

DRAFTOSAURUS



JÁTÉKSZABÁLY



Fordítás: Holl M.
Lektorálta: Hipszki L.

A tudósok végül dinoszauruszokat klónoztak!

Világszerte ezekkel a hatalmas teremtményekkel megtelt állatkertek nyílnak. Amennyire csak lehet, szervezd meg a legjobb karámkokat, hogy a kíváncsi látogatók előtt a legdivatosabb dinoszauruszok kerüljenek bemutatásra!

JÁTÉK-TARTOZÉKOK

5 állatkerttábla
(téli és nyári oldallal)

60 dinoszaurusz
(10-10 a hat fajtából)

1 egyedi dobókocka
1 húzózsák

- Mindenki vegyen el egy állatkerttáblát és helyezze el maga előtt. A táblának ugyanazt az oldalát használja minden játékos. Az első játékhoz a nyári oldalt fordítsátok magatok felé.
- Tegyétek a dinoszauruszokat a húzózsákba a játékosok száma alapján (lásd az alábbi táblázatot). A maradékot rakjátok vissza a játék dobozába.
- A játék legfiatalabb játékosa tegye maga elé a dobókockát.

ELŐKÉSZÍTÉS

MENNYI DINOSZAUSSZAL?

5 játékos	A játék összes dinoszaurusza (60 kerül a húzózsákba).
4 játékos	Minden egyes fajtából 2 dinoszaurusz marad a dobozban (48 kerül a húzózsákba).
3 játékos	Minden egyes fajtából 4 dinoszaurusz marad a dobozban (36 kerül a húzózsákba).
2 játékos	Minden egyes fajtából 2 dinoszaurusz marad a dobozban (48 kerül a húzózsákba).

JÁTÉKMENET

A Draftosurus két játékkörön keresztül tart, amelyek mindegyike 6 fordulóból áll.

Minden kör kezdetén, az összes játékos hat dinoszauruszt húz a húzózsákból, amit a többi játékosnak nem mutat meg.

1. JÁTÉKKÖR

A játékos, akinél a dobókocka van, gurít a kockával.

Ezután, minden játékos egyszerre kiválaszt a kezében lévő dinoszauruszok közül egyet. Majd a választott dinoszauruszt fedje fel mindenki és helyezze az állatkertjébe. Az összes játékosnak, - **kivéve, aki a dobókockát dobta** - teljesítenie kell azokat a követelményeket, amit a dobókocka szimbóluma ábrázol (lásd „A dobókocka” leírást a 6. oldalon). Ha egy játékos **nem tud**, vagy **nem akar** egy karámba dinoszauruszt tenni, még mindig lehelyezheti a folyóra. A folyó nem állatkaram (lásd „A folyó” leírását az 5. oldalon).

Ezt követően, a játékosok mindig átadják felfedés nélkül a bal oldalukon ülő játékosnak a kezükben lévő dinoszauruszokat. Szintén ugyanígy, a dobókocka is mindig a bal oldalon ülő játékos elé kerül.

Egy új forduló kezdetén: a dobókockát gurítani kell, majd minden játékos dinoszauruszt helyez az állatkertjébe és továbbadja a maradékot a bal oldalán ülő játékosnak. Ezeket a fordulókat mindaddig ismételjétek, amíg mindenkinek 6 dinoszaurusza nem lesz az állatkertjében.

2. JÁTÉKKÖR

Amint mindenkinek hat dinoszaurusza lesz az állatkertjében, elkezdődik a játék 2. köre. Ez pontosan ugyan úgy zajlik, mint az első kör. A második játékkör végére minden játékosnak 12 dinoszaurusz lesz az állatkertjében.

A KARÁMOK



Az egyfajta erdeje: Ebben a karámban csak azonos fajú dinoszauruszokat lehet tartani, és balról jobbra haladva, hézag nélkül kell feltölteni. A játék végén, a feltöltött dinoszauruszok száma határozza meg a szerzett győzelmi pontokat.



Különböző mezők: Ebben a karámban csak különböző fajú dinoszauruszokat lehet tartani, és balról jobbra haladva, hézag nélkül kell feltölteni. A játék végén, a feltöltött dinoszauruszok száma határozza meg a szerzett győzelmi pontokat.



