

HAPPY LITTLE DINOSAURS™

SPIELANLEITUNG

LÄCHLE, ES IST BALD VORBEI.

EINLEITUNG

Willkommen bei *Happy Little Dinosaurs*. In diesem Spiel seid ihr Dinosaurier und das Leben spuckt euch immer wieder in die Suppe. Ihr gebt euer Bestes, um Naturkatastrophen, Raubtierbegegnungen und emotionalen Tiefschlägen aus dem Weg zu gehen, während ihr den gelegentlichen Meteoriten ausweicht. Und wie im echten Leben werdet ihr wahrscheinlich scheitern. Doch ihr müsst immer wieder auf die Beine kommen, denn der erste Dino, der 50 Punkte erreicht (oder der letzte Dino, der übrig ist), gewinnt! Hurra!

SPIELVORBEREITUNG

In dieser Schachtel findet ihr die folgenden Spielmaterialien:

- 4 Dino-Tableaus
- 4 Dino-Figuren
- 1 Hauptstapel (53 Punktekarten und 16 Soforteffekt-Karten)
- 1 Katastrophenstapel (28 Katastrophenkarten)

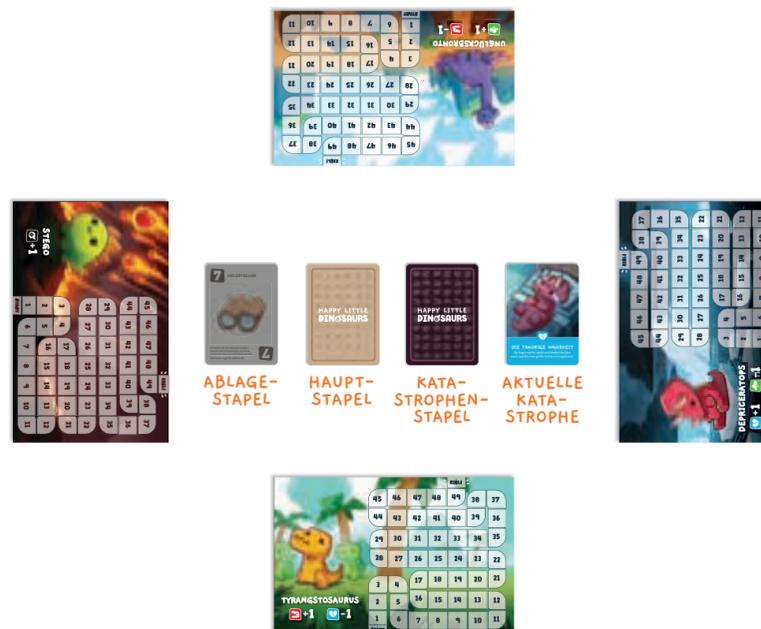


Ihr beginnt, indem ihr euch alle jeweils ein Dino-Tableau und die passende Dino-Figur aussucht. Auf euren Tableaus seht ihr euren Dino und euren Fluchtweg, den ihr verwendet, um eure Punkte nachzuhalten. Legt eure Tableaus vor euch und lasst daneben etwas Platz für euren Katastrophenbereich, in dem ihr im Laufe des Spiels Katastrophenkarten sammelt. Legt die übrigen Tableaus und Figuren zurück in die Schachtel, ihr benötigt sie in dieser Partie nicht.



Bildet aus den Karten mit den hellen Rückseiten den Hauptstapel und aus den Karten mit den dunklen Rückseiten den Katastrophenstapel. Falls ihr Erweiterungen besitzt, fügt die Karten dem jeweiligen Stapel hinzu. Mischt den Hauptstapel und teilt an alle jeweils 5 Karten aus. Legt den Rest des Stapels verdeckt in die Tischmitte. Lasst neben dem Stapel etwas Platz für den Ablagestapel.

Mischt den Katastrophenstapel und legt ihn verdeckt neben den Hauptstapel in die Tischmitte.



Ihr könnt nun mit *Happy Little Dinosaurs* loslegen!

SPIELABLAUF

In jeder Runde spielt ihr Punktekarten von eurer Hand aus, um Punkte zu sammeln und Katastrophen aus dem Weg zu gehen. Deckt zu Beginn jeder Runde die oberste Katastrophenkarte vom Stapel auf und lest sie laut vor. Wählt dann alle jeweils eine Punktekarte von eurer Hand und spielt sie verdeckt vor euch aus. Falls du keine Punktekarte auf der Hand hast, legst du alle Karten von deiner Hand ab und ziehst 5 neue Karten. (Das wiederholst du so lange, bis du eine Punktekarte auf der Hand hast, die du verdeckt ausspielen kannst.) Nachdem ihr alle jeweils eine Punktekarte verdeckt vor euch ausgespielt habt, deckt ihr sie alle gleichzeitig auf.

