

СТРАТЕГИЧЕСКАЯ ИГРА О ПОСТРОЕНИИ ПИЩЕВОЙ ЦЕПИ



ПРАВИЛА ИГРЫ



АВТОР ИГРЫ КАСПЕР ЛАПП

Смомента зарождения жизни на Земле остаётся неизменным одно – существование пищевой цепи. Небольшие животные становятся добычей для крупных хищников, которых в свою очередь съедают... динозавры?!

Это оригинальная стратегическая игра Каспера Лаппа, номинанта премии «Игра года» (Spiel de Jahres), где в хитроумном прочтении оживают реальные научные представления о том, как построить процветающую экосистему. В этой системе должно быть достаточное количество форм жизни на каждой ступени пищевой цепочки, а доминировать будут динозавры.

Перед вами стоит задача заселить свои земли достаточным количеством лягушек, зайцев и крыс, чтобы накормить хищников – тигров и орлов и обеспечить их воспроизводство. Эти хищники, в свою очередь, должны быть так распределены по экосистеме, чтобы динозавры не голодали и давали потомство, необходимое вам для победы.

Ресурсы ограничены, виды животных могут исчезать, и всем нужна еда. Вы должны действовать осмотрительно, чтобы не нарушить хрупкий баланс жизни.

Цель игры

Представьте себя создателем экосистемы на основе устойчивой пищевой цепочки хищников и их добычи. Но вы так сильно любите динозавров, что вам хочется создать их как можно больше!

Каждый ход вы добавляете в свой мир по 1 тайлу экосистемы, который, в свою очередь, позволяет добавить новое животное и/или территорию для распространения.

Время от времени ваши динозавры с гулким топотом пронесутся по созданному вами миру и охотятся на животных. Чем больше они съедят, тем больше яиц они отложат и тем больше победных очков вы получите! Только не допускайте переедания, иначе в следующем раунде еды уже может не хватить.

Состав игры



1 поле биома



1 фигурка вулкана



84 тайла экосистем



5 жетонов гнёзд



20 фигурок динозавров



5 стартовых тайлов экосистем



25 фигурок тигров



25 фигурок орлов



35 фигурок крыс



25 фигурок лягушек



30 фигурок зайцев



30 фигурок обычных яиц

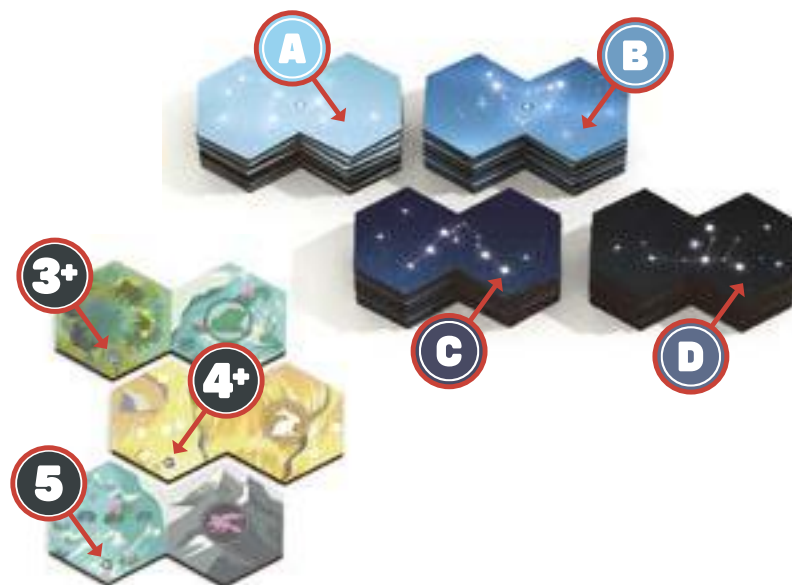


15 фигурок золотых яиц

Подготовка к игре

1. Приготовьте стопки тайлов экосистемы

- A.** Отберите тайлы экосистемы. Определите количество игроков в вашей партии и уберите в коробку все тайлы с цифрой, превышающей количество игроков.
- B.** Все отобранные тайлы разделите на 4 стопки в соответствии с буквой на обратной стороне: А, В, С и D. Каждую стопку перемешайте в отдельности и разместите их на столе лицом вниз.



