

# Roar-a-Saurus

Saurier & Würfelspaß  
für die ganze Familie!

Roar-a-Saurus ist ein rasantes  
Dinosaurier-Kampfspiel für 2 bis 5 Spieler.  
Mehr Spieler = Mehr Spaß!

## INHALT

5 Dinos  
20 Kampfwürfel  
25 Schadensmarker  
50 Entwicklungsmarker  
10 Siegmarker  
30 Knock-Out-Marker



20 Kampfwürfel



25 Schadensmarker



10 Siegmarker



30 Knock-Out-Marker



5 Dinos

50 Entwicklungsmarker

## SPIELZIEL

Die Spieler schlüpfen in die Rollen von Kampf dinosauriern und würfeln ständig, um mit ihren Angriffen den gegnerischen Dinos Schaden zuzufügen. Wird ein Dino ausgeknockt erhält der Angreifer 1 Siegpunkt. Der letzte verbleibende Dino einer Spielrunde erhält einen Siegmarker, der 3 Siegpunkte wert ist. Wer als erstes mindestens 10 Siegpunkte eingeheimst hat, gewinnt das Spiel.

**Einfaches Spiel** – um Roar-a-Saurus zu lernen sowie im Spiel mit Kindern kann man die Entwicklungsmarker und alle Regeln auf Seite 2 erst einmal weglassen.

## SPIELAUFBAU

Jeder Spieler erhält einen Dino seiner Wahl und 3 Kampfwürfel. Die Schadens-, Sieg- und Knock-out-Marker werden in der Mitte der Spielfläche bereitgelegt, sodass alle Spieler sie gut erreichen können. Die übrigen Dinos, Kampfwürfel und die Entwicklungsmarker werden zurück in die Spielschachtel gelegt. Sie werden für dieses Spiel nicht benötigt.

Die Spieler sollten so sitzen, dass klar ist, welcher Spieler rechts und welcher links von ihnen sitzt, da man diese Spieler in Roar-a-Saurus gezielt angreifen kann. Zum schnellen Würfeln braucht jeder Spieler ausreichend Platz, die Spieler dürfen also nicht zu Nahe nebeneinander sitzen. Das Spiel selbst ist nicht gerade leise ... ihr solltet also vielleicht besser nicht in einer öffentlichen Bibliothek spielen.

## SPIELABLAUF

Zuerst nehmen alle Spieler ihre Kampfwürfel in die Hand. Dann ruft der jüngste Spieler „Roar-a-Saurus“ und das Spiel beginnt.

Alle versuchen ihre Würfel so schnell wie möglich zu werfen, um durch drei gleiche Symbole eine Aktion auszulösen. Für jedes Symbol gibt es eine entsprechende Abbildung auf dem Dino, auf der ein Würfel abgelegt werden kann. Die Spieler dürfen einen Würfel jederzeit auf ihren Dino legen oder vom Dino wegnehmen, um erneut zu würfeln.

Jeder Kampfdino kann auf drei verschiedene Arten angreifen:



„Roar“ – Fügt dem Spieler rechts 1 Schaden zu.



„Grrrr“ – Fügt dem Spieler links 1 Schaden zu.



„Kaboom“ – Fügt allen anderen Spielern 1 Schaden zu.

Um Anzugreifen müssen drei Würfel mit dem entsprechenden Symbol auf deren Abbildung auf den Dino gelegt werden. Dann muss der Angreifer den Namen der Attacke rufen und einen Schadensmarker auf den angegriffenen Dino legen. Anschließend würfelt man mit all seinen Würfeln weiter.

**Beachte:** Du kannst angegriffen werden, während du selbst jemand anderen angreifst. Alles passiert gleichzeitig!

Sind nur noch zwei Spieler übrig, so befinden diese sich sowohl rechts als auch links voneinander!

