

DIINO LAND

ПРАВИЛА ИГРЫ



Об игре

“DINO LAND” – это увлекательная игра для всей семьи, приключение, где каждый игрок стремится скорее провести своего динозаврика от малыша, вылупившегося из яйца, до могучего взрослого динозавра. Игроки конкурируют между собой за лучшие долины с едой, ведь правильное и калорийное питание – это залог быстрого роста маленького динозаврика. Главное знать, где растут необходимые фрукты и вкусная трава, и успеть полакомиться ими до того, как это сделают другие. Если не успели – придётся ждать, пока вырастет новая трава и созреют другие фрукты.

Побеждает игрок, динозаврик которого первым вырастет до 60 дино-метров.

Что в коробке?

1. Игровое поле – карта страны маленьких динозавриков с долинами-локациями, где малыши добывают еду, и счётчиком-ростомером (зелёные, жёлтые и оранжевые следы с цифрами по периметру поля), на котором будет отмечаться их рост.



2. Планшеты локаций и кубик – они покажут, какую еду удалось отыскать динозаврику в той или другой локации.



3. Фигурки динозавриков.



4. Жетоны вытоптанной долины – отмечают локацию, в которой только что порезвился динозаврик в поисках еды.



5. Жетоны растущей травы – показывают локацию, где после визита дино-малыша прошёл один ход, и растительность почти восстановилась.



6. Жетоны роста – им отмечают изменения роста малыша на счётчике-ростомере, когда дино-заврику удалось перекусить.



У каждого динозаврика свой комплект жетонов локаций. Какой комплект к какому динозаврику относиться можно увидеть по цвету каймы на жетонах. Кроме того, каждому динозаврику полагается также свой жетон роста – его цвет соответствует цвету динозаврика.



Подготовка к игре

1. Расположите на столе игровое поле, рядом выложите планшеты локаций и кубик.
2. Броском кубика определите Первого игрока: кто выбросил больше всех – тот им и будет.
3. Начиная с Первого игрока выберите себе динозавриков, и возьмите комплект жетонов того же цвета. Если вы сыграете первый раз – возьмите только жетон вытоптанной долины и жетон роста.
4. По очереди, сначала – Первый игрок, затем – остальные, по часовой стрелке от Первого игрока, поставьте своих динозавриков в гнёзда по краям карты (одно гнездо – один динозаврик), а их жетоны роста положите в начале счётчика-ростомера, на надпись «Dino Land».



Ход игры

Игроки ходят по очереди, начиная с Первого игрока. Ход передаётся от игрока к игроку по часовой стрелке. Во время хода игрок ходит фигуркой динозаврика и перемещает свои жетоны локаций.

В свой ход игрок может выполнить **следующие действия**: *перейти в соседнюю локацию*; *искать еду*; *отдохнуть* (ничего не делать). Игрок имеет право выполнить два из этих действий в любой последовательности. Например, игрок может дважды *походить из локации в локацию*, или *походить и поискать еду*, или *поискать еду и походить*, или только *поискать еду*, или только *походить*. Дважды *поискать еду* за один ход не получится, а почему – будет объяснено дальше.

Путешествие из локации в локацию

Динозаврик игрока может перейти в любую соседнюю локацию, которая не занята другим динозавриком и связана тропинкой с той в которой динозаврик стоит.

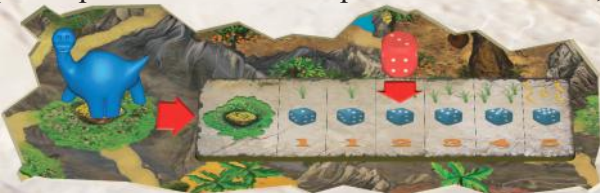


Поиск еды

Находясь в локации, динозаврик может попробовать найти там еду. Делать это можно только там, где нет жетонов вытоптанной долины, или растущей травы (независимо от того, какому игроку они принадлежат). Если такие жетоны есть, значить новая еда в локации ещё не выросла и поживиться пока не удастся (но ходить через такие локации можно свободно).

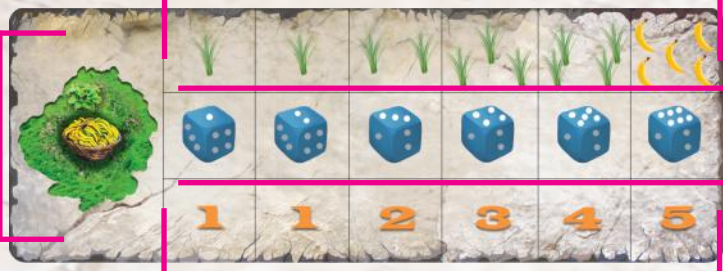
Жёлтыми стрелками показаны маршруты, которыми может идти динозаврик, красными - маршрут в локацию, занятую другим динозавриком, куда идти нельзя.

Для добычи еды игрок берёт планшет с изображением локации, в которой находится его динозаврик, и бросает кубик. Число, выпавшее на кубике, показывает, сколько и какой еды уда-



лось найти.

