

Dino Battle

Автор гри: Іван Яковенко

Щоб стати домінуючим видом на планеті, необхідно створити найкращі умови існування для істот свого виду. Саме цим і займуться гравці, намагаючись захопити своїми фішками ключові позиції на ігровому полі.

Що у коробці:

1. Ігрове поле, на якому ведеться боротьба за домінування



2. Фішки чотирьох різних видів істот:



хижі
рослини



трав'яїдні
цератопси



безжальні
Т-Рекси



летючі
птеродактилі

3. Жетони

очок
перемоги



Кожна гра складається з декількох **партій**, кількість яких дорівнює числу гравців, що беруть участь у грі. Тобто **при 2-х гравцях** граються **дві партії**, **при 3-х** – **три**, а **при 4-х** – **чотири**. За результатами **кожної партії** її переможець отримує **очки**, а

перемогу у грі здобуває той гравець, що матиме **найбільшу кількість очок** за результатами усіх партій.

Незалежно від кількості гравців у грі завжди використовуються **усі чотири види істот**. До початку гри гравці визначають черговість ходу на першу партію, а потім **розподіляють між собою фішки істот наступним чином**:

2 гравці

1-й гравець



рослини Т-Рекси

2-й гравець



цера-птеро-
топси дактилі

3 гравці

1-й гравець



рослини

3-й гравець



Т-Рекси птеро-
дактилі

2-й гравець



цера-
топси

3-й гравець



Т-Рекси

4 гравці

1-й гравець



рослини

2-й гравець



цера-
топси

4-й гравець



птеро-
дактилі

Перед початком кожної наступної партії гравці обмінюються фішками істот. Якщо грають **2 гравці** – вони обмінюються фішками **між собою**, якщо **три і більше** – **фішки передаються між гравцями за годинниковою стрілкою**. Змінювати своє місце відносно інших гравців протягом гри не дозволяється.

Під час кожної партії гравці по черзі викладають на поле фішки істот свого виду, намагаючись виконати **умови для перемоги**, як тільки хтось із гравців виконує їх – партія одразу завершується:

Рослини



Перемагають, коли їм вдається вибудувати безперервну пряму лінію по вертикалі, горизонталі чи діагоналі з 5-ти послідовно розташованих фішок свого виду.

Цератопси



Перемагають, коли їм вдається вибудувати безперервну пряму лінію по вертикалі, горизонталі чи діагоналі з 4-х послідовно розташованих фішок свого виду.

Т-Рекси



Перемагають, коли їм вдається вибудувати безперервну пряму лінію по вертикалі, горизонталі чи діагоналі з 3-х послідовно розташованих фішок свого виду.

Птеродактилі



Перемагають, коли викладають на поле 5-ту фішку свого виду, незалежно від взаємного розташування цих фішок.

Як ходять істоти:

Першими ходять рослини, другими – цератопси, третіми – Т-Рекси, четвертими – птеродактилі.

Рослини у свій хід викладають **3 фішки** на будь-які вільні клітини поля. Якщо прицьому 5 фішок рослин оточили 1 фішку Т-Рекса – ця фішка прибирається з поля і повертається її власнику.



Цератопси у свій хід викладають **2 фішки** на будь-які вільні

клітини поля, або на клітини, зайняті фішками **рослин**, при цьому фішка (фішки) рослини, місце якої зайняв цератопс, прибирається з ігрового поля і повертається її власнику.

Т-Рекси у свій хід викладають **1 фішку** на будь-яку вільну клітину поля, або на клітину, зайняту фішкою **цератопса**, при цьому фішка цератопса, місце якої зайняв Т-рекс, прибирається з ігрового поля і повертається її власнику.

Птеродактилі у свій хід викладають **1 фішку** на будь-яку вільну клітину поля, що межує по вертикалі, горизонталі або діагоналі з клітиною, вже зайнятою будь-якою іншою істотою.

Викладати більшу або меншу кількість фішок, ніж зазначено у правилах, не можна.

Якщо гравець грає декількома видами істот, він робить хід кожним видом відповідно до загальної черговості, і не може змішувати в одному ході фішки різних видів.

Після завершення партії переможець отримує **жетони очок перемоги** відповідно до того виду істот, що переміг:



2 очки



2 очки



3 очки



4 очки

Після того, як зіграні усі партії, гравці підраховують очки, отримані кожним з них, і той, у кого їх найбільше, стає переможцем.

Користування підказкою

На ігровому полі розташовані підказки для кожного виду істот:



кількість
фішок, що вик-
ладається за хід



істота, фішку
якої можна
прибрати



кількість
фішок для
перемоги