



IMPRESSUM

Spiel-design & Illustration: Marc Larivière
Studioleitung: Joël Gagnon
Projektmanagement: Catherine Parent
Grafikdesign: Fanny Saulnier
Redaktion: Matthew Legault

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Jessy Töpfer, Hannah von Minden
Übersetzung & Redaktion: Ronja Lauterbach
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169
Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von
Groupe Randolph Inc. © 2024 Groupe Randolph
Inc. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus
Spiele GmbH.

V1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder
Veröffentlichung der Anleitung, des
Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur
mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

SPIELMATERIAL

- 1 KARTe „STARTDINO“
- 11 KARTen „KATASTROPHE“
- 12 KARTen „DINO“
- 6 SPIELHILFen (doppelseitig)

Wert Effekt Leben Spezies Fähigkeit Set-Symbol Name der Katastrophe Katastrophen-übersicht

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

SPIELVORBEREITUNG

- Nehmt euch je 1 Spielhilfe.
- Gebt die Startdinkarte an die Person, deren Geburtstag am nächsten zur Kreidezeit liegt (sprich: die älteste Person).
- Die Person mit dem Startdino mischt alle Dinokarten verdeckt und teilt je 2 davon an jede Person aus. Wählt dann je 1 Dino aus, den ihr behalten wollt. Legt alle anderen Dinos in die Schachtel zurück.

Für eure 1. Partie: Benutzt nur die Dinos mit dem dunkleren -Symbol. Teilt 1 zufällige dieser Karten an jede Person aus.

Deckt reihum, beginnend bei der Person mit dem Startdino, eure Dinos auf und stellt einander eure Spezies sowie eure Fähigkeit vor. Wenn ihr mögt, dürft ihr auch gerne euer individuelles Dinogeräusch demonstrieren. **Ab sofort seid ihr euer Dino!**

Hinweis: Alle Tiere auf Dinokarten gelten für Effekte und Fähigkeiten als Dinos.

EINFACHES SPIEL
Wenn ihr möchtet, könnt ihr auch ohne die Fähigkeiten auf den Dinokarten spielen.

2 GOLDENE REGELN

1 Immer wenn eine Dinofähigkeit und/oder eine Katastrophe einer Regel in der Anleitung widerspricht, hat die Dinofähigkeit bzw. Katastrophe Vorrang!

2 Du bist für deine Fähigkeit selbst verantwortlich; wenn du vergisst sie zu nutzen, hast du Pech gehabt.

SPIELABLAUF

Very Dead Dinos verläuft über mehrere Runden. Wenn du ausstirbst, hast du verloren und alle anderen gewinnen das Spiel.

Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

- Vorbereitung
- Tausch
- Auflösung
- Rundenende

1 VORBEREITUNG

- Bist du der Startdino: Mische alle **Katastrophen** verdeckt und teile je 1 an alle Dinos aus.

Lege dann 1 **Katastrophe** offen in die Mitte der Spielfläche. Das ist der Fluss .

Lege die restlichen Katastrophen als verdeckten Stapel neben den Fluss.

- Seht euch alle jeweils eure eigene Katastrophe an. Haltet sie vor den anderen Dinos geheim.

Fluss Katastrophenstapel

2 TAUSCH

Beginnend mit dem Startdino seid ihr reihum im Uhrzeigersinn **genau 1x** am Zug und habt nun die Chance, eure Katastrophen zu tauschen.

IN DEINEM ZUG HAST DU 3 MÖGLICHKEITEN

1 **Behalte** deine Katastrophe.

ODER

2 Tausche deine Katastrophe mit 1 Katastrophe aus dem **Fluss** (🌊). Nimm die Katastrophe aus dem Fluss auf die Hand und lege gleichzeitig deine bisherige Katastrophe offen in den Fluss.

Beachte: Die Katastrophen *Hitzewelle* (4) und *Hochwasser* (5) haben **Soforteffekte**, wenn sie in den Fluss gelegt werden (siehe *Katastropheneffekte* rechts).

ODER

3 Tausche deine Katastrophe mit dem **Dino zu deiner Linken** (👈). Dieser Dino **muss** mit dir tauschen. Seht euch jeweils eure neue Katastrophe geheim an.

Bist du der **letzte Dino** in der Reihenfolge, darfst du **nicht mit dem Startdino** zu deiner Linken tauschen. Stattdessen darfst du deine Katastrophe mit der **obersten Katastrophe vom Stapel** tauschen.

Nachdem alle Dinos 1x am Zug waren, endet das Tauschen und ihr geht zur Auflösung über.

