



INSTRUKCJA



CEL GRY

Każdy z Was w tajemnicy przed innymi graczami otrzyma jeden lub dwa gatunki dinozaurów, którymi będzie dowodził. Waszym zadaniem jest zajęcie jak największego obszaru, tworząc gangi w swoim kolorze. Kto będzie posiadał największy gang – wygrywa!

ELEMENTY GRY

5 żetonów dinozaurów wariantu podstawowego



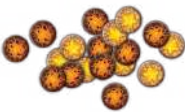
10 żetonów dinozaurów wariantu zaawansowanego



Dwustronna plansza pomocy / punktacji



18 znaczników lawy / punktów



1 znacznik przysmaków



3 karty startowe



60 kart dinozaurów



PRZYGOTOWANIE GRY

Na środku stołu umieśćcie jedną z kart startowych. Są oznaczone cyfrą 0. Sugerujemy, by w pierwszych rozgrywkach położyć ją w ten sposób:



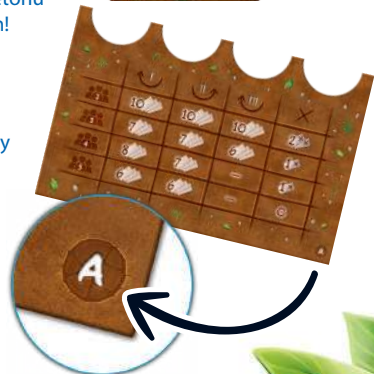
Jeśli grać w 4 lub 5 osób, weźcie dwie karty startowe i ułóżcie je obok siebie, by stworzyły pole startowe o rozmiarach 2x2 pola. W pierwszych rozgrywkach ułóżcie je w poniższy sposób:



Wymieszajcie zakryte żetony dinozaurów. Każdy z Was otrzymuje jeden żeton – za dinozaury przedstawione na nich będziecie otrzymywać punkty. Nie pokazujcie swojego żetonu innym graczom!



Znaczniki umieśćcie obok siebie, by każdy miał do nich swobodny dostęp. Planszę odwróćcie na stronę z symbolem [A] i połączcie w widocznym dla wszystkich miejscu. Jesteście gotowi do gry!



ROZGRYWKA

W zależności od liczby graczy rozgrzywka trwa 2 lub 3 rundy. Na początku każdej z nich dobierzcie zakryte karty w sposób opisany poniżej. Informacje te znajdziecie również na stronie **[A]** planszy.



	1 runda	2 runda	3 runda	
Liczba graczy	☺	☺☺	☺☺☺	✕
2	10	10	10	2✕
3	7	7	6	1✕
4	8	7	—	1✕
5	6	6	—	○

Z otrzymanych kart wybierzcie jedną, połóżcie ją przed sobą zakrytą, a następnie podajcie resztę kart kolejnemu graczowi.



W rundzie pierwszej i trzeciej podajcie resztę kart w lewo,



w rundzie drugiej – w prawo.



Nie podglądajcie podanych Wam kart, zanim wszyscy nie wyłożą tych, które sobie zatrzymali.

Gdy wszyscy wybiorą po jednej karcie, odsłońcie je.

Kolejno dokładajcie swoje karty do już wyłożonych.



Pierwszy swoją kartę dokłada gracz posiadający kartę z najwyższym numerem, a potem kolejno, według numeracji na kartach w kolejności malejącej. Zasady dokładania kart znajdziecie w dalszej części instrukcji.



Gdy wszyscy wyłożą swoje karty, weźcie karty podane w Waszą stronę przez sąsiada i powtarzajcie powyższy ruch, aż nie zostanieie z dwiema, jedną lub żadną kartą na rękę (w zależności od liczby graczy).



Jeśli gracie w dwie osoby, zamiast podawać kolejnemu graczowi ostatnie dwie karty, odrzućcie je poza grę.



Jeśli gracie w trzy lub cztery osoby, na koniec rundy odrzućcie ostatnią kartę, którą mielibyście podać dalej.



W przypadku rozgrywki pięciosobowej żadna karta nie jest odrzucana.

DOKŁADANIE KART

Każda karta składa się z dwóch pól. Swoje karty musicie dołożyć tak, by przynajmniej jedno z pól sąsiadowało z tym samym dinozaurem lub polem specjalnym. Drugie pole z zagranej karty może, ale nie musi sąsiadować z odpowiadającymi symbolami. Karty sąsiadują ze sobą, jeśli stykają się bokami. Karty stykające się rogami nie sąsiadują ze sobą.



Kart nie można na siebie nakładać, chyba że zasady mówią inaczej. Pola specjalne mogą być dokładane do dowolnego pola, można do nich dołożyć również dowolne pole. W wyjątkowej sytuacji, kiedy nie możecie dołożyć swojej karty, musicie ją odrzucić, tracąc swój ruch.

POLA SPECJALNE

Prócz pól z wizerunkiem 5 dinozaurów zamieszkujących Wyspę na swoich kartach możecie znaleźć poniższe pola specjalne. Pamiętajcie, że pole specjalne może sąsiadować z dowolnym polem.



Kolorozaur – uznaje się go jako dinozaura w każdym kolorze. Przy podliczaniu punktów, jeśli sąsiaduje z Waszym gangiem, wliczcie go jako członka gangu.



Puste pole – nie ma żadnego efektu, ale, sprytnie zagrane, może uniemożliwić innym gatunkom skuteczny rozwój.



Wulkan – na każdym sąsiadującym z wulkanem wolnym miejscu położyć znacznik lawy. Na miejscu ze znacznikiem nie wolno umieszczać kart.



Przysmak – gdy to pole pojawi się w grze, połóżcie na nim znacznik przysmaków. Następny gracz musi (jeśli to możliwe) dołożyć swoją kartę tak, by co najmniej jedno pole sąsiadowało ze znacznikiem przysmaków.



Następnie zdejmijcie znacznik z karty.



Skok – pole z tak oznaczonymi narożnikami można położyć NA dowolnym innym polu. Jeśli na drugim polu tej samej karty **Skok** nie jest zaznaczony, drugie pole musi znaleźć się na pustym miejscu. Dinozaur posiadający **Skok** zakrywa znajdujące się pod nim pole, anulując jego działanie. Można to przykład skoczyć na **Wulkan**, dzięki czemu z gry znikną znaczniki lawy. W takim przypadku możecie kartę ze **Skokiem** położyć tak, by jej druga część znalazła się na znaczniku lawy. Jeśli gracz przed Wami zagrał **Przysmak**, **Skok** możecie umieścić zarówno obok nich, jak i na polu **Przysmaków**. Po zagranie **Skok** przestaje być polem specjalnym, staje się zwykłym dinozaurem.



