T-REX GREIFT AN!

Das große Dinosaurier-Spiel

Für 2 – 4 Spieler ab 7 Jahre

Taucht ein in die abenteuerliche Welt der Dinosaurier! Als Dinos auf Futtersuche durchstreift ihr die Landschaft und jagt auch anderen Dinos ihre Vorräte ab. Denn nur wer genug Futter sammelt, kann Eier legen und so langfristig überleben. Doch Vorsicht: T-REX greift an und will eure wertvollen Eier zerstören! Und der brodelnde Vulkan bricht aus und die glühende Lava versperrt euch den Weg …

SPIELMATERIAL

- 5 Dino-Figuren – 1 Raubsaurier (T-rex) und 4 Pflanzenfresser
- 1 Spielplan
- 1 Vulkan
- 1 Vulkanfeuer
- 26 rote Lavasteine
- 1 Kampf-Würfel (20-seitig)
- 1 Zahlen-Würfel
- 1 Aktions-Würfel (Blankowürfel mit Aufklebern)
- 24 Dino-Eier
- 36 Futterplättchen
- 4 Spielertafeln
- 4 Nester

ZIEL DES SPIELS

Wer am Ende des Spiels die meisten Eier in seinem Nest hat, gewinnt.

VOR DEM SPIEL

Vor dem ersten Spiel nehmt ihr die Stanztafeln aus der Schachtel und löst vorsichtig die einzelnen Teile heraus. Beklebt den Blankowürfel mit den sechs Würfel-Aufklebern – dann ist der Aktions-Würfel fertig.

Vor jedem Spiel legt ihr den Spielplan in die Mitte der Spielfläche. Den Vulkan stellt ihr auf das dafür vorgesehene Feld in die Mitte des Spielplans. Das Vulkanfeuer steckt ihr oben in den Schlitz des Vulkans, den 20-seitigen Kampf-Würfel in die dafür vorgesehene Mulde im Vulkan.
Den Zahlen-Würfel und den Aktions-Würfel legt ihr neben dem Spielplan bereit.

Verteilt die Futterplättchen beliebig auf den 19 mit Pflanzen markierten Futterfeldern. Achtet beim Verteilen darauf, dass auf jedem Futterfeld mindestens ein Futterplättchen liegt, aber auch nicht mehr als zwei Futterplättchen. Die Lavasteine und die Dino-Eier platziert ihr in getrennten Vorratshaufen neben dem Spielplan.

Nun wählt jeder eine Dino-Figur aus, die er spielen möchte: Stegosaurus, Brachiosaurus, Styracosaurus oder Parasaurolophus. (Tyrannosaurus rex kann nicht gewählt werden! Er wird im Laufe des Spiels von allen Spielern bewegt.) Jeder Spieler erhält die Spielertafel seines Dinos und legt sie mit der großen Abbildung nach unten vor sich ab. Links daneben platziert er ein Nest, in das er ein Ei aus dem Vorrat legen darf.

Die Dinos auf dem Spielplan platzieren
Der jüngste Spieler setzt T-rex auf ein beliebiges Nestfeld auf dem Spielplan. Anschließend platzieren die übrigen Spieler ihre eigenen Dinos der Reihe nach im Uhrzeigersinn. Jeder Dino muss auf ein anderes, freies Nestfeld gestellt werden. Zum Schluss setzt auch der jüngste Spieler seinen eigenen Dino auf ein noch freies Nestfeld.

DAS SPIEL BEGINNT

Gespielt wird im Uhrzeigersinn, der jüngste Spieler beginnt.

Ein Zug besteht aus folgenden Schritten:

1) Würfeln (mit dem Aktions-Würfel und dem Zahlen-Würfel)
2) Aktion ausführen
3) Dino bewegen (den eigenen Dino oder den T-rex)
4) Eier legen (falls möglich)

KOSMOS

1) Würfeln

Der Spieler würfelt mit dem Aktions-Würfel und dem Zahlen-Würfel. Der Aktions-Würfel zeigt an, welche Aktion der Spieler ausführen darf – siehe Aktion ausführen.
Der Zahlen-Würfel zeigt an, wie weit sich der Spieler auf dem Spielplan mit seinem Dino oder mit dem T-rex bewegen darf – siehe Dino bewegen.

