

OVERZICHT VAN EVOLUTIETEGELS

☆ RONDE-EFFECTEN

Leg deze tegels na het kopen voor je op tafel. Pas bij de puntentelling aan het eind van de ronde gebruik je ze en kun je er extra punten mee scoren.

- +1 PUNT PER UNIEKE KAARTSOORT IN JE KUDDE**
Bij de puntentelling krijg je 1 extra punt voor elke verschillende kaartsoort in je kudde. Nestkaarten tellen als 1 soort. Grijs en zwarte Velociraptors tellen als 2 verschillende soorten.
- +2 PUNTEN PER NEST**
Elke nestkaart in je kudde levert je 2 extra punten op. Dus los van de waarde van de kaart zelf.

⚡ DIRECTE ACTIES

Als je een van deze Evolutietegels koopt, moet je de actie direct uitvoeren. Leg de tegel daarna gesloten voor je neer, zodat je weet dat je de actie al hebt uitgevoerd.

- TREK 1 KAART**
Trek een kaart van de trekstapel en voeg die toe aan je handkaarten, ook als er al een kaart van die soort bij zit. Om je handkaarten door te geven moet je zoals altijd 1 kaart uit je kudde toevoegen.

- GEEF JE HAND DOOR ZONDER TOEVOEGEN**
Koop deze tegel als je jouw handkaarten wilt doorgeven. Je hoeft dan geen kaart uit je kudde aan je handkaarten toe te voegen.
- VOEG KAARTSOORT TOE DIE AL IN JE HAND ZIT**
Koop deze tegel als je jouw handkaarten wilt doorgeven. De kaartsoort die je uit je kudde aan je handkaarten toevoegt, mag er al bij zitten.
- VERWIJDER 1 KAART UIT JE EIGEN KUDDE**
Kies een kaart in je kudde en leg deze in de doos.

De volgende Evolutietegels zijn wat agressiever en zijn daarom voorzien van een 🔥-icoon. Als je wilt kun je ze uit het spel laten.

- VERWIJDER 1 KAART UIT EEN ANDERE KUDDE 🔥**
Pak 1 kaart uit de kudde van een andere speler (naar keuze) en leg die kaart in de doos.
- STEEL 1 KAART 🔥**
Pak 1 kaart uit de kudde van een speler (naar keuze) en leg die kaart bij je eigen kudde.
- VERPLAATS 1 KAART 🔥**
Kies een kaart uit je eigen kudde en voeg die toe aan de kudde van een andere speler (naar keuze).
- RUIL 1 KAART 🔥**
Ruil een kaart uit de kudde van een andere speler (naar keuze) om voor een kaart uit je eigen kudde.

CuboSaurus is bedacht door Fabien Tanguy en geïllustreerd door Kristiaan der Nederlanden
Oorspronkelijke uitgever: Catch up Games · Nederlandse uitgave door Gam'inBIZ
Layout: Olivier Trocklé · Vormgeving: Kristiaan der Nederlanden, Manoël Verdier
Nederlandse bewerking: Michiel de Wit · Proeflezers: Daniël van Essen, Stijn Voets, Lidwien de Groot.
De namen Amélie, Milu, Nathan en Lara verwijzen naar de kinderen van Michiel en Lidwien.

©2022 - Catch Up Games

cubosaurus

SPELREGELS





vele miljoenen jaren geleden waren de dinosaurussen heer en meester over de aarde. Elke soort had een eigen plek. Maar door een vulkaanuitbarsting raakte die balans ruw verstoord. Jij kunt helpen. Breng de balans tussen de soorten terug en laat de dino's weer floreren!

DOEL VAN HET SPEL

Vorm een goed gebalanceerde kudde en verdien zo punten. Wie na **2 rondes** de meeste punten heeft, wint het spel.

Begin met het basisspel. Breid het spel uit door de **Evolutietegels** toe te voegen (zie pagina 9) voor meer uitdaging.



