

DALLAS DOMINO (max. 5 spelers)

Regels

De kaartjes en leg ze met de plaatjes naar beneden op tafel.
De speler krijgt 4 kaartjes, bekijkt deze en houdt er één in de hand, dat de andere spelers er niet op kunnen kijken. De overige kaartjes vormen de pot.
De speler die het eerst zegt een kaart te hebben met dezelfde plaatjes erop (een dubbele kaart dus) mag pakken. Leg dat kaartje midden op tafel.
De volgende speler moet een kaartje aanleggen op op één der helften dezelfde Ewing staat afgebeeld als op de start-kaart.
De volgende speler probeert dan aan te leggen (altijd met dezelfde plaatjes tegen elkaar). Wanneer je niet aanleggen moet je een kaartje uit de pot pakken. De speler die dat plaatje ook niet aanleggen, dan is je beurt afgelopen.
De winnaar is degene, die het eerst al z'n kaartjes kwijt is.

De pot al leeg vóórdat iemand heeft gewonnen, dan is de winnaar de speler die de minste kaartjes over heeft.

DALLAS MEMO

Vanaf 4 jaar.

Inhoud:

32 kaartjes (16 paren) + spelbord.

Een leuk geheugenspel waarbij je zoveel mogelijk paren kaartjes uit de blind neergelegde kaartjes terug moet vinden.

Voorbereiding

De kaartjes worden goed geschud en blind (d.w.z. met de beeldzijde naar beneden) op het spelbord gelegd.

Het spel

De eerste speler draait na elkaar twee kaartjes om, zodat ook alle andere spelers de afbeeldingen goed kunnen zien. Als de twee kaartjes geen paar vormen, moet de speler de kaartjes weer omdraaien en op dezelfde plaats terug leggen.
Je moet echter zien te onthouden op welke plaats deze plaatjes liggen.
Op dezelfde manier mogen nu de andere spelers om beurten twee kaartjes omdraaien.
Spoedig zal het moment aanbreken, dat een speler, nadat hij een kaartje omgedraaid heeft, zich herinnert waar het andere kaartje met dezelfde Dallas-afbeelding ligt. Hij mag nu ook dit kaartje pakken en als beloning het paar kaartjes als gewonnen uit het spel nemen en nog eens twee kaartjes omdraaien. Zolang een speler twee gelijke plaatjes kan omdraaien, mag hij ze houden en verder spelen. Als hij het verkeerde kaartje omdraait, is de volgende speler aan de beurt.

Einde van het spel

Als alle kaartjes verzameld zijn, wint de speler die de meeste Dallas-memokaarten in zijn bezit heeft.

DALLAS BLUFF Wie kan er net zo goed bluffen als JR?

Inhoud: 28 Ewing-kaarten (4 van elk familielid) en 4 Cliff Barnes-kaarten | 1 spelbord.

Op het spelbord staan alle zeven familieleden afgebeeld, t.w.: Jock, Miss Ellie, Lucy, JR, Sue Ellen, Bobby en Pamela. Cliff Barnes staat er niet op, van hem zijn er alleen 4 kaarten.

Het spel

Wie speelt als eerste al z'n kaarten op het spelbord uit?

Spelregels

1. Deel de kaarten op tussen de spelers. Als er kaarten overblijven, worden deze met de afbeelding naar beneden opzij gelegd.
2. De eerste speler legt een kaart met de afbeelding naar beneden op vak 1 (Jock). Legt hij op het Jock-vak inderdaad een Jock-kaart, dan bluft hij niet; legt hij een andere kaart, dan bluft hij.
De speler zegt hardop 'Jock' als hij z'n kaart neerlegt, dus ook als hij bluft.
3. De volgende speler legt een kaart met de afbeelding naar beneden op vak 2 (Miss Ellie) en zegt hardop 'Miss Ellie', (onwillekeurig welke kaart hij neerlegt).
4. Zo legt iedere speler een kaart op een nieuw vak. Als op het laatste vak (Pamela) een kaart is gelegd, wordt weer bij Jock begonnen.
5. Op het moment dat één der spelers niet gelooft dat zijn mede-speler inderdaad de juiste kaart op het juiste vak heeft gelegd, roept hij 'Bluff'.
Als wel de goede kaart werd gelegd, laat de speler die zien aan de uitdager.
Deze laatste moet dan alle kaarten uit het betreffende vak plus alle kaarten uit het vak ervoor en het vak erna, bij zijn eigen kaarten voegen.
Heeft de speler inderdaad gebluft, dan moet hijzelf alle kaarten uit de drie genoemde vakken nemen.
Voorbeeld: Een speler bluft op vak 7 en wordt betrapt. Hij moet dan alle kaarten uit vak 7 + de kaarten uit de vakken 6 en 1 bij zijn kaarten voegen.
6. Roepen meerdere spelers tegelijk 'Bluff' en hebben ze ongelijk, dan moet de speler die het eerst daarna aan de beurt is en die 'Bluff' riep de kaarten uit de 3 vakken nemen.
7. Van de Cliff Barnes-kaarten is geen afbeelding op het spelbord. Men moet dus altijd bluffen om ze kwijt te raken.
8. Winnaar is degene, die als eerste al zijn kaarten kwijt is.