

SPIELZIEL

Hilf deinen Velociraptoren, das Rennen durch die prähistorische Landschaft zu gewinnen. Bring sie Schritt für Schritt voran und versuche, am Ende deine drei Favoriten in der richtigen Position zu haben, sobald der erste Raptor die Ziellinie überquert. Beobachte die Züge deiner Gegner aufmerksam. Nutze den T-Rex, um bestimmte Raptoren zurückzudrängen. Und setze geschickt die 'Booster' auf der Strecke ein, um welche vorzurücken. Wer die meisten Punkte erringt, nachdem der erste Raptor die Ziellinie überquert hat, gewinnt das Spiel!

SPIELVORBEREITUNG



- Klappt den doppelseitigen Spielplan auf und stellt die 5 Raptoren beliebig auf die Startpositionen.
- Benutzt für das Einsteigerspiel die 'Wüsten'-Seite und die 4 Fußabdruck-Würfel.
- Benutzt für das Fortgeschrittenenspiel die 'Dschungel'-Seite und alle 5 Würfel.
- Mischt die 20 'Top 3'-Karten. Jeder Spieler zieht verdeckt eine Karte und schaut sie sich an. Haltet sie gut vor euren Mitspielern verdeckt!



SPIELT & PASST EUCH AN

1 'WÜSTEN'-REGEL

(Einsteigerspiel)

Auf dieser Strecke laufen die Raptoren nur vorwärts und rückwärts auf ihrer eigenen Bahn. Das Spiel verläuft abwechselnd im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Bist du an der Reihe, wirf alle 4 Fußabdruck-Würfel. Leg Würfel, die du verwenden willst, beiseite und wirf die restlichen Würfel erneut. Nach jedem Wurf musst du mindestens 1 Würfel zur Seite legen. Beiseitegelegte Würfel darfst du nicht erneut werfen. Sobald du (nach spätestens 4 Würfeln) alle Würfel beiseitegelegt hast, musst du die Raptoren entsprechend bewegen.



RAPTOREN BEWEGEN

Du entscheidest, in welcher Reihenfolge du die Raptoren bewegst.

- Sie rücken für jeden Würfel, der ihre Farbe zeigt, 1 Schritt vorwärts.
- Für jeden T-Rex-Fußabdruck (rot) musst du einen Raptor um 1 Schritt zurückbewegen. Hast du mehrere T-Rex-Fußabdrücke gewürfelt, kannst du einen Raptor mehrere Schritte oder mehrere Raptoren einzeln zurückversetzen.
- Immer, wenn ein Raptor bei seiner Vorwärts- oder Rückwärtsbewegung ein 'Booster'-Symbol erreicht oder überschreitet, musst du einen anderen Raptor wählen und ihn 1 Schritt vorwärts bewegen.



BEISPIEL FÜR EINEN ZUG

Die Ausgangsposition ist Abbildung W1. Der Spieler würfelt: orange, blau, blau und lila.

Der Spieler legt den orangefarbenen Würfel beiseite und würfelt die anderen 3 Würfel erneut. Das Ergebnis von Wurf 2 ist orange, T-Rex, grün. Der Spieler legt den orangefarbenen und den T-Rex-Würfel beiseite und würfelt den letzten Würfel noch einmal: gelb.

Das Endergebnis: orange, orange, T-Rex und gelb.

Wurf 1



Wurf 2



Wurf 3



End-ergebnis



ABBILDUNG W1



ABBILDUNG W2



Der Spieler bewegt nun die Raptoren. Zuerst benutzt er die 2 orangen Würfel, um den orangenen Raptor 2 Schritte vorzuziehen. Damit landet er auf einem Booster. Der Spieler benutzt ihn, um den gelben Raptor 1 Schritt vorzuziehen. Dann benutzt er den T-Rex-Würfel, um den blauen Raptor 1 Schritt nach hinten zu ziehen, womit dieser ebenfalls auf einem Booster landet. Der Spieler nutzt den Booster, um den gelben Raptor erneut 1 Schritt vorzuziehen. Damit landet dieser ebenfalls auf einen Booster. Der Spieler nutzt ihn, um den orangenen Raptor erneut vorzuziehen. Schließlich benutzt der Spieler den gelben Würfel, um den gelben Raptor erneut 1 Schritt vorzuziehen. Das Endergebnis der Runde ist in Abbildung W2 zu sehen.



