

Игровое поле

Игроки перемещаются по грунтовой дороге на машинах в поисках динозавров, которые бродят по Динопарку каждый своей тропой. Поле разделено на клетки для определения дистанции от фотографа до динозавра, чтобы определить, можно ли сделать фотографию и какого динозавра.



Стартовые ячейки
для всех динозавров



Дорожки, по которым
перемещаются динозавры

Следы указывают
направление движения
динозавров



Направление
движения

Стартовые ячейки
для игроков

Дорожка для игроков

Подготовка к игре

1. Выберите, на какой стороне поля будете играть, и выложите его перед игроками.

2. Разделите карты фотографий динозавров на 5 колод по видам динозавров. Перемешайте каждую колоду и выложите рядом с полем рубашкой вверх.

3. Перемешайте колоду заданий редакции. Отсчитайте из неё 12 карт при игре вдвоём, 14 карт, если игроков трое, и 16 карт, если игроков четверо.

Обратите внимание, что в колоде есть 8 карт со звёздочкой (★), они более сложные. В первый раз можно убрать их из колоды и играть без них.

Выложите колоду рубашкой вверх перед игроками. Остальные карты заданий редакции уберите в коробку, они вам не понадобятся в этой партии.

От числа карт заданий редакции зависит продолжительность игры. Если вы хотите, чтобы партия шла дольше или была короче — вы можете взять больше или меньше карт заданий редакции на эту партию.

Откройте и выложите из колоды 4 карты.

4. Поставьте фишки динозавров на стартовые позиции — следы с более тёмным цветом и утолщённым белым контуром.

5. Каждый игрок выбирает себе фишку-машинку и ставит её на одну из начальных ячеек, отмеченных более тёмным цветом и утолщённым белым контуром. Направление движения машинок игроков выбирают сами игроки в начале игры и на развилках. Во всех остальных случаях менять направление фишек нельзя!



6. Положите все кубики перед игроками.

7. Каждый игрок, начиная с самого младшего, выбирает себе одну карту со способностью.

В первой партии мы предлагаем играть без способностей. Также, если хотите, можете раздавать их случайным образом.

Все невыбранные карты способностей уберите в коробку, они вам не понадобятся в этой партии.

Ход игры

Игрок с наименьшим числом способностей (обозначено в правом нижнем углу карты) начинает игру. Если вы играете без способностей, первым игроком будет тот, кто последним видел динозавра. Если таких не найдётся, игру начинает самый младший.

По машинам!

Пора промчаться по Динопарку в поисках самых редких видов и сделать лучшие снимки.

Игроки совершают ходы по очереди по часовой стрелке. Активный игрок передвигает свою машинку, затем двигается один из динозавров, после чего можно попробовать сделать фото и выполнить задание редакции.

Порядок хода игрока:

1. Бросок кубиков (если необходимо)
2. Выбор кубика и движение машинки игрока
3. Движение динозавра
4. Фотография (если в «зоне видимости» есть динозавр)
5. Выполнение заданий (если есть нужные фотографии)

1. Бросок кубиков

В начале игры первый игрок бросает все кубики и выкладывает их рядом с полем, не меняя выпавших значений. Остальные участники пропускают этот этап хода до тех пор, пока все кубики не будут разобраны. Когда последний кубик будет разыгран, следующий игрок снова должен бросить все 5 кубиков.

2. Выбор кубика и движение фишки игрока

Из доступных кубиков игрок выбирает один и двигает свою машинку на его значение.

Машинки игроков двигаются по чёрным ячейкам (прямоугольным следам от шин) на грунтовой дороге тёмно-коричневого цвета! На одной клетке могут находиться несколько машинок.

Фишка может двигаться только вперёд!

Когда фишка доходит до развилки — можно выбрать, по какой дороге двигаться далее.



3. Движение динозавра

После передвижения машинки игрок снова **бросает свой кубик и двигает динозавра цвета кубика на выпавшее значение.**

Динозавр двигается строго по направлению следов на своей дорожке!

4. Фотография

Завершив все движения, игрок может сделать снимок одного из динозавров. Если динозавр находится в одном квадрате поля с машинкой игрока, получится **ближнее фото**. А если в одном из восьми соседних, получится **дальнее фото**.

Карты фотографий состоят из двух снимков — ближнего и дальнего. Ближнее фото чуть больше дальнего. На каждом снимке обозначены символы частей динозавров, которые сфотографированы.

За один ход можно сделать только один снимок одного динозавра, даже если их несколько в одном и том же квадрате поля.

Возьмите карту из колоды динозавра, которого решили сфотографировать. Положите её перед собой той стороной вверх, которая соответствует сделанной фотографии (ближний или дальний вид).



Пример: игрок на серой машинке может сделать ближнее фото тираннозавра, или дальнее фото стегозавра, или дальнее фото птеранодона.



Среди фотографий есть карты яиц динозавров. Они приносят победные очки самостоятельно — 2 ПО при ближнем снимке и 1 ПО при дальнем.



На ближней фотографии всегда видно две части динозавра, а на дальней только одна.

5. Выполнение заданий

После фотографирования можно попробовать выполнить задание редакции. На картах заданий изображены части динозавров, снимки которых нужно собрать. В правом верхнем углу обозначены победные очки за выполнение задания.



