

A game by Bruno Cathala
and Bruno Faidutti

Illustrations by
Vincent Dutrait

RAPTOR

*Napjainkban, egy elszigetelt Csendes-óceáni szigeten.
"Az expedíció hamarosan partra száll. A felderítőink sebesülten jöttek vissza, de megerősítették az információinkat: nem minden dinoszaurusz tűnt el! Ezen a szigeten, egy nőstény Velociraptor él, a kicsinyeivel. Eddig ötöt láttunk belőlük, de lehetnek többen is.
A küldetésünk: élve elfogni egy kölyköt, vagy semlegesíteni a gyors és erős anyát. Ez egy hősiesség szemtől-szembe harc lesz, de minden igazi kutató szeretne a helyemben lenni. Kezdődjön a vadászat!"
Lindenbrock professzor, paleontológus*

A JÁTÉK KONCEPCIÓJA

Egy nőstény Velociraptorra és öt kicsinyére vadászik egy kutatócsoport.

A raptor családot irányító játékos akkor nyer, ha megöli a nyomában levő tudósokat, vagy ha lehetővé teszi három bébijének, hogy menedéket leljenek mélyen a dzsungelben, ahol soha senki sem fogja megtalálni őket.

A tudósokat irányító játékosnak el kell kábitania az anyát, vagy elfogni három kicsinyét.

A Raptor játékos nyer, ha:

- Három bébi raptor elmenekül a tábláról VAGY
- Nem marad több Tudós a táblán

A Tudós játékos nyer, ha:

- Az anyára 5 altató jelző kerül, mely elkábítja őt VAGY
- Három bébi raptort elaltat, majd elfog

TARTALOM



A következőkből álló játéktábla:

- 6 nagy lapka, 9 mezővel
- és 4 L-alakú lapka, 3 mezővel és egy kijáráttal (fél-mező).

A táblalapkák kétoldalasak, oldalanként eltérő környezetet kínálnak.



9 Akció kártya a Raptor játékosnak



9 Akció kártya a Tudós játékosnak



1 anya raptor figura



5 bébi raptor figura



10 tűz jelző



5 altató jelző



9 Szikla (2 részből állnak)



2 játékos segédlet



10 tudós figura

ELŐKÉSZÍTÉS

A tábla előkészítése:

- 1) Válassz egyet a két környezet közül (dzsungel vagy szavanna) a játékhoz. A tábla mind a tíz tábla lapkájának az általad választott környezetből kell állnia (ezért a lapkák vagy mindegyike dzsungel, vagy mind szavanna legyen).
- 2) Helyezd le a 6 négyzet alakú lapkát véletlenszerűen úgy, hogy egy 2X3-as négyszöget alkossanak.
- 3) Helyezd a 4 L-alakú lapkákat véletlenszerűen a 2. lépésben kialakított négyszög rövidebb oldala mellé.
- 4) Helyezz egy-egy 3D sziklát minden olyan mezőre, melyen nem szerepel kör, vagy félkör.
- 5) A Raptor játékos kezd el lehelyezni a raptor figurákat a táblára, majd őt követi a Tudós játékos.

A Raptor játékos magához veszi a következőket:

- A Raptor játékos segédletet **1**
- A 9 Raptor Akció kártyát
- Az anya figurát
- Az 5 bébi raptor figurát

A Raptor játékos elhelyezi az anyát és a bábiket a játéktáblán.

Az anya raptort a középső lapkák egyikére kell helyezni. **2**

Az 5 bébi raptort szét kell osztani a táblán, egyet-egyet, minden fennmaradó lapkára. **3**

A Tudós játékos magához veszi a következőket:

- A Tudós játékos segédletet **4**
- A 9 Tudós Akció kártyát
- A 10 tudós figurát
- A 10 tűz jelzőt **5**
- Az 5 alatózó jelzőt (A lőszer oldalával felfele fordítva a játékos segédlet jobb felső mezőjére helyezi) **6**

A Tudós játékos ezután lehelyez mind a 4 L alakú lapka egy általa választott mezőjére egy-egy tudóst. **7**

A fennmaradó 6 tudósból a játékos segédlet mellett, tartalékot kell képezni. **8**



Mindkét játékos megkeveri az Akció kártya pakliját, majd maga elé helyezi. **9 9**

Ezután, minden játékos felhúzza a paklija felső három kártyáját és kézbe veszi őket. **10 10**

Az első forduló ezután elkezdődhet.

