

DINOKALIPSA™

INSTRUKCJA

UŚMIECHNIJ SIĘ, TO PRAWIE KONIEC.

WPROWADZENIE

Witaj w *Dinokalipsie*! W tej grze jesteś dinozaurem, a życie co chwilę daje Ci w kość. Zrobisz wszystko, co w Twojej mocy, aby uniknąć katastrof naturalnych, drapieżnych i emocjonalnych, wymijając przy tym meteoryty i, tak jak w prawdziwym życiu, zapewne poniesiesz porażkę. Ale nie poddawaj się, bo pierwszy dinozaur, który zdobędzie 50 punktów (albo ostatni dinozaur w grze) zwycięży! Hura!

JAK ZACZAĆ?

W pudełku znajdziesz następujące elementy:

- 4 dinozaurowe plansze,
- 4 dinozaurowe pionki,
- talie główną (53 karty punktów i 16 kart natychmiastowych),
- talie katastrof (28 kart katastrof).

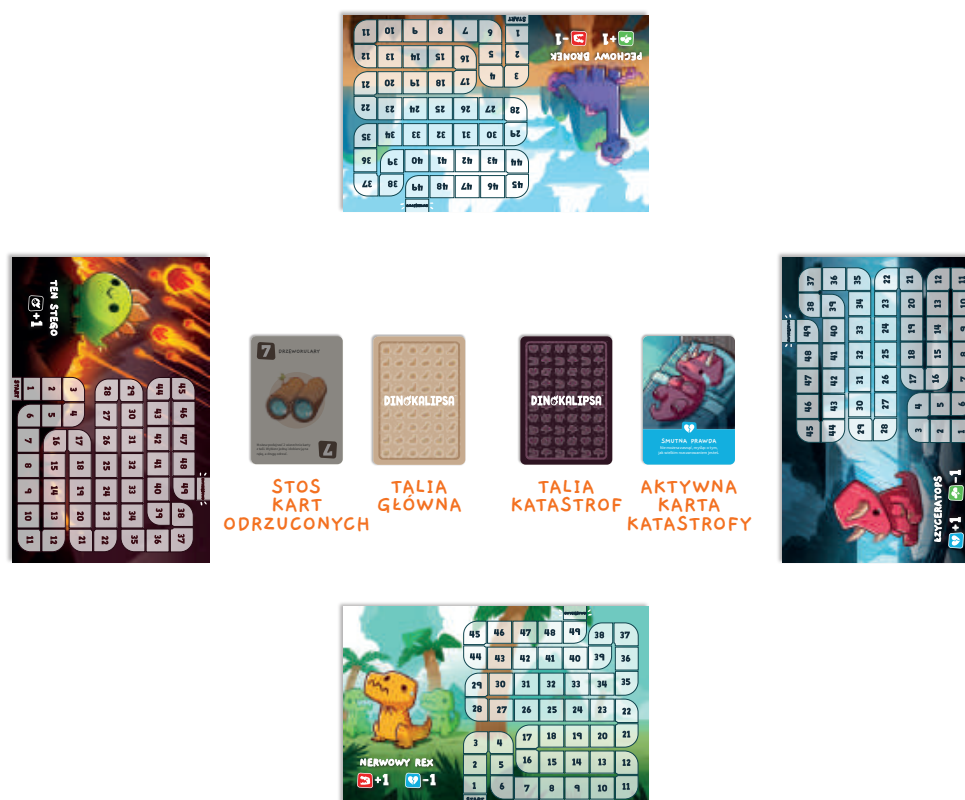


Na początku niech każde z Was wybierze dinozaurową planszę i odpowiadający jej pionek. Twoja plansza przedstawia wybraną dinozaurową postać i drogę ucieczki, którą wykorzystasz do zdobycia punktów. Pozostaw trochę wolnego miejsca obok swojej planszy na obszar katastrof, gdzie będziesz kłaść karty katastrof podczas gry. Niewykorzystane plansze oddłóż do pudełka – nie użyjesz ich w tej rozgrywce.



