

# DODOS RIDING DINOS



1-6



14+



20'





## Die Insel Dodino braucht einen neuen Herrscher!

Das uralte Erbfolgeritual hat begonnen. Die Dinos müssen sich einen würdigen Dodo schnappen und losrennen, um vor allen anderen den Dodosaurus-Ei-Thron zu erreichen!

Wähle deine Lieblings-Dodinofigur. Stürme mit blauen oder roten Bewegungskarten voran und führe ihre verrückten Effekte aus. Einige von ihnen werden deine Geschicklichkeit gegenüber deinen Rivalen auf die Probe stellen, indem du Bananen wirfst, Dodo-Eier schnippst oder Meteoriten herabfallen lässt. Rote Karten sind besonders stark, aber wenn zu viele

Spieler sie in derselben Runde einsetzen, werden ihre Effekte ignoriert. Grüne Karten erlauben es dem Läufer, jederzeit auf die Situation zu reagieren.

Verursache deinen Rivalen Schaden, sodass diese Karten abwerfen müssen; wenn sie keine Karten auf der Hand haben, gehen ihre Läufer als Strafe zurück und ziehen neue Karten. Am Ende jeder Runde rückt der führende Läufer ein zusätzliches Feld vor, während die anderen eine Karte ziehen.

Der schnellste Dodo mit Dino beansprucht den Dodosaurus-Ei-Thron!

## BESTANDTEILE



2 Doppelseitige Spielbretter



64 Bewegungskarten



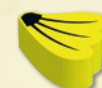
2 Würfel



16 Verstärkungskarten



12 Rennkarten



1 Bananen  
Geschossstein



1 Ei  
Geschossstein



1 Meteorit  
Geschossstein



1 Feder  
Geschossstein



1 Baumstamm  
Geschossstein



1 Startspielermarker



12 Dodinominaturen & 12 Dodinofiguren

## BEWEGUNGSKARTEN

Die Spieler verwenden diese Karten, um sich auf der Rennstrecke vorwärts zu bewegen und lustige Effekte im Spiel auszulösen.

Es gibt drei Arten von Karten:

Normale und Aggressive Karten können nur während der Planungsphase gespielt werden. Reaktionskarten können nur während der Rennphase gespielt werden, diese Karten können benutzt werden, auch wenn man selbst nicht am Zug ist.



Normal



Aggressiv



Reaktion

Name

FRÜHAUFSTEHER



**Geschwindigkeitswert:**  
Anzahl der Felder, die der Läufer vorrückt

2

Spiele eine beliebige Karte aus deiner Hand.

Effekt

**Geschwindigkeitswertmodifikatoren für Herausforderer**

## RENNKARTEN

Diese Karten identifizieren deinen Läufer. Sie zeigen eine einzigartige Fähigkeit für jeden Läufer und Geschwindigkeitswertmodifikatoren für Herausforderer mit künstlicher Intelligenz in Einzel- und 2-Spieler-Spielen an. Die Namen der Dodos werden zuerst angezeigt und ehren die echten Paläontologen, die das Fossil entdeckt oder Studien in Bezug auf diese Spezies durchgeführt haben.



Name

Fähigkeit des Läufers

Schwierigkeitsgrad für Herausforderer

## AUFBAU

**1** Legt das Spielbrett in die Mitte des Spielbereichs.

**2** Jeder Spieler wählt eine Dodinofigur und die dazugehörige Rennkarte. Die restlichen Figuren und Rennkarten werden in die Schachtel zurückgelegt.

**3** Der Spieler, der am schnellsten rennen kann, wird Startspieler und nimmt den Startspielermarker.

**4** Wählt die innere oder äußere Rennstrecke. Beginnend mit dem letzten Spieler und weiter entgegen dem Uhrzeigersinn, müssen die Spieler ihre Figuren wie folgt auf die Felder vor der Ziellinie stellen:

- Die letzten beiden Spieler platzieren ihre Läufer auf dem ersten Feld vor der Ziellinie.
- Die nächsten beiden Spieler platzieren ihre Läufer auf dem zweiten Feld vor der Ziellinie.
- Die übrigen Spieler platzieren ihre Läufer auf dem dritten Feld vor der Ziellinie.

**5** Mischt die Bewegungskarten und teilt 6 Karten an jeden Spieler aus. Legt die restlichen Karten als verdeckten Bewegungsstapel auf den Tisch.

**6** Legt die Würfel- und Projektilmarker für alle Spieler zugänglich auf den Tisch.



## WIE MAN EIN EINZELNES RENNEN SPIELT

Tritt an und versuche das Rennen zu gewinnen. Jede Runde ist in zwei Phasen unterteilt, zuerst die **Planungsphase** und dann die **Rennphase**.

In der **Planungsphase** legen die Spieler verdeckt die Karte fest, die sie in dieser Runde ausspielen möchten. Anschließend, während der **Rennphase**, rücken die Spieler entsprechend dem Geschwindigkeitswert nacheinander vor und spielen den Effekt ihrer Karte aus. Das Spiel endet am Ende der Runde, in der mindestens ein Läufer eine komplette Runde auf der Rennstrecke absolviert und die Ziellinie überquert hat. Der Läufer, der sich auf dem Feld am weitesten hinter der Ziellinie befindet, gewinnt!

Um das volle Spielerlebnis zu genießen, lest die Regeln für den Pokalmodus auf Seite 7.

