

Ein packender Wettstreit für 2 Spieler ab 10 Jahren von Bruno Cathala und Bruno Faidutti

# RAPTOR

*Genau heute, auf einer Insel mitten im Pazifik.*

*„Wir gehen jetzt an Land. Die Kundschafter kamen schwer verletzt zurück, brachten aber die Bestätigung: Nicht alle Dinosaurier sind ausgestorben! Hier lebt ein Velociraptor mit seinem Nachwuchs. Wir haben fünf gezählt, aber es könnten auch mehr sein. Unser Auftrag: Die Jungen lebend einfangen oder das schnelle und starke Muttertier neutralisieren. Diese Konfrontation wird nervenzerfetzend – doch welcher Wissenschaftler wäre jetzt nicht gerne an meiner Stelle? Möge die Jagd beginnen!“*

*Professor Lidenbrock, Paläontologe*

## SPIELPRINZIP

Eine Raptormutter und ihre 5 Babys werden von einem Forscherteam verfolgt.

Der Spieler, der die Raptorfamilie steuert, versucht die ihn verfolgenden Forscher zu fressen oder 3 der Babys so im tiefsten Dschungel zu verstecken, dass niemand sie mehr aufspüren kann.

Der Spieler, der die Forscher steuert, muss versuchen, die Mutter zu neutralisieren oder 3 Babys einzufangen.

Der Raptorspieler gewinnt:

- wenn 3 Raptorbabys die Flucht vom Spielplan gelingt
- wenn keine Forscher auf dem Spielplan sind.

ODER

Der Forscherspieler gewinnt:

- wenn die Mutter mit 5 Narkosemarkern neutralisiert wurde
- wenn 3 Raptorbabys betäubt und dann gefangen wurden.

ODER

## SPIELMATERIAL



Ein Spielplan aus:

- 6 großen, quadratischen Teilen mit 3 mal 3 Feldern
- und 4 L-förmigen Teilen mit 3 Feldern und 1 Ausgang (halbes Feld).

Jede Spielplanseite liefert ein etwas anderes Spielerlebnis.



9 Aktionskarten für den Raptorspieler



9 Aktionskarten für den Forscherspieler



1 Figur Raptormutter



5 Figuren Raptorbaby



10 Feuermarker



5 Narkosemarker



9 Felsen (zweiteilig)



2 Spielerbögen



10 Figuren Forscher

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

# VORBEREITUNG

## Spielplan vorbereiten:

- 1) Wählt eine der beiden Umgebungen für den Spielplan (Dschungel oder Savanne). Alle 10 Teile des Spielplans müssen die gewählte Seite zeigen (also werden alle entweder auf die Dschungel- oder die Savannen-Seite gedreht).
- 2) Legt die 6 quadratischen Teile in beliebiger Orientierung zu einem 2 mal 3 großen Rechteck.
- 3) Schließt mit den 4 L-förmigen Teilen (beliebig angeordnet, die halben Felder müssen nach außen weisen) die Schmalseiten des Spielplans ab.
- 4) Stellt auf den 9 Feldern ohne Kreis die dreidimensionalen Felsen auf.
- 5) Nun stellt der Raptorspieler sein Spielmaterial auf dem Spielplan auf, anschließend der Forscherspieler.

### Der Raptorspieler erhält:

- den Raptor-Spielerbogen **1**,
- die 9 Raptor-Aktionskarten,
- die Figur der Raptormutter,
- die 5 Figuren der Raptorbabys.

Dann stellt er die Raptormutter und ihre Babys auf den Spielplan.

Die Mutter kommt auf ein Feld eines der beiden zentralen Teile. **2**

Die 5 Babys verteilt er auf je eines der 5 übrigen Teile. **3**

### Der Forscherspieler erhält:

- den Forscher-Spielerbogen **4**,
- die 9 Forscher-Aktionskarten,
- die 10 Figuren der Forscher,
- die 10 Feuermarker **5**,
- die 5 Narkosemarker (auf die Felder oben rechts auf seinem Bogen, Munitionssseite nach oben) **6**.

