

Die Schlacht Der Dinosaurier

De slag van de dinosauriërs

Schmidt Spiele

Das Schwarze Auge

**voor 2 - 4 veldheren van 10 tot 88 jaar
spelduur : ± 90 min**

Beschrijving achterzijde doos

Auteur : Roger Ford

Inhoud

1 spelbord
64 gedetailleerde dinosaurussenfiguren
84 ruiters in 4 verschillende tinten
1 vulkaan
14 lavabrokken
4 gevechtdobbelstenen
8 Pterandonsokkels
12 vaandels in 4 verschillende tinten
61 actiekaarten
4 gevechtskaarten

1 spelhandleiding

Beknopte spelbeschrijving

Lichte aardschokken en een vaag dondergeroffel verschrikken de vlakte van Astargo. Neen, het is de vulkaan Astana niet die al grommend een volgende eruptie aankondigt, maar een reusachtige Plateosaurus die de vlakte schommelend binnenstapt. Plots is er ook krijgslawaai hoorbaar. Bevelen worden geschreeuwd om een bepaalde aanvalsformatie aan te nemen. Welk leger van de gevreesde generaals zal erin slagen om het schrikbewind van zijn hoofdman af te dwingen?

Plateosaurus

Zelfs de woestste en gevaarlijkste dinosaurussen werden door de omvang en de vastberadenheid van deze kolossale planteneter ontmoedigd en waagden het dan ook niet om dit dier aan te vallen.

Tyrannosaurus Rex

Reusachtig, krachtig en gevaarlijk wordt de T-Rex terecht als de koning van de dinosauriërs beschouwd.

Generaal in strijdwagen

Er is moed en handigheid nodig om zo'n grote en woeste dinosaurusbende aan te voeren.

Velociraptor

Raptoren waren gemene rovers, die snel, listig en intelligent waren.

Triceratops

Deze geweldig grote en sterke gehoornde dinosaurius is een gevaarlijke tegenstander.

Stegosaurus

Deze corpulente planteneter verdedigt zich door krachtig met zijn gestekelde staart te zwaaien.

Pteranodon

In duikvlucht en met volledig geopende vleugels stortte deze vliegende dinosaurius zich pijlsnel op zijn prooi. Bovendien schreeuwt dit dier bij zijn aanval zo afschuwelijk dat zijn prooi hierbij verlamd wordt.

Die Schlacht Der Dinosaurier

De slag van de dinosauriërs

Schmidt Spiele

Das Schwarze Auge

**voor 2 - 4 veldheren van 10 tot 88 jaar
spelduur : ± 90 min**

Spelbeschrijving

Lichte aardshokken en een vaag dondergeroffel verschrikken de vlakte van Astargo. Neen, het is de smeulende vulkaan Astana niet die al grommend een volgende eruptie aankondigt, maar een reusachtige Plateosaurus die de vlakte dreunend binnenstapt. De aarde trilt onder de enorme poten van dit dier. Nu is er ook krijgslawaai hoorbaar en verschijnen er allerlei dinosaurussen. Op elke dino zit een zwaar bewapende ruiter.

Terwijl zijn dinosauruserleger zich aan het opstellen is, overschouwt generaal Tschadark van Harangas de vlakte. Weldra zal hij met aandrang het aanvalsbevel geven. De zware monsters zetten zich in beweging en stevenen op elkaar af. Al snel sneuvelen de eerste kolossen samen met hun berijders. Magiërs gooien lavabrokken in de vulkaan teneinde nieuwe krachten op te wekken ten voordele van hun krijgsheer.

Wanneer de avondzon zijn laatste stralen over de vlakte van Astargo laat schijnen, is het dinosaurusleger van generaal Tschadark nergens meer te bespeuren. Het schrikbewind van deze gevreesde hoofdman werd voor altijd beëindigd.