3 AUFLÖSUNG

Deckt nun **alle gleichzeitig** eure Katastrophen auf und vergleicht ihre Werte. Beachtet dabei alle **Dinofähigkeiten**, die „bei der Auflösung“ ausgelöst werden, sowie alle **Effekte auf allen offenen Katastrophen** — auch im Fluss.

Der Dino mit dem **niedrigsten Wert** auf seiner Katastrophe (der nicht geschützt ist) **verliert 1 Leben** (💥). Der Wert auf der (oder den) Katastrophe(n) im Fluss spielt keine Rolle.

BEISPIEL:

Florian

Meine *Seuche* (9) hat den zweitniedrigsten Wert. Durch den *Orkan* (7) im Fluss verliere ich 1 Leben.

Der *Orkan* (7) sorgt dafür, dass auch der Dino mit dem zweitniedrigsten Wert 1 Leben verliert.

Heiko

Meine *SchlammLawine* (6) ist die Katastrophe mit dem niedrigsten Wert, also verliere ich 1 Leben.

Ich habe mit der *Nacht* (11) den höchsten Wert. Ich überlebe!

Victoria

Hinweis: Der **Wert** einer Katastrophe kann durch die Fähigkeit eines Dinos verändert werden, der Name und Effekt der Katastrophe ändert sich dadurch aber nicht.

Bist du zum Beispiel der *Pachycephalosaurus* und hast die *Eiszeit* (3), ist der Wert deiner Katastrophe nicht 3 sondern 7 (oder in der Nacht 1). Der Effekt der *Eiszeit* (3) gilt aber weiterhin (siehe *Katastropheneffekte* rechts).

GESCHÜTZT (🛡️/🛡️)

Ist ein Dino durch einen Effekt oder eine Fähigkeit geschützt, wird der Wert seiner Katastrophe bei der Auflösung nicht berücksichtigt. Dieser Dino verliert also kein Leben, selbst wenn er eigentlich den niedrigsten Wert hätte. Stattdessen verliert der Dino mit dem nächstniedrigsten Wert 1 Leben! Ist dieser Dino ebenfalls geschützt, trifft es wiederum den Dino mit dem nächstniedrigsten Wert usw.

Hinweis: Es kann dadurch vorkommen, dass der Dino mit dem höchsten Wert gleichzeitig auch der Dino mit dem niedrigsten Wert ist, weil alle anderen Dinos geschützt sind.

4 RUNDENENDE

Habt ihr alle Effekte der Auflösung abgehandelt und eure Leben entsprechend angepasst, gibt der aktuelle Startdino die Startdinokarte an den Dino zu seiner Linken weiter und die nächste Runde beginnt.

Ist während der Auflösung ein Dino ausgestorben, endet stattdessen das Spiel.

LEBEN VERLIEREN UND SPIELENDE

Alle Dinos beginnen das Spiel mit 3 Leben.

Wenn du ein Leben verlierst, drehe deine Dinokarte **90° gegen den Uhrzeigersinn**, sodass du deine aktuellen Leben richtig herum lesen kannst. (Wenn du ein Leben heilst, drehe deine Dinokarte entsprechend 90° im Uhrzeigersinn.)

Wenn du dein letztes Leben verlierst, bist du ausgestorben und das Spiel endet. Du hast verloren und alle anderen Dinos gewinnen.

KATASTROPHENEFFEKTE: T-REX (🦖)



1 (↔️12)

METEORIT: Liegt bei der Auflösung die *Nacht* (11) offen aus, hat der *Meteorit* (1) den Wert 12 statt 1.



3 (🛡️)

EISZEIT: Der Dino mit dem niedrigsten Wert ist geschützt (siehe *Geschützt* links).



4 (🌊)

HITZEWELLE: Wird die *Hitzewelle* (4) in den Fluss gelegt (in der Vorbereitungs- oder Tauschphase), müssen alle Dinos, deren Katastrophe einen Wert von 6 oder höher hat, dies den anderen anzeigen, indem sie ihr Dinogeräusch machen (oder auf den Tisch klopfen).



5 (🌊+1)

HOCHWASSER: Wird das *Hochwasser* (5) in den Fluss gelegt (in der Vorbereitungs- oder Tauschphase), deckt sofort die oberste Katastrophe vom Stapel auf und legt sie ebenfalls in den Fluss.



7 (💥)

ORKAN: Auch der Dino mit dem zweitniedrigsten Wert (der nicht geschützt ist) verliert 1 Leben.



8 (🛡️)

ERDBEEN: Alle Dinos mit Werten von (einschließlich) 5 bis 7 sind geschützt (siehe *Geschützt* links).



11 (🌙)

NACHT: Es ist Nacht! Der *Meteorit* (1) hat den Wert 12 und die Fähigkeiten mancher Dinos werden ausgelöst.