HERBIVORES
MNKY
SPELREGELS

OOIT ZAG ONZE PLANEET ER HEEL ANDERS UIT...

Hij bestond uit één supercontinent dat Pangea heette. Tijdens het Jura werd er een transformatie in gang gezet die maar liefst 50 miljoen jaar zou duren. De enorme landmassa splitste zich langzaam op in de werelddelen zoals we ze vandaag kennen. Ten tijde van het Jura varieerde de flora en fauna op onze planeet van dichtbegroeide bossen met loofbomen en coniferen tot grote open vlaktes, die werden bewandeld door de grazende titanen die er destijds leefden. Dit zorgde voor een hoge biodiversiteit, waarin carnivoren en herbivoren evolueerden tot ontzagwekkende wezens om in het ruige landschap te kunnen overleven.

Herbivoren werden groter, behendiger of sterker om de rivaliteit met andere planteneters aan te gaan en zich te weren tegen carnivoren. Door zich succesvol aan te passen aan hun omgeving, voedsel en vijanden, ontwikkelden herbivoren zich tot ware meesters in het overleven tijdens het Jura. Kruip in de huid van een van deze herbivoren en kijk of het je lukt om de grootste overlever van jouw tijd te worden!

CAMARASAURUS

Camarasaurus supremus

Lengte: 13-20 meter
Gewicht: tot 23.000 kg
Snelheid: 20 km/u
Voedsel: bodemplanten, palmvarens en laaghangende bladeren

De reusachtige Camarasaurus kon zo'n 20 meter lang worden en had een schouderhoogte van maar liefst 4 meter. De Camarasaurus behoorde tot de Sauropoden; bekend als de grootste herbivoren van het Jura; ze konden met gemak van boomtoppen eten en waren te groot om ten prooi te vallen aan carnivoren.

CAMPTOSAURUS

Camptosaurus dispar

Lengte: 5 meter
Gewicht: 500-700 kg
Snelheid: 25 km/u
Voedsel: coniferen, ginkgo's en zaadvarens

De Camptosaurus leefde voornamelijk in grote groepen; net als bij kuddes zebra's en gnoes vergrootte dit de kans op overleven. Door zijn krachtige achterpoten kon hij grote afstanden afleggen om de meest vruchtbare grond te vinden.

DRYOSAURUS

Dryosaurus altus

Lengte: tot 3 meter
Gewicht: 100 kg
Snelheid: 50 km/u
Voedsel: bodemplanten en coniferen

De Dryosaurus had geen baat bij zijn massa of grootte en had geen pantser om zich te beschermen. In plaats daarvan kon de Dryosaurus zich goed verschuilen in lage beplanting om carnivoren uit de weg te gaan.

GARGOYLEOSAURUS

Gargoyleosaurus parkpinorum

Lengte: 3-3,5 meter
Gewicht: 300–754 kg
Snelheid: 10 km/u
Voedsel: bodemplanten, ginkgo's en coniferen

De Gargoyleosaurus, een voorouder van de bekende Ankylosaurus, ontwikkelde een pantser van kleine platen en stekels over zijn hals, rug en staart dat, ondanks dat hij klein van stuk was, bescherming bood tegen carnivoren en andere schade.

PSITTACOSAURUS

Psittacosaurus mongoliensis

Lengte: 1-2 meter
Gewicht: 5-18 kg
Snelheid: 40 km/u
Voedsel: naalden en (palm)varens

De Psittacosaurus behoorde tot de kleinste herbivoren van het Jura. Net zoals de Dryosaurus was hij slecht opgewassen tegen carnivoren. Door niet te lang op dezelfde plek te blijven en voorzichtig naar andere leefgebieden te zoeken bleef de Psittacosaurus uit de klauwen van carnivoren.

STEGOSAURUS

Stegosaurus stenops

Lengte: tot 9 meter
Gewicht: 1600 kg
Snelheid: 17 km/u
Voedsel: bladeren, naalden en (palm)varens

De Stegosaurus was niet alleen groot, maar evolueerde ook tot een ware vechtmachine. Dankzij de platen op zijn rug en de stekels op zijn staart had hij weinig vijanden om zich zorgen over te maken. De precieze functie van zijn rugplaten blijft onbevestigd, maar men denkt dat ze onder andere bedoeld waren om lichaamstemperatuur te reguleren. Zo zou de Stegosaurus beter tegen extreme weersomstandigheden zijn opgewassen.

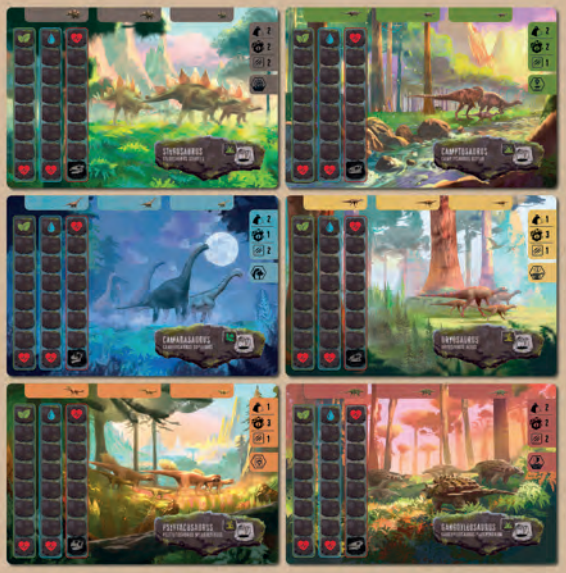
* Ondanks het feit dat de paleontologie inmiddels een vergevorderde wetenschap is, valt niet alle informatie over dinosauriërs te bevestigen, en zullen een aantal details voorlopig wetenschappelijke aannames blijven.

DOEL VAN HET SPEL

In *Herbivores* nemen spelers de rol aan van verschillende plantenetende dinosaurusgroepen. Een succesvolle dinosaurusgroep eet, drinkt en plant zich voort tot de groep groot genoeg is om zich op te splitsen. De oudste generatie blijft achter en de nieuwe generaties leven voort. De eerste speler die 4 generatiefiches op de landschaptegels heeft geplaatst, wint het spel.