ZAKOŃCZENIE GRY

Gdy rozegracie dwie lub trzy rundy, odsłońcie swoje żetony dinozaurów. Następnie podliczcie, który z Waszych dinozaurów stworzył największy gang. Do gangu wliczają się wszystkie sąsiadujące ze sobą dinozaury w jednym kolorze oraz sąsiadujące z nimi **Kolorozauiry**. Kto stworzył największy gang, wygrywa.

Jeśli dwa dinozaury mają tak samo liczne gangi, wygrywa ten, kto z nich stworzył największą drugą grupę. Jeśli to nie rozstrzygnie remisu, podlicza się, którego koloru dinozaurów jest więcej na Wyspie (nie wlicza się do tego **Kolorozaurów** ani dinozaurów zakrytych **Skokiem**).



WARIANT ZAAWANSOWANY

Jeśli podstawowy wariant gry jest dla Was za prosty, skorzystajcie z wariantu zaawansowanego. Podczas przygotowania gry zamiast okrągłych żetonów dinozaurów weźcie kwadratowe. Każdy z nich wskazuje dwa dinozaury, które będą punktować na koniec gry.



Podczas zakończenia rozgrywki odwróćcie planszę na stronę punktacji **[B]**.



5 znaczników ławy odwróćcie na stronę z gwiazdką.

Następnie podliczcie, które dinozaury stworzyły największe gangi. Okrągłe żetony dinozaurów umieśćcie w miejscach nad odpowiednio zajętymi miejscami. Dinozaur, który stworzył największy gang nad **I**, następny nad **II** itd.

Następnie odsłońcie swoje żetony dinozaurów i sprawdźcie, ilu graczy zbierało dany kolor. Umieśćcie żetony na odpowiednich polach w kolumnach, wskazujących liczbę graczy zbierających dany kolor.

Przykładowo,

jeśli czerwonego dinozaura zbierały trzy osoby, umieśćcie znacznik pod tym dinozaurem na polu



Liczba w gwiazdce na lewo od znacznika określa liczbę punktów zdobytą za tego dinozaura.



Zsumujcie punkty z obu swoich dinozaurów. Kto w sumie zdobędzie ich najwięcej – wygrywa!

ZMIENNY START

Jeśli szukacie nowych wyzwań, zbudujcie własne pole startowe! Wykorzystajcie dowolne strony z jednego, dwóch lub trzech **kart 0**, ułóżcie je w kształt, jaki Wam najbardziej odpowiada. W zależności od wybranych pól i ich ułożenia Wasza strategia może całkowicie ulec zmianie!



Autor gry: Adam Strzelecki
Prowadzący projekt: Mariusz Majchrowski
Ilustracje: Kamila Mrozek-Zielińska
Tłumaczenia: Loc At Heart

TREFL SA
 Kontenerowa 25
 81-155 Gdynia, Poland
 www.trefl.com





NÁVOD KE HŘE



CÍL HRY

Každému hráči se přidělí jeden nebo dva druhy dinosaurů, za které bude hrát (hráči o sobě navzájem nevědí, za které druhy hrají). Smyslem hry je rozšiřovat území své bandy pomocí dinosaurů dané barvy. Hráč s nejpočetnější dinosaurí bandou vítězí!

SOUČÁSTI HRY

5 základních žetonů s dinosaury



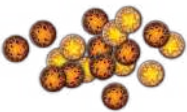
10 žetonů s dinosaury pro složitější variantu



Oboustranná deska s pravidly/bodováním.



18 žetonů s lávou/body



1 žeton s pamlskem



3 základní karty



60 karet s dinosaury



PŘÍPRAVA

Doprostřed stolu položte jednu ze základních karet. Jsou označeny číslicí 0. Prvních pár her je doporučujeme rozložit takto:



Pokud hrá 4 až 5 hráčů, vezměte dvě základní karty a položte je vedle sebe tak, abyste vytvořili základní pole o velikosti 2 x 2. Prvních pár her je uložte takto:



Žetony s dinosaury otočte lícem dolů a zamíchejte je. Žetony se rozdají každému hráči po jednom. Hráč dostává body za dinosaury toho druhu, který má na žetonu. Svůj žeton neukazujte ostatním hráčům!



Zbýlé dva druhy žetonů odložte všem hráčům na dosah. Hrací desku mějte položenou stranou [A] nahoru. Desku umístěte tak, aby na ni všichni dobře viděli. Nyní se můžete pustit do hraní.



PRŮBĚH HRY

Jedna hra trvá 2 až 3 kola v závislosti na počtu hráčů. Na začátku každého kola si hráči táhnou karty otočené lícem dolů, podle níže uvedeného postupu. Postup najdete také na straně [A] hrací desky.



	1 kolo	2 kolo	3 kolo	
Hráči	☺	☺☺	☺☺☺	✕
2	10	10	10	2 [✕]
3	7	7	6	1 [✕]
4	8	7	—	1 [✕]
5	6	6	—	○

První hráč si vybere jednu kartu, vyloží ji před sebe lícem dolů a zbylé karty předá dalšímu hráči.



V prvním a třetím kole se zbylé karty předávají vždy hráči po levici.



V druhém kole naopak hráči po pravici.



Dokud všichni hráči nevyloží svoji kartu, nesmí se nikdo podívat, jakou kartu si vybral.

Jakmile mají všichni hráči vyloženo, obrátí každý svoji kartu.



Hráči postupně přikládají další karty k těm už vyloženým.



Pořadí tahů se určí podle hodnoty karet, přičemž začíná hráč s nejvyšší kartou. Pravidla přikládání karet jsou blíže popsána níže.



Jakmile všichni hráči odehrají svoji kartu, přichází na řadu hráč, kterému sousední hráč naposledy předal karty, a pokračuje se stejným postupem, dokud každému hráči nezůstane v ruce ani jedna nebo nanejvýš dvě karty (závisí na počtu hráčů).



Pokud hrajete ve dvou, poslední dvě karty si nepředávejte a odložte je (mimo hru).



Pokud hrajete ve třech nebo ve čtyřech, odložte poslední kartu, kterou byste si předali na konci kola.



V pěti hráčích se žádné karty neodkládají.

PŘÍKLÁDÁNÍ KARET

Každá karta se skládá ze dvou polí. Každý hráč přikládá karty tak, aby každá karta alespoň jednou polovinou sousedila s polem se stejným dinosaurem nebo se zvláštním polem. Druhá polovina karty může, ale nemusí sousedit se stejným polem. Aby se karty počítaly jako sousedící, musí k sobě přiléhat stranami.

Karty, které se dotýkají jen rohy, spolu nesousedí.