Er stellt je 1 Forscher auf jedes der 4 L-förmigen Teile, auf ein rundes Feld seiner Wahl. **7**

Die übrigen 6 Forscher behält er zunächst in seinem Vorrat auf dem Spielerbogen. **8**



Jeder Spieler mischt seinen Aktionskartenstapel und legt ihn verdeckt vor sich ab. **9 9**

Dann ziehen beide Spieler die obersten 3 Karten ihres Stapels und nehmen sie auf die Hand. **10 10**

Die erste Runde kann jetzt beginnen.

*Hinweis: In der gesamten Anleitung wird die männliche Form benutzt, aber nur der Einfachheit halber. Wir möchten ausdrücklich klarstellen, dass wir Spielerinnen damit nicht ausschließen wollen.*

# ALLGEMEINE REGELN

- Es dürfen sich zu keinem Zeitpunkt im Spiel 2 Figuren oder Marker auf 1 Feld befinden. Felder mit Felsen stellen Hindernisse dar und dürfen zu keinem Zeitpunkt im Spiel von einer Figur betreten werden.
- Nur waagrecht und senkrecht benachbarte Felder gelten als aneinander angrenzend. Außerdem darf nie diagonal geschossen oder sich bewegt werden.
- Die halben Felder sind die Ausgänge, über welche die Raptorbabys flüchten müssen. Andere Spielelemente (Raptormutter, Forscher oder Feuermarker) dürfen niemals auf diese Felder. Der **einzige** Weg, diese Felder zu betreten, ist die Aktion „Ein Baby bewegt sich um 1 Feld“.

## ABLAUF EINER SPIELRUNDE

Jeder Spieler wählt 1 seiner 3 Handkarten aus und legt sie verdeckt vor sich ab. Dann decken beide Spieler ihre Karten gleichzeitig auf.

Falls beide Karten dieselbe Zahl aufweisen, werden sie wirkungslos abgelegt.

Falls die Karten, und das ist der Normalfall, unterschiedliche Zahlen aufweisen, führt zuerst der Spieler mit der niedrigeren Zahl den besonderen Effekt der Karte aus. (Karteneffekte müssen, soweit möglich, ausgeführt werden.)

Danach erhält der Gegner Aktionspunkte in Höhe der Differenz der beiden Zahlen.

**Wichtig!** Dieser Spieler kann nur die Aktionspunkte benutzen, nicht den Effekt seiner Karte!



*Beispiel:*

- Der Forscher spielt die Karte Nr. 2 „Verstärkung“.
- Der Raptorspieler spielt die Karte Nr. 6 „Verstecken + Beobachten“.

*Der Forscherspieler hat die niedrigere Karte gespielt. Er führt den Effekt seiner Karte aus und setzt 2 neue Forscher auf den Spielplan.*



*Der Raptorspieler erhält danach  $6 - 2 = 4$  Aktionspunkte, die er für die Raptormutter und ihre nicht betäubten Babys ausgeben kann.*

## RUNDENENDE

Die in der Runde gespielte Aktionskarte muss offen beim Spieler so abgelegt werden, dass die bisher ausgespielten Zahlen immer für den Gegner sichtbar sind.

Beide Spieler ziehen 1 neue Karte (haben dann also wieder je 3 auf der Hand) und eine neue Runde beginnt.

Muss ein Spieler eine Karte nachziehen, hat aber keine mehr in seinem Stapel, behält er seine verbleibenden Handkarten und mischt die abgelegten Karten zu einem neuen Stapel, von dem er wie üblich zieht.



## SPIELENDE

Der Raptorspieler gewinnt sofort:

- wenn 3 Raptorbabys die Flucht gelingt  
ODER
- wenn kein Forscher auf dem Spielplan ist  
(wobei sich noch Forscher im Vorrat auf dem Spielerbogen befinden können).

Der Forscherspieler gewinnt sofort:

- wenn die Raptormutter 5 Narkosemarker erhalten hat  
(und damit neutralisiert ist)  
ODER
- wenn er 3 Raptorbabys gefangen hat.

# EFFEKTE DER FORSCHERKARTEN



**1 - Betäubungsgas + Mischen**  
 Betäube 1 Raptorbaby, das sich auf **demselben** oder einem **angrenzenden** (nicht diagonal) **Spielplanteil** eines deiner Forscher befindet. Kippe die Figur des Raptorbabys auf die Seite. Der Raptorspieler muss 1 Aktionspunkt ausgeben, um das Baby wieder aufzustellen, jedoch nicht in der Runde, in der es betäubt wurde. Danach mische die Karten deines Nachzieh- und Ablagestapels (inklusive dieser Karte) zu einem neuen Nachziehstapel.



