

ЭНИКЕННЯ



Динозаври живі! Мільйони років вони таємно виживали у легендарному загубленому світі. Однак через інтенсивну вулканічну активність цьому може настати кінець.

Ви щойно прибули на місце у складі рятувальної команди. Евакуюйте на безпечні території якомога більше прадавніх створінь загубленого світу, щоб вони не вимерли, як їхні попередники!

МЕТА ГРИ

Мета гри – дослідити загублений світ та стати тим гравцем, хто врятує **найбільше динозаврів** від нового зникнення. Щоб це зробити, ви мусите евакуювати їх у різні **безпечні території**, враховуючи необхідний для них **харчовий баланс**. Але зважайте на те, що кожен порятунок має свої наслідки!

КОМПОНЕНТИ

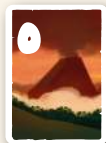
- 73 **картки загубленого світу** (в тому числі динозаври – 6 з яких **протоцератопси** – та **приманки**);
- 22 **картки безпечних територій**, на зворотному боці яких зображено **ефект метелика**;
- 3 **картки лічильника вимирань** з цифрами від 0 до 5;
- 7 **карток-пам'яток** для ознайомлення із символами;
- 1 **пуста картка**, яка дає змогу намалювати вашого улюбленого динозавра та додати його у гру. Також можете вигадати для нього нові здібності.



Загублений світ



Безпечна територія / ефект метелика



Лічильник вимирань

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

1. Відкладіть 6 карток **протоцератопсів**. Кожен гравець бере по одній з них та кладе перед собою, формуючи "**свою зону**". Якщо після цього ще залишаються протоцератопси, сформуйте з них **скид** та розмістіть в центрі столу.
2. Перетасуйте **колоду загубленого світу** без протоцератопсів та роздайте кожному гравцю по 3 картки. Залишок колоди загубленого світу має бути розташовано як колоду добору поруч зі скинутими картками протоцератопсів (якщо такі є) у межах досяжності всіх гравців.
3. Потім візьміть картки **безпечних територій**. Перетасуйте їх та розташуйте посеред столу **символами раціонів** (типами динозаврів), потрібними для закриття території, догори. Перші 2 картки розташуйте поруч з колодою, щоб на виду були 3 картки територій.
4. Складіть **картки лічильника вимирань** у стос від більшого значення до меншого (щоб картка зі значенням 0 була зверху, а 5 знизу) та розташуйте так, щоб усі гравці могли його бачити.



ПЕРЕБІГ ГРИ

Першим ходитиме найстарший гравець, далі хід переходить за годинниковою стрілкою.

Кожен хід складається з 2 фаз:

ФАЗА 1 (обов'язкова). Виконайте 1 з цих 3 дій:

- **розташуйте** 1 з карток загубленого світу у своїй зоні і виконайте її дію та/або застосуйте її властивість (**дивіться розділи “Дії годування динозаврів”, “Приманки” та “Властивості динозаврів”**);
- **скиньте** у скид будь-яку кількість карток з руки та доберіть таку ж кількість з колоди добору;
- **доберіть** потрібну кількість карток з колоди добору, щоб мати 3 картки на руці.

Якщо колода добору загубленого світу закінчується, перемішайте та переверніть скид, залишивши останню картку в ньому.

ФАЗА 2 (додаткова). **Візьміть** зі своєї зони динозаврів, які заселять безпечну територію, та врятуйте їх: відкладіть їх за межами своєї зони (**дивіться розділ “Порятунок динозаврів”**). Ви можете заселити тільки одну територію за хід (навіть якщо у вас є можливість закрити більше територій іншими динозаврами).


🌿 А ВИ ЗНАЛИ...?


“Загублений світ” — це роман 1912 року, написаний сером Артуром Конаном Дойлем (автором творів про Шерлока Голмса). У романі описано пригоди експедиції до місця, в якому вижили доісторичні тварини.


ДІЇ ГОДУВАННЯ ДИНОЗАВРІВ


(Обов'язкові)


Щоразу, коли динозавр переходить з руки у вашу ігрову зону, ви **мусите** виконати дію, яка залежить від його раціону:

 **М'ясоїдний** — ці види харчуються м'ясом, гравець **мусить "з'їсти" будь-якого динозавра з чужої зони**, відправивши його у скид.

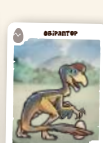
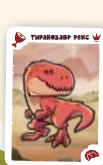
 **Травоїдний** — харчуючись рослинами, ці види відкривають шлях для досліджень місцевості, тож гравець **мусить дібрати першу картку з колоди добору загубленого світу на руку**.

