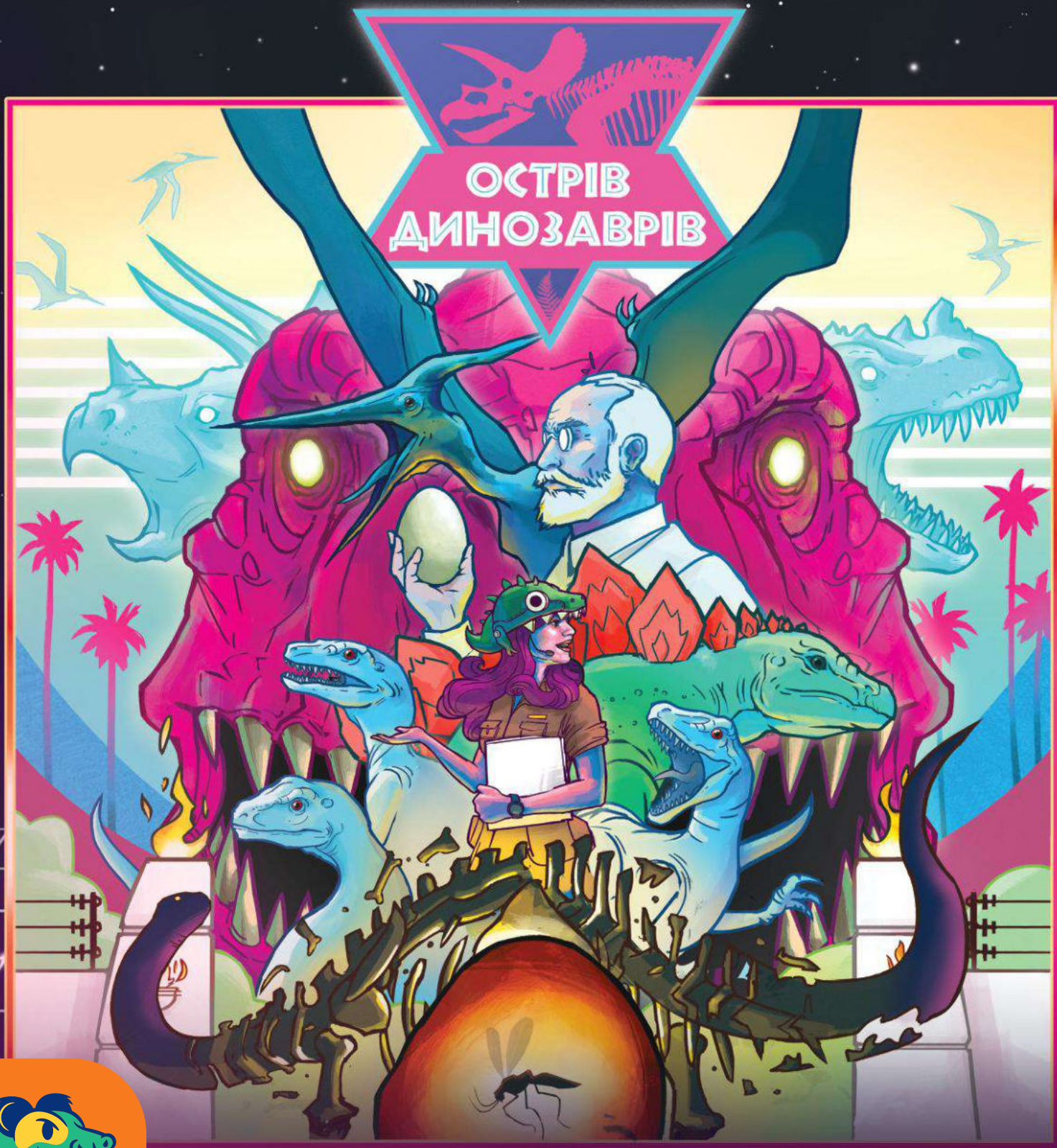


ГРА ДЖОНАТАНА ГІЛМОРА ТА БРАЯНА ЛЬЮІСА



▪ ПРАВИЛА ГРИ 2.0 ▪



**PANDA
SAURUS**
GAMES

МІСТИТЬ
РЕЖИМ
СОЛО-ГРИ



2-4 ГРАВЦІ



90-120 ХВ.



8+ РОКІВ

ВСТУП

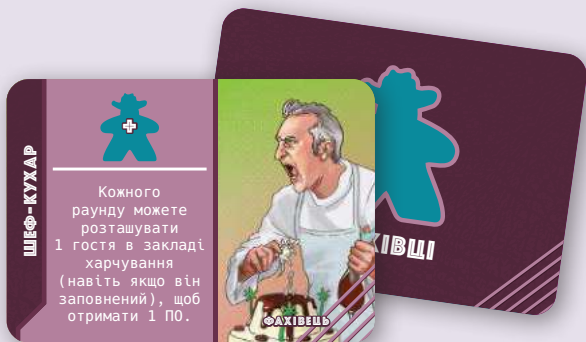


Кілька років тому вчені знайшли спосіб клонувати динозаврів за допомогою ДНК, що збереглась у скам'янілостях. Після кількох невдач їм таки вдалося досягти успіху. Музеї спорожніли, а спритні інвестори перетворили заповідники динозаврів на метушливі тематичні парки – справжню мекку для любителів стародавніх рептилій!

У грі «Острів динозаврів» кожен гравець бере на себе роль менеджера одного з таких новітніх парків. Вам доручають надскладне завдання – перенести легендарних створінь юрського, тріасового та крейдяного періодів у сучасність. Якщо ви зможете зробити свій парк більшим і кращим за парки конкурентів, достроковий вихід на пенсію вам гарантований!

Але це завдання не таке просте, яким може здатися на перший погляд. Вам потрібно найняти найкращий персонал, обійти своїх конкурентів у гонитві за найцікавішими геномами динозаврів і вирішити, які атракціони привернуть увагу відвідувачів. Та все це може зійти нанівець, якщо ви забудете про безпеку. З'їдені відвідувачі не залишать вам гарних відгуків... Ласкаво просимо на «Острів динозаврів»!

КОМПОНЕНТИ ГРИ



22 КАРТИ ФАХІВЕЦІВ



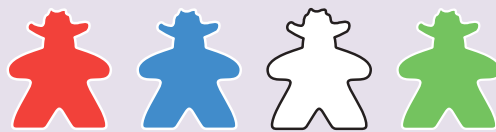
81 ЖЕТОН ПРИБУТКУ
(53 ПО 1 \$, 28 ПО 5 \$)



39 КАРТ ЦІЛЕЙ



80 ВІДВІДУВАЧІВ
(70 ГОСТЕЙ, 10 РОЗБИШАК)



36 ПРАЦІВНИКІВ



10 КУБИКІВ ДНК



11 КАРТ НЕСПОДІВАНОК



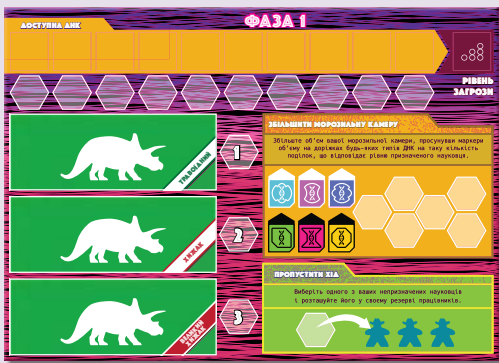
20 ЖЕТОНІВ КОРПОРАЦІЙ



12 МОДИФІКАТОРІВ



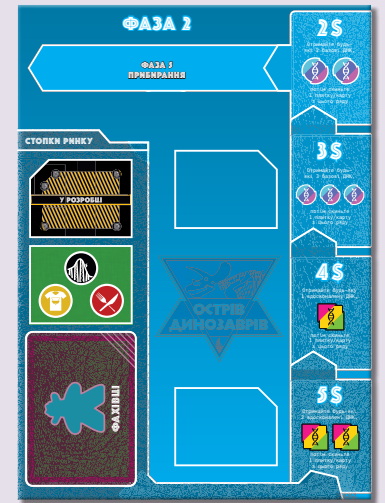
12 НАУКОВЦІВ



1 ПОЛЕ ЦЕНТРУ ДОСЛІДЖЕНЬ



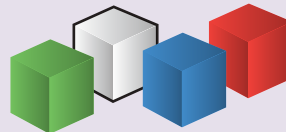
1 ПОЛЕ РОЗВИТКУ



1 ПОЛЕ РИНКУ



4 ПЛАНШЕТИ ПАРКІВ



40 МАРКЕРІВ ГРАВЦІВ



24 МАРКЕРИ ОБ'ЄМУ



33 ПЛИТКИ ПОЛІПШЕНЬ ЛАБОРАТОРІЇ

4 ПЛАНШЕТИ ЛАБОРАТОРІЙ



17 КАРТ ДЛЯ СОЛО-ГРИ
(16 ШІЛЕЙ, 1 ЛІЧИЛЬНИК
РАУНДІВ)