Megjegyzés: Ebben a dokumentumban angol hímnemű névmásokat használunk az egyszerűség és az olvashatóság kedvéért. Minden esetben ezek értendők a női játékosokra is.

ÁLTALÁNOS SZABÁLYOK

- Nem lehet két figura, vagy jelző ugyanazon a mezőn..
- Két mező szomszédosnak számít, ha az oldaluk szomszédos. Az átlósan egymás mellett elhelyezkedő mezőket nem vesszük figyelembe, sem a mozgásnál, sem a lövésnél.
- A fél-mezők a kijáratok, melyeken keresztül a bébik el tudnak menekülni. Sem más figurát, sem más jelzőt (anya, tudós vagy tűz jelző) nem helyezhető ide. Az EGYEDÜLI módja annak, hogy egy bébi egy ilyen mezőre mozogjon, az az "Egy bébi raptor mozog egy mezőt" akció használata.

EGY FORDULÓ FOLYAMATA

Mindkét játékos kiválaszt egyet a kézben tartott három kártyája közül és lehelyezi azt képpel lefele fordítva maga elé. Ezután mindkét kártyát egyszerre fel kell fedni.

Ha mindkét kártyán ugyanaz az érték látható, mindkettőt el kell dobni a hatásuk végrehajtása nélkül.

A legtöbb esetben azonban, mindkét kártyán különböző érték látható. Ebben az esetben, az alacsonyabb értékű kártyát kijátszó játékos kezd először és végrehajtja a kártyája hatását (a hatást mindenképpen végre kell hajtani, ha lehetséges). Ezután, az ellenfelének lehetősége van elkölteni, a két kártyán szereplő érték különbségének megfelelő akció pontot.

Fontos! Az a játékos, aki az akció pontokat kapja, nem hajthatja végre a kijátszott kártyája hatását.



Példa:

- A Tudós játékos kijátsza a 2 sz. kártyát: "Erősítés"
- A Raptor játékos kijátsza a 6 sz. kártyát: "Eltűnés és megfigyelés".



A Tudós játékos játszotta ki az alacsonyabb értéket. Ő hajtja végre a kártyája hatását és felhelyez két tudóst a táblára.

A Raptor játékos ekkor elkölthet $6 - 2 = 4$ akció pontot, mellet vagy az anyán vagy az ébren levő bébiken használhat fel.

A FORDULÓ VÉGE

Mindkét játékos annyi új kártyát húz hogy ismét három legyen a kezében, és a játék egy új fordulóban folytatódik. A forduló során a kijátszott akció kártyákat mindkét játékos elég jól láthatóan kell le helyezni, így a már kijátszott értékeket az ellenfél is láthatja.

Ha egy játékosnak elfogy a húzó paklija, megtartja az éppen a kezében levő lapokat, megkeveri az eldobott lapok kupacát és új húzó paklit alkot belőlük majd annyit húz hogy kiegészítse a kezét három lapra.



A JÁTÉK VÉGE

A Raptor játékos azonnal nyer, ha:

- Három bébi raptor megszökött
VAGY
- Nem marad több tudós a táblán

A Tudós játékos azonnal nyer, ha:

- Az anyára 5 altató jelző kerül, mely elkábítja őt
VAGY
- Három bébi raptort elfogott

A RAPTOR JÁTÉKOS AKCIÓ PONTJAI

Az anya és az ébren levő bábik között a játékos úgy osztja szét az akció pontjait, ahogy szeretné.

A raptorok sohasem mozoghatnak rá, vagy át egy olyan mezőn, melyen tűz jelző van.

Csak az aktív raptorok (álló figurával jelöltek) hajthatnak végre akciókat.

A játékosoknak nem szükséges felhasználniuk minden akció pontjukat. Sőt, dönthetnek úgy, hogy egyáltalán nem használnak fel akció pontokat.

Az akció pontokat 5 különböző módon lehet elkölteni:

1) Egy bébi raptor mozog egy mezőt

Egy akció pontért, egy bébi raptor mozoghat egy üres, oldalszomszédos mezőre. Ha ezzel egy bébi egy L alakú lapka egyik fél mezőjén áll meg, akkor az megszökik. El kell távolítani a tábláról és a Raptor játékos egy lépéssel közelebb kerül a győzelemhez.



A játékos elkölt 3 akció pontot, hogy mozgassa a bébi raptort és lehetővé tegye neki az elmenekülést.

