

DINO TWIST

The title 'DINO TWIST' is rendered in a large, bubbly, blue font with white outlines. The letters are set against a background of yellow and orange stripes. Silhouettes of various dinosaurs, including a T-Rex, a long-necked dinosaur, and a pterosaur, are visible behind the title.

SPIELREGELN





7+



2-6



15 min

Zweck des Spiels

Bergen Sie die Karten der stärksten Dinos, sammeln Sie die Karten der Langkrallen-Dinos oder bevölkern Sie Ihre Insel so schnell wie möglich. Entscheiden Sie sich, bevor die Insel Twist zerstört wird !

Die Insel Twist liegt in den letzten Zügen. Eine Katastrophe folgt auf die andere und Meteoriten fallen vom Himmel. Nur die stärksten Dinosaurier finden einen Platz auf den benachbarten Inseln.

Material

- **108 DINO-Karten**
verteilt auf 4 verschiedene Arten (Aqua, Carni, Herbi und Voli), jeder Dino ist in 3 Exemplaren vorhanden. Die Dino-Karten haben Stärkewerte von 2 bis 10.
- **25 EREIGNIS-Karten**
- **32 AUFBAU-Karten** davon :
 - 1 Karte Insel Twist
 - 12 Inselkarten der Spieler
(6 T-Rex, 6 Klein-Rex)
 - 6 Friedhofkarten
 - 8 Baby-Dino-Karten
(2 Aqua, 2 Carni, 2 Herbi, 2 Voli)
 - 3 Insel-Bonus-Karten
(mit Werten +10, +5, +3)
 - 1 Krallen-Bonus-Karte (mit Wert +7)
 - 1 Karte « Großer Stein »



DINO - Karten



Aqua



Carni



Herbi



Voli



EREIGNIS- Karten



AUFBAU- Karten



Insel Twist



Insel T-Rex



Insel Klein-Rex



Friedhof



Grosser Stein



Baby Dino



Bonus
Insel



Langkrallen-
Bonus



AUFBAU

1

Bilden Sie einen Stapel von 10 Ereigniskarten aus den 25 vorhandenen Karten. Legen die Karte „Großer Stein“ unter diesen Haufen. Oberhalb dieses Haufens legen Sie die Karte der Insel Twist. Alle Karten sind offen gestapelt. Die restlichen 15 Ereigniskarten werden wieder in der Schachtel verstaut.

2

Rund um den Haufen legen Sie die Baby-Dino-Karten an die Stellen, die ihren Familien entsprechen (siehe nebenstehendes Schema: (die beiden 2 Voli-Karten auf den Berg und die Felsen, die 2 Carni-Karten auf den Dschungel und die Wüste, die 2 Herbi-Karten auf den Fluss und den Hügel und die 2 Aqua-Karten auf den Strand und das Meer).

3

Jeder Spieler erhält ein Blatt aus 7 Dino-Karten und einer Inselkarte sowie eine Friedhofkarte, die er vor sich hinlegt. Wenn ein Spieler 5 Dino-Karten derselben Art hat, muss er sein Blatt so oft wie nötig erneuern. **Es ist wichtig, dass jeder Spieler seine Inselkarte in derselben Richtung wie die Insel Twist hinlegt**, damit alle Inseln gut überblickt werden können. Die verbleibenden Insel- und Friedhofkarten werden wieder in die Schachtel geräumt.

4

Bilden Sie einen Haufen mit den verbleibenden Dino-Karten. Lassen Sie daneben einen Platz für die abgelegten Karten.

5

Die Bonuskarten werden in Reichweite auf dem Tisch platziert.

Variante Klein-Rex

Eine einfachere Spielvariante auf der Insel Twist !

Wenn Sie mit jüngeren Kindern spielen, nutzen Sie vorrangig die Klein-Rex-Inselkarten. Sie müssen die entsprechenden Lebensräume zwischen der Insel Twist und der Inseln der Spieler und auch die Arten nicht berücksichtigen.

Sie können die Dino-Karte also überall auf Ihrer Insel ablegen! Sie können auch die beiden Inseltypen mischen : die älteren Spieler spielen mit der T-Rex-Insel, die jüngeren mit der Klein-Rex-Insel.



