

# ROARING 20s

Keine Lust Regeln zu lesen? Schaut euch das Erklärvideo an:



roaring20s.deep-print-games.com

## Spielziel

Willkommen in den Goldenen Zwanzigern! Ihr konkurriert um die angesagtesten Dino-Gäste für eure glanzvolle Party. Jede Runde bietet ihr reihum auf einen Dino oder passt. Weil jeder Dino unterschiedliche Vorlieben hat, benötigt ihr entweder die richtigen Snacks, um ihn zu überzeugen, oder Klunker, um ihn zu bestechen. Das höchste Gebot gewinnt den Dino, während alle anderen eine neue Bietkarte aus der Auslage nehmen. Wer früher passt, hat die größere Auswahl. Überlegt euch daher gut, wie hoch ihr bietet und wann ihr passt.

Dein Ziel ist es, bei Spielende die meisten Siegpunkte zu haben. Du erhältst Punkte für jeden einzelnen Dino sowie für Pärchen und Drillinge. Gleichzeitig versuchst du, Dinos mit aufeinanderfolgenden Zahlen zu sammeln – denn für solche Reihen punktest du zusätzlich.

## Die Dinokarten (25 Stück):

Jeder Dino hat einen **Zahlenwert** von 1 bis 10. Es gibt jeden Dino 2-mal. Die Dinos mit den mittleren Zahlenwerten (4, 5, 6 und 7) gibt es sogar 3-mal. Zusätzlich gibt es einen Joker-Dino. Die Rauten am Rand zeigen, wie viele Exemplare eines Dinos es gibt.



Die **Sterne** oben rechts geben an, wie viele Siegpunkte ein Dino bei Spielende wert ist (1 bis 5). Je weiter ein Dino von den mittleren Zahlenwerten „entfernt“ ist, desto wertvoller ist er.

**Reihen:** Weitere Siegpunkte erhältst du, wenn deine Dinos am Spielende Reihen bilden:

- Als Reihe gilt jede Abfolge von drei oder mehr Dinokarten, deren Zahlenwerte lückenlos aufeinanderfolgen. Du darfst mehrere Reihen haben.
- Je länger eine Reihe ist (3er-Reihe, 4er-Reihe, ...), desto mehr Punkte ist sie wert.
- In jeder Reihe kannst du jeden Zahlenwert nur einmal verwenden. Hast du also mehrere Dinos mit der gleichen Zahl, kannst du nur einen von ihnen pro Reihe verwenden.
- Bis zur Schlusswertung darfst du deine Reihen jederzeit neu anordnen.



Mit einem **Joker** kannst du einen fehlenden Dino (mit einem beliebigen Zahlenwert von 1 bis 10) in einer Reihe ersetzen.

## Die Bietkarten (85 Stück):

Jede Bietkarte hat einen Wert von 1 bis 5. Ihr verwendet sie, um auf Dinos zu bieten, entweder mit **Snacks** ODER mit **Klunkern**. Es gibt drei Arten von Snacks (Drink, Spieß, Lavacake) und auf jedem Dino ist abgebildet, mit welchen Snacks ihr ihn überzeugen könnt. Alternativ lässt sich jeder Dino mit prächtigen Klunkern bestechen.



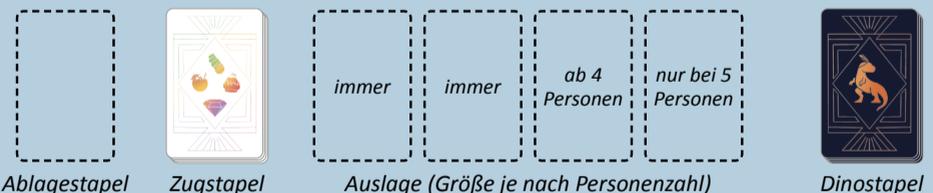
## Die Meins- und die Übersichtskarten (je 5 Stück):

Mit den Meins-Karten zeigt ihr in den Runden an, dass ihr gepasst habt. Auf der Rückseite ist ein Joker, den ihr euch in der Schlusswertung „erkaufen“ könnt. Die Übersichtskarten zeigen für jeden Dino an, wie viele Exemplare und Sterne dieser hat und welche Snacks er mag. Auf der Rückseite ist die Schlusswertung aufgeführt.



