



# DINODECK®



## Sisältö

43 dinosaurusaiheista korttia ja 5 erikoiskorttia (Asteroid, Volcano, Earthquake, Tsunami ja Tornado).

## Yleiset säännöt

Ennen peliä päätetään, pelataanko korttien symbolilla tai lukuarvoilla pelaajien iän ja taitotason mukaan.

Kierroksen aloittaa nuorin pelaaja. Vertailutilanteessa suurin luku tai symbolien määrä voittaa kaikkien muiden pelaajien kortit. Kierroksen voittaja saa kortit itselleen, ja voitetut kortit laitetaan voittopakkaan kuvapuoli ylöspäin. Kierroksen voittaja jatkaa aloittamalla seuraavan kierroksen. Asteroid-, Volcano-, ja Earthquake-erikoiskortit voittavat muut kortit aina automaattisesti.

Tasatilanteessa ominaisuuksia vertaillaan ylhäältä alas päin: jos esim. pituus on tasan, verrataan painoa. Jos nopeus on tasan, verrataan pituutta. Jos parhaat vertailtavat kortit ovat tasavahvoja, *kaikki* pelaajat saavat kortit itselleen.

## Pelin loppu

Kun kaikki kortit on pelattu, verrataan voitettujen korttien määrää joko laskemalla kortit tai vertaamalla pelaajien korttipinojen korkeutta. Voittaja on se, joka on onnistunut keräämään itselleen eniten kortteja.

## Yhden kortin peli (3-5-vuotiaat)

Kortit jaetaan tasan kuvapuoli alas päin pelaajien kesken. Kortteja ei katsota eikä oteta käteen. Nuorin pelaaja aloittaa ottamalla omasta pakastaan päälimmäisen kortin ja asettaa sen pöydälle kuvapuoli ylöspäin. Sitten hän päättää, pelaako pituutta, painoa vai nopeutta. Muut pelaajat ottavat korttipinoistaan päälimmäisen kortin ja vertaavat symbolien lukumäärää keskenään. Kierroksen voittaja jatkaa aloittamalla seuraavan kierroksen.

Vinkkejä: Taktisimillaan monen kortin peli ja klaanipeli ovat kaksinpeleinä! Vähentämällä erikoiskorttien määrää peleistä saa hieman taktisempia.

## Pelin tavoite

Pelissä pelaajat vertaavat dinosaurusten ja muiden otusten pituutta, painoa ja nopeutta ja yrityvät voittaa mahdollisimman paljon kortteja itselleen.

## Monen kortin peli (5+ -vuotiaat)

Kortteja jaetaan 3–10 kpl jokaiselle pelaajalle. Kortit pelaataan kädestä yksitellen, minkä jälkeen pelaajille jaetaan uudet kortit niin kauan, kuin kortteja riittää pakassa.

Aloitava pelaaja laittaa valitsemansa kortin pöydälle kuvapuoli alas päin ja kertoo, mitä ominaisuutta verrataan. Muut pelaajat valitsevat korttinsa ja asettavat samoin kortin kuvapuoli alas päin. Kortit avataan yhtä aikaa.

## Klaanipeli (7+ -vuotiaat) vain lukuarvoilla

Jokaiselle pelaajalle jaetaan neljä korttia. Pelaajat voivat aloittaa tai vastata aloitukseen pelaamalla useamman kortin kerrallaan, mikäli otukset kuuluvat samaan klaanin eli väiryryhmään. Klaanittomat kortit ovat dimetrodon ja erikoiskortit. Kortit ilman klaanitunnusta pelataan yksikerrallaan.

Pelissä pelaajat asettavat pelattavat korttinsa pöytään pelaaja kerrallaan myötäpäivään, ja lopuksi ne avataan yhtä aikaa. Klaanipelissä korttien ominaisuuksien lukuvat lasketaan yhteen, esim. kahden kortin nopeus 40 km/h + 45 km/h = 85 km /h. Kierros voidetaan korkeimella lukuarvolla tai lukuarvojen summalla.

Pakasta nostetaan kortteja siten, että pelaajilla on koko ajan neljä korttia kädestään niin kauan, kuin kortteja riittää. Ensimmäisenä kortteja nostaa edellisen kierroksen *aloittaja*, ja myötäpäivään seuraava pelaaja jatkaa. Kierroksen viimeisenä käden voittaja voittaa myös toisen pelaajan loput kortit, mikäli niitä jää yli.