2. Приготовьте фигурки животных

- A.** Положите поле биома на стол. Поле биома условно разделено на 5 колонок, соответствующих видам животных.
- B.** По сторонам поля биома расположите запас **фигурок яиц** и **динозавров**.
- C.** Расположите запас **фигурок животных** под соответствующими **колонокками животных**.
- D.** Положите лицом вверх по 1 **тайлу экосистемы** из стопки «А» в **каждую пустую** ячейку поля биома. При игре **вдвоём** или **втроём** оставьте пустыми ячейки 3-го ряда (со знаком 3+).
- E.** Поставьте 1 **фигурку динозавра** внизу колонки **лягушек** поля биома, это диномаркер.



3. Приготовьте игровые зоны участников

- A.** Каждый игрок берёт **стартовый тайл экосистемы** и **жетон гнезда**. Положите их перед собой отдельно друг от друга.
- B.** Разместите по 1 **фигурке лягушки, зайца** и **крысы** на соответствующих ячейках стартового тайла экосистемы.
- C.** Поставьте 1 **фигурку динозавра** на ячейку с изображением горы.
- D.** Возьмите 3 **фигурки обычных яиц** и положите их на **жетон гнезда**.



4. Выберите первого игрока, им станет участник с самыми острыми зубами

Кратко о ходе игры

Игроки совершают ходы поочерёдно, начиная с **первого игрока** и далее по часовой стрелке.

В свой ход каждый игрок выбирает **1 тайл экосистемы** с поля биома и присоединяет его к своей **экосистеме**. Если на новом тайле есть ячейка с иконкой животного, то игрок берёт соответствующую фигурку из запаса и ставит её на эту ячейку. После этого ход игрока заканчивается, кроме случая, когда происходит активация животных.

Если в свой ход игрок забрал **последний тайл экосистемы** в одной из колонок, то происходит **активация** соответствующего животного. Если внизу колонки этого животного стоит **диномаркер**, то после активации вида животных происходит активация **динозавров**.

После всех возможных активаций ход переходит к следующему игроку. Игроки продолжают совершать ходы, пока не **опустеет последняя стопка тайлов экосистемы**, затем **игра заканчивается** (подробнее на стр. 10).

Взять тайл экосистемы

В свой ход игрок должен взять **1 тайл экосистемы** с поля биома. Игрок может выбрать любой тайл из любой колонки животных.



Выбранный тайл игрок присоединяет любой стороной к своей **экосистеме** так, чтобы он касался хотя бы одной грани ячейки (тип ландшафта не имеет значения).

Если на новом тайле есть ячейка со значком **животного**, игрок берёт из запаса **1 фигурку соответствующего животного** и ставит её на эту ячейку. Теперь это животное – часть экосистемы игрока.



Активация животных



Если игрок забрал **последний тайл экосистемы** из колонки животных, то после размещения этого тайла в экосистеме игрока происходит **активация** соответствующего вида животных.

Выполните следующие действия.

1. Возьмите фигурку вулкана

Активный игрок берёт **фигурку вулкана**.

СОВЕТ. Она напоминает о том, кто является активным игроком, чтобы после всех действий правильно передать ход следующему игроку.



2. Активируйте вид животных

Все игроки действуют одновременно, активируя всех животных данного вида в своих экосистемах. Поведение животных во время активации зависит от их типа: добыча или хищник.

А. Добыча

Производит потомство на свободных соседних ячейках экосистемы (подробнее смотрите на стр. 5).



Б. Хищники

Охотятся на добычу, расположенную на соседних ячейках экосистемы (подробнее смотрите на стр. 6).