Локация, к которой
относится планшет



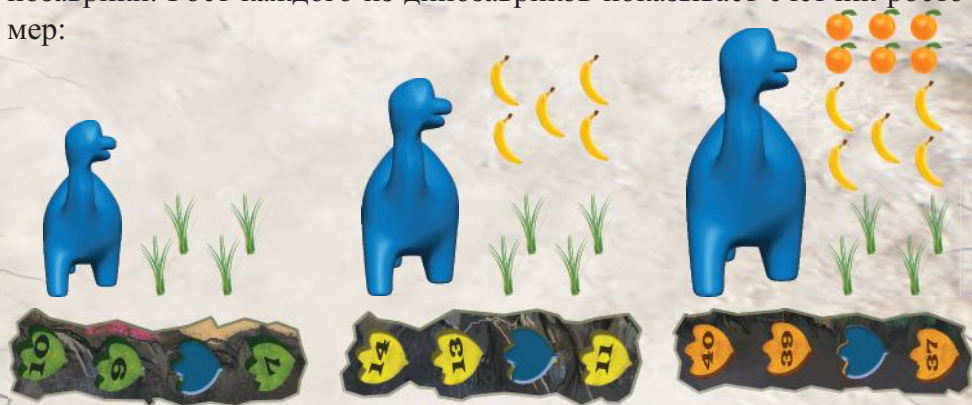
Виды еды, которые можно найти в локации

Кубик покажет, какую
именно еду найдёт
в локации динозаврик

Количество дино-метров, на которое вырастет динозаврик, съев найденную еду

В игре есть три вида еды: зелёная трава, жёлтые бананы и оранжевые апельсины.

Возможность до них добраться зависит от роста динозаврика – трава доступна даже самым маленьким, чтобы добыть банан – нужно подрасти, а апельсинами смогут поживиться только самые высокие динозаврики. Рост каждого из динозавриков показывает счётчик-ростомер:



если жетон роста динозаврика находится в зелёной зоне – динозаврик ещё совсем мал и сможет добыть только траву, добраться до бананов и апельсинов он не сможет, даже если их и найдёт;

если жетон роста находится в жёлтой зоне ростомера – этот динозаврик уже покрупнее и сможет кушать как траву, так и бананы (но не апельсины);

если же рост динозаврика достиг оранжевой зоны – он сможет добраться до любой найденной еды, от травы до апельсинов;

Если же рост динозаврика позволяет добраться до найденной в локации еды – тогда плотно перекусивший дино-малыш прибавит в росте столько дино-метров, сколько еды он нашёл.

Но иногда ищущего еду динозаврика может подстерегать опасность – в четырёх центральных локациях среди фруктовых деревьев притаились злющие осы. Если в поисках еды динозаврик наткнётся на их гнездо (выбросит 1 очко на кубике в соответствующей локации), он не только не прибавит в росте, но и похудеет, удирая от разъярённых насекомых: игрок, наткнувшийся на осиное гнездо, перемещает свой жетон роста на 6 делений назад.

Даже самые маленькие динозаврики довольно массивные. Поэтому, после визита голодного малыша, рыщущего в поисках еды, ло-

кация будет полностью вытоптана, и, чтобы в ней снова появилась еда, должно пройти некоторое время. Чтобы обозначить это время – в игре используются жетоны локаций.

Начинать игру мы рекомендуем только с одним жетоном – вытоптанной долины. Это более простой первый уровень игры. Освоив его, можно переходить на более сложный второй уровень – с двумя жетонами.

Первый уровень (игра с одним жетоном)



После поиска еды игрок кладёт под фишку своего динозаврика жетон вытоптанной долины. Делать это нужно, даже если найденную пищу не удалось съесть, или вместо еды динозаврик наткнулся на осиное гнездо. Пока жетон находится в локации, ни один динозаврик не сможет найти здесь еду (кубик для определения найденной пищи в такой локации не бросается). В свой следующий ход игрок, выложивший жетон вытоптанной долины, выполняет одно из двух действий:



- перемещает этот жетон в новую локацию, если его динозаврик искал там еду;
- в конце своего хода (после действий с динозавриком) убирает жетон с поля, если его динозаврик в этом ходу еду не искал.

Второй уровень (игра с двумя жетонами)



Жетон вытоптанной долины применяется так же, как и на первом уровне. Однако, убирая, или перемещая жетон вытоптанной долины, на его место игрок кладёт жетон растущей травы – пока этот жетон находится в локации, здесь также



нельзя найти еду. Таким образом, локация будет восстанавливаться не один, а два хода подряд.

В конце своего следующего хода игрок либо перекладывает жетон растущей травы на место своего жетона вытоптанной долины, либо, если этого жетона на поле нет (динозаврик не искал еду два хода подряд) – убирает его с поля.

Победа

Как только жетон роста любого из игроков достигнет отметки «60» на ростомере – этот игрок становится победителем. Остальные игроки могут либо завершить игру, либо продолжить, поборовшись за второе, третье и четвёртое места.

Присоединяйтесь к нам на нашей странице в FB ([@bombat-games](#)) и первыми получайте информацию о новых продуктах, акциях и прочих полезных вещах.



Уважаемые игроки! Мы ведем самый тщательный контроль качества нашей продукции. Тем не менее, иногда возможны случаи поставки поврежденных компонентов или их нехватка. Если Вы столкнулись с таким случаем – пожалуйста, сообщите нам, и мы предоставим недостающие компоненты или заменим повреждённые. Контакты для обращения Вы можете найти на нашем сайте www.bombatgame.com