

ДОБРО ПОКАЛОВАТЬ В

# ДИНО МИР



ПРАВИЛА





1-75  
ИГРОКОВ



40-70  
МИНУТ



12+

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В

# ДИНО МИР

**Постройте свой собственный парк развлечений с динозаврами и постарайтесь привлечь побольше посетителей, заполнив его невероятными созданиями из древних времён!**

В игре «Добро пожаловать в ДиноМир» вам предстоит строить вольеры для разных видов динозавров, возводить постройки для развлечения и отдыха, проводить исследования в лабораториях для повышения эффективности работы и стараться угодить невероятно требовательным, но довольно щедрым посетителям.

На протяжении партии вы будете зарабатывать победные очки — звёзды (★). Игрок, который построит ДиноМир, приносящий максимальное количество звёзд, побеждает.

## УПРОЩЁННЫЙ РЕЖИМ VS ОПАСНЫЙ РЕЖИМ

«Добро пожаловать в ДиноМир» предполагает два режима игры. Если это ваша первая партия или вы объясняете игру новым игрокам, мы советуем вам остановиться на упрощённом режиме игры. Опасный режим предназначен для более опытных игроков.

Большая часть правил в обоих режимах совпадает.

А различия выделены оранжевым или серым цветом.

Так выглядят правила упрощённого режима, которые меняются при игре в опасном режиме.

А так выглядят правила, которые используются только при игре в опасном режиме. Не используйте их, если вы играете в упрощённом режиме.



# КОМПОНЕНТЫ

## БАЗОВАЯ ИГРА



3 кубика



9 карандашей



100 листов игроков  
(40 листов для простого режима  
и 60 листов для опасного режима)



27 карт посетителей



12 карт лабораторий



12 карт построек

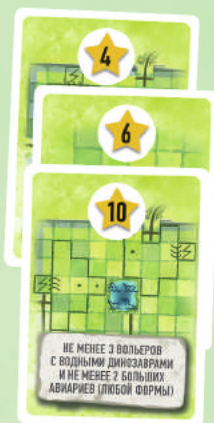
## ДОПОЛНЕНИЯ



5 карт маленьких  
аварийев



6 карт больших  
аварийев



3 промокарты  
посетителей



3 карты водных  
динозавров



16 карт Динобота  
для одиночной игры



1 дополнительный  
кубик

## ПРОМОКАРТЫ



5 общих карт целей

# ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- 1 Выберите, в каком режиме вы будете играть: в упрощённом или опасном. Выдайте каждому игроку карандаш и лист игрока выбранного режима.
- 2 Положите 3 кубика в центре стола так, чтобы всем игрокам было удобно дотянуться.
- 3 Отсортируйте карты построек по типам и разделите их на две стопки: для развлечения  $\Delta$  и хозяйственные  $\circ$ . Перемешайте каждую стопку по отдельности и выложите в центре стола по одной карте из каждой стопки лицом вверх. Уберите все неиспользованные карты обратно в коробку.
- 4 Отсортируйте карты посетителей по их значениям (4, 6 и 10  $\star$ ) и разделите на три стопки. Перемешайте каждую стопку по отдельности и выложите по одной карте посетителя из каждой стопки между каждым игроком и его соседом. В итоге слева и справа у игрока (между ним и его соседом слева и справа) должно лежать по 3 карты. При игре вдвоём между игроками будет лежать 6 карт посетителей. Уберите все неиспользованные карты обратно в коробку.
- 5 После того как вы сыграете несколько первых партий, попробуйте начать игру с картами общих целей. Перемешайте их и выложите 2 случайные карты лицом вверх в центр стола. Если обе эти цели будут одного типа (связанные с формой или дорожками), замешайте их обратно в колоду и выложите заново.

На этом этапе мы рекомендуем игрокам обсудить со своими соседями по столу карты, лежащие между ними. Убедитесь, что все правильно понимают их эффекты. Все игроки также должны убедиться, что они понимают общие цели.

- 6 **Только в опасном режиме!**  
Отсортируйте 9 карт лабораторий по их типам (X, Y и Z) и разделите на три стопки. Перемешайте каждую стопку по отдельности и выложите по одной случайной карте лицом вверх в центр стола. Уберите все неиспользованные карты обратно в коробку.  
**Примечание:** для вашей первой партии в опасном режиме мы крайне рекомендуем использовать карту «Редактирование генома» с пометкой «Z».
- 7 Для каждого игрока выберите уровень сложности (лёгкий, нормальный, тяжёлый или кошмарный). Все могут играть на разных уровнях сложности. Это поможет новичкам быстрее разобраться с игрой, а опытным игрокам — пройти более суровое испытание.  
В зависимости от выбранного уровня сложности, вычеркните определённое количество ячеек на шкале угрозы  $\diagup$  и шкале безопасности  $\blacktriangledown$ .  
**Примечание:** для вашей первой партии в опасном режиме мы крайне рекомендуем выбрать лёгкий уровень сложности.

 <p><b>ЛЁГКИЙ</b></p>	 <p><b>НОРМАЛЬНЫЙ</b></p>
 <p><b>ТЯЖЁЛЫЙ</b></p>	 <p><b>КОШМАРНЫЙ</b></p>

## ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра продолжается 8 раундов. Каждый раунд состоит из следующих фаз:

- 1 ФАЗА СТРОИТЕЛЬСТВА.** Один из игроков бросает кубики, а затем все игроки одновременно используют выпавшие результаты для совершения действий.
- 2 ФАЗА ПОЛОМОК.** Если вы играете в опасном режиме, все игроки должны проверить, не сломались ли у них генераторы. Поломки генераторов наносят повреждения вольерам. Такие повреждения в конце концов могут привести к тому, что динозавры вырвутся на свободу.
- 3 ФАЗА ПОСЕТИТЕЛЕЙ.** Каждый игрок проверяет, может ли он получить одну или несколько карт посетителей, лежащих от него слева или справа.

