

PALEOLINO

Kijk eens boven op die berg!
Is dat niet jullie vriend Lino,
de mammoet?

Hij zwaait vrolijk met zijn
slurf en roept jullie iets toe.

Ik heb hier boven hout,
stenen, bessen en zelfs zeldzame
kristallen gevonden! Zullen we daar
een klein dorp mee bouwen? Ik
rol alles meteen van de berg
naar beneden!



SPELREGELS

SPEELMATERIAAL

- 1 berg 
- 1 bergvoet 

- 4 grotten 
- 1 vuistbijl 

- 1 dorpsplein 
- 15 uitvindingen 

- 4 kinderen 

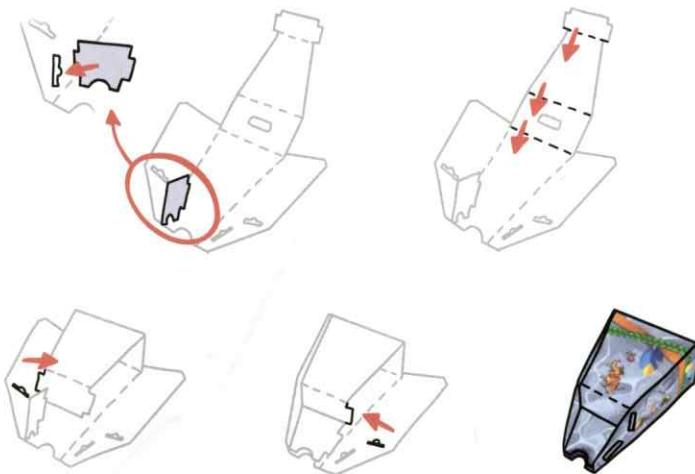
- 30 grondstoffiches: 9 , 9 , 9 , 3 

EENMALIG VÓÓR HET EERSTE SPEL

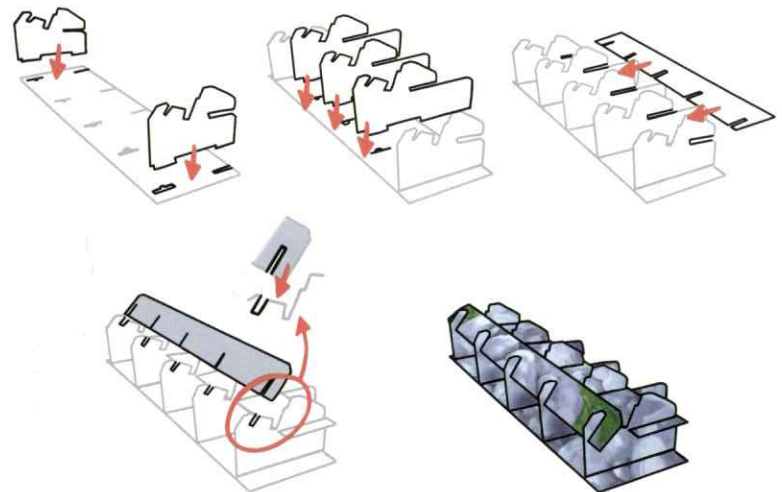
Vraag een volwassene om jullie te helpen. Zet gezamenlijk de vuistbijl, de berg en bergvoet, en de grotten in elkaar. Zie daartoe onderstaande afbeeldingen.

Belangrijk: na het spel hoef je niets meer uit elkaar te halen. Het speelmateriaal past in zijn geheel in de verpakking (zie blz. 8).

VUISTBIJL



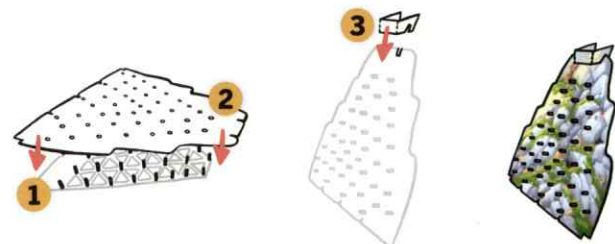
BERGVOET



GROT (4X)



BERG*



* Leg de achterwand **1** van de berg vlak op tafel. Bevestig de berg **2** dan met de kant met de **mammoet** naar boven stevig aan de achterwand. **Belangrijk:** er mag geen ruimte tussen de berg en de achterwand zijn! Bevestig tot slot de ingang **3** aan de berg (bovenop).

2 Opmerking: de doos bevat een tweede ingang voor het geval de eerste kapot gaat.

VOORBEREIDING

1. Neem al het speelmateriaal uit de doos. Zet de doos midden op tafel en leg het **dorpsplein** er passend op.

2. Steek de **berg** in de **bergvoet** en zet die zo neer dat iedereen er goed bij kan.

3. Schuif de 4 lege **grotten** in de bergvoet.

4. Doe alle 30 **grondstoffiches** in de achterste opening van de **vuistbijl** en leg die klaar voor gebruik.

5. Iedere speler kiest een **kind**. Leg het met een kant naar keuze voor je neer. *Speel je met 1-3 spelers, dan leg je de overige kinderen opzij. Die heb je niet nodig.*

6. Schud alle 15 **uitvindingen**. Vorm 2 ongeveer even hoge stapels en leg die vóór de doos. *Speel je alleen, vorm dan 3 stapels.*

Speel bij voorkeur op een compleet lege tafel. Tijdens het spelen kan het er heftig aan toe gaan!