 **Стервоїдний** — ці види харчуються залишками, тож гравець **мусить дібрати першу картку зі скиду на руку**.

 **Рибоїдний** — ці види також харчуються м'ясом, але тільки тим, яке виловили самі: гравець **мусить наосліп вкрасти картку з руки суперника** і додати до своєї руки.

 **Викрадач яєць** — ці види не гребують нічим: вони харчуються м'ясом, рослинами та навіть яйцями інших видів. Гравець **мусить вкрасти динозавра з чужої зони у свою руку**. Ця картка також виконувати роль картки-джокера: можна використати її, щоб заселити безпечну територію, якщо у вас немає динозавра потрібного типу (але не більш ніж один викрадач яєць на територію!).

Ви не можете розіграти картку динозавра, якщо не можете виконати її дію годування належним чином, хіба що інша властивість дозволяє вам це зробити.



↑ ↑ ↑ ↑ ↑
М'ясоїдний Травоїдний Стервоїдний Рибоїдний Викрадач яєць

ПРИМАНКИ

Динозаври загубленого світу живуть серед інших тварин, які часто стають їхньою їжею. Ви можете використати цих тварин як приманки, щоб заманити динозаврів на свою територію.

Розіграйте картку приманки у свою зону та **виконайте дію годування трав'яного динозавра** (доберіть картку з колоди добору). Потім вам необхідно перемістити динозавра (того типу, що вказаний на приманці) з чужої зони у вашу. Наприкінці ходу скиньте картку приманки у скид.

Приманки діють лише протягом одного ходу: якщо властивість (наприклад, "**Розумниця**") не дає вам перемістити динозавра з чужої зони, приманку все рівно скидають.

Викрадачів яєць можна заманити будь-якою приманкою. Не можна розіграти картку приманки, якщо в інших зонах немає динозаврів, яких можна нею приманити.



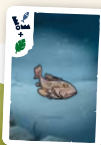
Приманка для
м'ясоїдів



Приманка для
рибоїдів



Приманка для
стервоїдів



✦ А ВИ ЗНАЛИ...?

Слово "динозавр" означає "страшна ящірка" і походить від грецьких слів "дейнос" (страшний) і "заврос" (ящірка).

ПОРЯТУНОК ДИНОЗАВРІВ

Щоб **врятувати динозаврів** від зникнення, ви мусите евакуювати їх у **безпечні території** за межами загубленого світу, в якому вони матимуть раціон (харчовий баланс), необхідний для виживання.

Якщо у вашій ігровій зоні є **комбінація динозаврів**, яка відповідає одній з зображених на **3 картках безпечної території** на столі, ви можете врятувати їх. Візьміть зі своєї зони динозаврів з **символами, що зазначені на території**, та відкладіть їх долілиць. Потім заберіть собі щойно заселену картку безпечної території.

Однак стережіться! **Кожен порятунок ризикований**. Перегорніть заселену картку безпечної території та застосуйте зображений на її звороті **ефект метелика** (*дивіться розділ "Ефект метелика"*).

Застосувавши цей ефект, розташуйте картку безпечної території поруч з урятованими динозаврами за межами вашої ігрової зони. Залиште символи раціонів картки безпечної території видимими. Так інші гравці можуть побачити, скільки динозаврів ви врятували.

Потім, якщо це можливо, відкрийте нову картку безпечної території, щоб посеред столу знову було видно 3 картки.



ЕФЕКТ МЕТЕЛИКА

Розкритий ефект метелика може впливати на всіх, або на одного гравця, ускладнюючи порятунок чи навіть прискорюючи вимирання.



Землетрус – кожен гравець передає усі картки зі своєї руки гравцю праворуч.



Голод – усі мусять погодувати м'ясоїдів у своїй ігровій зоні, скинувши за кожного такого іншу картку зі своєї ігрової зони (можна скидати інших м'ясоїдів). Прості навички (наприклад, титани або броньовані) працюють без змін. Картки динозаврів, яких з'їли, кладуть у скид.



Епідемія – скиньте першу картку з колоди добору. Усі, хто можуть, мусять прибрати динозавра того ж типу зі своєї ігрової зони, що і скинута епідемією картка. Якщо це була приманка, скиньте динозавра з указаним на ній типом. Якщо було скинуто картку-джокер (викрадач яець), ви мусите прибрати динозавра будь-якого типу. Викрадача яець можна скидувати під час епідемії будь-якого типу.

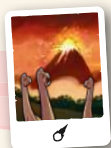


Тиснява – всі мусять передати динозавра зі своєї руки в ігрову зону гравця праворуч.



Зникнення! – гравець, що застосовує цей ефект метелика, втрачає усі картки зі своєї руки та усіх динозаврів у своїй ігровій зоні. Врятовані динозаври та їхні відповідні картки безпечних територій зберігаються. Значення на лічильнику вимирання збільшується: перегорніть наступну картку (**дивіться розділ "Кінець гри"**).