## Spielvorbereitung

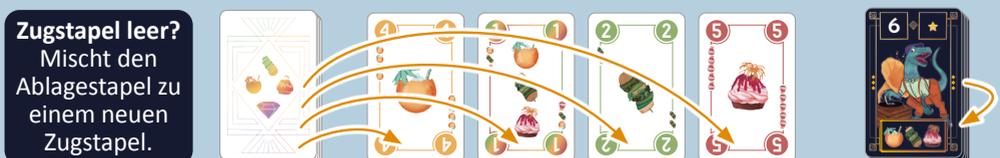
- ▶ Nehmt euch jeweils **1 Meins-Karte** und **1 Übersichtskarte** der gleichen Farbe.
- ▶ Mischt alle Bietkarten und legt sie als **Zugstapel** verdeckt in die Tischmitte. Lasst neben dem Zugstapel ausreichend Platz für einen **Ablagestapel** und eine **Auslage**. Die Auslage benötigt Platz für 1 Karte weniger als Personen mitspielen.
- ▶ Mischt alle Dinokarten und legt sie als **Dinostapel** verdeckt neben die Auslage. Je nachdem, zu wievielt ihr spielt, legt ihr dann noch Karten vom Dinostapel unbesehen in die Schachtel zurück: 3 Karten bei 3 Personen, 2 Karten bei 4 Personen, 1 Karte bei 5 Personen.



- ▶ Zieht **5 Bietkarten** vom Zugstapel auf die Hand. Wer jetzt Karten im Gesamtwert von weniger als 10 hat, darf sie offen auf den Ablagestapel legen und 5 neue Bietkarten ziehen. Wiederholt das ggf., bis alle einen Gesamtwert von mindestens 10 auf der Hand haben.
- ▶ Bestimmt eine Startperson, die in der ersten Runde beginnt.

## Spielablauf

Gespielt wird über mehrere Runden. Zu Beginn jeder Runde deckt ihr die **oberste Karte des Dinostapels** auf. Dann deckt ihr **1 Karte weniger als Personen mitspielen vom Zugstapel** auf und legt sie offen in die Auslage (also 2/3/4 Karten im Spiel mit 3/4/5 Personen).



Die Startperson beginnt die Runde, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

## Spielablauf (Fortsetzung)

Wer an der Reihe ist, muss entweder **Bieten**, um ein höheres Gebot abzugeben, oder **Passen**. Dies geht so lange reihum weiter, bis alle außer einer Person gepasst haben.

### Bieten

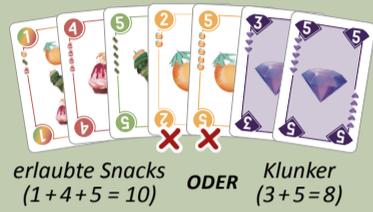
Du bietest, indem du eine Zahl nennst. Diese Zahl gibt an, wie viel du bereit bist, für den aufgedeckten Dino in Form von Bietkarten zu bezahlen. Du musst das aktuell höchste Gebot durch Ansagen einer **höheren Zahl** überbieten. Falls noch kein Startgebot abgegeben worden ist, darfst du ein beliebiges Startgebot von 1 oder mehr festlegen.

Du bietest entweder mit **Snacks ODER Klunkern**. Auf jedem Dino sind die erlaubten Snacks abgebildet, mit denen du ihn überzeugen kannst – diese darfst du beliebig kombinieren. Alternativ kannst du jeden Dino mit Klunkern bestechen. Du darfst jedoch **niemals** Snacks und Klunker kombinieren. *Beachte, dass auf den Joker-Dino nur mit Klunkern geboten werden kann.*



**Wichtig:** Du nennst immer nur eine Zahl. Du sagst nicht an, ob du Snacks oder Klunker bietest. Erst wenn du den Dino gewinnen solltest, musst du entscheiden, womit du dein Gebot bezahlst. Du darfst jedoch nie mehr bieten, als du tatsächlich bezahlen könntest.

**Beispiel:** Der Dino mit der Nummer 10 steht zum Gebot. Hedda beginnt und bietet 2. Peter kann oder möchte kein höheres Gebot abgeben und passt. Anni erhöht das Gebot direkt auf 4. Du erhöhst auf 5. Dann passt Hedda und Anni erhöht auf 6.



Du bist wieder an der Reihe. Mit deinen erlaubten Snacks kannst du auf maximal 10 erhöhen, weil du Spieße und Lavacakes kombinieren und die 1er-Karte für jede Snack-Art verwenden darfst. Deine zwei Drinks (2 und 5) sind leider nutzlos, weil der Dino diesen Snack nicht mag. Alternativ kannst du mit deinen Klunkern auf maximal 8 erhöhen (3+5).

**Sonderfall:** Habt ihr alle reihum gepasst, ohne dass ein Startgebot abgegeben worden ist, endet die Runde. Entfernt den aufgedeckten Dino aus dem Spiel und legt alle Bietkarten der Auslage auf den Ablagestapel. Beginnt eine neue Runde. Die Startperson bleibt dieselbe.