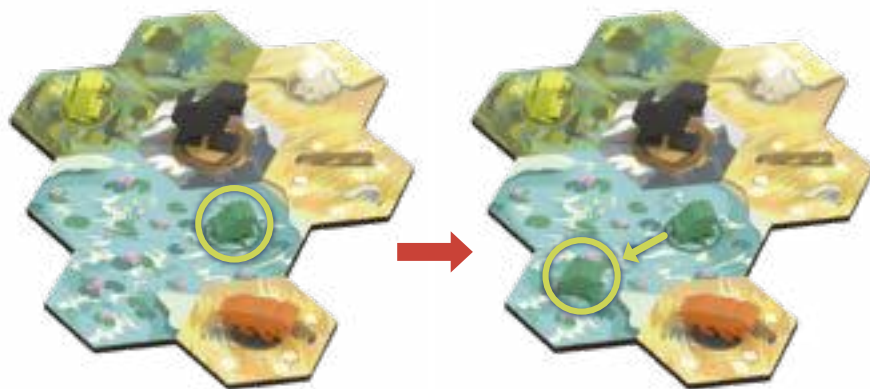
СОВЕТ. Во время ознакомления с игрой лучше всего активировать животных по очереди, чтобы игроки могли видеть действия друг друга. После ознакомления игроки могут свободно действовать одновременно.

3. Если внизу колонки активируемого животного располагается **диномаркер**, то после активации вида животных, происходит активация **динозавров**. Выполните действия, описанные на стр. 8.

А. Активация добычи

Когда активируется **животное-добыча**, то каждая особь (фигурка) этого вида может **произвести потомство** на 1 соседней пустой ячейке с **подходящим ландшафтом**.

Игрок берёт соответствующую фигурку из запаса и ставит её на подходящую ячейку своей экосистемы.



Вид добычи

Подходящий ландшафт

 	 Озеро
 	 Лес
 	 Равнина

Если у **добычи** по соседству есть **несколько** ячеек с подходящим ландшафтом, то игрок сам **выбирает** ячейку для потомства. Если рядом с **добычей нет** подходящей ячейки, то она **не производит** потомства.

Если у игрока **несколько особей** (фигурок) активируемого животного, то он сам определяет порядок производства их потомства. Каждая фигурка потомства должна занять **отдельную** ячейку.

Игрок может не производить потомство для всех или некоторых животных по своему выбору.

ВАЖНО! На каждой ячейке экосистемы может располагаться только 1 фигурка животного. Животное не производит потомство, если рядом с фигуркой животного нет свободной ячейки с подходящим ландшафтом.

ПРИМЕР АКТИВАЦИИ ЗАЙЦЕВ

В экосистеме Вари 2 фигурки зайцев. В свой ход она забрала с поля биома последний тайл экосистемы из колонки зайцев. Зайцы в экосистемах всех игроков производят потомство.



У зайцев Вари достаточно свободного места для потомства. Она ставит 2 новые фигурки зайцев на свободных соседних ячейках равнины. Так как каждая фигурка животного может дать потомство только на одну соседнюю ячейку, то одна из ячеек равнины в экосистеме Вари осталась незанятой.



Ячейка с универсальным ландшафтом

Универсальный ландшафт для **всех видов добычи**. Лягушки, зайцы и крысы могут производить потомство на свободных ячейках с универсальным ландшафтом.



Б. Активация хищников

При активации **хищников** каждая фигурка соответствующего вида может **перемещаться** по экосистеме игрока и **охотиться** на **добычу**.

Расстояние и направление перемещения **хищников** зависят от их вида.



Тигры

Тигры перемещаются на расстояние от 1 до 2 ячеек в любом направлении и могут менять направление для 2-го шага.