IN HET KORT

In CuboSaurus **verzamel je dino's**. Met elke dino kun je op een andere manier **punten verdienen**, maar ook weer **kwijtraken!** Elke speler heeft een eigen strategie en heeft daarvoor bepaalde dino's nodig. Soms wil iedereen dezelfde dino en dan is het hommeles!

Als je aan de beurt bent, krijg je een of meer kaarten en moet je kiezen: wil je ze **aan je kudde toevoegen** of ga je ze **aan de volgende speler doorgeven**? Want meer dino's is lang niet altijd beter!

De ronde is **afgelopen als de trekstapel leeg is** en iemand een kaart moet trekken. Je telt dan de punten van de dino's in je kudde bij elkaar op.

Na 2 rondes is het spel afgelopen. De totaalscore van 2 rondes is de eindstand. Wie de meeste punten heeft, wint het spel!

2



WAT JE MOET WETEN OVER DE KAARTEN

1 KAARTSOORT

Er zijn **8 soorten kaarten**, waarvan 7 dino's:

- Tyrannosaurus
- Stegosaurus
- Brontosaurus
- Pterodactylus
- Pentaceratops
- Grijze Velociraptor
- Zwarte Velociraptor

Van elke dino zitten er **7 in het spel**.

Daarnaast zijn er nog 6 speciale kaarten die samen ook een kaartsoort vormen:

- Nest, 1 per dinosoort (de grijze en zwarte Velociraptor delen een nest)



2 DNA-SYMBOL

Op sommige kaarten staat een DNA-symbool. In het basisspel heb je die niet nodig. Je hebt ze alleen nodig als je met de **Evolutietegels** speelt (zie pagina 9).

3 PUNTEN

Hier zie je hoeveel punten je voor deze kaartsoort krijgt. Bij de meeste dino's zie je helemaal links de punten als je er maar 1 kaart van hebt, daarna voor 2 kaarten, voor 3 kaarten en uiteindelijk helemaal rechts

de puntenwaarde voor 4 of meer kaarten. Velociraptors en Nestkaarten werken iets anders (zie pagina 7).

Voorbeeld: Als je maar 1 Tyrannosaurus hebt, krijg je dus 4 punten. Twee geven je samen 1 punt. Drie leveren je 2 minpunten op en bij 4 of meer Tyrannosaurussen krijg je zelfs 5 minpunten. Je kunt er dus beter niet te veel van in je kudde hebben!

3



VOORBEREIDING VOOR EEN RONDE

- 1 Schud de 55 kaarten zorgvuldig. Tel voor elke speler die meedoet zonder ze te bekijken 10 kaarten uit. Doe de rest van de kaarten terug in de doos: die zijn deze ronde niet nodig.
- 2 Geef alle spelers **4 kaarten**. Leg deze open voor je op tafel. Dit is je **Kudde**.

Voorbeeld: met 4 spelers speel je met $4 \times 10 = 40$ kaarten. 15 gaan in de doos.

- 3 Vorm van de resterende kaarten een **trekstapel** en leg die midden op tafel.
- 4 Wie het best een dinosaurus kan nadoen mag in ronde 1 beginnen.

Opmerking: voor het basisspel heb je de DNA-fiches en Evolutietegels niet nodig.



SPELVERLOOP

Je speelt om beurten **met de wijzers van de klok mee**. De ronde is onmiddellijk afgelopen als de trekstapel leeg is en iemand een kaart moet trekken.

Na de eerste ronde tel je de punten (zie pagina 7). Bereid daarna een nieuwe ronde voor. De speler met de minste punten begint. In de tweede ronde spelen jullie **tegen de wijzers van de klok in**.

Tel ook na de tweede ronde de punten. De speler met de hoogste eindscore is de winnaar van het spel!

Tip: speel met 2 spelers drie rondes in plaats van twee.

EEN SPEELBEURT

Jouw beurt verloopt in 2 stappen:

1. KAARTEN KRIJGEN OF PAKKEN

Om te beginnen heb je kaarten nodig. Als de vorige speler handkaarten aan jou heeft doorgegeven, dan heb je al kaarten. Zo niet, dan **moet** je 1 kaart van de trekstapel trekken. De kaart(en) die je nu hebt, noemen we je hand. Houd ze geheim.