В конце восьмого раунда игра заканчивается и игроки подсчитывают своё итоговое количество очков.

## ФАЗА СТРОИТЕЛЬСТВА

### БРОСЬТЕ КУБИКИ

Один из игроков бросает 3 кубика в центр стола. Не так важно, кто именно это будет. Вы можете передавать это право по кругу или назначить ответственным за кубики того, кто лучше всех изобразит тираннозавра.

Каждый игрок записывает значения, выпавшие на кубиках, в таблицу кубиков на своём листе игрока. Таблица кубиков также служит для подсчёта раундов.

### ВЫПОЛНИТЕ ДЕЙСТВИЯ

Игроки используют значения, выпавшие на кубиках, для того чтобы одновременно выполнять действия.

**Примечание:** пока вы только учитесь играть, мы настоятельно рекомендуем на протяжении первых нескольких раундов комментировать свои действия, чтобы убедиться, что все игроки хорошо понимают правила.

Вы можете использовать каждое выпавшее на кубиках значение только один раз в раунд. Когда вы используете одно из значений для выполнения действия, вычеркните его из таблицы кубиков, чтобы не забыть, какие из значений вы уже использовали в этом раунде.

Ниже описаны три основных действия, которые вы можете выполнить.

Вы можете выполнять эти действия в любом порядке.

**Обратите внимание!** Каждое из действий можно выполнить только один раз в раунд.

- **Построить вольер.** Добавить один новый вольер для динозавров в свой парк.
- **Проложить дорожки.** Добавить новые маршруты в свой парк.
- **Возвести постройку.** Добавить новую постройку в свой парк.

Вы не обязаны использовать все выпавшие на кубиках значения, но все не потраченные в течение раунда значения не переносятся на следующий раунд.

Кроме того, вы можете выполнить одно или несколько действий исследования. Действия исследования — свободные, и на них не тратятся значения кубиков. Но вы можете выполнить только определённое количество таких действий за всю игру (см. стр. 9).

### Только в опасном режиме!

В опасном режиме вам становятся доступны ещё два действия: **укрепление** и **усиление**. Подробное описание этих действий вы найдёте на стр. 10.

## КОМБИНИРОВАНИЕ ЗНАЧЕНИЙ КУБИКОВ

Как уже упоминалось ранее, вы можете использовать каждый кубик только один раз в раунд. Но вы можете комбинировать кубики и выполнять действия при помощи суммы нескольких значений. Например, если вы выбросили 1, 2 и 5, то можете:

- Использовать значения 1, 2 и 5 по отдельности, чтобы выполнить три действия.  
— или —
- Сложить два значения из трёх вместе. Например, вы можете получить 3, сложив вместе 1 и 2, а затем использовать 3 и 5, чтобы выполнить два действия.  
— или —
- Сложить значения вместе, получить 8 и выполнить одно действие.

## КЛЮЧЕВЫЕ ПОНЯТИЯ

- **Соседний.** Слово «соседний» означает соседство одного объекта с другим по горизонтали или вертикали, но не по диагонали, кроме тех случаев, когда в тексте карты указано обратное.
- **Озеро.** В центре вашего парка находится озеро. Вы не можете прокладывать дорожки, строить вольеры для динозавров или постройки на 4 квадратах парка, занятых озером.
- **Соединённый.** Объекты (вольеры, постройки или озеро) считаются соединёнными с дорожкой, только если дорожка касается границы объекта. Дорожка, которая идёт вдоль объекта, но не касается его, не считается соединённой с объектом.



- **Пустой.** Пустым называется любой квадрат в парке, в котором ничего не нарисовано.
- **Вход.** У парка есть два входа. Через каждый проходит дорожка, соединённая с перекрёстком.

Мы настоятельно рекомендуем тщательно обдумывать свои действия, перед тем как что-нибудь рисовать. Это убержёт вас от возможных ошибок (строительства вольера без генераторов, отсутствия достаточного места для дорожек, возведения постройки, запрещённого правилами, и т.д.). Но вы всегда можете стереть свою ошибку и выполнить все действия заново сколько угодно раз в рамках одного раунда. Если вы заметили ошибку не в том раунде, в котором совершили её, вы уже не можете ничего исправить. Любые ошибочно размещённые объекты не позволяют вам получать карты посетителей и зарабатывать победные очки во время финального подсчёта. Однако вы по-прежнему учитываете эти объекты при получении повреждений, если играете в опасном режиме.

## СТРОИТЕЛЬСТВО ВОЛЬЕРОВ

Чтобы выполнить это действие, выберите значение, совпадающее с цифрами, указанными под названием одного из видов динозавров на вашем листе игрока. Нарисуйте вольер этого типа в любом месте вашего парка, соблюдая следующие правила:

Вольер для динозавров должен быть соединён с дорожкой

Вид динозавров

Хищник или травоядный



Рекомендуемый способ изображения вида динозавров, обитающих в вольере

**Значения.** Значения кубиков, которые вы можете использовать для строительства этого вольера

**Размер.** Число квадратов парка, которые занимает вольер. Вольер с велоцираптором должен занимать 4 квадрата

**Необходимая энергия.**

Каждая молния обозначает 1 мегаватт энергии. Вольер с велоцирапторами должен получать от соседних с ним генераторов 2 мегаватта энергии

- **Размер.** Вы должны нарисовать вольер, состоящий из определённого количества пустых квадратов, соседних друг с другом. Это количество указано в зелёном квадрате под названием соответствующего вида динозавров.
- **Форма.** Вольер может быть любой формы, какой вы захотите.
- **Энергия.** Каждый вольер должен обеспечиваться энергией (от 0 до 3 мегаватт). Энергию можно получить, построив генераторы в соседних с вольером квадратах (см. ниже).
- **Соединение с дорожкой.** Каждый вольер должен быть напрямую соединён с сетью дорожек вашего парка (хотя бы одна дорожка должна соединиться с одной из границ вольера).
- **Виды динозавров.** Всегда помечайте вид динозавров в вольере с помощью рисунка или указывая первую букву названия вида в любом из квадратов этого вольера.