Następnie oddziel karty o jaśniejszym rewersie od tych z ciemniejszym. Potasuj karty o jaśniejszym rewersie i rozdaj po 5 kart każdemu z graczy. Pozostałe karty z talii połóż zakryte na środku stołu, tworząc talie główną. Zostaw miejsce po prawej stronie talii na stos kart odrzuconych.

Potasuj karty z ciemnym rewersem i stwórz z nich talie katastrof. Umieść ją zakrytą na stole, po lewej stronie talii głównej.



Jesteście gotowi do gry w *Dinokalipsie*!

JAK GRAĆ?

W każdej rundzie gracze zagrywają karty punktów, które mają na ręce w nadziei, że zdobędą punkty i unikną katastrof. Aby zacząć rundę, odkryj wierzchnią kartę z talii katastrof i przeczytaj ją na głos. Każde z Was musi wybrać kartę punktów z ręki i położyć ją zakrytą na stole. Jeśli ktoś z Was w tej fazie rozgrywki nie ma żadnej karty punktów na ręce, musi odrzucić swoje karty na stos kart odrzuconych i dobrać 5 nowych kart (powtarza ten proces, dopóki nie będzie mieć karty punktów, którą może zagrać zakrytą). Gdy każde z Was położy na stole zakrytą kartę punktów, wszyscy musicie odkryć je w tym samym momencie.

W każdej rundzie przyznawanie punktów odbywa się po odkryciu wszystkich kart. Gracz z najwyższym wynikiem w danej rundzie zdobywa liczbę punktów równą swojemu wynikowi i powinien ruszyć swoim dinozaurowym pionkiem odpowiednią liczbę pól na drodze ucieczki na swojej dinozaurowej planszy. Gracz z najniższym wynikiem dobiera odkrytą kartę katastrofy i kładzie na swoim obszarze katastrof. Jeśli ktoś z Was nie ma kart punktów na ręce podczas tej części rundy, musi odrzucić swoje karty na stos kart odrzuconych i dobrać 5 nowych kart (powtarza ten proces, dopóki nie będzie mieć karty punktów, którą może zagrać zakrytą). Gdy każde z Was położy na stole zakrytą kartę punktów, wszyscy musicie odkryć je w tym samym momencie. Ten wynik może się zwiększyć albo zmniejszyć w zależności od bonusów z cech dinozaura, efektów kart punktów i efektów kart natychmiastowych (które są wyjaśnione w kolejnych sekcjach).

Na koniec rundy każde z Was przesuwa swój dinozaurowy pionek na drodze ucieczki o tyle pól, ile kart katastrof ma w swoim obszarze katastrof. Następnie wszyscy dobieracie karty z talii głównej, aż każde z Was będzie mieć 5 kart na ręce. Zanim zaczniesz kolejną rundę, sprzątnijcie stół, przenosząc wszystkie odkryte karty punktów i karty natychmiastowe na stos kart odrzuconych. Jeśli w którymkolwiek momencie w talii głównej zabraknie kart, potasujcie stos kart odrzuconych i stwórzcie z niego nową zakrytą talie główną.

KARTY KATASTROF

Świat dinozaurów jest pełen katastrof, tak jak prawdziwe życie! W grze występują 3 główne rodzaje kart katastrof oprócz kart meteorytów (które są jeszcze bardziej katastroficzne). Każdy z rodzajów kart katastrof jest oznaczony kolorem i symbolem:



KATASTROFA NATURALNA



KATASTROFA DRAPIEŻNA



KATASTROFA EMOCJONALNA

Jeśli zdobędziesz 3 karty katastrof tego samego rodzaju albo 3 różne rodzaje kart, odpadasz z gry i musisz natychmiast odrzucić karty z ręki na stos kart odrzuconych.



Karty meteorytów są specjalnymi kartami katastrof, które zachowują się jak dowolny rodzaj karty katastrofy. Możesz je sobie wyobrazić jako kameleony kart katastrof. Oznacza to, że odpadniesz z gry, jeśli dostaniesz kartę meteorytu, mając już inne 2 karty katastrof.



Ale karty katastrof nie są zupełnie złe. Na koniec każdej rundy za każdą kartę katastrofy w swoim obszarze katastrof, przesuń swój dinozaurowy pionek o 1 pole do przodu na drodze ucieczki. Co Cię nie zabije, to Cię wzmocni!

