

CHOMP

1-4

20'

8+

Bilde Dino-Herden. Finde genügend Futter für alle.



CREDITS

Autor: Clarence Simpson

Illustration: Daniel Profiri,
Anca Gavril

Grafikdesign: Anca Gavril

Entwicklung der US-Version: John Brieger,
Michael Dunsmore

3D Grafik: Filip Gavril

Deutsche Texte: © 2025 OSTIA-Spiele

Redaktion und Übersetzung: Stefan Risthaus

MATERIAL

A 36 Karten (Vorderseite „Landschaft“ mit Dinosauriern u.a.; Rückseite „Aufgabe“)

B 32 Marker „Gestorben“

C 13 Marker „Ei“

D 1 abwechselbares Wertungstableau

E 1 Stift mit abwischbarer Tinte

VORBEREITUNG

- 1 Mischt einen Stapel mit 9 zufälligen Karten je Spieler (bspw. 27 Karten bei 3 Spielern) mit den Aufgaben nach oben. Nehmt die übrigen Karten aus dem Spiel.
- 2 Zieht jeweils eine Karte und legt sie mit der Landschaft nach oben als euren Kontinent vor euch aus.
- 3 Legt in der Tischmitte 3 Karten mit der Landschaft nach oben aus und darüber 3 Karten mit der Aufgabe nach oben.
- 4 Legt die Marker „Ei“ und „Gestorben“ bereit.
- 5 Wer zuerst seinen Lieblingsdino nennt, wird Startspieler.



BESTANDTEILE DER LANDSCHAFTEN



Pflanze



Teergrube



Kleinvieh



Nest



Ei



Gebirgszug

Dinosaurier-Gattungen



Kleine Fleischfresser (Velociraptor)



Kleine Pflanzenfresser (Ankylosaurus)



Mittlere Fleischfresser (Carnotaurus)



Mittlere Pflanzenfresser (Triceratops)



Große Fleischfresser (Tyrannosaurus)



Große Pflanzenfresser (Apatosaurus)

SPIELABLAUF

Beginnend mit dem Startspieler wählt ihr im Uhrzeigersinn jeweils eine der 6 Karten und füllt die Auslage wieder auf, bis diese nach 8 Runden leer ist.

Eine Karte nehmen

Wichtig: Ihr dürft die gewählte Karte nicht umdrehen!

Nehmt ihr eine **Landschaft**:

- erweitert euren Kontinent (beachtet die untenstehenden Legeregeln);
- ersetzt die Landschaft durch Umdrehen der darüber liegenden Aufgaben-Karte.

Nehmt ihr eine **Aufgabe**:

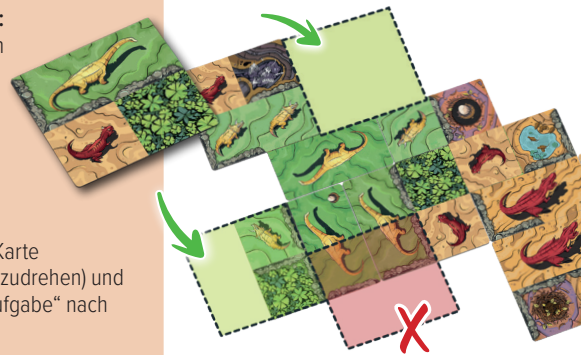
- legt die Aufgabe offen neben eurem Kontinent aus, um dafür am Spielende Punkte zu erhalten.

Auslage Auffüllen (wenn möglich)

Zieht **dann** die oberste Karte vom Stapel (ohne sie umzudrehen) und legt sie mit der Seite „Aufgabe“ nach oben an die leere Stelle.

Legeregeln für Landschaften

- Eine Karte muss so benachbart oder überlappend zu den Karten in eurem Kontinent platziert werden, dass ein auf Karten-Vierteln basierendes Muster entsteht.
- Karten können sich zu ¼, ½ oder sogar vollständig überdecken, auf mehreren Karten und in mehreren Ebenen liegen.
- Ihr dürft die genommene Karte beliebig drehen, aber nicht umdrehen.
- Gebirgszüge haben beim Legen keinen Effekt.



- Ihr dürft eine Karte nicht auf einen Teil eines großen Dinosauriers legen und ihn so teilweise verdecken. Ihr dürft große Dinos nur ganz oder gar nicht verdecken.
- Ihr dürft einmal gelegte Karten später nicht mehr bewegen oder drehen.
- Ihr dürft keine Karten unter andere Karten schieben.
- In CHOMP gelten sich diagonal berührende Gebiete oder Karten nicht als „benachbart“.

EIER UND NESTER

Plaziert ihr eine Landschaft mit einem Ei-Symbol  und habt ein leeres Nest in eurem Kontinent, legt ihr jetzt ein Ei in ein leeres Nest. Wenn ihr dieses Nest später verdeckt, müsst ihr das Ei zurück in den Vorrat legen.