Spelinhoud

1 spelbord
64 gedetailleerde dinosaurusfiguren
84 ruiters in 4 verschillende tinten
1 vulkaan
14 lavabrokken
4 gevechtdobbelstenen
8 Pterandonsokkels
12 vaandels in 4 verschillende tinten
61 actiekaarten
4 gevechtskaarten
1 spelhandleiding

Inhoudstafel handleiding

- 1. Figurenopbouw**
- 2. Beschrijving van de dinosauriërs**
- 3. Doel van het spel**
- 4. De spelvoorbereiding**
- 5. Het spelverloop**
- 6. De actiekaarten**
- 7. De dinosauruskaarten**
- 8. Beweging**
- 9. Aanval**
- 10. De afloop van een gevecht**
- 11. De overige actiekaarten**
 - Jokerkaarten
 - Uitsterfkaarten
 - Lavabrokkaarten
- 12. Het inzetten van lavabrokken**
- 13. De generaal**
- 14. Het speleinde**
- 15. Spelvariant voor twee spelers**

16.Voorbeeld van een spelbeurt

1. Figurenopbouw

Alleen voor het eerste spel moet men de ruiters en de vaandels op de dinosauriërs aanbrengen (zie figuren van de originele handleiding). Elk dinosaurusleger omvat de volgende spelfiguren met ruiters en vaandels in dezelfde kleur :

- **1 plateosaurus met drie ruiters en vaandel**
- **1 generaal in een strijdswagen getrokken door twee bereden velociraptoren**
- **4 velociraptoren met ruiter en vaandel**
- **2 tyrannosaurussen rex met ruiter**
- **3 stegosaurussen met ruiter**
- **2 pteranodons met ruiter**
- **2 triceratops met twee ruiters en vaandel**

2. Beschrijving van de dinosauriërs

Ongeveer 150 miljoen jaar beheersten de dinosauriërs de aarde. Zij slaagden erin zich aan te passen aan de klimaatswijzigingen die toen plaats vonden. De mens kan de enorme tijdsspanne waarin de dinosaurussen de wereld domineerden moeilijk vatten.

Maar ongeveer 65 miljoen jaar geleden kwam er een abrupt einde aan de overheersing van deze dieren en stierf deze succesrijke diersoort uit. De dinosauriërs waren de grootste en de verschrikkelijkste dieren die ooit op aarde hebben geleefd. Sommige dinosaurussen wogen meer dan een blauwe walvis van 130 ton, terwijl soortgenoten slechts zo groot als een kip waren.

In dit spel komen de bekendste dinosauriërs opnieuw tot leven. Gevaarlijke vleeseters en onschuldige planteneters zullen een laatste gevecht leveren.

De plateosaurus

Deze dinosaurus is een van de grootste van zijn soort. Zelfs de woestste en gevaarlijkste dinosaurussen worden door de omvang en de vastberadenheid van deze kolossale planteneter ontmoedigd en wagen het niet om dit enorme dier aan te vallen. Met een geweldige slag van zijn gigantische staart verslaat hij al zijn tegenstanders. Deze machtige plateosaurus kan men als Goliath op het strijdtoneel beschouwen.

Tyrannosaurus Rex

Reusachtig, krachtig en gevaarlijk wordt de T-Rex terecht als de koning van de dinosauriërs beschouwd. Deze machtige vleeseter is dikwijls in een gevecht verwickeld. Na een succesvolle aanval verslindt de T-Rex zijn tegenstander.

Hierbij rijt hij zijn slachtoffer open waardoor de grond in een minimum van tijd met lichaamsdelen bezaaid wordt.

Generaal in strijdswagen

Er is moed en handigheid nodig om zo'n grote en woeste dinosaurusbende aan te voeren. De generaal is voor deze zware opdracht de aangewezen persoon. Hij wordt door zijn ondergeschikten aanbeden als een levende God. Hij strijdt bij elke veldslag in de frontlinie en behaalt de ene triomf na de andere, wat zijn aanzien telkens vergroot.

