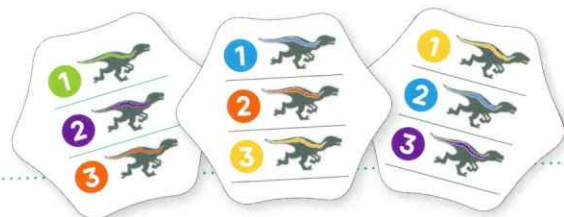


DOEL VAN HET SPEL

Help je velociraptors de race door het prehistorische landschap te winnen. Beweeg de juiste raptors stap voor stap vooruit en probeer je Top 3 in de juiste posities te krijgen wanneer de eerste raptor over de finish gaat. Let op de zetten van je tegenstanders, laat de T-Rex je tactisch helpen om bepaalde raptors terug te dringen en gebruik de boosters op het parcours verstandig om andere raptors sneller vooruit te bewegen. De speler die de meeste punten scoort nadat de eerste raptor over de finish gaat, wint het spel!

VOORBEREIDING

- Vouw het 2-zijdige spelbord open en zet de 5 raptors willekeurig op de startposities.
 - Gebruik voor het level voor beginners de 'Woestijn'-zijde en de 4 voetafdruk-dobbelstenen.
 - Gebruik voor het level voor gevorderden de 'Jungle'-zijde en alle 5 de dobbelstenen.
- Schud gedekt de 20 'Top-3' kaarten. Daarna kiest elke speler 1 'Top-3' doelkaart. Kijk naar de kaart, maar laat deze niet aan de andere spelers zien!



SPEEL & PAS JE AAN

1 'WOESTIJN' REGELS (Level voor beginners)

- Op dit parcours kunnen de raptors alleen vooruit en achteruit bewegen in hun eigen baan. Het spel wordt in beurten gespeeld en verloopt met de klok mee. De jongste speler begint.
- Rol eerst alle 4 de voetafdruk-dobbelstenen. Na elke worp leg je de dobbelstenen opzij die je wil gebruiken en rol je de overgebleven dobbelstenen opnieuw. Je moet na elke worp minstens 1 dobbelsteen opzij leggen. Je mag dobbelstenen die je eerder opzij hebt gelegd niet opnieuw rollen. Zodra alle dobbelstenen opzij zijn gelegd (dus na maximaal 4 worpen), moet je de raptors verplaatsen op basis van de gerolde dobbelstenen.



DE RAPTOR VERPLAATSEN

Je bepaalt in welke volgorde je de raptors verplaatst.

- Raptors gaan 1 stap vooruit voor elke dobbelsteen in hun kleur.
- Voor elke rode T-Rex voetafdruk moet je een raptor kiezen en deze 1 stap terug zetten. Als je meerdere T-Rex voetafdrukken hebt, kan je ervoor kiezen om 1 raptor meerdere stappen of meerdere raptors 1 of meer stappen terug te zetten.
- Als een raptor, na vooruit of achteruit te bewegen, een booster-icoon bereikt (een raptor-voetafdruk op het bord), moet je een andere raptor kiezen en deze 1 stap vooruit zetten. Telkens je een booster bereikt of voorbij gaat, activeer je deze.



INHOUD

1 spelbord (2-zijdig), 5 raptors in 5 verschillende kleuren,
5 bewegingsdobbelstenen (4 'voetafdruk'-dobbelstenen,
1 'pijlen'-dobbelsteen), 20 unieke 'Top-3'-doelkaarten, Spelregels



Dit spel versterkt je
ADAPTIEVE PLANNING
RISICO NEMEN

+ deze 6 andere FlexiQ vaardigheden

VOORBEELD VAN EEN BEURT

De startpositie is Figuur D1. De speler rolt de dobbelstenen en het resultaat van Worp 1 is oranje, blauw, blauw en paars. De speler legt de oranje dobbelsteen opzij en rolt de rest opnieuw. Het resultaat van Worp 2 is oranje, T-Rex, groen. Vervolgens legt hij de oranje en de T-Rex dobbelstenen opzij en rolt de laatste dobbelsteen opnieuw. Het resultaat van Worp 3 is geel. Het eindresultaat is dus oranje, oranje, T-Rex en geel.



- 1 focus & herfocus
- 2 verbindingen maken
- 3 van perspectief wisselen
- 4 meerdere opties overwegen
- 5 werkgeheugen trainen
- 6 probleemoplossend denken

FIG. D1



FIG. D2



De speler verplaatst nu de raptors volgens het resultaat. Eerst gebruikt hij de 2 oranje dobbelstenen om de oranje raptor 2 stappen vooruit te zetten. Deze bereikt de booster. De speler gebruikt de booster om de gele raptor 1 stap vooruit te zetten. Dan gebruikt de speler de T-Rex dobbelsteen om de blauwe raptor 1 stap achteruit te zetten. Deze raptor stapt nu ook op een booster, die de speler gebruikt om de gele raptor weer vooruit te plaatsen, die nu ook op een booster stapt. De speler gebruikt deze booster om de oranje raptor weer vooruit te bewegen. Tot slot gebruikt de speler de gele dobbelsteen om de gele raptor vooruit te plaatsen. Het eindresultaat van de beurt is te zien in *Figuur D2*.

2 'JUNGLE' REGELS (Level voor gevorderden)



Op dit parcours moeten de raptors op het juiste moment van baan wisselen om de obstakels (bomen of rotsen) te vermijden. Gebruik daarom de dobbelsteen met pijlen verstandig om diagonaal te bewegen.