29 ПЛИТОК ЗАГОНІВ (ДВОСТОРОННІХ)



30 ДИНОЗАВРІВ



1 МІШЕЧОК



17 ПЛИТОК ГЕНОМІВ
ДИНОЗАВРІВ



30 ПЛИТОК СПОРУД



ЖЕТОН ПЕРШОГО ГРАВЦЯ

ДОДАТКОВІ ЖЕТОНИ (ДЛЯ РОЗВАГИ)

- 12 ЖЕТОНІВ СЛЕНГУ (ДВОСТОРОННІХ)
- 3 ПОРОЖНІ ПЛИТКИ ГЕНОМУ (СТВОРІТЬ ВЛАСНІ)
- 4 ПОРОЖНІ ПЛИТКИ СПОРУД (СТВОРІТЬ ВЛАСНІ)
- 2 ПОРОЖНІ ПЛИТКИ ПОЛІПШЕННЯ ЛАБОРАТОРІЇ (СТВОРІТЬ ВЛАСНІ)

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1 Підготуйте ігрові компоненти
Розташуйте поле ринку, поле центру досліджень і поле розвитку в центрі столу. Обов'язково залиште в досталь місця для планшетів гравців. Збоку покладіть 81 жетон прибутку, утворивши банк. Поряд із банком розташуйте 50 динозаврів, 29 плиток загонів і 12 модифікаторів, утворивши запас. Помістіть усіх 80 відвідувачів у мішечок і покладіть його в запас.

2 Підготуйте запас кубиків
Навмання візьміть по 2 кубики ДНК на гравця плюс 1 кубик, щоб утворити запас кубиків. Поверніть решту кубиків у коробку, вони не знадобляться вам у цій партії.

3 Підготуйте поле ринку
Перетасуйте 22 карти фахівців і покладіть їх колодою долілиць у відповідне місце на полі ринку. Перемішайте 30 плиток споруд і 25 звичайних плиток поліпшень лабораторії та покладіть окремими стопками у відповідні місця на полі ринку. (У грі втрьох спершу заберіть із цих стопок усі плитки, позначені «4+». У грі вдвох заберіть усі плитки «3+» і «4+».) Покладіть 4 плитки поліпшень лабораторії «Генна інженерія II» та 4 плитки «Рекомбінація ДНК II» горілиць у відповідні місця на полі ринку.

4 Заповніть ряди ринку
Візьміть із верху стопки споруд 4 плитки й покладіть по одній у кожен ряд ринку (праворуч від поля ринку) в послідовності збільшення ціни: найдешевшу – в перший ряд («2 \$»), а найдорожчу – в четвертий («5 \$»). Далі візьміть 4 верхні плитки поліпшень лабораторії та покладіть по одній у кожен ряд ринку. Потім візьміть 4 верхні карти фахівців і покладіть по одній у кожен ряд ринку.

5 Підготуйте центр досліджень
Розподіліть 17 плиток геномів динозаврів на 3 стопки за категоріями (травоїдні, хижаки та великі хижаки). Перемішайте кожну стопку й покладіть

її долілиць у відповідне місце центру досліджень. Потім переверніть горілиць верхню плитку кожної стопки.

6 Викладіть карти цілей
Розподіліть 39 карт цілей на 3 стопки за типом тривалості партії (коротка, середня й довга). Виберіть бажану тривалість гри та відкрийте з відповідної стопки стільки карт, скільки гравців є в грі, плюс одну. Покладіть їх горілиць збоку. Поверніть решту карт цілей у коробку.

7 Підготуйте несподіванки
Перетасуйте всі 11 карт несподіванок долілиць і візьміть навмання 2 карти. Покладіть їх горілиць на стіл. Правила, вказані на цих картах, діють до кінця гри. (Якщо друга карта несподіванки суперечить першій, скиньте другу карту, а натомість візьміть іншу.) Поверніть решту карт несподіванок у коробку.

РЕКОМЕНДАЦІЇ ДЛЯ ПЕРШОЇ ГРИ

Цілі	«Майте 12 зразків ДНК у морозильній камері».
	«Купіть 3 поліпшення лабораторії».
	«Досягніть 10 рівня популярності».
Несподіванки	«Заберіть розбишак із мішечка на початку гри. Додайте 5 розбишак наприкінці 1 раунду та ще 5 наприкінці 2 раунду».

8 Візьміть свій набір компонентів
Кожен гравець бере 1 планшет лабораторії, 1 планшет парку, 9 працівників, 3 науковців, 5 жетонів корпорації, 10 маркерів гравця свого кольору, а також 6 маркерів об'єму. Решту компонентів поверніть у коробку. (Див. продовження в розділі «Підготовка гравців».)

9 Визначте першого гравця

Першим гравцем стає той, хто останнім видобував зразок ДНК із застиглого в бурштині комара. Якщо у гравців поки не було на це часу, першим стає той, хто останнім відвідував тематичний парк. Цей учасник отримує жетон першого гравця. У першому раунді гравці ходять за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. Позначте це на треку послідовності ходів.

10 Отримайте початковий капітал

Перший гравець отримує 15 \$. Кожен наступний гравець отримує на 1 \$ більше ніж попередній (другий гравець отримує 16 \$, третій – 17 \$ тощо).

ПІДГОТОВКА ГРАВЦІВ

1 Розташуйте планшети гравців

Розташуйте перед собою 2 планшети гравців: планшет лабораторії ліворуч, а планшет парку – праворуч. Залиште вдосталь місця праворуч від вашого планшета лабораторії для карт фахівців, яких ви найматимете під час гри.

2 Розташуйте працівників і науковців

Розташуйте 4 працівників у верхній частині вашої лабораторії (на логотипі корпорації); це ваш резерв працівників. Ще 4 працівників відкладіть у запас; вони недоступні на початку гри, але ви зможете отримати їх пізніше.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ ВЧОТИРЬОХ

The image illustrates the setup for a board game for four players. It shows various components of the game, including:

- Phase 1 Board:** A board with a 25-55 dollar scale and a 'Phase 1 Preparation' section.
- Phase 2 Board:** A board with a 35-45 dollar scale and a 'Phase 2' section.
- Phase 3 Board:** A board with a 45-55 dollar scale and a 'Phase 3' section.
- Phase 4 Board:** A board with a 55-65 dollar scale and a 'Phase 4' section.
- Central Board:** A board with a 25-55 dollar scale and a 'Phase 1' section.
- Track:** A track for 'Rivniv Populyarnosti' (Popularity Level) and 'Peremozhni Oчки' (Victory Points).
- Components:** Cards, tokens, and a large pink pterosaur illustration.

The board is numbered 1 through 10, corresponding to the setup instructions.

Розташуйте останнього працівника на треку послідовності ходів. Потім розташуйте 3 своїх науковців у верхній частині вашої лабораторії; це ваш резерв дослідження.

