

AUF DER FLUCHT VOR TYRANNOSAURUS

Das spannende Dinosaurier-Spiel



SPIELINFO

Spieltyp: spannendes
Dinosaurier-Brettspiel

Spielerzahl: 2 - 4

Altersempfehlung: 7 - 88

Spieldauer: ca. 30 Minuten

Spielautoren: Los Rodriguez

Taktik ○○○●○○○ Glück

Der gefürchtete Tyrannosaurus greift wieder an! Jetzt heißt es flüchten für die friedliebenden Pflanzenfresser. Andererseits müssen sie sich immer wieder in Gefahr begeben und weiter in den unübersichtlichen Dschungel vordringen, um noch Futterplätze mit ihren Lieblingsspeisen zu finden. Der Kampf ums Überleben ist hart und das Nahrungsangebot knapp.

Taucht ein in die faszinierende Welt der Dinosaurier und erweckt sie erneut zum Leben!

SPIELZIEL

In diesem Spiel muß sich jeder Spieler anstrengen, seinen Dinosaurier überleben zu lassen, indem er seine "Speisekammer" weiter auffüllt. Wer aber in Panik gerät oder aber Tyrannosaurus bzw. einen Konkurrenten trifft, verliert einen der begehrten Bäume. Wer am Schluß den größten Vorrat hat, gewinnt das Spiel.

SPIELMATERIAL

- 1 Spielplan
- 5 Dinosaurier
- 32 Bäume
- 37 Figurenhalter
- 36 Aktionskarten
- 4 Pfadweiser
- 4 Zeiger
- 4 Kunststoff-Nieten
- 4 Übersichtskarten
- 1 Dino-Knochen
- 1 See-Plättchen
- 1 Vulkan-Plättchen
- 1 Spielanleitung

VOR DEM ERSTEN SPIEL

müssen alle Teile vorsichtig aus den Stanztafeln herausgedrückt werden. Auf den Pfadweisern werden die farblich passenden Zeiger (s. Rückseite der Tafeln) mit Hilfe der Kunststoff-Nieten befestigt. Die Dinosaurier und alle Bäume werden in die Halter gesteckt.

SPIELVORBEREITUNG

- **Der Spielplan** wird in der Mitte des Tisches ausgebreitet.
- **Der See** und der **Vulkan** werden erst einmal auf die dafür vorgesehenen Felder gelegt (s. Abb.1).
- **Die Aktionskarten** werden farblich auseinandersortiert. Jeder Spieler bekommt einen Kartensatz zugeteilt. Er nimmt sich den **entsprechenden Dinosaurier** (s. Abbildung auf den Karten) und stellt ihn auf den auf dem Spielplan vorgesehenen Platz (s. Abb. 1).
Beachte aber den Abschnitt "Spielvorbereitung je nach Spielerzahl" (s.u.)!



Abb. 1: Startaufstellung

- **Der Tyrannosaurus rex** wird in seine Höhle, auf das zentrale Spielplanfeld (s. Abb.1) gestellt. Er wird im Laufe des Spiels von allen Spielern gemeinsam bewegt.



- Jeder Spieler erhält eine **Übersichtskarte**, die der Abbildung des von ihm gespielten Dinosauriers entspricht. Sie wird offen vor den Spielern abgelegt.

Dort erfährt er, wie viele Bäume er bereits in seinem Vorrat hat bzw. ob er sich im See bzw. Vulkan aufhalten darf. Auch die einzelnen Spielphasen sind zur besseren Übersicht dort noch einmal aufgeführt.

Beispiel: Der Spieler des Flugsauriers *Pteranodon* nimmt sich 2 Bäume als Startvorrat und setzt ihn in den Vulkan.

- Alle Mitspieler erhalten den entsprechenden farbigen **Pfadweiser**, mit dem später die Laufrichtung eingestellt wird.



