

# T-REX

von Hanno & Wilfried Kuhn

für 3-5 Spieler ab 10 Jahren

Wissenschaftlicher Wochenanzeiger vom 22. August:

+++ Sensationelle Funde von Dinosaurier-Eiern +++ Neue Saurierart entdeckt? +++ Hinweise auf die Existenz des „Chamaelosaurus“? +++ Fünf Forscherteams eingetroffen +++ Hochste Priorität: Freilegen der Eier +++

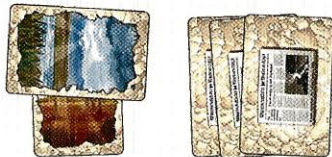
## Das Gerippe (Spielmaterial)

- 85 Dinokarten
- 5 Farbkarten
- 30 Karten mit Dino-Eiern
- 3 Karten Kurzregel
- diese Spielregel auf 9 Karten

1

Regel

Die 5 Farbkarten werden gemischt. 2 von ihnen werden aufgedeckt und über Kreuz in die Tischmitte gelegt. Die restlichen 3 Farbkarten werden zur Seite gelegt.



Die Dinokarten werden anhand ihrer Rückseiten in 5 Stapel zu je 17 Karten sortiert.



Jeder Spieler nimmt sich einen Stapel. Sind weniger als 5 Spieler an einer Partie beteiligt, werden die überzähligen Kartestapel in die Schachtel zurückgelegt. Jeder Spieler mischt seinen Stapel, legt ihn verdeckt vor sich ab und nimmt die obersten 7 Karten auf die Hand.

Regel

3

Die Dino-Familie (welche Dinokarten gibt es überhaupt, und was stellt man damit an?)

Die Kartensätze der Spieler sind identisch und unterscheiden sich nur durch ihre Rückseite. Unabhängig von Farbe und Zahl der Dinokarten zeigen die Karten 4 unterschiedliche Symbole:



„Komet“ (6 Karten)

Wer eine solche Karte spielt, kündigt damit an, dass er die Runde beenden möchte. Nun muss jeder Spieler noch eine weitere Karte auslegen – zuletzt auch der Spieler, der den Kometen gespielt hat. Natürlich kann dieser Spieler selbst die Runde verlängern, indem er eine weitere Kometenkarte mit einem höheren Wert spielt. Eine Runde kann immer wieder verlängert werden, wenn ein Spieler eine Karte mit dem gleichen oder einem höheren Kometen legt. Eine Runde läuft immer so lange, bis der Spieler wieder an die Reihe kommt, der den zuletzt höchsten Kometen gespielt hat.

5

Regel

„Kometenschauer“ (1 Karte)



Der Kometenschauer gilt als höchster Komet, der nur durch den Kometenschauer eines Mitspielers überboten werden kann. Die Karte wird quer über den Stapel gelegt. Nachdem jeder Spieler noch

eine Karte ausgelegt hat, beendet der Spieler mit dem zuletzt gespielten Kometenschauer die Runde durch das Auspielen einer weiteren Karte. Jeder Spieler darf seinen Kometenschauer pro Partie nur einmal einsetzen. Die Karte wird nach Abschluss der Runde aus dem Spiel genommen.

Die Farbzuteilung der Karten erfolgt nach diesem System:

| Farben | Werte |    |    |
|--------|-------|----|----|
| Gelb   | 1     | 6  | 11 |
| Blau   | 2     | 7  | 12 |
| Braun  | 3     | 8  | 13 |
| Grün   | 4     | 9  | 14 |
| Rot    | 5     | 10 | 15 |

Regel

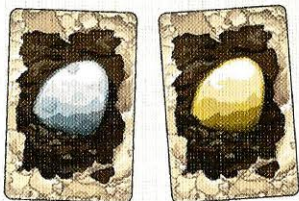
7

Der Horizont (Worum geht es überhaupt?)

Ziel der Forscher ist es, nach 12 Runden die meisten Punkte in Form von Dino-Eiern gesammelt zu haben. Dabei spielen sie reihum Dinokarten aus, um am Ende der Runde eine der beiden höchsten Karten vor sich liegen zu haben.

## Die Geburt (Spielvorbereitung)

Die Karten mit den Dino-Eiern werden verdeckt gemischt und in zwei Stapel von je 15 Karten getrennt. Die beiden obersten Karten werden aufgedeckt.



2

Regel

Der Werdegang (Kurzübersicht)

Der älteste Spieler beginnt und legt eine beliebige seiner Handkarten offen vor sich ab. Reihum legen die Spieler pro Runde ebenfalls eine Karte aus. Bei der Wahl der Karten gibt es keine Einschränkungen. Zur Wertung kommt es erst, wenn die höchste offen ausliegende Karte mit dem Symbol „Komet“ eine Runde lang nicht überboten wurde. Für die Wertung zählt dann jeweils nur die oberste Karte eines jeden Ablagestapels.