2. KAARTEN HOUDEN OF DOORGEVEN

Je moet nu een van deze dingen doen:

- A Als je jouw handkaart wilt houden, leg je ze **allemaal open bij je kudde**. De volgende speler is nu aan de beurt.

OF

- B Je geeft **al je handkaarten** door aan de volgende speler. Maar dit mag alleen als je eerst **1 kaart** uit je kudde **aan je handkaarten toevoegt**.

Let op: Je geeft met je handkaarten dus ook 1 kaart uit je kudde door aan de volgende speler.

Je mag alleen een kaart aan je hand toevoegen, als je in je hand nog **geen kaart van die kaartsoort** hebt. Kun je geen kaart toevoegen, dan mag je jouw handkaarten dus ook niet doorgeven en moet je ze bij je kudde leggen.

Let op: Nestkaarten tellen als 1 soort: er mag dus maar 1 nestkaart in je hand zitten. Grijs en zwarte Velociraptors tellen wel als 2 verschillende soorten.

De volgende speler is nu aan de beurt.

VOORBEELD VAN EEN RONDE



Amélie begint met deze kudde. Ze heeft nog geen handkaarten en trekt dus een kaart.



Ze moet nu kiezen of ze haar hand (een Tyrannosaurus) bij haar kudde wil leggen. Ze kiest om haar hand door te geven aan de volgende speler.



Ze moet nu 1 kaart uit haar kudde toevoegen van een soort die nog niet in haar hand zit.

Ze kan haar Stegosaurus, Pterodactylus of zwarte Velociraptor toevoegen, maar niet de Tyrannosaurus.

Ze kiest de Pterodactylus en geeft nu haar hand (de Tyrannosaurus en de Pterodactylus) aan Milú, de volgende speler.



Milú krijgt 2 kaarten, dus ze mag geen kaart pakken. Ze moet nu alleen nog besluiten of ze de kaarten wil houden.

Ze zou de kaarten kunnen doorgeven door er een kaart uit haar kudde aan toe te voegen (maar geen Tyrannosaurus of Pterodactylus), maar ze besluit de kaarten te houden en bij haar kudde te leggen.

Als derde speler is Nathan aan de beurt. Hij moet een kaart van de trekstapel trekken. En zo gaat het spel verder ...

PUNTELLING

Een ronde is afgelopen als een speler een kaart moet trekken, maar de trekstapel leeg is. Tel nu hoeveel punten je kudde waard is. **Noteer de scores.**

Hoeveel punten kaarten waard zijn, **hangt af van hun soort.** De Velociraptors en Nestkaarten hebben een eigen puntentelling, maar de overige dino's tel je allemaal op dezelfde manier.

Let op: het is mogelijk dat je een negatieve score behaalt.

PUNTELLING VOOR DINO'S (behalve Velociraptors)



Je krijgt punten **per soort dino.** Het aantal punten is afhankelijk van het aantal dino's dat je van een soort hebt. Hoeveel punten je voor de soort krijgt, staat onderaan de kaart: links de punten voor 1 dino, daarna voor 2 en 3 en helemaal rechts de punten voor 4 of meer dino's.

Voorbeeld: voor 1 Pentaceratops krijg je 3 minpunten, maar als je er vier in je kudde hebt, krijg je 7 punten! Voor Pterodactylussen krijg je altijd 1 minpunt, hoeveel je er ook van hebt.



PUNTELLING VOOR VELOCIRAPTORS



Bij Velociraptors (grijs en zwart) werkt de puntentelling anders. **Duo's** van een grijze en een zwarte Velociraptor samen leveren de aangegeven pluspunten op. Een **losse** Velociraptor levert de minpunten op die op de kaart staan. Aan het eind van de ronde bepaal je welke Velociraptors duo's vormen. Zo kun je zorgen dat je **de meeste punten** krijgt.