2



3



4



6



5



KORT SPELOVERZICHT

Paleolino speel je en win je **gezamenlijk**.

Aan het begin van het spel heeft het dorpsplein 10 vrije bouwplaatsen. Lukt het jullie om daar **10 uitvindingen** te bouwen voordat Lino gaat slapen en het spel voorbij is?



SPELVERLOOP

Wie als laatste iets heeft uitgevonden, start het spel. Daarna gaat het met de klok mee verder. Ben je aan de beurt, dan voer je de volgende stappen uit:

1. Twee fiches uit de vuistbijl trekken
2. Twee fiches van de berg af naar beneden rollen
3. Eén grot openen en fiches nemen
4. Uitvindingen bouwen

STAP 1: TWEE FICHES UIT DE VUISTBIJL TREKKEN

Pak de **vuistbijl**. Houd die met de punt naar beneden en schud die.

Zodra er een fiche aan de voorkant uitsteekt, trek je het er met je andere hand uit en leg je het voor je neer.

Tip: houd bij het schudden de achterste opening van de vuistbijl met je wijsvinger dicht.

Doe dat nog een tweede keer, zodat je **2 fiches** hebt getrokken.

Leg de vuistbijl dan vóór je neer.

Elk fiche toont 1 van 4 grondstoffen:

hout 🌳, steen 🪨, bessen 🍷 of kristal ✨.

Met deze fiches kun je later uitvindingen bouwen. Dat leggen we op de volgende bladzijde uit.



Je trekt één voor één 2 fiches uit de vuistbijl.

STAP 2: TWEE FICHES VAN DE BERG AF NAAR BENEDEN ROLLEN

Doe de 2 getrokken fiches **één voor één** in de **ingang** aan de **top van de berg**. Het is niet van belang welk fiche je er als eerste indoet.

De fiches rollen van de berg af naar beneden en landen elk in 1 van de 4 grotten.

Springt een fiche weg, doe dat dan opnieuw in de ingang.

AARDBEVING

Soms blijft een fiche steken. Dan is het tijd voor een aardbeving!

Trommel met zijn allen op tafel en roep "Aardbeving!" totdat het fiche verder rolt.



Kijk goed en onthoud waar de fiches landen!



Je doet één voor één 2 fiches in de ingang. Ze rollen de berg af en landen in de grotten.

STAP 3: ÉÉN GROT OPENEN EN FICHES NEMEN

Wat is waar verstopt?

Kies nu **1** van de **4 grotten** onder de berg en trek die eruit. Neem **alle fiches** die erin liggen en leg deze **midden op tafel**.



Schuif de lege grot dan weer terug in de bergvoet.

Belangrijk: je **moet** in je beurt een grot openen. Je mag **niet** eerst kijken wat er in de grotten is verstopt. Kies je een lege grot, dan heb je pech gehad en mag je dus **geen** tweede grot openen.



Je opent de grot helemaal rechts. Daarin liggen 1 bes 🍓 en 1 kristal 🌈. Die leg je beide midden op tafel.

STAP 4: UITVINDINGEN BOUWEN



Hout



Steen



Bessen

Met de fiches die nu midden op tafel liggen mag je **uitvindingen** bouwen. Op elke uitvinding is afgebeeld welke fiches je er voor nodig hebt. Je mag **uitsluitend** uitvindingen bouwen die **bovenaan** de stapels liggen.

Je bouwt een uitvinding door alle erop **afgebeelde fiches** uit het midden van de tafel te nemen en die in de **groeve** te leggen. Daarna steek je de uitvinding in een lege bouwplaats naar keuze in het dorp.

Je mag in je beurt meerdere uitvindingen bouwen, ook van dezelfde stapel. Is een stapel leeg, dan heb je daarna minder keuze bij het bouwen.



KRISTALLEN



De kristalfiches zijn jokers.

Je mag bij het bouwen **in plaats van** een ander fiche 🍓 🌈 🍓 een kristal afgeven.

Je mag bij het bouwen van een uitvinding zoveel kristallen afgeven als je wilt en kunt.



Er liggen 1 bes 🍓 en 1 kristal 🌈 midden op tafel.

Je kunt er de uitvinding "schild" mee bouwen, waar je 2 bessen 🍓 voor nodig hebt. Er ligt weliswaar maar 1 bes 🍓 in het midden, maar je mag het kristal 🌈 in plaats van de tweede bes 🍓 afgeven.

Je doet de bes 🍓 en het kristal 🌈 in de groeve en steekt het schild in een vrije bouwplaats in het dorp.

