

Dino Detektive - KSR

Jeder Spieler erhält 1 Übersichtskarte, einen Satz von 4 Bewegungskarten einer Farbe und die 3 Figuren dieser Farbe.

Forscher auf Startfeld "Geländewagen", Assistentin auf "Zelt", Hund auf "Hundedecke".
Fundstücke mischen und verdeckt in mehreren Stapeln bereitlegen.

Ruhmesmarker, Bonuskarten und Farbwürfel bereitlegen. Startspieler ermitteln.

Ablauf eines Durchganges:

1) Fundstücke verteilen:

- Der Startspieler würfelt mit den beiden Farbwürfeln und legt danach auf jedes freie farbige Knochenkreuz (Fundort) der gewürfelten Farbe/n ein Fundstück, aber nur, wenn keine Figur - von wem auch immer - in der Parzelle steht.
- Zeigen beide Würfel die gleiche Farbe, werden nur Fundstücke dieser Farbe gelegt.
- Sollten aber nicht genug Fundstücke zum Verteilen vorhanden sein, wird in Reihenfolge der Parzellen (ab 1 beginnend) belegt.

2) 1 Aktion wählen:

Der Startspieler beginnt, dann geht es weiter im Uhrzeigersinn mit je 1 Aktion.
Es wird solange reihum gespielt, bis niemand mehr Fundstücke einsammeln kann.
Wer am Zug ist, wählt ...

a) ENTWEDER Figuren bewegen und Fundstücke offenlegen:

- Jeder Spieler hat zunächst 4 Bewegungskarten (je 1 bis 3 Bewegungspunkte) auf der Hand.
- Jede Bewegung in eine angrenzende Parzelle kostet 1 Bewegungspunkt.
Man darf in seinem Zug beliebig viele Karten spielen und die Bewegungspunkte beliebig auf seine Figuren (Forscher, Assistentin, Hund) verteilen.
Überzählige Bewegungspunkte darf man verfallen lassen.
- Ausgespielte Bewegungskarten bleiben bis zum Ende des Durchganges vor den Spielern liegen.
Am Ende einer Bewegung darf keine Figur
 - auf den Startfeldern ("Geländewagen" usw.) stehen. Darüberziehen = OK.
 - auf einer Parzelle stehen, auf der schon eine eigene Figur steht.
- Endet die Bewegung der Figur "Forscher" auf einer Parzelle mit verdeckten Fundstücken, muss der Spieler alle Fundstücke dieser Parzelle offenlegen.
"Assistentin" bzw. "Hund" können keine Fundstücke offenlegen.

b) ODER Fundstücke einsammeln:

- Der Spieler legt alle seine restlichen Bewegungskarten offen vor sich ab.
Er nimmt genau 1 offenes Fundstück aus einer Parzelle mit eigener Figur und legt dieses offen vor sich ab.
- Der Hund darf nur 1 Fundstück einsammeln, wenn mind. 1 andersfarbiger Forscher und/oder 1 Assistentin in der Parzelle anwesend ist.

Übersicht Fundstücke:

Farbe	Wert/Skel.	Skelette	Teile/Skel.	Fundstücke
blau	2	7	2	14
rot	2	7	2	14
grün	4	8	3	24
gold	6	7	4	28
grau	6	7	4	28

Ruhmespunkte:

- Es gibt 5 Arten von Saurierskeletten im Spiel.
Die einzelnen Teile haben kleine Zahlen für die Reihenfolge im Skelett.
- Sobald ein **Skelett komplett** ist, erhält der Spieler einen Ruhmesmarker der passenden Farbe zur Ablage darauf.
- Wer überhaupt das **erste Skelett einer Art** komplettiert, bekommt die passende Bonuskarte dazu, die soviel wert ist wie ein ganzes Skelett.
- Hat man **alle 5 Arten** als komplettes Skelett vor sich, erhält man einen Marker im Wert von 3 Punkten. Diesen Marker kann man nur einmalig erhalten.

Der nächste Spieler ist am Zug.

Ende Durchgang:

==> Sobald kein Spieler mehr ein Fundstück einsammeln kann.

- Jeder Spieler nimmt seine Bewegungskarten wieder auf die Hand.
- Der Startspieler wechselt nach links und beginnt einen neuen Durchgang.

Spielende:

Wurden die letzten Fundstücke auf dem Spielplan verteilt, ist der letzte Durchgang eingeleitet.

Sieger: wer danach die meisten Ruhmespunkte hat. Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.08.08

Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de