Вы не можете построить вольер, если не можете разместить его в парке так, чтобы он был соединён с сетью дорожек или его невозможно обеспечить нужным количеством генераторов на конец хода.

## ОБЕСПЕЧЕНИЕ ЭНЕРГИЕЙ (Строительство генераторов)

Каждому вольеру с динозаврами, кроме вольеров с протоцерапторами, нужен **1, 2 или 3 мегаватта** энергии для того, чтобы его электрические заграждения работали. Чтобы обеспечить вольер энергией, вы должны построить генераторы рядом с ним или разместить вольер рядом с уже построенными генераторами. В течение одного раунда вы можете построить любое количество генераторов, не превышающее максимальное. Строительство генератора — это свободное действие. Но оно может быть выполнено только после того, как вы выполнили действие «Построить вольер».

Чтобы построить генератор, обведите любой свободный квадрат в вашем парке и нарисуйте в его центре символ молнии (⚡). После этого вычеркните одну из ячеек в разделе «Генераторы» на вашем листе игрока. Вы можете построить генератор в любом соседнем с вольером свободном квадрате в вашем парке. Генераторам не требуется соединение с дорожками.

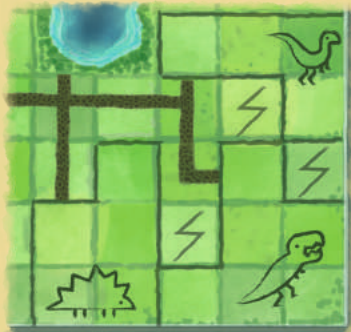
Каждый генератор, который вы не построили, принесёт вам 2 🌟 в конце игры.



В упрощённом режиме вы можете построить в вашем парке максимум **12 генераторов**. Каждый генератор снабжает все соседние с ним вольеры **1 мегаваттом** энергии.

Один генератор может быть соседним одновременно с четырьмя вольерами и снабжать каждый из них 1 мегаваттом энергии. Если несколько квадратов одного вольера находятся по соседству с одним и тем же генератором, он всё равно снабжает этот вольер только 1 мегаваттом энергии.

В этом примере вольер со **стегазаврами** находится по соседству с одним генератором, а вольер с **велоцирапторами** — с 2 генераторами. Вольер с **тираннозаврами** находится по соседству со всеми 3 генераторами. Обратите внимание, что каждый из 3 генераторов в этой части парка снабжает энергией сразу по два вольера.

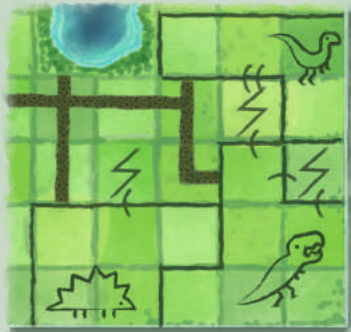


Во время игры в опасном режиме вы можете построить в своём парке максимум **8 генераторов**. Каждый генератор снабжает один или несколько вольеров энергией до **4 мегаватт** в любой комбинации.

Чтобы обеспечить соседний с генератором вольер энергией, нарисуйте маленькую изогнутую «энергоцепь» между генератором и вольером. Каждый генератор может вырабатывать максимум 4 мегаватта, так что вы не можете нарисовать больше 4 энергоцепей от одного генератора.

Вы можете добавлять энергоцепи между вольерами и генератором, который вы построили в предыдущих раундах (помните о том, что максимальное количество энергоцепей для одного генератора остаётся равно четырём).

В этом примере вольер со стегазаврами требует 1 мегаватта энергии. Одна энергоцепь соединяет его с соседним генератором. Вольер с велоцирапторами требует 2 мегаватта энергии и соединяется с генератором двумя энергоцепями, обе из которых ведут к одному генератору. Вольер с тирраннозавром требует 3 мегаватта энергии: одна энергоцепь идёт к одному генератору, а две другие — к другому генератору.



## ПОВЫШЕНИЕ УРОВНЯ УГРОЗЫ

Во время игры в опасном режиме уровень угрозы вашего парка растёт каждый раз, когда вы строите новый вольер для динозавров.

Чтобы отметить повышение уровня угрозы, вычёркивайте ячейки на шкале угрозы (//) слева направо. Если вы построили вольер, в котором обитают травоядные динозавры, вычеркните 1 ячейку. Если вы построили вольер, в котором живут хищные динозавры, вычеркните 2 ячейки. Если уровень угрозы достигает максимального уровня, игнорируйте дальнейшее его повышение.



### Пример.

Ваш текущий уровень угрозы — 5. Вы нарисовали в своём парке новый вольер с тирраннозавром, который является хищником. Следовательно, вы должны повысить уровень угрозы на 2, после чего он будет равен 7.