## Angreifen



1. Lege 3 gleiche Würfelsymbole auf deinen Dino um anzugreifen

„Grrrr!“

1 SCHADEN

2. Rufe den Namen des Angriffs
3. Platziere einen Schadensmarker auf dem angegriffenen Dino
4. Würfle mit all deinen Würfeln weiter

**Kaboom** – Fast alles in Roar-a-Saurus passiert gleichzeitig und unheimlich schnell, aber sobald jemand „Kaboom!“ ruft, pausiert das Spiel. Der angreifende Spieler plazierte einen Schaden auf jedem anderen Dino und alle Spieler nehmen alle ihre Würfel wieder in die Hand. Sobald der Angreifer „Roar-a-Saurus“ ruft, geht das Spiel weiter.

**Beachte:** Falls ein Spieler drei gleiche Würfelsymbole hat, wenn ein anderer „Kaboom“ ruft, er seinen Angriff aber noch nicht ausgerufen hat, so darf er nicht mehr angreifen. Daher ist es wichtig seine Aktion sofort herauszuschreien, sobald man drei gleiche Symbole auf seinen Dino gelegt hat.



„Ahh“ – Der Kampfdino heilt sich. Wenn man drei Würfel mit dem +-Symbol auf die entsprechenden Abbildungen auf dem eigenen Dino legt und „Ahh!“ ruft, darf man 1 Schadensmarker von diesem entfernen. Anschließend würfelt man mit all seinen Würfeln weiter.



**Knock Out** – Ein Dino, der 4 Schadensmarker hat, geht K. o. und sein Spieler darf für den Rest der Kampf runde nicht mehr würfeln. Bei Angriffen wird der ausgeknockte Dino übersprungen. Der Spieler, der den Dino ausgeknockt hat, erhält sofort einen Knock-Out-Marker im Wert von 1 Siegpunkt (das Spiel wird dafür nicht pausiert).

## Ausgeknockte Spieler

Angriffe überspringen ausgeknockte Spieler.



**Siegmarker** – Wenn nur noch ein Dino übrig ist, hat dessen Spieler die aktuelle Kampf runde gewonnen und erhält einen Siegmarker im Wert von 3 Siegpunkten. Alle Schadensmarker und die Knock-out-Marker werden von den Dinos entfernt. Dann nehmen alle wieder ihre Würfel in die Hand, der Gewinner der vorherigen Runde ruft „Roar-a-Saurus“ und die nächste Kampf runde beginnt.

**Spielsieg** – Sobald ein Spieler am Ende einer Kampf runde 10 oder mehr Siegpunkte hat, endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Siegpunkten gewinnt. Bei Gleichstand tragen die daran beteiligten Spieler eine letzte Kampf runde aus.

## DAS SPIEL MIT ENTWICKLUNGEN!

Bereit für die **Entwicklungsmarker**? Durch Entwicklungen werden die Dinos stärker im Angriff und in der Verteidigung. Alle Regeln des einfachen Spiels gelten weiterhin, es werden jedoch neue Regeln für die Entwicklungen hinzugefügt.

**Spielaufbau:** Für jeden Spieler wird ein zusätzlicher Würfel und ein Set Entwicklungsmarker gut erreichbar bereitgelegt.

**Entwicklungen erhalten:** Sobald jemand sich mit „Ahh!“ heilt (selbst wenn er keinen Schaden hat, den er heilen könnte), darf er sich einen beliebigen Entwicklungsmarker nehmen. Dann ruft er den Namen der Entwicklung und legt den Marker auf den entsprechenden Bereich auf seinem Dino.

**Beachte:** Auf jedem Bereich darf nur ein Entwicklungsmarker liegen (einzige Ausnahme = „Oo Ah“).

### Entwicklungen erhalten

1. Lege die entsprechenden Würfel auf deinen Dino und rufe „Ahh!“.



2. Rufe den Namen der Entwicklung, die du haben willst.

3. Lege den Entwicklungsmarker auf deinen Dino.  
4. Nimm alle deine Würfel und würfle weiter.

### Entwicklungsmarker platzieren



## FÄHIGKEITEN DER ENTWICKLUNGEN

**„Mhmm!“** – Dein Dino kann jetzt bis zu 2 Schaden heilen, anstelle von 1. Rufe dazu „Ahh-Mhmm!“.

**„Wusch“** – Dein Dino wird schneller, nimm dir einen vierten Würfel.

**„Oh Yeah“** – Dein Dino wird erst beim 5. Schaden ausgeknockt.

**„Oo Ah“** – Deine Kaboom-Angriffe verursachen 1 zusätzlichen Schaden. Rufe dazu „Kaboom-Oo Ah“. **Beachte:** Dein Dino kann 2 „Oo Ah“-Entwicklungsmarker haben – Kaboom-Angriffe verursachen dann 3 Schaden bei allen anderen Dinos.