- Der jüngste Spieler legt den **Dino-Knochen** (= Symbol für den Startspieler) vor sich ab und darf somit anfangen. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

PLAZIERUNG DES SEES BZW. DES VULKANS

Bevor das Spiel richtig losgeht, muß noch der Standort des Sees bzw. des Vulkans gemeinsam festgelegt werden. Die dort plazierten Dinosaurier bleiben dabei selbstverständlich auf dem See bzw. Vulkan stehen.

I. Platzierung des Sees: Alle - bis auf den Spieler des DIPLODOCUS - stellen geheim eine Richtung auf ihrem **Pfadweiser** ein.

SPIELPLANRAND



Abb. 2

Um mit dem Pfadweiser die Richtung eindeutig bestimmen zu können, in die der Dinosaurier zieht, muß der gelbe Rand des Pfadweisers zum gelben Spielplanrand, vor dem man jeweils sitzt, zeigen! Dies gilt für jede Spielsituation, in der der Pfadweiser eingesetzt wird.

Dann werden alle **Pfadweiser** offen vor den Spielern abgelegt. Reihum - beginnend mit dem Startspieler - wird der See jeweils um ein Feld in die angegebene Richtung gezogen.

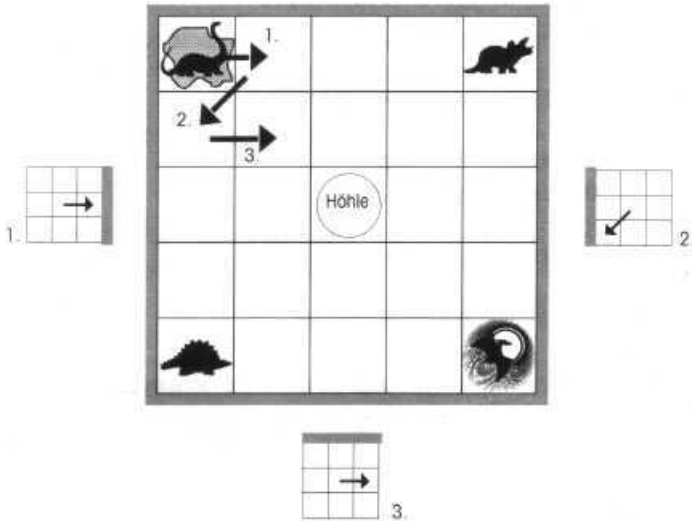


Abb. 3: Plazierung des Sees

2. Danach wird der **Vulkan** auf die gleiche Art und Weise plaziert, nur darf der Spieler des PTERANODON diesmal keine Richtung einstellen.

Der See bzw. der Vulkan bleibt danach für den Rest des Spiels auf diesen Feldern liegen. Beachte aber den Abschnitt Sonderfälle!

Im Laufe des Spiels dürfen sich nur Diplodocus im See bzw. Pteranodon im Vulkan aufhalten bzw. ihn durchqueren.

- Auf jedes freie Spielplanfeld (ohne Dinosaurier bzw. See/Vulkan) wird **ein** beliebiger **Baum** (Baumart spielt dabei keine Rolle!) gestellt.

DIE SPIELVORBEREITUNG JE NACH SPIELERZAHL

- Mit welchen Dinosauriern wird gespielt?

bei **2 Spielern**: entweder *Stegosaurus/Triceratops*
oder *Pteranodon/Diplodocus*

bei **3 Spielern**: *Triceratops/Pteranodon/Diplodocus*

bei **4 Spielern**: *Stegosaurus/Triceratops/*
Pteranodon/Diplodocus

- Mit wie vielen Aktionskarten wird gespielt?

Bei **3 Spielern** wird mit allen 9 Karten gespielt.

Wird das Spiel mit **2 bzw. 4 Spielern** gespielt wird von jedem Spieler verdeckt eine Aktionskarte gezogen und in die Schachtel gelegt. Diese Karten spielen nicht mit.