Het spel wordt exact hetzelfde gespeeld als het beginnersniveau, maar met de volgende extra regels: Begin met het rollen van alle 5 de dobbelstenen. Je kan de pijlen-dobbelsteen blijven rollen zolang je voetafdruk-dobbelstenen hebt om te rollen. Het aantal pijlen op de pijlen-dobbelsteen bepaalt hoeveel diagonale bewegingen je MOET maken terwijl je de stappen neemt die worden bepaald door de voetafdruk-dobbelstenen. Dit kunnen 0, 1 of 2 bewegingen zijn. Een diagonale beweging is dus altijd gekoppeld aan een stap vooruit of achteruit.

OPGELET

- Raptors mag je niet bewegen naar een plek die bezet is door een andere raptor of een obstakel (dus ze moeten er omheen lopen).
- Als een raptor geblokkeerd is en niet naar voren kan bewegen, moet hij zijwaarts stappen. Als zijwaarts ook geblokkeerd is, kan hij deze beurt niet bewegen en blijft hij op dezelfde plek staan.
- Wanneer je de T-Rex voetafdrukken gebruikt om een raptor 1 of meer stappen terug te zetten, mag je alleen raptors kiezen die je naar een vrije plek achteruit kan verplaatsen. Dit kan diagonaal zijn als je dobbelsteen met pijlen dit toelaat.

VOORBEELD VAN EEN BEURT

Na het rollen en opnieuw rollen van de dobbelstenen, is de uitkomst 2 blauwe, 1 groene, 1 T-Rex en 2 diagonale bewegingen.



OPMERKING

Sectie C bevat een booster-icoon onder de raptor.

De speler wil de blauwe raptor zo ver mogelijk vooruit bewegen en de oranje raptor terugbrengen. J1 toont de startpositie. Hij benut 1 blauwe dobbelsteen en zet de blauwe raptor op (A). De blauwe raptor kan nu niet meer vooruit. Hij wordt geblokkeerd door een obstakel voor zich en een raptor aan zijn rechterzijde (oranje raptor). De oranje raptor wordt van achteren geblokkeerd door een palmboom. Daarom gebruikt de speler de T-Rex dobbelsteen en een diagonale beweging om de oranje raptor naar punt (C) te sturen. De oranje raptor landt op een booster op punt (C). De speler gebruikt die om de blauwe raptor te verplaatsen, maar omdat deze nog steeds een rots voor zich heeft, beweegt de blauwe raptor zijwaarts naar punt (B) - zie J2.

Nu plaatst de speler de blauwe raptor vooruit met de 2de blauwe dobbelsteen, maar omdat de gele raptor voor hem staat, beweegt hij weer zijwaarts naar punt (D). De booster op punt (D) stelt de speler in staat om de gele raptor vooruit te plaatsen naar punt (E) waar ook een booster is die de speler gebruikt om de blauwe raptor vooruit te plaatsen naar punt (F). Tot slot wordt de groene dobbelsteen gebruikt om de groene raptor naar de booster op punt (G) te zetten en de speler gebruikt deze samen met de tweede diagonale beweging om de blauwe raptor naar punt (H) te brengen - zie J3.

SPELEINDE

Het spel eindigt onmiddellijk wanneer de eerste raptor over de finish gaat!

OPMERKING

Je kunt tactisch bepaalde dobbelstenen gebruiken voordat je een raptor over de finish laat lopen. Zodra een raptor de lijn overschrijdt, kunnen de overgebleven dobbelstenen niet meer worden gebruikt.

DE WINNAAR!

Nu scoren alle spelers punten op basis van de eindlocatie van de raptors op hun Top-3 doelkaart. Dat gaat als volgt:

- Als de 1e raptor op je kaart de 1ste plaats in de race bereikt, verdien je 10 punten.
- Als de 2e raptor op je kaart de 1ste of 2de plaats bereikt, verdien je 8 punten.
- Als de 3de raptor op je kaart de 1ste, 2de of 3de plaats bereikt, verdien je 5 punten.
- Als de 3 raptors op je kaart overeenkomen met de Top 3 in het spel, zelfs in de verkeerde volgorde, verdien je een bonus van 3 punten.

De speler met de meeste punten, wint het spel!

OPMERKING

Als 2 of meer raptors als tweede eindigen, kan elke speler kiezen welke raptor tweede en welke raptor derde is.

Als 2 of meer raptors als derde eindigen en als er geen raptors gedeeld als tweede eindigen, kan elke speler kiezen welke raptor de derde plaats haalt (zie voorbeeld).



VOORBEELD: Het spel eindigt als de blauwe raptor over de finish loopt.

SPELER A	PUNTEN
1	10
2	0
3	5
TOP 3 BONUS	0
TOTAAL	15

SPELER B	PUNTEN
1	0
2	8
3	5
TOP 3 BONUS	0
TOTAAL	13

SPELER C	PUNTEN
1	0
2	8
3	5
TOP 3 BONUS	3
TOTAAL	16

Speler A heeft de blauwe raptor op de eerste plaats en de groene raptor op de derde plaats (gelijk met de oranje raptor), wat hem in totaal 15 punten oplevert.

Speler B heeft de gele raptor op de tweede plaats en de oranje raptor op de derde plaats (gelijk met de groene raptor), wat hem in totaal 13 punten oplevert.

Speler C heeft de gele raptor op de tweede plaats en de blauwe raptor op de derde plaats. Zijn oranje raptor is er niet in geslaagd om als eerste te eindigen, maar hij heeft de 3 raptors wel op zijn doelkaart, wat hem 3 bonuspunten oplevert. Hierdoor scoort hij in totaal 16 punten en wint zo het spel.