*Der Forscher kann das Raptorbaby links nicht erreichen, denn es ist weder auf seinem, noch auf einem daran angrenzenden Spielplanteil.*



**2 - Verstärkung**  
 Stelle 1 oder 2 Forscher aus deinem Vorrat auf freie Felder am langen Rand des Spielplans (nur die Felder der quadratischen Teile sind erlaubt, nicht die auf den L-förmigen Teilen). Hast du keine Forscher mehr im Vorrat, machst du in dieser Runde nichts.



**3 - Jeep (2fach)**  
 Führe 1 oder 2 Bewegungen mit dem Jeep aus. Pro Bewegung mit dem Jeep darfst du 1 Forscher in gerader Linie beliebig viele Felder weit bewegen, wobei du dich nicht durch Hindernisse bewegen darfst (Felsen, von Raptoren oder Forschern besetzte Felder). Überquert der Forscher dabei einen Feuermarker, wird der Marker vom Spielplan genommen. Beide Jeep-Bewegungen dürfen von verschiedenen Forschern ausgeführt werden.



**4 - Betäubungsgas (2fach)**  
 Betäube 1 oder 2 Raptorbabys, die sich jeweils auf **demselben** oder einem **angrenzenden** (nicht diagonal) **Spielplanteil** eines deiner Forscher befinden. Kippe die Figur des Raptorbabys auf die Seite. Der Raptorspieler muss 1 Aktionspunkt ausgeben, um das Baby wieder aufzustellen, jedoch nicht in der Runde, in der es betäubt wurde.



**5 - Feuer (2fach)**  
 Lege 2 Feuermarker auf freie Felder des Spielplans. Ein Feuermarker darf nur auf ein zu einem deiner **aktiven** Forscher angrenzendes Feld (nicht diagonal) gelegt werden oder angrenzend zu einem bereits liegenden Feuermarker (auch zu einem soeben gelegten).



**6 - Verstärkung**  
 Stelle 1 oder 2 Forscher aus deinem Vorrat auf freie Felder am langen Rand des Spielplans (nur die Felder der quadratischen Teile sind erlaubt, nicht die auf den L-förmigen Teilen). Hast du keine Forscher mehr im Vorrat, machst du in dieser Runde nichts.



*Hier hat der Forscher 15 mögliche Felder, auf denen er seine Verstärkung einsetzen könnte (freie Randfelder der quadratischen Teile).*



**7 - Feuer (3fach)**  
 Lege 3 Feuermarker auf freie Felder des Spielplans. Ein Feuermarker darf nur auf ein zu einem deiner **aktiven** Forscher angrenzendes Feld (nicht diagonal) gelegt werden oder angrenzend zu einem bereits liegenden Feuermarker (auch zu einem soeben gelegten).



**8 - Jeep (4fach)**  
 Führe 1 bis 4 Bewegungen mit dem Jeep aus. Pro Bewegung mit dem Jeep darfst du 1 Forscher in gerader Linie beliebig viele Felder weit bewegen, wobei du dich nicht durch Hindernisse bewegen darfst (Felsen, von Raptoren oder Forschern besetzte Felder). Überquert der Forscher dabei einen Feuermarker, wird der Marker vom Spielplan genommen. Die 4 Jeep-Bewegungen dürfen auch von verschiedenen Forschern ausgeführt werden.



**9 - Ohne Wirkung**

## AKTIONSPUNKTE DES FORSCHERSPIELERS

Der Spieler darf seine Aktionspunkte unter seinen Forschern auf dem Spielplan aufteilen. Nur aktive Forscher (also solche, deren Figuren aufrecht stehen) dürfen handeln (bewegen, betäuben, einfangen, schießen, Feuer legen).

Forscher dürfen sich durch Feuer bewegen und darüber hinweg schießen, sie dürfen allerdings ihre Bewegung nicht auf einem Feld mit Feuer beenden.