HERDEN

Eine Herde ist eine Gruppe von einem oder mehreren **identischen** Dinos auf zueinander benachbarten Gebieten. Alle Dinos in einer Herde teilen das gleiche Schicksal. Wenn ein Dino Zugang zu Futter hat, werden alle Dinos dieser

Herde satt. Stirbt ein Dino, sterben alle Dinos der Herde. Wenn ein Dino benachbart zu etwas ist (Teergrube, Nest, Futter...), dann ist die gesamte Herde dazu benachbart.

GEBIRGSZÜGE

Gebirgszüge trennen Gebiete. Gebiete, zwischen denen ein Gebirgszug ist, sind niemals „benachbart“, weder für das Bilden einer Herde, noch für eine Wertung, Zugang zu Futter oder Sterben.

ENDE DES SPIELS: FÜTTERN

Das Spiel endet nach 8 Runden, wenn alle Karten genommen worden sind.

Prüft jetzt in dieser Reihenfolge, welche Dinos sterben und legt jeweils einen „Gestorben“-Marker auf diese Dinos:

- 1 Teergruben** - Alle Herden, die benachbart zu einer Teergrube sind, sterben. Legt einen „Gestorben“-Marker auf die Dinos.
- 2 Fleischfresser ernähren**
 - Alle Herden mit Fleischfressern, die benachbart zu Kleinvieh sind, fressen Kleinvieh und sind satt.
 - Alle Herden mit Fleischfressern,

die nicht zu Kleinvieh benachbart sind, fressen **alle** benachbarten Herden mit kleineren oder gleich großen Pflanzenfressern. Legt einen „Gestorben“-Marker auf die Pflanzenfresser. Fleischfresser, die Kleinvieh gefressen haben, fressen niemals Pflanzenfresser.

- Legt einen „Gestorben“-Marker auf Fleischfresser, die in benachbarten Gebieten nichts zu fressen finden.

3 Pflanzenfresser ernähren

Alle Herden mit Pflanzenfressern, die bisher nicht gestorben sind, fressen

benachbarte Pflanzen. Legt einen „Gestorben“-Marker auf jede Herde mit Pflanzenfressern, die nicht benachbart zu Pflanzen sind.

Wichtig: Pflanzen, Kleinvieh und Pflanzenfresser können mehrere Herden versorgen, zu denen sie benachbart sind.

Dinos mit „Gestorben“-Marker werden in der Wertung nicht berücksichtigt!



Achtung: einige Segmente haben mehrere kleine Dinos!

WERTUNG

Ihr erhaltet

- Punkte für jeden lebenden Dino (Dinos in Herden ohne einen „Gestorben“-Marker):



Klein
(Kl.)
1 Punkt



Mittel
(Mi.)
2 Punkte



Groß
(Gr.)
3 Punkte

- 2 Punkte für jedes Ei in einem Nest.
- Punkte für jede „Aufgabe“ neben eurem Kontinent wie auf der Karte beschrieben. Erfordert die Aufgabe, dass ihr die „meisten“ Dinos etc. habt, müsst ihr mehr als alle anderen haben.

Wer die höchste Punktzahl erzielt, gewinnt CHOMP!

Bei Punktgleichheit gewinnt, wer die meisten Dinos in der größten Herde seines Kontinents hat. Im Falle eines erneuten Gleichstands teilt ihr den Sieg.

- MI. Fleischfresser-Herde benachbart zur Teergrube (rechts). Gestorben!**
- MI. Fleischfresser-Herde frisst Mi. Pflanzenfresser (rechts). 2 Punkte.**
- MI. Fleischfresser-Herde frisst kl. Pflanzenfresser (links). 2 Punkte.**
- Kl. Fleischfresser-Herde kann die gr. Pflanzenfresser nicht fressen. Gestorben!**
- Gr. Fleischfresser-Herde frisst Kleinvieh. 6 Punkte.**
- Kl. Fleischfresser-Herde ist weder benachbart zu Kleinvieh noch zu kl. Pflanzenfresser (Gebirgszug trennt die Gebiete). Gestorben!**
- Kl. Pflanzenfresser-Herde ist nicht benachbart zu Pflanzen. Gestorben!**
- MI. Pflanzenfresser-Herde frisst benachbarte Pflanzen. 6 Punkte.** Die benachbarte Mi. Fleischfresser-Herde (A) ist durch die Teergrube gestorben.
- Gr. Pflanzenfresser-Herde frisst benachbarte Pflanzen. 9 Punkte.**
- Gr. Pflanzenfresser-Herde ist weder benachbart zu Pflanzen noch Teil der gr. Pflanzenfresser-Herde rechts (Gebirgszug trennt!). Gestorben!**
- Gr. Pflanzenfresser-Herde ist nicht benachbart zu Pflanzen. Gestorben!**
- Kl. Pflanzenfresser-Herde frisst benachbarte Pflanzen. 2 Punkte.**