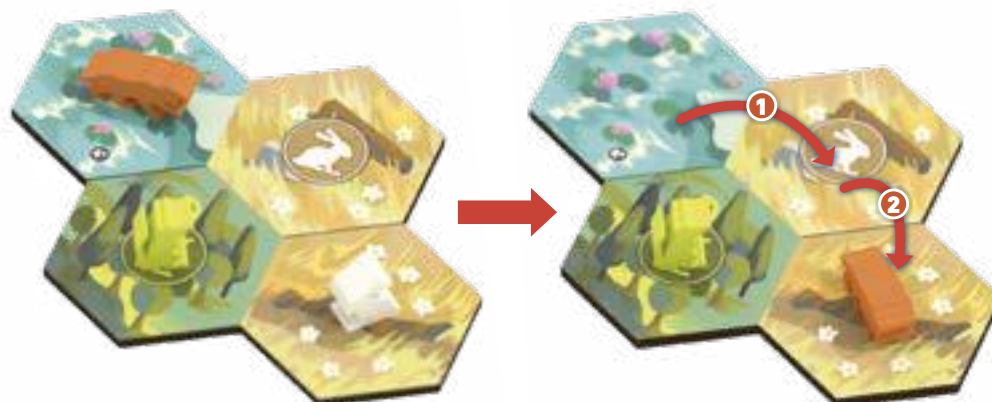
Орлы

Орлы перемещаются на расстояние от 1 до 3 ячеек по прямой линии в выбранном направлении, не меняя его во время перемещения.

Каждая фигурка **хищника** должна закончить своё перемещение на ячейке с фигуркой **добычи**.

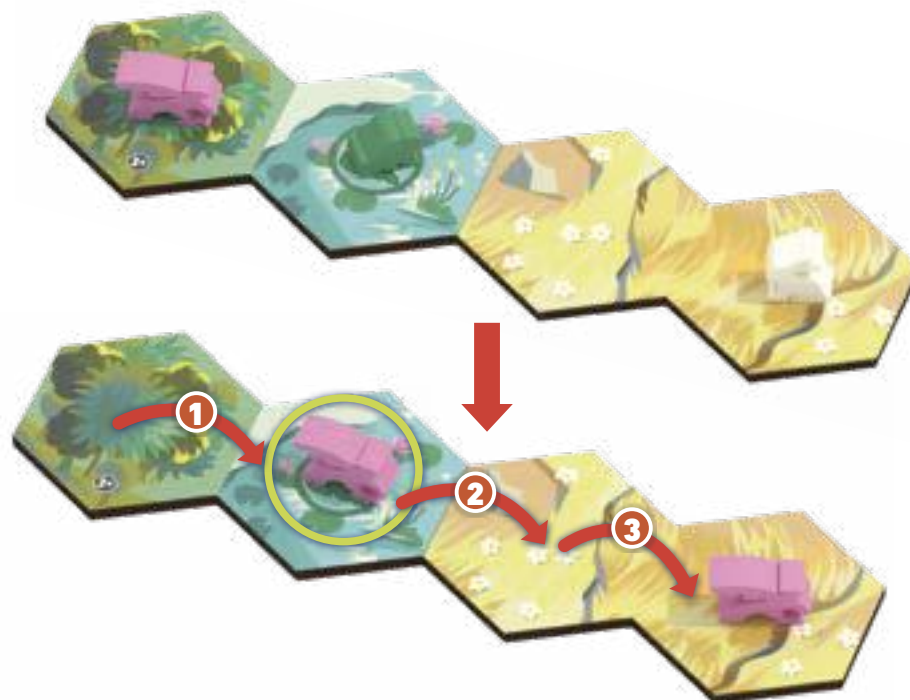
Голодающий хищник

Если **хищник** за время своей активации не съест хотя бы **одну фигурку добычи**, он **умирает от голода** и его фигурка убирается из экосистемы игрока в запас.