Die Dino-Farben (Bedeutung der Farbkarten)

Die Farbkarten geben die Rangfolge der Farben vor. Beispiel: Liegt Gelb über Grün, ist Gelb die höchste Farbe im Spiel und Grün die niedrigste. Rot, Blau und Braun liegen dazwischen und haben in sich keine Reihenfolge. Die Karte „Rot 5“ wäre also höher als „Grün 14“. „Gelb 11“ wäre die höchste Karte. Die Farbreihenfolge kann nach jeder Runde wieder verändert werden.



Regel

4

„Karten nachziehen“ (9 Karten)



Wird eine solche Karte gespielt, nimmt man sofort die abgebildete Anzahl Karten (1-3) vom eigenen verdeckten Stapel auf die Hand. Ist der Stapel leer, kann keine Karte nachgezogen werden.

„Chamaelosaurus“ (1 Karte)



Diese Dino-Neuschöpfung wird wie eine transparente Karte behandelt. Der Chamaelosaurus nimmt den Wert und die Farbe der unter ihm liegenden Karte an. Das Symbol dieser Karte gilt jedoch nicht noch einmal. Der Chamaelosaurus wird quer über den Stapel gelegt, damit man die unter ihm liegende Karte erkennen kann.

6

Regel

Lebensabend (Wertung der Runde)

Eine Runde endet, sobald der Spieler, der die höchste Kometenkarte gelegt hat, erneut eine Karte spielt. Für die Wertung zählt nur die jeweils oberste Karte auf den offenen Stapeln. Der Spieler, der nun die höchste Karte auf seinem offenen Stapel liegen hat, sucht sich zuerst eines der beiden Dino-Eier aus. Der Spieler mit der zweithöchsten Karte nimmt die zweite Eier-Karte.

Das Sauriersterben (1 Karte abgeben)

Am Ende jeder Runde verliert jeder Spieler eine Karte – er kann wählen zwischen der obersten Karte seines offenen oder seines verdeckten Stapels. Hat er keinen verdeckten Stapel, muss er die oberste offene Karte weglegen. Wurde in dieser Runde die Karte „Kometenschauer“ gespielt, muss diese Karte anstelle einer Dinokarte weggelegt werden. Am besten sammelt man die weggelegten Karten in getrennten Stapeln.

Anschließend dreht jeder Spieler die Karte(n) seines offenen Stapels um und schiebt ihn ohne zu mischen unter seinen verdeckten Stapel.

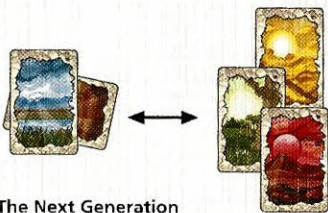
Regel

8



Nun darf der Spieler mit der niedrigsten Karte einen Farbwechsel durchführen. Aus den 3 restlichen Farbkarten darf er eine auswählen und sie gegen eine der beiden offenen Farbkarten austauschen. Die beiden offenen Farbkarten dürfen nicht miteinander getauscht werden.

9



### The Next Generation (Die nächste Runde)

Der Spieler mit der niedrigsten Karte aus der vorangegangenen Runde eröffnet die neue Runde und spielt eine Karte aus. Alle folgenden Runden laufen analog.

Was ist Theorie schon ohne die Praxis?  
Daher kommt hier unsere Beispielfrunde:

Regel

Benno als Letzter der Runde (er hat den höchsten Kometen gespielt) legt ebenfalls „Blau 12“, zieht 2 Karten nach und beendet damit diese Runde.

11

Für die Wertung ergibt sich folgende Reihenfolge:

1. Bei gleichen Karten ist die zuletzt gespielte Karte die höchste. Dagmar hat zwar ebenfalls Blau 12 gelegt, doch Benno hat mit der später gelegten gleichen Karte die Nase vorn.
2. Dagmar ist mit ebenfalls Blau 12 Zweite. Benno wählt aus den beiden offen liegenden Dino-Eiern eine Karte aus, die andere Karte geht an Dagmar. Beide müssen nun noch eine Karte aus dem Spiel geben. Dies ist entweder die oberste Karte ihres offenen Stapels (Blau 12) oder die oberste Karte des verdeckten Stapels. Anschließend drehen beide ihren offenen Stapel um und schieben die Karte(n) unter ihren verdeckten Stapel. Nachdem die ersten beiden Plätze vergeben sind, geht es nun um das Recht, die Reihenfolge der Farbkarten zu ändern.