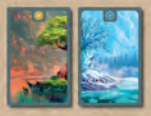
INHOUD

6 dinosaurusborden



1 seizoenbord

12 seizoenkaarten



6x warmseizoenkaarten
6x koudseizoenkaarten

6 intimidatiedobbelstenen

1 seizoenmarker

45 voedselblokjes

18 migratiekaarten

4 hulpkaarten

4 etenmarkers

4 drinkenmarkers

4 vitaliteitsmarkers

4 nestmarkers

4 hulpvellen

30 generatiekaarten

24 generatiefiches

6 dinosaurusgroepminiaturen

30 landschaptegels, waarvan 1 starttegel

3x 1x 6x 2x 1x 2x

4x 2x 2x 4x 2x 1x starttegel

6 carnivoorminiaturen

VOORBEREIDING

1 Je eigen dinosaurusgroep

Geef alle spelers (willekeurig) 1 gedekt dinosaurusbord met een etenmarker, drinkenmarker, vitaliteitsmarker en nestmarker. Leg het dinosaurusbord open voor je neer en plaats een etenmarker, drinkenmarker en vitaliteitsmarker boven aan de bijbehorende meters. Plaats de nestmarker naast jouw dinosaurusbord.

Ontvang de miniatuur, de 5 generatiekaarten en de 4 generatiefiches van jouw dinosaurusgroep. Tijdens het spel leg je boven jouw dinosaurusbord van links naar rechts (van oud naar jong) generatiekaarten aan. Elke kaart staat voor een nieuwe generatie die je grootbrengt. Leg nu links de eerste generatiekaart aan en schuif hem zo ver onder jouw dinosaurusbord dat alleen de bovenste dinosaurus zichtbaar blijft. De eerste generatiekaart is te herkennen aan een afwijkende achterkant (zie voorbeeld). Leg de andere generatiekaarten voor nu aan de kant.

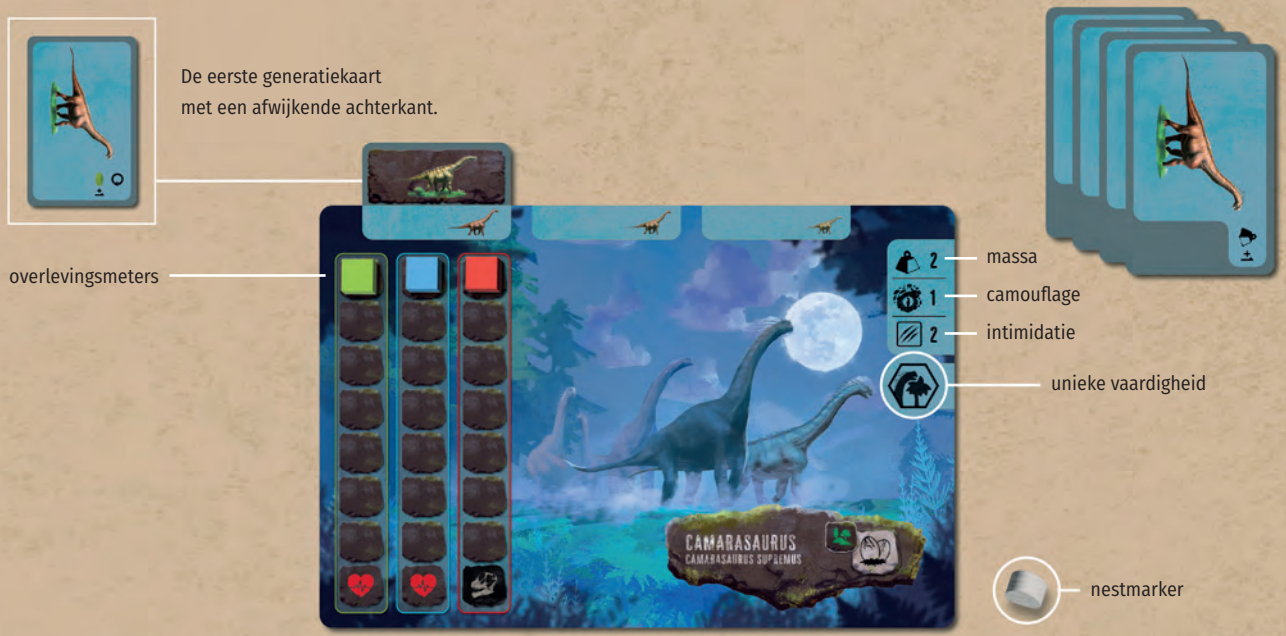
Elke dinosaurusgroep heeft zijn eigen unieke vaardigheden (zie ***'Unieke vaardigheden'*** op blz. 20).

Op jouw dinosaurusbord vind je 3 overlevingsmeters die de essentiële levensbehoeftes van jouw dinosaurusgroep weergeven.

De etenmarker gaat omlaag als de groep honger krijgt en omhoog als de groep eet.

De drinkenmarker gaat omlaag als de groep dorst krijgt en omhoog als de groep drinkt.

De vitaliteitsmarker gaat omlaag als de groep gewond raakt, verhongert of uitdroogt en omhoog als de groep herstelt.



2 Het speelveld

Plaats de starttegel in het midden van de tafel. Deze is te herkennen aan de afwijkende achterkant van de tegel. De starttegel biedt een schuilplaats en water, maar geen voedsel. Schud de overige landschaptegels en vorm een gedekte stapel naast het speelveld.

afwijkende achterkant

LET OP! Zorg dat er op tafel ruimte is voor meerdere tegels, je gaat namelijk tijdens het spel tegels aanleggen waardoor het speelveld zich vergroot.

Plaats nu de miniatuur van jouw dinosaurusgroep op de starttegel. Op deze tegel begint jullie avontuur!

3 De seizoenen en migratiekaarten

Plaats het seizoenbord binnen handbereik. Het seizoenbord wordt gebruikt om de beurten bij te houden. Plaats de seizoenmarker op de grijze steen op het seizoenbord. Elke keer als de beurt van een speler voorbij is, verplaats je deze seizoenmarker een plek verder met de klok mee op het seizoenbord.