**SEHR, SEHR WICHTIG! Jeder Forscher darf pro Runde nur 1 Angriffsaktion (Raptorbaby betäuben, betäubtes Baby einfangen, auf Raptormutter schießen) ausführen.**

Der Spieler muss nicht alle seine Aktionspunkte aufbrauchen. Er darf auch völlig auf sie verzichten.

**Aktionspunkte können auf 5 verschiedene Arten ausgegeben werden:**

### • 1 Forscher um 1 Feld bewegen

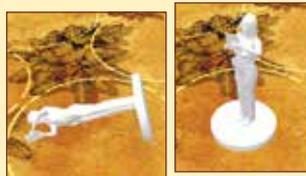
Für 1 Aktionspunkt darf sich 1 Forscher auf ein angrenzendes, freies Feld bewegen, auf dem sich kein Fels, kein anderer Forscher oder Raptor befindet. Sollte auf dem Feld ein Feuermarker liegen, darf er es nur betreten, wenn er dort seine Bewegung nicht beendet.



Der Spieler gibt 2 Aktionspunkte aus, um diesen Forscher 2 Felder weit zu bewegen.

### • 1 verängstigter Forscher erholt sich wieder

Für 1 Aktionspunkt erholt sich 1 verängstigter Forscher wieder (stelle seine Figur wieder aufrecht), aber nur, wenn er nicht in derselben Runde verängstigt wurde. Der erholte Forscher darf sich sofort bewegen (mit entsprechenden Aktionspunkten).



Für 1 Aktionspunkt erholt sich die Forscherin, die in einer früheren Runde verängstigt wurde, und ist sofort wieder handlungsfähig.

### • Ein Forscher betäubt 1 Raptorbaby

Für 1 Aktionspunkt darf ein Forscher Betäubungsgas gegen 1 waches Raptorbaby einsetzen, das auf einem **angrenzenden Feld** steht. Das Raptorbaby ist dann betäubt (kippe seine Figur auf die Seite).



Für 1 Aktionspunkt betäubt der Forscher 1 angrenzend stehendes Raptorbaby.

### • Ein Forscher fängt 1 betäubtes Raptorbaby

Für 1 Aktionspunkt darf ein Forscher 1 betäubtes Raptorbaby auf einem **angrenzenden Feld** einfangen. Die Figur des Raptorbabys wird vom Spielplan genommen und auf den Platz oben links auf dem Spielerbogen des Forschers gesetzt.



Für 1 Aktionspunkt fängt der Forscher 1 angrenzendes Raptorbaby. Das Baby wird vom Spielplan genommen.

### • Ein Forscher schießt auf die Raptormutter

Für 1 Aktionspunkt darf ein Forscher 1 Schuss auf die Raptormutter ausführen – in gerader Linie, wenn die Schusslinie nicht blockiert ist. Die Schusslinie kann nur durch Felsen oder andere, aufrecht stehende Forscher blockiert werden. Ein Forscher kann also über Felder mit Feuer schießen, über verängstigte Forscher oder über Raptorbabys. Anschließend gibt der Forscherspieler 1 seiner Narkosemarker an den Raptorspieler, der diesen oben rechts auf das erste freie „Zzz“-Feld auf seinem Spielerbogen legt.



Für 1 Aktionspunkt schießt der Forscher auf die Raptormutter, die in gerader Schusslinie zu ihm steht. Der Raptorspieler erhält dann 1 Narkosemarker.



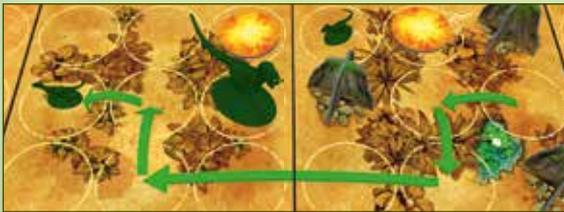
# EFFEKTE DER RAPTORKARTEN



## 1 - Die Mutter ruft + Mischen

Bewege 1 nicht betäubtes Raptorbaby auf das Spielplanteil der Mutter (oder bewege ein Baby, das bereits auf dem Spielplanteil der Mutter ist, auf ein anderes Feld dieses Teils). Dabei darfst du kein mit Fels, Figur oder Feuer besetztes Feld betreten.

Danach mische die Karten deines Nachzieh- und Ablagestapels (inklusive dieser Karte) zu einem neuen Nachziehstapel.