Velociraptor

Raptoren zijn gemene rovers, die snel, listig en intelligent zijn. Zij vallen hun prooi onverwachts aan. Met een plotse en razendsnelle aanval weten zij telkens hun slachtoffer te verschalken. Deze behendige rovers storten zich in een wilde razernij op hun prooi en gebruiken hierbij zowel hun spitse tanden als hun vlijmscherpe klauwen.

Triceratops

Deze geweldig grote en sterke gehoornde dinosaurius is een gevaarlijke tegenstander. Beschermd door zijn massieve nekschild, spitst hij zijn vijanden op zijn drie hoorns. Bovendien beschikt deze planteneterende dinosaurius over heel wat doorzettingsvermogen waardoor heel wat vijandige en agressieve vleeseters hem liever mijden.

Stegosaurus

Deze corpulente planteneter is een onbedwingbare tegenstander. De dubbele rij doornplaten op zijn rug beschermen hem tegen vele, machtige vijanden. Bovendien verdedigt hij zich door krachtig met zijn gestekelde staart te zwaaien.

Pteranodon

Hoog in de lucht, op zoek naar prooien, overschouwt deze vliegende dinosaurius zijn territorium. In duikvlucht en met volledig geopende vleugels stort deze vliegende dinosaurius zich pijlsnel op zijn prooi. Bovendien schreeuwt dit dier bij zijn aanval zo afschuwelijk dat zijn prooi hierbij verlamd wordt. De aanval gebeurt bliksemsnel en met een krachtige zwaai van zijn scherpe klauwen doodt hij zijn slachtoffer. In zijn klauwen houdt hij zijn prooi stevig vast en vliegt hij na deze duikvlucht rustig verder.

3. Doel van het spel

Elke speler beschikt over een dinosaurusleger waarmee hij een vijandig leger zal aanvallen. Zodra het een (eerste) vijandig leger verslagen werd, eindigt het spel. De speler die op dat ogenblik nog over de meeste dinosaurussen beschikt, wint het spel.

4. De spelvoorbereiding

- Eerst wordt het spelbord opengelegd in het tafelmidden. In het centrum van het spelbord word **de vulkaan** geplaatst.
- Elke speler neemt **3 lavabrokken**. De overige brokken worden in de lavameer gelegd.
- Elke speler ontvangt **een gevechtskaart** en legt deze open voor zich neer. Deze kaart vermeldt met hoeveel gevechtsdobbelstenen elke dinosaurus vecht.
- De **actiekaarten** worden goed geschud en elke speler ontvangt verdekt **6 kaarten**. De overige kaarten worden als trekstapel naast het spelbord verdekt weggelegd.

Omdat de actiekaarten bepalen welke dinosauriërs er in actie zullen komen, is het aangewezen om de kaarten goed te bestuderen en pas daarna het dinosaurusleger op het spelbord te plaatsen. De uitgedeelde kaarten zullen de opstelling van het leger beïnvloeden.

- Elke speler krijgt **een dinosaurusleger** toegewezen. Elk leger heeft een eigen kleur (te herkennen aan de ruiters en vaandels).

Elk dinosaurusleger omvat de volgende figuren :

- 1 generaal in een strijdswagen getrokken door twee bereden velociraptoren
- 1 plateosaurus met drie ruiters en vaandel
- 2 tyrannosaurussen rex met ruiter
- 2 triceratops met twee ruiters en vaandel
- 2 pteranodons met ruiter
- 3 stegosaurusssen met ruiter
- 4 velociraptoren met ruiter en vaandel

De opstelling van de legers op het spelbord hangt af van het aantal deelnemers (zie figuur originele spelregels).

Bij vier spelers : de 4 uithoeken

Bij drie spelers : de twee spelers aan dezelfde zijde in de uithoeken, de andere speler in het midden aan de overzijde

Bij twee spelers zijn er twee mogelijkheden : langse of dwarse opstelling maar steeds tegenover elkaar

Om deze reden werd het spelbord d.m.v. witte lijnen in regio's onderverdeeld.