## PLANUNGSPHASE

**1** Gleichzeitig wählen alle Spieler eine Karte (normal oder aggressiv) aus ihrer Hand aus und legen sie verdeckt auf den Tisch.

Reaktionskarten können in dieser Phase nicht gespielt werden.

**2** Wenn alle Karten auf dem Tisch liegen, werden sie gleichzeitig aufgedeckt.

**3** Wenn zwei oder mehr aggressive Karten aufgedeckt werden, gelten ihre Besitzer für den Rest der Runde als **wütend**. Die Effekte von aggressiven Karten, die während der Planungsphase von **wütenden** Spielern ausgespielt werden, werden für den Rest der Runde ignoriert.

**6-Spieler Regel bezogen auf "wütend"**  
Es werden drei oder mehr aggressive Karten benötigt, um ihre Besitzer als wütend zu erklären.

4

## RENNPHASE

Beginnend mit dem Spieler, der den Startspielermarker besitzt, werten die Spieler im Uhrzeigersinn ihre gespielten Karten aus. Wenn du an der Reihe bist, führe diese Schritte durch:

**1** Rücke deinen Läufer um die Anzahl von Feldern vor, die dem Geschwindigkeitswert auf deiner gespielten Karte entspricht.

**2** Jeder Spieler kann zu diesem Zeitpunkt Reaktionskarten spielen.

**3** Falls der Effekt deiner Karte nicht aus irgendeinem Grund ignoriert wird, führe den Effekt durch.

**4** Wirf deine gespielte Karte ab und lege sie auf den Ablagestapel.

**5** Jeder Spieler, der keine Handkarten mehr hat, muss 3 Felder zurückgehen und zieht 5 neue Handkarten.

Der Spieler zu deiner Linken ist an der Reihe. Wenn alle Spieler ihren Zug gemacht haben, fährt mit dem Ende der Runde fort.

Beispiel:

- Spike spielt die Karte "Donner".
- Als erstes rückt Spike 2 Felder vor.
- Dann führt Spike den Effekt durch, der den Läufern vor ihm 2 Schaden zufügt (jeder wählt 2 Karten aus seiner Hand und wirft sie ab).
- Spike wirft die Karte "Donner" ab und der Zug endet.



## ENDE DER RUNDE

**1** Führt, beginnend mit dem Startspieler und dann im Uhrzeigersinn, alle Fähigkeiten und Verstärkungen aus, die sich auf das Ende einer Runde beziehen.

**2** Der führende Läufer rückt 1 Feld vor.

**3** Alle anderen Spieler ziehen 1 Karte, beginnend mit dem Startspieler (oder links von ihm, falls der Startspieler der führende Läufer ist.)

**4** Spieler ohne Karten in der Hand müssen 3 Felder zurückgehen und 5 neue Handkarten ziehen, um sich zu erholen.

**5** Der Startspielermarker wird im Uhrzeigersinn weitergegeben.

## ENDE DES RENNENS

Das Rennen endet, wenn mindestens ein Läufer die Rennstrecke absolviert hat und am Ende einer Runde die Ziellinie überquert. Wenn zwei oder mehr Spieler diese Bedingung erfüllen, gewinnt der Spieler, der am weitesten über die Ziellinie gekommen ist.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Karten auf der Hand. Andernfalls wird der Sieg geteilt.

## BEWEGUNGSEFFEKTE

Mehrere Karten haben Effekte, die den Spielverlauf in vielfältiger Weise beeinflussen.

## SCHADEN

Wenn du Schaden nimmst, musst du Karten aus deiner Hand in Höhe des erlittenen Schadens auswählen und ablegen. Lege sie auf den Ablagestapel.

Während des Spiels sind die Karten in deiner Hand die Energie deines Läufers; wenn sie aufgrund von Spielzügen oder erlittenem Schaden ausgehen, musst du am Ende der aktuellen Runde 3 Felder zurückgehen und 5 neue Handkarten ziehen, um dich zu erholen.

Ignoriere den Effekt auf deiner Karte, wenn er zur Folge hat, dass du mehr Schaden erleidest, als du Karten auf der Hand hast.

Wenn du einem anderen Läufer Schaden zufügst und er dabei weniger Karten auf der Hand hat, als die Schadenshöhe beträgt, wirft dieser Spieler alle Karten (falls vorhanden) ab und wartet auf das Ende der Runde, bevor er sich erholt.

## BLOCK AND MEGABLOCK

Diese Karten heben den Effekt jeder Bewegungskarte auf, einschließlich eines weiteren Blocks. Der Geschwindigkeitswert wird durch sie nicht aufgehoben.

Ein Geschoss oder Würfel, der bereits geworfen wurde, oder ein Effekt, bei dem sein Besitzer Schaden nehmen muss, wenn eine oder mehrere Karten abgeworfen wurden, kann nicht aufgehoben werden.

## KARTEN ZIEHEN

Einige Effekte oder Fähigkeiten erlauben es dir, zusätzliche Karten zu ziehen. Es gibt kein Handkartenlimit. Wenn im Bewegungsstapel keine Karten mehr vorhanden sind, mischt den Ablagestapel, um einen neuen Stapel zu bilden. Andere Effekte ermöglichen es, Karten direkt aus der Hand anderer Spieler zu nehmen. Sofern nicht anders angegeben, muss man eine zufällige Karte nehmen, ohne sich die Handkarten dieses Spielers anzusehen.

