

**Inhoud:**

1 dobbelbak, 4 dobbelstenen met 8 zijden, 4 dinosauruspuzzels van 12 stukken (diplodocus, pterosaurius, tyrannosaurus, triceratops).

Gooi 4 keer met deze grappige achzijdige dobbelstenen om het woord DINO te vormen en een dinosauruspuzzel te maken. Een eerste dobbelspel dat geschikt is voor jonge kinderen en het hele gezin.

Spelprincipe:

De spelers mogen 4 keer met de dobbelstenen gooien om een van de 4 combinaties te maken waarmee ze stukken van hun puzzel kunnen winnen.

Doel van het spel:

Als eerste je dinosauruspuzzel maken.

Vorbereiding:

Plaats de dobbelbak in het midden tussen de spelers met de 4 dobbelstenen erin.

Elke speler kiest een dinosauruspuzzel en legt de 12 stukken op een stapel voor zich neer.

Spelverloop:

Het spel wordt met de klok mee gespeeld. De jongste speler begint.

Tijdens zijn beurt gooit de speler de 4 dobbelstenen tegelijk in de dobbelbak.

Daarna heeft hij recht op maximaal 3 extra worpen. De speler heeft hierbij de mogelijkheid om slechts een deel van de dobbelstenen te gebruiken en mag dan ook 1, 2 of 3 dobbelstenen op tafel laten liggen. Hij moet proberen om een van de 4 onderstaande winnende combinaties te maken:

- **DINO:** als de speler 4 zijden gooit waarmee hij het woord DINO kan maken, ongeacht de kleur van de zijden, dan wint hij 1 stuk van zijn puzzel.
- **4 dezelfde letters:** als de speler 4 zijden met dezelfde letter (DDDD, IIII, NNNN of OOOO) gooit, wint hij 1 stuk van zijn puzzel.
- **4 dezelfde kleuren:** als de speler 4 zijden met dezelfde kleur gooit, wint hij 1 stuk van zijn puzzel.
- **D I N O in dezelfde kleur:** als de speler 4 zijden gooit waarmee hij het woord DINO kan maken, met 4 zijden in dezelfde kleur, dan wint hij 3 stukken van zijn puzzel.

De winnende combinaties bevatten altijd de 4 dobbelstenen.

Zodra een speler een van deze 4 combinaties heeft, wint hij 1 of 3 stukken en kan hij met zijn puzzel beginnen of deze afmaken. Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Als een speler een combinatie heeft voordat hij zijn 3 extra worpen heeft gedaan, kan hij natuurlijk beslissen om te stoppen en een stuk van zijn puzzel te winnen, of doorgaan met dobbelen om te proberen de combinatie 'Dino in dezelfde kleur' te krijgen en zo 3 stukken te winnen.

Als een speler na 4 worpen nog geen combinatie heeft, wint hij deze ronde geen stukken en is de volgende speler aan de beurt.

NB: Het is raadzaam om de dobbelstenen waarvan je het resultaat bijhoudt op tafel te leggen om niet het risico te lopen de uitkomst ervan te veranderen wanneer je een of meer andere dobbelstenen opnieuw gooit.

Einde van het spel:

Zodra een speler zijn puzzel helemaal af heeft, wordt hij tot winnaar uitgeroepen.

Een spel van Grégory Kirszbaum en Alex Sanders

