

DINO RACE

BEVEZETÉS

Hogyan haltak ki a dinók? Ezt persze senki sem tudja... De te megpróbálhatod megmenteni a sajátjaidat a kihalástól azzal, hogy olyan gyorsan futnak át a mezőkön, sivatagokon, mocsarakon és dzsungelben, ahogyan csak tudnak, miközben igyekeznek elkerülni az ellenfelek piszkos kis trükkjeit.

Megjegyzés: Mielőtt játszani kezdenétek, ragasszátok az eseménykocka oldalaira a matricákat. Minden oldalra egy matrica kerül!

A JÁTÉK MEGNYERÉSE

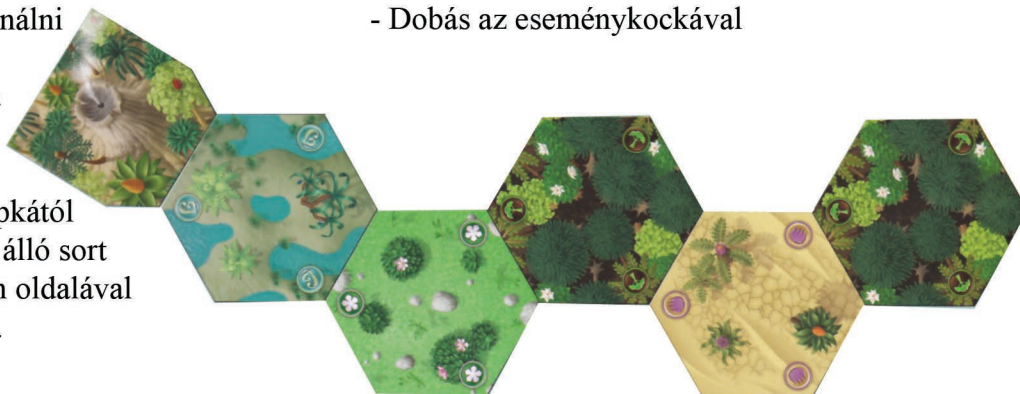
Ha nyerni akarsz, mind a két dinoszauruszodat el kell juttatni a versenypálya végére. Amikor az egyik dinód befejezi a versenyt, kapsz egy dicsőségjelzőt, ami pontokat ér. Ha te juttatod biztonságba a tojást, az is hoz jutalompontokat a konyhára. Akinek a verseny végén a legtöbb pontja van, az megnyeri a játékot.

A JÁTÉK KEZDETE

Először is el kell készíteni a versenypályát.

Helyezzétek a Vulkán lapkát a "csendes" oldalával felfelé az asztalra. Innen indul majd a verseny. (Mind a 12 felszín lapkát fel kell használni a versenypálya kiépítéséhez.)

Képpel lefelé keverjétek meg a felszín lapkákat, azután egyesével felfordítva rakjátok őket egymás után sorba a Vulkán lapkától kiindulva. Így egy 12 lapkából álló sort kaptok. Minden lapkát a felszín oldalával felfelé kell a sorban elhelyezni.



Mindenki választ egy szintet, és magához veszi mindkét dinót. Az egyik dinót a vulkán melletti első lapkára kell tenni, a másikat az azt követő második lapkára.

Keverjétek össze valamennyi kártyát (a speciális és a mozgáskártyákat), így képezve belőlük egy paklit. Minden játékosnak osszatok 5 kártyát. Ezeket ne mutassátok meg a többi játékosnak. A maradék lapokat tegyétek a versenypálya mellé.

Végezetül készítsetek ki annyi dicsőségjelzőt, ahány dinó van a versenypályán, de ne nézzétek meg, milyen szám van a hátoldalukon.



Ezeket tegyétek egy kupacba a pálya mellé, a többi jelzőt pedig tegyétek vissza a dobozba, anélkül, hogy a számos oldalukat megnéznétek.

Az eseménykockát, a tojásértékelőket (számozott oldalukkal lefelé) és a lávacseppeket készítsetek a pálya mellé, mert később szükség lesz rájuk.



Az a játékos kezd, aki legutóbb látott dinós filmet, és ez a valaki magához veszi a dinótojást is.

A JÁTÉK MENETE

A kezdő játékosal kezdve elindul a futam. Őt majd a tőle balra ülő játékos követi.

