

JURASSIC SNACK

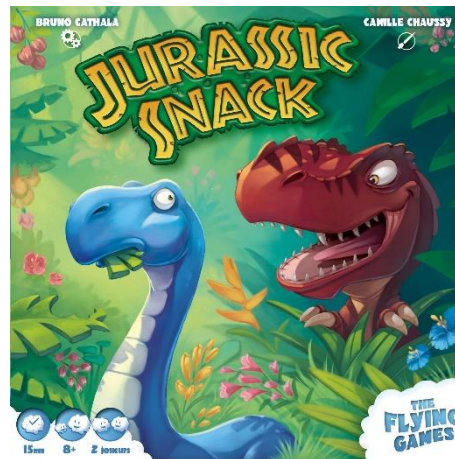
2 fős játék kicsiknek és nagyoknak

A JÁTÉK CÉLJA

A dínók békés növényevők, egész álló nap csak legelésznek. Csak azért nem híznak el, mert a csúnya T-Rexek feszt ijesztgetik őket... Szerezz minél több fűzsetont anélkül, hogy a T-Rexek lezavarnának a játéktérről.

JÁTÉKELEMELK

- 4 játéktábla (3x3-as négyzetek)
- 10 dínó (5 kék, 5 sárga)
- 2 T-Rex
- 28 fűzseton



ELŐKÉSZÜLETEK

- 1, Tetszés szerint alakítsunk ki a négy négyzetből egy nagyot.
- 2, A játékosok magukhoz veszik a dínóikat, amikből négyet helyeznek a saját színű tojásokkal jelzett mezőkre. Az ötödik dínó előttük marad.
- 3, Mindkét T-Rex kerüljön a játéktér mellé középre.
- 4, Keverjétek meg a 28 fűjelző zsetont képpel lefelé, majd véletlenszerűen helyezétek el őket a 28 mezőre anélkül, hogy rájuk néznétek. Kezdhettek a játékot!

A JÁTÉK MENETE

A kék játékos kezd. Az első fordulóján CSAK EGY akciót hajt végre. Ezután a játékosok az óramutató járásával megegyező irányban váltják egymást, és minden körben KÉT akciójuk lesz. A körük során végrehajtott két akció lehet azonos vagy különböző; lehet kétszer ugyanazzal a dínóval, vagy a T-Rex-szel megosztva, ahogy tetszik.

A KÉT AKCIÓ

EGY SAJÁT DÍNÓ MOZGATÁSA

A dínó növényevő, fűvet eszi fő munkaidőben. Egy dínó egyenes vonalban mozog, amíg nem blokkolja:

- egy másik dínó,
- egy T-Rex,
- a játéktér széle,
- egy fűjelző. Ez utóbbi esetben a dínó felfalja a fűvet: a fűjelzőt felfordítja, annak lehetséges hatásait azonnal végrehajtja, majd a zseton helyére lép. Végül a fűjelzőt képpel lefelé maga elé teszi a korábban megszerzett zsetonjaira.

A T-REX MOZGATÁSA

A T-Rex húsevő, ezért a békés dínók nem meglepő módon félnek tőlük. A T-Rex egyenes vonalban mozog, amíg meg nem állítja:

- egy másik T-Rex,
- egy fűjelző,
- a játéktér széle,
- egy dínó. Ez utóbbi esetben a T-Rex elijeszti a dínót: az elijesztett dínó a játéktéren kívülre kerül; vagyis a dínó visszakerül a tulajdonosához, a T-Rex pedig az elijesztett dínó helyére lép.

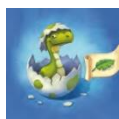
A JÁTÉK VÉGE

A játék azonnal véget ér, ha az alábbi három feltétel egyike teljesül:

- 1, Az egyik játékosnak már nincs több dínója a játéktéren. Ebben az esetben a játékos elveszíti a játékot, és az egyes dínók által elfogyasztott fű se számít.
- 2, Nincs több fű a játéktéren.
- 3, Két egymást követő forduló során SEM vett el egy játékos se egyetlen fűjelzőt, vagy nem ijesztette el ellenfele egyik dínóját se a játéktérről.

Ilyenkor a játékosok felfordítják az összes olyan fűjelzőt, amiket a dínóik a játék során elfogyasztottak. A legmagasabb pontszámot elért játékos nyeri a játékot! Döntetlen esetén az a játékos nyer, akinek kevesebb fűjelzője van. Ha még mindig döntetlen, akkor a játékosok megosztóznak a győzelemben!

A FŰZSETONOK HATÁSAI



SZÜLETÉS (3 db)

Tegyél egy játéktéren kívüli dínót az általad választott üres mezőre. Ez a zseton 1 pontot ér a játék végén.



FELDERÍTÉS (2 db)

Titokban nézd meg az összes fűjelzőt a játéktéren anélkül, hogy a helyüket megváltoztatnád. Ez a zseton 1 pontot ér a játék végén.



REPÜLÉS (4 db)

Tegyél át egy már játéktéren levő dínót a játéktér bármelyik üres mezőjére. Ez a zseton 1 pontot ér a játék végén.



TÁMADÁS (3 db)

Tegyél át egy már játéktéren levő T-Rexet a játéktér bármelyik üres mezőjére. Ez a zseton 1 pontot ér a játék végén.



VULKÁNKITÖRÉS (2 db)

Vegyél le két fűjelzőt a játéktérről, anélkül, hogy megnéznéd, és tedd vissza a játék dobozába. Ez a zseton 1 pontot ér a játék végén.



MEGLEPETÉS (2 db)

Cseréld le az egyik játéktéren levő dínódat egy azon kívüli T-Rexre. Ez a zseton 3 pontot ér a játék végén.



NYAMI (12 db)

A fű fincsi, de hízlal. Ennek a zsetonnak ezen kívül nincs más hatása, viszont 2 pontot ér a játék végén.

FONTOS!

Az a játékos, aki olyan fűjelzőt fed fel, aminek nem tudja alkalmazni a hatását (pl. Születés, amikor a játékos már lehelyezte mind az 5 dínóját, vagy Támadás, amikor még nincs is T-Rex a játéktéren), titokban megnézhet a játéktéren KÉT fűjelzőt anélkül, hogy a helyüket megváltoztatná.

JÁTÉKVÁLTOZATOK

VEGA T-REX

Mozgathatsz egy T-Rexet normálisan, vagy ráveheted, hogy néha füvet is egyen. Az ilyenkor elfogyasztott fűjelzők ugyanolyan hatásúak, mintha egy dínó ette volna meg őket. Fontos megjegyzés: a T-Rex ugyanabban a körben nem füvezhet és ijesztgethet egyszerre. Vagy ez, vagy az!

UGRI-BUGRI DÍNÓ

Egy standard lépés előtt vagy után a dínód bármelyik másik dínó fölött átugorhat, de a célterületnek ahova érkezik, üresnek kell lennie.

VONATOZÓS DÍNÓ

Az egyik dínódat mozdonyként használhatod. Amikor mozgatod, a mögötte lévő összes dínó is mozog, mint a mozdony mögött a vasúti kocsik.

HARCI DÍNÓ

A játékosok két akciójukért cserébe megtámadhatnak egy T-Rexet az egyik dínójukkal. A játék végén egy T-Rex 2 pontot ér, de 2 T-Rex már 7 pontot.

DÍNÓPÓKER

Ez a játék megnyerésének egy újabb módja: ha mind a 4 dínódat vízszintesen vagy függőlegesen egymás mellé állítod, azonnal nyersz!