SPIELVERLAUF

Jeder Spieler hat einen Satz Aktionskarten (9 bzw. 8 Stück) zur Verfügung. Da jede Runde eine Karte ausgespielt werden muß, dauert eine Spielpartie 8 bzw. 9 Runden, je nach Spieleranzahl.

Jede Spielrunde gliedert sich in 6 voneinander unabhängige Phasen, die auch auf der Übersichtskarte aufgeführt sind ("A" heißt: Alle spielen gleichzeitig.):

1. Aktionskarte legen (A)
2. Richtung einstellen (A)
3. Reihum Karten ausführen
4. T. rex bewegen (A)
5. Bäume einsammeln (A)
6. Startspieler wechselt (Knochen)



1. Phase: Aktionskarten legen (A)

Alle Spieler wählen gleichzeitig eine ihrer Aktionskarten aus und legen sie verdeckt vor sich ab. (Die Bedeutung der 3 Kartenarten wird in Phase 3 erklärt).

Jeder Spieler hat einen unterschiedlichen Aktions-Kartensatz: Je nach Eigenart seines Dinosauriers gerät einer eher in Panik, ein anderer ist eher ruhebedürftig. Daher ist es nicht ungerecht, wenn bestimmte Dinosaurier mehr Bäume als Startvorrat haben.



2. Phase: Richtung einstellen (A)

Jeder Spieler hat einen **Pfadweiser**, mit dem er von dem jeweiligen Standpunkt des Dinosauriers aus die Richtung einstellen kann, in die sein Dinosaurier als nächstes zieht.

Nachdem sich alle Spieler für eine Aktionskarte entschieden haben, stellt jeder auf seinem **Pfadweiser** geheim eine Richtung ein, in die er seinen Dinosaurier ziehen will.

3. Phase: Reihum Aktionskarten ausführen

Dann decken alle gleichzeitig ihre **Pfadweiser** und ihre ausgewählte Aktionskarte auf. Beginnend mit dem Startspieler werden die Aktionen **nacheinander** in der eingestellten Richtung des Pfadweisers ausgeführt.

Es gibt **3 verschiedene** Aktionskarten-Arten:

3.1 Ruhekorten



Der Dinosaurier bleibt - trotz eingestellter Richtung - auf dem Feld stehen, auf dem er sich schon letzte Runde befand.

3.2 Bewegungskarten



Der Dinosaurier wird vom Hunger getrieben. Der am Zug befindliche Spieler muß seinen Dinosaurier von seinem ursprünglichen Standort genau ein Feld in der eingestellten Richtung weiter bewegen (s. Abb. 4).

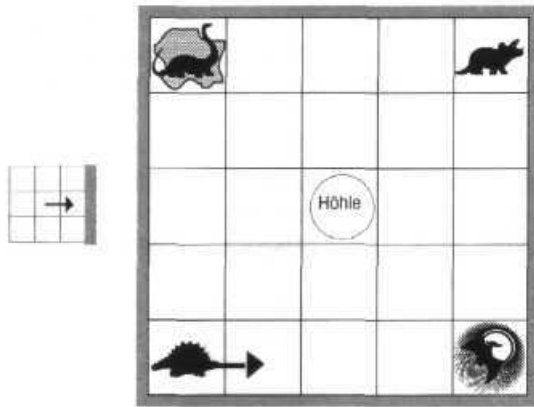


Abb. 4

Falls sein Dinosaurier dabei auf einem Feld landet, auf dem bereits ein oder mehrere gegnerische Dinosaurier stehen, muß ihm jeder "Gegner" einen Baum aus seinem Vorrat abgeben.

Sollte er dabei - z. B. durch irrtümliche Einstellung der Richtung - auf dem gleichen Feld landen, auf dem sich der T. rex, der See oder der Vulkan befinden, verliert er einen seiner Bäume. Sollte er sich aber im See (s. *Diplodocus*) bzw. auf dem Vulkan (s. *Ptemnodori*) aufhalten dürfen, verliert er keinen Baum.

