

EXPOSAURUS

Fülle dein Museum



RON VAN DALEN



MÜCKE SPIELE

Ein tiefeschürfendes Legespiel von Ron van Dalen.

EXPOSAURUS

Für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahre. Spieldauer 30 bis 45 Minuten.

EINLEITUNG

Die Spieler sind Direktoren von Naturkundemuseen und konkurrieren um die besten Ausstellungsstücke von besucherträchtigen Dinosaurierfossilien und Edelsteinen. Dazu schicken Sie Forscher auf Entdeckungsreise, um neue Ausgrabungen zu starten und passende Fundstücke zu bergen. Diese müssen dann so in die platzmäßig begrenzten Museen eingefügt werden, dass möglichst einheitliche Sammlungen entstehen. Aber im Spielverlauf es wird immer schwieriger, die Sammlungen passend zu ergänzen.

SPIELMATERIAL

36 Edelsteine	64 Dinokarten
40 Forscher (je 10 Holzwürfel pro Farbe)	4 Museumskarten (je 1 pro Farbe)
4 Paläontologen (je 1 pro Farbe)	4 Karten Nationalmuseum
4 Anspruchsscheiben (je 1 pro Farbe)	1 Würfel

SPIELVORBEREITUNG

- Die 6 **Startkarten** (nummerierte Dinokarten) werden verdeckt gemischt und jeder Spieler erhält eine davon.
- Alle **Dinokarten und die restliche Startkarten** werden gemischt und verdeckt in mehreren Stapeln bereit gelegt.
- Ebenso viele Dinokarten wie Spieler werden offen in die Tischmitte gelegt.
- Jeder Spieler nimmt 1 Museumskarte, 1 Paläontologen, 1 Anspruchsscheibe und 10 Forscher in einer gewünschten Spielerfarbe.
- **Die Edelsteine** und das **Nationalmuseum** werden neben den Dinokarten bereitgelegt. Bei 4 Spielern werden alle 36 Edelsteine verwendet, bei 3 Spielern 27 Edelsteine (9 je Farbe) und bei 2 Spielern 18 Edelsteine (6 je Farbe).



Verbleibende Edelsteine, Forscher, Paläontologen, Scheiben und Museumskarten kommen aus dem Spiel.





Startsituation bei 3 Spielern

Edelsteinvorrat



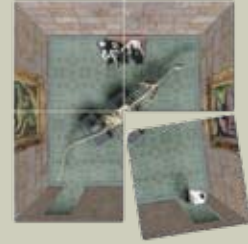
Die Spieler dürfen ihre Startkarten und Museumskarten auf beliebige Weise nebeneinander vor sich hinlegen.

Dinokartenvorrat



Dinokartenauslage bei 3 Spielern

Nationalmuseum



Der Würfel wird nur in einer Spielvariante benötigt (siehe Seite 6). In der Grundversion von Exposaurus wird er nicht benötigt. In einer 2-Spieler-Partie sollten sie ihn jedoch immer einsetzen!

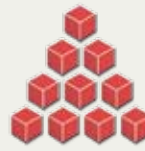
Jeder Spieler erhält:

1 (blind gezogene) Startkarte

Museumskarte



Hier bauen Sie sich ein Museum.



10 Forscher

1 Paläontologe



1 Anspruchsscheibe

Dies ist Ihr Basislager (▲).



ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, die meisten Punkte zu erreichen. Punkte bekommt man nur am Ende des Spiels. Für jede Edelsteinfarbe (rot, grün und blau) führen sie Spieler sodann Wertungen aus. Dazu multipliziert der Spieler jeweils die Anzahl von gesammelten Edelsteinen einer Farbe mit der Anzahl von gleichen, am Museum abgelegten, **angrenzenden** Dinokarten.

Beispiel einer Wertung. Für jede Edelsteinfarbe (grün, rot und blau) darf man eine Wertung durchführen.

Am Ende des Spiels bringt jeder Forscher im Basislager 1 Punkt. Eine nicht benutzte Anspruchsscheibe bringt 2 Punkte und ein nicht benutzter Paläontologe 3 Punkte.