2) Az anya mozog egy egyenes vonalban

Egy akció pontért, a Raptor játékos egy egyenes vonal mentén annyi mezőt mozoghat az anyával, amennyit csak szeretne, olyan hosszúságban, amíg nem fut bele egy akadályba (szikla, tűz jelző, olyan mező, melyet egy bébi raptor, vagy tudós foglal el).

HA AZ ANYA SEBESÜLT: Mielőtt végrehajtja az első mozgását, az anya elveszít annyi akció pontot, amennyi a már rajta levő altató jelzők száma. Ha a Raptor játékosnak nem maradt elég akció pontja, hogy így tegyen, az anya nem képes mozogni.



A Raptor játékos az anyával szeretne mozogni. Mivel 2 altató jelző van rajta, először elveszít 2 akció pontot, még az első mozgása előtt. A játékos ezután elkölt két további akció pontot, hogy kétszer mozgassa egyenes vonalban.

3) Az anya megöl egy tudóst

Egy akció pontért, az anya megölhet egy szomszédos mezőn álló tudóst. A tudós figuráját el kell távolítani a játékból és vissza kell tenni a dobozba. Csak az anya tud tudósokat támadni. Több támadást is végrehajthat ugyanabban a körben.



A Raptor játékos elkölt 1 akció pontot és megöl egy, az anyával szomszédos tudóst. A tudóst el kell távolítani a játékból.

4) Az anya felébreszt egy bébi raptort

Egy akció pontért, az anya fel tud ébreszteni egy szomszédos mezőn alvó bébi raptort. A figuráját állítsátok vissza álló helyzetbe. Az anya nem ébreszthet fel olyan bábót, melyet ugyan abban a körben altattak el. A felébresztett bébi, akció pontok felhasználásával azonnal mozoghat.



Egy alvó bébi raptor szomszédos az anyával. 1 akció ponttal felébred.

5) Az anya kiolthat egy teljes tüzet

Egy akció pontért, az anya a farka segítségével kiolthat egy szomszédos mezőn levő tüzet. A tűz jelzőt és minden vele kapcsolódó oldalszomszédos tűz jelzőt el kell távolítani.



1 akció pont felhasználásával, a játékos eltávolít egy szomszédos tűz jelzőt, valamint az azzal oldalszomszédossal kapcsolódó két jelzőt is.

A RAPTOR KÁRTYÁK HATÁSAI



1 - Anya hívása és Újrakeverés

Mozgass egy ébren levő bébit egy általad választott szabad mezőre, arra lapkára ahol az anya is található (az olyan bébi amely már eleve ugyanazon a lapkán van, mint az anya, egy másik mezőre is mozoghat). Ezt a mozgást úgy kell elvégezni hogy ne keresztezzon ezzel elfoglalt mezőt vagy olyat, amelyen tűz jelző van. Ezután keverd meg a húzó paklid és az eldobott lapjaid (beleértve ezt a lapot is) és alkoss egy új húzó paklit.



Bébi raptor ugyan arra a lapkára mozog mint az anya a másik bébi nem mozoghat mivel nincs érvényes útvonala az anya lapkájára.



2 - Eltűnés és Megfigyelés

Távolítsd el az anyát a tábláról. Ezután, miután a Tudós játékos felhasználta minden akció pontját, helyezd vissza egy általad választott szabad mezőre.

Az Anya elrejtőzik az erdőben és megfigyeli a tudósokat. A következő körben a tudós játékosnak meg kell mutatnia hogy melyik kártyát választotta mielőtt ki választanád a sajátodat.



3 - Rettegés

Rémíts meg egy általad választott tudóst (fektesd el a figuráját). Ez tudós inaktívvá válik (nem tud sem lőni, sem mozogni, sem tüzet gyújtani, nem használhat altató gázt), amíg álló helyzetbe vissza nem kerül. A Tudós

Játékosnak el kell költenie egy akció pontját, hogy álló helyzetbe hozza vissza, de ezt nem teheti meg ugyanebben a körben.



4 - Anya hívása (x2)

Mozgass egy vagy két ébren levő bébit egy-egy általad választott szabad mezőre, arra lapkára ahol az anya is található (az olyan bébi amely már eleve ugyanazon a lapkán van, mint az anya, egy másik mezőre is mozoghat). Ezeket a mozgásokat úgy kell

elvégezni hogy ne keresztezzon ezzel elfoglalt mezőt vagy olyat, amelyen tűz jelző van.



5 - Gyógyulás (x2)

Távolíts el két altató jelzőt az anyáról (add vissza a Tudós Játékosnak, aki a lőszer oldalával felfelé helyezi azokat a játékos segédlete jobb felső részére), vagy ébressz fel két bébi raptort (vagy távolíts el egy altató jelzőt és ébressz fel egy bébit).