Elke speler plaatst zijn leger naar eigen inzicht op in zijn startregio. De startregio beschikt minstens over 18 vakjes waarop telkens één dinosaurusfiguur kan geplaatst worden. In principe blijven er 3 vakjes leeg.

Speltip :

Bij het opstellen houdt men best rekening met de bekomen actiekaarten. Deze kaarten zullen immers bepalen welke sauriërs er eerst in actie zullen komen. Het is niet per se noodzakelijk om deze dinosaurussen in de eerste gelederen te zetten vermits dino's van het zelfde leger zonder probleem over elkaar mogen bewegen. Eigen figuren verhinderen of belemmeren de

beweging van eigen dinosaurussen niet.

- Nadat alle sauriërs op het spelbord werden gezet, gooit elke speler één gevechtdobbelsteen. De speler met het beste dobbelsteenresultaat begint het spel.

5. Het spelverloop

- Wanneer men aan de beurt is, dan moet men na elkaar drie actiekaarten spelen. Elke kaart wordt apart gespeeld. De acties van verschillende kaarten worden niet gelijktijdig uitgevoerd. Het uitgewerkte voorbeeld van een spelbeurt (verderop in de tekst) vermeldt hoe men de kaarten kan inzetten.

Elke speler is verplicht om tijdens zijn beurt drie kaarten te spelen. Men kan niet verzaken aan de uitvoering van een actiekaart. Van zodra een leger zijn generaal verliest, moet de betrokken speler twee kaarten spelen.

- **Tijdens zijn beurt** mag de speler beslissen om **lavabrokken** in te zetten.
- De gespeelde kaarten worden open op een aflegstapel gelegd. Daarna trekt de speler nieuwe actiekaarten van de verdeckte stapel totdat hij terug zes kaarten in de hand heeft. Wanneer de verdeckte stapel uitgeput is, wordt de aflegstapel grondig geschud en verdekt weggelegd zodat een nieuwe voorraadstapel ontstaat.
- Na het nemen van de nieuwe actiekaarten beëindigt de speler zijn beurt en komt de volgende speler in uurwijzerszin aan de beurt.

6. De actiekaarten

Er zijn vier verschillende actiekaarten :

- dinosauruskaarten
- jokerkaarten
- lavabrokkaarten
- uitsterfkaarten

Aantal actiekaarten	Getalwaarde van de kaarten
5 x plateosaurus	5, 2, 2, 2, 1
6 x tyrannosaurus rex	5, 5, 5, 5, 5, 2
6 x triceratops	10, 5, 5, 5, 2, 2
5 x pteranodon	10, 10, 10, 5, 5
7 x stegosaurus	10, 5, 5, 2, 2, 2, 2
8 x velociraptor	10, 10, 5, 5, 5, 5, 2, 2
13 x joker	10, 6, 6, 6, 6, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3, 3
6 x uitsterven	niet van toepassing
5 x lavabrokken	niet van toepassing

7. De dinosauruskaarten

Elke dinosauruskaart bevat de volgende gegevens :

1. De benaming en de afbeelding van een dinosaurus
2. Een getal (van 1 tot en met 10)
3. Eén of meerdere dobbelstenen (= het aantal gevechtdobbelstenen waarop men recht heeft in een gevecht)

- Op een dinosauruskaart staat één van de volgende saurussen : Plateosaurus, stegosaurus, tyrannosaurus rex, triceratops, pteranodon en velociraptor

Opmerking : Er is geen kaart waarop de generaal staat.
Voor de generaal gelden overigens speciale regels (zie verder).

- Elke gespeelde dinosauruskaart beschrijft welke dinosaurussoort in actie komt. De speler bepaalt zelf de volgorde waarmee hij zijn overeenkomstige spelfiguren verzet.
- Een actiekaart kan twee verschillende gevolgen met zich meebrengen :
 1. **Beweging**
Elke dinosaurus van de afgebeelde soort mag maximaal zoveel vakjes verplaatst worden als het getal op de kaart.
 2. **Aanval**
Een vijandige saurus op een aanpalend vakje aanvallen.