Jetzt kommt es zur Wertung. Dein Basiswert entspricht dem Punktwert auf der offenen Punktekarte vor dir. Er kann allerdings durch Effekte deiner Dino-Eigenschaften, durch Punktekarten-Effekte oder durch Soforteffekt-Karten erhöht oder gesenkt werden. (Diese Effekte werden in den folgenden Abschnitten erklärt). Wer den höchsten Gesamtwert erreicht, erhält ebenso viele Punkte und bewegt den eigenen Dino entsprechend viele Felder auf seinem Fluchtweg vorwärts. Wer den niedrigsten Gesamtwert erreicht, erhält die aktuelle Katastrophenkarte und legt sie in den eigenen Katastrophenbereich. Falls du eine Katastrophenkarte in deinen Katastrophenbereich legen musst, darfst du eine Karte von deiner Hand ablegen.

Am Ende der Runde bewegt ihr alle eure Dinos 1 Feld pro Katastrophenkarte im eigenen Katastrophenbereich auf euren Fluchtwegen vorwärts (auch für die Karte, die ihr gegebenenfalls gerade erhalten habt). Dann zieht ihr Karten vom Hauptstapel nach, bis ihr jeweils wieder 5 Karten auf der Hand habt. Legt vor der nächsten Runde alle ausgespielten Punkte- und Soforteffekt-Karten auf den Ablagestapel. Falls der Hauptstapel irgendwann einmal leer sein sollte, mischt ihr den Ablagestapel und legt ihn verdeckt als neuen Hauptstapel bereit.

KATASTROPHENKARTEN

Die Welt der Dinos ist voller Katastrophen, genau wie die echte Welt! Es gibt drei Arten von Katastrophenkarten plus Meteoritenkarten (die besonders katastrophal sind). Jede Katastrophenart ist durch eine Farbe und ein Symbol gekennzeichnet.



NATURKATASTROPHE



RAUBTIERBEGEGNUNG

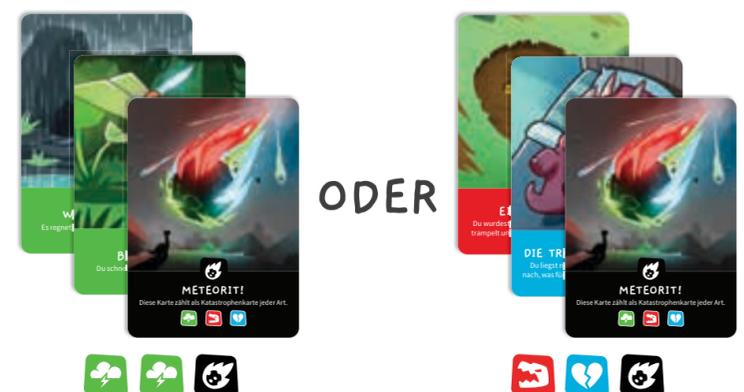


EMOTIONALER TIEFSCHLAG

Sobald du drei Katastrophenkarten derselben Art oder drei verschiedene Arten in deinem Katastrophenbereich liegen hast, scheidest du aus und musst sofort alle deine Handkarten ablegen.



Meteoritenkarten sind besondere Katastrophenkarten, die zu allen drei Katastrophenarten zählen. Ihr könnt euch den Meteoriten als das Chamäleon unter den Katastrophen vorstellen. Das bedeutet, dass du ausscheidest, sobald du einen Meteoriten zusätzlich zu zwei beliebigen anderen Karten ausliegen hast.



Katastrophenkarten sind aber nicht nur schlecht. Am Ende jeder Runde bewegst du deinen Dino pro Katastrophenkarte in deinem Katastrophenbereich ein Feld auf deinem Fluchtweg vorwärts. Was dich nicht umbringt, macht dich stärker!

DINO-EIGENSCHAFTEN

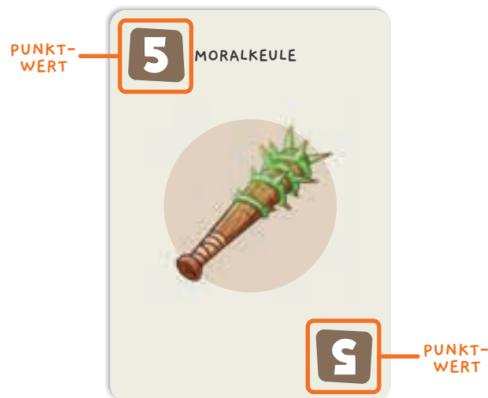
Auf jedem Dino-Tableau sind unten links die Eigenschaften deines Dinos abgebildet.