Karty se mohou překrývat jen tehdy, když to dovolují pravidla. Zvláštní pole mohou sousedit s kterýmkoli jiným polem. Pokud hráč nemá kam přiložit svoji kartu, musí ji odhodit a ztrácí svůj tah.

ZVLÁŠTNÍ POLE

Kromě polí s 5 druhy dinosaurů obývajících ostrov mohou být na kartě tato zvláštní pole. Nezapomeňte, že zvláštní pole mohou sousedit s kterýmkoli dalším.



Barvosaurus – lze jej vyložit místo dinosaura jakékoli barvy. Pokud sousedí s vaší bandou, započtete ho při sčítání bodů mezi ostatní členy.



Prázdné pole – nemá zvláštní účinek, ale šikovný hráč jím může zabránit soupeři v šíření.



Sopka – po vložení hráč rozloží na všechna okolní pole žetony s lávou. Na místo s těmito žetony nelze odkládat karty.



Pamlspek – Po vložení karty s tímto polem na ně hráč položí žeton s pamlskem. Další hráč v pořadí musí přiložit kartu alespoň jedním polem k žetonu, pokud je to možné.



Následně se žeton z karty sejme.



Skok – Pole s takto vyznačenými rohy lze položit přímo NA kterékoli jiné pole. Má-li karta pouze jedno pole **skok**, její druhé pole musí přijít na neobsazené místo. Karta s polem **skok** může překrytím jiného pole zrušit jeho účinek. Hráč může například skočit na **sopku** a odebrat z desky všechny žetony s lávou. V takovém případě hráč zahraje kartu **skok** tak, že její druhá část přijde na místo po jednom z žetonů s lávou. Pokud předchozí hráč vyložil **pamlspek**, lze **skok** vyložit vedle nebo na pole s **pamlskem**. Po odehrání ztrácí **skok** zvláštní účinek a stává se z něj pole s dinosaurem.



KONEC HRY

Po odehrání dvou nebo tří kol hráči obrátí své žetony s dinosaury lícem nahoru. Poté se podle počtu dinosaurů spočítá, která banda je největší. Do bandy se započítávají sousedící dinosauri stejné barvy a **Barvosauři** na přilehlých kartách. Hráč s nejpočetnější dinosaurí bandou vítězí!

Pokud mají dvě bandy stejný počet členů, vítězí ta, jejíž druhá nejpočetnější skupina je větší. Je-li výsledek stále nerozhodný, spočítá se, kolik je na ostrově dinosaurů stejného druhu (bez **Barvosaurů** a dinosaurů zakrytých polem **skok**) a zvítězí hráč, jehož druh je početnější.



SLOŽITĚJŠÍ VARIANTA

Pokud se vám zdá hra příliš snadná, vyzkoušejte složitější variantu. Připravte hru s hranatými žetony místo kulatých. Na každém z nich jsou vyobrazeni dva dinosauri, kteří se budou na konci hry počítat za body.



Na konci hry obraťte hrací desku na stranu **[B]**, kde najdete bodovací systém.



Obraťte 5 žetonů s lávou na stranu s hvězdami.

Poté spočítejte podle dinosaurů velikost jednotlivých band. Kulaté žetony s dinosaury rozmístěte do příslušných pozic. Dinosaurus s největší bandou přijde na **I** místo, dinosaurus s druhou největší bandou na **II** a tak dále.

Následně obraťte své žetony s dinosaury lícem nahoru a spočítejte, kolik hráčů sbíralo jednotlivé barvy. Rozmístěte žetony do polí s čísly, která představují počet hráčů na danou barvu.



Pokud například tři hráči sbírali červené dinosaury, umístěte žeton pod tento druh dinosaura na pole



Číslo na hvězdě nalevo od žetonu poté uvádí, kolik bodů hráči za tohoto dinosaura získávají.

Hráči si započítají body za oba své dinosaury. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů!

ÚPRAVA ZAČÁTKU HRY

Pokud si chcete hru ztížit, sestavte si vlastní základní pole.

Vezměte jednu až tři karty označené **číslicí 0** a libovolně je rozmístěte kteroukoli stranou nahoru. Volba a rozmístění základních polí může zásadně změnit vaši strategii!



Autor hry: Adam Strzelecki
Vedoucí projektu: Mariusz Majchrowski
Ilustrace: Kamila Mrozek-Zielińska
Překlad: Loc At Heart

TREFL SA
Kontenerowa 25
81-155 Gdynia, Poland
www.trefl.com





NÁVOD



CIEĽ HRY

Každý hráč dostane jeden alebo dva druhy dinosaurov, ktorým bude veliť (hráči nebudú vedieť, s ktorými druhmi hrajú ostatní). Vašou úlohou je získať čo najviac územia tak, že budete zväčšovať gangy svojej farby. Hráč s najväčším gangom vyhráva!

SÚČASTI HRY

5 základných
žetónov s dinosaurom



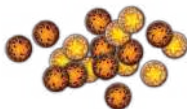
10 pokročilých
žetónov s dinosaurom



Obojstranná doska s pravidlami/bodovaním



18 žetónov
s lávou/bodmi



1 žetón
s dobrotou



3 základné karty



60 kariet s dinosauromi



PRÍPRAVA

Do stredu stola položte jednu zo základných kariet.

Sú označené číslom 0. Odporúčame, aby ste ich prvých pár hier rozložili takto:



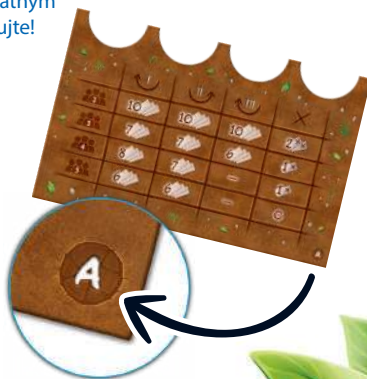
Ak hrá 4 až 5 hráčov, vezmite dve základné karty a uložte ich vedľa seba, čím vytvoríte štartovné pole veľkosti 2 x 2. Prvých pár hier ich uložte takto:



Žetóny s dinosauromi uložte lícom nadol a zamiešajte ich. Každý hráč dostane jeden žetón – hráči získavajú body za druh dinosaura, ktorý je znázornený na obrázku. Svoj žetón ostatným hráčom neukazujte!



Zvyšné dva druhy žetónov uložte tak, aby k nim mal každý ľahký prístup. Hernú dosku položte stranou [A] nahor. Dosku položte na miesto, na ktoré všetci hráči dobre vidia. Hra sa môže začať!



PRIEBEH HRY

V závislosti od počtu hráčov môže hra trvať 2 až 3 kolá. Na začiatku každého kola si ťahajte karty uložené lícnou stranou nadol, ako sa opisuje nižšie. Tieto informácie nájdete aj na strane **[A]** hernej dosky.