Verdeel de seizoenkaarten in twee aparte stapels: warmseizoenkaarten en koudseizoenkaarten. Schud de twee stapels apart van elkaar en leg deze gedekt binnen handbereik.

Schud de 18 migratiekaarten en leg de stapel gedekt binnen handbereik.

4 Hulpkaarten en hulpvellen

Geef alle spelers een hulpkaart. Hierop staan de verschillende acties en hun kosten afgebeeld.

Geef alle spelers ook een hulpvel. Dit biedt informatie over alle herbivoren en carnivoren in het spel.

5 Carnivoorminiaturen

Plaats de 6 carnivoorminiaturen voor nu aan de kant. Deze komen later pas in het spel.

Voorbeeld:
voorbereiding met 4 spelers

HET SPEL

Het spel wordt om de beurt en met de klok mee gespeeld. De herbivoor met de hoogste snelheid begint het spel (zie het herbivorenoverzicht op blz. 3).

Begin je beurt altijd met de volgende acties in onderstaande volgorde. Deze acties zijn verplicht en kunnen niet worden overgeslagen.

VERPLICHT (in deze volgorde)
Verhoog je vitaliteitsmarker 2 plekken als je groep op een schuilplaats staat. ▲2
Verlaag je etenmarker en drinkenmarker 1 plek op de bijbehorende meter. ▼1 ▼1
Verwijder je nestmarker van het dinosaurusbord als je een nest hebt gemaakt en leg een nieuwe generatie aan.

Hierna mag je de volgende acties uitvoeren in een volgorde naar keuze (dit is niet verplicht).

NIET VERPLICHT
2 keer verplaatsen (lopen en/of migreren)
Eten & drinken
Groeien
Generatie achterlaten
Intimideren
Nestelen (beurt eindigt direct)

Als je geen acties meer wilt uitvoeren, beëindig je de beurt en zet je de seizoenmarker een plek verder op het seizoenbord. Komt de marker op een icoon, voer dan de actie uit die daarbij hoort (zie ***'Seizoenbord'*** op blz. 15). Daarna is de volgende speler aan de beurt.

Verplaatsen

Je mag jouw dinosaurusgroep in totaal **2 keer verplaatsen** in je beurt. Je groep verplaatsen doe je door de 'lopen'-actie of de 'migreren'-actie uit te voeren. Je mag dus 1 keer lopen en 1 keer migreren (in een volgorde naar keuze) óf 2 keer lopen óf 2 keer migreren in een beurt.

LET OP! Elke keer dat je de groep verplaatst, moet je je drinkenmarker 1 plek verlagen.

A Lopen ▼1

Met 'lopen' verplaats je jouw groep naar een aangrenzende landschaptegel.

LET OP! Je mag je groep alleen horizontaal of verticaal verplaatsen.

B Migreren ▼1

Met 'migreren' verplaats je jouw groep naar een plek op het speelveld waar nog geen landschaptegel ligt B1. Wijs een plek aan naast de tegel waar je groep op staat, pak een landschaptegel van de stapel en leg die op de plek waar je naartoe wilt migreren B2.

LET OP! De nieuwe tegel mag niet diagonaal geplaatst worden.

Leg dan net zoveel voedselblokjes op de nieuwe tegel als op de tegel zelf wordt aangegeven door het voedsel-icoon .

Grasbiotoop = 1 voedselblokje

Bosbiotoop = 3 voedselblokjes

Struikgewasbiotoop = 2 voedselblokjes

Woestijnbiotoop = geen voedselblokjes

Bergrand

Leg je tijdens het migreren een tegel met een berg-icoon aan, dan moet je de tegel zo neerleggen dat de bergrand recht tegenover de tegel staat waar jouw dinosaurusgroep vandaan komt (zie voorbeeld C). Jouw groep mag deze tegel betreden, maar mag niet over de bergrand heen lopen of migreren.

Verplaats jouw groep daarna direct naar de geplaatste tegel en pak een migratiekaart B3. Een migratiekaart heeft 3 mogelijke uitkomsten (zie ***'Migratiekaarten'*** hieronder).

LET OP! Het pakken en uitvoeren van een migratiekaart is verplicht.

Migratiekaarten

Draai de bovenste kaart van de migratiekaartenstapel om en voer direct de actie uit. Leg gespeelde migratiekaarten op een open aflegstapel (tenzij er een carnivoor op staat afgebeeld). Schud deze stapel en vorm een nieuwe stapel als de migratiekaartenstapel op is. Er zijn drie soorten migratiekaarten:

Veilige reis
Er gebeurt niks, de reis is veilig verlopen.

Avontuurlijke reis
De reis was niet zonder gevaren; verlaag je vitaliteitsmarker 1 plek.

Carnivoren
Je komt een carnivoor tegen! Plaats de bijbehorende carnivoorminiatuur op de tegel waar je naartoe verplaatst bent. Kijk nu of jouw groep wordt aangevallen (zie ***'Carnivoren'*** op blz. 16). Leg de carnivoorkaart in de buurt van de carnivoor zodat je kunt zien wat de statistieken zijn.

Eten & drinken

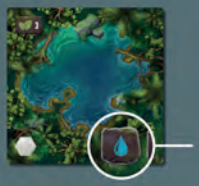
Tijdens je beurt mag je eten en drinken om je honger en dorst te stillen. Zo kun je voorkomen dat de vitaliteit van je groep omlaaggaat.

- Als je groep op een tegel staat met een voedselblokje, dan mag je deze van de tegel verwijderen en je etenmarker verhogen met het aantal blokjes dat je verwijderd hebt. Je kunt niet meer blokjes verwijderen als je meter vol is.

- Als je groep op een tegel met water of op de starttegel staat, dan mag je je dorst volledig aanvullen. Je drinkenmarker wordt helemaal naar boven verplaatst.

De 'eten & drinken'-actie mag je op elk moment in je beurt uitvoeren, voor of na andere acties, en zo vaak als je wilt.