6 - Eltűnés és Megfigyelés

Távolítsd el az anyát a tábláról. Ezután, miután a Tudós játékos felhasználta minden akció pontját, helyezd vissza egy általad választott szabad mezőre.

Az Anya elrejtőzik az erdőben és megfigyeli a tudósokat. A következő körben a tudós játékosnak meg kell mutatnia hogy melyik kártyát választotta mielőtt ki választanád a sajátodat.



7 - Gyógyulás (x3)

Távolíts el három altató jelzőt az anyáról (add vissza a Tudós Játékosnak, aki a lőszer oldalával felfelé helyezi azokat a játékos segédlete jobb felső részére), vagy ébressz fel három bébi raptort (vagy kombinálhatod is ezeket).



8 - Rettegés(x2)

Rémíts meg egy, vagy két általad választott tudóst (fektesd el a figurájukat). Ezek tudósok inaktívvá válnak (nem tudnak sem lőni, sem mozogni, sem tüzet gyújtani, nem használhatnak altató gázt), amíg álló helyzetbe vissza nem kerülnek. A Tudós Játékosnak el kell költenie egy-egy akció pontját figuráinként, hogy álló helyzetbe hozza vissza őket, de ezt nem teheti meg ugyanebben a körben.



9 - Nincs hatása



A TUDÓS JÁTÉKOS AKCIÓ PONTJAI

A játékos úgy osztja szét az akció pontjait a táblán levő tudósai között, ahogy szeretné.

A tudósok átmozoghatnak és lőhetnek a tűzön, de nem fejezhetik be a körüket olyan mezőn, melyen tűz jelző van.

Csak az aktív tudósok (álló figurájú) hajthatnak végre akciókat.

NAGYON FONTOS!! Minden tudós körönként csak EGY agresszív akciót (lövés, vagy elfogás) hajthat végre.

A játékosoknak nem szükséges felhasználniuk minden akció pontjukat. Sőt, dönthetnek úgy, hogy egyáltalán nem használnak fel akció pontokat.

Az akció pontokat 5 különböző módon lehet elkölteni:

• Egy tudós mozog egy mezőt

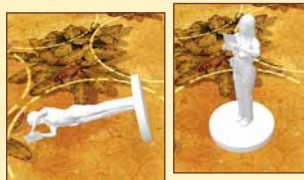
Egy akció pontért, egy tudós mozoghat egy olyan üres, oldalszomszédos mezőre, ahol nincs másik tudós, vagy raptor. Ha ezen a mezőn tűz jelző van, akkor a tudós átmozoghat rajta, de nem fejezheti be a mozgását azon.



1 játékos elkölt 2 akció pontot egy tudósának 2 mezőnyi mozgásához.

• Egy megrémített tudós visszaállítása álló pozícióba

Egy akció pontért, egy tudóst visszaállíthatsz az álló pozícióba, de ugyanabban a körben nem teheted ezt meg, amelyben megrémítették. Ez a tudós azonnal felhasználható további akció pontokhoz.



1 akció pontért, egy előző körben megrémített tudóst visszaállíthat álló helyzetbe, mely ezután újra végrehajthat akciókat.

• Egy tudós elaltat egy bébi raptort

Egy akció pontért, egy tudós rálőhet egy olyan bébi raptorra, amely egy szomszédos mezőn van és ezzel elaltatja azt (a figuráját el kell fektetni).



1 akció pontért, a tudós egy szomszédos mezőn levő bébi raptort elaltat.

• Egy tudós elfog egy elaltatott bébi raptort

Egy akció pontért, egy tudós elfoghat egy olyan alvó bébi raptort, amely egy szomszédos mezőn van. A bébi raptor figuráját el kell távolítani a tábláról és a Tudós játékos segédletének bal felső mezőjére kell helyezni.



1 akció pontért, a tudós elfog egy szomszédos mezőn levő alvó bébi raptort. A bétit el kell távolítani a tábláról.

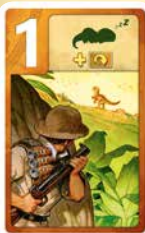
• Egy tudós rálő az anya raptorra

Egy akció pontért, egy tudós rálőhet az anya raptorra. A tudós egyenes vonalban lőhet, olyan távolságra, amíg nem esik akadály a rálátásába. Csak a sziklák és az aktív tudósok akadályozhatják a lövést. A tudósok így átlőhetnek a megrémített tudósokon vagy a kis bébi raptorokon. A Tudós játékos ezután egy altató jelzőjét átadja a Raptor játékosnak, aki elhelyezi azt a "Zzz"- oldalával felfele fordítva a játékos segédlete jobb felső részére.