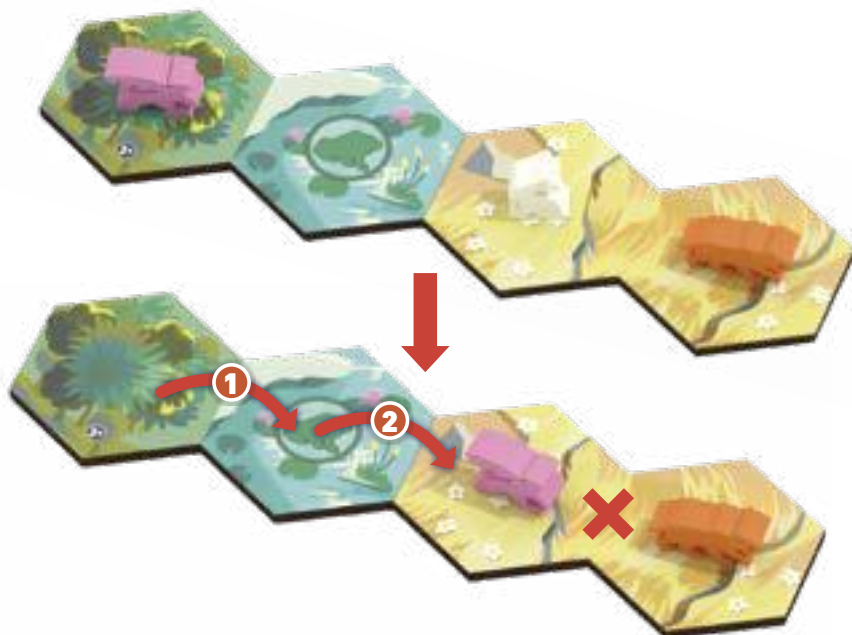
Все фигурки **добычи**, находившиеся на пути **хищника**, съедаются им и убираются в запас.

Хищник оставляет потомство, когда съедает **добычи** больше, чем ему нужно для выживания.

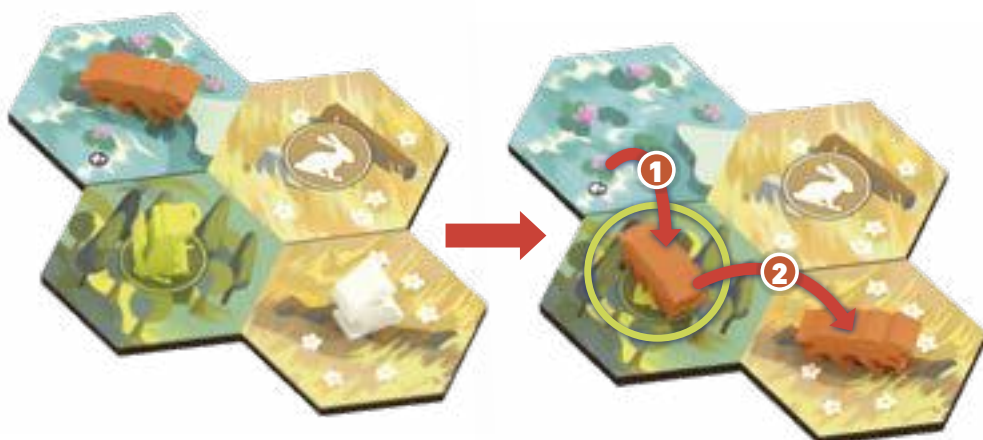


Если 1 фигурка **хищника** съела больше 1 фигурки **добычи**, то поставьте по 1 фигурке **хищника** того же вида на каждой ячейке, где находились фигурки 2-й и 3-й съеденной **добычи**. Фигурки потомства хищников не требуют пищи в момент появления и будут охотиться только во время следующей активации.

ПРИМЕР АКТИВАЦИИ ОРЛОВ



Хищники могут перемещаться по **пустым ячейкам** экосистемы и ячейкам с фигурками **добычи**, но не могут перемещаться через ячейки, занятые **другими фигурками хищников** или **динозавров**.



Игрок не обязан перемещать **хищника** или может переместить его на неполное число ходов при соблюдении **правила завершения перемещения** на ячейке с **добычей**.