Opgelet : Elke spelfiguur mag maar één van beide acties uitvoeren!

Bijvoorbeeld de kaart met de triceratops - 2 dobbelstenen - waarde 5
Met deze kaart mag een speler met een triceratops 5 vakjes bewegen en met een andere een aanval uitvoeren. Ofwel kan de speler beslissen om beide figuren te verplaatsen zonder aan te vallen of om met beide triceratops aan te vallen en niet te bewegen. Het is zelfs toegelaten om slechts één spelfiguur te activeren (aanvallen of bewegen) en de andere te laten staan.

Opgelet : Wanneer een speler een kaart speelt, dan moet hij minstens één saurus activeren!

- Wanneer een speler een dinosauruskaart speelt waarop een spelfiguur staat waarover hij niet meer beschikt, dan mag hij naar keuze een andere dinosaurussoort in actie laten komen. In feite krijgt deze kaart dan de functie van jokerkaart.

Opgelet : Eerst worden de bewegingen uitgevoerd. Pas daarna worden de aanvallen behandeld.

8. Beweging

- De spelfiguren mogen alleen verticaal en horizontaal op het spelbord verplaatst worden. Diagonale verplaatsingen zijn verboden.
- Het getal op de dinosauruskaart geeft de maximale verplaatsing aan. De spelers zijn niet verplicht om de maximale beweging uit te voeren. Men mag een deel van de bewegingsmogelijkheden achterwege laten.
- Spelfiguren van het eigen leger kunnen over eigen saurussen springen (Dat vakje wordt wel meegeteld als beweging!). Over vijandige dinosaurussen mag er niet bewogen worden!

Uitzondering : De pteranodon mag over vijandige spelfiguren vliegen.

- De vulkaan kan door geen enkele spelfiguur betreden worden. M.a.w. geen enkele saurus kan bewegingen uitvoeren over de vulkaan.

- De beweging van een spelfiguur moet op een leeg vakje eindigen.

9. Aanval

- De spelfiguren mogen alleen verticale of horizontale aanvallen uitvoeren op naburige, vijandige saurussen. Diagonale aanvallen zijn verboden.
- Het aantal dobbelstenen op de dinosauruskaart geeft aan met hoeveel dobbelstenen de aanvaller vecht.

Bijvoorbeeld : Een tyrannosaurus rex valt met drie dobbelstenen aan.

10. De afloop van een gevecht

- De aanvaller dobbelt eerst. Deze speler heeft dan de mogelijkheid (en enige gelegenheid) om een aantal dobbelstenen opnieuw te gooien. Hij bepaalt hierbij hoeveel dobbelstenen hij opnieuw wenst te dobbelen. Voor **elke dobbelsteen** die hij opnieuw gooit, moet hij wel **één lavabrok** inzetten (zie verder).

Het **gevechtsresultaat van de aanvaller** bekomt men door het dobbelsteenresultaat op te tellen met de waarde van de dinosauruskaart.

- Daarna dobbelt de verdediger. Het aantal dobbelstenen dat hij hierbij gooit, hangt af van de dinosaurus die werd aangevallen (raadpleeg de gevechtskaart).

Maar ook de verdediger heeft de mogelijkheid (en enige gelegenheid) om een aantal dobbelstenen opnieuw te gooien. Ook hij moet voor **elke dobbelsteen** die hij opnieuw dobbelt **één lavabrok** afgeven. Het **gevechtsresultaat van de verdediger** is gelijk aan het **dobbelsteenresultaat**.

Een verdediger is dus in het nadeel omdat hij niet kan rekenen op de bonus van de dinosauruskaart.

- De speler met het grootste gevechtsresultaat wint. De verliezer verwijdt zijn spelfiguur van het spelbord. Bij een gelijk resultaat blijven de beide saurussen op het spelbord staan.