	1 kolo	2 kolo	3 kolo	
Hráči	I	II	III	X
2	10	10	10	2 ⁺
3	7	7	6	1 ^x
4	8	7	-	1 ^x
5	6	6	-	0

Z kariet si potiahnite jednu kartu, položte ju pred seba lícnou stranou nadol a zvyšok odovzdajte ďalšiemu hráčovi.



Počas prvého a tretieho ťahania odovzdajte karty hráčovi naľavo



a počas druhého hráčovi napravo.



Nesnažte sa pozrieť na kartu, ktorú ste dostali, skôr ako si ostatní hráči vyberú svoje karty.

Keď si všetci hráči vyberú karty, otočte ich.



K vyloženým kartám postupne pridávajú ďalšie.



Poradie ťahov určuje hodnota kariet, pričom začína hráč s najvyššou hodnotou a končí hráč s najnižšou hodnotou. Pravidlá na pridávanie kariet sú opísané ďalej v pokynoch.

Keď všetci hráči odohrajú svoju kartu, vezmite karty, ktoré vám dal susedný hráč a pokračujte podľa postupu vyššie, kým vám na ruke nezostanú dve, jedna alebo žiadna karta (v závislosti od počtu hráčov).



V prípade dvoch hráčov namiesto posúvania kariet medzi sebou dve karty vyhodte (vyradte z hry).



V prípade troch alebo štyroch hráčov vyhodte poslednú kartu, ktorú ste chceli odovzdať na konci kola.



V prípade piatich hráčov sa nevyhadzujú žiadne karty.

PRIDÁVANIE KARIET

Každú kartu tvoria dve polia. Karty musíte pridávať tak, aby aspoň jedno pole susedilo s poľom s rovnakým dinosaurom alebo špeciálnym poľom. Druhé pole môže a nemusí pasovať k poľu s rovnakým symbolom. Karty sa vnímajú ako susedné, ak sú spojené jednou stranou. Karty, ktoré sa dotýkajú len rohmi, nie sú susedné.



Karty sa môžu prekryvať, len ak to povoľujú pravidlá. Špeciálne polia sa môžu spájať s ktorýmkoľvek poľom. Môžete k nim priložiť akékoľvek pole. Keď nemôžete pridať kartu, musíte ju vyhodit a strácať ňu.

ŠPECIÁLNE POLIA

Okrem polí s 5 druhmi dinosaurov žijúcich na ostrove môžu byť na karte aj tieto špeciálne polia. Nezabúdajte, že špeciálne polia môžete priložiť k akémukoľvek poľu.



Farbosaurus – považuje sa za dinosaura akejkoľvek farby. Ak je pri spočítavaní bodov priložený k vášmu gangu, považuje sa za člena gangu.



Prázdne pole – nemá žiadny účinok, na pri úspešnom odohratí môže zastaviť rozširovanie iných druhov.



Sopka – žetón s ľavou položíte na každé prázdne pole vedľa sopky. Na miesto s týmto žetónom nemôžete položiť žiadnu kartu.



Dobroty – keď sa pole ukáže v hre, položte naň žetón s dobrotou. Ďalší hráč musí pridať kartu, tak aby aspoň jedno jej pole bolo spojené so žetónom dobroty, ak je to možné.



Potom žetón z karty odoberte.



Skok – pole s takto označenými rohmi môžete položiť NA akékoľvek iné pole. Ak na druhom poli tej istej karty nie je **Skok**, toto druhé pole sa musí položiť na prázdne miesto. Dinosaurus so **Skokom** prekryje pole pod sebou, a tým ho zruší. Skočiť môžete napríklad na **Sopku** a odstrániť všetky žetóny s ľavou z dosky. V takomto prípade môžete položiť **Skok** tak, aby druhé pole karty prekrylo miesto, kde bol doteraz žetón s ľavou. Ak hráč pred vami položí **Dobroty**, **Skok** môžete položiť vedľa poľa **Dobroty** alebo priamo naň. **Skok** prestáva byť po odohratí špeciálnou kartou a mení sa na bežného dinosaura.



KONIEC HRY

Po odohratí dvoch alebo troch kôl otočte žetóny s dinosaurom lícnou stranou nahor. Potom spočítajte dinosaurov a zistite, ktorý gang je najväčší. Do gangu patria všetky dinosaury rovnakej farby, ktoré spolu susedia, ako aj **Farbosaurus** vedľa nich. Hráč s najväčším gangom vyhráva!

Ak majú dva druhy dinosaurov rovnako veľké gangy, vyhráva ten s druhou najväčšou skupinou. Ak je výsledok stále nerozhodný, spočítajte počet dinosaurov tohto druhu na ostrove (bez **Farbosaura** alebo dinosaurov pokrytých **Skokom**). Vyhráva hráč s väčším počtom.



NÁROČNEJŠÍ VARIANT

Ak je podľa vás základný variant hry príliš ľahký, vyskúšajte túto náročnejšiu verziu. Pri príprave hry použite namiesto okrúhlych štvorcové žetóny. Každý z nich zobrazuje dvoch dinosaurov, ktorí sa na konci hry budú počítať za body.



Na konci hry otočte hernú dosku na stranu **[B]** s bodovacím systémom.



Otočte 5 žetónov s lávou na stranu s hviezdou.

Potom spočítajte dinosaury a zistite, aké veľké sú gangy. Okrúhle žetóny s dinosaurom umiestnite nad príslušné miesta. Dinosaur s najväčším gangom obsadí **I** miesto, ten s druhým najväčším gangom **II** miesto a tak ďalej.

Potom otočte žetóny s dinosaurom lícnou stranou nahor a zistite, koľko hráčov zbieralo danú farbu. Tokeny umiestnite na príslušné polia, ktoré zobrazujú počet hráčov s danou farbou.

Ak napríklad zbierali červených dinosaurov traja hráči, pod tento typ dinosaura umiestnite značku na pole



Číslo na hvieзде naľavo od žetónu označuje počet bodov, ktoré získate za dinosaura.

Body pripočítajte za oboch svojich dinosaurov. Vyhráva hráč s najväčším počtom bodov!

ÚPRAVA ZAČIATKU HRY

Ak chcete hru ešte náročnejšiu, postavte si vlastné základné pole. Použite akúkoľvek stranu jednej, dvoch alebo troch kariet s **čísлом 0** a ľubovoľne ich rozložte. V závislosti od vybraných polí a ich usporiadania sa môže vaša stratégia výrazne zmeniť!



