

DRINKO LAND

ПРАВИЛА ГРИ



Про гру

“DINO LAND” – це захоплююча гра для всієї родини, пригода, де кожен гравець прагне швидше перетворити свого динозаврика з малюка, який щойно вилупився з яйця, на могутнього дорослого динозавра. Гравці конкурують між собою за кращі галявини з їжею, адже правильне і калорійне харчування - це запорука швидкого зростання маленького динозаврика. Головне – знати, де ростуть необхідні фрукти і смачна трава, та встигнути поласувати ними до того, як це зроблять інші. Якщо не встигли - доведеться чекати, поки виросте нова трава і дозріють інші фрукти.

Перемагає гравець, динозаврик якого першим виросте до 60 дино-метрів.

Що в коробці?

1. Ігрове поле – мапа країни маленьких динозавриків із галявинами-локаціями, де малюки шукають їжу, і лічильником-ростоміром (зелені, жовті та помаранчеві сліди з цифрами по периметру поля), на якому буде позначатися їх ріст.



2. Планшети локацій і кубик – вони покажуть, яку їжу вдалося відшукати динозаврику в тій чи іншій локації.



3. Фігурки динозавриків.



4. Жетони витоптаної галявини – позначають локацію, яку щойно відвідав згоднілий динозаврик у пошуках їжі.



5. Жетони зростаючої трави – позначають локацію, де після візиту дино-малюка минув один хід, і рослинність майже відновилася.



6. Жетони росту – ними позначають зміну росту малюка на ростомірі, коли динозаврику пощастило підхарчитися.



У кожного динозаврика свій комплект жетонів локацій. Побачити, який комплект якому динозаврику належить, можна за кольором облямівки на жетонах. Крім того, кожен динозаврик має також свій жетон росту - його колір відповідає кольору динозаврика.



Підготовка до гри

1. Покладіть на стіл ігрове поле, поруч викладіть планшети локацій і кубик.
2. Кидком кубика визначте Першого гравця: хто викинув більше всіх – той ним і буде.
3. Починаючи з Першого гравця, оберіть собі динозавриків і візьміть комплект жетонів того ж кольору. Якщо ви граєте вперше – візьміть тільки жетон витоптаної галявини і жетон росту.
4. По черзі, спочатку – Перший гравець, потім – решта, за годинниковою стрілкою від Першого гравця, поставте своїх динозавриків у гнізда по краях мапи (одне гніздо - один динозаврик), а їхні жетони росту покладіть на старті лічильника-ростоміра, на напис «Dino Land».



Хід гри

Гравці ходять по черзі, починаючи з Першого гравця. Хід передається від гравця до гравця за годинниковою стрілкою. Під час ходу гравець ходить фігуркою динозаврика і переміщує свої жетони локацій.

У свій хід гравець **може виконати наступні дії**: *перейти до сусідньої локації*; *шукати їжу*; *відпочити* (нічого не робити).

Гравець має право виконати дві з цих дій в будь-якій послідовності. Наприклад, гравець може двічі *походити з локації в локацію*, або *походити і пошукати їжу*, або *пошукати їжу і походити*, або тільки *пошукати їжу*, або тільки *походити*, або *відпочити*. Двічі *пошукати їжу* за один хід не вийде, а чому – пояснимо далі.

Подорож з локації до локації

Динозаврик гравця може перейти до будь-якої сусідньої локації, яка не зайнята іншим динозавриком і з'єднана стежкою з тією, у якій динозаврик перебуває зараз.



Пошук їжі

Перебуваючи в локації, динозаврик може спробувати знайти там їжу. Робити це можна тільки там, де немає жетонів витоптаного галявину, або зростаючої трави (незалежно від того, кому з гравців вони належать). Якщо такі жетони є, відповідно, нова їжа в локації ще не виросла і харчуватися динозаврику поки немає чим (але ходити через такі локації можна вільно).

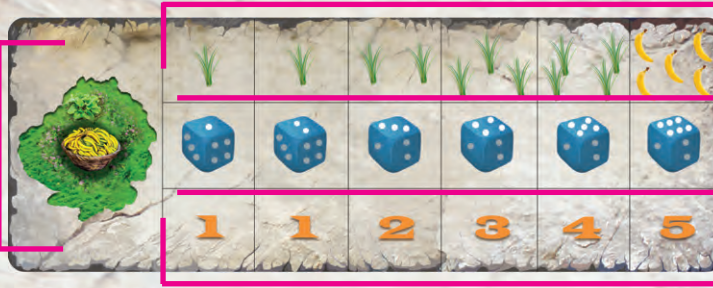
Жовтими стрілками позначені маршрути, якими може рухатися динозаврик, червоними – маршрут до локації, що зайнята іншим динозавриком, куди рухатися неможна.

Для пошуку їжі гравець бере планшет із зображенням локації, в якій знаходиться його динозаврик, і кидає кубик. Число, що випало на кубіку, показує, скільки і якої їжі вдалося знайти.



Види їжі, що можна знайти у локації

Локація, до якої належить планшет



Кубик покаже, яку саме їжу знайдено у локації? Динозаврик

Кількість дино-метрів, на яку виросте динозаврик, з'ївши знайдену їжу

У грі є три види їжі: зелена трава, жовті банани і помаранчеві апельсини.