Na het verwijderen van het voedsel-blokje mag je etenmarker 1 plek omhoog.



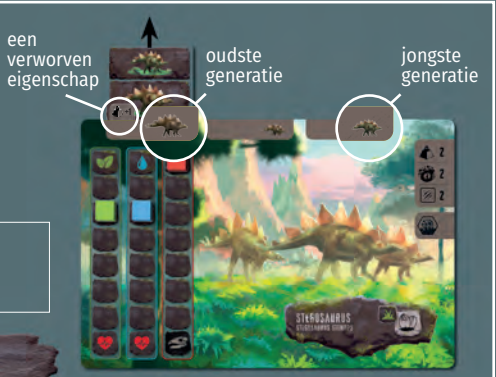
Water: je mag je drinkenmarker helemaal naar boven verplaatsen.

Groeien ▼2 ▼2

Door te groeien krijgt je dinosaurusgroep nieuwe of verbeterde eigenschappen. Om te groeien verlaag je je eten- en drinkenmarker met 2 plekken en schuif je je oudste (nog niet volwassen) generatie een leeftijd omhoog. Na 2 keer groeien is een generatie volwassen.

LET OP! Voor elke volwassen generatie in jouw groep verlaag je je etenmarker 1 extra plek aan het begin van elke volgende beurt.

Je mag de 'groeien'-actie vaker gebruiken in dezelfde beurt, zolang je hier genoeg eten en drinken voor hebt.

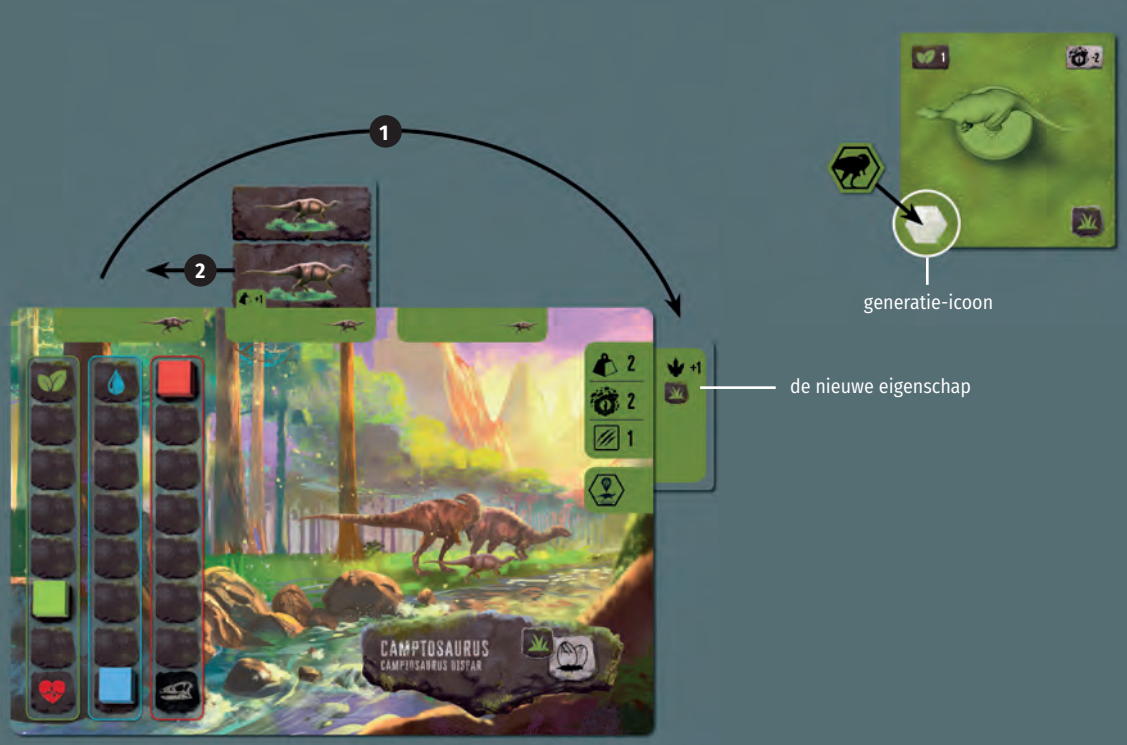


Generatie achterlaten

Om het spel te winnen moet je 4 keer je oudste generatie achterlaten. Dit doe je door 1 van je 4 generatiefiches op het speelveld te plaatsen. Een generatie achterlaten kost geen eten of drinken, maar wel 1 hele generatie. Verwijder de meest linkse generatiekaart op jouw dinosaurusbord en plaats een generatiefiche op het generatie-icoon van de landschaptegel waar jouw groep nu staat. Draai de generatiekaart om zodat de gekleurde achterkant naar boven ligt en schuif deze aan de rechterzijde onder jouw dinosaurusbord (zie voorbeeld). Hierdoor krijgt de hele dinosaurusgroep 1 nieuwe eigenschap en vervallen de eigenschappen van de generatie die je achterlaat (zie het ***'Iconenoverzicht generatiekaarten'*** op blz. 22). Schuif vervolgens alle mogelijke andere generaties door naar links op het dinosaurusbord.

Let op de volgende regels bij het achterlaten van een generatie:

- Het plaatsen van een generatiefiche moet mogelijk zijn op de tegel waar jouw groep nu staat. Dit is te zien aan het witte icoon op een landschaptegel. Ook mag er nog geen andere generatiefiche liggen.
- De oudste generatie van jouw groep moet volwassen zijn en je moet minstens 1 andere generatie hebben in jouw groep (deze hoeft niet volwassen te zijn).
- Generatiefiches kunnen niet verwijderd worden nadat ze op landschaptegels zijn geplaatst.



Intimideren ▼1 ▼1

Wanneer je groep op een tegel staat met 1 of meerdere dinosaurusgroep(en) van andere spelers óf met 1 carnivoor, dan mag je deze intimideren in je eigen beurt om de groep(en) of de carnivoor van deze tegel te verjagen. Per 'intimideren'-actie kun je óf 1 of meerdere dinosaurusgroepen intimideren óf 1 carnivoor, maar niet beide tegelijk.