**„Klonk“** – Verhindert 1 Schaden durch Kaboom-Angriffe. Ruft ein Spieler „Kaboom“, so erhalten normalerweise alle Spieler 1 Schaden. Doch ein Spieler, dessen Dino die Klonk-Entwicklung hat, sagt einfach „Klonk“ und erhält somit keinen Schaden.

**„Zinngg“** – Deine Grrrr- bzw. Roaar-Angriffe verursachen 1 zusätzlichen Schaden, falls du 4 passende Symbole hast. Um „Zinngg“ zu benutzen muss man also zuerst durch „Wusch“ einen vierten Würfel haben. Eine Zinngg-Entwicklung gilt nur für den Bereich, in dem sie liegt. Rufe „Grrrr-Zinngg“, wenn du den Dino links von dir angreiffst, oder „Roaar-Zinngg“, wenn du den Dino rechts von dir angreiffst.

**„Klink“** – Verhindert 1 Schaden durch Grrrr- bzw. Roaar-Angriffe, wenn du „Klink“ sagst. Eine Klink-Entwicklung gilt nur für den Bereich, in dem sie liegt. Ein Klink auf der rechten Seite des Dinos verhindert z. B. nur Schaden durch Grrrr-Angriffe des Spielers rechts von einem.

### Mit Entwicklungen angreifen

Thomas hat ein Klink rechts auf seinem Dino, Sven ein Zinngg links auf seinem Dino. Sven würfelt 4 Grrrr-Symbole, legt diese auf seinen Dino und ruft „Grrrr Zinngg“ – was normalerweise 2 Schaden bei Thomas Dinos verursachen würde. Doch da Thomas nun „Klink“ sagt, verursacht Svens Angriff nur 1 Schaden.



**Siegmarker** und **Spielsieg** – Wird gehandhabt wie bisher.

**Ausnahme:** Der Rundensieger muss alle Entwicklungen ablegen, die anderen Dinos dürfen ihre Entwicklungen behalten.

**So wird das Spiel lustiger für alle:** Es macht Spaß, wenn der „beste“ Spieler gewinnt, aber manchmal ist es besser, wenn auch jüngere oder langsamere Spieler eine Chance auf den Sieg haben. Mit folgenden Anpassungen ist das ganz einfach:

- Langsamere Spieler beginnen das Spiel bereits mit Entwicklungen. Mit „Wusch“ und „Oh Yeah“ kann man jüngeren Spielern gut einen Vorsprung einräumen.
- Schnelle Spieler dürfen nicht alle Entwicklungen nutzen. Man kann sogar festlegen, dass manche Spieler gar keine Entwicklungen nutzen dürfen.
- Schnelle Spieler müssen ihre Würfel mit einer Hand werfen und platzieren, oder dafür sogar die schwächere Hand verwenden.

**Tipp:** Entwerft eure eigenen Entwicklungen! Belohnt Kreativität und habt Spaß mit eurem ganz eigenen Spiel.

## CREDITS

Game Design: Jack Darwid  
Illustration & Design: Nick Hayes

### Mitarbeiter der Deutschen Ausgabe

Übersetzung: Jasmin Ickes  
Redaktion: Sabine Machaczek  
Layout & Gestaltung: Marina Fahrenbach  
Produktionsmanagement: Heiko Eller  
Dank an: Sven Biberstein, Andrea Mohra

Roar-a-Saurus © Copyright 2015 Lone Oak Games, Inc.  
German version published by Heidelberger Spieleverlag.

