

KAARTSYMBOL EN -EFFECTEN

Als je amber of punten ontvangt, neem je die altijd uit de voorraad.
Als je amber betaalt, leg je het terug in de voorraad.



Telkens als **een willekeurige speler** een -kaart neemt...



Eenmaal in deze beurt...



Telkens als **jij** een **carnivoren** kaart neemt...



... voor elke **carnivoren** kaart in je Studeerkamer.



Telkens als **jij** een kaart neemt van een groep die je op dat moment niet in je Studeerkamer hebt...



... voor elke verschillende groep in je Studeerkamer.



Het effect geldt voor **alle andere spelers**.



... per 2 kaarten in je Studeerkamer (ongeacht de groep en grootte).



Ontvang 1 punt.



Ontvang 1 amber.



Je mag 1 fossiel tentoonstellen.



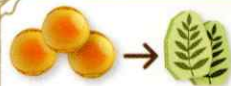
Je mag gratis 1 fossiel tentoonstellen.



Je mag tot 2 fossielen van verschillende groepen tentoonstellen.



Je mag tot 2 fossielen van dezelfde groep tentoonstellen.



Je mag 3 amber betalen om 2 punten te ontvangen.



Stel 1 fossiel tentoon OF ontvang 1 punt.



Een ei is een joker: het behoort tot een groep, maar geldt in een set als een grootte naar keuze.

Om een ei tentoon te stellen, moet je 2 amber betalen.

Zie de appendix voor meer informatie over de kaarteffecten.

FIRST GIANTS

• SPELREGELS •



In FIRST GIANTS zijn de spelers paleontologen die de mooiste fossielen proberen te verzamelen om tentoon te stellen in hun museum.

Kies welke fossielen je wilt bestuderen en gebruik hun unieke eigenschappen voor je ze aan je collectie toevoegt.

Je moet ook zorgvuldig kiezen wanneer je je fossielen wilt tentoonstellen, want zodra je ze tentoonstelt, kun je hun unieke eigenschappen niet langer gebruiken. Als je echter te lang wacht, laat je mogelijk de kans om punten te scoren aan je voorbijgaan.

VOORBEREIDING

- 1 Schud de kaarten en leg ze als een **open trekstapel** (A) in het midden van de tafel.
- 2 Leg de **4 opgravingsborden** (B) in het midden van de tafel. Trek 8 kaarten van de stapel en leg er willekeurig 2 op elk opgravingsbord.
- 3 Leg de **nieuwsfiches** (C), **amberfiches** (D) en **puntenfiches** (E) als voorraad bij de opgravingsborden.
- 4 Iedere speler kiest een kleur en neemt de **4 markers** (F) in die kleur, **1 museumbord** (G) en **2 amberfiches**. Leg de markers en de amberfiches op de daarvoor bedoelde velden op het **museumbord**.
- 5 Leg setfiches (H) klaar bij de voorraad op basis van het aantal spelers (met de naar boven)
- 2 : 14 setfiches
- 3 : 20 setfiches
- 4 : 24 setfiches
- 5 : 24 setfiches

Leg overgebleven setfiches terug in de doos.

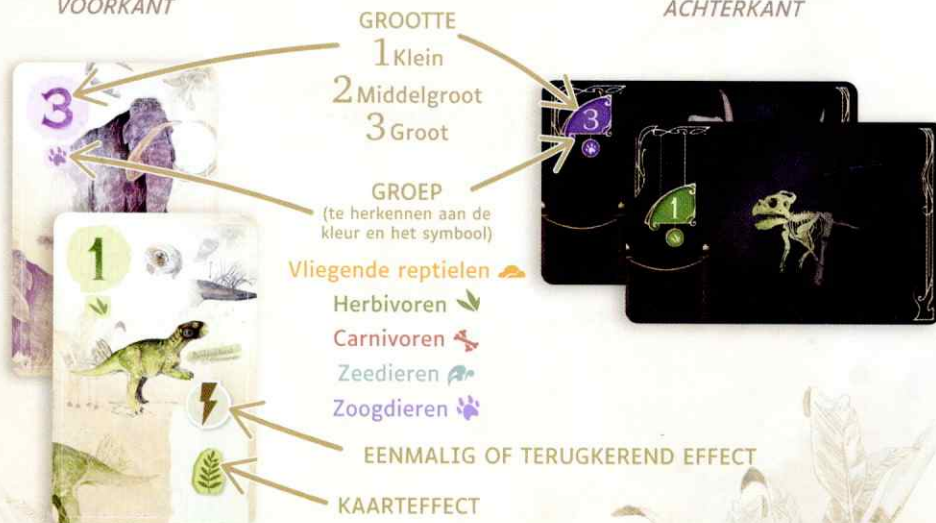
- 6 De speler die als laatste een dinosaurus heeft gezien, neemt het startspelerfiche (I) en is de startspeler.