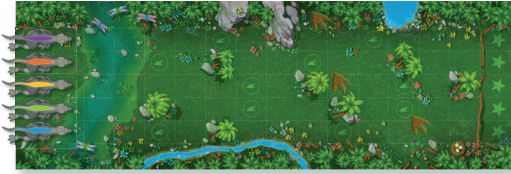
DIESES SYMBOL MARKIERT EIN SPIELELEMENT, DAS DIR HILFT, DEINE ANPASSUNGSFÄHIGKEIT ZU ERHÖHEN!

2 'DSCHUNGEL'-REGEL

(Fortgeschrittenenspiel)



Auf dieser Strecke müssen die Raptoren die Bahnen immer wieder mal wechseln, da sie von Hindernissen (Bäumen und Felsen) blockiert werden. Setzt also den Pfeile-Würfel klug ein, um die Raptoren auch diagonal zu bewegen.



Dieses Spiel wird wie das Einstiegsenspiel gespielt, mit folgenden zusätzlichen Regeln: Bei Zugbeginn wird immer mit allen 5 Würfeln gewürfelt. Den Pfeile-Würfel darfst du solange neu würfeln, wie du dazu wenigstens auch noch einen Fußabdruck-Würfel hast. Die Anzahl der Pfeile bestimmt, wie viele diagonale Schritte (0, 1 oder 2) du während der anderen Bewegungen machen musst. Diagonale Schritte sind also immer mit Vorwärts- oder Rückwärtsbewegungen verbunden.

AUFGEPASST!

- Raptoren dürfen hierbei nie auf ein Feld, das von einem anderen Raptor besetzt ist, oder auf ein Feld mit einem Hindernis gezogen werden.
- Wenn ein Raptor blockiert ist und sich nicht vorwärtsbewegen kann, muss er zur Seite versetzt werden. Ist auch dieses Feld blockiert, kann er in dieser Runde gar nicht bewegt werden und bleibt an Ort und Stelle stehen.
- Wenn du T-Rex-Fußabdrücke benutzt, um Raptoren zurückzuziehen, darfst du nur solche auswählen, die auf ein freies Feld versetzbar sind. Die Rückwärtsbewegung darf (mittels des Pfeile-Würfels) auch diagonal erfolgen.

BEISPIEL FÜR EINEN SPIELZUG

Nach dem Würfeln und erneutem Würfeln lautet das Würfelergebnis 2x blau, 1x grün, 1x T-Rex und 2 Pfeile.



BITTE BEACHTEN Das Feld C hat ein Booster-Symbol unter dem Raptor.

Der Spieler möchte den blauen Raptor möglichst weit vorrücken und den orangen Raptor nach hinten. Abb. D1 zeigt die Ausgangsposition. Der Spieler spielt Blau und zieht den blauen Raptor auf Feld A. Dort kann er nun nicht mehr vorrücken, da er durch den Felsen vor sich und den orangen Raptor rechts von sich blockiert wird. Der orange Raptor wird von hinten durch einen Baum blockiert, also benutzt der Spieler den T-Rex und 1 Pfeil, um ihn auf Feld C zu versetzen, womit er auf einem Booster landet. Der Spieler benutzt den Booster, um den blauen Raptor vorzuziehen, aber da dieser einen Felsen vor sich hat, bewegt er ihn nur seitwärts (Feld B, s. Abb. D2).

Nun benutzt der Spieler das andere Blau, um den blauen Raptor erneut vorzuziehen, aber weil der gelbe Raptor vor ihm den Weg blockiert, bewegt er ihn erneut zur Seite (Feld D). Wegen des Boosters auf diesem Feld kann der Spieler den gelben Raptor auf Feld E vorziehen, womit auch dieser auf einem Booster landet. Der Spieler zieht damit den blauen Raptor auf Feld F. Schließlich benutzt er noch Grün, um den grünen Raptor auf Feld G (mit einem Booster) zu ziehen, den er erneut für den blauen Raptor nutzt und ihn (mit dem 2. Pfeil) auf Feld H versetzt (s. Abb. D3).