3 Отримайте початкову ДНК

Лівий бік вашого планшета лабораторії з доріжками ДНК – це морозильна камера. Розташуйте маркери об'єму на поділці «4» кожної з доріжок базової ДНК (тобто на блакитній, фіолетовій і синій) і на поділці «2» кожної з доріжок вдосконаленої ДНК (тобто на зеленій, рожевій і жовтій). Потім розташуйте маркери гравця на поділці «1» кожної доріжки базової ДНК та на поділці «0» кожної доріжки вдосконаленої ДНК.

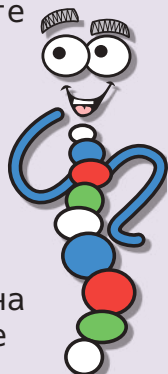
4 Підготуйте поле розвитку

У верхньому лівому куті вашого парку є попередньо надрукована зона з динозаврами та загін; розташуйте 1 динозавра в загоні. Розташуйте свій маркер гравця на поділці «1» шкали популярності на полі розвитку – це рівень популярності вашого парку (за початкового динозавра). Ще один маркер гравця розташуйте на поділці «10» треку переможних очок на цьому полі.

5 Встановіть рівні загрози та безпеки

1 динозавр у вашому початковому загоні також становить 1 потенційну загрозу. Розташуйте 1 маркер гравця на поділці «1» шкали загрози в правій частині вашої лабораторії. Потім розташуйте ще один маркер гравця на поділці «1»

шкали безпеки, яка також розміщена з правого боку вашої лабораторії.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Гра «Острів динозаврів» складається з кількох раундів. Партія триватиме, доки не буде виконано умову закінчення гри. Кожен раунд складається з п'яти окремих фаз, які розігрують у такій послідовності:

1. Фаза дослідження
2. Фаза ринку
3. Фаза працівників
4. Фаза парку
5. Фаза прибирання

ПРИМІТКА. У певних фазах гри дуже важливою є послідовність ходів. У першому раунді гравці ходять по черзі за годинниковою стрілкою, починаючи з першого гравця. У всіх наступних раундах послідовність ходів залежить від позиції гравців на треку переможних очок.

1. ФАЗА ДОСЛІДЖЕННЯ

На початку цієї фази перший гравець кидає всі кубики ДНК із запасу кубиків і розташовує їх на комірках у верхній частині центру досліджень так, щоб кожен кубик був у окремій комірці. (Не має значення, який кубик у якій комірці.)

Кожен гравець по черзі, в послідовності ходів, призначає свого науковця на одну з доступних дій: дослідити ДНК, збільшити морозильну камеру або отримати геном динозавра. (Ви також маєте право пропустити свій хід, це може бути стратегічним рішенням.) За один хід можна призначити лише 1 науковця. Продовжуйте, доки кожен гравець не виконає в цій фазі три ходи.

ВАЖЛИВО! У кожній комірці може бути лише один науковець.



Дослідити ДНК --> Покладіть науковця на одну з комірок у верхній частині центру досліджень, щоб отримати відповідний кубик. Помножте кількість символів ДНК на кубіку на рівень дослідження вашого науковця та додайте отриману кількість ДНК цього типу до вашої лабораторії. Проте ви не можете мати більше ДНК, ніж дозволяє поточний об'єм вашої морозильної камери.



А. ДОСЛІДИТИ ДНК

Приклад А. Олег призначає свого науковця 2-го рівня в комірку з кубиком із 2 зразками блакитної ДНК. Він повинен додати до своєї лабораторії 4 зразки блакитної ДНК, але в його морозильній камері є місце тільки для 3, тому він додає 3 зразки блакитної ДНК і втрачає четвертий зразок.



Див. Приклад А. Дослідити ДНК

На кубиках ДНК є два особливі символи:  і . Аби взяти такий кубик, ви повинні призначити науковця 3-го рівня, але бонус отримуєте лише один (тобто не множите бонус на рівень дослідження науковця).

-  дає змогу збільшити місткість загону;
-  дає змогу отримати одного працівника із запасу.

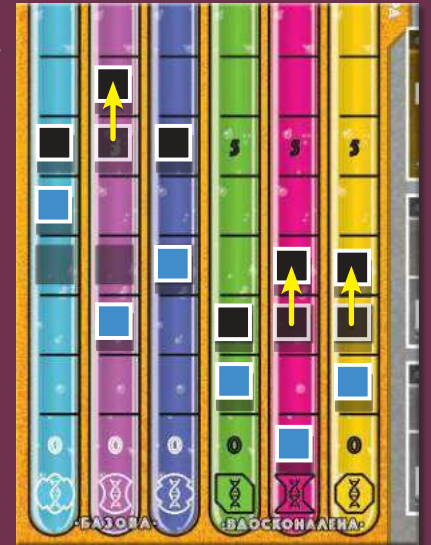
Збільшити морозильну камеру -->

Призначте науковця на одну з шести комірок у цій частині центру досліджень, аби збільшити об'єм вашої морозильної камери. Негайно просуньте маркери об'єму на доріжках будь-яких типів ДНК на таку кількість поділок, яка відповідає рівню призначеного науковця.

Див. Приклад Б. Збільшити морозильну камеру

Б. ЗБІЛЬШИТИ МОРОЗИЛЬНУ КАМЕРУ

Приклад Б. Марія призначає свого науковця 3-го рівня на збільшення морозильної камери. Вона вирішує збільшити її об'єм на 1 для зразків фіолетової, рожевої та жовтої ДНК. Тепер Марія може зберігати більше зразків цих типів, але поточна кількість зразків цих ДНК у неї не змінюється.



Отримати геном динозавра --> У

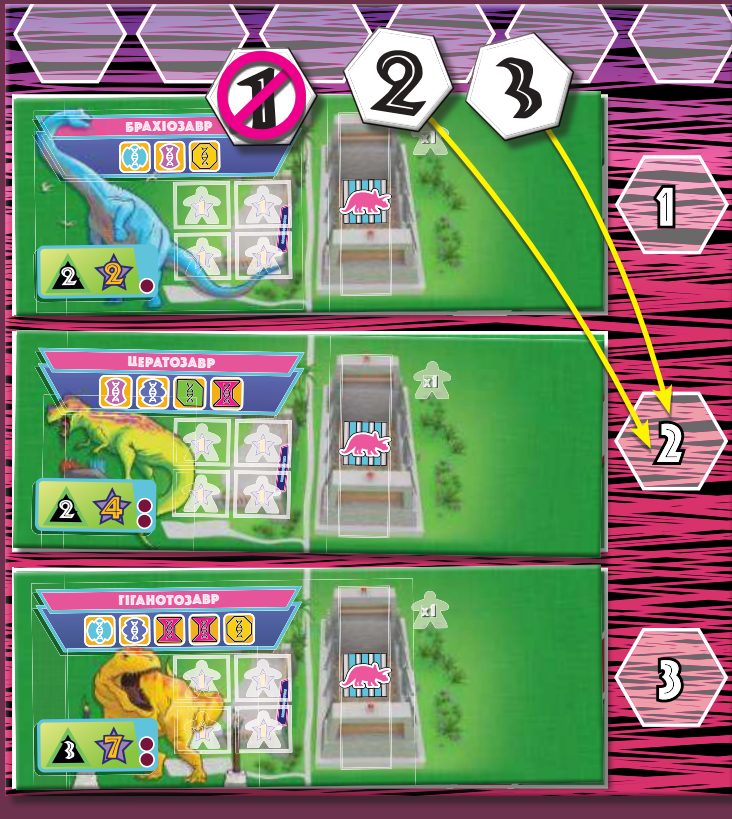
кожному раунді доступні три плитку геному динозаврів: травоядний, хижак і великий хижак. Число у відповідній комірці вказує на мінімальний рівень дослідження науковця, який може отримати цей геном. Коли ви отримаєте геном динозавра, розташуйте цю плитку у вашому парку так, щоб вона заповнювала дві доступні клітинки.