3.3 Panikkarten



Der Spieler bewegt seinen Saurier zuerst einmal ein Feld in die eingestellte Richtung weiter und wartet dann das Ende dieser Phase ab (Abb. 5 A).

Sobald alle Spieler ihre Aktionen, also Ruhe- bzw. Bewegungskarten, ausgeführt haben, werden die Panikkarten abgehandelt: die Gegner des Flüchtenden bestimmen, wohin der Dinosaurier in seiner Panik flieht.

Dazu stellen alle gegnerischen Spieler **geheim** eine Richtung auf ihrem **Pfadweiser** ein. Reihum - beginnend mit dem Spieler, der **links** neben dem betroffenen Spieler sitzt - werden diese nacheinander ausgeführt und zwar jeweils um ein Feld weiter (s. Abb. 5/1 .-3.).

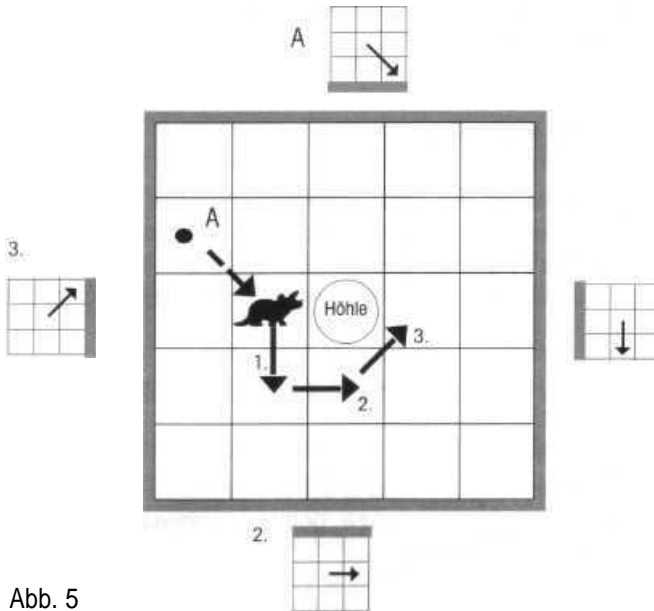


Abb. 5

Bei 2 Spielern geht der entsprechende Dinosaurier also nur um 1 Feld, bei 4 Spielern um maximal 3 Felder vor.

Falls mehrere Spieler in dieser Runde eine Panikkarte gespielt haben, werden die Karten einzeln für jeden Dinosaurier abgehandelt, beginnend beim Startspieler und dann weiter im Uhrzeigersinn.

AUSWIRKUNGEN DER AKTIONSKARTEN

- Sollte der Saurier im Laufe oder am Ende seiner Bewegung auf einen oder mehrere **gegnerische Saurier** treffen, muß ihm jeder dieser Spieler je einen Baum abgeben.
- Falls er das Feld durchquert, auf dem **Tyrannosaurus rex** steht und/oder genau auf diesem Feld zum Stehen kommt, verliert er einen Baum. Sollte der Saurier das Feld mehrmals durchqueren, verliert er mehrere Bäume.

Alle Dinosaurier dürfen sich auf dem **Höhlenfeld** des T. rex (zentrales Feld) aufhalten. Sofern er dort selbst nicht steht, ist dies ohne Gefahr.

- Nach dem Ausspielen und Anwenden einer **Aktionskarte** wird diese **beiseite gelegt** und kommt nicht mehr ins Spiel.

4. Phase: Tyrannosaurus rex bewegen (A)



- Alle Spieler stellen gleichzeitig auf ihrem **Pfadweiser geheim** eine Richtung ein. Alle Pfadweiser werden gemeinsam aufgedeckt und der T. rex wird pro Spieler **um je ein Feld** in die eingestellten Richtungen bewegt - beginnend mit dem Startspieler, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn (vgl. Abb. 5).