## METEORIT

Nimm den Meteoriten in deine Faust und zielen auf die Läufer, die du treffen willst. Deine Faust muss 30 cm vom Spielbrett entfernt sein. Öffne dann deine Faust, um den Meteoriten fallen zu lassen. Alle Läufer, die davon berührt werden, gelten als getroffen, auch der Läufer von dem Spieler, der den Meteoriten fallen gelassen hat.

## EI

Stelle alle Läufer, die sich auf dem gleichen Feld wie dein Läufer befinden, beiseite. Lege das Ei in dieses Feld. Nun schnippe mit einem Finger, aber ohne deinen Daumen zu benutzen, das Ei. Alle Läufer, die davon berührt werden, gelten als getroffen.

## BANANE

Nimm die Banane in die Hand und stütze den Ellbogen auf den Tisch, während dein Arm aufrecht steht. Wirf dann die Banane. Alle Läufer, die davon berührt werden, gelten als getroffen, auch der Läufer von dem Spieler, der die Banane fallen gelassen hat.

## FEDER

Lege die Feder auf deine Handfläche, deine Hand muss 30 cm von der Tischkante entfernt sein. Wirf die Feder in einem Bogen nach oben Richtung Spielbrett. Nur der erste Läufer, der davon berührt wird, gilt als getroffen.

## BAUMSTAMM

Nimm den Baumstamm in deine Faust und lege deine Faust über deinen Läufer. Dann öffne deine Faust und lass den Baumstamm über deine offene Hand rollen, deine Finger müssen deinen Läufer dabei berühren. Jeder Läufer, der vom Baumstamm berührt wird, gilt als getroffen.

*Wenn du irgendein Geschoss wirfst, kannst du die Läufer innerhalb ihres Feldes neu anordnen, ohne dabei den Rand des Feldes zu überschreiten.*



# DODINO WELT

Willkommen in der Dodino Welt! Rennt über die vier Strecken und findet eure Favoriten, jede Strecke bietet eine einzigartige Herausforderung. Jede der vier Landkarten hat eine innere Rennstrecke, die für 5 oder 6 Spieler empfohlen wird, und eine äußere Rennstrecke, welche für 4 oder weniger Spieler geeignet ist.

## DODINO INSEL

Der Ort, an dem Dodos und Dinos in Frieden leben... Aber unser Herrscher ist von einem Meteoriten zermalmt worden!

Jetzt müssen wir rennen, um den Dodosaurus-Ei-Thron vor den anderen in Besitz zu nehmen. Unsere Insel braucht einen neuen Herrscher.

Es scheint, als hätte die Insel keine besonderen Felder... Aber wer weiß, vielleicht birgt sie das größte Geheimnis des Spiels.



Ziellinie



normales Feld

## NORDHIMMEL

Die Insel Dodino hat aufgrund ihrer Nähe zum Nordpol eine seltsame magnetische Wirkung. Dies verursacht die Erscheinung von großen Polarlichtern, die bei klarem Nachthimmel fast den Boden berühren. Die Dinos haben entdeckt, dass sie in diese hineinspringen und durch den Nachthimmel rennen können.



Glassprung

Wenn du an einer Glasrampe ankommst, musst du versuchen, auf die andere Seite zu springen und den Himmel zu durchqueren. Schnippe ein Ei (ohne Schaden zu verursachen oder irgendwelche Läuferfähigkeiten auszulösen) von der Glasrampe zu den Landefeldern (solche mit einer bedruckten Pfote). Jeder Versuch kostet 1 Bewegung. Wenn das Ei ein beliebiges Landefeld berührt, stelle deinen Läufer auf dieses Feld, um weiter vorzurücken.

*Entferne vor dem Schnippen des Eies alle anderen Läufer (falls vorhanden) von den Landefeldern.*

Wenn du deine Sprungversuche beendest und keinen Erfolg hast, musst du eine der folgenden Optionen wählen:

1. 2 Schaden nehmen und im Landefeld mit der kleinsten Pfote weitermachen.
2. Beende deinen Zug an der Glasrampe.



Landefeld

*Läufer, die zurückgehen, tun dies, ohne den Glassprung zu aktivieren.*

6

## IGNIS VULKAN

Deine Dodos sind in den Vulkan gefallen! Dinos, ihr müsst in den Krater springen, um sie zu retten! Lauft weiter und vermeidet es, euch die Füße auf dem heißen Vulkangestein zu verbrennen.



Flammen

Du kannst ein Flammenfeld nur betreten, wenn du genau auf dieses Feld vorrückst (nicht darüber hinweg läufst). Stattdessen kannst du dich auch dafür entscheiden, das Flammenfeld zu ignorieren und der Strecke auf dem entsprechend angrenzenden Feld zu folgen. Flammenfelder können nicht durch Zurückgehen betreten werden.

Wenn du auf einem Flammenfeld ankommst, wähle einen der folgenden Effekte und führe ihn aus:

**A) Asche:** Nimm eine Karte deiner Wahl vom Ablagestapel.

**B) Feuerbälle:** Verursache 1 Schaden an allen Läufern, die sich auf den 2 nächstgelegenen Feldern (in beliebiger Richtung, unabhängig von der Entfernung) befinden.



## POLAREISBERG

Im Winter ist es üblich, vor der Insel Dodino Eisberge zu erblicken. Die starken eisigen Winde lassen Brücken entstehen, und die Dinos überqueren sie manchmal, um dieses kalte Land zu erkunden.