Návrh hry: Adam Strzelecki
Vedúci projektu: Mariusz Majchrowski
Ilustrácie: Kamila Mrozek-Zielińska
Preklad: Loc At Heart

TREFL SA
 Kontenerowa 25
 81-155 Gdynia, Poland
 www.trefl.com





LEÍRÁS



A JÁTÉK CÉLJA

Minden játékos kap egy vagy két dinoszaurszfajt, amelyet irányítani fog (a többi játékos nem tudja melyiket). Az a feladatod, hogy minél több területet elfoglalj a saját színedből álló csapat növelésével. A játékot a legnagyobb csapatot birtokló játékos nyeri meg!

A JÁTÉK ELEMEI

5 alap dinoszaurszseton



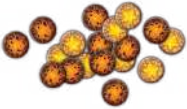
10 speciális dinoszaurszseton



Kétoldalas segítség-/ponttábla



18 láva-/pontjelölő



1 jutalomfalat-jelölő



3 kezdőkártya



60 dinoszaurszkártya



ELŐKÉSZÜLETEK

Helyezd a kezdőkártyák egyikét az asztal közepére. Ezek 0-val vannak megjelölve. Az alábbi javasoljuk az első néhány játékra:



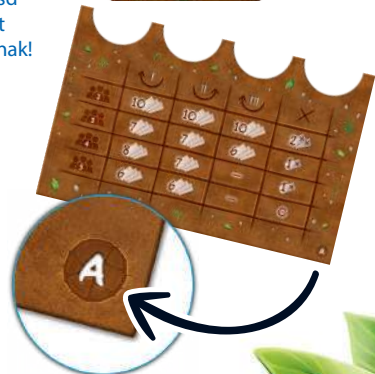
4 vagy 5 játékos esetén húzz két kezdőkártyát, és tedd őket egymás mellé egy 2x2-es kezdőmező létrehozásához. Az első néhány játékban tedd őket az alábbiak szerint:



Keverd meg a lefelé fordított dinoszaurszsetonokat. Mindannyian kaptok egy zsetont – a játékosok a zsetonjukon látható dinoszaurszfajért kapnak pontokat. Ne mutasd meg a zsetonodat a többi játékosnak!



Tedd egymás mellé a jelölőket, hogy mindenki kényelmesen elérhesse őket. A táblát az [A] oldalával felfelé kell fordítani. Helyezd el úgy a táblát, hogy mindenki lássa. Kezdődhet a játék!



A JÁTÉK MENETE

A játékosok számától függően a játék 2 vagy 3 körön át tart. Az egyes körök elején lefelé fordított kártyákat kell húzni az alább leírt módon. Ez az információ megtalálható a tábla **[A]** oldalán is.



Játékosok	1 kör	2 kör	3 kör	
			—	
			—	

A kapott kártyákból válassz ki egyet, helyezd magad elé lefordítva, és add a többi kártyát a következő játékosnak.



Az első és a harmadik körben balra add tovább a kártyákat,



míg a második körben jobbra.



Ne nézd meg a kapott kártyákat, amíg mindenki le nem teszi a megtartott kártyáját.

Miután mindenki választott magának egy kártyát, fedjétek fel.



A körökben a kártyákat add hozzá a már kikerült kártyákhoz.



A legnagyobb értéket tartalmazó kártyával rendelkező játékos kezd, majd következnek a többi játékos, és az utolsó a legkisebb számmal rendelkező lesz. A kártyák hozzáadásának szabályai az útmutató későbbi részében találhatók.



Miután mindenki kitétte a kártyáját, vedd fel a melletted lévő játékos által neked adottakat, és folytasd a fentieket, amíg kettő, egy vagy egy kártya sincs a kezvedben (a játékosok számától függően).



Két játékos esetén dobd el az utolsó két kártyát (vedd ki őket a játékból) ahelyett, hogy átadnátok egymásnak.



Három vagy négy játékos esetén dobd el az utolsó kártyát, amelyet átadtál volna a kör végén.



Öt játékos esetén egy kártyát sem kell eldobni.

KÁRTYÁK HOZZÁADÁSA

Minden kártya két mezőből áll. A kártyákat úgy kell hozzáadni, hogy legalább egy mező egy ugyanolyan dinoszaurusz vagy különleges mező mellé essen. A második mezőnek nem kell azonosnak lennie a szomszédos mezővel, de lehet. A kártyák akkor szomszédosak, ha az oldaluk csatlakozik.

A csak a sarkukon csatlakozó kártyák nem számítanak szomszédosnak.



A kártyák nem fedhetik egymást, hacsak ezt a szabályok ki nem mondják. A különleges mezők bármilyen mezőhöz kapcsolhatók, illetve bármilyen mezőt melléjük tehetsz. Amikor nem tudsz hozzáadni egy kártyát, akkor dobd el, és elvesztesz egy kórt.

KÜLÖNLEGES MEZŐK

A szigeten élő 5 dinoszauruszfajt ábrázoló mezőkön felül a játékban a következő különleges mezők léteznek. Ne feledd, hogy a különleges mezők bármilyen mező mellé tehetők.



Színszaurusz – ez bármilyen színű dinoszaurusz lehet. A pontok összeszámolásánál, ha egy ilyen dinoszaurusz a csapatod mellett van, akkor számold hozzá a csapathoz.



Jutalomfalatok – amikor ez a mező megjelenik a játékban, helyezd rá a jutalomfalat-jelölőt. A következő játékosnak úgy kell kártyát lehelyeznie, hogy legalább egy mezője kapcsolódjon ehhez a jelölőhöz, ha lehetséges.



Üres mező – nincs hatása, de ha jól használod ki, akkor megállíthat más fajokat a terjeszkedésben.



Ezután vedd le a jelölőt a kártyáról.

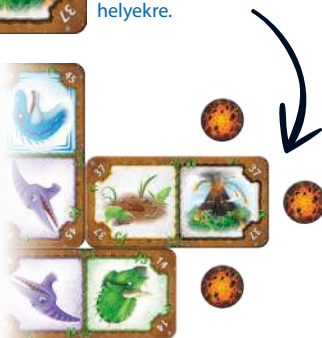


Vulkán – helyezz egy lávajelölőt minden üres mezőre a vulkán mellett. Nem helyezhetsz kártyákat a jelölővel elfoglalt helyekre.



Ugrás – az ilyen módon megjelölt sarkú mezők bármilyen másik mezőre ráhelyezhetők. Ha nincs **Ugrás** jelölés ugyanannak a kártyának a másik mezőjén, akkor ezt a másik mezőt egy üres helyre kell tenni. Az **Ugrással** rendelkező dinoszaurusz lefedi az alatta lévő mezőt, és semlegesíti azt.