Если у игрока **несколько фигурок хищника** активируемого вида, то он сам определяет порядок, в котором они будут охотиться. Каждая фигурка **хищника** должна полностью **закончить** охоту перед тем, как игрок активирует следующую фигурку **хищника**.



Варя в свой ход забрала с поля биома последний тайл экосистемы из колонки орлов. Орлы в экосистемах всех игроков активируются для охоты. У Вари нет фигурок орлов в экосистеме, но у Толи в экосистеме есть 2 фигурки орлов.



Каждая из фигурок орлов может переместиться по прямой линии на расстояние от 1 до 3 ячеек. Толя сначала переместил орла, расположенного на ячейке равнины, чтобы съесть двух зайцев и выставить одну новую фигурку орла. Активируемый орёл мог переместиться в сторону лягушек, но Толя не хотел лишиться всей популяции лягушек.



К сожалению, второй орёл Толи не может достичь ни одной добычи, так как он не может переместиться через ячейку с динозавром. Это означает, что орёл умирает от голода и его фигурка убирается обратно в запас. Этого можно было бы избежать, если бы Толя заранее позаботился о создании потомства крыс.



Активация динозавров

Если внизу колонки животного, чья активация **только что завершилась**, располагается **диномаркер**, то сразу же активируются динозавры. **Фигурка вулкана** всё ещё находится у активного игрока, и это позволит по окончании активации динозавров правильно передать ход следующему игроку.

Выполните следующие действия.



1. Рождение динозавров

Все игроки по своему желанию могут вывести из яйца 1 нового динозавра.

2. Активация динозавров

Все игроки активируют фигурки **динозавров** в своих экосистемах (включая новорожденных). **Динозавры** охотятся на **добычу** и **хищников**.

3. Перемещение диномаркера

Переместите **диномаркер** на следующую колонку животного.

4. Заполнение пустых колонок животных

Заполните все **пустые** колонки животных тайлами экосистем из стопок. За исключением ячеек 3-го ряда (со знаком Ⓢ), если играете вдвоём или втроём.

Голодающий динозавр

Если фигурка **динозавра** за время своей активации не съела **ни одной фигурки животных (добычи или хищников)** или не смогла закончить своё перемещение на ячейке горы, то динозавр **умирает от голода** и его фигурка убирается из экосистемы игрока в запас.

Игрок вправе **не перемещать** фигурку **динозавра** во время активации и позволить ей умереть.

1. Рождение динозавров

Во время активации игрок может вывести 1 нового **динозавра**. Для этого он возвращает в запас одно **яйцо** со своего жетона гнезда, берёт фигурку **динозавра** из запаса и ставит её на **ячейку горы** с изображением гнезда на стартовом тайле своей экосистемы.



Если на ячейке горы с гнездом на стартовом тайле экосистемы **уже располагается** фигурка **динозавра**, то игрок **не может** вывести на ней нового **динозавра**. На каждой ячейке может находиться **только одна фигурка** животного, и **динозавры** в этой игре не охотятся друг на друга.

2. Активация динозавров

Теперь игроки активируют каждую свою фигурку **динозавров** по отдельности. **Динозавры** могут перемещаться по экосистеме и на своём пути охотиться на **добычу** и **хищников**.

- » **Динозавры** перемещаются **в любом направлении** на расстояние **от 1 до 5 ячеек** и могут менять направление каждого нового шага.
- » **Каждый динозавр** должен **закончить** своё перемещение на **свободной ячейке горы**.

Динозавры едят **любых животных** на своём пути, но не других динозавров. Фигурки съеденных животных возвращаются в запас.

За каждую фигурку съеденного **хищника динозавр** откладывает **1 яйцо**. Положите все новые яйца на **жетон гнезда** (а не на ячейку экосистемы). Из каждого яйца может быть **выведен** новый **динозавр** (во время 1-го шага активации динозавров), а в конце игры участники получают по **1 победному очку** за каждое сохранённое яйцо на жетоне гнезда (*подробнее смотрите на стр. 10*).