DIE 6 DINOSAURIER-FOSSILIEN

Es gibt 6 verschiedene Dino-Fossilien. Um ein Fossil auszugraben, schicken die Direktoren Forscher auf Expedition.

Zum Ausgraben benötigte Anzahl von Forschern: ohne Paläontologe/ mit Paläontologe nur einmal im Spiel möglich

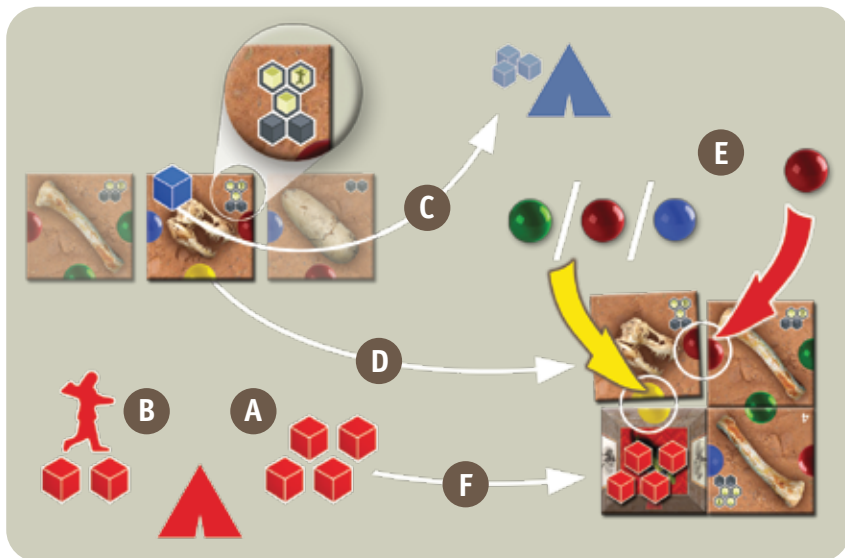
1 Forscher	2 Forscher	3 Forscher	4 Forscher oder 2 Forscher mit	5 Forscher oder 3 Forscher mit	6 Forscher oder 4 Forscher mit
Dinosaurierei	Schädel	Skelett	Knochen	Kralle	Fußabdruck



WIE KOMMT MAN AN EDELSTEINE?

Jedes Mal, wenn ein Spieler eine Dinokarte zu seinem Museum hinzufügt, erhält er für einen vollkommenen roten, grünen oder blauen Kreis jeweils einen roten, grünen oder blauen Edelstein aus dem Vorrat, den er in seinem Museum platziert. Ein vollkommener gelber Kreis gilt als Joker. Auf diesem Kreis darf man beliebige Edelsteine platzieren.

Beispiel: Um das mittlere Fossil völlig auszugraben, schicken Sie 4 Forscher (5 benötigte Forscher minus des schon vorhandenen blauen Forschers) **A** oder, wenn Sie Ihren Paläontologen noch nicht eingesetzt haben, 2 Forscher mit Paläontologen **B**. Der blaue Forscher kehrt zurück ins blaue Basislager **C**. Nachdem Sie die ausgegrabene Dinokarte an das Museum hinzugefügt haben **D** platzieren Sie 1 roten Edelstein und 1 Edelstein in einer frei wählbaren Farbe **E**. Die 4 eingesetzten Forscher kommen auf die Museumskarte **F**.



Zusätzlich gibt es 4 Edelsteinkarten. Je mit einem halben roten, grünen oder blauen Kreis und mit einem vollen gelben Kreis. Auf Letzterem darf man sofort einen Edelstein seiner Wahl platzieren.



Edelsteinkarte

WICHTIG: Das Museum hat eine maximale Abmessung von **4x4** Dinokarten.





Der Spieler mit der höchsten abgebildeten Zahl auf seiner Startkarte beginnt.
Anschließend wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.
Die Startzahlen sind für den Rest des Spiels ohne Bedeutung.