JE RUGZAK



Elk kind heeft een rugzak. Je kunt daar **precies 1 fiche** op bewaren om dat **later** te kunnen gebruiken. Je mag **in je beurt** 1 fiche naar keuze uit het midden van de tafel nemen en op jouw rugzak leggen. Je mag **nooit** fiches op rugzakken van andere spelers leggen.

Opmerking: het is toegestaan om in één beurt een fiche van je rugzak te gebruiken en daarna een ander fiche op je rugzak te leggen.



*Je opent een grot met 1 hout 🪵.
Daar kun je helaas niets mee bouwen.
Je bewaart het hout voor later op
je rugzak.*

BIJ HET BOUWEN OM HULP VRAGEN

Soms heb je niet de juiste fiches om een uitvinding te bouwen.

In je beurt mag je de andere spelers vragen om jou bij het bouwen te helpen. Iedere speler mag dan **1 fiche** van zijn **rugzak** in het midden leggen. Ook jij mag er een fiche uit je rugzak bij leggen.

Je bouwt dan zoals hiervoor beschreven een uitvinding en doet de gebruikte fiches in de groeve.

Heb je ook dan niet voldoende fiches voor een uitvinding, dan kun je deze beurt niet bouwen. *Geeft niets, misschien kun je later iemand anders helpen!*



***Elmar** is aan de beurt. Hij opent een grot met 1 steen 🪨.
Om de "wip" te bouwen komt hij 1 hout 🪵 tekort. Hij vraagt jou daarom om hulp. **Je** legt het ontbrekende hout 🪵 van je rugzak in het midden.
Super, met jouw hulp kan Elmar de wip bouwen!*

*Samen bereik
je meer
dan alleen!*



JOUW BEURT IS VOORBIJ

Doe alle fiches die aan **het einde van je beurt** nog midden op tafel liggen in de **groeve** in het dorp.

Denk eraan: je mag daarvoor 1 fiche op je rugzak bewaren.

Je geeft de vuistbijl dan aan de speler links van je door.

Die is nu aan de beurt.

Belangrijk: na je beurt mogen er **geen fiches** meer in het midden liggen.



VOORBEELD VAN EEN BEURT



1

Je trekt 2 bessen 🍓 uit de vuistbijl en rolt die van de berg af.



2

Je opent een grot met 2 stenen 🪨 en 1 hout 🪵 erin. Voor het "bed" heb je 2 hout 🪵 en 1 bes 🍓 nodig.

Je vraagt daarom de andere spelers om hulp.
Elmar legt 1 hout 🪵 van zijn rugzak in het midden.
Eva legt haar kristal 🌟 erbij.



3

Daarmee kun je het bed bouwen!
Je doet 2 hout 🪵 en 1 kristal 🌟 in de groeve en steekt het bed in een bouwplaats.



4

Nu ligt de uitvinding "fluit van klei" bovenaan de stapel. **Je** hebt geluk en kunt die met 1 steen 🪨 direct bouwen! Daarna leg je de overgebleven steen 🪨 op je rugzak en geef je de vuistbijl door.

EINDE VAN HET SPEL

Het avontuur kan op 2 manieren eindigen:

1) ALLE BOUWPLAATSEN ZIJN BEBOUWD

Zodra jullie de 10^e uitvinding hebben gebouwd, **winnen jullie direct** het spel! Hoera!

Jullie dorp is af en Lino komt naar jullie toe om te spelen.

2) DE VUISTBIJL IS LEEG

Moet je aan je beurt beginnen en is de vuistbijl leeg, dan eindigt het spel direct. Jullie hebben dan helaas **verloren**. Probeer het nog maar een keer!

Lino is moe geworden voordat jullie het dorp hebben afgebouwd.



Mijn tip voor het opruimen: doe eerst alle fiches in de vuistbijl.

DOOS INRUIMEN

Neem de **berg van de bergvoet** en doe alles zoals afgebeeld in de doos.



VARIANTEN

EENVOUDIGER SPEL

Verdeel de uitvindingen bij de voorbereiding in **3 stapels** (in plaats van 2). Het spel wordt dan **eenvoudiger** omdat je bij het bouwen meer keuze hebt.

Speel je **alleen**, vorm dan **4 stapels**.



VOOR GEVORDERDEN

Willen jullie het moeilijker maken? Jullie mogen dan maar **1 uitvinding per beurt** bouwen.

Zijn jullie echte experts, verwijder dan bij de voorbereiding de 3 uitvindingen die maar **1 grondstof** nodig hebben uit het spel. Die doen niet mee.



© 2026 Hans im Glück Verlags-GmbH

Uitgever en distributeur:

999 Games b.v.

Postbus 60230

NL - 1320 AG Almere

www.999games.nl

Klantenservice: 0900 - 999 0000

999games.nl/klantenservice

Auteur Paleolino: Marco Teubner

Auteur Paleo: Peter Rustemeyer

Grafische vormgeving: Franz-Georg Stämmele,

Alena Rolinski, Eva Sontag

Illustraties & 3D-beelden: Marcel Gröber

Vertaling en eindredactie: 999 games b.v.

Alle rechten voorbehouden

Made in EU