LET OP! Verplaats je naar een tegel met een carnivoor, dan mag je de carnivoor pas intimideren nadat je hebt gekeken of de carnivoor jouw groep aanvalt (zie *'Carnivoren'* op blz. 16).

Om te intimideren verlaag je je eten- en drinkenmarker 1 plek voor elke 'intimideren'-actie die je uitvoert. Je mag dus meerdere keren intimideren in jouw beurt, zolang je hier genoeg eten en drinken voor hebt.
Gooi evenveel dobbelstenen als het aantal intimidatiepunten van jouw groep (dus 2 intimidatie = 2 dobbelstenen). Als je met meerdere dobbelstenen gooit, kijk je alleen naar de hoogste worp.

LET OP! Je mag nooit meerdere carnivoren tegelijk intimideren in 1 'intimideren'-actie, bijvoorbeeld als er meerdere carnivoren op een tegel staan. Wel mag je in 1 'intimideren'-actie meerdere dinosaurusgroepen intimideren.

Speler(s) intimideren

Je tegenspeler(s) gooit ook hetzelfde aantal dobbelstenen als hun intimidatie, maar dan zonder hun etenmarker en drinkenmarker te verlagen. De speler die het hoogste gooit wint. Bij een gelijke worp gooien jullie opnieuw. De winnende speler verplaatst de groep(en) van de verliezende speler(s) eenmaal naar een aangrenzende tegel naar keuze (je mag verschillende tegels kiezen voor verschillende groepen). Dit mag ook diagonaal zijn.

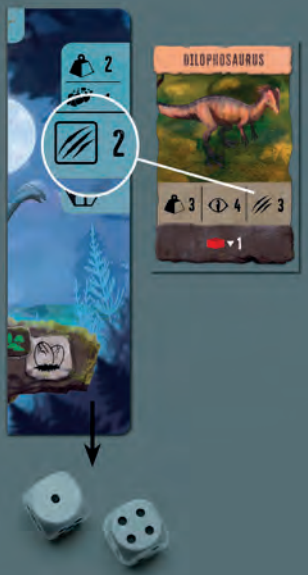
Bij het verplaatsen van de groep van de verliezende speler geldt het volgende:
- Het verplaatsen van de verliezende speler kost die speler geen eten of drinken, en ook geen eigen verplaatsingen.
- Seizoenkaarten hebben geen invloed op de verplaatsing.
- Carnivoren vallen een verplaatste groep op dat moment niet aan.

Carnivoor intimideren

Is jouw hoogste worp hoger dan de intimidatiepunten van de carnivoor, aangegeven op de betreffende carnivoorkaart, dan verplaats je de carnivoor tweemaal naar een aangrenzende tegel naar keuze, dus maximaal 2 tegels verder, horizontaal, verticaal en/of diagonaal.

LET OP! Deze carnivoor valt geen andere spelers aan na het verplaatsen.

Verlies je van een carnivoor, dan gebeurt er niks en ga je door met jouw beurt.



Voorbeeld: je gooit met 2 dobbelstenen omdat je 2 intimidatiepunten hebt. Door de geworpen 4 win je van de carnivoor die een intimidatie heeft van hoger dan 3.

Nestelen ▾1 ▾2

Om je dinosaurusgroep uit de breiden zullen de herbivoren zich moeten voortplanten door te nestelen. Om te nestelen verlaag je je etenmarker 1 plek, je drinkenmarker met 2 plekken en plaats je je nestmarker op het nesticoon van jouw dinosaurusbord.

Let op de volgende regels bij het nestelen:
- Je moet een volwassen generatie hebben.
- Je groep moet op een tegel met een specifieke biotoop staan; deze staat aangegeven op je dinosaurusbord.
- Je kunt maar 1 nest tegelijk hebben. Je mag dus pas een nieuw nest maken als je vorige nest is uitgebroed.
- Je mag geen nest maken als je al 3 generaties in jouw groep hebt.
- Na het uitvoeren van de 'nestelen'-actie beëindig je altijd jouw beurt.

Aan het begin van je volgende beurt verwijder je de nestmarker van het dinosaurusbord; het ei is nu uitgebroed. Voeg een nieuwe generatie aan jouw groep toe door een nieuwe generatiekaart rechts van jouw bestaande generatie te plaatsen. Schuif deze zo ver naar beneden dat alleen de jongste dinosaurus zichtbaar is.

LET OP! Generatiekaarten kunnen verschillende eigenschappen hebben als ze later in het spel worden achtergelaten. Deze staan afgebeeld op de achterkant van de generatiekaarten. Maak dus nu al een bewuste keuze met welke eigenschappen je jouw groep uitbreidt.

beurt 1: nest gemaakt

beurt 2: nest uitgebroed

Vitaliteit verliezen

De vitaliteitsmarker van je dinosaurusgroep wordt verlaagd door aanvallen van carnivoren of door de seizoenkaarten. Je verlaagt ook je vitaliteitsmarker als je eten- of drinkenmarker de laagste plek op je meter heeft bereikt. Voor elke plek dat je je eten- of drinkenmarker normaal zou verlagen, verlaag je nu je vitaliteitsmarker 1 plek. Zorg dus altijd dat je eten- en drinkenmarker hoog genoeg blijven!

LET OP! Je mag nooit een actie uitvoeren als die actie ervoor zou zorgen dat je vitaliteitsmarker de laagste plek bereikt. Je mag je groep dus niet bewust laten sterven.