ABLAUF EINES ZUGES

Jeder Zug besteht aus 1 bis 3 Phasen, die **immer in dieser Reihenfolge** gespielt werden müssen:



Würfeln (nur in einem Spiel mit Würfelvariante)



Forscher rekrutieren (eventuell)



Auf Expedition gehen

WÜRFELN (Dinokarten entfernen)



Diese Phase durchlaufen Sie nur, wenn Sie die Würfelvariante spielen wollen.
WICHTIG: in einem 2-Personenspiel sollten Sie immer mit der Würfelvariante spielen.

Der Spieler beginnt seinen Zug mit einem Würfelwurf.

Wenn er will, darf er eine in der Mitte offenliegende Dinokarte aus dem Spiel entfernen.

Beispiel: Der Spieler würfelt eine 3. Er darf eine Dinokarte mit maximal 3 abgebildeten Holzwürfel entfernen.

Steht auf dieser Karte ein eigener oder fremder Forscher, so wird dieser in sein Basislager zurückgestellt.
Dinokarten mit darauf liegender Anspruchsscheibe darf man nicht entfernen.

REKRUTIERUNG (Forscher ins Basislager bringen)



Nur in dieser Phase seines Zuges kann ein Spieler alle eigenen Forscher (außer die Forscher aus dem Nationalmuseum!) in sein Basislager schicken.

Er muss immer **alle eigenen Forscher** aus seinem Museum und alle Forscher, die auf Dinokarten in der Tischmitte stehen, zurückholen.

WICHTIG: Bei jeder Rekrutierung wechselt einer der Forscher an das Nationalmuseum und steht für weitere Expeditionen nicht mehr zur Verfügung!



EXPEDITION (A. Dinosaurier-Fossilien entdecken / B. Ausgraben / C. Passen)



Aktion A. Entdecken/eine neue Ausgrabung starten

jeweils **1 Forscher oder 1 Anspruchsscheibe*** von seinem Basislager auf diese Karte setzen.

*Durch das Platzieren seiner Anspruchsscheibe (*nur einmal im Spiel!*) kann er, und nur er allein, diese Dinokarte in einer beliebigen späteren Runde ausgraben.



Nach Aktion A. kann ein Spieler sich immer erneut für Aktion A. B. oder C. entscheiden.



Aktion B. Ausgrabung abschließen

Der Spieler kann eine offene Dinokarte aus der Tischmitte völlig ausgraben, und sofort an sein Museum hinzufügen.

Er **'bezahlt'** die abgebildete Holzwürfelfanzahl mit ebensovielen Forschern **aus seinem Basislager**.

Er braucht 2 Forscher weniger, wenn er den Paläontologen einsetzt (siehe Seite 4).

Er braucht 1 Forscher weniger, wenn auf dieser Karte schon ein eigener oder fremder* Forscher liegt.

*Der andere Spieler bekommt seinen Forscher immer zurück in sein Basislager.

Eine eventuell anwesende eigene Anspruchsscheibe zählt nicht als Forscher.

WICHTIG: Es ist nicht möglich eine Dinokarte auszugraben, wenn auf dieser Karte eine fremde Anspruchsscheibe liegt.

WICHTIG: Eingesetzte Paläontologen kommen aus dem Spiel!

Die eingesetzten Forscher begleiten die ausgegrabene Dinokarte immer bis in das Museum (die Forscher kommen auf die Museumskarte).

Jede neu hinzugefügte Karte muss mit einer oder mehr Seiten an andere Dinokarten angrenzen.

Nach dem Einpassen der neuen Dinokarte und dem eventuellen Platzieren von Edelsteinen (siehe Seite 5) endet der Zug. In jedem Zug kann man höchstens eine Dinokarte an sein Museum hinzufügen.



Aktion C. Passen (der Zug endet sofort).

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn ein Spieler **die letzte** (sechzehnte) **Dinokarte** zu seinem Museum hinzugefügt hat, oder wenn ein Spieler **den letzten Edelstein** aus dem Vorrat genommen hat.