Динозавры не откладывают яиц, если съедают **добычу**. Однако динозавры всё равно **должны** съесть каждую фигурку **добычи**, которая оказывается на их пути во время перемещения. **Динозавру** достаточно съесть хотя бы одну **добычу** или **хищника**, чтобы не умереть от голода.



В этом примере **динозавр** съедает одного орла, что приносит игроку 1 яйцо. Динозавр также съел 1 лягушку, но это не приносит дополнительных яиц.

Динозавры могут перемещаться через пустые ячейки и ячейки, занятые фигурками добычи или хищников, но не могут перемещаться через ячейки, занятые фигурками **динозавров**.



В этом примере **динозавр** съедает 1 орла и 1 тигра, что приносит игроку 2 яйца.

Динозавры могут возвращаться на ячейки, на которых они уже были в ходе активации, и могут закончить свою активацию на той ячейке горы, с которой они начинали.



В этом примере **динозавр** заканчивает свою активацию на ячейке горы, с которой он начал.

Если у игрока **несколько** фигурок **динозавров**, он сам определяет порядок их активации. Игрок должен **завершить** активацию одной фигурки **динозавра**, прежде чем активировать следующую.

ПРИМЕР АКТИВАЦИИ ДИНОЗАВРОВ

В свой ход Варя активировала зайцев, а диномаркер в это время располагался внизу колонки зайцев. После того как все игроки произвели потомство зайцев в своих экосистемах, они приступили к активации динозавров.

В экосистеме Вари только 1 динозавр, которого она ранее успела увести с ячейки горы стартового тайла (с гнездом). Варя воспользовалась случаем и вывела нового динозавра из яйца. Она вернула в запас 1 фигурку яйца и поставила новую фигурку динозавра на ячейку горы с гнездом на стартовом тайле экосистемы.



Первым делом она активировала фигурку нового динозавра. Сделала 5 шагов, остановившись на ячейке другой горы, и съела 3 хищников по пути. Таким образом, она кладёт 3 фигурки яиц на свой жетон гнезда.

Второй динозавр Вари не может достичь ни одного хищника и вернуться при этом на гору. Поэтому Варя перемещает динозавра так, чтобы съесть 1 лягушку и вернуться на ту же ячейку горы. Это позволяет избежать гибели динозавра от голода, но не позволяет получить новых яиц. Варя могла бы закончить перемещение динозавра в ячейке горы с гнездом на стартовом тайле, но это не позволит ей вывести нового динозавра в будущем.



Золотое яйцо

Золотое яйцо равняется по ценности **5 обычным** яйцам. В любое время игры участники могут обменять 5 обычных яиц со своих жетонов гнезд на 1 золотое из запаса или наоборот.

3. Перемещение диномаркера

После активации **динозавров** переместите **диномаркер** направо к следующей колонке животных.

Если диномаркер достиг крайней колонки справа (**орлов**), то переместите его в колонку **лягушек**.



4. Заполнение пустых колонок животных

Последним шагом заполните тайлами экосистемы **пустые колонки животных** (где нет ни одного тайла экосистемы), начиная с крайней левой.

Используйте тайлы экосистемы из стопки «А», а когда она опустеет, то продолжите заполнять ячейки тайлами экосистемы из стопки «В», а затем «С» и «D». Полностью выложите тайлы экосистемы из одной стопки, прежде чем брать тайлы из новой.

Если вам нужно заполнить колонку животных, но **все стопки тайлов опустели**, то игра немедленно **заканчивается**.



▲ После активации лягушек и динозавров диномаркер переместился в колонку зайцев. Затем пустые колонки лягушек, крыс и орлов были заполнены новыми тайлами экосистемы. При этом колонки зайцев и тигров не заполнялись, так как они не были полностью пустыми. В этом примере два игрока, поэтому ячейки 3-го ряда (со знаком **4***) не заполняются.