*Ein Raptorbaby bewegt sich zum Spielplanteil seiner Mutter. Das andere Baby hätte diese Möglichkeit nicht, da ihm alle Wege versperrt sind.*



## 2 - Verstecken + Beobachten

Nimm die Raptormutter vom Spielplan. Nachdem der Forschspieler seine Aktionspunkte genutzt hat, stellst du sie wieder auf den Spielplan, auf ein freies Feld deiner Wahl.

Versteckt im Gebüsch beobachtet die Raptormutter die Forscher: In der nächsten Runde muss dir der Forschspieler seine gewählte Karte zeigen, bevor du deine wählst.



## 3 - Angst (1fach)

Erschrecke 1 Forscher deiner Wahl (kippe seine Figur um). Der Forscher ist handlungsunfähig (er kann weder schießen, noch sich bewegen, kein Feuer legen und kein Baby betäuben oder einfangen), bis er sich erholt hat. Gibt der Forschspieler 1 Aktionspunkt aus, erholt sich der Forscher wieder, aber das darf nicht in derselben Runde passieren.



## 4 - Die Mutter ruft (2fach)

Bewege 1 oder 2 nicht betäubte Raptorbabys auf das Spielplanteil der Mutter (oder bewege Babys, die sich bereits auf dem Spielplanteil der Mutter befinden, auf andere Felder des Teils). Dabei darfst du kein mit Fels, Figur oder Feuer besetztes Feld betreten.



## 5 - Erholung (2fach)

Entferne 2 Narkosemarker von der Raptormutter (sie gehen an den Forschspieler zurück, der sie wieder oben rechts als „Munition“ auf seinen Spielerbogen legt) oder wecke 2 betäubte Raptorbabys oder entferne 1 Marker **und** wecke 1 Raptorbaby auf.



## 6 - Verstecken + Beobachten

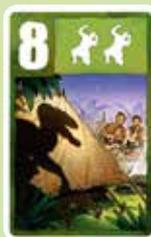
Nimm die Raptormutter vom Spielplan. Nachdem der Forschspieler seine Aktionspunkte genutzt hat, stellst du sie wieder auf den Spielplan, auf ein freies Feld deiner Wahl.

Versteckt im Gebüsch beobachtet die Raptormutter die Forscher: In der nächsten Runde muss dir der Forschspieler seine gewählte Karte zeigen, bevor du deine wählst.



## 7 - Erholung (3fach)

Entferne 3 Narkosemarker von der Raptormutter (sie gehen an den Forschspieler zurück, der sie wieder oben rechts als „Munition“ auf seinen Spielerbogen legt) oder wecke 3 betäubte Raptorbabys (oder wähle eine Kombination aus beiden).



## 8 - Angst (2fach)

Erschrecke 1 oder 2 Forscher deiner Wahl (kippe ihre Figuren auf die Seite). Diese Forscher sind handlungsunfähig (sie können weder schießen noch sich bewegen, kein Feuer legen und kein Baby betäuben oder einfangen), bis sie sich wieder erholen. Gibt der Forschspieler 1 Aktionspunkt aus, erholt sich der Forscher wieder, aber das darf nicht in derselben Runde passieren.



## 9 - Ohne Wirkung

# AKTIONSPUNKTE DES RAPTORSPIELERS



Der Spieler darf seine Aktionspunkte zwischen dem Muttertier und den nicht betäubten Babys aufteilen.

Kein Raptor darf ein Feld mit Feuer betreten oder durchqueren.

Nur wache Raptoren (also solche, deren Figuren aufrecht stehen) dürfen handeln.

Der Spieler muss nicht alle seine Aktionspunkte aufbrauchen. Er darf auch völlig auf sie verzichten.

**Aktionspunkte können auf 5 verschiedene Arten ausgegeben werden:**

## 1) 1 Baby bewegt sich um 1 Feld

Für 1 Aktionspunkt darf 1 Raptorbaby sich auf ein angrenzendes, freies Feld bewegen, auf dem sich kein Fels, kein Forscher oder Raptor befindet. Landet das Baby auf einem der halben Felder eines L-förmigen Teils, ist es geflüchtet. Es wird vom Spielplan entfernt und der Raptorspieler ist dem Sieg näher gekommen.