CECHY DINOZAUROW

W lewym dolnym rogu każdej dinozaurowej planszy znajdziesz cechy danego dinozaura.



CECHY DINOZAURA

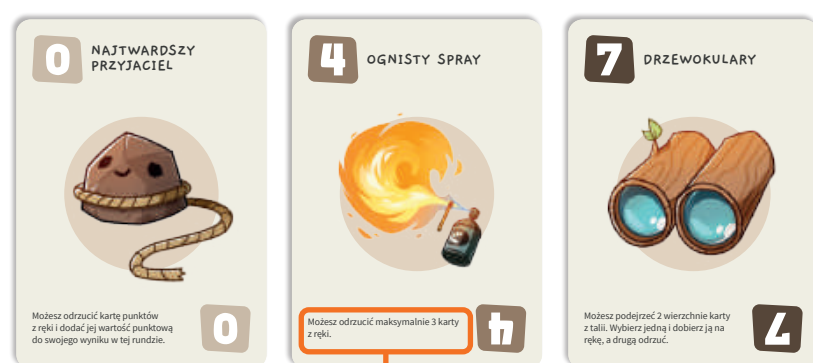
Cechy stanowią o przewadze albo utrudnieniach, które masz w starciu z niektórymi rodzajami kart katastrof. Przewagi i utrudnienia wynikające z Twoich cech dinozaura są dodawane do albo odejmowane od wartości zagranej przez Ciebie karty punktów w każdej rundzie. Na przykład jeśli grasz Nerwowym Rexem, dodajesz 1 punkt do swojego wyniku w każdej rundzie, w której mierzysz się z kartą katastrofy drapieżnej, i odejmujesz 1 punkt od swojego wyniku w każdej rundzie, w której masz do czynienia z kartą katastrofy emocjonalnej.

KARTY PUNKTÓW

Karty punktów przedstawiają broń, gadżety i talizmany, których używasz, aby zdobyć punkty i uniknąć katastrof. Każda karta ma przypisaną wartość punktową pomiędzy „0” a „9”, co wykorzystuje się przy liczeniu punktów podczas rundy.



Niektóre karty punktów mają tylko wartość punktową, podczas gdy inne mają też swoje efekty. Efekty kart pozwolą Ci dobrać albo odrzucić karty, zamienić kartę punktów z kartą innego gracza, a nawet zmienić sposób liczenia punktów w danej rundzie. Jeśli nie napisano inaczej, możecie użyć efektów swoich kart punktów po ich odkryciu, ale przed podliczeniem punktów w danej rundzie.



EFEKT KARTY PUNKTÓW

Jeśli kilkoro z Was zagra karty punktów z efektami w tej samej rundzie, gracz z najniższą wartością karty może użyć efektu swojej karty jako pierwszy*. Jeśli 2 z Was zagra kartę punktów o tej samej wartości, gracz z mniejszą całkowitą liczbą punktów na swojej drodze ucieczki może użyć efektu swojej karty jako pierwszy. Jeśli kilkoro z Was ma taką samą wartość karty punktów i taką samą całkowitą liczbę punktów, najmłodsza osoba może użyć efektu swojej karty jako pierwsza. Efekt każdej karty punktów może być użyty tylko raz na kartę i na rundę.

* Jest kilka wyjątków od tej kolejności użycia efektów kart punktów. Te wyjątki to efekty kart, które określają, kiedy dany efekt ma być wykorzystany poprzez stwierdzenie „podczas tej rundy” albo „podczas liczenia punktów w tej rundzie”. Jeśli na karcie jest napisane „podczas tej rundy”, jej efekt należy wykorzystać przed efektami innych kart punktów w rundzie – wartość punktowa kart jest nieważna. Jeśli na karcie jest napisane „podczas liczenia punktów w tej rundzie”, jej efekt należy wykorzystać przy liczeniu punktów i po użyciu wszystkich innych efektów kart punktów.



KARTY NATYCHMIASTOWE

Możesz użyć kart natychmiastowych, aby przechylić szalę zwycięstwa na swoją stronę albo uratować swojego dinozaura. Na kartach natychmiastowych znajdziesz informację, kiedy możesz je zagrać.