Diese Eigenschaften können dir gegenüber bestimmten Arten von Katastrophen einen Vorteil oder Nachteil verschaffen. Bei einer solchen Katastrophe addierst du den dafür angegebenen Wert zu deiner Punktekarte bzw. ziehst ihn von ihr ab. Wenn du zum Beispiel als Tyrangosaurus spielst, addierst du immer 1 Punkt zu deinem Wert, wenn ihr euch einer Raubtierbegegnung stellt, und ziehst immer 1 Punkt von deinem Wert ab, wenn ihr euch einem emotionalen Tiefschlag stellt.

PUNKTEKARTEN

Auf Punktekarten sind verschiedene Waffen, Schmuckstücke und Glücksbringer abgebildet, die ihr verwendet, um Katastrophen abzuwenden. Jede Punktekarte hat einen Punktwert zwischen 0 und 9.



Auf manchen Punktekarten ist nur der Punktwert zu sehen, andere haben einen zusätzlichen Effekt. Diese Karteneffekte lassen dich Karten ziehen oder ablegen, Punktekarten mit anderen tauschen oder sogar die Wertungsregeln für eine Runde ändern. Sofern nicht anders angegeben, darfst du den Effekt deiner Punktekarte nutzen, nachdem du deine Punktekarte aufgedeckt hast, aber bevor die Wertung in dieser Runde stattgefunden hat.



Falls mehrere von euch Punktekarten mit Effekten spielen, wird die Reihenfolge durch den Punktwert bestimmt. Wer den niedrigsten Punktwert auf seiner Karte hat, darf den Effekt der Punktekarte zuerst nutzen.* Falls ihr denselben Punktwert ausspielt, beginnt, wer am wenigsten Gesamtpunkte auf seinem Fluchtweg gesammelt hat. Falls ihr sowohl den gleichen Punktwert spielt und gleich viele Gesamtpunkte habt, beginnt, wer jünger ist. Punktekarten-Effekte können in jeder Runde nur ein Mal pro Karte genutzt werden.

*Es gibt ein paar wichtige Ausnahmen für die Reihenfolge, in der Punktekarten-Effekte genutzt werden. Diese Ausnahmen sind Karteneffekte, die genau sagen, wann der Effekt eintritt: „In dieser Runde“ oder „Bei der Wertung“. Wenn ein Effekt „In dieser Runde“ eintritt, ist das vor den Effekten aller anderen Punktekarten in dieser Runde, egal welchen Wert sie haben. Wenn ein Effekt „Bei der Wertung“ eintritt, ist das vor dem Berechnen der Werte, nach den Effekten aller anderen Punktekarten.



SOFORTEFFEKT-KARTEN

Du kannst Soforteffekt-Karten nutzen, um Entscheidungen zu deinen Gunsten zu beeinflussen oder auch um deinen Dino im letzten Moment zu retten. Auf Soforteffekt-Karten ist angegeben, wann du sie ausspielen darfst.

Wenn auf einer Soforteffekt-Karte „Spiele diese Karte bei der Wertung aus“ steht, darfst du diese Karte ausspielen, während die Werte berechnet werden, nachdem alle Effekte von Punktekarten genutzt wurden.



Wenn auf einer Soforteffekt-Karte „Spiele diese Karte aus, wenn du eine Katastrophenkarte in deinen Katastrophenbereich legen würdest“ steht, darfst du diese Karte ausspielen, um zu verhindern, dass du eine Katastrophenkarte in deinen Katastrophenbereich legen musst, falls du den niedrigsten Gesamtwert hast, nachdem alle Werte berechnet wurden (oder wenn jemand anderes dir eine Katastrophenkarte unterjubeln will).



GLEICHSTÄNDE

Es kann vorkommen, dass mehrere von euch denselben Gesamtwert in einer Runde haben, nachdem Punktwerte, Katastrophenkarten-Bonusse (in zukünftigen Erweiterungen enthalten), Vor- und Nachteile von Dino-Eigenschaften und Soforteffekt-Karten hinzugefügt wurden.

Falls mehrere von euch einen Gleichstand beim höchsten Gesamtwert in einer Runde haben, erhalten alle an diesem Gleichstand Beteiligten ebenso viele Punkte und bewegen ihre Dinos entsprechend viele Felder auf dem Fluchtweg vorwärts.