Voorbeeld: als je onderstaande kaarten samen hebt, vormen ze een duo en zijn ze $2 + 3 = 5$ punten waard. Maar zou je de grijze Velociraptor niet hebben, dan levert de zwarte Velociraptor je 2 minpunten op.



WAT ZIE JE OP EEN TEGEL?



- 1 Bovenaan staat **hoeveel DNA-fiches** de tegel kost om te kopen.
 - 2 ⚡ geeft aan dat je de tegel direct moet gebruiken als je die koopt.
★ betekent dat je de tegel pas aan het eind van de ronde gebruikt.
 - 3 Hier staat de **actie** die je moet uitvoeren als je de tegel koopt.
- 🔥 Tegels met een vlammetje zijn wat **agressiever**. Als je daar niet van houdt, laat deze dan uit het spel.

Tip: op pagina 12 vind je een overzicht van alle tegels. Het getal rechtsonder op een tegel verwijst naar de bijbehorende uitleg.

EXTRA REGELS

Evolutietegels kun je kopen op de markt. Je koopt ze met DNA-fiches. Die fiches verdienen je door dinosaurussen met een DNA-icoon aan je kudde toe te voegen. Elke Evolutietegel geeft je een unieke mogelijkheid om het spel naar je hand te zetten.

DNA-FICHES VERDIENEN

Op sommige kaarten staat een DNA-icoontje. Telkens wanneer je zo'n kaart aan je kudde toevoegt, pak je 1 DNA-fiche. Leg je DNA-fiches voor je op tafel.

Aan het begin van het spel krijg je 4 kaarten. Als op een of meer van die kaarten een DNA-icoon staat, krijg je daarvoor ook DNA-fiches.

Let op: als je een DNA-fiche moet pakken, maar er liggen geen fiches meer op tafel, dan mag je een DNA-fiche van een tegenstander naar keuze afpakken.



EEN EVOLUTIETEGEL KOPEN

Elke beurt mag je **1 Evolutietegel kopen** van je DNA-fiches. Dat doe je nadat je kaarten hebt gekregen of gepakt (stap 1) en voordat je besluit je kaarten te houden of door te geven (stap 2). Je mag kiezen uit alle Evolutietegels in de markt.

Let op: als er geen Evolutietegels meer open op tafel liggen, kun je deze ronde geen tegels meer kopen.

Zo koop en gebruik je de Evolutietegels:

- **Betaal** zoveel DNA-fiches als staat aangegeven op de Evolutietegel die je wilt hebben. Leg de fiches terug in de algemene voorraad.
- Leg de Evolutietegel voor je op tafel. Staat er een ⚡ op de tegel, dan voer je direct de **actie** op de kaart uit. Doe je dat niet, dan mag je de Evolutietegel ook niet kopen.



VOLGENDE RONDE VOORBEREIDEN

- DNA-fiches die je niet hebt gebruikt, neem je mee naar de volgende ronde.
- De Evolutietegels die nog open op tafel liggen, laat je liggen. Verzamel de Evolutietegels die de spelers hebben gekocht en schud ze door de trekstapel. **Vul de markt aan** met Evolutietegels van de trekstapel (tot het aantal spelers +1).

DNA-FICHES EN JE EINDSCORE

De DNA-fiches die je hebt verdiend, maar tijdens het spel niet hebt gebruikt, leveren punten op. Tel voor elke 2 DNA-fiches die je nog hebt 1 punt op bij je eindscore.

VOORBEELD

Milù krijgt 3 handkaarten van Amélie en besluit ze te houden. Ze legt de dino's bij haar kudde. 2 dino's hebben een DNA-icoon. Ze pakt 2 DNA-fiches.

Nathan is aan de beurt en trekt 1 kaart van de trekstapel. Hij heeft 4 DNA-fiches. Voor 2 DNA-fiches koopt hij Evolutietegel 3. Hij voert de actie direct uit en trekt 1 extra kaart. Daarna legt hij beide kaarten bij zijn kudde. Nu is Lara aan de beurt.