Значення на лічильнику вимирання збільшується, коли зв'яється ефект метелика "Зникнення!".



ВЛАСТИВОСТІ ДИНОЗАВРІВ

У деяких динозаврів є різні властивості, які дозволяють їм вижити в загубленому світі та дають більше шансів потрапити до безпечних територій.

ПРОСТІ ВЛАСТИВОСТІ



Титани – це найбільші динозаври, знищити їх можуть **тільки інші титани**.



Броньовані – ці динозаври, чий тіла вкриті плитами, шипами або рогами, дуже територіальні та **захищатимуть** інших динозаврів у своїй зоні навіть ціною власного життя. Граючи ними, розташуйте їх **попереду своєї ігрової зони**, щоб вони захищали решту динозаврів від знищення м'ясоїдами. Якщо таке станеться, саме броньованого динозавра буде знищено.



Стадні – це дуже соціальні динозаври, які навіть можуть ділитися своєю їжею та місцем проживання з іншими трав'яїдними. Коли ви кладете стадного динозавра у свою ігрову зону, після виконання дії годування (добирання картки з колоди добору) ви можете розташувати **ще одного трав'яїдного динозавра** у своїй ігровій зоні. Він не використовуватиме свої властивості та не потребуватиме дії годування. Карткою другого динозавра може бути картка з колоди, яку ви щойно добрали, або з вашої руки, але в будь-якому разі, він має бути трав'яїдним.

ОСОБЛИВІ ВЛАСТИВОСТІ



Прудконога ящірка – це найшвидші динозаври. Після викладення їх у вашу зону з руки ви можете не виконувати дію годування (якщо цього забажаєте), а **натомість можете добрати картки з колоди добору**, щоб знову мати 3 картки на руці.



Розумниця – ці динозаври настільки розумні, що можуть допомогти іншим динозаврам **врятуватися від атак інших гравців**. Як тільки хтось збирається напасти на вас, якщо у вас **на руці** є розумниця, покажіть її, щоб уникнути цього нападу, й скиньте після цього її у **скид**. Якщо через розумницю динозавр не зміг виконати свою дію годування, він все ще залишається в ігровій зоні гравця, що зіграв його. Розумниця не може захистити вас від ефекту метелика.

КІНЕЦЬ ГРИ

Після кожного розкриття ефекту метелика “Зникнення!”, лічильник вимирань необхідно збільшити. Почніть із значення “0” і закінчіть гру, якщо лічильник дійшов до такого значення:

- “5”, якщо грають **4–6 гравців**;
- “4”, якщо грають **3 гравці**;
- “3”, якщо грають **2 гравці**.

Після цього кожен гравець рахує кількість динозаврів, яких він або вона евакуювали до безпечних територій. Той, хто врятував найбільше динозаврів, стає найкращим з команди порятунку та перемагає.

У разі **нічії** перемагає гравець з найбільшим розмаїттям територій (позначені символом у лівому верхньому кутку картки). Якщо нічия зберігається, перемагає гравець з найменшою кількістю зникнень. Якщо нічия все ще зберігається, розділіть перемогу.



ІНШІ ВАРІАНТИ ГРИ

ГРА ДЛЯ ПОЧАТКІВЦІВ

Щоб грати з наймолодшими або потроху звикати до механік гри, дотримуйтеся цих порад:

- не додавайте приманки в гру;
- грайте тільки з простими навичками динозаврів, або взагалі без них — тільки з діями годування;
- не застосовуйте ефекти метелика. Просто збільшуйте показник лічильника, коли бачите “Зникнення!”.

ВИПАДКОВИЙ СТАРТ

Під час етапу приготування залиште протоцератопсів у колоді загубленого світу та роздайте кожному по 4 картки. Кожен гравець розташовує динозавра на своїй території (але не титана), а далі гра триває за звичайними правилами.

Якщо хтось не може розташувати початкового динозавра, він або вона скидає всі картки зі своєї руки у скид та добирає 4 нові картки.

Дякуємо всім дослідникам, які допомогли нам у цій пригоді. Тим, які були з нами від початку, і тим, з ким ми познайомилися на шляху. Без вас ми б не вижили.



Оригінальна ідея й ілюстрації: Давід Хехота
Дизайн і макет: Йолі Пріето
Переклад англійською: Крістіна Памплона



УКРАЇНЬКА ЛОКАЛІЗАЦІЯ
Головний редактор: Володимир Янчарін
Перекладачка: Юлія Ціпура
Верстальник: Владислав Дімаков
Коректори: Тетяна Рижикова, Андрій Наконечний

Ексклюзивний дистриб'ютор на території України:
ТОВ «ГЕЙМС СЕВЕН ДЕЙС» www.games7days.com
м. Дніпро, вул. Сонячна Набережна, 22, 57.

