gelijke stand worden de getalwaardes van de dinokaarten die deze spelers aan het einde van het spel hebben overgehouden bij elkaar opgeteld. De speler met het hoogste resultaat van deze optelsom wint het spel.

voorbeeld

Een speler heeft de volgende dinosauruseieren verzameld : 1 blauw ($1 \times 1 = 1$ punt), 2 groen ($2 \times 2 = 4$ punten) en 4 rode ($4 \times 4 = 16$ punten) : dit geeft 21 punten.

Voorbeeld van een ronde

De kleurenvolgorde wordt met blauw (hoogste kaart) en met bruin (laagste kaart) vastgelegd.

Anne de oudste speler begint en legt de kaart "geel 6" (met het symbool "kaarten nemen") voor zich neer en neemt onmiddellijk de 2 bovenste kaarten van haar verdeckte stapel in de hand.

Marc speelt "blauw 7". De afgebeelde komeet kondigt het einde van deze ronde aan.

Carl wil zijn aantal handkaarten vergroten. Hij speelt "bruin 8" uit en neemt 3 kaarten bij.

Katrien ziet het einde van de ronde naderen en wil bij de verdeling van de eieren erbij zijn. Ze speelt "blauw 12" en neemt 2 kaarten in de hand.

Nu is Anne terug aan de beurt en omdat ze geen blauwe kaarten meer in de hand heeft gokt ze op het veranderen van de kleurenvolgorde en speelt "bruin 3". Op deze kaart staat tevens een komeet afgebeeld maar omdat de kaart lager is dan de "blauwe 7" blijft ze zonder uitwerking.

Marc als laatste, hij heeft immers de hoogste komeet uitgespeeld, legt eveneens "blauw 12" en neemt 2 kaarten in de hand en beëindigt daarmee deze ronde.

Voor de waardering heeft men het volgende resultaat.

1. Bij gelijke kaarten is de laatst gespeelde kaart de hoogste. Katrien heeft eveneens een "blauwe 12" gespeeld doch Marc heeft met zijn latere gelijke kaart het voordeel.
2. Katrien is met eveneens een blauwe 12 tweede. Marc kiest uit de beide openliggende dinosauruseieren één kaart. De andere kaart gaat naar Katrien. Beiden moeten nu nog een kaart afgeven. Dit is ofwel de bovenste kaart van hun open stapel (blauwe 12) of de bovenste kaart van hun verdeckte stapel. Vervolgens draaien beiden hun kaart(en) om en schuiven de kaart(en) onder hun verdeckte stapel. Nadat de beide eerste plaatsen zijn bepaald gaat men nu na wie het recht heeft om de kleurenvolgorde te veranderen.
3. Carl is met bruin 8 derde en heeft pech.
4. Anne heeft door het uitspelen van bruin 3 de laagste kaart gespeeld. Carl en Anne moeten nu beiden ook een kaart afgeven en hun open kaarten onder hun verdeckte stapel schuiven. Nu mag Anne de kleurenvolgorde veranderen. Daar ze veel groene kaarten in de hand heeft wisselt ze de blauwe tegen de groene kleurenkaart. In de volgende ronde is dus groen de hoogste kleur.

De ronde is gedaan en er worden opnieuw 2 dinosauruseieren omgedraaid. Anne mag, als laatste van de vorige ronde, met het uitspelen van een kaart de nieuwe ronde beginnen.

Hoe anders was de ronde verlopen als Anne in plaats van haar laatste kaart "bruin 3" de kaart "blauw 7" had gespeeld? Marc heeft eveneens deze kaart voor zich liggen maar de kaart van Anne werd later gespeeld en is dus hoger.

De ronde gaat verder vanaf hier.

Marc speelt "blauw 12" en neemt 2 kaarten.

Carl trekt zich terug uit de strijd om de dinosauruseieren en speelt "geel 1" en neemt één kaart.

Katrien heeft geen blauwe kaarten meer in de hand en speelt daarom de chamaelosaurus uit. Deze kaart legt ze dwars over haar "blauwe 12". Daar deze later wordt gespeeld, is deze kaart hoger dan de "blauwe 12" van Marc.

Anne als laatste van deze ronde heeft "blauw 12" nog in de hand die ze natuurlijk ook uitspeelt.