Див. Приклад В. Отримати геном динозавра



В. ОТРИМАТИ ГЕНОМ ДИНОЗАВРА

Приклад В. Віктор хоче отримати одну з відкритих плиток динозаврів – геном хижака. Він має призначити науковця 2-го чи 3-го рівня (але не 1-го).



Пропустити хід --> Якщо ви вирішили пропустити хід, виберіть одного з ваших непризначених науковців і помістіть його у свій резерв працівників; ви можете використати цього науковця як працівника під час фази працівників у цьому раунді.

Коли всі гравці виконають три ходи в цій фазі, перегляньте решту кубиків ДНК. Візьміть кубик із найвищим значенням загрози (1, 2 чи 3) та перемістіть його в комірку «Рівень загрози» (у верхньому правому куті центру досліджень). У фазі парку це значення слід додати до рівня загрози кожного гравця. Якщо кубиків ДНК не залишилося, не потрібно нічого робити.

2. ФАЗА РИНКУ

У цій фазі гравці по черзі отримають можливість виконати дію на ринку. (Ви також можете пропустити свій хід.) За один хід можна виконати лише 1 дію. Продовжуйте, доки кожен гравець не виконає в цій фазі дві дії.

Найняти фахівця --> Щоб найняти фахівця, заплатіть ціну, вказану в ряді, де лежить відповідна карта. Найнявши фахівця, покладіть його карту праворуч від вашого планшета лабораторії та застосуйте всі негайні ефекти. Це основний спосіб отримувати працівників протягом гри.

Див. Приклад Г. Найняти фахівця

Г. НАЙНЯТИ ФАХІВЦЯ

Приклад Г. Дарина наймає голову профспілки із 3-го ряду ринку. Вона платить у банк 4 \$ та кладе карту цього фахівця праворуч від своєї лабораторії. Потім вона застосовує ефект цієї карти: негайно отримує 1 працівника із запасу та кладе його до свого резерву працівників. Голова профспілки також дасть змогу Дарині найняти наступного фахівця безкоштовно.



Зазвичай ви можете мати щонайбільше 3 найнятих фахівців. Якщо ви наймаєте четвертого, то повинні негайно звільнити одного зі своїх фахівців і втратити всі його бонуси (включно з додатковими працівниками!). Вилучіть карту звільненого фахівця з гри.

Побудувати споруду --> Щоб побудувати споруду, заплатіть ціну, вказану на плитці споруди, плюс ціну, вказану в ряді, де лежить ця плитка. Будуючи споруду, відразу розташуйте цю плитку на доступній клітинці вашого парку.

Див. Приклад Г. Побудувати споруду

Г. ПОБУДУВАТИ СПОРУДУ

Приклад Г. Олег хоче побудувати плитку споруди «Костюми», розташовану в ряду ринку з ціною 3 \$. Ціна споруди, вказана на плитці – 5 \$. Тож Олег платить у банк 8 \$ і розташовує плитку споруди «Костюми» на доступній клітинці свого парку.



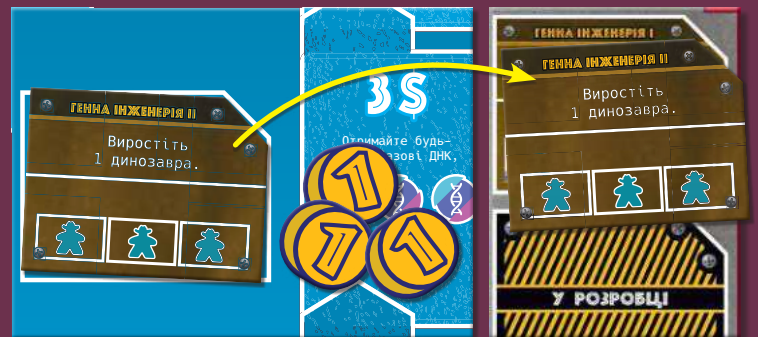
Купити поліпшення лабораторії --> Щоб купити поліпшення лабораторії, заплатіть ціну, вказану в ряді, де лежить це поліпшення. Купивши поліпшення лабораторії, покладіть його в одну з шести відповідних комірок у вашій лабораторії. Спочатку бажано заповнити комірки «у розробці». Якщо ви їх заповните, то наступні поліпшення кладіть на попередні (водночас ви не скидаєте попередні поліпшення, проте їхній ефект більше не діє).

На ринку доступні дві особливі плитки поліпшення лабораторії у відповідних стопках: «Генна інженерія II» (3 \$) та «Рекомбінація ДНК II» (5 \$). Ці плитки – це поліпшені версії стандартних дій лабораторії, які є у кожного гравця на початку гри. Якщо ви купуєте одне з цих поліпшень, то **повинні** розташувати його на комірці «Генної інженерії I» чи «Рекомбінації ДНК I» відповідно. Ці плитки не можна класти на будь-які інші місця.

Див. Приклад Д. Купити поліпшення лабораторії

Д. КУПИТИ ПОЛІПШЕННЯ ЛАБОРАТОРІЇ

Приклад Д. Марія платить у банк 3 \$ та купує поліпшення «Генна інженерія II». Вона відразу кладе плитку цього поліпшення на комірку «Генна інженерія I» на своєму планшеті лабораторії.



Купити ДНК --> Щоб купити ДНК під час цієї фази, заплатіть 2–5 \$ у банк і отримайте відповідну кількість ДНК, як зазначено на полі ринку.

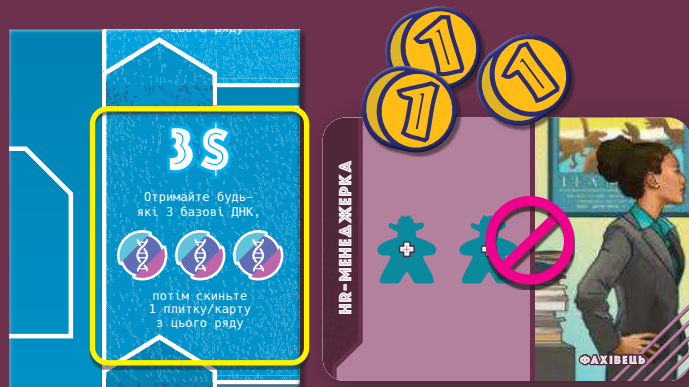
Після цього скиньте одну будь-яку плитку чи карту з ряду ринку,

який відповідає сумі витрачених грошей (окрім особливих поліпшень лабораторії).

Див. Приклад Е. Купити ДНК

Е. КУПИТИ ДНК

Приклад Е. У цьому раунді Віктор хоче виростити динозавра, але йому не вистачає зразків ДНК, тож він вирішує їх докупити. Він платить у банк 3 \$ й отримує 3 зразки базових ДНК на свій вибір. Як додатковий бонус він скидає з другого ряду ринку («3 \$») карту фахівця, до якого приглядалась Марія.



Пропустити хід -->

Якщо ви вирішили пропустити хід, отримайте 2 \$.

3. ФАЗА ПРАЦІВНИКІВ

У цій фазі гравці можуть призначити працівників зі свого резерву на різноманітні дії в лабораторії. (Пам'ятайте, що ви можете використовувати науковців, яких додали в резерв, як працівників під час цієї фази.)

У цій фазі ви займаєтеся лише власним парком і лабораторією та не можете вплинути на суперників, тож гравці виконують свої дії одночасно. Кожен гравець виконує дії в довільній послідовності.