1



+



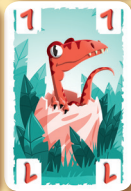
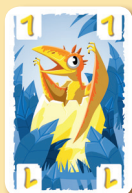
+



Insel Twist

2

Insel des Spielers



Ablage



5

ABLAUF EINER RUNDE



SIMULTANE ETAPPE

1 EREIGNISSE

Die erste Karte des Ereignis-Haufens wird abgelegt (außer in der ersten Runde), und gibt damit eine neue Karte frei, deren Wirkung sofort eintritt.

2 VORBEREITUNG

Um seine Insel mit den Dinos der Insel Twist zu bevölkern, bereitet jeder Spieler vor ihm und verdeckt eine oder zwei Dino-Karten aus seinem Blatt vor. Der oder die angreifenden Dinos müssen immer stärker sein, als der auf der Insel Twist angegriffene Dino.

3 BEGIN DES KAMPFES UND GLEICHSTAND

Die vorbereiteten Dino-Karte werden aufgedeckt und Gleichstände geregelt.

ETAPPE DES JEWEILIGEN SPIELERS in aufsteigender Reihenfolge

4 ANGRIFF AUF DIE INSEL TWIST

Einer nach dem anderen werden die aufgedeckten Dinos vom schwächsten bis zum stärksten die Dinos der Insel Twist angreifen.

5 BEVÖLKERUNG SEINER INSEL

Der besiegte Dino wird unter Einhaltung der Lebensräume auf die Insel des Spielers geborgen.

6 KARTEN NACHZIEHEN

Der Spieler greift aus dem Haufen eine oder zwei Karten, um wieder ein Blatt von 7 Karten zu halten.



SIMULTANE ETAPPE

1 EREIGNISSE

Bei jeder Runde außer der ersten hebt der Spieler mit den längsten Nägeln (Krallen) die Karte auf dem Ereignis-Haufen ab, so dass die nächste Ereignis-Karte sichtbar wird. Das Ereignis gilt für alle Spieler.

2 VORBEREITUNG

Alle Spieler bereiten simultan eine Dino-Karte oder ein Duo (zwei Karten) aus ihren Blättern vor und legen sie verdeckt vor sich hin. Wenn ein Spieler ein Duo spielen möchte, müssen beide Dinos zur gleichen Art gehören. Spielt ein Spieler ein Duo, werden die Stärken addiert.

Beispiel: Wenn Lisa einen Carni der Stärke 4 und einen Carni der Stärke 8 wählt, erhält sie einen Carni der Stärke 12.

ANMERKUNG

Für den Fall, dass ein Spieler keinen stärkeren Dino bergen kann, als er bereits besitzt, und nur in diesem Fall, kann er, anstatt seine Karten auf den Tisch zu legen, zwei Karten seines Blattes auf seinen Friedhof legen. Jede auf diese Weise abgelegte Karte bringt bei Spielende 2 Punkte.

3 BEGINN DES KAMPFES UND GLEICHSTAND

Die Spieler decken ihre Karten simultan auf. Die Dinos treten in den Kampf. Wenn mehrere Spieler einen Dino (oder ein Duo) der gleichen Art und Stärke aufdecken, annullieren sie sich. Die Dino-Karten werden in diesem Fall verdeckt auf die Friedhofskarte gelegt und bringen den Spielern am Spielende jeweils 2 Punkte pro Karte.



Beispiel eines Duells : Celian spielt ein Herbi-Duo der Stärke 4 und der Stärke 2. Marilys spielt ihrerseits einen Herbi der Stärke 6. Beide haben eine identische Stärke: die 3 Dino-Karten werden abgelegt und bringen beiden Spielern zum Spielende 2 Punkte pro Karte.

ANMERKUNG

Auf dem Friedhof werden nur die Dino-Karten platziert, die sich annulliert haben oder diejenigen, die abgelegt werden, wenn man keinen stärkeren Dino bergen kann...

ETAPPE DES JEWELIGEN SPIELERS in aufsteigender Reihenfolge

Die Spieler, denen noch Dinos bleiben, spielen dann nacheinander und in AUFSTIEGENDER REIHENFOLGE vom schwächsten bis zum stärksten Dino. Sie führen die folgenden 3 Aktionen durch: angreifen, ihre Insel bevölkern und ihr Blatt auffüllen. **Wenn 2 Spieler über Dinos der gleichen Stärke aber verschiedener Arten verfügen, spielen sie gleichzeitig.**

4 ANGRIFF AUF DIE INSEL TWIST

Der Spieler mit dem schwächsten Dino (aber dem schnellsten) greift als erster an. **Er kann nur einen Dino derselben Art und mit einer geringeren Stärke angreifen.** Der angreifende Dino ersetzt den Dino auf der Insel Twist. Wenn ein Duo angreift, wird der schwächere Dino auf die Insel Twist gelegt, der stärkere wird sofort abgelegt.