Een generatie sterft

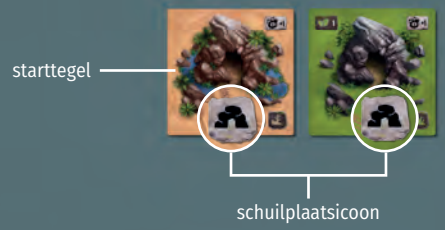
Als je vitaliteitsmarker toch de laagste plek bereikt, dan sterft een generatie. Hierbij gebeurt het volgende:

1. Verlies je laatst-geplaatste generatie (ongeacht hoe ver deze is gegroeid). Verwijder deze generatiekaart van je dinosaurusbord.
   LET OP! Als je maar 1 generatie hebt, dan schuif je deze generatie weer helemaal naar beneden totdat alleen de jongste dinosaurus nog steeds zichtbaar is.
2. Verplaats je vitaliteitsmarker weer helemaal naar boven op de meter. Laat wel je eten- en drinkenmarker op hun plek staan.
3. Beëindig jouw beurt (tenzij je generatie sterft in de beurt van een andere speler).

Herstellen in een schuilplaats

Wanneer je een lage vitaliteit hebt kun je ervoor kiezen om te herstellen in een schuilplaats. Hiervoor moet jouw dinosaurusgroep op een landschaptegel staan met het schuilplaatsicoon (zoals bijvoorbeeld de starttegel). Je vitaliteit herstelt niet direct. Pas als je jouw beurt begint op een tegel met een schuilplaatsicoon mag je je vitaliteitsmarker met 2 plekken verhogen. Dit gebeurt vóór het verlagen van je eten- en drinkenmarker én het uitkomen van een ei.

LET OP! Gargoyleosaurussen verhogen door hun unieke vaardigheid hun vitaliteitsmarker 1 extra plek per volwassen generatie wanneer ze herstellen in een schuilplaats.



Voorbeeld: je drinkenmarker staat op de laagste plek waardoor je nu je vitaliteitsmarker moet verlagen.

laagste niveau

Voorbeeld: je vitaliteitsmarker bereikt de laagste plek; je verliest je jongste generatie.

Voorbeeld: je staat aan het begin van je beurt op de starttegel, dus nu mag je vitaliteitsmarker met 2 plekken omhoog.

Seizoenbord

Het seizoenbord geeft het verstrijken van tijd tussen het warmseizoen en koudseizoen weer. Daarnaast staan op een aantal plekken iconen die bepaalde acties in gang zetten:

Seizoenkaart trekken

Pak een seizoenkaart met het juiste icoon (warmseizoen, koudseizoen) en leg deze open naast het seizoenbord. De aanwijzingen op de kaart blijven gelden tot de seizoenmarker op het volgende seizoenicoon komt en er een nieuwe seizoenkaart getrokken wordt. De oude seizoenkaart leg je vervolgens af op de aflegstapel van het betreffende seizoen; er kan altijd maar één seizoenkaart actief zijn. Alle seizoenkaarten worden omschreven onder ***'Seizoenkaarten'*** op blz. 18.

LET OP! Wanneer 1 van de stapels seizoenkaarten (of beide stapels) op zijn, schud dan de bijbehorende aflegstapel om een nieuwe stapel te vormen.

Plantengroei

Vul op alle geplaatste landschaptegels de voedselblokjes aan, zodat dit weer overeenkomt met het aantal dat op de tegel wordt aangegeven naast het voedsel-icoon .

Carnivoren op jacht

Als het carnivoor-icoon naast een ander icoon staat afgebeeld, bewegen alle carnivoren die op het speelveld staan **1 tegel** in de richting van de dichtstbijzijnde dinosaurusgroep. Hierbij gelden de volgende regels:

- Carnivoren kunnen ook diagonaal bewegen. Ze bewegen echter zoveel mogelijk horizontaal en/of verticaal voordat zij diagonale stappen zetten.
- Carnivoren bewegen **alleen** als ze een prooi (een herbivoor) in zicht hebben. Het zicht van elke carnivoor staat aangegeven naast het zicht-icoon op de kaart van de carnivoor. Dit is het aantal tegels dat een carnivoor om zich heen kijkt op zoek naar herbivoren om aan te vallen.
  Voorbeeld: 1 zicht betekent dat een carnivoor zicht heeft op alle omliggende tegels. 2 zicht betekent dat een carnivoor zicht heeft op de eerste 2 rijen met omliggende tegels, enzovoort.
- Als carnivoren meer dan 1 herbivoor in zicht hebben, bewegen ze naar de herbivoor met de minste camouflage.
  LET OP! Landschaptegels kunnen een minwaarde geven aan de camouflage van jouw groep.
- Als carnivoren dan nog steeds uit meer dan 1 herbivoor kunnen kiezen, ontstaat er een gelijkstand en blijven ze staan.
  LET OP! De unieke vaardigheid van de Camptosaurus kan dit beïnvloeden (zie *'Unieke vaardigheden'* op blz. 20).
- Wanneer carnivoren tijdens het jagen naar een tegel met herbivoren bewegen, kunnen ze de herbivoren aanvallen (zie ***'Carnivoren'*** op blz. 16).

Bergrandtegels en carnivoren

Carnivoren kunnen niet over een bergrand bewegen. Je hoeft echter geen rekening te houden met bergtegels tijdens het berekenen van 'zicht' en carnivoren kunnen wel diagonaal naar de tegel naast de aangrenzende tegel bewegen.

Carnivoren

Carnivoren bewegen ook door de leefgebieden van de herbivoren. Wanneer je dinosaurusgroep zich verplaatst naar een tegel met een carnivoor, of de carnivoor zich verplaatst naar een tegel met jouw groep, bekijk je direct of de carnivoor je groep aanvalt (ongeacht of het jouw beurt is of niet). Dit doe je voordat je andere acties mag uitvoeren. Of een carnivoor een groep aanvalt, hangt af van je camouflage, massa en intimidatie. Deze zijn te vinden op je dinosaurusbord en de kaart van de carnivoor.

Let op! Worden er meerdere dinosaurusgroepen tegelijk aangevallen dan handel je deze af in beurtvolgorde. Zijn er meerdere carnivoren die jou aanvallen, dan bepaal je zelf in welke volgorde dit gebeurt.