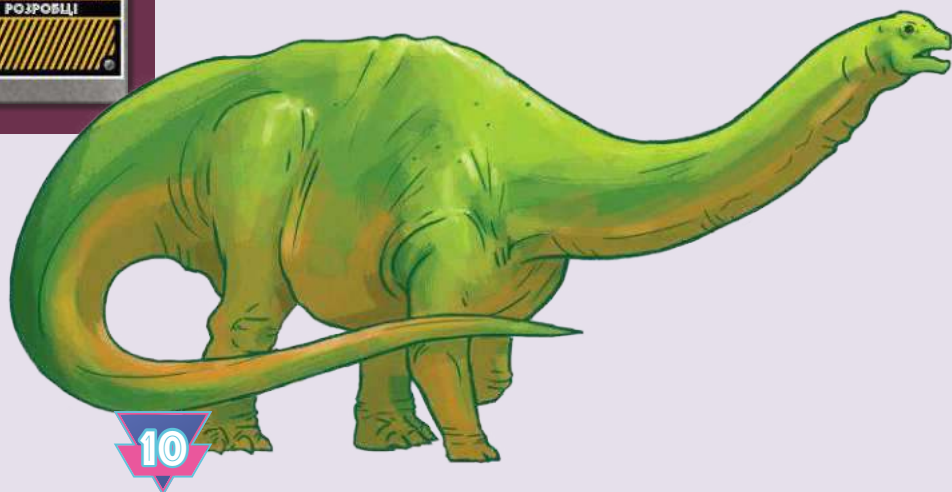
На більшості поліпшень лабораторії (включно з надрукованими на планшетах) є комірки для працівників. Кожну комірку можна активувати лише один раз на раунд (окрім поліпшень із позначкою «без обмежень»). Для активації дії комірки вам потрібен 1 працівник, якщо не вказано інше.

ПРИМІТКА. На деяких плитках поліпшень лабораторії текст розташований на зеленому тлі. Це пасивні властивості, які діють лише один раз, відразу після купівлі. Ви не можете активувати їх повторно за допомогою працівників.

Рекомбінувати ДНК

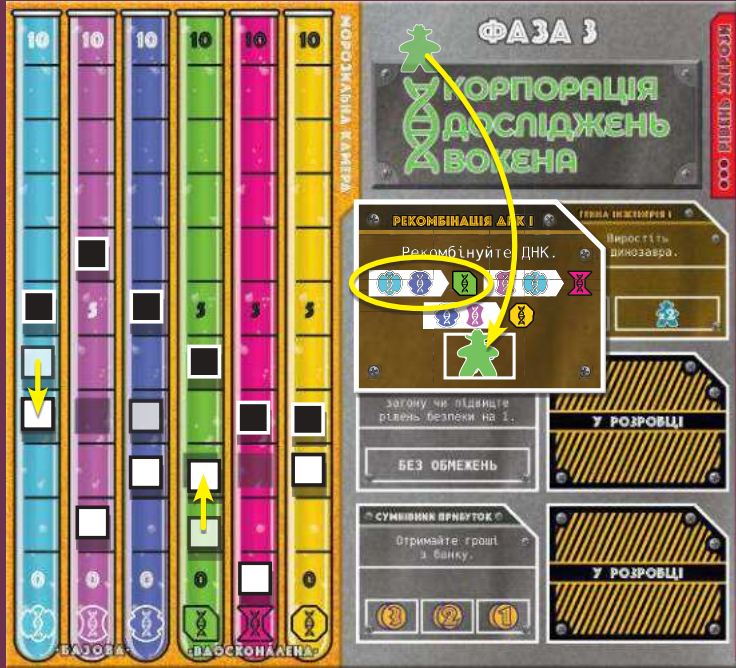
Отримати зразки вдосконаленої ДНК набагато важче, ніж зразки базової. На щастя, поліпшення лабораторії «Рекомбінація ДНК» дає змогу створювати зразки вдосконаленої ДНК із комбінації базових. На дії «Рекомбінація ДНК» зазначено, яка комбінація базових ДНК необхідна для кожного виду вдосконаленої. Ви витрачаєте 2 зразки базової ДНК, щоб отримати 1 зразок вдосконаленої ДНК.

Див. Приклад Є. Рекомбінувати ДНК



Є. РЕКОМБІНУВАТИ ДНК

Приклад Є. Дарина отримала геном тиранозавра, великого хижака. Вона призначає працівника на дію «Рекомбінація ДНК I», щоб отримати зразок однієї з трьох вдосконалених ДНК, необхідних для цього геному. Дарина витрачає 1 зразок блакитної ДНК й 1 зразок синьої, щоб отримати 1 зразок зеленої ДНК.



Виростити динозаврів

Парк динозаврів без динозаврів – не дуже вдала бізнес-модель! Поліпшення лабораторії «Генна інженерія» дасть вам змогу вирощувати динозаврів. Витратьте зразки ДНК, що вказані на плитці геному у вашому парку. Переконайтеся, що у відповідному загоні вдосталь місця для динозавра. Якщо так, то додайте одного динозавра із запасу в цей загін.

Виростивши динозавра, підніміть рівень популярності вашого парку на значення, вказане на плитці відповідного геному (рівень популярності не може перевищувати 20). Однак що більше динозаврів – то вища загроза. Збільште рівень загрози на значення загрози на плитці відповідного геному.

Див. Приклад Ж. Виростити динозаврів

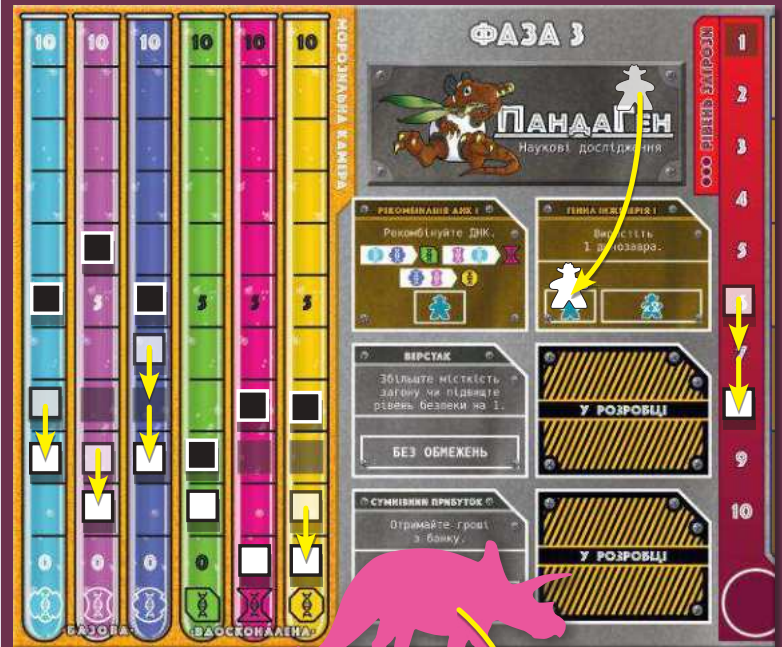
Якщо рівень загрози у вашому парку досягне 11, візьміть модифікатор «+10» і покладіть його у спеціальну комірку під шкалою загрози, після чого перемістіть маркер на початок шкали.

+10

+20

Ж. ВИРОСТИТИ ДИНОЗАВРІВ

Приклад Ж. У парку Віктора є зона для велоцирапторів. Місткість загону в цій зоні – 2, але поки що там перебуває лише 1 динозавр. Віктор призначає працівника на дію «Генна інженерія I», аби створити ще одного велоцираптора. Він витрачає 1 зразок блакитної ДНК, 2 зразки фіолетової, 1 зразок синьої й 1 зразок жовтої ДНК, як зазначено на плитці геному. Після цього Віктор додає 1 динозавра до загону в зоні для велоцирапторів і підвищує рівень популярності та рівень загрози на 2.



4. ФАЗА ПАРКУ

У цій фазі відвідувачі купують квитки та відвідують ваші парки. Вони стоять у чергах до різних атракціонів, закладів харчування, магазинів і зон із динозаврами, що дасть змогу гравцям здобути переможні очки (ПО). Звісно, якщо відвідувачів випадково не з'їдять...