© 2024 GNOMOSAURUS. Всі права захищено. Відтворення без прямої згоди автора суворо заборонено. Розроблено в Мадриді. Вироблено в Україні.

ТРАВ'ОЇДНІ

**ПРОТОЦЕРАТОПС**

Пізньокрейдовий
(85–70 млн р. тому)

Довжина: **1,4 м**
Висота: **40 см**
Вага: **60 кг**

ІГУАНОДОН

Ранньокрейдовий
(126,6–125 млн р. тому)

Довжина: **8–12 м**
Висота: **3 м**
Вага: **4,6 т**

ТИРАНОЗАВР РЕКС

Пізньокрейдовий
(68–65,5 млн р. тому)

Довжина: **13 м**
Висота: **4 м**
Вага: **7-9 т**

ДЕЙНОНІХ

Ранньокрейдовий
(115–108 млн р. тому)

Довжина: **3,4 м**
Висота: **1,30–1,80 м**
Вага: **89 кг**

СПІНОЗАВР

Ранньокрейдовий
(113–93,1 млн р. тому)

Довжина: **15 м**
Висота: **2,3 м**
Вага: **5-7 т**

ДИЛОФОЗАВР

Ранньоюрський
(193 млн р. тому)

Довжина: **6 м**
Висота: **1,7 м**
Вага: **400-500 кг**

ТРООДОН

Пізньокрейдовий
(75 млн р. тому)

Довжина: **2 м**
Висота: **1 м**
Вага: **27-45 кг**

БРАХІОЗАВР

Юрський
(152–148 млн р. тому)

Довжина: **25-27 м**
Висота: **16 м**
Вага: **50 т**

ТРИЦЕРАТОПС

Пізньокрейдовий
(69–66 млн р. тому)

Довжина: **9 м**
Висота: **3 м**
Вага: **10 т**

ГІГАНТОЗАВР

Пізньокрейдовий
(102–95 млн р. тому)

Довжина: **13,7 м**
Висота: **4 м**
Вага: **7 т**

ЦЕРАТОЗАВР

Пізньоюрський
(153–148 млн р. тому)

Довжина: **7 м**
Висота: **2,50 м**
Вага: **520 кг**

БАРІОНІКС

Ранньокрейдовий
(130–125 млн р. тому)

Довжина: **8,7-10 м**
Висота: **2,5 м**
Вага: **1,7-2,7 т**

ВЕЛОЦИРАПТОР

Пізньокрейдовий
(80–71 млн р. тому)

Довжина: **2 м**
Висота: **1 м**
Вага: **15 кг**

СТРУТІОМІМ

Пізньокрейдовий
(76–70 млн р. тому)

Довжина: **4 м**
Висота: **2 м**
Вага: **150 кг**

УРАНОЗАВР

Крейдовий
(112–94,3 млн р. тому)

Довжина: **7,9 м**
Висота: **3 м**
Вага: **3,8 т**

ПАРАЗАУРОЛОФ

Пізньокрейдовий
(76,5–73 млн р. тому)

Довжина: **9-10 м**
Висота: **4 м**
Вага: **2,7 т**

КАРНОТАВР

Пізньокрейдовий
(72–69,9 млн р. тому)

Довжина: **8-9 м**
Висота: **3 м**
Вага: **2 т**

ГЕРРЕРАЗАВР

Пізнотріасовий
(231,6 млн р. тому)

Довжина: **3-6 м**
Висота: **1,8 м**
Вага: **80-100 кг**

ІХТІОВЕНАТОР

Ранньокрейдовий
(115 млн р. тому)

Довжина: **9 м**
Висота: **2,6 м**
Вага: **2 т**

ЦЕЛОФІЗИС

Тріасовий—Ранньоюрський
(215–189 млн р. тому)

Довжина: **3 м**
Висота: **1,4 м**
Вага: **15-30 кг**

ОВІРАПТОР

Пізньокрейдовий
(85–70 млн р. тому)

Довжина: **2,3 м**
Висота: **1 м**
Вага: **49 кг**

АНКІЛОЗАВР

Пізньокрейдовий
(68,5–65,5 млн р. тому)

Довжина: **10 м**
Висота: **2 м**
Вага: **8 т**

СТЕГОЗАВР

Пізньоюрський
(155–150 млн р. тому)

Довжина: **9 м**
Висота: **3,7 м**
Вага: **8 т**

М'ЯСОЇДНІ



РИБОЇДНІ



СТЕРВОЇДНІ



ВИКРАДАЧІ ЯЄЦЬ