Bei 4 Mitspielern kann der T. rex also um bis zu 4 Felder weiterbewegt werden.

- Wenn der T. rex im Laufe seiner Bewegung ein von einem oder mehreren Dinosauriern **besetztes Feld durchquert** bzw. dort zum Stehen kommt, verliert jeder betroffene Spieler einen Baum.



5. Phase: Bäume einsammeln (A)

- Jeder Dinosaurier, der sich in dieser Phase auf seinem Feld **alleine** befindet, darf den sich dort eventuell stehenden Baum zu sich in seinen Vorrat nehmen.

- **Befinden sich also mehrere Dinosaurier auf einem Feld, bekommt keiner den Baum.**

- Falls T. rex auf einem mit einem Baum versehenen Feld steht darf er ihn nicht einsammeln, da er ein Fleischfresser ist. Der Baum bleibt dort stehen.

6. Phase: Startspieler wechselt (Knochen)



Am Ende der Runde gibt der Startspieler den **Knochen** (= Symbol für den ersten Rundenspieler) an seinen linken Nachbarn weiter, der dann in der nächsten Runde als erster (außer bei Panik!) seine Aktionen ausführen muß.

SONDERFALLE

- Falls der **See** oder der **Vulkan** bei der Festlegung der Plazierung aber auf ein Feld gelegt werden müßte, wo bereits ein Dinosaurier bzw. der See/Vulkan steht, wird diese "Bewegung" als ungültig angesehen. Dieser Teilzug verfällt dann, eventuell nachfolgende gültige Teilzüge der anderen Spieler werden trotzdem ausgeführt (vgl. Abb. 6).
- Falls einer der vier **Dinosaurier** auf das **See- bzw. Vulkanfeld** geschickt wird, ohne daß er das Recht hat, dieses Feld zu betreten, ist diese Bewegung nicht möglich und darf nicht ausgeführt werden. Eventuell gültige eingestellte Richtungen der nachfolgenden Spieler werden trotzdem angewendet (s. Abb. 6). Der Spieler verliert einen Baum.
- Falls sich **Tyrannosaurus rex** während oder am Ende seiner Bewegung im See oder auf dem Vulkan wiederfindet, wird er vorläufig vom Spielbrett genommen und erscheint erst wieder in der nächsten Runde (4. Phase) auf seinem Höhlenfeld (zentrales Feld).
Achtung: In dieser Runde wird er dann nicht versetzt! Falls sich aber ein Dinosaurier auf diesem Feld aufhält, verliert er einen Baum.
- Bei der Bewegung der Dinosaurier und natürlich auch von Tyrannosaurus rex muß darauf geachtet werden, daß eine Bewegung die **aus der Spielfläche heraus** führen würde, nicht gültig ist. Dieser Teilzug verfällt dann, und man schaut, ob die nachfolgenden Teilzüge der anderen Spieler gültig und damit ausführbar sind.

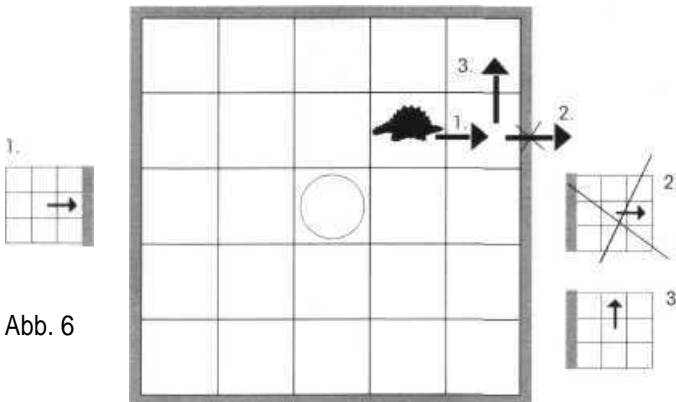


Abb. 6

SPIELENDE

Sollte ein Spieler während des Spiels keinen Baum mehr in seinem Vorrat haben, scheidet er sofort aus, da sein Dinosaurier nichts mehr zu fressen hat. In der 4. Phase "Tyrannosaurus rex bewegen", darf er selbstverständlich noch mitspielen.