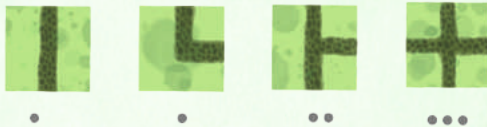


## ДОРОЖКИ

Если вы хотите проложить дорожку, выберите одно из значений кубика и используйте его, чтобы нарисовать один или несколько участков дорожек в пустых квадратах вашего парка.

Каждый участок имеет различную стоимость (выраженную в «точках» на кубике), которая указана под изображением этого участка на листе игрока. За одно действие вы можете нарисовать сколько угодно дорожек, суммарная стоимость которых не превышает значения кубика, которое вы использовали для этого действия.

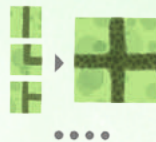
- **Ровная** дорожка или **поворот** стоят 1 «точку».
- **Т-образный перекрёсток** стоит 2 «точки».
- Обычный **перекрёсток** стоит 3 «точки».



Каждый новый участок дороги должен быть нарисован в **пустом квадрате** вашего парка и должен **соединяться** либо с перекрёстками у входа в парк, либо с одной из ранее нарисованных вами дорожек.

- Вы **можете** нарисовать прямой участок, поворот или Т-образный перекрёсток, повернув их как угодно.
- Вы **не можете** прокладывать дорожки через квадраты озера.
- Вольеры и постройки завершают все дорожки, которые упираются в них. Дорожки не могут проходить сквозь объекты.

Вместо того, чтобы рисовать новый участок дороги, вы можете превратить любой из ранее нарисованных участков в перекрёсток. Это стоит 4 «точки» вне зависимости от того, какой это участок.



## ВОЗВЕСТИ ПОСТРОЙКУ

Чтобы выполнить это действие, выберите одно из значений кубика и используйте его, чтобы нарисовать один из символов построек в пустом квадрате вашего парка.

△ Постройки для развлечения требуют значений 1, 2 или 3.

⊙ Хозяйственные постройки требуют значений 4, 5 или 6.

Каждая постройка занимает только один квадрат. Постройки располагаются по особым правилам, описанным на картах этих построек. Постройки не обязательно соединять с дорожками, кроме тех случаев, когда это указано на карте. У вас может быть несколько построек одного типа, если на карте не говорится обратное. Раздел, посвящённый постройкам, находится на стр. 14 и содержит детальное описание всех хозяйственных построек и построек для развлечения.

## ИССЛЕДОВАНИЕ

В течение раунда вы можете выполнить действие исследования сколько угодно раз.

Вы можете выполнить действие исследования максимум 6 раз за игру. Выполняя его, вычёркивайте одну из 6 ячеек в секции «Исследование» на своём листе игрока. Неиспользованные действия исследования не принесут ★ в конце игры, так что нет никакого смысла сохранять их.

При игре в упрощённом режиме вы можете выполнить действие исследования, чтобы прибавить или отнять 1 от значения, выпавшего на кубике. Для остальных игроков значение кубика не меняется. При этом не стоит исправлять число, записанное в вашем листе игрока. Просто увеличьте или уменьшите значение прямо перед выполнением действия с его помощью. Вы можете использовать несколько действий исследования за раунд. Вы также можете использовать несколько исследований для того, чтобы изменить значение кубика больше, чем один раз. Вы можете повысить значение кубика выше 6, но не можете опустить его ниже 1.



В опасном режиме в игре будут доступны 3 лаборатории: X, Y и Z. Каждая лаборатория позволяет вам выполнить уникальное действие. Вы можете использовать X-лабораторию 3 раза за игру, Y-лабораторию 2 раза за игру и Z-лабораторию только 1 раз за игру. В течение раунда вы можете выполнить несколько действий исследования (и даже использовать одну лабораторию несколько раз). Действия исследования можно выполнять вместе с другими действиями в любой комбинации.

Раздел «Лаборатории» на стр. 15 содержит подробное описание всех исследовательских лабораторий в игре.



## ДЕЙСТВИЯ БЕЗОПАСНОСТИ

В опасном режиме вам становятся доступны два действия безопасности (🛡️): **укрепление** и **усиление**. Но за один раунд вы можете выполнить только одно из них. Эти действия снижают риск появления поломки (см. ниже).

**Примечание:** действие усиления доступно, только если вы играете на лёгком или нормальном уровне сложности. На тяжёлом или кошмарном уровне вы не можете его использовать.

- **Укрепление.** Это свободное действие. Вычеркните 1 ячейку на вашей шкале безопасности.
- **Усиление.** Это действие требует кубик (с любым значением). Вычеркните 2 ячейки на вашей шкале безопасности.

Вы всегда вычёркиваете ячейки на вашей шкале безопасности слева направо.



## ФАЗА ПОЛОМОК

В опасном режиме есть дополнительная фаза поломок. Если вы играете в упрощённом режиме, пропустите эту фазу полностью.

## БРОСОК КУБИКА ОПАСНОСТИ!

Игрок бросает 1 кубик: этот кубик называется «кубиком опасности».

Все игроки подсчитывают уровни опасности своих парков.

- Сложите значение кубика опасности с уровнем угрозы вашего парка (число вычеркнутых ячеек на вашей шкале угрозы) и вычтите уровень безопасности вашего парка (число вычеркнутых ячеек на вашей шкале безопасности). Получившееся значение — это **уровень опасности** вашего парка.