Például ugorhatsz egy **Vulkánra**, és leveheted az összes jelölőt a táblától. Ilyen esetben elhelyezheted úgy az **Ugrást** tartalmazó kártyádat, hogy a második része az eddig a lávajelölő által elfoglalt helyen lesz. Ha az előtted lévő játékos **Jutalomfalatokat** mező mellé vagy a jelölő mezőre is helyezhető. Az **Ugrás** kijátszása után, már nem lesz speciális mező, normál dinoszauruszá válik.



A JÁTÉK VÉGE

Két vagy három kör lejátszása után fordítsd fel a dinoszaurszsetonokat. Ezután számold meg a dinoszaurszokat, és nézd meg, kinek a csapata a legnagyobb. A csapat az azonos színű, egymás mellett lévő dinoszaurszokból és a mellettük lévő **Színzszaurszokból** áll. A játékot a legnagyobb csapatot birtokló játékos nyeri meg!

Ha két dinoszaursz ugyanakkora csapatot gyűjtött össze, akkor az a játékos nyer, akinek a második legnagyobb csapata nagyobb. Ha ez nem dönti el a játékot, akkor számoljátok meg az adott fajú dinoszaurszokat a szigeten (a **Színzszaursz** és az **Ugrással** lefedett dinoszaurszok kivételével), és az nyer, akinél nagyobb szám jön ki.



SPECIÁLIS VÁLTOZAT

Ha az alapjáték túl egyszerű, akkor próbáljátok ki a speciális változatot. A játék előkészítése során a kerek zsetonok helyett használd a szögleteseket. Mindegyikük két dinoszaurszt ábrázol, amelyek a játék végén pontokat érnek.



A játék végén fordítsd át a táblát a **[B]** oldalára, ahol a pontrendszer található.



Fordíts 5 lávajelölőt a csillagos oldalukra.



Ezután számold meg a dinoszaurszokat, és nézd meg, mekkorák a csapatok. A kerek dinoszaurszsetonokat a megfelelő helyek fölé kell tenni. A legnagyobb csapattal rendelkező dinoszaursz foglalja el az **I.** helyet, a második legnagyobbval rendelkező a **II.** helyet stb.

Ezután fordítsd fel a dinoszaurszsetonokat, és nézd meg, hány játékos gyűjtött egy adott szint. Helyezd a zsetonokat a megfelelő mezőkre, amelyeken az adott szint gyűjtő játékosok száma látható.



Ha például hárman vörös dinoszaurszokat gyűjtöttetek, akkor helyezd a jelölőt az ilyen típusú dinoszaursz alá, a



A jelölő mellett lévő csillagon található szám az a pontszám, amennyi a dinoszaurszért jár.



Add hozzá mindkét dinoszaursz pontjait. Az a játékos nyer, akinek a legtöbb pontja van.

A KEZDÉS FELCSERÉLÉSE

Ha új kihívásokat keresel, akkor alkossd meg a saját kezdőmeződet. Használd egy, két vagy három **0-s kártya** valamelyik oldalát, és állítsd össze őket tetszőleges alakzatban. A kiválasztott mezőktől és azok elrendezésétől függően a stratégiád drámaian megváltozhat!



A játékot tervezte: Adam Strzelecki
Projektvezető: Mariusz Majchrowski
Illusztráció: Kamila Mrozek-Zielińska
Fordítás: Loc At Heart

TREFL SA
 Kontenerowa 25
 81-155 Gdynia, Poland
 www.trefl.com





INSTRUCȚIUNI



OBIECTIVUL JOCULUI

Fiecare dintre voi primește una sau două specii de dinozauri pe care le va comanda (ceilalți jucători nu știu care din ele). Sarcina ta este să cucerești cât mai mult teren posibil crescând găștile de culorile tale. Câștigă persoana cu cea mai mare gașcă!

ELEMENTELE JOCULUI

5 jetoane de bază cu dinozauri



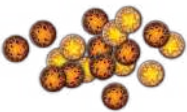
10 jetoane avansate cu dinozauri



Tablă de ajutor/puncte cu două fețe



18 indicatoare de lavă/puncte



1 indicator de mâncare



3 cărți de start



60 de cărți cu dinozauri



PREGĂTIRE

Pune o carte de start în centrul tablei de joc. Cărțile de start sunt marcate cu 0. Sugerăm să faci astfel în primele jocuri:



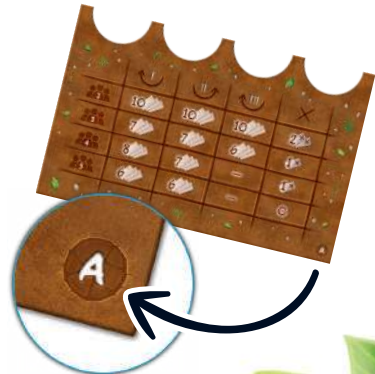
Dacă sunt 4 sau 5 jucători, ia două cărți de start și pune-le una lângă alta pentru a crea un câmp de pornire 2 x 2. Fă următoarele în primele jocuri:



Amestecă jetoanele cu dinozauri cu fața în jos. Fiecare dintre voi ia un jeton – jucătorii obțin puncte pentru dinozaurii speciilor de pe jetonul lor. Nu arăta jetonul tău celorlalți jucători!



Pune indicatoarele unul lângă altul, în așa fel încât toți să poată ajunge la ele ușor. Partea [A] a tablei de joc trebuie să fie cu fața în sus. Pune tabla de joc într-un loc de unde să poată fi văzută de toți jucătorii. Acum sunteți gata de joc!



JOCUL

În funcție de numărul de jucători, jocul durează 2 sau 3 ture. La începutul fiecărei ture, trage cărțile cu fața în jos, așa cum se descrie mai jos. Aceste informații se găsesc și pe partea **[A]** a tablei de joc.



	1 tură	2 tură	3 tură	
Jucători	I	II	III	X
2	10	10	10	2 ^x
3	7	7	6	1 ^x
4	8	7	—	1 ^x
5	6	6	—	0

Din cărțile pe care le-ai tras, alege una, pune-o în fața ta cu fața în jos și dă restul cărților următorului jucător.



În a doua și a treia tură dai cărțile în stânga



și în a doua rundă – în dreapta.



Nu trage cu ochiul la cartea primită înainte ca toți să pună în joc cărțile păstrate.

După ce toți jucătorii și-au ales cărțile, se arată cărțile.



La fiecare rundă, se adaugă cărți la cele deja puse pe tablă.



Jucătorul care are cartea cu cea mai mare valoare este primul, apoi ceilalți jucători, și cel care are cartea cu cea mai mică valoare este ultimul. Regulile pentru adăugarea cărților sunt descrise în continuare în instrucțiuni.