2) Aktion ausführen

Vulkanausbruch
Zeigt der Aktions-Würfel dieses Symbol, bricht der Vulkan aus! Der Spieler nimmt einen **roten Lavastein** vom Vorrat und legt ihn in eine der sieben Lava-Mulden des Vulkans. Zuerst werden die sechs runden Mulden gefüllt, dann die längliche Mulde. Sind alle sieben Lava-Mulden gefüllt, läuft die Lava über und ergießt sich über den Spielplan. Die weiteren Lavasteine werden der Reihe nach in die Lücken entlang des Lavastroms auf den Spielplan gesetzt – immer ein Stein pro Feld.

Beim Setzen eines Lavasteins gilt:

- Muss der Lavastein auf ein Futterfeld mit Futterplättchen gesetzt werden, verbrennt das Futter: Diese Futterplättchen kommen aus dem Spiel und werden in die Schachtel gelegt.
- Muss der Lavastein auf ein Feld gesetzt werden, auf dem der Dino eines Spielers steht, so wird dieser Dino von der Lava überrascht. Der Dino flüchtet und verliert dabei ein Ei (aus seinem Nest), das er zurück in den Vorrat legen muss. Hat der Dino kein Ei im Nest, flüchtet er nur. Um zu flüchten, versetzt der Spieler seinen Dino auf ein beliebiges freies Feld, auf dem kein anderer Dino steht – allerdings nicht auf ein Futter- oder Nestfeld.
- Muss der Lavastein auf ein Feld gesetzt werden, auf dem der T-rex steht, so ergreift dieser zuvor die Flucht. Der Spieler, der am Zug ist, stellt die T-rex-Figur auf ein beliebiges freies Feld, auf dem kein anderer Dino steht. Erst dann setzt der Spieler den Lavastein ein.

Wenn der Spieler den Lavastein gesetzt hat, darf er seinen eigenen Dino bewegen.

Futter UND Vulkanausbruch
Zeigt der Aktions-Würfel dieses Symbol, darf der Spieler sich zuerst ein beliebiges Futterplättchen vom Spielplan nehmen. Anschließend setzt der Spieler einen Lavastein in eine Lava-Mulde oder auf das nächste Feld auf dem Spielplan (siehe Vulkanausbruch). Danach darf der Spieler seinen eigenen Dino bewegen.

Tyrannosaurus rex (T-rex)
Zeigt der Aktions-Würfel den T-rex, dann tritt der Raubsaurier in Aktion! Der Spieler wird in diesem Zug **nicht** mit seinem eigenen Dino, sondern mit dem T-rex spielen (siehe **Aktion T-rex**)!

T-rex ODER Vulkanausbruch
Zeigt der Aktions-Würfel dieses Symbol, darf der Spieler zwischen den beiden Aktionen Vulkanausbruch und T-rex wählen.

3) Dino bewegen (den eigenen Dino oder den T-rex)

Die Dinos wandern auf der Suche nach Futter durch die Landschaft. Denn nur wer genug Futter sammelt, kann Eier legen! Die Zahl auf dem Zahlen-Würfel gibt an, wie sich der Dino in diesem Zug bewegen darf.

Es gibt **zwei Möglichkeiten**, einen Dino zu bewegen:

Die Dino-Figur kann **entsprechend der gewürfelten Zahl** …

a) … entweder **Feld für Feld** auf dem Spielplan gezogen werden (Fressen möglich!)

b) … oder **direkt** auf ein Nestfeld des Spielplans gezogen werden (Fressen nicht möglich!)

Zu a) Feld für Feld ziehen (und dabei fressen)

Feld für Feld auf dem Spielplan zu ziehen, ist zwar langsamer und beschwerlicher – aber **nur so kann ein Dino fressen!**

Dabei gilt:

- Ein Dino darf – **waagerecht, senkrecht oder diagonal** – um so viele Felder ziehen, wie der Würfel zeigt. Dabei darf er beliebig abbiegen, aber **nicht** zweimal in einem Zug über oder auf dasselbe Feld ziehen.
- Ein Dino **muss** sich **nicht** bewegen – er kann auch stehen bleiben oder beliebig viele Würfelpunkte verfallen lassen.
- Ein Dino kann zwar auf ein Feld ziehen, auf dem der Dino eines Mitspielers steht – dann muss er aber mit diesem Dino kämpfen (siehe **Kampf**), und weitere Würfelpunkte verfallen. Der Dino kann also **nicht über** ein Feld **hinweg**ziehen, auf dem ein anderer Dino steht.
- Ein Dino kann **nicht** über oder auf ein Feld ziehen, auf dem ein Lavastein liegt.
- Ein Dino kann **nicht** über oder auf ein Feld ziehen, auf dem der T-rex steht.
- Diese Zugregeln gelten auch für den T-rex – siehe **Aktion T-rex**.

Dino und mögliche Zugrichtungen

Fressen

Zieht ein Dino **über oder auf** ein Feld mit Futterplättchen, darf er das oberste Futterplättchen fressen. Das heißt, der Spieler nimmt das Futterplättchen und legt es in seinem Futter-Vorrat rechts neben seiner Spielertafel ab (wie im Beispiel unten zu sehen).

Dabei gilt:

- Ein Dino kann immer nur **ein Futterplättchen pro Feld** fressen – auch wenn auf dem Feld noch ein weiteres Futterplättchen liegt!
- Ein Dino kann über mehrere Futterfelder ziehen und so mehrere Futterplättchen innerhalb eines Zuges fressen.
- Ein Dino kann aber **nie mehr als drei Futterplättchen derselben Sorte** sammeln, denn sonst würde er sich an dieser Futtersorte überfressen! Hat er schon drei Futterplättchen derselben Sorte neben seiner Spielertafel liegen, dann bleibt das Plättchen, über das die Dino-Figur zieht, auf dem Futterfeld des Spielplans liegen. Der Dino muss erst ein Ei legen und die drei Futterplättchen dieser Sorte abgeben, um diese Futtersorte wieder fressen zu können (siehe Eier legen).

Beispiel:
Martin hat zu Beginn dieses Zuges bereits fünf Futterplättchen im Futter-Vorrat seines Stegosaurus. Er würfelt den Vulkanausbruch auf dem Aktions-Würfel und eine 5 auf dem Zahlen-Würfel. Nachdem er einen Lavastein gelegt hat, bewegt er seinen Stegosaurus um fünf Felder auf dem Spielplan. Dabei zieht er über drei Futterfelder: Auf dem ersten Futterfeld liegt ein Futterplättchen der oberen Sorte, auf dem zweiten Futterfeld liegt ein Futterplättchen der unteren Sorte. Diese beiden Futterplättchen kann der Stegosaurus noch fressen, deshalb legt Martin sie neben seiner Spielertafel ab.

Zu Beginn des Zuges

Der Vorrat des Stegosaurus sieht dann so aus, wie rechts zu sehen ist.
Auf dem dritten Futterfeld, auf dem Martins Stegosaurus in diesem Zug landet, liegt ein weiteres Futterplättchen der oberen Sorte. Da der Stegosaurus aber schon drei Futterplättchen dieser Sorte in seinem Futter-Vorrat hat, kann er dieses Futterplättchen nicht mehr fressen und muss es auf dem Spielplan liegen lassen. Martins Zug mit seinem Stegosaurus ist beendet und der nächste Spieler kommt an die Reihe. Solange der Stegosaurus kein Ei legt und dafür Futterplättchen aus seinem Futter-Vorrat abgibt, kann er in den nächsten Zügen keine weiteren Futterplättchen der oberen und unteren Sorte mehr fressen!

Am Ende des Zuges

Kampf (mit dem Kampf-Würfel)

Wird ein Dino auf ein Feld gezogen, auf dem bereits der Dino eines Mitspielers steht, verfallen die übrigen Würfelpunkte und es kommt zum Kampf um Futter! (Der T-rex ist zu gefährlich und kann nicht angegriffen werden!) Der Dino, der neu auf das Feld gezogen ist, greift den anderen Dino an: Er würfelt mit dem Kampf-Würfel und alle merken sich die gewürfelte Zahl, denn sie gibt die Angriffsstärke an! Der Spieler des angegriffenen Dinos würfelt ebenfalls mit dem Kampf-Würfel, um seinen Dino zu verteidigen – die gewürfelte Zahl gibt die Verteidigungsstärke an. (Bei gleicher Würfelzahl würfeln beide Spieler nochmals.)