Bijvoorbeeld :

Een tyrannosaurus rex (met waarde 5) valt met drie dobbelstenen een vijandige triceratops aan. De aanvaller gooit met de dobbelstenen 0, 1 en 10. De speler vindt dat de dobbelsteenworp te slecht is en beslist om de dobbelstenen met 0 en 1 opnieuw te gooien. Dit kost hem twee lavabrokken. De nieuwe worp levert twee maal 2 op. Het dobbelsteenresultaat is dan $10 + 2 + 2 = 14$. Het gevechtsresultaat van de aanvaller bedraagt in dit geval $14 + 5$ (waarde van de kaart) = 19. De tegenstander gooit voor de triceratops met 2 dobbelstenen (cfr. de gevechtskaart) en bekomt 1 en 10. Ook hij beslist om een lavabrok in te

zetten. Hij gooit de dobbelsteen opnieuw en bekomt een 15. Zijn gevechtresultaat is dan $10 + 15 = 25$. Hierdoor wint hij het gevecht en wordt de tyrannosaurus rex van het spelbord verwijderd.

- Wanneer een speler een dinosauruskaart als een joker inzet (**omdat hij niet meer over de opgegeven dinosoort beschikt**) dan geldt het opgegeven getal van de kaart niet. De speler moet in dat geval de waarde van de gevechtskaart toepassen.

11. De overige actiekaarten

• Jokerkaarten

Met deze kaart mag men naar keuze een dinosaurussoort activeren. De kaart wordt gespeeld zoals men een kaart van de desbetreffende soort zou inzetten.

• Uitsterfkaarten

Ook in dit spel worden de dinosaurussen met uitsterven bedreigd. Wanneer men deze kaart speelt, dan moeten alle saurussen (m.i.v. de saurussen van de speler die de kaart speelt!) van deze kaart één keer dobbelen. Bij een 0 sterft de saurus en wordt hij van het spelbord verwijderd. Deze kaart speelt men het best wanneer men zelf niet meer over deze dinosoort beschikt.

Bijvoorbeeld : De stegosaurussen worden met uitsterven bedreigd. Een speler beschikt nog over twee stegosaurussen. Hij duidt één spelfiguur aan en dobbelt voor dit dier. Hij dobbelt geen 0 en heeft dus geluk de desbetreffende figuur blijft staan. Daarna dobbelt hij voor zijn tweede stegosaurus. Deze keer heeft hij minder geluk en dobbelt een 0 en de getroffen spelfiguur wordt verwijderd.

• Lavabrokkaarten

Met deze kaarten kan men ingezette lavabrokken uit het lavameer aan de voet van de vulkaan halen. Te beginnen met de speler die de kaart speelde, mag elke speler in uurwijzerszin een lavabrok uit het meer nemen zolang er nog brokken in het meer liggen. Wanneer deze kaart ingezet wordt als er geen lavabrokken voorradig zijn in het meer, dan wordt de kaart gewoon op de aflegstapel gelegd. De kaart telt wel als één van de drie gespeelde kaarten van de speler.

12. Het inzetten van lavabrokken

- Alle ingezette lavabrokken worden in de vulkaan gegooid. Heel wat brokken zullen via de vulkaan in het lavameer belanden, terwijl andere in de vulkaan gevangen blijven. De lavabrokken in het meer kunnen later (door het spelen van een lavakaart) opnieuw in het spel komen.
- Het aantal lavabrokken waarover een speler mag beschikken is onbeperkt. Bovendien mogen de spelers zoveel lavabrokken inzetten als zij nodig achten.

- Inzetmogelijkheden :

De inzetmogelijkheid waarbij men **een gevechtsdobbelsteen opnieuw mag gooien** door een lavabrok op te offeren werd reeds uitvoerig behandeld.

De tweede inzetmogelijkheid laat toe dat men tegen betaling van één lavabrok **een zojuist gespeelde actiekaart een tweede keer mag inzetten**.

Wanneer een speler op deze wijze een lavabrok opoffert, speelt men de **zojuist (in dezelfde beurt en onmiddellijk na het spelen van de kaart die men wenst opnieuw te spelen)** ingezette kaart andermaal. De acties van deze kaarten worden dan nog eens uitgevoerd.