Beispiel : Wenn Emilie ein Voli-Duo mit einer Gesamtstärke 7 spielt, das aus einem Voli der Stärke 5 und einem Voli der Stärke 2 besteht, und damit einen Voli der Stärke 6 auf der Insel Twist angreift, lässt sie den Voli der Stärke 2 auf der Insel und wirft ihren Voli der Stärke 5 ab.



5 BEVÖLKERUNG SEINER INSEL

Der besiegte Dino wird durch den Spieler geborgen und auf seine Insel gelegt, wobei folgende Regel gilt: Der besiegte Dino muss auf einen identischen Lebensraum gelegt werden wie sein ursprünglicher Lebensraum.

Beispiel : Ein in den Bergen der Insel Twist gefangener Voli muss auf die Berge der Insel des Spielers gelegt werden.



ANMERKUNG

Ein Spieler kann **IMMER** einen auf seiner Insel befindlichen Dino durch einen stärkeren oder schwächeren Dino ersetzen. Der ausgetauschte Dino wird abgelegt.

EMPFEHLUNG : Um einen späteren Aufbau zu erleichtern, legen Sie die abgeworfenen Baby-Dino-Karten in ihre Schachtel.

6 KARTEN NACHZIEHEN

Jeder Spieler nimmt so viele Karten auf, bis er wieder ein Blatt von von 7 Karten hält. Wenn der Haufen aufgebraucht ist, mischen Sie die abgelegten Karten und bilden Sie einen neuen Haufen.



EREIGNISKARTEN



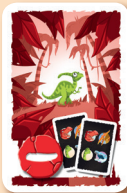
METEORITENEINSCHLAG

Bei dieser Runde können der oder die betroffenen Lebensräume nicht bespielt werden. **Für eine bessere Sichtbarkeit raten wir Ihnen, während der Runde die verdeckte Seite der Dino-Karte(n) aufzudecken, die sich auf dem oder den zerstörten Lebensräumen der Insel Twist befinden.**



NIEMALS 2 OHNE 3

In dieser Runde können Sie bis zu drei Karten derselben Art spielen.



ALLEIN AUF DER WELT

In dieser Runde können Sie kein Duo spielen.



FURIE

In dieser Runde dürfen Sie, wenn Sie einen Dino oder ein Duo der entsprechenden Art spielen, +3 zu Ihrem Angriff hinzuzählen. Berücksichtigen Sie die so gewonnene Stärke bei der Reihenfolge der Angriffe.

Beispiel : ein Duo der Stärke 7 (3+4) wird zu einem Duo der Stärke 10. Es greift NACH einem Dino der Stärke 9 an.



GEMETZEL

In dieser Runde dürfen Sie, wenn Sie einen Dino oder ein Duo der entsprechenden Art spielen, +2 zu Ihrem Angriff hinzuzählen.



VULKANAUSBRUCH

Werfen Sie Ihre Vulkankarte ab und gehen Sie direkt zum nächsten Ereignis weiter. Wenn diese Karte in der letzten Runde aufgedeckt wird, ist das Spiel sofort zu Ende.



ERDBEBEN

In dieser Runde kann der gefangene Dino auf den einen oder den anderen Lebensraum seiner Art gestellt werden. Die Erdbebenkarte hat auf den Inseln Klein-Rex keine Auswirkungen.

Beispiel : Ein in der Wüste der Insel Twist gefangener Carni kann in der Wüste ODER dem Dschungel der Insel des Spielers abgestellt werden.



TORNADO

Wenn Sie diese Karte ziehen, tauschen Sie sämtliche Dinos jeder Art auf der Insel Twist aus.

Beispiel : der Aqua vom Strand wird durch den Aqua des Meeres ersetzt, der Herbi vom Hügel durch den vom Fluss...



NEUER WURF

Wenn diese Karte aufgedeckt wird, kann jeder Spieler sofort bis zu 3 Karten abwerfen und neue aufnehmen.