ВАЖНО! Заполняйте только те колонки животных, которые полностью пусты. Если в колонке животного есть хотя бы 1 тайл экосистемы, она не заполняется новыми тайлами.

Конец игры

Если после активации **динозавров** не хватает тайлов экосистемы, чтобы заполнить все пустые колонки животных, то **игра немедленно заканчивается**. Игроки подсчитывают победные очки.



1 победное очко за каждую фигурку обычного яйца на жетоне гнезда игрока.



5 победных очков за каждую фигурку золотого яйца на жетоне гнезда игрока.



1 победное очко за каждую фигурку динозавра в экосистеме игрока.

Побеждает игрок, набравший **наибольшее количество победных очков**.

В случае ничьей

В случае ничьей побеждает игрок, который находится ближе к игроку, начинавшему игру, по направлению против часовой стрелки.

Напоминание о важных правилах игры

Животные

- » На каждой ячейке экосистемы может находиться только **1 фигурка** животного. Животное может переместиться на ячейку, где располагается другое животное, только в том случае, если оно может его **съесть**.
- » Каждое **животное-добыча** производит только **одного** потомка на одной соседней ячейке подходящего типа.
- » Любое **животное-добыча** может произвести потомство на ячейке с универсальным ландшафтом.
- » Если рядом с **животным-добычей нет ячейки**, подходящей для потомства, оно не производит потомства (при этом животное не умирает).
- » **Хищники** и **динозавры умирают от голода**, если они не съели хотя бы 1 животное. Игрок **может** не перемещать **хищника** или **динозавра** во время активации, сознательно оставить его без еды и позволить ему умереть.
- » **Хищник** всегда должен заканчивать своё перемещение на ячейке с **добычей**. **Динозавр** всегда должен закачивать своё перемещение на **ячейке горы**.
- » **Хищники** не могут перемещаться **через** ячейки, занятые другими фигурками **хищников** или **динозавров**. **Динозавры** не могут перемещаться **через** ячейки, занятые другими **динозаврами**.
- » Новый **динозавр, выведенный из яйца** на 1-м шаге активации динозавров, должен быть **активирован**. Он может перемещаться и охотиться, и может **умереть**, если не съест хотя бы одно животное.

Ход игры

- » **Фигурка вулкана** напоминает о том, кто из игроков начал активацию животных и динозавров. Это позволяет после всех действий правильно передать ход следующему игроку.
- » Новые тайлы экосистем добавляются на поле биома **только** после активации **динозавров**. После активации вида животных, внизу колонки которого **не было** диномаркера, новые тайлы экосистемы на поле биома не добавляются.
- » Новые тайлы экосистем добавляются только в **полностью пустые колонки** животных. Если в колонке есть хотя бы **1 тайл** экосистемы, то пустые ячейки в такой колонке **не заполняются**.
- » Во время подготовки к игре все тайлы экосистемы должны быть разделены на стопки в соответствии с **буквой** на обратной стороне. Тайлы выкладываются на поле биома в алфавитном порядке, начиная с буквы А, затем В, С и D. Все тайлы одной стопки **должны быть** выложены на поле биома, прежде чем можно будет начать выкладывать тайлы из следующей стопки.
- » Каждое **золотое яйцо** равняется по ценности 5 обычным яйцам (и другого значения не имеет).

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

ДИНОЗАВРЫ

ЛЮБИМЦЫ БОГОВ

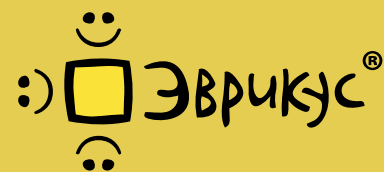
Над игрой работали

Автор игры:
Каспер Лапп

Разработчик:
Алекс Катлер

**Художественное
оформление:**
Гика Там

**Графический
дизайнер:**
Стево Торрес



Ещё больше игр на сайте evrikus.ru

www.pandasaurusgames.com

© 2020 Pandasaurus Games, LLC
All rights reserved