### Passen

Wenn du passt, steigst du aus der aktuellen Runde aus und darfst kein Gebot mehr abgeben. Reserviere dir eine noch **freie** Bietkarte in der Auslage, indem du deine Meins-Karte auf sie legst. Am Ende dieser Runde erhältst du diese von dir reservierte Bietkarte auf die Hand.



**Hinweise:** • Passen ist freiwillig. Falls du jedoch nicht höher bieten kannst, musst du passen.  
• Auch die Startperson darf passen.

### Ende der Runde

Sobald alle außer einer Person gepasst haben, endet die Runde.

**Die Person, die das höchste Gebot abgegeben hat, gewinnt den aufgedeckten Dino** und muss ihr Gebot mit Bietkarten von der Hand bezahlen. Sie wählt beliebig viele Bietkarten der **erlaubten** Snack-Arten ODER Klunker von ihrer Hand aus, bis deren **Summe** mindestens ihrem Gebot entspricht, und legt sie offen auf den Ablagestapel. Überzahlen ist erlaubt, es gibt jedoch kein „Rückgeld“. Dann nimmt sie den aufgedeckten Dino und legt ihn vor sich.

**Beispiel:** Du hast den Dino im obigen Beispiel mit einem Gebot von 8 gewonnen. Du könntest mit Snack-Karten bezahlen, womit du aber überzahlen würdest (4+5). Daher bezahlst du lieber mit deinen zwei Klunker-Karten (3+5), indem du sie auf den Ablagestapel legst.

**Alle anderen Personen** nehmen ihre reservierte Bietkarte aus der Auslage auf die Hand und legen ihre Meins-Karte wieder vor sich.

Im Anschluss beginnt eine neue Runde. Wer links von der Person sitzt, welche gerade die Dinokarte gewonnen hat, wird die **neue Startperson**.

## Spielende

Das Spiel endet nach der Runde, in der die letzte Karte des Dinostapels versteigert worden ist. Dann findet die **Schlusswertung** statt. Diese führt jede Person für sich wie folgt durch:

Zunächst **darfst** du genau eine Dinokarte wählen, von der du mehr als ein Exemplar besitzt, und sie aus dem Spiel entfernen. Du erhältst also keine Siegpunkte für diese Karte. Als Ausgleich darfst du jedoch deine Meins-Karte auf die Rückseite drehen und in Wertungsschritt 3 als Joker-Dino verwenden.

Werte dann deine Karten:

- Sterne:** Für jeden Stern auf deinen Dinokarten erhältst du 1 Siegpunkt (SP).
- Pärchen/Drillinge:** Für jedes Pärchen (zwei Dinokarten mit der gleichen Zahl) erhältst du 3 SP und für jeden Drilling (drei Dinokarten mit der gleichen Zahl) 6 SP. Joker kannst du hierfür nicht verwenden.
- Reihen:** Ordne deine Dinokarten zu möglichst langen Reihen an (siehe Kästen Reihen auf der Vorderseite). Werte dann jede Reihe gemäß ihrer Länge:
 

3er: 3 SP	4er: 6 SP	5er: 10 SP	6er: 15 SP
7er: 21 SP	8er: 28 SP	9er: 36 SP	10er: 45 SP
- Handkarten:** Schließlich erhältst du 1 SP für je zwei Karten, die du noch auf der Hand hast.

### Wertungsbeispiel für Anni:

Sterne auf Annis Dinokarten:  
4 + 0 + 2 + 1 + 1 + 4 + 5 = 17 SP

4er-Reihe: 6 SP      keine Reihe

1 Pärchen: 3 SP

5 übrige Handkarten: 5 / 2 = 2 SP

= 28 SP

*Anni hat einen ihrer 5er-Dinos entfernt, um ihre Meins-Karte als Joker zu nutzen.*

Wer insgesamt die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei Gleichstand vergleicht ihr eure Handkarten, der höhere Gesamtwert gewinnt. Immer noch Gleichstand? Dann teilt ihr euch den Sieg.



Zum Zusammenrechnen eurer Siegpunkte empfehlen wir die **Deep Print Games App**. Hier findet ihr virtuelle Wertungsblätter zu diesem und vielen weiteren unserer Spiele. Jetzt kostenlos im App Store und bei Google Play.

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: [www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team



**Spieldesign:** Leo Colovini | **Artwork:** Annika Heller  
**Entwicklung:** Sebastian Wenzlaff  
**Spielanleitung:** Sebastian Wenzlaff, Viktor Kobilke

**Vertrieb:**  
Pegasus Spiele GmbH,  
Am Straßbach 3,  
61169 Friedberg, Deutschland.



© 2024 Deep Print Games GmbH, Sieglindestr. 7,  
12159 Berlin, Deutschland. Alle Rechte vorbehalten.  
[www.deep-print-games.com](http://www.deep-print-games.com)

**Wir machen Spaß!**  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



**Pegasus Spiele**