Der Spieler gibt 3 Aktionspunkte aus, um ein Raptorbaby zu bewegen und flüchten zu lassen.

## 2) Die Mutter bewegt sich in gerader Linie

Für 1 Aktionspunkt darf sich die Raptormutter in gerader Linie beliebig viele Felder weit fortbewegen, so lange sie dabei auf kein Hindernis stößt (Felsen, Feuermarker, Feld mit Raptorbaby oder mit Forscher).

**Narkosemarker:** Vor der ersten Bewegung der Mutter in einer Runde muss der Spieler 1 zusätzlichen Aktionspunkt pro Narkosemarker ausgeben, den sie aktuell hat. Hat er nicht genug Punkte zur Verfügung, darf er die Mutter nicht bewegen.



Der Spieler will die Raptormutter bewegen. Sie hat 2 Narkosemarker, daher muss sie vor ihrem ersten Schritt 2 Aktionspunkte ausgeben. Mit 2 weiteren Aktionspunkten bewegt sie sich dann im selben Zug zweimal in gerader Linie.

## 3) Die Mutter tötet 1 Forscher

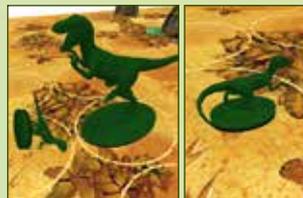
Für 1 Aktionspunkt darf die Raptormutter 1 Forscher, der **angrenzend** zu ihr ist, dauerhaft aus dem Spiel entfernen. Die Figur des Forschers wird in die Spielschachtel zurückgelegt. Nur die Mutter kann die Forscher angreifen. Sie darf auch mehrere Angriffe in einer Runde ausführen.



Der Raptorspieler gibt 1 Aktionspunkt aus, um 1 Forscher zu fressen, der angrenzend zur Mutter steht. Der Forscher kommt aus dem Spiel.

## 4) Die Mutter weckt 1 betäubtes Baby auf

Für 1 Aktionspunkt darf die Raptormutter 1 betäubtes Raptorbaby aufwecken, das sich auf einem **angrenzenden Feld** befindet (seine Figur wird sofort wieder aufrecht gestellt). Sie darf jedoch kein Raptorbaby aufwecken, das in derselben Runde betäubt wurde. Das aufgeweckte Raptorbaby darf, wenn gewünscht, sofort bewegt werden (mit entsprechenden Aktionspunkten).



Ein betäubtes Raptorbaby liegt angrenzend zur Mutter. Für 1 Aktionspunkt wird das Raptorbaby wieder wach.

## 5) Die Mutter kann ein ganzes Feuer löschen

Für 1 Aktionspunkt löscht die Raptormutter mit einem Schwanzschlag 1 Feuer auf einem **angrenzenden Feld**. Dabei wird nicht nur dieser Feuermarker entfernt, sondern auch alle, die in ununterbrochener Reihe (nicht diagonal) daran angrenzen.



Für 1 Aktionspunkt darf der Spieler 1 Feuermarker entfernen, der angrenzend zur Mutter liegt, sowie 2 weitere Marker, die angrenzend zum jeweils vorherigen liegen.

## ZUR ERINNERUNG

Keine Bewegung oder Aktion darf diagonal erfolgen.

Es dürfen zu keinem Zeitpunkt im Spiel 2 Figuren auf demselben Feld sein und es darf sich auch NIEMALS eine Figur durch ein Feld mit einer anderen Figur bewegen, nicht einmal bei Figuren desselben Spielers.

NUR wer die Aktionskarte mit dem NIEDRIGEREN Wert spielt, darf deren Aktion ausführen. NUR der Spieler mit der HÖHEREN Aktionskarte bekommt Aktionspunkte, mit denen er etwas auf dem Spielplan tun darf.

Ist die Raptormutter verletzt, darf ihr Spieler sie nur bewegen, wenn er zuerst so viele Aktionspunkte ausgibt, wie sie Narkosemarker hat.

Jeder Forscher auf dem Spielplan darf nur 1 Angriffsaktion pro Runde ausführen (ein Raptorbaby betäuben, ein betäubtes Baby einfangen oder auf die Raptormutter schießen).