Beispielfrunde

Carsten hält sich aus dem Kampf um die Dino-Eier heraus, spielt „Gelb 1“ und nimmt sich eine Karte.

13

Dagmar hat keine blauen Karten mehr auf der Hand, dafür aber den Chamaelosauraus, den sie quer über ihre Karte „Blau 12“ legt. Da sie zuletzt gespielt wurde, ist ihre Karte höher als die „Blau 12“ von Benno.

Anna als Letzte der Runde hat „Blau 12“ noch auf der Hand, die sie jetzt natürlich auch ausspielt.

Für die Wertung ergibt sich damit folgende Reihenfolge:

1. Auf den 4 Stapeln liegt oben dreimal „Blau 12“. Jetzt ist wichtig, welche Karte zuletzt gespielt wurde. Hier hat Anna die Nase vorn und darf sich ein Dino-Ei nehmen.
2. Dagmar hat sich mit dem Chamaelosauraus auf den zweiten Platz gerettet und nimmt das zweite Ei. Beide geben eine Karte ab und schieben die restlichen offenen Karten unter ihre verdeckte Stapel.

Beispielfrunde

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, dessen restliche Dinokarten die höchste Gesamtpunktzahl aufweisen.

Beispiel: Ein Spieler hat folgende Eier gesammelt:

1 x blau (1 Punkt), 2 x grün (2x2 = 4 Punkte) und 4 x rot (4x4 = 16 Punkte). Das ergibt 21 Punkte.

15

Regel

### Paläontologische Grundsätze (noch Fragen?)

Welche Karte ist die höchste?

Als höchste Karte gilt der höchste Wert der oben liegenden Farbkarte. Liegt keine Karte dieser Farbe aus, zählt der höchste Wert einer der drei nicht gewählten Farbkarten. Karten der unten liegenden Farbkarte gelten immer als niedrigste Karten. Bei gleichen Werten ist die zuletzt gespielte Karte die höchste.

Diese Regel trifft auch zu, wenn zum Schluss ausschließlich Karten der niedrigsten Farbe offen liegen.

Fragen

### Aus dem Dino-Leben gegriffen (Beispielfrunde)

10

Die Farbreihenfolge wurde mit Blau (höchste Farbe) über Braun (niedrigste Farbe) festgelegt.

Anna als älteste Spielerin beginnt und legt die Karte „Gelb 6“ (mit dem Symbol „Karten nachziehen“) vor sich ab. Sie nimmt sofort die beiden obersten Karten vom verdeckten Stapel auf die Hand.

Benno spielt „Blau 7“. Der abgebildete Komet kündigt das Ende der Runde an.

Carsten will erst einmal seine Kartenhand vergrößern. Er entscheidet sich für „Braun 8“ und zieht 3 Karten nach.

Dagmar sieht das Ende der Runde nahen und will bei der Vergabe der Dino-Eier dabei sein. Sie spielt „Blau 12“ und nimmt 2 Karten auf die Hand.

Nun ist Anna wieder an der Reihe. Da sie keine blauen Karten auf der Hand hat, spekuliert sie darauf, die Farbreihenfolge zu ändern und spielt „Braun 3“. Darauf ist zwar auch ein Komet abgebildet, doch da die Karte niedriger ist als „Blau 7“, bleibt er unberücksichtigt.

Beispielfrunde

3. Carsten ist mit Braun 8 Dritter und hat leider Pech gehabt.

12

4. Anna hat mit Braun 3 die niedrigste Karte gespielt. Carsten und Anna müssen nun ebenfalls eine Karte abgeben und ihren offenen Stapel unter ihren verdeckten schieben. Zuerst darf Anna die Farbreihenfolge ändern. Da sie viele grüne Karten auf der Hand hat, tauscht sie die blaue gegen die grüne Farbkarte aus. In der nächsten Runde ist also Grün die höchste Farbe.

Die Runde ist zu Ende. Nun werden zwei neue Dino-Eier aufgedeckt. Anna als Letzte der Vorrunde eröffnet mit dem Ausspielen einer Karte.

Wie aber wäre die Runde gelaufen, wenn Anna statt ihrer letzten Karte „Braun 3“ die Karte „Blau 7“ gespielt hätte? Benno hat zwar ebenfalls diese Karte vor sich liegen, doch ist jetzt Annas Karte die zuletzt gespielte und dadurch höher. Die Runde geht nun weiter bis zu ihr.

Benno spielt „Blau 12“ und zieht 2 Karten nach.