Bijvoorbeeld :

Een speler speelt een plateosauruskaart en plaatst zijn spelfiguur naast een vijandige dinosaur. Aansluitend zet hij een lavabrok in teneinde de plateosauruskaart terug te spelen. Aansluitend mag hij de plateosaurus opnieuw verplaatsen of de vijandige spelfiguur aanvallen.

- Elke actiekaart mag **per spelbeurt slechts één keer "verdubbeld"** worden.

13. De generaal

- Voor het verplaatsen van de generaal bevat het spel geen specifieke actiekaarten. De generaal mag evenwel als extra bewegen of vechten bij elke gespeelde dinosaur- of jokerkaart. Als maximale bewegingsmogelijkheid geldt dan de waarde van de ingezette kaart. In het gevecht beschikt de generaal steeds over 3 gevechtsdobbelstenen.

Bijvoorbeeld :

Een speler speelt een stegosauruskaart met waarde 5. Hierdoor mag de speler de generaal evenals de stegosaurus tot 5 vakjes verzetten. Als andere mogelijkheid kan de generaal een gevecht met een vijandige saurus in een naburig vakje aangaan. Hij valt steeds met 3 dobbelstenen aan. De waarde van de kaart (in dit geval 5) wordt bij het dobbelsteenresultaat opgeteld, teneinde het gevechtresultaat van de generaal te bekomen.

Opgelet :

De generaal treedt steeds tezamen met ander dinosaurussen in actie. Het is niet toegelaten om de generaal alleen te laten bewegen of vechten. M.a.w. met een kaart is het niet toegelaten om uitsluitend de generaal een actie te laten uitvoeren.

Opgelet : Ter herinnering!

Van zodra een speler zijn generaal verliest, mag hij slechts 2 actiekaarten per beurt inzetten!

14. Speleinde

Wanneer een speler al zijn spelfiguren heeft verloren, dan eindigt het spel onmiddellijk. De speler die op ogenblik nog de meeste dinosauriërs in zijn leger heeft, wint het spel. Alhoewel de strijdswagen van de generaal getrokken wordt door twee velociraptoren, telt deze spelfiguur slechts voor één dinosaurus.

Hebben twee of meerdere spelers evenveel figuren, dan moet het gevecht verder gaan. Er wordt op dat ogenblik verder gestreden totdat een speler het overwicht behaalt.

15. Spelvariant voor twee spelers

Wanneer men het spel met twee spelers speelt, dan krijgt elke speler twee dinosaursuslegers toegewezen. Wanneer een speler dan aan de beurt is, dan komen al zijn spelfiguren (van beide legers) van de gespeelde dinosauruskaart in actie. De overige spelregels blijven onveranderd.

16. Voorbeeld van een spelbeurt

Twee spelers (An en Marc) spelen het spel en strijden tegen elkaar.

An heeft nog twee lavabrokken en heeft de volgende kaarten in de hand :

stegosaurus - 5 - 1D6

plateosaurus - 2 - 3D6

velociraptor 10 - 1D6

tyrannosaurus rex 5 - 3D6

lavabrokkaart

uitsterfkaart voor de velociraptor

Noot : D6 = zeszijdige dobbelsteen

Omdat An nog over haar generaal beschikt, moet ze drie actiekaarten spelen.

De eerste actiekaart

An speelt de kaart met de tyrannosaurus rex.

Omdat ze niet meer over een spelfiguur van een tyrannosaurus rex beschikt, mag ze deze kaart als joker gebruiken. Ze beslist om deze kaart te gebruiken voor de spelfiguren van de triceratops. Ze verplaatst eerst een spelfiguur vier vakjes en beëindigt de beweging door hem naast de plateosaurus van Marc te plaatsen. De tweede triceratops staat naast de tyrannosaurus van Marc en valt deze figuur aan.