Falls mehrere von euch einen Gleichstand beim niedrigsten Gesamtwert in einer Runde haben, kommt es zu einer K.-o.-Runde! Alle an diesem Gleichstand Beteiligten müssen eine weitere Punktekarte verdeckt aus ihrer Hand ausspielen. Sobald alle bereit sind, deckt ihr sie gleichzeitig auf. Wer in dieser K.-o.-Runde den niedrigsten Punktwert hat, legt die aktuelle Katastrophenkarte in den eigenen Katastrophenbereich. Dino-Eigenschaften, Punktekarten-Effekte und Soforteffekt-Karten können während einer K.-o.-Runde nicht genutzt werden. Für die K.-o.-Runde erhält niemand Punkte, auch wenn die neue Punktekarte den Wert des höchsten Gesamtwerts der normalen Runde übersteigt.

Falls es während einer K.-o.-Runde einen Gleichstand gibt, wiederholt ihr den oben beschriebenen Vorgang, bis der Gleichstand aufgelöst ist. Wer während einer K.-o.-Runde keine Punktekarte auf der Hand hat, muss die aktuelle Katastrophenkarte in den eigenen Katastrophenbereich legen. Haben mehrere von euch während einer K.-o.-Runde keine Punktekarte auf der Hand, legt ihr die aktuelle Katastrophenkarte unter den Katastrophenstapel und beendet die Runde (und redet nie wieder darüber).

Wenn die Gesamtwerte in einer Runde vertauscht werden, in der es Gleichstände beim niedrigsten oder höchsten Gesamtwert gibt, werden die Gesamtwerte von allen vertauscht, die am Gleichstand beteiligt sind. Haben zum Beispiel zwei von euch den gleichen niedrigsten Gesamtwert von 3 und der höchste Gesamtwert in dieser Runde ist 9, habt ihr beide den Gesamtwert 9 und wer ursprünglich den Gesamtwert 9 erreicht hat, hat jetzt nur noch 3. Hinweis: Vertausch-Effekte können nicht bei einer K.-o.-Runde genutzt werden. Während einer K.-o.-Runde willst du immer die höchste Punktekarte spielen, damit du keine Katastrophenkarte in deinen Katastrophenbereich legen musst.

Habt ihr alle denselben Gesamtwert und somit alle einen Gleichstand, legt ihr die aktuelle Katastrophenkarte unter den Katastrophenstapel und beendet die Runde. In dieser Runde erhält niemand von euch Punkte.

SPIELENDE

Du kannst die Partie auf zwei Arten gewinnen:

- Sei der erste Dino, der das Ziel (50 Punkte) auf dem Fluchtweg erreicht.
- Sei der letzte Dino, der noch im Spiel ist.

Du hast erfolgreich deine unvermeidliche Ausrottung hinausgezögert. Leider sind jetzt alle deine Freunde tot :(Aber hey, du hast gewonnen!



DAS SPIEL ZU ZWEIT

Spielt ihr zu zweit, solltet ihr folgende Änderungen an den normalen Regeln vornehmen:

Entfernt vor eurer Partie alle Punktekarten mit den Werten 1, 2 und 3 aus dem Hauptstapel. Du scheidest erst aus, wenn du entweder 4 Katastrophenkarten einer Art oder je 2 Karten der drei Katastrophenarten in deinem Katastrophenbereich liegen hast.

Ohne diese Änderungen wäre das Spiel zu zweit nicht mehr ausgewogen genug.

NÜTZLICHE REGELERINNERUNGEN

- Wenn du 5 Soforteffekt-Karten und keine Punktekarte auf der Hand hast, legst du alle 5 Karten ab und ziehst 5 neue Karten.
- Wenn die Gesamtwerte in einer Runde vertauscht werden, betrifft das nur diejenigen mit den höchsten und niedrigsten Gesamtwerten.
- Bewege am Ende der Runde deinen Dino 1 Feld pro Katastrophenkarte in deinem Katastrophenbereich auf dem Fluchtweg vorwärts.
- Um deinen Gesamtwert in einer Runde zu berechnen, musst du Dino-Eigenschaften, Punktekarten-Effekte und Soforteffekt-Karten beachten.
- Immer wenn du eine Katastrophenkarte in deinen Katastrophenbereich legst, darfst du eine Karte aus deiner Hand ablegen. Auf diese Weise kannst du Karten loswerden, die du nicht haben möchtest.
- Ziehe am Ende der Runde Karten nach, bis du 5 Karten auf der Hand hast.

Weitere Informationen zu den Happy Little Dinosaurs und ein englisches Regel-Video findet ihr auf unstablegames.com/happylittledinosaurs.