**Пример.**

Значение кубика опасности равно 5. Текущий уровень угрозы вашего парка — 4, а уровень безопасности — 2. В итоге, уровень опасности вашего парка равен:

$$5 + 4 - 2 = 7$$

## ПОЛОМКА ГЕНЕРАТОРА!

Сверьте уровень опасности вашего парка с таблицей поломок на вашем листе игрока. В таблице указано, какие генераторы выйдут из строя. Если уровень опасности 5 или ниже, то поломка не произойдёт.

Например: если уровень опасности равен 7, все генераторы с 3 или 4 энергоцепями в вашем парке выйдут из строя.

**Примечание:** *сосчитайте все энергоцепи, идущие из генератора. Например, генератор с 2 энергоцепями, соединяющими его с одним вольером, и ещё 2 цепями, идущими к другому вольеру, всего имеет 4 энергоцепи и выходит из строя при уровне опасности 6 и выше.*

Сломанный генератор повреждает вольеры, с которыми он соединён. Каждая энергоцепь между сломанным генератором и соседним вольером наносит 1 повреждение этому вольеру.

Отметьте полученные вольером повреждения, вычеркнув один из квадратов парка внутри этого вольера. Если все квадраты этого вольера уже вычеркнуты, игнорируйте все повреждения, полученные сверх этого.



### Пример.

Этот вольер с велоцирапторами обеспечивается 2 мегаваттами энергии с помощью 2 энергоцепей между ним и соседним с вольером генератором. Уровень опасности парка равен 8.

Согласно таблице поломок, при уровне опасности 8 все генераторы с 2, 3 и 4 энергоцепями выходят из строя. Таким образом, вольер с велоцирапторами получает 2 повреждения: по одному за каждую энергоцепь между ним и вышедшим из строя генератором.

## ПОБЕГ!

Если все квадраты вольера повреждены, электрическая ограда вокруг него отключается и динозавры разрушают её, вырываясь на свободу! Разрушенный вольер приносит 0 ★ в конце игры.

После побега динозавров из вольера они наносят по одному повреждению всем соседним вольерам. Таким образом, один побег может привести к другим побегам из соседних вольеров.

- Если вольер уже уничтожен, он не может получать повреждения, а вы не получаете никакого штрафа, когда соединённый с ним генератор снова ломается.
- Вы не можете изменить или «переподключить» энергоцепи генератора, даже если был уничтожен вольер, который они обеспечивали энергией. Но энергоцепь, соединяющая генератор с разрушенным вольером, не считается активной и не учитывается при определении того, какие генераторы должны выйти из строя.



### Пример.

У этого генератора все 4 энергоцепи. Но 2 из них неактивны, так как соединяют его с разрушенным вольером. Во всех последующих фазах поломок считайте, что у этого генератора только 2 энергоцепи. Несмотря на это, вы всё равно не можете соединить его новыми энергоцепями с другим вольером.

## ФАЗА ПОСЕТИТЕЛЕЙ

После того, как все игроки выполняют свои действия, они должны проверить, могут ли они тут же получить одну или несколько карт посетителей, лежащих слева или справа от них. Каждая карта посетителя располагается между двумя игроками и не может быть получена остальными игроками.

Если ваш парк удовлетворяет требованиям на карте посетителя, возьмите её и выложите перед собой. Она принесёт вам ★ в конце игры. Если два игрока выполняют условия на карте посетителя в течение одного раунда, поверните карту на 90° и оставьте лежать между ними. В конце игры она принесёт ★ обоим игрокам. Мы рекомендуем попросить соседа проверить ваш парк, чтобы подтвердить, что вы действительно можете получить карту посетителя перед тем, как забирать её.

### ПРИМЕЧАНИЯ

Некоторые карты посетителей содержат следующие требования:

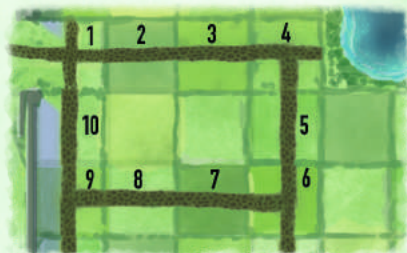
**«Дорожка, которая проходит через [X] квадратов».** Чтобы выполнить это требование, вы должны иметь возможность проложить маршрут через минимум X квадратов, не посещая ни один из них дважды. Напечатанные у входа перекрёстки считаются за один квадрат маршрута.

*Пример.* Здесь видно, что вы можете проложить маршрут, начинающийся у входа в парк (отмечен цифрой 1), который проходит через 10 разных квадратов парка.

**«[Вид динозавров] находится на расстоянии не более чем [X] от входа».** Чтобы выполнить это требование, вы должны иметь возможность проложить маршрут, который бы начинался от одного из перекрёстков у входов в парк и проходил не более чем через X квадратов, упираясь в вольер с указанным видом динозавров.

*Пример.* Вольер с велоцирапторами находится на расстоянии 1 от входа в парк.

**Примечание:** требование на карте посетителя должно выполняться только в момент её получения. Если игрок впоследствии меняет свой парк так, что требование больше не выполняется, он не теряет карту.



### ПРИМЕЧАНИЯ

Если вы играете с общими целями, то в эту фазу каждый игрок проверяет, не выполнил ли он требования, указанные на картах общих целей. Первый игрок, который выполнит условия карты общей цели в течение одного раунда, получает 12 ★. Если несколько игроков выполняют условия в течение одного раунда, все они получают 12 ★. Запишите полученные очки в раздел «Прочее». После этого переверните карту общей цели на обратную сторону. Остальные игроки, выполнив её условия в последующих раундах, получают 7 ★ (записав эти очки в раздел «Прочее»). Вы можете получить очки за каждую общую цель только по одному разу. Мы рекомендуем попросить другого игрока проверить ваш парк, чтобы подтвердить, что вы действительно можете получить очки за карту общей цели перед тем, как записывать их.



# КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается по окончании восьмого раунда. Используйте раздел в правой части вашего листа игрока для финального подсчёта очков.

- **Динозавры.** Каждый вольер с динозаврами приносит вам число ★, указанное на листе игрока.  
При игре в опасном режиме уничтоженные вольеры приносят 0 ★.
- **Постройки.** Получите ★ за все постройки в вашем парке в соответствии с картами построек в игре. Обратите внимание, что уничтоженные вольеры с динозаврами не влияют на подсчёт очков за постройки.
- **Посетители.** Каждая карта посетителя, которую вы получили, приносит указанные на ней ★. Если вы получили карту посетителя вместе с другим игроком, вы оба получаете победные очки за неё.
- **Генераторы.** Каждый непостроенный генератор приносит 2 ★.
- **Прочее.** Здесь указываются победные очки, полученные за выполнение общих целей, если вы играете с ними.
- **Безопасность.** При игре в опасном режиме каждая ячейка на вашей шкале безопасности, которую вы не вычеркнули, приносит указанное рядом с ней число победных очков.



**Пример.** Если ваша шкала безопасности в конце игры выглядит так, вы получаете 12 ★.

**Примечание:** если была допущена ошибка, сделайте следующее. Если это первая партия игрока, допустившего ошибку, начислите ему половину ★ за вольеры и постройки, размещённые не по правилам. В ином случае игрок не получает победных очков за такие объекты.

Таким же образом, если вы получили карту посетителя не по правилам, она не приносит вам победных очков. Если ваш сосед, который претендовал на неё, всё ещё может выполнить её условия, то он может взять карту посетителя и получить за неё победные очки. Если вы не по правилам выполнили общую цель, вы ничего за неё не получаете, а все остальные игроки получают 7 ★, если они выполнили эту цель.

**Игрок, построивший ДиноМир, который принёс больше всего ★, побеждает.**

Если два игрока лидируют, игрок, который построил больше вольеров, побеждает. Если лидерство сохраняется и после этого, побеждает игрок, получивший больше карт посетителей. Если этих двух условий недостаточно для того, чтобы определить победителя, бросьте обоих игроков в вольер с голодным тираннозавром и присудите победу выжившему!





## ПОСТРОЙКИ ДЛЯ РАЗВЛЕЧЕНИЯ

### СУВЕНИРНЫЙ МАГАЗИН

- **Ограничения.** Должен соединяться с дорожкой.
- **Эффект.** Получите ★ в зависимости от того, как далеко от входа расположен магазин:
  - 1 квадрат = 3 ★,
  - 2 квадрата = 2 ★,
  - 3 квадрата или больше = 1 ★.

### ОТЕЛЬ

- **Ограничения.** Должен находиться по соседству с другим отелем (а первый построенный отель должен соединяться с дорожкой).
- **Эффект.** Каждый отель приносит 1 ★ за каждую вашу карту посетителя.

### СМОТРОВАЯ ПЛОЩАДКА

- **Ограничения.** Должна соединяться с дорожкой.
- **Эффект.** Каждая смотровая площадка приносит число ★, равное количеству квадратов в самом большом соседнем с ней вольере (в опасном режиме учитываются только неповреждённые квадраты).

### ИЗОЛЯТОР

- **Ограничения.** Используйте только при игре в опасном режиме. К вольеру может быть построен только один изолятор.
- **Эффект.** Если вольер по соседству с изолятором уничтожается, то динозавр из этого вольера попадает в изолятор (отметьте это, поставив чёрточку в квадрате изолятора). Пойманный динозавр приносит вам 5 ★, если это хищник, и 3 ★ — если травоядный. Пустой изолятор приносит 1 ★ в конце игры.

### ПОСТ РЕЙНДЖЕРОВ

- **Ограничений нет.** Пост рейнджеров может быть построен где угодно в вашем парке.
- **Эффект.** Каждый пост рейнджеров приносит число ★, равное количеству вольеров с динозаврами, которые «видны» с этого поста. Для того чтобы определить, какие вольеры видны с поста, проведите через него горизонтальную и вертикальную линии от одной границы парка до другой. Посчитайте количество вольеров, по которым проходят эти две линии.

### АМЕРИКАНСКИЕ ГОРКИ

- **Ограничения.** Должны соединяться с дорожкой или находиться по соседству с ранее построенными американскими горками.
- **Эффект.** Каждая группа из 1, 2 или 3 соседних американских горок приносит победные очки:
  - 1 постройка = 1 ★,
  - 2 постройки = 3 ★,
  - 3 постройки или больше = 6 ★,

### МЕСТО ДЛЯ ПИКНИКА

- **Ограничения.** Должно соединяться с дорожкой.
- **Эффект.** Каждое место для пикника, находящееся по соседству с озером, приносит 3 ★. Место для пикника, расположенное в любом другом месте, приносит 1 ★.

### ТАРЗАНКА

- **Ограничения.** Должна соединяться с дорожкой.
- **Эффект.** Две тарзанки, находящиеся на одной прямой линии, считаются соединёнными. Они приносят по 2 ★ за каждый вольер, который находится между ними.



## ХОЗЯЙСТВЕННЫЕ ПОСТРОЙКИ

### ОПАСНАЯ ЗОНА

- **Ограничения.** Должна находиться по соседству с дорожкой.
- **Эффект.** Приносит число ★, равное половине уровня угрозы (округляйте вниз).