Wenn die Raptormutter ein Feuer auf dem Spielplan löscht, löscht sie automatisch auch alle an diesen Feuermarker angrenzenden Marker (nicht diagonal).

Ein betäubtes Raptorbaby oder ein verängstigter Forscher darf sich NIEMALS in derselben Runde wieder erholen, in der es betäubt bzw. er verängstigt wurde.

Wenn Forscher mit dem Jeep fahren (Aktionskarten mit den Werten 3 und 8), löschen sie auf der Fahrt alle Feuer, über die sie fahren.

Werden Forscher als Verstärkung eingesetzt (Karten 2 und 6), dürfen sie nicht auf den Feldern der L-förmigen Teile ins Spiel gebracht werden.

Der Effekt der Aktionskarten „Erholung“ (Wert 5 und 7) kann zwischen der Raptormutter und ihren Babys aufgeteilt werden.

## TIPPS FÜR FRISCH DIPLOMIERTE FORSCHER

Eure brillanten Studienergebnisse erlauben es euch, unverzüglich hochkomplexe Integralrechnungen im Kopf zu lösen, aber hat euch das wirklich auf eine Expedition zu dieser gottverlassenen, von Raubsauriern bevölkerten Insel vorbereitet? Euer Ziel: Zuerst mal ... einfach überleben! Hier sind ein paar einfache Hinweise, die genau das ermöglichen sollen:

### Das Gesetz der großen Zahlen

Es ist wichtig, erfolgreich Verstärkung anzufordern, weil man sonst ganz schnell vom Spielplan gefegt wird.

### Gemeinsam sind wir stark!

Jeder Forscher kann pro Runde maximal 1 Angriffsaktion durchführen. Bewegt man sich zu zweit, ist es möglich, ein Raptorbaby in einer Runde einzufangen – der erste Forscher betäubt es, der zweite fängt es.

### Immer schön mit der Ruhe

Dein Feind Nummer 1 ist die Raptormutter. Schnell, blutig, heimtückisch – sie wird nicht ruhen, bis sie dich verschlungen hat. Sie zu verlangsamen, ist essentiell: Zögere nicht, ihr 1 oder 2 Schüsse zu verpassen, um ihren Elan zu bremsen ...

### Sackgasse – keine Wendemöglichkeit

Feuer ist ein gutes Mittel, um die Ausgänge zu blockieren. Nur die Mutter kann die Flammen löschen. Je länger das Spiel dauert, desto höher die Gewinnchancen der Forscher, also ... behindere den Gegner so viel wie möglich!

## TIPPS FÜR WÜTENDE RAPTOREN

Da führst du ein beschauliches Leben und – Zack! ... ein Trupp unbekannter und motorisierter Lebewesen dringt in dein Gebiet ein ... Sie wollen deine Jungen einfangen ... diese Rüpel! Anscheinend wissen sie nicht, dass sie ... essbar sind!

### Zu Tisch, zu Tisch!

Um Druck auf die Eindringlinge auszuüben, solltest du so schnell wie möglich einige davon auffressen. Am besten alle auf einer Seite des Spielplans, um den Babys dort die Flucht zu ermöglichen.

### Mach dich rar

Denk an deine beiden Versteckmöglichkeiten: Du könntest an der anderen Seite des Spielplans wieder auftauchen und du kannst auf die gegnerische Aktion reagieren.

### Kommt mal her!

Nutze den Ruf der Mutter, um die Babys unter ihren Schutz zu bekommen, am besten in der Nähe eines Ausgangs ohne Forscher.

### Ob du nun Raptor oder Forscher bist ...

Die Karten 1 oder 2 im geeigneten Augenblick auszuspielen (also dann, wenn der Gegner nur Karten im Wert von 3 bis 5 hat), kann ein wesentlicher Vorteil sein ... Damit hast du nämlich deine „schwachen“ Karten gespielt, ohne dem Gegner Massen von Aktionspunkten zu verschaffen.



## Impressum

Autoren: Bruno Cathala und Bruno Faidutti • Illustrationen: Vincent Dutrait • Deutsche Ausgabe: Grafikdesign: Jens Wiese • Realisation: Klaus Ottmaier Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Matagot. © 2016 Matagot SAS, 96, rue Miromesnil, 75008 Paris, Frankreich. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



/pegasusspiele