Minden játékos köre 3 fázisból áll:

- Laphúzás
- Lapok kijátszása és cseréje
- Dobás az eseménykockával

LAPOK HÚZÁSA

Az aktív játékos annyi kártyát húz a húzópakliból, ahány dinója még versenyben van. Tehát kettőt, ha mindkét dinója a pályán van, de csak egyet, ha egy dinója már célba ért.

Nincs megkötés arra nézve, hogy egy játékosnak egyszerre hány lap lehet a kezében.

Ha a húzópakli elfogyott, keverjétek össze az eldobott kártyákat, és képezetek belőlük egy új paklit!

LAPOK KIJÁTSZÁSA ÉS CSERÉJE

A kártyahúzás után az aktív játékos tetszőleges számú kártyát játszhat ki, majd végrehajtja a lapok által biztosított akciókat. Tehát mozgathatja a dinóit, vagy kitolhat az ellenfelekkel, de mindkettőt is megteheti!

Kétféle kártya van a pakliban: mozgáskártyák és a speciális kártyák.

Mozgáskártyák kijátszása:



Ezeket a lapokat arra használhatod, hogy a dinóid előbbre juthassanak a pályán. Nézd meg a következő felszín lapkát a pályán, amely dinód előtt fekszik. Ha rá akarsz lépni, akkor egy ugyanolyan kártyát kell kijátszanod. Így egy lapkányit előbbre mozog a dinód.

Néhány mozgáskártya mind a négy felszínlapka ábráját tartalmazza. Ezek jokerként működnek, és bármilyen következő felszínlapkára ráléphetsz a használatukkal.



Ha nincs olyan lapod, amelyikkel a következő mezőre léphetnél, kijátszhatsz 3 másikat, de egyforma felszínkártyát, hogy előre haladhass egy mezőt.

Speciális kártyák kijátszása:

Kijátszhatsz speciális kártyákat is, hogy megtréfáld ellenfeleidet, **de csak azokat, akik veled azonos mezőn állnak.**

Három különböző speciális kártya van a játékban, eltérő képességekkel.

Visszalökés



Ezzel az akcióval visszalökheted ellenfeled egyik dinóját egy mezőnyit. Ha a visszalökött dinó így lánváslapra kerülne, akkor ne tedd hátra, viszont a dinó tulajdonosa kap egy láva cseppet, és dobjon el egy tetszőleges lapot a kezéből.

Dobáld a tojást!

Ha nálad van a tojás, ezzel az akcióval átadhatod azt egy ellenfelednek.

Ha nincs nálad a tojás, ezzel az akcióval elgáncsolhatod egy ellenfeled dinóját, hogy a földre koppanjon. Fektesd le a dinót az oldalára. Hogy újra felállhasson, a dinó gazdájának el kell dobnia 2 tetszőleges kártyát a kezéből, amikor majd rá kerül a sor.



Kártyalopás

Ezzel az akcióval húzhatsz véletlenszerűen egy kártyát valamelyik ellenfeled kezéből.

Kártyacsere

Amíg tart a köröd, ezzel az akcióval dönthetsz úgy, hogy kártyát cserélsz, hátha jobbat szerzel a régi helyett. Dobj el **két** kártyát a kezedből, és húzz helyettük **egy** újat a húzópakliból.

Ezt az akciót annyiszor hajtod végre, ahányszor csak akarod, más kártyáid kijátszása előtt, után, vagy közben is.

A felhasznált, eldobott kártyákat gyűjtsétek egy kupacba a húzópakli mellett!

DOBÁS AZ ESEMÉNYKOCKÁVAL

A köröd végén, amikor már nem tudsz, vagy nem akarsz több akciót végrehajtani, dobnod kell az eseménykockával. A dobás eredménye minden játékosra vonatkozik, nem csak a dobó játékosra!

A dobásnak különböző hatásai lehetnek:

Felszín:



A kocka 4 oldala felszíninformációt mutat. Minden játékos húz egy lapot a pakliból minden olyan dinója után, amelyik a kockán kidobott típusú területlapkán tartózkodik.

Megjegyzés:

A kockadobás után az aktív játékos már nem hajthat végre több akciót, akár kapott lapot, akár nem.

Két kártya:



Minden játékos húz 2 lapot a pakliból, még akkor is, ha már csak egy dinója van versenyben.

Vulkánkitörés:



A dinók bajba kerültek! Amikor ilyen eseményt dobtok ki a kockával, a vulkán kitör, és a láva ömleni kezd. A játék ideje alatt a kitörés egy lávafolyót hoz létre, ami a vulkán mezőről indul ki, és végigömlik a pályán.