### ИНКУБАТОР

- **Ограничения.** Должен находиться по соседству с вольером с динозаврами.
- **Эффект.** Каждый инкубатор приносит 2 ★ за каждый соседний с ним вольер с травоядными динозаврами и 1 ★ за каждый соседний с ним вольер с хищными динозаврами.

### КОНТАКТНЫЙ ЗООПАРК

- **Ограничения.** Должен быть соединен с дорожкой и находиться по соседству с вольером.
- **Эффект.** Приносит указанные ★ минус количество квадратов\* в одном из соседних с ним вольеров.

(\*при игре в опасном режиме учитываются даже повреждённые вольеры. Но если вольер уничтожен, контактный зоопарк принесёт 0 ★).

## РОЩА

- **Ограничения.** Первая построенная вами роща может располагаться где угодно в парке. Каждая последующая роща должна находиться по соседству с размещёнными ранее рощами.
- **Эффект.** Приносит очки только если размер построенной вами в конце игры рощи 3 или больше. Приносит число ★, равное сумме квадратов всех соседних с рощей вольеров с травоядными динозаврами (максимум — 15 ★).



## ЛАБОРАТОРИИ

Подробное описание всех исследовательских лабораторий приведено ниже. Помните, что использование лаборатории — это свободное действие исследования. Вы можете выполнить любое количество действий исследования в раунд (в том числе используя одну и ту же лабораторию несколько раз). Отмечайте каждое действие исследования в своём листе игрока.

### X-ЛАБОРАТОРИЯ

Вы можете выполнить действие X-лаборатории трижды за игру.

- **Рассчитанный риск.** Используйте это действие, когда вы рисуете вольер с хищными динозаврами. Повысьте уровень угрозы вашего парка на 1 вместо 2, но сразу же нанесите одно повреждение этому вольеру.
- **Гибкие правила строительства.** Используйте это действие, когда строите вольер для динозавров. Нарисуйте вольер на 1 квадрат больше или меньше, чем требуется для выбранного вида.
- **Перестройка.** Превратите любой участок дороги в вашем парке в перекрёсток.
- **Боковой вход.** Добавьте ещё один вход в ваш парк.

### Y-ЛАБОРАТОРИЯ

Вы можете выполнить действие Y-лаборатории дважды за игру.

Когда вы изменяете значение кубика, не стоит исправлять значение, записанное в вашем листе игрока. Просто увеличьте или уменьшите его прямо перед тем, как выполнить с его помощью действие. Вы можете увеличить значение кубика так, чтобы оно стало больше 6, но вы не можете перескочить с 1 на 6. Значение кубика не меняется для остальных игроков.

- **Альтернативное финансирование.** Измените значение одного из кубиков на любое от 1 до 6.
- **Генетические модификации.** Прибавьте или отнимите ровно 2 от значения одного из кубиков, либо прибавьте или отнимите по 1 от значений двух разных кубиков (вы можете прибавить 1 к значению одного кубика и вычесть 1 из значения другого).
- **Сомнительная бухгалтерия.** Прибавьте ровно 3 к значению одного из кубиков.
- **Урбанизация.** Возведите две постройки в этом раунде.

### Z-ЛАБОРАТОРИЯ

Вы можете использовать действие Z-лаборатории только один раз за игру.

- **Редактирование генома.** Выполните это действие при постройке вольера. Не повышайте уровень угрозы в вашем парке.
- **Интенсивное развитие.** Это действие выполняется в раунде, в котором вы уже построили вольер с динозаврами. Используйте значение другого кубика для того, чтобы построить вольер ещё раз.
- **Безумный учёный.** Немедленно получите число ★, равное удвоенной разнице между вашими уровнями угрозы и безопасности.
- **Управление энергией.** Пройгнорируйте все повреждения, которые ваш парк должен получить в фазу поломок в этом раунде. Это действие выполняется в фазу строительства (то есть до фазы поломок).

# ПРАВИЛА ОДИНОЧНОЙ ИГРЫ

Конкурирующая компания под названием Биотехническая Организация Торговцев Динозаврами, или сокращённо Динобот, строит парк динозавров, чтобы конкурировать с вашим. И они пойдут на всё, чтобы построить его максимально быстро. Вы должны построить свой парк так быстро, как только сможете, чтобы не дать Диноботу опередить вас... К сожалению для вас, у Динобота есть несколько хитрых уловок, позволяющих избежать определённых правил и ограничений, когда дело доходит до привлечения посетителей!

## КОМПОНЕНТЫ

- 12 карт Динобота для базовой игры.
- 4 карты Динобота для использования с водными и летающими динозаврами.
- 1 дополнительный кубик.

## ИЗМЕНЕНИЯ В ПОДГОТОВКЕ К ИГРЕ

Перемешайте 12 карт Динобота для базовой игры, сформируйте из них колоду и положите лицом вниз.

- Если вы играете с дополнением, уберите 4 случайные карты из колоды Динобота и замешайте в неё 4 карты Динобота для дополнения.

## ПОДГОТОВКА КАРТ ПОСЕТИТЕЛЕЙ

- Уберите все карты посетителей с 4 ★, а также все карты посетителей с 10 ★, требования которых связаны с озером.
- Выложите лицом вверх 3 случайные карты посетителей с 6 ★ и 3 случайные карты с 10 ★. Это посетители, за внимание которых вы и Динобот будете соревноваться.
- Выберите обычную сложность. Также выберите дополнительный уровень сложности: «Приручённый», «Звериный» или «Дикий». Это влияет только на финальный подсчёт очков.