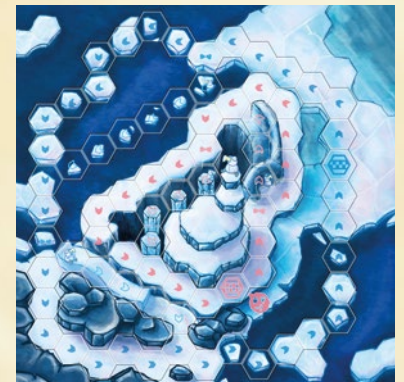
**Gefährliche Abkürzungen.**

Auf der Strecke gibt es Felder mit Abkürzungszeichen. Wenn du ein Abkürzungszeichen betrittst, musst du einen Würfel werfen (der weder Läuferfähigkeiten auslöst, noch für zusätzliche Bewegungsschritte sorgt):

4, 5 oder 6 (Erfolg): Rücke weiter über die Abkürzungsfelder vor.

1, 2 oder 3 (Fehl Schlag): 1 Schaden nehmen und weiter auf der regulären Strecke vorrücken.

Läufer, die aus irgendeinem Grund zurückgehen, müssen der regulären Strecke folgen.



Abkürzungszeichen



Abkürzungsfeld



**Tiefschnee (nur innere Strecke):** Der Geschwindigkeitswert auf den Bewegungskarten wird um 1 reduziert. Dies wirkt sich nur auf den Geschwindigkeitswert aus, nicht auf Würfel, Effekte, Fähigkeiten oder Verstärkungen.

# DAS VOLLE SPIELERLEBNIS

## POKALMODUS

Renne mit Dino-Kraft und Dodo-Weisheit und absolviere die vier Strecken!

Erziele den ersten oder zweiten Platz in so vielen Rennen wie möglich, um mehr Fans zu gewinnen und den Dodino-Pokal zu gewinnen.

## ERWEITERTER AUFBAU

**1** Mischt die Verstärkungskarten und legt den Stapel auf den Tisch.

**2** Stellt die 12 Dodinofiguren auf den Tisch (jene, die ihr nicht als Läufer auf dem Spielbrett benutzt), um die Fan-Reserve zu bilden.

**3** Spielt die Strecken in der folgenden Reihenfolge: Dodino Insel, Ignis Vulkan, Polareisberg und Nordhimmel. Wir raten dazu, auf den inneren Strecken zu spielen. Wenn ihr jedoch eine längere Spielzeit wünscht, könnt ihr auch alle äußeren Strecken wählen.

## VERSTÄRKUNGSKARTEN

Diese Karten bieten besondere Vorteile, um Spieler zu entschädigen, die am Ende eines Rennens keine Fans erhalten haben.

Jede Karte gibt an, wann ihre Verstärkung ausgelöst werden kann. Einige Karten zeigen an, dass sie abgelegt werden müssen.



## SO WIRD GESPIELT

Spielt die vier Strecken nach den gleichen Regeln wie beim einzelnen Rennen. Am Ende jedes Rennens erhält jeder Spieler entsprechend seiner Platzierung Fans oder eine Verstärkungskarte:

1. Platz: Nimm 2 Fans aus der Reserve.
2. Platz: Nimm 1 Fan aus der Reserve.
3. bis 6. Platz: Ziehe 1 Verstärkungskarte.

**Gleichstand:** Bei einem Gleichstand zwischen zwei oder mehr Spielern, die sich am Ende eines Rennens auf demselben Feld befinden, gewinnt derjenige, der mehr Karten auf der Hand hat. Bleibt das Unentschieden bestehen, müssen die betroffenen Spieler würfeln, die höchste Zahl gewinnt.

*Wir empfehlen, mit den einzigartigen Läuferfähigkeiten zu spielen.*

Verstärkungskarten werden offen neben die Läuferkarte ihres Besitzers gelegt. Ein Spieler kann beliebig viele Verstärkungskarten besitzen. Am Ende jedes Rennens wird ein neues Rennen mit der nächsten Strecke aufgebaut; der Sieger des vorherigen Rennens erhält den Startmarkerspielermarker.



\* Effekte von aggressiven Karten, die während der Rennphase gespielt werden, werden nicht ignoriert.

Läufer einer Herausforderung (siehe Seite 8) rücken zu Beginn des Rennens für jede ihrer Verstärkungskarten 3 Felder vor. Ignoriert jedoch deren Verstärkungen in allen Rennen.

## ENDE DES SPIELS

Am Ende des vierten Rennens wird der Spieler mit den meisten Fans der neue Herrscher über die Dodino Insel.

Bei einem Unentschieden gewinnt der Spieler mit den meisten (nicht abgelegten) Verstärkungskarten. Bleibt der Gleichstand bestehen, gewinnt der Spieler mit den meisten Karten auf der Hand. Sollte weiterhin ein Unentschieden bestehen, wird der Sieg geteilt.

## LÄUFERFÄHIGKEITEN

Zu Beginn des Spiels müssen sich alle Spieler darüber einigen, ob sie mit oder ohne Läuferfähigkeiten spielen wollen und ihre Karten entsprechend umdrehen.

Jeder Läufer hat eine spezielle Fähigkeit, die ihm einen besonderen Vorteil verschafft und angibt, wann sie ausgelöst wird.

