



Jurassic Brunch is een spel voor 2 spelers, volledig onafhankelijk van het spel Jurassic Snack. Als men echter de twee spellen heeft, kan men deze mixen om zo met maximaal 4 spelers te kunnen spelen.

Een spel van Bruno Cathala
Illustraties van Camille Chaussy

SPELPRINCIPE

Jonge triceratopsen zijn dol op de smakelijke bladeren op de aangrenzende weilanden. Om te winnen, moet het eigen triceratopsenteam meer bladeren eten dan het team van de tegenstander ... tenzij één van de beide spelers besluit de bloeddorstige en snelle raptor in te schakelen om alle triceratopsen van de tegenstander naar de eeuwige jachtvelden te sturen!

SPELMATERIAAL

- 4 weideborden (een vierkant van 3 op 3)
- 10 triceratopsminiaturen (5x blauw, 5x oranje)
- 1 raptorminiatuur
- 28 grasfiches
- 1 scoreblad voor het teamspel

SPELVOORBEREIDING

- 1 Creëer het speelveld door de vier weideborden willekeurig of naar wens te verbinden, zolang elk weidebord minstens aan één ander weidebord grenst (voor het eerste spel raden we aan om een vierkant te leggen; later kan men dan andere opties ontdekken).

- 2 Elke speler neemt de 5 triceratopsen van zijn kleur. Beide spelers plaatsen 4 van hen op de velden afgebeeld met een ei van hun kleur; de 5de Triceratops wordt buiten het speelveld voor zijn eigenaar geplaatst.
- 3 De raptor wordt buiten het speelveld geplaatst.
- 4 De 28 grasfiches worden verdekt zeer grondig gemixt. Daarna worden ze verdekt en willekeurig verdeeld over de 28 velden van het speelveld, zonder deze te bekijken. Nu kan het spel beginnen!

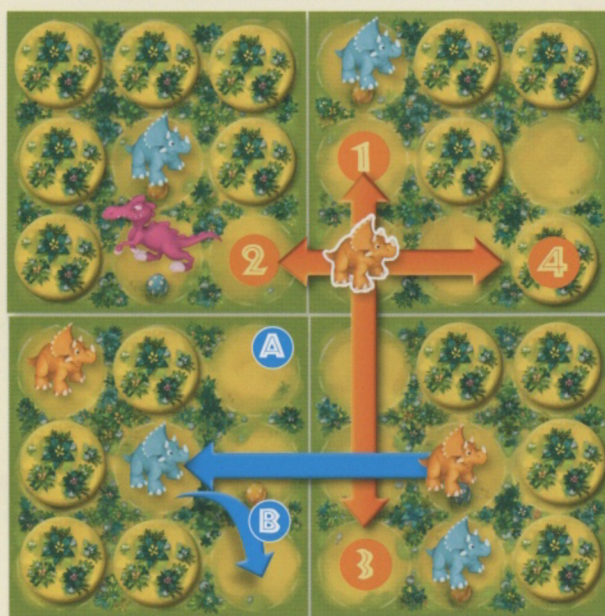


SPELVERLOOP

Dit spelreglement beschrijft eerst de basisspelregels voor 2 spelers. Men kan de spelvariant voor meer spelers en het mengen van Jurassic Snack en Brunch in de spelregels voor het teamspel terugvinden.

De blauwe speler speelt als eerste. Tijdens zijn eerste speelbeurt mag hij **SLECHTS ÉÉN actie** uitvoeren.

Vervolgens wisselen de spelers om de beurt en voeren telkens **TWEE ACTIES** uit per speelbeurt.



BESCHIKBARE ACTIES

VREDEVOLLE VERPLAATSING VAN ÉÉN VAN DE EIGEN TRICERATOPSEN

Triceratopsen zijn HERBIVOREN. Grasfiches eten is meestal hun hoofdactiviteit. Een triceratops beweegt zich steeds in een rechte lijn totdat hij wordt geblokkeerd door:

- 1 een andere triceratops
- 2 een raptor
- 3 de rand van het speelveld
- 4 een grasfiche

In dit geval eet de triceratops het gras op; hij beweegt zich dan over het veld van de grasfiche, die aan alle spelers wordt getoond. De potentiële effecten van de grasfiche worden onmiddellijk toegepast en daarna wordt de grasfiche verdekt opgestapeld op eventueel eerder verzamelde grasfiches.

Opmerking: Schuilplaatsfiches worden open vóór de speler neergelegd.

Tijdens hun speelbeurt kunnen spelers deze actie tweemaal achter elkaar kiezen met dezelfde triceratops of met twee verschillende triceratopsen.

AANVALLEN MET ÉÉN EIGEN TRICERATOPS

Triceratopsen kunnen soms koppig en chagrijnig zijn en hun indrukwekkende hoorns gebruiken om indringers te verwijderen.

Tijdens een aanval:

- A** De triceratops verplaatst zich in een rechte lijn totdat hij wordt geblokkeerd door een andere dinosaurus (ongeacht zijn eigenaar of type).
- B** De triceratops vangt de dinosaurus. De laatste (een andere triceratops of de raptor) wordt verbannen naar een leeg veld van het speelveld, gekozen door de aanvallende speler.

Tijdens hun speelbeurt kunnen spelers deze actie tweemaal achter elkaar uitvoeren met dezelfde triceratops of met twee verschillende triceratopsen.

EEN SLAPENDE TRICERATOPS WEKKEN

De speler kan een liggende triceratops terug op zijn voeten zetten (zie verder onder de graseffecten 'Onverteerbaar gras').