A szerelem prérije: Ebben a karámban az összes, különböző fajú dinoszauruszokat lehet tartani. A játék végén, minden azonos fajú dinoszauruszpárért 5 győzelmi pont szerezhető. (Egy pár két azonos fajú dinoszauruszból áll. Elfogadható, ha egynél több, azonos fajú pár van a karámban.)



Erdős trió: Ebben a karámban három, bármilyen fajtájú (akár azonos, vagy különböző) dinoszauruszt tarthatsz. A játék végén fajtól függetlenül, ha három dinoszaurusz van a karámban, akkor 7 győzelmi pont szerezhető vele. Ellenkező esetben, 0 pontot ad.



A dzsungel királya: Ebben a karámban csak egy dinoszauruszt tarthatsz. A játék végén összehasonlítva a többi játékoséval, 7 győzelmi pont szerezhető ezzel a karámmal, ha a te állatkerted tart több olyan fajtájú dinoszauruszt, mint amilyen a karámban van. Ha bármelyik ellenfelednél több van az adott dinoszauruszból, akkor 0 pont jár érte.



Magányos sziget: Ebben a karámban csak egy dinoszauruszt tarthatsz. A játék végén 7 győzelmi pont szerezhető ezzel a karámmal, ha olyan fajtájú dinoszauruszt tart, amilyen nincs máshol az állatkertedben (a folyóban sem).

A TÁBLA NYÁRI OLDALA



ÉTELUDVAR



MELLÉKHELYISÉGEK

A FOLYÓ

A folyó egy különleges zóna, amit nem karámként kezelünk. A játék végén, minden benne lévő dinoszauruszért 1 pont jár.

T-REX

A T-Rex egy különleges dinoszaurusz. A játék végén minden olyan karám, amely legalább egy T-Rex-et tartalmaz, további 1 pontot ér. Fontos: Ha több mint egy T-Rex van egy karámban, akkor is csak 1 további pontot ér.



A DOBÓKOCKA

Minden fordulóban egy játékos elgurítja a dobókockát, és az összes többi játékosnak be kell tartania a kocka által előírt követelményeket. A dobókocka szimbólumai a következők:



— **Erdős vidék:** A dinoszauruszokat az erdős területen lévő egyik karámba kell helyezni.



— **Füves vidék:** A dinoszauruszokat a füves területen lévő egyik karámba kell helyezni.



— **Mellék helyiségek:** A dinoszauruszokat az állatkerted mellék helyiség oldalára kell helyezni (a folyó jobb oldalán).



— **Ételudvar:** A dinoszauruszokat az állatkerted ételudvar oldalára kell helyezni (a folyó bal oldalán).



— **Üres karám:** A dinoszauruszokat egy üres karámba kell helyezni.



— **Figyelj a T-REX-re:** A dinoszauruszokat olyan karámba kell helyezni, ahol nincs T-Rex. Megjegyzés: a T-Rex-et ennek ellenére kijátszhatod, ha az adott karámban még nincs.

$$5 + 8 + 7 + 1 + 10 = 30$$

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér, miután a második játékkör is befejeződik. Mindenki számolja össze a szerzett pontszámát és játék győztese az lesz, aki a legtöbb ponttal rendelkezik.

Döntetlen esetén, az a játékos a győztes, akinél a legkevesebb T-REX van.

Ha még ezek után is döntetlen állna fenn, a játékosok megosztják egymás között a győzelmet.

Tipp: használjatok papírt és ceruzát a győzelmi pontok vezetéséhez.

A TÁBLA TÉLI OLDALA



VÁLASZTHATÓ ÁLLATKERT

Miután néhány játékot már lejátszottatok az állatkerttábla nyári oldalával, próbáljátok ki a téli oldalát. Ezen az oldalon valamivel több technikai kihívással fogtok találkozni.



Egy jól elrendezett fa: Ebben a karámban egy meghatározott sorrendben, csak két különböző dinoszaurusz fajt tarthatsz. Ezeket az alábbiak szerint, balról jobbra, egymást felváltva kell lehelyezni: 1. faj / 2. faj / 1. faj / 2. faj / 1. faj / 2. faj. A játék végén, a rajta lévő dinoszauruszok alapján győzelmi pontok szerezhetők.