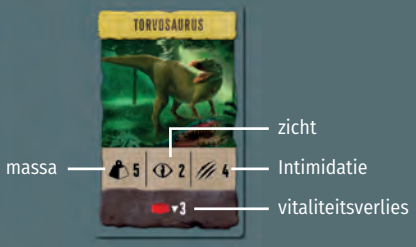
Camouflage : je camouflage geeft aan hoe zichtbaar je bent voor carnivoren. Hoe hoger je camouflage, hoe slechter carnivoren je kunnen zien. Eigenschappen, vaardigheden en landschaptegels kunnen je camouflage beïnvloeden. Vergelijk deze totaalsom met het zicht van de carnivoor, aangegeven bij het zicht-icoon op de kaart van de carnivoor. Is jouw camouflage hoger dan het zicht van de carnivoor, dan word je niet aangevallen.

Massa : je massa geeft aan hoe groot je herbivoren zijn. Eigenschappen en vaardigheden kunnen je massa beïnvloeden. Vergelijk deze totaalsom met de massa van de carnivoor, aangegeven bij het massa-icoon op de kaart van de carnivoor. Is jouw massa groter dan de massa van de carnivoor, dan word je niet aangevallen.

Intimidatie : als je camouflage en massa allebei gelijk of lager zijn dan de waardes van de carnivoor, kun je alleen nog met je intimidatie de aanval afwenden. De intimidatie op je dinosaurusbord geeft aan met hoeveel dobbelstenen je mag gooien. Eigenschappen en vaardigheden kunnen dit aantal beïnvloeden. Vergelijk je hoogste worp met de intimidatie van de carnivoor. Is jouw hoogste worp hoger dan de intimidatie van een carnivoor, dan word je niet aangevallen.

LET OP! Je kijkt alleen naar de hoogste worp. Je telt de resultaten dus niet bij elkaar op.

Als het zicht van de carnivoor hoger of gelijk is **én** zijn massa is groter of gelijk **én** je verliest je intimidatieworp, dan wordt je groep aangevallen en verlies je net zoveel vitaliteit als op de carnivoorkaart staat aangegeven. Als je camouflage, massa of het resultaat van je intimidatieworp daarentegen hoger is dan die van de carnivoor, dan gebeurt er niks en ben je veilig.



Voorbeeld:
de carnivoren gaan op jacht. De Torvosaurus heeft een zicht van 2 en ziet de Camptosaurus, Camarasaurus en de Dryosaurus. De Dryosaurus heeft 3 camouflage, maar krijgt 2 minwaarde vanwege de landschaptegel waar deze op staat. De Camptosaurus heeft 2 camouflage en 2 minwaarde vanwege de landschaptegel waar deze op staat. De Camarasaurus heeft 1 camouflage en 1 minwaarde. De Camarasaurus én Camptosaurus hebben allebei even weinig camouflage, namelijk 0, maar vanwege de unieke vaardigheid van de Camptosaurus beweegt de Torvosaurus naar de Camarasaurus.

Wanneer de Torvosaurus later in het spel het veld met de Camarasaurus betreedt, wordt er bekeken of de carnivoor deze speler aanvalt. De Camarasaurus heeft op dit moment 2 massa en 1 camouflage, de Torvosaurus 5 massa en 2 zicht. De speler zal dus moeten rollen met de intimidatiedobbelstenen om de aanval te vermijden. De hoogste worp is 5, en dat is hoger dan de maximale intimidatie van de Torvosaurus, namelijk 4, dus deze speler ontsnapt ternauwernood aan de aanval van de carnivoor.

Einde van het spel

Het spel eindigt wanneer een speler vier generaties heeft achtergelaten op het speelveld. Alle overige spelers spelen nu nog één beurt, tot de speler die het spel begon weer aan de beurt is. Hierna wint de speler met 4 generaties op het speelveld. Hebben meerdere spelers nu 4 generaties, dan kijk je welke speler de meeste vitaliteit heeft. Is dat ook gelijk, dan deel je de winst.

SEIZOENKAARTEN Warmseizoenkaarten

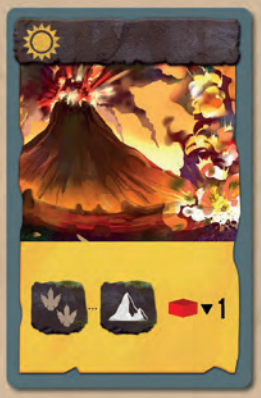
Drijfzand
Loop of migreer je naar een tegel met water, dan verlaag je je vitaliteitsmarker 1 plek. Dit geldt ook voor de starttegel.

Hittegolf
Zodra je de ‘groeien’- of ‘nestelen’-actie gebruikt verlaag je je drinkenmarker 1 plek extra.

Bosbrand
Loop of migreer je naar een tegel met een bos-biotoop, dan verlaag je je vitaliteitsmarker 1 plek.

Regenseizoen
Plaats één voedselblokje op alle tegels met een struikgewas-biotoop en een bos-biotoop.
LET OP! Dit mag niet het maximale aantal voedselblokjes overschrijden.

Zandstorm
Loop of migreer je naar een tegel met de woestijn-biotoop, dan verlaag je je vitaliteitsmarker 1 plek.



Vulkaanuitbarsting
Loop of migreer je naar een tegel met een berg-icoon, dan verlaag je je vitaliteitsmarker 1 plek.

Koudseizoenkaarten

Sneeuwval
Loop of migreer je naar een tegel met een gras-biotoop of woestijn-biotoop, dan verlaag je je etenmarker 1 plek.

Extreme droogte
Loop of migreer je naar een tegel met een struikgewas-biotoop of bos-biotoop, dan verlaag je je etenmarker 1 plek.

Aardbeving
Haal 2 camouflage van je totale camouflage af.

Bevroren meren
Je mag tijdens je beurt de 'drinken'-actie niet uitvoeren.

Koude nachten
Verlaag je etenmarker 1 plek extra aan het begin van je beurt.