Wenn die Fähigkeit durch eine Bewegungs- oder Verstärkungskarte ausgelöst wurde, bestimmt ihr Besitzer, ob die Fähigkeit vor, während oder nach Abschluss anderer Effekte/ Verstärkungen der entsprechenden Bewegungs- oder Verstärkungskarte ausgeführt wird.



# SOLOMODUS, 2 SPIELER MODUS UND OPTION FÜR KÜNSTLICHE INTELLIGENZ

## HERAUSFORDERER

Ein Rennen gegen die vom Spiel kontrollierten Herausforderer mit anpassbarem Schwierigkeitsgrad. Diese Option ist für den Solomodus- und den 2-Spieler-Modus erforderlich.

Unabhängig von der Spieleranzahl können jederzeit beliebig viele Herausforderer hinzugefügt werden.

Wechselt zwischen den auf den Karten der Herausforderer angegebenen Schwierigkeitsstufen, um eure Spielerfahrung zu erweitern.

## ERWEITERTER AUFBAU

- 1 Bei einem Spieler kommen zwei Herausforderer hinzu. Bei zwei Spielern fügt nur einen Herausforderer hinzu.
- 2 Für jeden Herausforderer, gegen den ihr antreten möchtet, wählt eine Läuferkarte aus und legt sie auf den Tisch.
- 3 Stellt ihre Figuren auf die Strecke.
- 4 Die Handkarten der Herausforderer werden verdeckt neben ihre Läuferkarten gelegt.
- 5 Du (oder einer von euch) bist der Startspieler. Nimm den Startspielermarker.

## SO WIRD GESPIELT

Die Regeln bleiben dieselben wie bisher. Befolgt diese Regeln, um festzulegen, wie sich Herausforderer verhalten: Jede Runde, nachdem ihr eure Karte in der Planungsphase aufgedeckt habt, deckt die oberste Karte jedes Herausforderers auf. Der Typ der aufgedeckten Bewegungskarte bestimmt, wie viele Felder der Herausforderer vorrückt:

### Normale Karte:

Bewegt den Herausforderer so viele Felder vorwärts, wie der Geschwindigkeitswert der Karte angibt plus dem blauen normalen Geschwindigkeitswertmodifikator des Herausforderers.

### Aggressive Karte:

Bewegt den Herausforderer so viele Felder vorwärts, wie der Geschwindigkeitswert der Karte multipliziert mit dem roten aggressiven Geschwindigkeitswertmodifikator des Herausforderers angibt. Wenn der Herausforderer nicht wütend ist, erleiden alle anderen Läufer 2 Schaden.

### Reaktionskarte:

Werft die Anzahl an Würfeln, die im grünen Modifikator für die Reaktionsgeschwindigkeit des Herausforderers angezeigt wird; der Herausforderer rückt diese Anzahl an Feldern vor.

## ZU BEACHTEN

Ignoriert alle Effekte, Verstärkungen und Fähigkeiten der Herausforderer und ihrer Karten. Die Herausforderer ziehen nach wie vor Karten oder rücken am Ende der Runde ihrem Platz entsprechend wie gewohnt vor.

Aggressive Karten, die von Herausforderern aufgedeckt werden, werden dazu gezählt, wenn Spieler wütend werden.

Wenn ein Herausforderer Schaden nimmt, wirft er entsprechend viele Karten aus seiner Hand ab. Wenn die Herausforderer keine Karten mehr haben, gehen sie am Ende der aktuellen Runde 3 Felder zurück und ziehen 6 Karten, um sich zu erholen.

### Herausforderer ignorieren alle Spezialfelder:

Auf dem Ignis Vulkan betreten sie keine Flammenfelder.

Auf dem Polareisberg nutzen sie keine Abkürzungen und reduzieren im Tiefschnee nicht ihren Geschwindigkeitswert.

Im Nordhimmel rücken sie in einem Zug von der Glasrampe bis zum kleinsten Pfotenfeld vor.

Wenn der rote Geschwindigkeitswertmodifikator null ergibt, rückt der Herausforderer in diesem Zug nicht vor.

### Beispiel Zug eines Herausforderers:

Der Herausforderer Spike spielt eine der folgenden Karten.



Schwierigkeitsgrad

Geschwindigkeitswertmodifikatoren



Für den Geschwindigkeitswert auf der Karte werden 3 Felder vorgerückt, dann 2 zusätzliche Felder für den Geschwindigkeitswertmodifikator des Herausforderers. Insgesamt also fünf Felder.

$$3 + 2 = 5$$



Der Geschwindigkeitswert der Karte (2) wird mit dem korrekten Geschwindigkeitswertmodifikator des Herausforderers (x2) multipliziert, insgesamt also vier Felder vorrücken.

$$2 \times 2 = 4$$



1 Würfel wird geworfen, es ist eine Fünf. Um diese Anzahl an Feldern wird vorgerückt.

$$1 + 1 + 1 + 1 + 1 = 5$$



## 8 SPIELER VARIANTE

### EINZELRENNEN DERBY

(8-Spieler Variante)

Es sind viele Dinos im Rennen! Wählt euren Partner und erobert gemeinsam den Dodosaurus-Ei-Thron.

Die Regeln bleiben unverändert, abgesehen von den hier beschriebenen Ausnahmen.

### ERWEITERTER AUFBAU

**1** Stellt 4 Teams zusammen:

- Team 1: Erster und fünfter Spieler.
- Team 2: Zweiter und sechster Spieler.
- Team 3: Dritter und siebter Spieler.
- Team 4: Vierter und achter Spieler.