Фотографии с яйцами динозавров не могут быть использованы в задании!

Если игрок собрал набор фотографий для какого-либо открытого задания, он забирает карту задания себе. Все карты фотографий, использованные в задании, игрок кладёт в сброс.



Пример: игрок выполнил задание, карты фотографий кладёт в сброс, карту задания забирает себе.

За один ход можно выполнить только одно задание.

Если игрок выполнил задание, то открытые карты заданий редакции нужно дополнить до четырёх. После выполнения всех фаз ход переходит к игроку слева.

Способности игроков

Если вы играете с картами способностей, обратите внимание, что они меняют правила для конкретного игрока.

Всегда в приоритете будет правило, указанное на карте способностей, а не основное правило игры.

Кроме того, способности определяют игрока, который будет ходить первым. Игрок может не пользоваться своей способностью, если не хочет.



Знание повадок

Ходите любым динозавром или ходите динозавром на 1 шаг больше или меньше на свой выбор. После броска кубика на движение динозавра игрок может выбрать, ходить любым динозавром на выпавшее число или ходить динозавром соответствующего цвета и при этом двигать его на 1 ячейку больше или меньше.

Широкоугольный объектив

Сделайте снимки сразу двух динозавров в одном квадрате. Надо, чтобы два динозавра находилось именно в одном и том же квадрате для съёмки. Если в одном квадрате окажется 3 и более динозавров — вы всё равно можете снять только двух. Это может быть как ближний, так и дальний снимок.

Мастер обработки

Если отправляете для задания 3 и более фотографий — можете сохранить одну из них у себя. Это свойство работает только для больших заданий, в которых требуется 3 и более фото. В этом случае вы отправляете на одно фото меньше (но у вас оно обязательно должно быть) и сохраняете его для других заданий редакции. Если вы выполняете задание одним или двумя фото — свойство преимущества не даёт.

Хороший зум

Сделайте ближнее фото в соседнем смежном квадрате, если этот динозавр ещё не ходил. Если в одном из смежных с вашей машинкой квадратах есть динозавр, который ещё не ходил в текущем раунде (его кубик ещё не использовал ни один игрок), можете сделать его ближнее фото.



Быстрая фокусировка

Вы можете сначала сделать фото, а потом совершить движение. По вашему желанию вы можете сначала сделать фото, а затем подвинуть свою фишку и походить динозавром. За один ход вы можете сделать только одно фото.

Манёвренность

Можете развернуть машину перед ходом. По сути игрок с этим свойством может не беспокоиться о направлении движения и ходить в любом направлении. Но менять направление движения в середине хода по-прежнему нельзя.

Репортажная съёмка

При фотографировании возьмите 2 карточки и выберите одну из них как снимок. Вторую положите наверх колоды. Вы можете выбирать более выгодные фотографии и знаете, какая осталась наверху колоды и будет снята следующим игроком.

Скорость

Можете двигать свою машинку на 1 ячейку дальше. То есть если вы, например, выбрали кубик с «1» — ходите на 1 или 2, если кубик с «3» — ходите на 3 или 4, если кубик с «6» — ходите на 6 или 7.

Отмuka

Сделайте дальний снимок на 1 квадрат дальше в любом направлении.



Пример: игрок может сделать дальнее фото оранжевого, или синего, или жёлтого, или фиолетового динозавров.

Окончание игры и победа

Игра завершается, когда одна из колод фотографий динозавров или колода заданий опустеет (открытые карты заданий игроки могут ещё успеть выполнить) и будут доиграны все доступные кубики.

Игроки суммируют победные очки за выполненные задания и за фотографии яиц динозавров. За каждые три символа на неотправленных фотографиях игрок получает 1 победное очко.

Игрок, набравший больше победных очков, побеждает. При равенстве побеждает игрок, у которого больше неотправленных фотографий. Если и здесь будет равенство, то оба игрока объявляются победителями.



Пример:
Игрок
получает
13 ПО

За выполнение заданий 9 ПО
За дальнее фото яиц динозавра 1 ПО
За неотправленные фото 1 ПО
(на его картах 4 символа динозавров — 2 на ближнем фото и 1+1 на двух дальних)

Создатели



Автор игры
Герман Тихомиров

Настольными играми увлекаюсь с детства, с детства пробовал себя в их придумывании. Профессиональной разработкой занимаюсь с 2004 года. Более 20 изданных игр. Один из основателей Гильдии разработчиков настольных игр (ГРАНИ). Кроме настольных игр увлекаюсь фантастикой, фэнтези, военной историей. Участник движения военно-исторической реконструкции и ролевых игр.



ТЕМА
BREW

Разработка
ТЕМА BREW

Варим игры из лучших ингредиентов.
Больше игр на temabrew.ru



Иллюстратор
Катя Цой



В детстве я играла с чужими игрушками динозавров и ребёнком была бы счастлива заполучить настолку про них, а уж поучаствовать в её создании вообще здорово!



Дизайнер
Мария Титова

[behance.net/somnitelno](https://www.behance.net/somnitelno)



Издатель
Свежий ветер

Несём свежие перемены в серые будни.
ndplay.ru