Voor deze aanval mag An (volgens de gevechtskaart) met twee gevechtdobbelstenen gooien. Ze behaalt twee maal 10. Het dobbelsteenresultaat en de waarde van de kaart geven een gevechtsresultaat van $10 + 10 + 5 = 25$.

De tyrannosaurus rex van Marc mag zich verdedigen met 3 gevechtdobbelstenen. Het dobbelsteenresultaat levert een gevechtsresultaat van $10 + 10 + 2 = 22$ op. Dit is niet voldoende om het gevecht te winnen. Daarom zet Marc een lavabrok in om opnieuw te dobbelen. Hij behaalt een 10 i.p.v. een 2. Hierdoor bekommt hij een gevechtsresultaat van 30 waardoor hij het gevecht wint. De triceratops van An verliest het gevecht en wordt van het spelbord genomen.

De tweede actiekaart

An speelt als tweede kaart een velociraptor. Ze heeft nog drie spelfiguren van dit type op het spelbord staan. Ze beslist om ze allemaal te bewegen. Ze plaatst twee figuren naast de tyrannosaurus rex van Marc en één figuur naast Marcs generaal.

Aansluitend offert An een lavabrok op . Hierdoor mag ze de zojuist gespeelde actiekaart een tweede keer uitvoeren. Nu laat ze de drie velociraptoren aanvallen.

Elke spelfiguur valt met één gevechtsdobbelsteen aan.

De eerste spelfiguur valt de tyrannosaurus rex aan. An behaalt een dobbelsteenworp van 5 waardoor ze een gevechtsresultaat van $5 + 10 = 15$ bekommt. Marc verdedigt zijn spelfiguur met drie dobbelstenen en bekommt een gevechtsresultaat van $15 + 1 + 5 = 21$. Hij wint het gevecht, waardoor de velociraptor van An verwijderd wordt.

De tweede velociraptor van An valt nu de tyrannosaurus rex aan. An behaalt een worp van 10 en bekommt hierdoor een gevechtsresultaat van $10 + 10 = 20$. Marc verdedigt zijn figuur en bekommt een gevechtsresultaat van $0 + 10 + 5 = 15$. Dit vindt hij een slecht resultaat en hij offert twee lavabrokken op om de dobbelstenen 0 en 5 opnieuw te gooien. Hij behaalt een beter gevechtsresultaat van $10 + 10 + 5 = 25$. Hij wint het gevecht opnieuw en An verwijdert de tweede velociraptor.

De derde velociraptor van An valt nu de generaal van Marc aan. Ze dobbelt een 2 waardoor ze een gevechtsresultaat van $2 + 10 = 12$ bekommt. An vindt dit niet genoeg en beslist om een lavabrok in te zetten. Ze gooit opnieuw en dobbelt 5. Het nieuwe gevechtsresultaat bedraagt nu $5 + 10 = 15$. Marc verdedigt zijn generaal met drie dobbelstenen en behaalt een gevechtsresultaat van $10 + 1 + 0 = 11$. Omdat Marc geen lavabrokken meer heeft, kan hij niet meer opnieuw dobbelen. Hierdoor wordt Marcs generaal verslagen en wordt de spelfiguur van het spelbord genomen. Doordat Marc zijn generaal verloren heeft, mag hij (voor de rest van het spel) telkens hij aan de beurt komt, slechts 2 actiekaarten inzetten.

De derde actiekaart

An speelt als laatste kaart een lavabrokkaart omdat ze geen lavabrokken meer heeft. Ze neemt als eerste een lavabrok uit het lavameer. Daarna neemt Marc een lavabrok, waarna An opnieuw een lavabrok wegneemt enz. totdat alle lavabrokken uit het meer werden genomen. Op deze wijze bekommt An drie lavabrokken terwijl Marc er slechts twee kreeg.

De drie gespeelde actiekaarten worden op de aflegstapel gelegd en An trekt verdekt drie nieuwe kaarten van de voorraadstapel. Daarna is Marc aan de beurt.