Voor de waardering heeft dit het volgende resultaat :

1. Op de 4 stapels liggen driemaal "blauw 12". Nu is het belangrijk om te weten welke kaart het laatst werd gespeeld. Hier heeft Anne het voordeel en heeft ze het recht een dinosaurusei te nemen.
2. Katrien heeft zich met haar chamaelosaurus op de tweede plaats genesteld en neemt daarom het tweede ei. Beiden geven een kaart af en schuiven de overige open kaarten onder de verdeckte stapel.
3. Marc trekt een triestig gezicht daar hij niettegenstaande het uitspelen van een hoge blauwe kaart slechts op de derde plaats komt.
4. Voor Carl heeft het zich terugtrekken uit de strijd iets op geleverd. Hij heeft de laagste kaart voor zich liggen. Hij is weliswaar de laatste in deze ronde maar mag een kleurenkaart ruilen. Omdat hij goed heeft opgelet weet hij dat zijn medespelers geen hoge blauwe kaarten meer in de hand kunnen hebben. Nu kan hij in de volgende ronde zonder veel moeite met blauwe kaarten dinosauruseieren bekomen.

Nog vragen ?

Welke kaart is de hoogste ?

Als hoogste kaart geldt de hoogste waarde van de bovenliggende kleurenkaart. Ligt er geen enkele kaart van die kleur dan geldt de hoogste waarde van de drie niet gekozen kleuren. Kaarten van de onderliggende kaartenkleur gelden steeds als lagere kaarten. Bij een gelijke waarde geldt hier ook dat de laatst uitgespeelde kaart hoger in waarde is. Deze regel geldt ook wanneer aan het einde uitsluitend kaarten van de laagste kleur open liggen.

Welke kaart is de laagste ?

Als laagste kaart geldt de laagste waarde van de onderliggende kleurkaart. Ligt er geen kaart met die kleur dan telt de laagste waarde van de drie niet gekozen kleurenkaarten. Bij een gelijke waarde is de eerst uitgespeelde kaart de laagste (daar de laatst gespeelde kaart steeds de hoogste is).

Wat gebeurt er wanneer een ronde eindigt en iedereen heeft dezelfde kaart gespeeld ?

Heel eenvoudig : de laatst gespeelde kaart is de hoogste en de eerst gespeelde kaart is de laagste.

Mogen er meerdere kaarten "kometenregen" in een ronde worden gespeeld ?

Ja. Ook hier geldt : de laatst gespeelde kaart is de hoogste.

Mogen er meerdere kaarten "Chamaelosaurus" in een ronde worden gespeeld ?

Ja.

Mag men de kaart "kometenregen" als eerste kaart leggen ?

Ja.

Mag men de kaart "Chamaelosaurus" als eerste kaart leggen ?

In principe wel, maar het heeft weinig zin daar de kaart geen eigen waarde bezit.

Mag men de "Chamaelosaurus" op de "kometenregen" leggen ?

In principe wel. Daar de "kometenregen" de waarde "0" heeft, neemt ook de "Chamaelosaurus" deze waarde aan.

Wat gebeurt er wanneer men nog slechts één of zelfs geen handkaarten meer heeft ?

Wie nog slechts één handkaart bezit kan als alternatief ook de bovenste kaart van zijn verdeckte stapel omdraaien. Wie geen handkaarten meer bezit moet de bovenste kaart van zijn verdeckte stapel omdraaien.

Wat gebeurt er wanneer een speler bemerkt dat hij vergeten is om een kaart af te geven ?

In dat geval wordt de bovenste kaart van zijn verdeckte stapel weggelegd.

Samenvatting

- 1. Om beurt een eigen dinokaart uitspelen en afhankelijk van het symbool kaart(en) bijnemen of met de komeet de laatste ronde aangeven.
- 2. Aan het einde van een ronde de volgorde bepalen :
 - de hoogste kaart : een ei kiezen ;
 - de tweede hoogste kaart : het tweede ei nemen ;
 - de laagste kaart : recht op kleurenwissel en startspeler voor de volgende ronde.
- 3. Een kaart wegleggen, keuze tussen de bovenste kaart van de eigen open stapel of de eigen verdeckte stapel.
- 4. De speler met de laagste kaart mag een kleurenkaart ruilen.
- 5. Twee nieuwe eieren omdraaien.
- 6. Het uitspelen van een kaart als start voor de volgende ronde.