După ce toți jucătorii și-au pus cărțile, ia-le pe cele care ți-au fost date de jucătorul vecin și continuă să faci ca mai sus până când ai două, una și nicio carte în mână (în funcție de numărul de jucători).



Dacă sunt doi jucători, pune deoparte ultimele două cărți (scoate-le din joc) în loc să le treci de la unul la altul.



Dacă sunt trei sau patru jucători, pune deoparte ultima carte pe care urma să o dai mai departe la sfârșitul turei.



Dacă sunt cinci jucători, nu se scoate nicio carte.

ADĂUGAREA CĂRŢILOR

Fiecare carte este formată din două câmpuri. Cărţile tale trebuie să fie adăugate într-un fel în care cel puţin un câmp să fie adiacent unui câmp cu acelaşi dinozaur sau unui câmp special. Cel de-al doilea câmp poate să fie adiacent câmpului cu acelaşi simbol, dar nu este obligatoriu. Se consideră că sunt adiacente dacă se potrivesc părţile lor laterale. Cărţile care se potrivesc doar la colţuri nu se iau în considerare ca fiind adiacente.



Cărţile nu se suprapun, decât dacă regulamentul specifică acest lucru. Câmpurile speciale pot fi conectate cu orice câmp; poţi adăuga orice câmp lângă ele. Când nu poţi adăuga cartea, o pui deoparte şi pierzi tura.

CÂMPURI SPECIALE

Pe lângă câmpurile cu 5 specii de dinozauri care locuiesc pe Insulă, mai sunt următoarele câmpuri speciale. Ține minte că aceste câmpuri speciale pot fi puse lângă orice câmp.



Colorozaur – se consideră că este un dinozaur de orice culoare. Atunci când numeri punctele, dacă este lângă gaşca ta, îl poţi număra ca un membru al găştii tale.



Câmp gol – nu are niciun efect, dar dacă îl joci bine, poate opri extinderea altor specii.



Vulcan – pune un indicator de lavă pe orice câmp gol lângă un vulcan. Nu poţi pune cărţi pe un loc cu un indicator.



Mâncare – când apare acest câmp în joc, pune indicatorul de mâncare pe el. Jucătorul următor trebuie să adauge o carte care are cel puţin un câmp conectat la acest indicator, dacă este posibil.



Apoi, scoate indicatorul de pe carte.



Săritură – câmpul cu colţuri marcate astfel poate fi pus PE orice alt câmp. Dacă nu apare **Săritură** pe celălalt câmp pe aceeaşi carte, celălalt câmp trebuie pus pe un loc gol. Un dinozaur cu **Săritură** acoperă câmpul de dedesubt şi-l anulează.

De exemplu, poţi sări pe un **Vulcan** şi poţi scoate toţi indicatorii de lavă de pe tabla de joc. În acest caz, poţi pune cartea cu **Săritură** într-un mod în care partea a doua să fie pe locul ocupat, până la acest punct, de un indicator de lavă. Dacă jucătorul dinaintea ta pune **Mâncare**, atunci **Săritură** poate fi pus atât lângă câmpul de **Mâncare**, cât şi pe acesta. Atunci când este folosită, **Săritura** nu mai este un câmp special, ci devine un dinozaur obişnuit.



SFÂRȘITUL JOCULUI

După ce joci două sau trei ture, întoarce jetoanele cu dinozauri cu fața în sus. Apoi, numără dinozaurii și vezi care gașcă este cea mai mare. Gașca include toți dinozaurii de aceeași culoare unul lângă altul și **Colorozaurii** de lângă ei. Câștigă persoana cu cea mai mare gașcă!

Dacă doi jucători au aceeași mărime de gașcă, câștigă cel care are a doua specie de dinozauri mai mare. Dacă nici așa nu se poate, se numără dinozaurii din speciile corespunzătoare de pe Insulă (nu se numără și **Colorozaurii** sau dinozaurii acoperiți de **Săritură**) și câștigă jucătorul cu cel mai mare număr.



VARIANTĂ AVANSATĂ

Dacă varianta de bază a jocului este prea simplă, încercă versiunea avansată. La pregătirea jocului, folosește jetoanele pătrate în locul celor rotunde. Fiecare dintre ele are doi dinozauri care se consideră puncte la sfârșitul jocului.



La sfârșitul jocului întoarce tabla de joc pe partea **[B]** cu sistemul de puncte.



Întoarce 5 indicatori de lavă pe partea cu stele.



Apoi, numără dinozaurii și vezi cât de mari sunt găștile. Jetoanele rotunde cu dinozauri trebuie să fie puse deasupra locurilor relevante. Dinozaurul cu gașca cea mai mare ia locul **I**, cel cu a doua cea mai mare gașcă locul **II** și așa mai departe.

Apoi, întoarce jetoanele cu dinozauri cu fața în sus și vezi câți jucători au colectat o anumită culoare. Pune jetoanele pe câmpurile aferente care arată numărul de jucători care au colectat o anumită culoare.

De exemplu, dacă trei jucători au colectat dinozauri roșii, pune indicatorul sub tipul de dinozaur pe câmpul cu



Numărul de pe stea la stânga indicatorului este numărul de puncte pe care ți le dă dinozaurul.

Adaugă punctele pentru ambii dinozauri. Câștigă cine are cele mai multe puncte!



SCHIMBĂ ÎNCEPUTUL

Dacă ești în căutare de noi provocări, îți poți construi propriul câmp de start. Folosește orice parte laterală de la o carte, două cărți sau trei **cărți 0** și pune-le în ce formă vrei tu. În funcție de câmpurile selectate și de modul lor de aranjare, strategia ta se poate schimba dramatic!



Joc creat de: Adam Strzelecki
Șef de proiect: Mariusz Majchrowski
Ilustrații: Kamila Mrozek-Zielińska
Traducere: Loc At Heart

TREFL SA
 Kontenerowa 25
 81-155 Gdynia, Poland
 www.trefl.com





ИНСТРУКЦИЯ



ЦЕЛЬ ИГРЫ

В тайне от других игроков каждый из вас получит один или два вида динозавров, которых надо взять под опеку. Каждый игрок старается заполнить территорию побольше, создавая банды своего цвета. Побеждает тот, кто создаст самую большую банду.

ИГРОВЫЕ ЭЛЕМЕНТЫ

5 жетонов динозавров
основного варианта



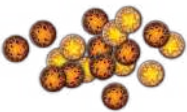
10 жетонов динозавров
расширенного варианта



Двухстороннее игровое поле



18 фишек
лавы / очков



1 фишка
угощения



3 стартовые карты



60 карт динозавров



ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Поместите одну из стартовых карт в середину стола. Они отмечены цифрой 0. Мы рекомендуем в первых играх разложить это так:



Если у вас команда из 4 или 5 игроков, возьмите две стартовые карточки и поместите их рядом, чтобы образовалось стартовое поле размером 2 на 2.