Megjegyzés: Nem helyezhetsz le egymás után két azonos fajtájú dinoszauruszt, mert akkor hézag alakul ki köztük.



Szerelmesek hídja (jobb és a bal folyópart): Ez a karám két alkarámra van felosztva, a folyó mindkét oldalán egy, és bármilyen fajtájú dinoszauruszokat tarthatsz benne. A játék végén, minden azonos fajú dinoszauruszpár 6 győzelmi pontot ér, ha minden alkarámban van egy tagja.

Megjegyzés: A két alkarám két különböző karámként működik. Ha a játék végén mindegyik alkarám tartalmaz egy T-REX-et, akkor ezek mindegyike további 1-1 pontot hozhat a játék végén.



Piramis: Ebben a karámban, akár hat dinoszauruszt is tarthatsz. Az első hármát az alsó sorban, majd a következő kettőt a középsőben, míg a harmadik sorba egy dinoszauruszt kell tenned. Figyelj! Ugyanannak a fajnak a dinoszauruszát nem teheted le egymással szomszédosan (vízszintesen és függőlegesen). A játék végén a győzelmi pontokat a dinoszauruszok helyzete és száma alapján számoljátok össze.



Órhely: Ebben a karámban csak egy dinoszauruszt tarthatsz. Ha a jobb oldaladon ülő játékos állatkertjében ezzel a dinoszaurussszal azonos fajú van, akkor minden egyes dinoszauruszért 2 győzelmi pont jár a játék végén.



Karantén: Ebben a karámban csak egy dinoszauruszt tarthatsz. A játék végén, tedd át ezt a dinoszauruszt egy másik karámba vagy a folyóra (a lehelyezési szabályokat betartva), mielőtt összeszámolnád a győzelmi pontjaidat.

NYÁRI/TÉLI JÁTÉKVÁLTOZAT

A legjobb dinoszaurusz állatkert-vezető címért zajló küzdelemben a játékosok két egymást követő játékot játszanak:

- először a tábla nyári oldalával,
- majd másodszor a téli oldalával.

A győztes meghatározásához a két játékban szerzett pontszámait minden játékos összeadja.

KÉTJÁTÉKOS VÁLTOZAT

Egy kétjátékos változatban a játékosok a kettő helyett négy játékkörön keresztül játszanak. Minden egyes fajból 2 dinoszaurusz a játék dobozában marad. A játékkörök elején mindkét játékos 6 dinoszauruszt húz a zsákból, de csak 3 kerül lehelyezésre a kör során.

A játék folyamata a körök során

A játékosok egymást felváltva dobnak a dobókockával. A dobókocka feltétele csak arra a játékosra vonatkozik, aki az adott fordulóban nem dobott.

- Mindenki kiválasztja azt a dinoszauruszt, amit az állatkertbe szeretne helyezni.
- Mindenki kiválaszt egy második dinoszauruszt, amit visszatessz a dobozba.
- A harmadik dinoszaurusszal pedig kézből cserélnek a játékosok.

A játék vége

A negyedik kör végére, mindegyik játékosnak 12 dinoszaurusza lesz az állatkertjében. A győzelmi pontokat a normál játékváltozat szerint kell számolni.

HONNAN ERED A DRAFTOSZAURUSZ ELNEVEZÉS?

A draftolás egy játékmechanizmus, amely a játékelemek továbbadását jelenti - ami gyakran kártyákra jellemző, de itt most dinoszauruszokról van szó! –, az asztal körül játékostól játékosig.



ankama

A készítőik köszönetnyilvánítása: Team Kaedama köszönetét szeretné kifejezni Gaëtan-nak, az egész Ankama csapatnak, Steven Spielbergnek, a lelkes Burgoludique-i játékosoknak és a kedves Festival de Valence látogatóinak.

„Az élet utat talál.” - Dr. Ian Malcolm

Készítők: Team Kaedama: Antoine Bauza, Corentin Lebrat, Ludovic Maublanc s Théo Rivière.

Illusztráció: Vipin Alex Jacob / Jiahui Eva Gao; Grafikai tervezés: L'encre invisible / Ankama; Stúdió: Forgenext

Angol verzió: Lara ANDAHAZY és Craig SMITH