Jeśli na karcie natychmiastowej jest napisane „zagraj tę kartę podczas liczenia punktów”, możesz ją zagrać przy liczeniu punktów i po użyciu wszystkich efektów kart punktów.



Jeśli na karcie natychmiastowej jest napisane „zagraj tę kartę, jeśli w tej rundzie musisz dodać kartę katastrofy do swojego obszaru katastrof”, możesz zagrać tę kartę, jeśli masz najniższy wynik po podliczeniu punktów, aby uniknąć dodania karty katastrofy do swojego obszaru katastrof (albo gdy inny gracz dorzuci Ci kartę katastrofy).



ROZWIĄZYWANIE REMISÓW

W niektórych rundach kilkoro z Was będzie miało taki sam wynik po dodaniu wartości kart punktów, bonusów z kart katastrof, przewag i utrudnień z cech dinozaurów i efektów kart natychmiastowych.

Jeśli kilkoro z Was zremisuje najwyższym wynikiem w rundzie, każda z tych osób dostaje liczbę punktów równą swojemu wynikowi w rundzie i porusza swoim dinozaurowym pionkiem do przodu na drodze ucieczki.

Jeśli kilkoro z Was zremisuje najniższym wynikiem w rundzie, ma miejsce nagła śmierć! Każda z tych osób musi zagrać z ręki kolejną zakrytą kartę punktów. Gdy wszyscy jesteście gotowi, w tej samej chwili odkrywacie karty. Gracz z najniższą wartością punktów podczas nagłej śmierci dodaje odkrytą kartę katastrofy do swojego obszaru katastrof. Podczas nagłej śmierci cechy dinozaurów, efekty kart punktów i karty natychmiastowe nie mają zastosowania. Żaden z graczy biorących udział w nagłej śmierci nie zdobywa punktów za rundę, nawet jeśli nowa karta punktów przewyższa wynik gracza z największą liczbą punktów w rundzie.

Jeśli remis zdarzy się podczas nagłej śmierci, powtarzajcie proces do momentu wyłonienia przegranego. Jeśli w którymkolwiek momencie 1 z osób biorących udział w nagłej śmierci nie ma karty punktów na ręce, musi dodać odkrytą kartę katastrofy do swojego obszaru katastrof. Jeśli więcej niż 1 z graczy uczestniczących w nagłej śmierci skończą się karty punktów na ręce, przenieście odkrytą kartę katastrofy na spód talii katastrof, zakończcie rundę i najlepiej o niej zapomnijcie.

Jeśli wyniki w rundzie, w której kilkoro z Was remisuje najwyższym albo najniższym wynikiem, zostają odwrócone, wyniki wszystkich remisujących należy odwrócić. Na przykład jeśli 2 graczy remisuje najniższym wynikiem w rundzie – 3 punktami – a najwyższy wynik rundy to 9 punktów, oboje gracze początkowo remisujący najniższym wynikiem otrzymują 9 punktów za rundę, a gracz, który początkowo zdobył 9 punktów, dostaje 3 punkty. Uwaga! Odwrócenie wyników nie ma zastosowania podczas nagłej śmierci. Postaraj się zagrać kartę z wyższą wartością od karty przeciwnika/-ów, aby uniknąć dodania karty katastrofy do swojego obszaru katastrof.