Houd de appendix alvast in de buurt.

OVERZICHT KAARTEN

VOORKANT

ACHTERKANT



DE STUDEERKAMER

De studeerkamer is de plek waar je je fossielen bestudeert en klaarmaakt om ze tentoon te stellen.



DE TENTOONSTELLING

De tentoonstelling is de plek in het museum waar je je collectie aan de wereld toont.

SPELVERLOOP

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee zijn de spelers aan de beurt. In je beurt voer je 1 van deze 2 acties uit:

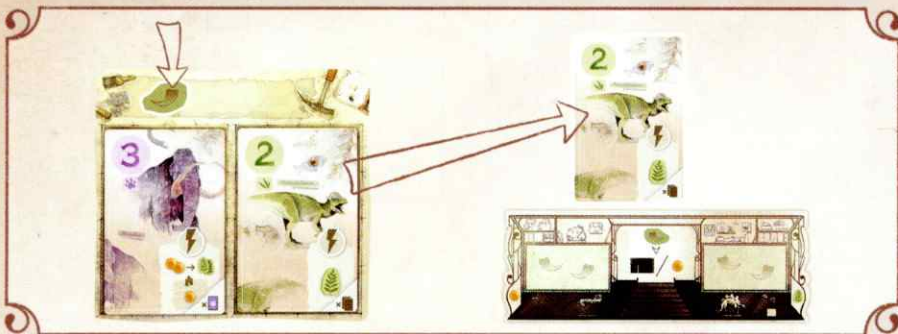
SPEEL 1 MARKER

Om 1 marker te spelen, moet je minstens 1 marker op je museumbord hebben.

Als je geen marker op je museumbord hebt, moet je de actie 'Neem markers terug' uitvoeren.

1 Neem 1 van de markers van je museumbord en leg die op een opgravingsbord **waarop nog geen marker van jou ligt**.

2 Neem 1 van de 2 kaarten van dat opgravingsbord en leg ze in je Studeerkamer (dus boven je museumbord).



3 Voer het effect van die kaart en eventuele terugkerende effecten uit:



Sommige kaarten hebben **terugkerende** effecten.

Je voert die effecten steeds uit als aan de voorwaarde is voldaan, ook op het moment waarop je de kaart neemt.



De meeste kaarten hebben een **eenmalig** effect, dat je slechts eenmaal uitvoert, namelijk in de beurt waarin je de kaart neemt.

Als er meerdere kaarteffecten tegelijkertijd worden geactiveerd door de kaarten in je Studeerkamer, voer je de effecten uit in een volgorde naar keuze. Als er meerdere kaarteffecten bij verschillende spelers tegelijkertijd worden geactiveerd, voeren de spelers ze in speelvolgorde uit, te beginnen met de actieve speler en daarna met de klok mee.

4 Vul het lege veld op het opgravingsbord aan met de bovenste kaart van de trekstapel.

(Zie bladzijde 8 voor een lijst met effecten & de Appendix voor meer informatie over de kaarten.)

NEEM MARKERS TERUG

Om markers terug te nemen, moet er minstens 1 van je markers op een opgravingsbord liggen.

Als er geen markers van jou op de opgravingsborden liggen, moet je de actie 'Speel 1 marker' uitvoeren.

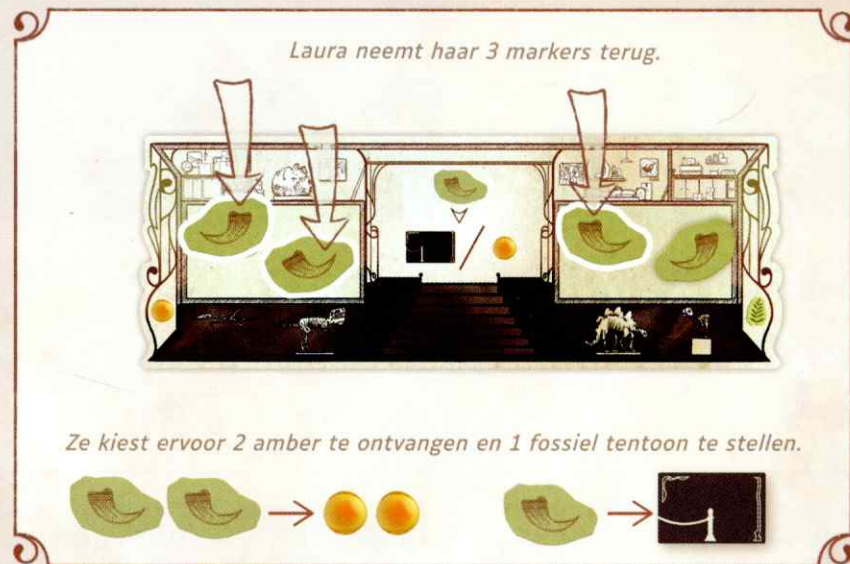
1 Neem **al** je markers van de opgravingsborden en leg ze terug op je museumbord.