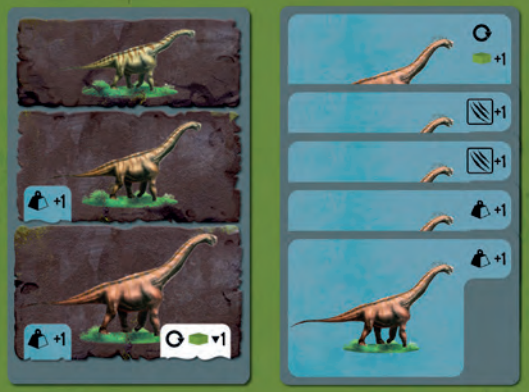
Aardverschuiving
Je herstelt geen vitaliteit aan het begin van je beurt als je op een schuilplaats staat.

UNIEKE VAARDIGHEDEN

CAMARASAURUS

Ongekende hoogtes

Wanneer de Camarasaurus een voedselblokje verwijdert van een tegel met een gras-biotoop, dan mag je je etenmarker een extra plek verhogen. Je mag dit effect maar 1 keer per beurt activeren en je mag zelf kiezen wanneer je dit toepast.



CAMPTOSAURUS

Vluchtgedrag

Als er tijdens het 'carnivoren jagen' een gelijkstand (in camouflage) ontstaat tussen de Camptosaurus en 1 andere dinosaurusgroep, dan beweegt de carnivoor naar de andere groep.

STEGOSAURUS

Thermoregulerende platen

De Stegosaurus wordt niet beïnvloed door de effecten van de seizoenkaarten 'Hittegolf', 'Sneeuwval' en 'Extreme droogte'. Deze kaarten zijn te herkennen aan het Stegosaurus-icoon linksboven op de kaart.

PSITTACOSAURUS

Voorzichtige avonturier

Wanneer je met de Psittacosaurus besluit te migreren pak je in plaats van 1 migratiekaart nu 2 migratiekaarten en kies je welke kaart je wilt uitvoeren. De andere kaart leg je terug boven op de stapel migratiekaarten. Je mag de kaart die je gezien hebt geheimhouden voor de andere spelers.

DRYOSAURUS

Klein en stil

De Dryosaurus heeft altijd +1 camouflage in jouw beurt.

GARGOYLEOSAURUS

Gepantserde platen

Wanneer de Gargoyleosaurus vitaliteit verliest door een carnivoor, verlaag je je vitaliteitsmarker 1 plek minder. Dit betekent dat hij geen vitaliteit verliest als hij anders 1 vitaliteit zou verliezen.

ICONENOVERZICHT GENERATIEKAARTEN

Je bent verplicht om aan het begin van je beurt je etenmarker een extra plek te verlagen.

Je mag aan het begin van je beurt je etenmarker 1 plek verhogen. Dit gebeurt voordat je je eten- en drinkenmarker verlaagt.

Je dinosaurusgroep ontvangt een extra intimidatiepunt. Voor elke extra intimidatiepunt mag je een extra dobbelsteen gooien tijdens het intimideren (of wanneer je geïntimideerd wordt).

Je verlaagt je drinkenmarker 1 plek minder om te intimideren. Dit betekent dat je alleen nog maar je etenmarker verlaagt, omdat de kosten voor je drinkenmarker nu nul zijn. **LET OP! Je mag deze korting maar 1 keer per beurt gebruiken per zelfde icoon.**

Je dinosaurusgroep heeft 1 extra massa. Tel deze massa altijd bij je oorspronkelijke massa op. Alle +1 massa iconen en je oorspronkelijke massa vormen je totale massa.

Je dinosaurusgroep krijgt een extra verplaatsing. Deze verplaatsing mag echter alleen gebruikt worden met de 'lopen'-actie, niet voor het migreren. Spelers mogen zelf weten wanneer ze deze extra verplaatsing gebruiken.

Je dinosaurusgroep krijgt een extra verplaatsing voor het gebruik van de 'lopen'-actie, maar alleen naar een grasbiotooptegel.

Je dinosaurusgroep krijgt een extra 'lopen'-actie, maar alleen naar een tegel met water.

Je verlaagt je drinkenmarker een plek minder om de 'lopen'-actie te gebruiken. **LET OP! Je mag deze korting maar 1 keer per beurt gebruiken per zelfde icoon.**

Je verlaagt je drinkenmarker een plek minder om de 'migreren'-actie te gebruiken. **LET OP! Je mag deze korting maar 1 keer per beurt gebruiken per zelfde icoon.**

Je dinosaurusgroep ontvangt 1 extra camouflage. Tel deze camouflage altijd bij je oorspronkelijke camouflage op. Alle +1 camouflage-iconen en je oorspronkelijke camouflage vormen je totale camouflage.

Je dinosaurusgroep heeft 2 extra camouflage zolang de groep op een tegel met een schuilplaats staat.

Ontvang 1 extra vitaliteit per icoon tijdens het herstellen op een schuilplaats.

Je verlaagt je etenmarker 1 plek minder om te nestelen.

Je verlaagt je drinkenmarker 1 plek minder om te nestelen.

Je verlaagt je drinkenmarker 1 plek minder om te groeien. **LET OP! Je mag deze korting maar 1 keer per beurt gebruiken per zelfde icoon.**

Je verlaagt je etenmarker een plek minder om te groeien. **LET OP! Je mag deze korting maar 1 keer per beurt gebruiken per zelfde icoon.**

Indeling box

ONZE SPELLEN

Development: MNKY Entertainment

Illustrations: Joan Redondo

Volg ons op: @mnkyentertainment

MNKY ENTERTAINMENT

Leidsevaart 123 | 2211 VS
Noordwijkerhout | The Netherlands
www.mnkyentertainment.com

10-99 2-4 60

© 2024 MNKY Entertainment. Ontwikkeld en geproduceerd door MNKY Entertainment. Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van MNKY Entertainment. MNKY Entertainment heeft dit spel met de grootst mogelijke zorg uitgegeven en kan geen enkele aansprakelijkheid aanvaarden voor eventuele fouten of onduidelijkheden die in deze publicatie voorkomen en waaruit schade kan voortvloeien.

0-3

WAARSCHUWING! Verstikkingsgevaar. Niet geschikt voor kinderen onder 3 jaar. Bevat kleine onderdelen. De items in dit spel kunnen afwijken van de afbeeldingen in de spelregels.