Наплив відвідувачів

У послідовності ходів гравці тягнуть із мішечка таку кількість відвідувачів, яка відповідає рівню популярності їхнього парку. Ви можете витягнути гостей (жовті), які принесуть вам прибуток, або розбишак (рожеві), які тільки завдадуть прикроців та ще й не заплатять за вхід. Витягнувши необхідну кількість відвідувачів, розташуйте їх біля входу в парк і отримайте з банку по 1 \$ за кожного гостя (але не за розбишаку).

Див. Приклад I. Наплив відвідувачів

I. НАПЛИВ ВІДВІДУВАЧІВ

Приклад I. Марія тягне з мішечка 8 відвідувачів, адже рівень популярності її парку – 8. Вона витягає 6 гостей і 2 розбишак. Марія розташовує всіх 8 відвідувачів біля входу в парк і отримує з банку 6 \$ (по 1 \$ за кожного гостя).

РІВЕНЬ ПОПУЛЯРНІСТІ							
2	3	4	5	6	7	8	9
12	13	14	15	16	17	18	19

8 жовтих фігурок і 2 рожеві фігурки

Черги

Як керівник парку ви повинні стежити за тим, щоб кількість відвідувачів не перевищувала місткості парку. Розподіліть усіх відвідувачів між своїми спорудами та зонами з динозаврами (кількість місць для відвідувачів у кожній зоні з динозаврами дорівнює поточній кількості динозаврів у цьому загоні).

На жаль, спершу потрібно розташувати всіх розбишак, яких ви витягли – вони завжди лізуть без черги! Відвідувачі, яким не вистачило місць у спорудах і зонах із динозаврами, залишаються стояти в черзі біля входу.

Див. Приклад I. Черги

I. ЧЕРГИ

Приклад I. Віктор витягнув із мішечка 10 відвідувачів: 7 гостей і 3 розбишак. Спочатку він розташовує 3 розбишак на вільних місцях парку, а потім розташовує гостей на решті 6 вільних місцях. Для 1 гостя не вистачило місця, тож він залишився стояти в черзі біля входу.

Динозаври на волі!

Коли всі гравці витягнуть і розподілять відвідувачів, перевірте, чи не вирвалися динозаври із загонів і чи не з'їли вони ваших гостей. Усі гравці можуть виконувати цей крок одночасно.

Щоб з'ясувати, чи втекли динозаври, спершу визначте базовий рівень загрози, позначений маркером на шкалі загрози вашої лабораторії (пам'ятайте, що кожен трав'яїдний динозавр підвищує рівень загрози на 1, а кожен хижак – на 2).

Потім додайте до цього значення рівень загрози кубика ДНК, покладеного в комірку «Рівень загрози» в центрі досліджень. Це ваш рівень загрози в цьому раунді. Тепер перевірте ваш поточний рівень безпеки, позначений маркером на шкалі безпеки у вашій лабораторії (не забудьте додати всі тимчасові бонуси безпеки, які ви маєте).

рівень безпеки \geq рівень загрози:
Нічого не відбувається – динозаври під контролем.

рівень безпеки $<$ рівень загрози:
Динозаври вириваються на волю, щоб поласувати відвідувачами!

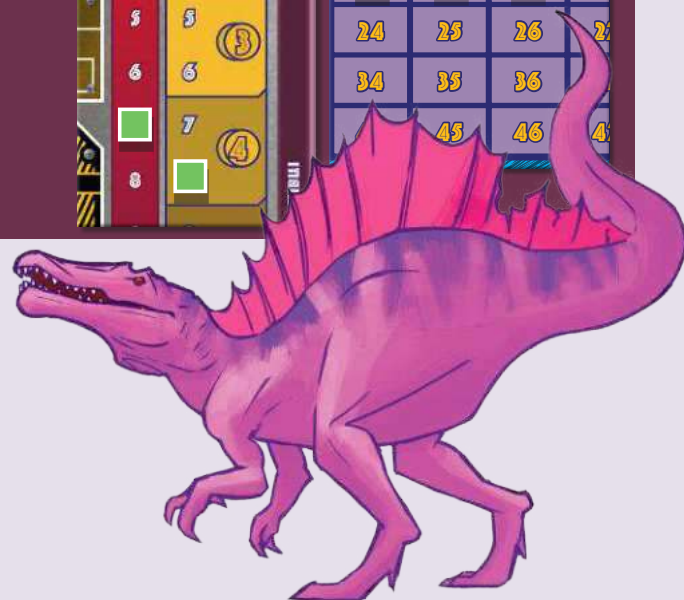
Число з'їдених відвідувачів дорівнює різниці між вашим рівнем безпеки та рівнем загрози.

Ви самі вибираєте, кого з відвідувачів з'їдять динозаври, але вони спершу з'їдають усіх гостей і лише потім – розбишак (бо їх важче наздогнати). Якщо динозаври повинні з'їсти більше відвідувачів, ніж є в парку, вони починають їсти відвідувачів у черзі. Покладіть усіх з'їдених відвідувачів назад у мішечок, а на шкалі переможних очок відніміть у себе 1 ПО за кожного з'їденого бідолахи. Ваші ПО можуть мати від'ємне значення.

Див. Приклад Й. Динозаври на волі

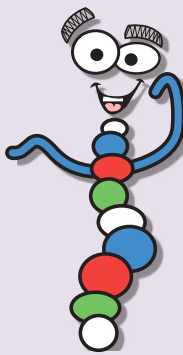
Й. ДИНОЗАВРИ НА ВОЛІ

Приклад Й. У парку Дарини живуть 3 трав'яїдні динозаври та 2 хижаки, тому базовий рівень загрози – 7. Значення кубика ДНК в комірці «Рівень загрози» – 3. Тому рівень загрози для Дарини в поточному раунді – 10. Рівень безпеки Дарининого парку – 8, що на 2 менше за рівень загрози. Отже, динозаври вириваються на волю та з'їдають 2 відвідувачів! Дарина вибирає 2 гостей у парку, повертає їх у мішечок і втрачає 2 ПО.



Отримайте ПО

У послідовності ходів гравці отримують по 1 ПО за кожного вцілілого гостя у своєму парку. Розбишаки всередині парку та відвідувачі, які стоять у черзі, не приносять ПО. **Кожен гість, який перебуває в закладі харчування**, приносить або 1 ПО, або 2 \$ на ваш вибір.



5. ФАЗА ПРИБИРАННЯ

У цій фазі гравці готуються до нового раунду. Для цього:

- 1) визначте послідовність ходів;
- 2) оновіть ринок;
- 3) відкрийте нові геноми;
- 4) поверніть усіх працівників і науковців;
- 5) поверніть усіх відвідувачів;
- 6) розіграйте карти несподіванок.

Визначте послідовність ходів

Послідовність ходів визначають за кількістю ПО. Гравець, у якого найменше ПО, стає першим; гравець із другою найменшою кількістю ПО – другим тощо. Якщо кілька гравців набрали однакову кількість ПО, то їхня позиція на треку послідовності ходів відносно один одного залишається такою ж, як і в попередньому раунді.

Див. Приклад К. Визначте послідовність ходів

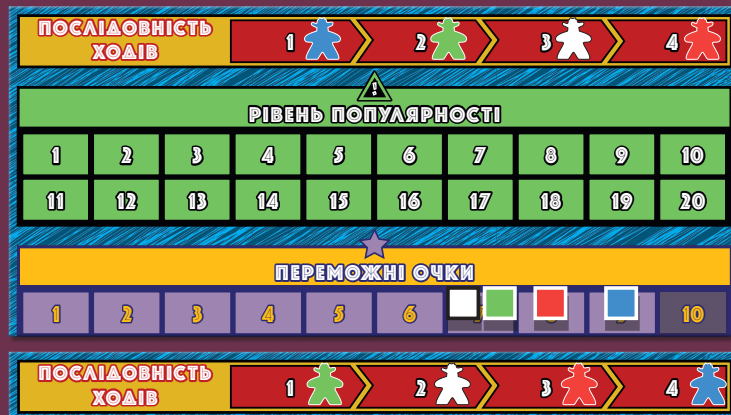
Оновіть ринок

Скиньте всі плитки та карти, що залишилися в першому ряду ринку («2 \$»), після чого посуньте вгору всі інші плитки й карти ринку так, аби вони заповнили найдешевші місця у своїх колонках. Потім заповніть усі порожні місця ринку плитками та картами з відповідних стопок. Якщо потрібна стопка вичерпалася, перемішайте стопку скидання та сформуєте з неї нову стопку.

