

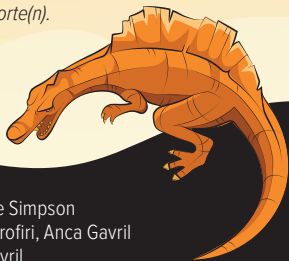
Flugsaurier & Aasfresser

ERWEITERUNG ZU CHOMP

Entscheidet gemeinsam, ob ihr mit den Flugsauriern **oder** den Aasfressern spielen möchtet. Nehmt die anderen Karten aus dem Spiel.

Mischt die Karten der Erweiterung. Zieht je 1 Karte und seht sie euch (jederzeit) an. Ihr dürft eure Karte vor den anderen geheim halten. Nehmt jeder 1 passenden Dino-Marker.

*Hinweis: Ihr könnt auch vereinbaren, dass jeder 1 Flugsaurier- **und** 1 Aasfresser-Karte erhält. Jeder erhält aber immer dieselbe(n) Kartensorte(n).*



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

OSTIA



SPIELE

Flugsaurier & Aasfresser

Flugsaurier

Wenn ihr nach der üblichen Auswertung die auf eurer Flugsaurier-Karte abgebildete Anordnung **überlebender** Dinos in eurem Kontinent vorweisen könnt, erhaltet ihr 7 Punkte. Ihr könnt während des Spiels einen Flugsaurier-Marker auf den Kreuzungspunkt legen, um ein versehentliches Überdecken zu vermeiden.

Ihr dürft die Anordnung (auch einzelne Viertel) drehen und spiegeln. Schwarze Flächen dürfen beliebige Gebiete zeigen oder leer sein. Nur die Dinos sind relevant; ignoriert Eier, Nester und Gebirgszüge.

Ihr könnt auf das Legen des Dino-Markers verzichten, um eure Karte geheim zu halten. Platziert ihn dann bei der Auswertung. Ihr könnt den Dino-Marker jederzeit neu platzieren.

Ist die Anordnung nicht mehr erfüllt (bspw. durch Überdecken eines Gebiets mit einer neuen Landschaft), nehmt den Dino-Marker zurück.

Aasfresser

Wenn ihr nach der üblichen Auswertung die auf eurer Aasfresser-Karte abgebildete Anordnung **gestorbener** Dinos in eurem Kontinent vorweisen könnt, erhaltet ihr 5 Punkte. Ihr könnt während des Spiels einen Aasfresser-Marker auf den Kreuzungspunkt legen, um ein versehentliches Überdecken zu vermeiden.

OSTIA



SPIELE