- **Verteidigung stärker als Angriff: Der Angreifer wird in die Flucht geschlagen!** Würfelt der Spieler des angegriffenen Dinos eine höhere Zahl als der Spieler des angreifenden Dinos, konnte er den Angriff abwehren und den Angreifer in die Flucht schlagen!
- **Angriff stärker als Verteidigung: Der Angreifer erbeutet zwei Futterplättchen!** Würfelt der Spieler des angegriffenen Dinos eine niedrigere Zahl als der Spieler des angreifenden Dinos, dann war der Angriff erfolgreich! Der Angreifer erbeutet **zwei Futterplättchen**, die er sich aus dem Futter-Vorrat des angegriffenen Dinos aussuchen darf. Hat der Verlierer nur ein oder gar kein Futterplättchen in seinem Futter-Vorrat, kann der Angreifer nur ein oder gar kein Futterplättchen erbeuten. Auf jeden Fall schlägt der Angreifer den unterlegenen Dino in die Flucht.

Der Verlierer des Kampfes flüchtet: Der Spieler versetzt seinen unterlegenen Dino auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan, auf dem kein anderer Dino steht – allerdings nicht auf ein Nest- oder Futterfeld.

Zu b) Direkt auf ein Nestfeld ziehen

Entscheidet sich der Spieler für diese Fortbewegungsart, kann er sich schneller und weiter bewegen – allerdings kann er dann in diesem Zug **nicht fressen**!
Die Dino-Figur darf direkt auf ein Nestfeld gesetzt werden, das die gewürfelte Zahl zeigt – zum Beispiel bei einer gewürfelten 5 auf ein Nestfeld mit der Zahl 5. Steht auf dem ausgewählten Nestfeld der Dino eines Mitspielers, kommt es zum **Kampf**.

Nestfeld mit der Zahl 5

Aktion T-rex

Wenn ein Spieler das Symbol T-rex gewürfelt oder die Aktion T-rex gewählt hat, zieht der Spieler in diesem Zug **nicht mit seinem eigenen Dino. Stattdessen spielt er mit der T-rex-Figur.** Der T-rex jagt die pflanzenfressenden Dinos der Mitspieler und seine Angriffe sind viel gefährlicher als die der anderen Dinos. Denn der Raubsaurier hat es nicht nur auf Futterplättchen abgesehen, sondern auf ein wertvolles Ei!
Auf der Jagd nach Eiern kann sich der T-rex wie die anderen Dinos bewegen. Das heißt, er kann entsprechend der Zahl auf dem Zahlen-Würfel entweder Feld für Feld oder direkt auf ein Nestfeld des Spielplans mit der gewürfelten Zahl ziehen. (Dabei gelten dieselben Zugregeln wie für die anderen Dinos – siehe oben). Trifft der T-rex nicht auf den Dino eines Mitspielers, kann er in diesem Zug keinen Schaden anrichten.

Der T-rex greift an

Zieht der T-rex aber mit seinem Würfelwurf auf ein Feld, auf dem ein anderer Dino steht, kommt es zum **Kampf** mit dem Kampf-Würfel – wie oben beschrieben. (Übrige Würfelpunkte verfallen.)

Beispiel:
Martin spielt in dieser Runde den T-rex und greift den Styracosaurus von Jochen an. Martins Angriff ist erfolgreich und Jochen muss ein Ei seines Styracosaurus in den Eier-Vorrat zurücklegen.

- **Verteidigung stärker als Angriff: Alle Eier sind gerettet**!
  Würfelt der Spieler des angegriffenen Dinos eine höhere Zahl als der T-rex-Spieler, hat der Dino Glück gehabt: Er kann alle seine Eier retten! Der T-rex geht leer aus, bleibt aber auf dem Feld stehen.
- **Angriff stärker als Verteidigung: T-rex erbeutet ein Ei!**
  Würfelt der Spieler des angegriffenen Dinos eine niedrigere Zahl als der T-rex-Spieler, dann war der Angriff erfolgreich! Der T-rex erbeutet ein Ei aus dem Nest des angegriffenen Dinos – es wird zurück in den Eier-Vorrat gelegt. Hat der Verlierer kein Ei im Nest, kann der T-rex ihn nur in die Flucht schlagen.