Можливість їх здобути залежить від росту динозаврика – трава доступна навіть найменшим, щоб здобути банан – потрібно підрости, а апельсинами зможуть поласувати тільки найбільші динозаврики. Ріст кожного з динозавриків показує лічильник-ростомір:



якщо жетон росту динозаврика знаходиться у зеленій зоні – динозаврик ще зовсім малий і зможе добути тільки траву, дістати з дерев банани чи апельсини він не зможе, навіть якщо їх і знайде;

якщо жетон росту знаходиться у жовтій зоні ростоміра – цей динозаврик вже більший і зможе їсти як траву, так і банани (але апельсини залишаться недосяжними);

якщо ж жетон росту динозаврика досяг помаранчевої зони – динозаврик зможе дістати будь-яку знайдену їжу, від трави до апельсинів.

Отже, плануючи свій маршрут, гравці повинні враховувати, чи зможуть їх динозаврики, при своєму наявному рості, дістати їжу в тій чи іншій локації. Якщо в локації багато бананів і апельсинів, а динозаврик ще не виріс із зеленої зони ростоміру, то, швидше за все, малюк залишиться в такій локації голодним – його росту просто не вистачить, щоб добути фрукти, які ростуть на високих деревах, навіть якщо він їх і знайде.

Якщо ж ріст динозаврика дозволяє дістати знайдену в локації їжу – тоді добре вгодований дино-малюк додасть у рості стільки дино-метрів, скільки їжі він знайшов і з'їв.

Наприклад, кидок кубика показав 3 очки. На планшеті відповідної локації бачимо малюнок кубика з позначкою «3» поруч із зображенням бананів та цифрою «5» – це означає, що динозаврик знайшов у локації 5 бананів.. Якщо жетон росту динозаврика знаходиться в жовтій або помаранчевій зоні (як на малюнку), то гравець переміщує жетон на ростомірі на 5 кроків уперед.



Якщо ж його жетон росту знаходиться в зеленій зоні, то бананів динозаврику не дістати і жетон росту в цей хід залишається на місці.

Але іноді на динозаврика, що шукає їжу, може чекати небезпека – у чотирьох центральних локаціях серед фруктових дерев причаїлися люті оси. Якщо у пошуках їжі динозаврик натрапить на їхнє гніздо (викине 1 очко на кубіку у відповідній локації), він не тільки не додасть у рості, але навіть схудне, тікаючи від розлучених кусюк: гравець, що вскочив у халепу, переміщує свій жетон росту на 6 кроків назад.

Рух жетонів локацій

Навіть найменші динозаврики доволі масивні. Тому, після візиту

голодного малюка, що нишпорить у пошуках їжі, локація буде повністю витоптана, і, щоб в ній знову з'явилася їжа, має пройти певний час. Для позначення цього часу у грі використовуються жетони локацій.

Починати гру ми рекомендуємо тільки з одним жетоном - витоптаній галявини. Це більш простий перший рівень гри. Освоївши його, можна переходити на більш складний другий рівень – з двома жетонами.

Перший рівень

(гра з одним жетоном)



Після пошуку їжі гравець кладе під фішку свого динозаврика жетон витоптаній галявини. Робити це потрібно, навіть якщо знайдену їжу не вдалося з'їсти, або замість їжі динозаврик натрапив на осине гніздо. Поки жетон знаходиться в локації (до наступного ходу цього ж гравця), жоден динозаврик не зможе знайти тут їжу (кубик для визначення знайденої їжі в такій локації не кидається). У свій наступний хід гравець, який виклав жетон витоптаній галявини, виконує одну з двох дій:



- перекладає цей жетон в нову локацію, якщо його динозаврик *шукав там їжу*;
- в кінці свого ходу (після дій з динозавриком) прибирає жетон з поля, якщо його динозаврик у цьому ході їжу не шукав.

Другий рівень

(гра з двома жетонами)



Жетон витоптаній галявини застосовується так само, як і на першому рівні. Однак, прибираючи, або перемішуючи жетон витоптаній галявини, на його місце гравець кладе жетон зростаючої трави – поки цей жетон знаходиться в локації (до наступного ходу



цього ж гравця), тут так само неможна знайти їжу. Таким чином, локація буде відновлюватися не один, а два ходи поспіль.

В кінці свого наступного ходу гравець або перекладає жетон зростаючої трави на місце свого жетона витоптаної галявини, або, якщо цього жетона на полі немає (динозаврик не шукав їжу два ходи поспіль) – прибирає жетон з поля.

Перемога

Як тільки жетон росту будь-якого з гравців досягне позначки «60» на ростомірі – цей гравець стає переможцем. Решта гравців можуть або завершити гру, або продовжити, поборовшись за друге, третє і четверте місце.



Присднуйтеся до нас на нашій сторінці в ФВ (@bombatgames) і першими отримуйте інформацію про нові продукти, акції та інші корисні речі.



Шановні гравці! Ми здійснюємо найретельніший контроль якості нашої продукції. Нажаль, інколи можливі випадки поставки пошкоджених компонентів, або їхня нестача. Якщо Ви зіткнулися із таким випадком – будь ласка, повідомте нас, і ми надішлемо відсутні компоненти, або замінимо ушкоджені. Контакти для звернення Ви можете знайти на нашому сайті

www.bombatgame.com