

# Dino Party



**ПРАВИЛА**



# Dino Party

Давайте вернемся на несколько миллионов лет назад, в первобытный мир, когда на Земле был всего один континент, окруженный Мировым океаном. Огромный горный хребет защищал сушу от затопления, но не мог всецело противостоять природным бедствиям и катастрофам, которые приносили хаос и разрушения. Единственными живыми существами, населявшими этот мир, были Завры. Однако и они оказались под угрозой вымирания. Удастся ли вам помочь им выжить в этом суровом мире?



# ЦЕЛЬ ИГРЫ

**ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА:** игра продлится 4 раунда, которые называются «Эпохами». Игроки будут бросать Завров на континент, стараясь попасть ими в наиболее благоприятные зоны, чтобы увеличить поголовье своих подопечных.

**ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ:** два одинаковых Завра в одной зоне позволят получить дополнительного Завра. Некоторые зоны приспособлены для размножения лучше, чем другие.

**КОНЕЦ ИГРЫ:** игрок с наибольшим количеством Завров на руках в конце четвертой Эпохи объявляется победителем.

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

**ИГРОВЫЕ ПОЛЯ:** положите в центре стола три маленьких игровых поля стороной с Равнинами вверх (как на картинке). Эта зона называется **Великой Долиной**. Три больших поля выложите вокруг Великой Долины. Эти игровые поля должны быть выложены таким образом, чтобы зоны Океана не были видны. Все эти поля вместе называются **Континентом**. Оградите Континент непроходимыми горами.

**ЗАВРЫ:** каждый игрок выбирает себе вид Завров и берет на руки пять соответствующих фигурок. Оставшиеся отправляются в Резерв.

**КАРТЫ:** положите колоду карт рядом с игровым полем. Карты будут использоваться, начиная со второй Эпохи.





# ПОРЯДОК ИГРЫ ВО ВРЕМЯ ЭПОХИ

## 1. БРОСАЕМ ЗАВРОВ

Игроки по очереди или одновременно (как договорятся) бросают всех своих Завров по одному на игровое поле. Руки при броске не должны пересекать границу, обозначенную горами. Когда все Завры брошены, определяется их местоположение. Завр, который находится сразу в двух зонах, может быть передвинут в любую из них по выбору его хозяина. Две соседние зоны (с общей границей) одного типа считаются одной зоной (да, Великая Долина считается одной зоной с соседними Равнинами).

## 2. ПЕРВЫЙ ЭТАП ВОЗВРАЩЕНИЯ ЗАВРОВ

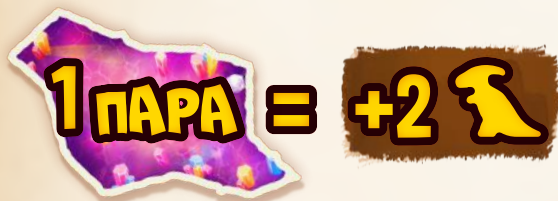
Каждая пара Завров одного вида в одной и той же зоне возвращается владельцу.



Завры, которые упали в **Океан** или **Космос**, отправляются в **Резерв**.



За каждую пару Завров одного вида на **Равнине** или в **Джунглях** владелец вида получает из **Резерва** дополнительного Завра.



В **Волшебных Пещерах** проходят самые крутые вечеринки! За каждую пару Завров одного вида в **Волшебных пещерах** владелец вида получает из резерва два дополнительных Завра.



В **Болотах** кругом мрак и ужас: дополнительные Завры здесь не выдаются.

## 3. ВТОРОЙ ЭТАП ВОЗВРАЩЕНИЯ ЗАВРОВ

Все оставшиеся Завры возвращаются владельцам.



В **Джунглях** Завру легко потеряться. Если Завр остается один в **Джунглях** (с ним в зоне нет ни одного другого, даже чужого, Завра), он потерялся и остается на поле. Возможно, в следующей Эпохе кто-то придет к нему на помощь. Осторожно: в конце игры одинокие Завры в **Джунглях** считаются потерянными.

## 4. КОНЕЦ ЭПОХИ



# 1 БРОСАЕМ ЗАВРОВ

ОКЕАН КОСМОС = РЕЗЕРВ

# 2 ВОЗВРАЩАЕМ ПАРЫ ЗАВРОВ

РАВНИНЫ ДЖУНГЛИ = +1 

БОЛОТА = +0 

ВОЛШЕБНЫЕ ПЕЩЕРЫ = +2 

# 3 ВОЗВРАЩАЕМ ОДИНОКИХ ЗАВРОВ, НО НЕ ИЗ ДЖУНГЛЕЙ!

# 4 КОНЕЦ ЭПОХИ



## ТЕКТОНИЧЕСКИЕ СДВИГИ:

Настало время перемен. Игрок с наименьшим количеством Завров на руках отвечает за **загрязнение воздуха**, **поднятие уровня воды** в океане и **природные катастрофы**. В случае, если у двух или более игроков одинаково малое количество Завров, они разделяют между собой эти обязанности.

### 1. ЗАГРЯЗНЕНИЕ ВОЗДУХА

Игрок вытягивает из колоды две карты, которые определяют особенности бросков в следующие Эпохи.



**НА  
НОСОЧКАХ**



**БЕЗ УКАЗА-  
ТЕЛЬНОГО  
ПАЛЬЦА**



**ГОЛОВА  
НАКЛОНЕНА**



**С РАСКРЫТОЙ  
ЛАДОНИ**



**ЛОКТИ  
ПРИЖАТЫ К  
БОКАМ**



**ОДИН  
ГЛАЗ  
ЗАКРЫТ**



**НА  
ОДНОЙ  
НОГЕ**



**ЛЕВОЙ  
РУКОЙ**



**НОС  
ЗАЖАТ**

Он выбирает одну из карт и показывает ее всем участникам: это новое правило распространяется на всех игроков и действует до последней Эпохи включительно.

Вторую карту он отдает одному из игроков (по своему выбору). Получивший дополнительное условие для совершения броска участник должен соблюдать его весь следующий раунд.

### 2. ПОДНЯТИЕ УРОВНЯ МОРЯ

Игрок выбирает большой элемент поля (один из тех, что разложены вокруг Великой Долины), и переворачивает его стороной с **Океанами** вверх. Все Завры, застрявшие в **Джунглях** на этой части поля, отправляются в **Резерв**.



**СТОРОНА 1**



**СТОРОНА 2**

### 3. ПРИРОДНАЯ КАТАСТРОФА

Игрок переворачивает один из малых элементов поля (Великой Долины) на противоположную сторону, изображающую природную катастрофу. Все эти зоны обладают одним и тем же правилом: все Завры остаются на них до конца игры, если их не вытолкнут оттуда другие Завры.



**+2**

**ОБНОВЛЕНИЕ**

Каждый игрок берет на руки по два Завра из Резерва (если они там есть). И начинается новая Эпоха.

## КОНЕЦ ИГРЫ

В конце четвертой Эпохи все Завры в Джунглях или зонах природных катастроф считаются навсегда потерянными. Игроки получают по одному победному очку за каждого Завра на руках. Победителей может быть несколько.