**2** Der erste bis vierte Läufer wird auf der inneren Strecke aufgestellt. Der Rest der Läufer wird auf der äußeren Strecke aufgestellt. Der fünfte Läufer steht als erster auf dieser Strecke. Denkt daran, die Regeln des Basisaufbaus zu befolgen.



### SO WIRD GESPIELT

Führt zwei Rennen gleichzeitig unter Verwendung des ganzen Spielbretts durch. Helft eurem Partner, damit ihr das Derby-Siegerpaar werdet. Beachtet dabei die folgenden neuen Regeln:

#### Planungsphase

Nach dem Aufdecken von Karten müssen die Teams, die den gleichen Kartentyp gespielt haben, ihre Läufer der Spielerreihenfolge nach um 1 Feld vorrücken. Ihr dürft mit eurem Partner nicht darüber sprechen, welche Kartenart ihr auswählen möchtet.

Es sind fünf oder mehr aggressive Karten erforderlich, um die Läufer, die sie gespielt haben, wütend zu machen.

#### Rennphase

Die Geschossteine können jeden treffen. Die einzige Ausnahme ist die Feder, sie funktioniert nur auf der Strecke des Werfers. Block und Megablock können auf jeder Strecke eingesetzt werden.

#### Ende einer Runde

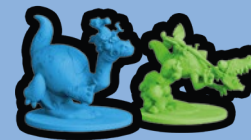
- Gebt den Startspielermarker an den nächsten Spieler weiter.
- Die führenden Läufer auf jeder Strecke rücken 2 Felder vor.
- Der 2. Platz auf jeder Strecke rückt 1 Feld vor und zieht 1 Karte.
- Alle übrigen ziehen 2 Karten.

Spieler, die ihre Strecke beendet haben, müssen ihre Läufer vom Spielbrett entfernen.

Wenn der zweite Spieler eines Teams seine Strecke beendet, werden diese Spieler, wenn sie am weitesten über die Ziellinie gekommen sind, das Siegerteam. Bei Gleichstand zweier Teams wird der Sieg geteilt.

Ein vom Spielbrett entfernter Läufer kann seinen Teamkollegen weiterhin unterstützen. Dieser Spieler spielt so lange Karten aus seiner Hand, bis er keine mehr hat. Der Effekt dieser Bewegungskarten wird ignoriert, aber der Geschwindigkeitswert seiner in der Planungsphase gespielten Karte wird dem Läufer des Teamkollegen hinzugefügt.

Team 1:  
Erster und fünfter Spieler



Team 3:  
Dritter und siebter Spieler



Team 2:  
Zweiter und sechster Spieler



Team 4:  
Vierter und achter Spieler



## DER WEG NACH EL DODORADO

## ERFOLGE



Die Insel Dodino ist ein Ort mit vielen Geheimnissen. In den Creature Kingdoms gibt es Beweise für eine Verbindung mit der heiligen Stadt El Dodorado. Wir haben diese Karte gefunden, und vielleicht haben die Dodos die Antwort. Findet ihre Position auf der Insel und enthüllt die Botschaft der Dodos. Vielleicht führen euch die versteckten Worte zu einem Schatz.



Setze dein Abenteuer fort!

**Du benötigst Hilfe? Kontaktiere uns.**

[www.tl-games.de](http://www.tl-games.de)  
[info@tl-games.de](mailto:info@tl-games.de)

[www.dracostudios.com](http://www.dracostudios.com)  
[www.detestablegames.com](http://www.detestablegames.com)

Behalte deine Erfolge im Auge!

Probiere unterschiedliche Spielvarianten aus und meistere diese Herausforderungen.

### Spielername

Gewinne ein Rennen auf jeder Strecke.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Gewinne ein Rennen nur mit normalen Karten.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Gewinne ein Rennen, ohne Geschossteine zu benutzen.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Gewinne ein Rennen, ohne einen Würfel zu werfen.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Gewinne ein Rennen als Spieler mit den meisten verbleibenden Karten auf der Hand.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Gewinne ein Rennen, indem du den Spieler überholst, der als erster die Ziellinie überquert hat.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Gewinne ein Rennen in der ersten Runde.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Gewinne ein Solo-Rennen gegen fünf Herausforderer.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Gewinne ein Solo-Rennen gegen zwei Herausforderer mit der höchsten Schwierigkeitsstufe.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Gewinne ein Rennen mit jedem Dodino.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Gewinne den Pokalmodus.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Gewinne alle Rennen im Pokalmodus.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Gewinne ein Einzelrennen Derby.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Gewinne ein Derby, in dem du in allen Runden den gleichen Kartentyp wie dein Teamkollege verwendest.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Entschlüssel die Botschaft der Dodorado-Karte.

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

Dodos Riding Dinos wurde ermöglicht dank:



Dodos Riding Dinos, War for Chicken Island und ein drittes neues Spiel sind Teil eines größeren Universums. Miniaturen und Inselteile werden zu einem großen Erlebnis von Eroberungsspiel und künftigen Rollenspiel verschmelzen.