Beispielfrunde

3. Benno zieht ein trauriges Gesicht, denn er ist trotz hoher blauer Karte nur auf dem dritten Platz gelandet.

14

4. Für Carsten hat sich das Heraushalten gelohnt. Er hat die niedrigste Karte vor sich liegen. Er ist damit zwar Letzter der Runde und dürfte eine Farbkarte tauschen. Doch er verzichtet darauf, denn er hat mitgezählt, dass seine Mitspieler keine hohen blauen Karten mehr auf der Hand haben können. Er hat sich klug zurückgehalten und könnte in der nächsten Runde ohne viel Aufwand mit blauen Karten zu Dino-Eiern kommen.

### Und was bleibt? (Spielende und Wertung)

Das Spiel endet nach 12 Runden, wenn jeder Spieler nur noch 5 Karten zur Verfügung hat. Punkte erhält jeder Spieler abhängig von der Anzahl der Eierkarten. Hat man mehrere Karten einer Eiersorte gesammelt, wird die Anzahl dieser Karten mit sich selbst multipliziert. Anschließend werden die Punkte der verschiedenen Karten addiert. Sieger ist der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis.

Beispielfrunde

Regel

Welche Karte ist die niedrigste?

16

Als niedrigste Karte gilt der niedrigste Wert der unten liegenden Farbkarte. Liegt keine Karte dieser Farbe aus, zählt der niedrigste Wert einer der drei nicht gewählten Farbkarten. Bei gleichen Werten ist die zuerst gespielte Karte die niedrigste (da die zuletzt gespielte Karte immer die höhere ist).

Was passiert, wenn eine Runde endet und jeder die gleiche Karte gespielt hat?

Ganz einfach: Die zuletzt gespielte Karte ist die höchste, die zuerst gespielte die niedrigste.

Dürfen mehrere Karten „Kometenschauer“ in einer Runde gespielt werden?

Ja. Auch hier gilt: Die zuletzt gespielte Karte ist die höchste.

Dürfen mehrere Karten „Chamaelosaurus“ in einer Runde gespielt werden?

Ja.

Fragen



Darf man den „Kometschauer“ als erste Karte legen?

17

Ja.

Darf man den „Chamaelosaurus“ als erste Karte legen?

Prinzipiell ja. Es hat aber wenig Sinn, da die Karte keinen eigenen Wert besitzt.

Darf man den „Chamaelosaurus“ auf den „Kometschauer“ legen?

Prinzipiell ja. Da der „Kometschauer“ allerdings den Wert „0“ besitzt, nimmt auch der „Chamaelosaurus“ diesen Wert an.

Was passiert, wenn man nur noch eine oder keine Handkarte mehr hat?

Wer nur noch eine Handkarte hat, darf alternativ auch die oberste Karte seines verdeckten Stapels aufdecken. Wer keine Handkarte mehr hat, muss die oberste verdeckte Karte aufdecken.

Fragen

Was geschieht, wenn ein Spieler bemerkt, dass er vergessen hat, eine Karte abzugeben?

18

Fragen

In diesem Fall wird die oberste Karte seines verdeckten Stapels weggelegt.

Für unzählige Testrunden, Anregungen und Vorschläge bedanken sich Autor und Verlag bei Marcel-André Casasola Merkle, Carsten Grebe, Birgit Irgang, Walter Scholz, Stefan Schwarz, Albert Wolf, und den begeisterten Spielern von der Würzburger Spielerlei.

© 1999 Hans im Glück Verlags-GmbH

Haben Sie Anregungen, Fragen oder Kritik?  
Schreiben Sie an unsere E-Mail-Adresse:  
glueck@cubenet.de

oder per Post:  
Hans im Glück Verlag  
Birnauerstr. 15  
80809 München  
Fax: 089/302336

Hinweise zum Spiel, zum Autor und über unser weiteres Programm finden Sie im Internet auf unserer Homepage:  
<http://www.hans-im-glueck.de>

#### Ablauf einer Runde:

1. Reihum je eine Dinokarte ausspielen. Je nach Symbol
  - Karte(n) nachziehen
  - mit Komet letzte Runde einläuten
2. Bei Rundenende Reihenfolge feststellen
  - höchste Karte: ein Ei aussuchen
  - zweithöchste Karte: das zweite Ei nehmen
  - niedrigste Karte: Recht auf Farbwechsel und Startspieler für neue Runde
3. Eine Karte weglegen – entweder die oberste Karte
  - vom offenen Stapel oder
  - vom verdeckten Stapel
4. Spieler mit niedrigster Karte darf eine Farbkarte austauschen
5. Zwei neue Eier aufdecken
6. Ausspielen zur neuen Runde