Wenn die letzte Runde beendet ist, gewinnt der Spieler, der die **meisten Bäume** in seinem Vorrat hat. Dabei kann es vorkommen, daß sich auf dem Plan noch Bäume befinden.

Falls mehrere Spieler gleich viele Bäume haben, haben diese alle gemeinsam gewonnen.

WIE KOMMT MAN ALSO ZU BÄUMEN?

- falls man in der 5. Phase "Bäume einsammeln" alleine auf dem Feld steht.
- falls man auf ein Feld kommt, wo ein oder mehrere andere Dinosaurier stehen.

WIE VERLIERT MAN ALSO BÄUME?

- wenn man auf das Feld mit Tyrannosaurus kommt
- wenn Tyrannosaurus auf das Feld eines Dinosauriers zieht
- wenn ein Saurier auf einen anderen Saurier trifft

INFO ZU DEN DINOSAURIERN

Die Dinosaurier beherrschten über die unvorstellbare Zeitspanne von 150 Millionen Jahren die Erde.

Nachfolgend sind einige Informationen über die am Spiel beteiligten Dinosaurier angegeben:



TYRANNOSAURUS REX

Der König (lat. rex) der Dinosaurier war Bewohner von Hochebenen und Steppen in Nordamerika, seltener in Asien.

Dieser riesige Fleischfresser erreichte eine Länge von etwa 15 m, eine Höhe von 6 m und wog bis zu 6 Tonnen! Man stelle sich vor, daß er mit seinen gewaltigen Hinterbeinen Schritte von ca. 4 m Länge machen konnte! Seine Zähne waren bis zu 15 cm lang und er ging aufrecht auf 2 Beinen.



TRICERATOPS

Dieser bekannteste Hornsaurier war ein Pflanzenfresser von 7 m Länge und 7 t Gewicht. Sein gewaltiger Schädel war bewaffnet mit 3 Hörnern (s. Name!): zwei über den Augen, je 1 m lang, und eines auf der Nase. Er war ein Bewohner der Grassteppen in Nordamerika.



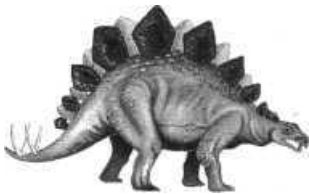
DIPLODOCUS

Eine Körperlänge von 25 m und ein Gewicht von 10 Tonnen erreichte dieser gigantische pflanzenfressende Riese. Auffällig sind der lange, schlanke Hals und der ziemlich kleine Kopf. Er lebte in Sümpfen und Teichen von Nordamerika.



PTERANODON

Er gehört zu den größten und jüngsten Flugsauriern und erreichte eine Flügelspannweite von 8 m und ein Gewicht von 17 kg. Angetroffen wurde er in Europa und Nordamerika. Als Flugsaurier war er sehr verbreitet, hatte keine Zähne und fraß auch Fische.



STEGOSAURUS

Dieser Stachel-Dinosaurier war der größte und berühmteste Saurier seiner Art. Bis zu 9 m lang und 5 m hoch wurde er bei einem Gewicht von 6 Tonnen. Er trug doppelte, bis zu 60 cm hohe Platten auf dem Rücken und 1 m lange Dorne, die zu seiner Verteidigung dienten. Bei seinen Streifzügen durch die üppigen Wälder der Vorzeit, fraß er kurzstengelige Pflanzen und lebte terrestrisch in Nordamerika, Europa und Afrika.