**Rubén Hernández**  
Autor -  
Detestable Games.

**Pepe Macba**  
Entwickler -  
Detestable Games.

**William Burgos**  
Projektleiter und Herausgeber  
- Draco Studios.

**Alina Carrillo**  
Kickstarter Grafiken -  
Detestable Games.

**Iuán Escalante**  
Illustrator -  
Gnomosapiens.

**Bernardo Álvarez**  
**Alejandro Ortiz**  
**Sergio Cruzado**  
Veranstaltungspräsentation

**Adrián Martínez**  
Logistik -  
Detestable Games.

**Heriberto Valle**  
3D Elemente -  
Märchen Atelier.

**Taverna Ludica Games**  
- deutsche Ausgabe

Und 4227 erstaunliche Unterstützer von der ROARMY! ROAAAR!!



## FAQ

**Was passiert, wenn der Spieler, der die Ziellinie überquert hat, zurückgesetzt wird?**

Das Rennen ist noch nicht vorbei! Spielt eine weitere Runde, bis ein Läufer den Sieg erringt.

**Was passiert, wenn ich in der Planungsphase keine Karten mehr habe?**

Ziehe 5 Karten und gehe 3 Felder zurück.

**Der Geschwindigkeitswert meiner Karte hat null Bewegung oder wurde auf einen negativen Wert reduziert.**

Diese Karte hat keine Bewegung, sie wird nur für ihren Effekt verwendet.

**Wie bewegt sich Oberndorfer?**

Nur der Geschwindigkeitswert deiner Karte wird um 1 verringert, alle anderen Bewegungswerte durch Effekte oder Verstärkungen bleiben unverändert.

**Wie viele Läufer können sich gleichzeitig ein Feld teilen?**

Beliebig viele. Wenn sie nicht auf das Feld passen, platziert einige auf benachbarten Feldern und versucht dabei, auch das richtige Feld zu berühren.

**Wenn eine Fähigkeit, Verstärkung oder ein Effekt es mir erlaubt, Würfel erneut zu würfeln, wird dieses erneute Würfeln wieder Fähigkeiten auslösen?**

Nein. Neuwürfe sind Teil desselben ursprünglichen Wurfes.

## GLOSSARY / INDEX

**Fähigkeiten (Läufer) [S.7]** Einzigartige Vorteile für Spieler, ausgelöst zu einem bestimmten Zeitpunkt.

**Banane [S.5]** Geschossstein, der mit dem auf den Tisch aufgestützten Ellenbogen geworfen wird.

**Block (& Megablock) [S.5]** Reaktionskarten, die Effekte aufheben.

**Aufheben [S.5]** Mache den Effekt einer Bewegungskarte rückgängig.

**Herausforderer [S.8]** Läufer, die von der künstlichen Intelligenz des Spiels gesteuert werden.

**Schaden [S.5]** Karten aus der Hand müssen abgeworfen werden.

**Ablagestapel [S.5]** Gemeinsamer Bereich für alle abgelegten Karten.

**Effekte (Bewegungskarten) [S.5]** Aktion, die in einer Runde durchgeführt werden muss (es sei denn, sie wurde aufgehoben oder zählt als wütend).

**Ei [S.5]** Geschossstein, der durch Schnippen abgeschossen wird.

**Ende einer Runde [S.4]** Zeitpunkt nach der Planungs- und Rennphase. Hier werden einige Fähigkeiten und Regeln ausgeführt.

**Wütend [S.4]** Spielerstatus, wenn mehrere Spieler in der Planungsphase aggressive Karten aufdecken. Die Effekte ihrer Karten werden ignoriert.

**Fan [S.7]** Die im Pokalmodus verwendeten Figuren für den 1. und 2. Platz.

**Feder [S.5]** Geschossstein, der durch einen Wurf von unten abgeschossen wird.

**Feld [S.6]** Die sechseckigen Felder auf dem Spielbrett. Sie können spezielle Felder, reguläre Pfade oder Ziellinienfelder sein.

**Führender Läufer [S.4]** Läufer, der die Strecke als erster beendet und die Ziellinie überschritten hat.

**Baumstamm [S.5]** Geschossstein, der gerollt wird.

**Meteorit [S.5]** Geschossstein, der fallen gelassen wird.

**Bewegungskarten/ Stapel [S.3, S.5]** Normale, aggressive und Reaktionskarten mit Geschwindigkeitswert und Effekten, die es den Spielern ermöglichen, vorzurücken, Geschosse abzufeuern und vieles mehr.

**Verstärkungskarten [S.7]** Karten mit besonderen Stärken, die im Pokalmodus verwendet werden. **Geschossstein [S.5]** Verschiedene Spielsteine, die auf unterschiedliche Weise geworfen und hauptsächlich zum Angriff verwendet werden.

**Planungsphase [S.4]** Erste Phase, in der die Spieler heimlich ihre Bewegungskarten auswählen und aufdecken.

**Geschwindigkeitswert [S.3, S.4]** Zahl auf Bewegungskarten, die die Anzahl der vorzurückenden Felder angibt.

**Geschwindigkeitswertmodifikator [S.8]** Werte auf Läuferkarten (welche als Herausforderer verwendet werden), die den Geschwindigkeitswert verändern.

**Erholen [S.5, S.8]** 3 Felder zurückgehen und neue Karten am Ende einer Runde oder eines Zuges ziehen, wenn ein Spieler keine Karten mehr auf der Hand hat.