1 akció pontért, a tudós rálő a rálátásában levő anya raptorra. A Raptor játékos kap egy altató jelzőt.

A TUDÓS KÁRTYÁK HATÁSAI



1 - Altató gáz és újrameverés

Altass el egy bébi raptort. A bébi raptornak ugyanazon, vagy egy oldalszomszédos lapkán kell lennie, mint a tudósnak. Fektesd el a bébi raptor figuráját. A Raptor játékosnak el kell költenie 1 akció pontot, hogy újra visszaállítsa ezt a bébit, de nem teheti ezt meg ugyanebben a körben. Ezután keverd meg a húzó paklid és az eldobott lapjaid (beleértve ezt a lapot is) és alkoss egy új húzó paklit.

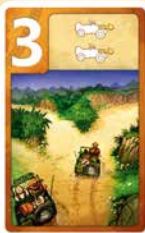


A tudós nem tudja a balra levő bébit elaltatni, mivel nem ugyanazon a lapkán, vagy szomszédosan van.



2 - Erősítések

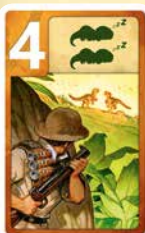
Helyezz egy vagy két tudóst a tartalékból a tábla hosszú oldala mentén egy szélső üres mezőre. Ezeket a tudósokat csak a négyzet alakú lapkákra helyezheted le (az L-alakú lapkákra nem). Ha nem maradt már több tudós a tartalékban, ebben a körben nem csinálsz semmit.



3 - Dzsip (x2)

Végrehajtasz egy vagy két mozgást egy Dzsippel. Amikor egy Dzsippel mozogsz, egy tudós, egyenes vonalban annyi mezőt mozog, amennyit csak szeretne, olyan távolságba, amíg egy akadályba nem fut (szikla, egy raptor vagy tudás által elfoglalt mező).

Ha a tudós egy tűz jelzőn keresztül hajt át, a tűz kialszik és a jelzőjét el kell távolítani a játékból. Ezt a két mozgást szétoszthatod két különböző tudós között.



4 - Altató gáz (x2)

Altass el egy vagy két bébi raptort. A bébi raptoroknak ugyanazon, vagy egy oldalszomszédos lapkán kell lenniük, mint a tudósnak. Fektesd el a bébi raptor figurákat. A Raptor játékosnak el kell költenie 1 akció pontot bébinként, hogy újra visszaállítsa őket, de nem teheti ezt meg ugyanebben a körben.



5 - Tűz (x2)

Helyezz két tűz jelzőt a tábla szabad mezőire. A tűz jelző csak egy tudóssal, vagy egy már fent levő tűz jelzővel (beleértve azt is, amit, amely ebben a körben került felhelyezésre) oldalszomszédosan helyezhető el.



6 - Erősítések

Helyezz egy vagy két tudóst a tartalékból a tábla hosszú oldala mentén egy szélső üres mezőre. Ezeket a tudósokat csak a négyzet alakú lapkákra helyezheted le (az L-alakú lapkákra nem). Ha nem maradt már több tudós a tartalékban, ebben a körben nem csinálsz semmit.



Ebben a példában, a Tudós játékos 15 különböző mezőn helyezheti el az erősítéseket (a négyzet alakú lapkák szélein levő üres mezőkre).



7 - Tűz (x3)

Helyezz három tűz jelzőt a tábla szabad mezőire. A tűz jelző csak egy tudóssal, vagy egy már fent levő tűz jelzővel (beleértve azt is, amit, amely ebben a körben került felhelyezésre) oldalszomszédosan helyezhető el.



8 - Dzsip (x4)

Végrehajtasz legfeljebb négy mozgást egy Dzsippel. Amikor egy Dzsippel mozogsz, egy tudós, egyenes vonalban annyi mezőt mozog, amennyit csak szeretne, olyan távolságba, amíg egy akadályba nem fut (szikla, egy raptor vagy tudás által elfoglalt mező).

Ha a tudós egy tűz jelzőn keresztül hajt át, a tűz kialszik és a jelzőjét el kell távolítani a játékból. Ezt a két mozgást szétoszthatod két különböző tudós között.



9 - Nincs hatása