SPIELENDE - DER GEWINNER

Das Spiel endet sofort, wenn der erste Raptor die Ziellinie (braun) überquert!

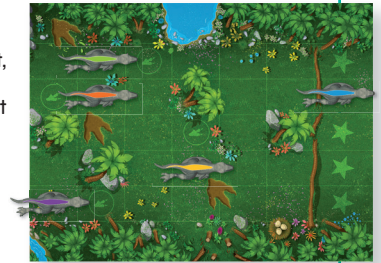
BITTE BEACHTEN

Nutzt möglichst alle Würfel, wie es für euch am besten ist, bevor ihr einen Raptor die Ziellinie überqueren lasst! Sobald die Ziellinie überquert wurde, dürft ihr nämlich keine weiteren Würfel mehr verwenden!

Nun erhaltet ihr Punkte entsprechend der auf eurer „Top 3“-Zielkarte abgebildeten Raptoren:

- Hat der 1. Raptor auf eurer Karte auch den 1. Platz im Rennen erreicht, erhaltet ihr 10 Punkte.
- Hat der 2. Raptor auf eurer Karte den 1. oder 2. Platz erreicht, erhaltet ihr 8 Punkte.
- Hat der 3. Raptor auf eurer Karte den 1., 2. oder 3. Platz erreicht, erhaltet ihr 5 Punkte.
- Wenn die drei Raptoren auf einer Karte mit den ersten 3 im Spiel übereinstimmen, erhaltet ihr einen Bonus von 3 Punkten (gilt selbst bei falscher Reihenfolge!).

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel!



BITTE BEACHTEN

Wenn 2 oder mehr Raptoren auf dem 2. Platz stehen, kann jeder betroffene Spieler für sich bestimmen, wer davon den 2. und wer den 3. Platz einnimmt. Wenn 2 oder mehr Raptoren auf dem 3. Platz stehen und sich nur genau 1 Raptor auf dem 2. Platz befindet, kann jeder betroffene Spieler für sich bestimmen, welcher dieser Raptoren sich auf dem 3. Platz befindet.

BEISPIEL: Das Spiel endet dadurch, dass der blaue Raptor die Ziellinie überquert.

| SPIELER A | PUNKTE |
|---------------|-----------|
| 1 | 10 |
| 2 | 0 |
| 3 | 5 |
| TOP 3 BONUS | 0 |
| GESAMT | 15 |

| SPIELER B | PUNKTE |
|---------------|-----------|
| 1 | 0 |
| 2 | 8 |
| 3 | 5 |
| TOP 3 BONUS | 0 |
| GESAMT | 13 |

| SPIELER C | PUNKTE |
|---------------|-----------|
| 1 | 0 |
| 2 | 8 |
| 3 | 5 |
| TOP 3 BONUS | 3 |
| GESAMT | 16 |

Spieler A hat den blauen Raptor auf dem 1. Platz und den grünen auf dem 3. Platz (gleichauf mit dem orangen Raptor) = 15 Siegpunkte.

Spieler B hat den gelben Raptor auf dem 2. Platz und den orangen Raptor auf dem 3. Platz (gleichauf mit dem grünen Raptor) = 13 Siegpunkte.

Spieler C hat den gelben Raptor auf dem 2. Platz und den blauen Raptor auf dem 3. Platz. Sein orangen Raptor hat es nicht auf den 1. Platz geschafft, aber seine drei Raptoren befinden sich alle unter den ersten 3 (= 3 Bonuspunkte) = 16 Siegpunkte (= Sieg!).

ENTDECKT UNSERE SPIELE AUF WWW.FLEXIQGAMES.COM

REAKTIONS-
GESCHWINDIG-
KEIT WÜRFEL-
SPIELE



REAKTIONS-
GESCHWINDIG-
KEIT KARTEN-
SPIELE



'FLEX'
GEDÄCHTNIS-
SPIELE



SCHNELLE
STRATEGIE-
SPIELE



TAKTISCHE
BRETT-
SPIELE



FLEXIQ
PLAY • ADAPT • GROW