In beiden Fällen sind alle **anderen** Spieler noch einmal am Zug.

Wenn **alle Spieler nacheinander gepasst** haben, endet das Spiel immer sofort.



DIE WERTUNG

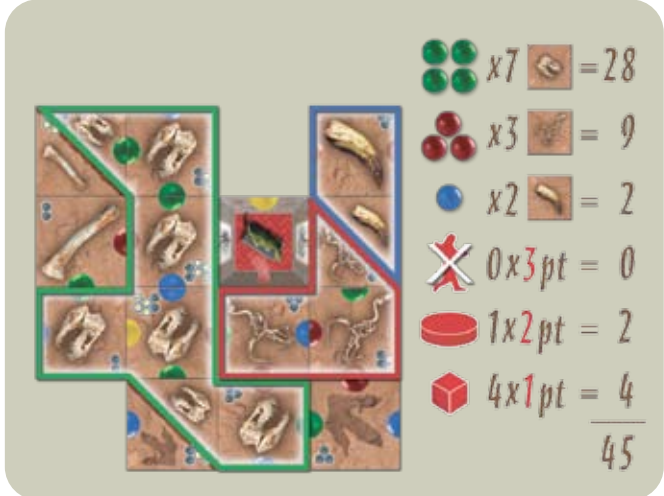
Zum Spielende darf jeder Spieler noch einmal alle eigenen Forscher aus seinem Museum und auf den Dinokarten in sein Basislager zurückholen. Danach sortiert jeder Spieler alle Edelsteine nach Farben und führt für jede Edelsteinfarbe (rot, grün und blau) eine Wertung durch. Dabei wird jeweils die Anzahl einer Edelsteinart mit der Anzahl von gleichen Dinokarten einer Sorte multipliziert.










WICHTIG: Die Karten mit der gleichen Dino-Abbildung müssen allerdings angrenzend (orthogonal, mit ein oder mehr Seiten) im Museum liegen!

Der Spieler, der insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger. Wenn zwei oder mehr Spieler die meisten Punkte haben, gewinnt derjenige von ihnen, der die meisten Dinokarten in seinem Museum hat. Sollte dann immer noch Gleichstand herrschen, gewinnt derjenige, der die meisten Forscher in seinem Basislager hat.

BEISPIEL FÜR EINE WERTUNG

Der rote Spieler hat 4 grüne Edelsteine, 3 rote und 1 blauen Edelstein. Er hat 7 Schädel angrenzend in seiner Ausstellung. Jetzt darf er diese Zahl multiplizieren mit 4 grünen Edelsteinen. Dies bringt ihm 28 Siegpunkte. Auf dieselbe Weise erhält er für die 3 Skelette 9 Siegpunkte. Und noch 2 Siegpunkte für die 2 Krallen (er hätte sich auch für die Knochen entscheiden können). Die nicht genutzte Anspruchscheibe bringt noch 2 Punkte. Für die übrig gebliebenen Forscher in seinem Basislager erhält er 4 Siegpunkte.



	$\times 7$		$= 28$
	$\times 3$		$= 9$
	$\times 2$		$= 2$
	$\times 0$	3 pt	$= 0$
	$\times 1$	2 pt	$= 2$
	$\times 1$	pt	$= 4$
			<hr/>
			45

Siebertitel Autorenwettbewerb

Exposaurus ist einer der beiden Siebertitel des Autorenwettbewerbes von www.spielmaterial.de der im Zeitraum 2009/2010 durchgeführt wurde. Aufgabe war es, ausgehend von zwei bestehenden Materialsets ein neues Spiel zu erfinden. Zusätzliches Material (z.B. Spielbrett, Spielkarten, Figuren etc.) durfte hinzugenommen werden. Jury war der Spieletreff Mönchengladbach und www.spielmaterial.de.

Der andere Siebertitel **Dahschur** sowie weitere Spielideen aus diesem Wettbewerb werden in der Edition Läufer bei Mücke Spiele veröffentlicht.

Der Verlag dankt den Testspielern des Spieletreffs Mönchengladbach.