2 Voor elke marker die je zo terugneemt, kies je 1 van deze effecten:

Ontvang 1 amber OF Stel 1 fossiel tentoon (zie bladzijde 6).

Je mag voor elke teruggenomen marker een ander effect kiezen en dat in een volgorde naar keuze.

OF



Zodra de actie volledig is uitgevoerd, is de volgende speler aan de beurt.

STEL 1 FOSSIEL TENTOON

Om een fossiel tentoon te stellen, betaal je evenveel amber als de grootte van het fossiel (1, 2 of 3). Daarna neem je de kaart uit je Studeerkamer en leg je deze gedekt onder je museumbord. Fossielen tentoonstellen is de beste manier om punten te verzamelen.

Als je onvoldoende amber bezit om een fossiel tentoon te stellen, kun je het niet tentoonstellen.

Een tentoongesteld fossiel verliest al zijn effecten.

Als je een fossiel tentoonstelt, kun je een nieuwe set beginnen of een bestaande set uitbreiden:

Om een nieuwe set te beginnen, leg je de kaart in een nieuwe rij onder je museumbord. Een nieuwe set beginnen levert geen punten op. Om punten te ontvangen, **moet je een set uitbreiden**. Zodra je een fossiel hebt toegewezen aan een set, blijft het bij die set. Je mag het later niet toewijzen aan een andere set.

Om een bestaande set uit te breiden, voeg je de kaart toe aan die set. Er zijn in het algemeen twee soorten sets:

Een GROEPSET

Dezelfde groep + verschillende grootten



Een GROOTTESET

Dezelfde grootte + verschillende groepen



Onthoud dat de tweede kaart in een set bepaalt om welk soort set het gaat en dat zodra de soort set is bepaald, die niet meer kan veranderen.

Je mag geen kaarten van verschillende groepen toevoegen aan een groepset en je mag geen kaart toevoegen aan een groepset als er in die set al een kaart met dezelfde grootte zit.

Je mag geen kaarten van verschillende grootten toevoegen aan een grootteset en je mag geen kaart toevoegen aan een grootteset als er in die set al een kaart van dezelfde groep zit.

Laura voegt een kleine herbivoor toe aan de kleine carnivoor die ze al tentoonstelde. Omdat de 2 kaarten dezelfde grootte hebben (en van een verschillende groep zijn), is de set een grootteset.



PUNTEN SCOREN

Telkens als je een set uitbreidt, ontvang je 1 setfiche uit de voorraad en je legt dat zo met de naar boven dat het zowel op de vorige als op de nieuwe kaart ligt (zie illustratie hiernaast).



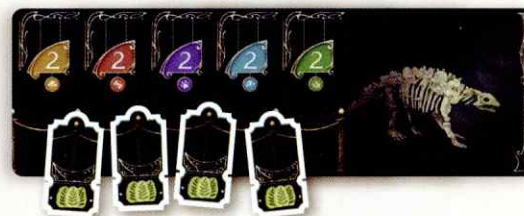
Daarnaast mag je, als je als eerste speler een set van een bepaalde soort uitbreidt, direct het nieuwsfiche van die set uit de voorraad nemen.

Zodra een andere speler dezelfde soort set bezit met daarin **meer kaarten**, moet je het overeenkomstige nieuwsfiche aan die speler afgeven.

Een complete groepset kan nooit meer dan 3 kaarten bevatten en een complete grootteset nooit meer dan 5 kaarten. De speler die als eerste een set met het maximale aantal kaarten samenstelt, ontvangt het overeenkomstige nieuwsfiche en de andere spelers kunnen dat niet meer afpakken.



Nieuwsfiche voor de set van middelgrote grootte



Zodra je een complete set hebt, draai je elk setfiche op die set om, met de naar boven.



EINDE VAN HET SPEL

Het einde van het spel wordt geactiveerd als een speler **het laatste setfiche uit de voorraad** neemt of als de **trekstapel leeg is** nadat een speler een opgravingsbord heeft aangevuld.

Neem in dat geval de overgebleven setfiches uit de doos en leg ze in de voorraad.

Het spel gaat door totdat alle spelers evenveel beurten hebben gespeeld.

Dan eindigt het spel en berekenen de spelers hun score.



Nieuwsfiches zijn 3 of 5 punten waard (zoals aangegeven op de fiches).



Elk setfiche is 2 punten waard als de set niet compleet is en 3 punten als de set wel compleet is.



Tel alle punten die je gescoord hebt tijdens het spel bij elkaar op.

De speler met de meeste punten wint het spel!
Bij een gelijke stand delen die spelers de overwinning.