## Clans & creatures

10 pcs: Ankylosaurus, Edmontosaurus, Kentrosaurus, Pachycephalosaurus, Parasauroplophus, Pentaceratops, Sauropelta, Stegosaurus, Styracosaurus & Triceratops.

7 pcs: Apatosaurus, Argentinosaurus, Barapasaurus, Brachiosaurus, Diplodocus, Patagotitan & Sauroposeidon.

7 pcs: Allosaurus, Carcharodontosaurus, Carnotaurus, Ceratosaurus, Concavenator, Giganotosaurus & Tyrannosaurus.

7 pcs: Compsognathus, Gallimimus, Microraptor, Parvicursor, Therizinosaurus, Utahraptor & Velociraptor.

3 pcs: Baryonyx, Spinosaurus & Suchomimus.

2 pcs: Pteranodon & Quetzalcoatlus.

6 pcs: Elasmosaurus, Kronosaurus, Leedsichthys, Megalodon, Mosasaurus & Shastasaurus.

6 pcs: Dimetrodon, Asteroid, Earthquake, Tornado, Tsunami & Volcano.



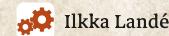
Welcome to the world of dinosaurs and other ancient animals!

No one knows exactly how big, what they looked like, and how fast they were, so the values and images shown on the cards cannot be considered scientifically accurate facts.

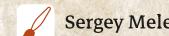


Thanks. Without you, this game would not exist: Väinö, Siiri, Saimi, Pinja, Juge, Mirja, Antti, Merja & Jussi, all 40 test families ❤️, Kapa, Kati, Jarmo, Tuomas, Anna-Mari, Grzegorz & Karoline from Fabryka Kart, ELV-keskus, Business Finland, Grafix and Freelance Graafikot FOT ry. + all the friends who have speculated and tested the game with us! Sergey's greetings to the other paleoartists: Ildar Gismatullin, Andrey Atuchin, Yaroslav Meshcheryakov and Dmitry Tokalchik.

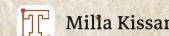
More different language versions of the rules at [hirmugames.com/rules](http://hirmugames.com/rules)



Ilkka Landén



Sergey Meleshin



Milla Kissaniitty

Designed in Finland

Printed in Poland  
by Fabryka Kart

dinodeck.cardgame

dinodeck.cardgame

info@hirmugames.com

www.hirmugames.com

DinoDeck & HIRMU are registered trademarks owned by HIRMU Games Oy. All rights reserved.



© 2022 HIRMU Games Oy





# DINODECK®



## Innehåll

43 kort med dinosaurustema och 5 speciellkort (Asteroid, Volcano, Earthquake, Tsunami och Tornado).

## Allmänna regler

Innan spelet börjar bör man bestämma om man spelar med kortens symboler eller siffrvärdet efter spelarnas ålder och skicklighet.

Den yngsta spelaren börjar spelrundan. Vid en jämförelsesituation vinner det högsta talet eller kortet med flest symboler alla andra spelarnas kort. Omgångens vinnare får alla kort och de kort man vunnit läggs i vinnarpacken med bildsidan uppåt. Omgångens vinnare fortsätter genom att börja nästa omgång. Speciellkorten Asteroid, Volcano och Earthquake vinner automatiskt alla andra kort.

*I en oavgjord situation jämför man uppifrån ner: om t.ex. längden är lika, jämför vikten. Om snabbheten är lika, jämför längden. Om de bästa korten som jämförs är lika starka så får alla spelarna sina egna kort till sig själv.*

## Spelets slut

När alla kort är spelade jämförs antalet kort som vunnits antingen genom att räkna korten eller genom att jämföra kortpackornas höjd. Vinnaren är den som har lyckats få mest kort till sig själv.

## Spel med ett kort (4-5-åringar)

Korten delas lika mellan alla spelare med bildsidan neråt. Korten tas inte upp och ska inte tittas på. Den yngsta spelaren börjar med att ta det första kortet från sin packe och lägger det på bordet med bildsidan uppåt. Efter det bestämmer hen om hen spelar på längden, vikten eller snabbheten. De andra spelarna tar det första kortet från sin packe och jämför symbolernas antal med varandra. Omgångens vinnare fortsätter med att börja nästa omgång.

**Tips:** Som dueller är spelet med många kort och klanspelet mest taktiska!  
Genom att minska antalet speciellkort blir spelen lite mer taktiska.

## Spelets mål

Spelarna jämför dinosauriernas och andra varelser längd, vikt och snabbhet och försöker vinna så många kort som möjligt till sig själv.