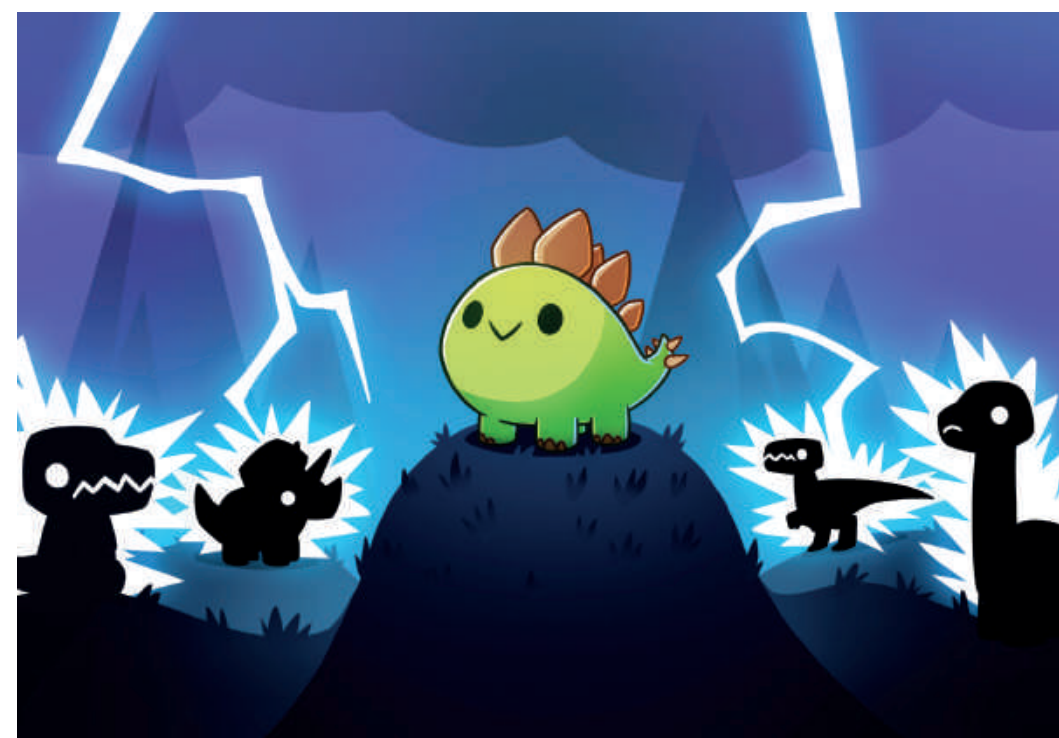
Jeśli wszyscy zremisujecie, przenieście odkrytą kartę katastrofy na spód talii katastrof i zakończcie rundę. Żadne z Was nie zdobywa punktów za tę rundę.

JAK WYGRAĆ?

Są 2 sposoby na wygranę gry:

- Zostanie pierwszym dinozaurowym, który uzyska 50 punktów na swojej drodze ucieczki.
- Zostanie ostatnim dinozaurowym w grze.

Wygląda na to, że udało Ci się opóźnić nieuchronne wygięcie. Niestety wszyscy Twoi przyjaciele nie żyją :(Ale przynajmniej jesteś zwycięzcą!



ZASADY DLA 2 GRACZY

Jeśli gracze tylko we 2, wprowadźcie kilka modyfikacji standardowych zasad.

Zanim zaczniecie grę, odrzućcie wszystkie karty punktów o wartości „1”, „2” albo „3” z talii głównej. Gracz odpada dopiero wtedy, gdy w swoim obszarze katastrof zbierze 4 karty katastrof tego samego rodzaju albo po 2 karty katastrof z każdego z 3 rodzajów.

Jeśli nie zastosujecie tych modyfikacji, gra prawdopodobnie będzie mniej zrównoważona.

PRZYDATNE PRZYPOMINAJKI

- Jeśli masz 5 kart natychmiastowych na ręce i żadnych kart punktów, odrzuć wszystkie karty i dobierz 5 nowych.
- Jeśli wyniki w rundzie zostają odwrócone, dotyczy to tylko graczy z najwyższym i najniższym wynikiem.
- Rusz swoim dinozaurowym pionkiem o 1 pole na drodze ucieczki za każdą kartę katastrofy w swoim obszarze katastrof.
- Aby policzyć wynik w rundzie, upewnij się, że bierzesz pod uwagę karty katastrof w swoim obszarze katastrof, cechy swojego dinozaura, efekty kart punktów i kart natychmiastowych.
- Za każdym razem, gdy dodasz kartę katastrofy do swojego obszaru katastrof, możesz odrzucić kartę z ręki. To przydatny sposób na pozbycie się kart, których nie chcesz!

Na koniec każdej rundy dobierz karty tak, abyś miał w sumie 5 kart na ręce.

Abyskontaktować się z nami lub dowiedzieć się więcej o naszych grach, dodatkach do gier i innych ciekawych treściach, odwiedź stronę UnstableGames.com/HappyLittleDinosaurs

Tłumaczenie: Natalia Laprus
Redakcja: zespół Rebel