(Примітка. Не розкладайте плитки споруд за зростанням вартості – це відбувається лише під час підготовки до гри.)

К. ВИЗНАЧТЕ ПОСЛІДОВНІСТЬ ХОДІВ

Приклад К. У Віктора та Дарини по 7 ПО, у Олега – 8, а у Марії – 9. Віктор і Дарина мають однакову найменшу кількість очок, тож першого гравця визначить послідовність ходів у попередньому раунді. Тоді Віктор ходив третім, а Дарина – другою. Відповідно, в новому раунді першим гравцем буде Дарина, другим – Віктор, третім – Олег, а четвертою – Марія.



Відкрийте нові геноми

Перевірте кожен стопку плиток геномів у центрі досліджень. Відкрийте та покладіть горілиць плитку з кожної стопки (якщо верхня плитка стопки вже відкрита, нічого не відбувається).

Поверніть усіх працівників і науковців

Гравці повертають усіх своїх працівників і науковців, що були в грі, на їхні стартові локації: працівників – у резерв працівників, науковців – у резерв досліджень.

Поверніть усіх відвідувачів

Поверніть усіх відвідувачів (гостей і розбишак), що перебувають у парку, назад у мішечок (зокрема відвідувачів, які залишилися в черзі).

Розіграйте карти несподіванок

Останній крок кожного раунду – перевірка карт несподіванок. Якщо серед них є карти з властивостями, які застосовують наприкінці кожного раунду, розіграйте їх.

ДОСЯГНЕННЯ ЦІЛЕЙ

У будь-який момент гри, виконуючи умови однієї з карт цілей, гравець кладе на неї один зі своїх жетонів корпорації, щоб позначити досягнення цієї цілі.

Якщо інші гравці виконують умови цієї цілі до кінця поточної фази, вони теж можуть покласти свої жетони корпорації на карту досягнутої цілі. Після завершення поточної фази гравці більше не зможуть класти свої жетони на цю ціль.

Див. Приклад Л. Досягнення цілей

За досягнення кожної цілі гравець отримує 6–8 ПО наприкінці гри. Крім того, карти цілей – це відлік до кінця гри.

КІНЕЦЬ ГРИ

Кінець гри настає, коли залишається одна карта цілі, умови якої не виконані. Завершіть поточний раунд, а потім переходьте до фінального підрахунку очок.

Кожен гравець отримує очки за свої споруди та зони з динозаврами. **За кожную споруду** гравець отримує стільки ПО, скільки зазначено на плитці цієї споруди. **За кожную зону** гравець отримує таку кількість ПО, що дорівнює кількості динозаврів у відповідному загоні, помноженій на вказане на загоні значення ПО. За кожную зону, в якій немає динозаврів, гравець втрачає 10 ПО!

Потім гравці отримують очки за досягнуті цілі (6–8 ПО).

Кожні 5 \$, що залишились у гравців, приносять 1 ПО. У разі нічиєї перемагає гравець із найбільшою кількістю грошей.

Л. ДОСЯГНЕННЯ ЦІЛЕЙ

Приклад Л. У фазі працівників Олег і Дарина вирощували динозаврів. Дарина виростила 2 динозаврів, а Олег – 1. Вони обоє виконали умову карти цілі «Майте 12 динозаврів у своєму парку», тому кожен із них кладе свій жетон корпорації на цю карту. Наприкінці гри вони отримають за це по 8 ПО.



Олег



Дарина

СОЛО-ГРА

У соло-гру грають за звичайними правилами з певними змінами.

Зміни в підготовці до гри

- Візьміть навмання лише 5 кубиків ДНК.
- Покладіть у мішечок лише 22 гостей і 3 розбишак.
- Замість звичайних карт цілей використовуйте карти цілей для соло-гри. Перетасуйте всі 16 карт і навмання візьміть 10. Із цих 10 виберіть 7 і покладіть їх горілиць. Інші 3 карти перетасуйте з 6 картами, що залишились у стопці, та покладіть колодою долілиць. Це колода штучного інтелекту (ШІ).
- Візьміть карту лічильника раундів і розташуйте працівника невикористаного кольору на поділці «1».
- За бажанням можете грати без карт несподіванок.

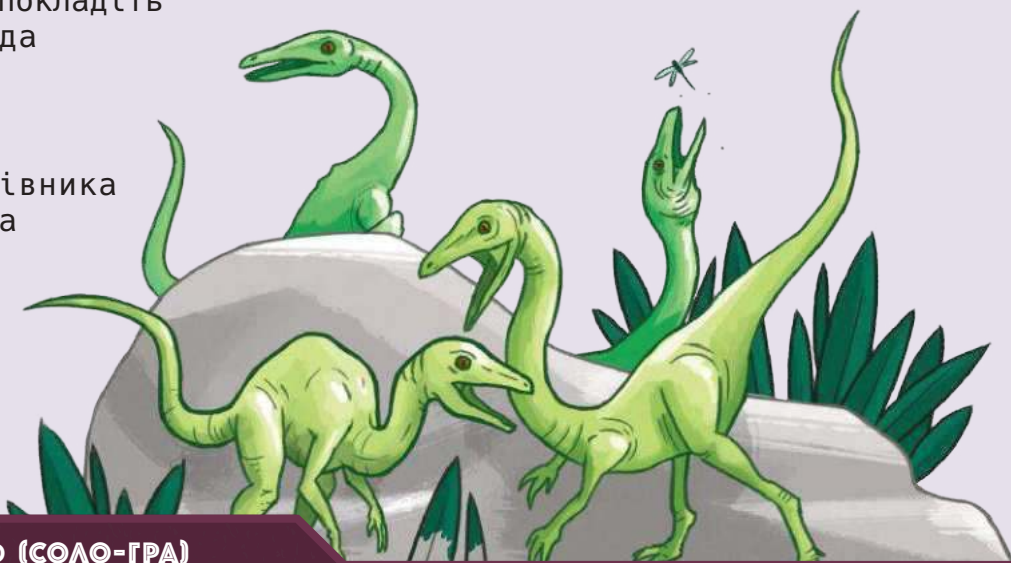
1. ФАЗА ДОСЛІДЖЕНЬ (СОЛО-ГРА)

Грайте за звичайними правилами, але після кидка кубиків ДНК відкривайте верхню карту колоди ШІ. Символи в нижній частині карти покажуть, які кубики ДНК слід прибрати з гри в цьому раунді та які плитку геномів, споруди, поліпшення лабораторії й карти фахівців потрібно скинути.

Див. Приклад М. Фаза досліджень (соло-гра)

2. ФАЗА РИНКУ (СОЛО-ГРА)

Грайте за звичайними правилами. У соло-грі на планшеті ринку дві клітинки завжди будуть порожніми (через розіграш карти ШІ в попередній фазі).



М. ФАЗА ДОСЛІДЖЕНЬ (СОЛО-ГРА)

Приклад М. Софія відкриває верхню карту колоди ШІ. Символи в нижній частині цієї карти показують, що потрібно прибрати 1-й і 3-й кубики ДНК (зліва направо), скинути 1 плитку геному (наприклад, зі стопки травоядних), плитку споруди з першого ряду ринку («2 \$») та плитку поліпшення лабораторії з четвертого ряду ринку («5 \$»). У цьому раунді Софія не зможе використати ці плитку й кубики.

3. ФАЗА ПРАЦІВНИКІВ (СОЛО-ГРА)

Грайте за звичайними правилами.

