



DE DINO'S OP HET SPOOR

Een prehistorische dinomemorie.

Spelers: 2 – 4
Leeftijd: 5 – 99
Speelduur: ca. 10 min

Auteur: Patrice le Quéré
Illustraties: Gabriele Renners

SPELINHOUD

4 dino's in 4 kleuren
 26 zoekkaartjes
 5 dinokaartjes
 1 fopkaartje
 4 routekaartjes
 1 handleiding met spelregels



5 dinokaartjes



1 fopkaartje



26 zoekkaartjes



ruilsymbool

4 routekaartjes



SPELDEE

In het oerwoud zijn dino's ontdekt! Jullie gaan meteen op weg om dit spektakel met eigen ogen te bewonderen. Maar het is helemaal niet zo gemakkelijk om deze enorme oerbeesten te vinden. Wie het voor elkaar krijgt om de gezochte dino's één voor één om te draaien en als eerste het doel te bereiken, wint het spel.

SPELDOORBEREIDING

Iedere speler krijgt een dino. Overbodige dino's gaan terug in de doos. Leg de routekaartjes zodanig naast elkaar dat een weg ontstaat. Zet jullie dino's vóór de voetafdruk van het eerste routekaartje. Meng alle dinokaartjes en verdeel ze verdekt in het midden op tafel. Meng de zoekkaartjes en leg ze als verdeckte stapel klaar. Het fopkaartje wordt uit het spel verwijderd. Het wordt alleen gebruikt voor een andere spelvariant.



SPELDERLOOP

Jullie spelen om beurten met de wijzers van de klok mee. De speler die het laatst een T-Rex heeft gezien, begint het spel en draait het bovenste zoekkaartje om.

Wat zie je op dat zoekkaartje?

- Het ruilsymbool (= twee pijlen)
Verwissel twee dinokaartjes zonder te kijken wat erop staat. Daarna mag je meteen nog een zoekkaartje omdraaien.
- Twee of drie dino's
Draai na elkaar net zoveel dinokaartjes om als op het zoekkaartje afgebeeld staan.
 - Als op het omgedraaide dinokaartje evenveel dino's zijn afgebeeld als op het zoekkaartje, mag je jouw dino op de weg één voetafdruk vooruit zetten.
 - Als één of meerdere dino's anders zijn dan op jouw zoekkaartje, heb je pech gehad.

Draai de open dinokaartjes weer om nadat alle anderen ze ook hebben kunnen bekijken en leg het zoekkaartje op de aflegstapel.

De volgende speler is nu aan de beurt en draait een nieuw zoekkaartje om. Als de stapel met zoekkaartjes op is, wordt de aflegstapel opnieuw geschud.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is uit als een speler zijn dino tot over de laatste voetafdruk vooruit mag zetten. Dit is dan de winnaar.

Variant voor dino-experts

Ook hier gelden de regels van het basisspel, maar er is één kleine uitzondering:

nu wordt het fopkaartje met de dinokaartjes geschud en leggen jullie alle zes kaartjes op een rij. Als een speler het fopkaartje omdraait, is zijn/haar speelbeurt meteen voorbij.