Tijdens zijn speelbeurt kan een speler deze actie tweemaal achter elkaar uitvoeren als hij twee slapende triceratopsen heeft.

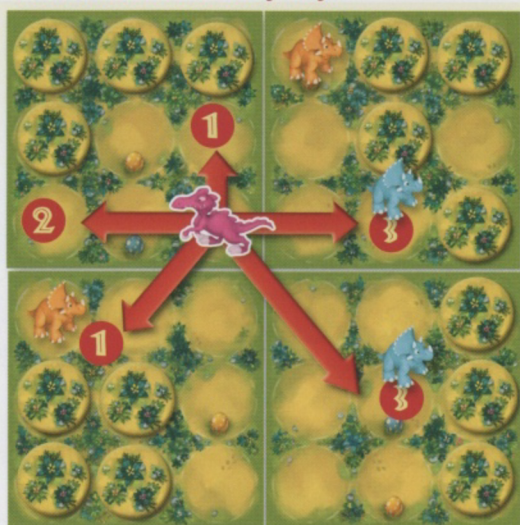
DE RAPTOR VERPLAATSEN

De raptor is een CARNIVOOR. Heel vaak maakt hij de herbivoren bang en jaagt hen weg. De raptor beweegt zich in een rechte lijn of diagonaal totdat hij wordt geblokkeerd door:

- 1 een grasfiche
- 2 de rand van het speelveld
- 3 een triceratops

In dit geval jaagt de raptor de triceratops weg; de raptor wordt op dit triceratopsveld in het speelveld geplaatst en de triceratops wordt teruggelegd in de voorraad van zijn eigenaar.

Opgepast: Tijdens zijn beurt mag de speler de Raptor maar één keer verplaatsen, ongeacht het aantal beschikbare acties die hij heeft.



EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt onmiddellijk als één van de drie volgende voorwaarden is vervuld:

- Één van de spelers heeft geen triceratops meer in het speelveld.

In dit geval verliest deze speler het spel en er wordt geen rekening gehouden met de hoeveelheid gras die door de triceratopsen van elke speler is opgegeten.

OF

- Er zijn geen grasfiches meer in het speelveld

OF

- Tijdens twee opeenvolgende speelbeurten heeft GEEN ENKELE speler een grasfiche genomen of GEEN ENKELE speler één van de triceratopsen van zijn tegenstander bang gemaakt en weggejaagd uit het speelveld:

In deze gevallen onthult elke speler alle grasfiches die zijn team van triceratopsen tijdens het spel heeft opgegeten. De speler met het hoogste aantal bladeren wint het spel!

Bij een gelijkspel is de speler met de minste grasfiches de winnaar van het spel. Als er nog een gelijkspel is, delen ze de overwinning.



EFFECTEN GRASFICHES



GEBOORTE (X3) Plaats een triceratops uit de eigen voorraad op een lege plek naar keuze. Deze fiche scoort **1 punt** aan het einde van het spel.



SCHUILPLAATS (X2) Met de schuilplaats kan men 3 van zijn fiches beschermen. Als men een schuilplaats vindt, legt men deze open voor zich neer en men kan tot maximaal 3 fiches in één enkele stapel eronder plaatsen. De fiches verborgen in deze stapel kunnen niet meer worden gebruikt. Men kan maximaal 3 van de eigen fiches in de schuilplaats leggen, in één of meerdere keren, zodra men de schuilplaats ontvangt of later tijdens één van zijn volgende speelbeurten. Deze fiches scoren telkens **1 punt** aan het einde van het spel.



BLOEM (x4) Zodra men een bloem vindt, moet men deze onmiddellijk aan de tegenstander geven en willekeurig één van zijn fiches nemen (fiches in schuilplaatsen zijn niet beschikbaar). Het effect van de gestolen fiche wordt niet uitgevoerd. Als de tegenstander geen fiche heeft, bewaar dan de bloem. Deze fiche scoort **1 punt** aan het einde van het spel.



ONVERTEERBAAR GRAS (X3)

De eigen triceratops heeft wat rust nodig om het stug gras te verteren en men legt hem op zijn zijde neer. Tijdens een van zijn volgende beurten moet men één van de acties gebruiken om hem wakker te maken. Deze fiche scoort **3 punten** aan het einde van het spel.



HET WAS EEN VAL! (X1)

Vervang de eigen triceratops door de raptor die buiten het speelveld staat. Leg deze triceratops terug in de eigen voorraad. Deze fiche scoort **3 punten** aan het einde van het spel.



SUPER LEKKER (X3)

In zijn speelbeurt mag een speler één of meerdere 'Super Lekker'-fiches afleggen om één of meerdere extra acties te kunnen uitvoeren. Men scoort **1 punt** voor ieder overgebleven fiche aan het einde van het spel.



LEKKER (X12)

Het gras is lekker, maar men profiteert niet van een onmiddellijk gunstig effect. Deze fiche scoort wel **2 punten** aan het einde van het spel.

BELANGRIJK

Als een speler een grasfiche toont, maar het effect ervan niet kan uitvoeren (bijvoorbeeld bij de 'Geboorte' als de speler al zijn vijf triceratopsen op het speelveld heeft geplaatst, of bij de 'Bloem' als de tegenstander geen fiche ter beschikking heeft), kijkt hij in het geheim naar TWEE grasfiches op het speelveld, zonder deze te verplaatsen.

CREDITS

Een spel van Bruno Cathala,
Illustraties van Camille Chaussy
Uitgever: The Flying Games
Packaging: Origames
Vertaling: Herman Bellekens.
Proeflezen: Vladimir Mouhedine en Jana Huysmans