4. ФАЗА ПАРКУ (СОЛО-ГРА)

Грайте за звичайними правилами, але щоразу, коли динозавр з'їдає гостя, вилучайте цього відвідувача з гри замість того, щоб повертати в мішечок.

Див. Приклад Н. Фаза парку (соло-гра)

Н. ФАЗА ПАРКУ (СОЛО-ГРА)

Приклад Н. У цьому раунді до парку Софії приходять 5 відвідувачів: 4 гостей і 1 розбишака. Після розташування відвідувачів у парку вона перевіряє свій рівень загрози. Динозаври мають з'їсти 2 відвідувачів. Софія вибирає 2 гостей у своєму парку та вилучає їх із гри.



залежить від номера раунду, в якому ви її досягли. Що раніше, то краще!

Раунд	1	2	3	4	5	6	7
ПО за ціль	10 ПО	10 ПО	7 ПО	5 ПО	3 ПО	2 ПО	1 ПО

Див. Приклад О. Фаза прибирання (соло-гра)

Якщо ви не отримали ПО за ціль у цьому раунді, скиньте будь-яку з карт цілей, що залишилися; ви не отримуєте за це штрафу. Наприкінці фази просуньте працівника на карті лічильника раундів на одну поділку вперед і починайте наступний раунд.

О. ФАЗА ПРИБИРАННЯ (СОЛО-ГРА)

Приклад О. Софія завершує другий раунд. Вона може досягнути 2 цілей і вирішує отримати очки за обидві (по 10 ПО за кожну). Потім вона вилучає ці 2 карти цілей із гри.



5. ФАЗА ПРИБИРАННЯ

Грайте за звичайними правилами, але наприкінці цієї фази перевіряйте, чи виконали ви умови досягнення цілей. Ви можете (але не зобов'язані) негайно отримати ПО за досягнуті цілі та прибрати ці карти з гри. Кількість ПО, які ви отримуєте за досягнуту ціль,



Гра завершується після 7 раундів. Отримайте ПО за свої споруди, зони та гроші, що залишилися, за звичайними правилами. Крім того, якщо за час партії ви не скинули жодної карти цілі, отримайте додаткові 10 ПО.

Підказка. Щоб отримати додатковий бонус 10 ПО, ви повинні щораунду отримувати ПО за одну досягнуту ціль. Саме тому ви можете вирішити не отримувати ПО за кілька досягнутих цілей в одному раунді.

Теорія порядку

Грайте без карт несподіванок, аби гра була більш стратегічною.

Теорія хаосу

У фазі парку перекиньте кубик ДНК, що лежить у комірці «Рівень загрози». Результат нового кидка замінює попередній результат і додається до базового рівня загрози кожного гравця.

ТВОРЦІ ГРИ

Автори гри:

Джонатан Гілмор (@JonGilmour)
і Браян Льюїс (@brianlewisgames)

Розробка гри:

Нейтан Макнейр (@Pandasaurusgame)
і Молі Вордлоу

Ілюстрації:

Кванчай Морія (@kwanchaimoriya)

Дизайнер:

Пітер Вокен (@PeterWocken)

3D-моделювання:

Ентоні Вокен (@anthonywocken)

Правила:

Дастін Шварц (@dustinbschwartz)

Гру тестували:

Майкл Адісон, Деріл Ендрюс, Джон Бернс, Марк Колдвелл, Метью Шалу, Вінсент Чанґ, Кристофер Чонґ, Кьортіс Кларк, Спенсер Коул, Райан Костелло, Джеймі Гілмор, Ніколь Гой, Том Льюїс, Сень-Фун Лім, Майло Рамбальді, Джо Лопресто, Тревіс Маґрум, Девід Макґреґор, Марісса Місура, Іен Мосс, Еріх Оконовський, Ніколас Рауш, Джош Робінсон, Джим Шох, Райан Шун, Мітч Шредер, Ерл Тітсорт, Ентоні Вокер, Нік Вокер, Дерек Ватерштрадт, Закарі Вініґ, Пейдж Вест, Джеймс Вілкінсон

Особлива подяка:

Джонатан висловлює подяку Джеймі, Джейкобу, Анні, Кайлі та Джоні – це все заради вас. Мамі, Майку, Деніз, Дженні, дідусю й бабусі Сантора, а також решті членів своєї сім'ї – дякую за нескінченну віру та підтримку протягом усіх цих років. Клубу NW Ohio Designers Meetup за те, що надали місце для детального розбору моїх ігор, від якого вони стають тільки кращими. Браяну – за спільну роботу над цією чудовою грою. Молі й Нейтану – за підтримку. Дякую Кванчаю, Пітеру й Дастіну за те, що ця гра так приголомшливо виглядає!

Браян висловлює подяку Метью Шалу, Френ і Роджеру Льюїсам, Девіду Макґреґору, Нейтану Макнейру, Маріссі Місурі, Зеву Шлазінґеру, Молі Вордлов і Закарі Вініґу.

© 2018 Pandasaurus Games.
Усі права застережено.



www.PandasaurusGames.com

ПРАВИЛА, ЯКІ ЛЕГКО ЗАБУТИ

Фаза 1. Дослідження

- Пропустивши хід, перемістіть науковців, яких ви не призначили, у свій резерв працівників (ви можете використовувати їх у фазі працівників). Рівень науковця не має значення.
- Протягом одного раунду гравці можуть пропускати хід стільки разів, скільки науковців захочуть перемістити до резерву працівників.
- Пропустивши хід, ви продовжуєте брати участь у цій фазі. Ви можете виконати хід або пропустити хід кожним із 3 ваших науковців.
- Коли ви призначаєте науковця 2-го чи 3-го рівня на кубик ДНК із різнобарвним символом ДНК, то можете отримати зразки ДНК у будь-якій комбінації зазначених типів. Не обов'язково, щоб усі вони були одного типу.
- Щоб отримати бонус кубика ДНК «додатковий працівник» і «збільшення місткості загону», ви повинні призначити науковця 3-го рівня. Ці ефекти безкоштовні та постійні.

Фаза 2. Ринок

- Не забувайте отримувати 2 \$ щоразу, коли пропускаєте хід у цій фазі.
- Якщо першою дією в цій фазі ви пропустили хід, то все одно можете виконати другу дію. Також ви можете пропустити хід замість обох дій.

- Ви можете купити зразки ДНК, навіть якщо в потрібному ряду ринку не залишилося ні плиток, ні карт для скидання.
- Коли ви звільняєте фахівця, щоб отримати місце для нового, не забувайте, що водночас втрачаєте всі бонуси та працівників, яких надавав звільнений фахівець.

Фаза 3. Працівники

- Щоразу, коли ви вирощуєте динозавра, не забувайте підвищувати рівень загрози ТА рівень популярності вашого парку.
- Підвищення кожного рівня безпеки вище 10-го коштує 5 \$.

Фаза 4. Парк

- Не забувайте отримувати по 1 \$ за кожного гостя (не розбишаку), якого витягнете з мішечка. Ви отримуєте 1 \$ за гостя, навіть якщо вам не вдалося розташувати його в парку.
- За кожного динозавра в зоні можна розташувати лише 1 відвідувача. Тобто в зоні може перебувати стільки відвідувачів, скільки динозаврів є в ній.

Соло-гра

- У соло-грі всіх з'єданих гостей вилучайте з гри замість того, щоб повертати в мішечок.

ЛОКАЛІЗАЦІЯ УКРАЇНСЬКОЮ МОВОЮ

Видавництво «ROZUM» – настільні ігри та товари для розвитку. Група компаній «ФАКТОР»

Редактор: Марія Отрошенко

Перекладач: Вікторія Костовська

Коректор: Ірина Гнатюк

Дизайнер-верстальник: Катерина Шеремет

Видавничі процеси: Владислав Бондаренко,
Дмитро Худобін, Оксана Таран



www.rozum.com.ua