Egal, ob der T-rex ein Ei erbeuten konnte oder nicht: **Der angegriffene Dino muss fliehen**, um sich vor dem T-rex in Sicherheit zu bringen! Der Spieler versetzt seine Dino-Figur auf ein beliebiges Feld auf dem Spielplan, auf dem kein anderer Dino steht – allerdings nicht auf ein Nest- oder Futterfeld.
Nachdem der T-rex-Spieler die T-rex-Figur auf dem Spielplan bewegt und eventuell gekämpft hat, ist sein Zug beendet. Der nächste Spieler kommt an die Reihe und würfelt mit dem Aktions-Würfel und dem Zahlen-Würfel, um einen Dino zu bewegen.

4) Eier legen (falls möglich)

Hat der Dino eines Spielers **drei Futterplättchen derselben Sorte** in seinem Futter-Vorrat gesammelt, kann er ein Ei legen. Dies ist allerdings nur möglich, wenn der Spieler des Dinos am Zug ist und die Aktion Vulkanausbruch würfelt oder auswählt – also wenn er seinen eigenen Dino bewegt. Um ein Ei zu legen, zieht der Spieler mit seinem Dino (nach den oben beschriebenen Zugregeln) auf ein Nestfeld auf dem Spielplan, übrige Würfelpunkte verfallen. Ob der Dino die drei Futterplättchen derselben Sorte bereits zu Beginn seines Zuges hatte oder sie erst auf dem Weg zum Nestfeld einsammelt, spielt keine Rolle.

Auf dem Nestfeld angekommen, gibt der Spieler die drei Futterplättchen derselben Sorte an seinen rechten Nachbarn ab. Der Spieler darf sich dafür ein Ei aus dem Vorrat nehmen und es in das Nest seines Dinos legen. Der rechte Nachbar verteilt die drei Futterplättchen auf Futterfelder des Spielplans. Dabei müssen zuerst leere Futterfelder belegt werden. Wenn es kein leeres Futterfeld mehr gibt, dürfen die drei Futterplättchen auch auf Felder mit je einem Futterplättchen verteilt werden. (Futterfelder, auf denen ein Lavastein liegt, sind verbrannt - dort dürfen keine Futterplättchen mehr platziert werden.)

Außerdem gilt:

- Möchte ein Dino auf ein Nestfeld ziehen, das von einem anderen Dino besetzt ist, kommt es zum **Kampf**. Verliert der Dino, der am Zug ist, muss er flüchten und kann in diesem Zug kein Ei mehr legen. Gewinnt der Dino, der am Zug ist, vertreibt er den angegriffenen Dino, darf auf dem Nestfeld stehen bleiben und wie oben beschrieben ein Ei legen.
- Ein Dino darf **pro Zug nur ein Ei** legen. Hat er nochmals drei gleiche Futterplättchen einer anderen Sorte gesammelt, muss er bis zu seinem nächsten Zug warten. Erst dann kann er auch diese abgeben und ein weiteres Ei legen.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet sofort, wenn der letzte Lavastein auf dem Spielplan platziert wurde. Wer dann die meisten Eier in seinem Nest hat, gewinnt den Kampf der Giganten! Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der zusätzlich die meisten Futterplättchen in seinem Futter-Vorrat gesammelt hat. Steht dann immer noch kein Sieger fest, gibt es mehrere Sieger.

SONDERREGEL FÜR DAS SPIEL ZU ZWEIT ODER EIN KÜRZERES SPIEL

Für das Spiel zu zweit oder ein kürzeres Spiel werden vor Spielbeginn sieben Lavasteine in die sieben Lava-Mulden des Vulkans gelegt. Im Spiel wird der erste Lavastein also gleich auf das erste Feld des Lavastroms auf dem Spielplan gesetzt. Davon abgesehen bleibt der Spielverlauf gleich.

© 2012 KOSMOS Verlag • Pfizerstraße 5 – 7 • 70184 Stuttgart • Tel.: +49 711 2191-0 • Fax: +49 711 2191-199 • Info@kosmos.de • kosmos.de

Autoren: Inka und Markus Brand • Art.-Nr.: 697174