UNTERSTÜTZUNG

In dieser Runde können Sie ein Dino-Duo aus verschiedenen Arten spielen. Wenn Sie Ihre Karten aufdecken, wählen Sie die angreifende Art. Lassen Sie den Dino der angreifenden Art auf der Insel Twist.

Beispiel : Lise entscheidet sich für den Angriff auf einen Carni der Stärke 7. Sie legt einen Carni der Stärke 3 und einen Aqua der Stärke 5 vor sich hin. So erhält sie ein Carni-Duo der Stärke 8.

BONUSKARTEN



BEVÖLKERUNG SEINER INSEL

Der erste Spieler, der einen Dino auf jedem seiner Lebensräume liegen hat, gewinnt die Insel-Bonuskarte +10 Punkte. Der Zweite gewinnt die Bonuskarte +5 Punkte und der Dritte die Karte +3 Punkte. Diese Punkte werden nach Abschluss des Spiels zu den Gesamtpunkten hinzu gezählt.

Sollten mehrere Spieler ihre Inseln während der gleichen Spielrunde beenden, gewinnen alle den Bonus.





LANGE KRALLEN

Einige der Dino-Karten zeigen unter der Stärke des Dinos ein Krallen-Symbol. Das sind die Langkrallen-Dinos. Der Spieler mit den meisten Langkrallen-Dinos auf seiner Insel bei Spielende gewinnt die Langkrallen-Karte, die ihm weitere 7 Punkte einbringt. Sollten mehrere Spieler die gleiche Anzahl an Langkrallen-Dino-Karten haben, gewinnen sie alle 7 Punkte.





ENDE des Spiels

Das Spiel endet, sobald die Karte « Großer Stein » aufgedeckt wird. Jeder Spieler wirft die Karten in seinem Blatt ab und addiert die Dino-Stärken auf seiner Insel, die eventuell gewonnenen Boni und die 2 Punkte pro Karte auf dem Friedhof. Der Spieler mit der höchsten Punktzahl gewinnt das Spiel.

Wenn mehrere Spieler am Ende des Spiels dieselbe Punktzahl erreicht haben, teilen sie sich den Sieg.

Nachweise

Ein Spiel von **Bertrand Arpino**

Illustriert von **Stéphane Escapa**

Grafikdesign **Lise Escapa**

Der Dank von Bertrand :

Ich widme dieses Spiel meinen Kindern.
Ich danke meiner Frau für die
unerschütterliche Unterstützung,
meiner Familie und meinen Freunden.
Vielen Dank auch an Sie, die Sie dieses
Spiel gekauft haben, mit der Hoffnung,
dass Sie viel Spaß haben werden.

Der Dank von Stéphane :

Vielen Dank an Bertrand für sein Vertrauen,
Lise für ihre Geduld, meine Eltern für ihre
Unterstützung, die Freunde von der Cal
für ihren Rat, Marie und Faouzi für ihre
unverzichtbare Hilfe, die Teams von
Archi-Chouette und von Ukronium,
außerdem an die Tester, Charline, Nico,
Sylvain und an alle, die dieses Spiel in
den Händen halten.



Dino-Twist ist ein Spiel der
BankiiiZ Editions

3, rue de nuits

69004 Lyon - Frankreich

© BANKIII Z EDITIONS 2015

Alle Rechte vorbehalten

DINO TWIST

Die AQUA



Stärke 1
Ichthyostega



Stärke 2-3-4
Mosasaurus



Stärke 5-6-7
Ichthyosaurus

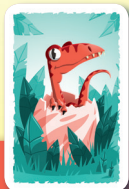


Stärke 8-9
Elasmosaurus



Stärke 10
Kronosaurus

Die CARNI



Stärke 1
Compsognathus



Stärke 2-3-4
Dilophosaurus



Stärke 5-6-7
Velociraptor



Stärke 8-9
Spinosaurus



Stärke 10
Tyrannosaurus

Die HERBI



Stärke 1
pachycephalosaurus



Stärke 2-3-4
Parasaurolophus



Stärke 5-6-7
Stegosaurus

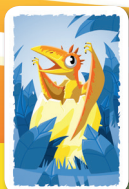


Stärke 8-9
Triceratops



Stärke 10
Brachiosaurus

Die VOLI



Stärke 1
Nemicolopterus



Stärke 2-3-4
Anurognathus



Stärke 5-6-7
Microraptor



Stärke 8-9
Quetzalcoatlus



Stärke 10
Pteranodon