В первых играх расположите их следующим образом:



Перетасуйте закрытые жетоны динозавров. Каждый из вас получает по одному жетону – вы будете получать очки за изображённых на них динозавров. Не показывайте свой жетон другим игрокам!



Фишки лавы и угощения поместите рядом друг с другом, чтобы каждый мог легко получить к ним доступ.

Переверните игровое поле на сторону с символом [A] и расположите на удобном для всех месте. Вы готовы к игре!



ИГРА

В зависимости от количества игроков игра длится 2 или 3 раунда. В начале каждого из них возьмите закрытые карты, как описано ниже. Эту информацию также можно найти игровом поле на стороне [A].



Из полученных карт выбери одну, положи её закрытой перед собой, а затем передай остальные карты следующему игроку.

Количество игроков	1 раунд	2-й раунд	3-й раунд	Иконка
	Иконка	Иконка	Иконка	
2	10	10	10	2x
3	7	7	6	1x
4	8	7	—	1x
5	6	6	—	0



В первом и третьем раунде оставшиеся карты отдай влево,



во втором раунде – вправо.



Не смотри на свои карты, пока все игроки не заберут себе свои.

Когда все выберут по одной карте, откройте их.



Поочерёдно добавляйте свои карты к уже выложенным.



Сначала свою карту размещает игрок, у которого карта с наибольшим номером, а затем остальные в соответствии с нумерацией карт в порядке убывания. Правила добавления карт можно найти далее в инструкции.



После того, как все выложат свои карты, возьмите карты, которые вам передал сосед, и повторяйте это действие, пока у вас не останутся две, одна или ни одной карты в руке (в зависимости от количества игроков).



Если играют два игрока, вместо того, чтобы давать следующему игроку последние две карты, сбросьте их из игры.



Если играют три или четыре человека, в конце раунда сбросьте последнюю карту, которую следовало бы передать дальше.



В игре с пятью игроками ни одна карта не сбрасывается.

ДОБАВЛЕНИЕ КАРТ

Каждая карта состоит из двух полей. Свои карты надо размещать так, чтобы хотя бы одно из полей соседствовало с тем же динозавром или специальным полем. Второе поле данной карты может соседствовать с соответствующими символами; но это не обязательное условие. Карты соседствуют, если касаются друг друга сторонами. Карты, соприкасающиеся углами, не считаются соседствующими.



Карты нельзя накладывать друг на друга, если в правилах не указано иное. Специальные поля можно добавлять к любому полю, и к ним можно добавить также любое поле. В исключительной ситуации, когда вы не можете положить свою карту, вы должны сбросить её, теряя свой ход.

СПЕЦИАЛЬНЫЕ ПОЛЯ

Помимо полей с изображением 5 динозавров, населяющих Остров, на ваших картах можно найти следующие специальные поля. Помните, что специальное поле может соседствовать с любым полем.



Цветозавр – считается динозавром любого окраса. При подсчёте очков засчитывайте его как члена банды, если он соседствует с вашей бандой.



Пустое поле – не имеет эффекта, но при умелой игре может помешать эффективному процветанию других видов.



Вулкан – поместите фишку лавы на каждое пустое место рядом с вулканом. На поле с фишкой нельзя ставить карты.



Лакомства – когда это поле появится в игре, поместите на него фишку Лакомства. Следующий игрок должен (если это возможно) положить свою карту так, чтобы хотя бы одно поле соседствовало с фишкой угощения.



Затем снимите фишку с карты.



Прыжок – поле, с таким образом обозначенными уголками, можно разместить НА любом другом поле. Если на втором поле этой же карты нет обозначения **Прыжок**, второе поле должно расположиться на пустом месте. Динозавр, у которого есть **Прыжок**, покрывает поле находящееся под ним, отменяя его действие. Например, вы можете запрыгнуть на **Вулкан**, и фишки лавы исчезнут из игры. В этом случае можете положить карту **Прыжка** так, чтобы другая её часть оказалась на фишке лавы. Если игрок перед вами играл картой **Угощения**, вы можете поместить **Прыжок** или рядом, или закрыть поле **Угощений**. После этого **Прыжок** перестаёт быть специальным полем и становится обычным динозавром.



КОНЕЦ ИГРЫ

После того, как вы сыграете два или три раунда, раскройте свои жетоны динозавров. Затем посчитайте, кто из ваших динозавров сформировал самую большую банду. В банду входят все соседствующие друг с другом динозавры одного цвета и примыкающие к ним **Цветозавры**.

Побеждает тот, кто создал самую большую банду.

Если у двух следующих динозавров одинаковое количество банд, побеждает тот, кто составляет вторую по величине группу. Можно также посчитать количество динозавров, которых больше всего на Острове (не считая **Цветозавров** или динозавров, закрытых **Прыжком**).



РАСШИРЕННЫЙ ВАРИАНТ

Если базовый вариант игры для вас слишком прост, воспользуйтесь расширенным вариантом. При подготовке игры берите квадратные жетоны вместо круглых жетонов динозавров. Каждый из них показывает двух динозавров, которые будут оценены в конце игры.



В конце игры переверните игровое поле на сторону **[B]**.



Поверните 5 фишек лавы на сторону со звездой.

Затем посчитайте, какие динозавры создали самые большие банды. Поместите круглые жетоны динозавров в местах над соответствующими занятыми полями. Динозавр, который собрал самую большую банду над **I**, затем над **II** и т. д.

Затем откройте свои жетоны динозавров и посмотрите, сколько игроков собирало данный цвет. Поместите свои жетоны на соответствующих полях в столбцах, показывающих количество игроков, собиравших этот цвет.

Например, если три человека собирали красного динозавра, поместите фишку под этим динозавром на поле



Число в звёздочке слева от фишки указывает количество очков, заработанных за этого динозавра.

Сложите очки обоих ваших динозавров. Выигрывает тот, кто получит их больше!



ПЕРЕМЕННЫЙ СТАРТ

Если вы ищете новую задачу, создайте своё собственное стартовое поле! Используйте любую сторону одной, двух или трёх **карт 0**, расположив их по форме, которая вам больше всего подходит. В зависимости от выбранных полей и их расположения ваша стратегия может полностью измениться!



Автор игры: Adam Strzelecki
Координатор проекта: Mariusz Majchrowski
Иллюстрации: Kamila Mrożek-Zielińska

TREFL SA
 Kontenerowa 25
 81-155 Gdynia, Poland
 www.trefl.com