## Spel med många kort (från 5 år uppåt)

3-10 st. kort delas ut till alla spelare. Korten spelas en efter en och sedan delas det ut nya kort till spelarna så länge det finns kort i packen.

Spelaren som börjar lägger sitt valda kort på bordet med bildsidan neråt och berättar vilken egenskap som ska jämföras. De andra spelarna väljer sitt kort och lägger det likadant på bordet med bildsidan neråt. Korten vänds samtidigt.

## Klanspel (från 7 år uppåt) endast med siffrvärdet

Fyra kort delas ut till varje spelare. Spelarna kan börja med eller efter inlett spel fortsätta med att spela flera kort i taget om varelserna hör till samma klan, alltså färggrupp. De klanlösa korten är dimetrodon och speciellkorten. Kort utan klansymbol spelas en i taget.

Spelarna lägger sina kort de ska spela på bordet med sida mot spelare i gången, till slut vänds de samtidigt. I klanspelet adderas siffrvärdet av kortens egenskaper, t.ex. två kort snabbhet 40 km/h + 45 km/h = 85 km/h. Omgången vinnas med det högsta siffrvärdet eller med summan av siffrvärdet.

Från packen lyfts det upp kort så att spelaren hela tiden har fyra kort i handen så länge korten räcker. Spelaren som börjat förra omgången lyfter kort först och sedan fortsätter man med sida mot spelare i gången. Vinnaren av sista handen i omgången vinner även andra spelarens sista kort om det blir kort över.



# DINODECK®



## Contents

43 dinosaur themed cards and 5 special cards (Asteroid, Volcano, Earthquake, Tsunami and Tornado).

## General Rules

It is decided before starting the game if it is to be played using the symbols or the numerical values, according to the ages and skill levels of the players.

A game round is started by the youngest player. When comparing cards against each other the greatest numerical value or amount of symbols on the attribute compared beats the cards of the other players. The winner of a round collects all the cards and places them in his or her victory stack face up. The winner of the round continues the game, beginning a new round. The Asteroid, Volcano and Earthquake special cards always beat other cards automatically.

*In the event of a draw when comparing an attribute on the cards, the other attributes are compared against each other, starting from the top: e.g., if lengths compared are equal, weights are compared; if speeds are equal, lengths are compared. If the best cards to compare are equally strong each player gets to keep their card.*

## The End of the Game

When all the cards have been played and placed into victory stacks, the number of cards in each victory stack is measured by either comparing the heights of the stacks of each player or by counting the cards. The winner of the game is the player that managed to collect the most cards in his victory stack.

## One Card Game (4-5-year old players)

The cards are dealt evenly face down among the players. The cards are not to be looked at or picked up. The youngest player begins the game by picking up the top card of his deck and placing it on the table, face up. Then the player decides whether to play the length, weight or speed of the card. The

**Tips:** The game is at its most tactical when playing The Multi-card Game and The Clan Game with two players! Reducing the number of special cards in the deck also makes the games somewhat more tactical.

## Goal of the Game

The players compare the lengths, weights and speeds of dinosaurs and other creatures, each player trying to win as many cards for themselves as possible.

other players then pick the top cards of their decks, and the number of symbols concerning the attribute played are compared. The winner of the round begins the next round.

## Multi-card Game (5+ -year olds)

3-10 cards are dealt to each player. Cards are played one by one from their hands until the hands are empty, at which point new cards are dealt from the deck to each player as long as there are cards in the deck.

The starting player places a card of face down on the table, stating which attribute is to be compared. The other players then select their cards, placing them face down on the table as well. The cards are revealed at the same time.

## The Clan Game (7+ -year olds) with numerical values only

Four cards are dealt to each player. Players may begin a round or respond by playing more than one card at a time, if all the creatures played belong to the same clan (colour group). The special cards and Dimetrodon are clanless cards. Cards without a clan symbol are played one at a time.

Players place their card(s) to be played on the table one player at a time, proceeding clockwise, and when done the cards are revealed at the same time. The numerical values compared are added together, e.g. the speeds 40 km/h + 45 km/h of the two cards played equal 85 km/h. The highest numeric value or the sum of numerical values wins the round.

Cards are then drawn from the deck so that each player always holds four cards in their hand for the duration of the game as long as there are cards in the deck. The player to draw first is the player that started the previous round, and the drawing of cards proceeds then clockwise. The winner of the last round collects the leftover cards in the other player's hand.