Egy ilyen dobás után két dolog történik:

- A tojást birtoló játékosnak el kell dobnia a kezében tartott valamennyi lapját, és kap egy lávacseppet. Ezután át kell adnia a tojást egy általa kiválasztott másik játékosnak.

- Amikor először dob valaki ilyen szimbólumot, a Vulkán lapkát fordítsátok az "Aktív" oldalával felfelé.



Ha a vulkán már aktív, a vulkánhoz legközelebb eső felszín lapkát fordítsátok a lávás oldalával felfelé.

Ha van dinó ezen a lapkán, azt egy mezővel előre kell mozgatni. A tulajdonos ekkor véletlenszerűen dobjon el egy kártyát a kezéből, és kap egy lávacseppet.

Ha valakinek egyszerre két dinóját is utóléri a láva, mindkét dinó előrelép egy mezőt, de a tulajdonos 2 kártyát dob el, és 2 lávacseppet kap.



A PÁLYA VÉGE

Ha egy dinódat az utolsó felszínlapkára mozgatod, ott már biztonságban van. Ezt a dinót vedd le a pályáról. Vedd magadhoz az egy kupacban lévő valamennyi dicsőségjelzőt, nézd meg őket, és anélkül, hogy a többieknek megmutatnád, válassz ki egyet közülük. Ezt a jelzőt magad elé teheted, a többit pedig számmal lefelé tedd vissza az asztalra

Megjegyzés:

Az előtted lévő dicsőségjelzőt annyiszor nézed meg a játék során, ahányszor akarod, de ne mutasd meg a többieknek a verseny végéig!

Ha mindkét dinóddal befejezted a versenyt, dobd el a kezekben tartott valamennyi kártyádat. Mostantól, ha rád kerül a sor, minden körben dobj egyet az eseménykockával. Az így kidobott hatások már csak a versenyben lévő dinókra érvényesek.

Ha nálad van a tojás amikor a második dinód is befejezte a versenyt, a tojás is biztonságba került! Ez még plusz pontot is hoz neked. Elvehetsz egy véletlenszerűen kiválasztott tojásjelölőt, ami annyi pontot ér, amennyi a hátsó, számmal ellátott oldalán van.

A JÁTÉK VÉGE

Amint a tojás biztonságba került, a játék azonnal véget ért. Azok a dinók, akik a versenypályán maradtak, nem kapnak pontokat!

PONTOZÁS

Hogy megtudjuk, ki hány pontot szerzett, először is mindenki adja össze a versenypályáról kijutó dinói által szerzett dicsőségjelzők pontértékeit. Ezután az a játékos aki a tojást biztonságba juttatta, számolja hozzá a pontjaihoz a tojásjelölő értékét.

Ezek után ebből az értékből mindenki vonjon le annyi pontot, ahány lávacseppet szerzett a verseny ideje alatt.

Az a játékos, aki két azonos színű (akár piros, akár zöld) dicsőségjelzőt szerzett a játék során, kap 3 bónuszpontot.

Akinek a legtöbb pontja van, megnyeri a játékot. Egyenlőség esetén az nyer, aki a tojást biztonságba juttatta.

VARIÁCIÓK

ÉLD TÚL!

Ezt a variációt a kisebbeknek ajánljuk. Ne használjátok a dicsőségjelzőket, a tojásjelölőket és a lávacsepeket. Az lesz a győztes, aki elsőnek juttatja célba mindkét dinóját.

DUPLA VERSENY

Hogy csökkentsétek a szerencse befolyását, játsszatok le két versenyt egymás után! Az nyer, aki a két verseny alatt a legtöbb pontot szerezte.

CSAPATVERSENY

Lehetőség van csapatversenyt játszani, így akár 8 játékos is részt vehet a mókában. Ugyanazok a szabályok lesznek érvényben, mint normál esetben, de minden játékos csak egy dinót irányít, és mindenki csak 4 lapot kap a játék elején.

Mielőtt dobna az eseménykockával, az aktív játékos még átadhat egy lapot a csapattársának, de ezt a lapot a többiek ne lássák meg.

Ha az eseménykockán “2 kártya” jelet dob valaki, a játékosok csak 1-1 kártyát kapnak.

A csapattársak megbeszélhetik egymás között, milyen dicsőségjelzőt válasszanak, amikor erre kerül a sor.

Javasolnánk, hogy a csapattagok ne egymás mellett üljenek.