**Rennphase [S.4]** Zweite Phase, in der die Spieler abwechselnd ihre gespielten Bewegungskarten auswerten.

**Zug [S.4]** Schrittfolge, die jeder Spieler während der Rennphase ausführt.

**Strecke (Innere/Äußere) [S.6]** Kurze und lange Wege auf den Spielbrettern, auf denen die Läufer vorrücken.

**Läufer [S.3]** Charaktere mit einer Karte und einer Figur, mit der die Spieler ihr Vorrücken markieren.

## KURZANLEITUNG

### Rundenablauf

#### 1. Planungsphase

- Alle Spieler wählen eine normale oder aggressive Karte auf ihrer Hand
- Deckt die Karten auf und ermittelt alle wütenden Spieler.

#### 2. Rennphase

Beginnend mit dem Startspieler und weiter im Uhrzeigersinn, führt abwechselnd die folgenden Schritte durch.

- Dem Geschwindigkeitswert entsprechend vorrücken.
- Jeder kann Reaktionskarten spielen
- Führt Effekte durch und werft Karten ab, sobald sie ausgeführt wurden.
- Spieler mit 0 Karten auf der Hand müssen sich erholen.

#### 3. Ende einer Runde

- Fähigkeiten und Verstärkungen des Rundenendes auslösen.
- Der führende Läufer rückt 1 Feld vor.
- Alle anderen ziehen 1 Karte.
- Spieler mit 0 Karten müssen sich erholen.

### ENDE EINES RENNENS IM POKALMODUS

- 1. Platz: Nimm 2 Fans.
- 2. Platz: Nimm 1 Fan.
- 3. bis 6. Platz: Nimm 1 Verstärkungskarte.

### ENDE DES SPIELS

- Einzelrennen: Ein Läufer hat die Strecke vollendet und ist am Ende einer Runde über die Ziellinie gekommen.
- Pokalmodus: Das vierte Rennen ist beendet.
- Derby: Die Runde ist zu Ende, der zweite Spieler einer Mannschaft hat das Rennen beendet und ist über die Ziellinie hinausgekommen.

### DERBY

- Hat ein Team in der Planungsphase den gleichen Kartentyp gewählt, rücken sie je 1 Feld vor.
- Hat ein Läufer eines Teams die Strecke beendet, wird seine Figur vom Spielbrett entfernt. Der Geschwindigkeitswert seiner in der Planungsphase gespielten Karte wird dem Läufer des Teamkollegen hinzugefügt.

### WÜTEND

Die Effekte von aggressiven Karten, die während der Planungsphase gespielt wurden, werden ignoriert, wenn:

- 1 bis 5 Spieler: 2 aggressive Karten wurden aufgedeckt.
- 6 Spieler: 3 aggressive Karten wurden aufgedeckt.
- Derby: 5 aggressive Karten wurden aufgedeckt.

### SCHADEN

- Werft Karten in Höhe des erlittenen Schadens ab.

### ERHOLEN

- 3 Felder zurückgehen und 5 Karten ziehen.
- Die Herausforderer ziehen 6 statt 5 Karten.

### BLOCK/MEGABLOCK

- Den Effekt einer beliebigen Bewegungskarte aufheben. Der Geschwindigkeitswert wird nicht aufgehoben.

### STRECKEN & FELDER

- **Ignis Vulkan:** Wenn deine Bewegung auf einem Flammenfeld endet, wähle:  
**Asche:** Nimm eine Karte deiner Wahl vom Ablagestapel.  
**Feuerbälle:** Verursache 1 Schaden an allen Läufern, die sich auf den 2 nächstgelegenen Feldern befinden.
- **Polareisberg:** Auf ein Abkürzungszeichen vorrücken und einen Würfel würfeln:  
4, 5, oder 6 (Erfolg): Über die Abkürzungsfelder vorrücken.  
1, 2, oder 3 (Fehlschlag): 1 Schaden erhalten und auf der regulären Strecke vorrücken.  
**Tiefschnee (nur innere Strecke):** Der Geschwindigkeitswert wird um 1 reduziert.
- **Nordhimmel:** Die Glasrampe überqueren, indem ein Ei zu den Landefeldern geschnippt wird. Jeder Versuch kostet 1 Bewegung. Wenn dies nicht gelingt – erleide 2 Schaden und fahre auf dem Landefeld mit der kleinsten Pfote fort ODER beende deinen Zug auf der Glasrampe.

### Geschosssteine

- Meteorit: Aus 30 cm Höhe fallen lassen



- Ei: Von deinem Feld aus schnippen.



- Banane: Stütze deinen Ellbogen auf den Tisch und wirf.



- Feather: Wirf von unten in einem Bogen Richtung Tisch.



- Baumstamm: Lege deine Hand oben auf deinen Läufer und lass den Baumstamm rollen.



### Herausforderer

Wie Herausforderer vorrücken

- Normale Karten: Der Geschwindigkeitswert der Karte plus der blaue normale Geschwindigkeitswertmodifikator des Herausforderers.
- Aggressive Karten: Der Geschwindigkeitswert der Karte multipliziert mit dem roten aggressiven Geschwindigkeitswertmodifikator des Herausforderers. Wenn der Herausforderer nicht wütend ist, erleiden alle anderen Läufer 2 Schaden.
- Reaktionskarten: Werft die Anzahl an Würfeln, die im grünen Modifikator für die Reaktionsgeschwindigkeit des Herausforderers angezeigt wird.
- Ignoriert alle Effekte, Verstärkungen und Fähigkeiten der Herausforderer und ihrer Karten.
- Herausforderer ignorieren alle Spezialfelder.
- Im Pokalmodus: Zu Beginn des Rennens für jede Verstärkungskarte 3 Felder vorrücken.