## ИЗМЕНЕНИЯ В ИГРОВОМ ПРОЦЕССЕ

- В начале фазы строительства откройте верхнюю карту Динобота и выложите её рядом с колодой.
  - Бросьте 4 кубика. Вы должны выбрать 3 из них и записать их значения в свой лист игрока, чтобы потом выполнить с их помощью действия. Динобот использует кубик, который вы не выбрали.
- Примечание:** нельзя влиять на значение кубика Динобота с помощью лаборатории.
- Значение кубика, которое использует Динобот, определяет, какая часть карты Динобота используется: 1–3 — верхняя половина, 4–6 — нижняя половина.
  - Выложите карту Динобота так, чтобы используемая половина была направлена вверх, рядом с картами, разыгранными в предыдущих раундах. Вы можете посмотреть эти карты в любое время.

## ФАЗА ПОЛОМОК

В парке Динобота поломки не происходят (но они по-прежнему происходят в вашем парке).

## ФАЗА ПОСЕТИТЕЛЕЙ

Динобот получает все карты посетителей, которые может. При проверке условий карт посетителей учитываются только требования к числовому значению и типу. Предполагается, что Динобот автоматически соблюдает любое требование к расположению объектов в парке (т.е. все его объекты считаются соседними друг с другом, касаются границ парка и всегда находятся на нужном расстоянии от входа).

### Пример:

- Для карты посетителей, требующей наличия кольцевой дорожки, проходящей через 8 или более квадратов, Диноботу просто требуется 8 дорожек, расположенных как угодно.
- Для карты посетителей, требующей дорожку, которая проходит через 6 или более квадратов по периметру и через хотя бы 1 квадрат у озера, Диноботу просто требуется 7 дорожек.
- Для карты посетителей, требующей наличия в парке 2 вольеров с протоцератопсами, которые на-



ходятся в 4 и более квадратах от входа, Диноботу требуется просто 2 вольера с протоцератопсами. А ещё эти вольеры подойдут для карты посетителя, требующей не менее 1 вольера с протоцератопсами, не менее 1 вольера с компсогнатами и не менее 1 вольера со стегозаврами в 3 квадратах от входа в парк.

Если вы и Динобот выполняете условия на карте посетителя в одном раунде, вы оба получаете очки за неё.

## ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЁТ ОЧКОВ

Динобот завершает игру, набрав 8 карт (по 1 за раунд) и набирает очки, основываясь на верхних половинах собранных карт.

### ПРИРУЧЁННЫЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

- Динобот получает очки за вольеры по обычным правилам.
- За постройки Динобот получает бонусные очки в зависимости от количества построек каждого типа:  
- 3 ★ / 6 ★ / 9 ★ / 12 ★ / 18 ★ за 1 / 2 / 3 / 4 / 5+ △;  
- 4 ★ / 9 ★ / 15 ★ / 20 ★ / 25 ★ за 1 / 2 / 3 / 4 / 5+ ◐;
- Прибавьте ★ за все полученные Диноботом карты посетителей (в том числе за ваши общие карты посетителей).

### ЗВЕРИНЫЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Дополнительно к очкам, перечисленным выше, Динобот получает:

- 3 ★ / 5 ★ / 8 ★ / 12 ★ за 1 / 2 / 3 / 4 вольера с динозаврами одного вида\*. Подсчитайте очки за каждый вид отдельно (т. е. 4 вольера со стегозаврами и 2 вольера с протоцератопсами принесут: 12 ★ + 5 ★ = 17 ★).
- 3 ★ за каждый участок дороги.

(\*летающие и водные динозавры в этом случае считаются одним видом, вне зависимости от размера, формы или подвида. Таким образом, 3 разных подвида водных динозавров считаются представителями одного вида и приносят 8 ★).

### ДИКИЙ УРОВЕНЬ СЛОЖНОСТИ

Дополнительно к очкам, перечисленным выше, Динобот получает:

- 2 ★ за каждый построенный генератор.
- 3 ★ за каждую ячейку на шкале безопасности.

Если вы набрали больше очков, чем Динобот, вы побеждаете. Если Динобот набирает больше очков, чем вы, или вы набираете равное число очков, вы проигрываете.



## ВОДНЫЕ ДИНОЗАВРЫ

Если вы играете с этим дополнением, случайным образом выберите одну из карт водных динозавров во время подготовки и положите ее лицом вверх в центр стола. Выполняя действие «Построить вольер», вы можете выбрать вольер для водных динозавров вместо обычного.

Вольеры для водных динозавров строятся в квадратах озера. Каждый такой вольер занимает 1 квадрат. Технически эти объекты не являются вольерами, потому что динозавры плавают по всему озеру, но для игровых целей мы отмечаем их в одном квадрате.

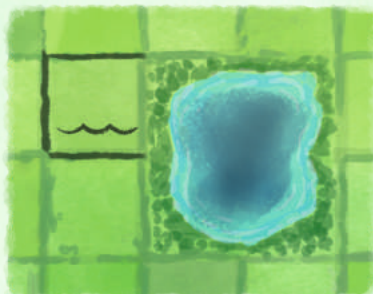
Вольер с водными динозаврами не должен соединяться с генератором (вода и электричество плохо сочетаются!).

Водные динозавры — всегда хищники. Но когда вы строите вольер с водными динозаврами, вы не должны добавлять обычные 2 единицы уровня угрозы. Добавьте 1 за первый вольер, и 2 за второй и каждый последующий вольер.

В игре есть три разных вида водных динозавров: плезиозавры (отмечены буквой «П»), ихтиозавры («И») и мозазавры («М»). Их вольеры требуют для постройки значений кубика, указанных на их картах.

### ДОПОЛНИТЕЛЬНОЕ ДЕЙСТВИЕ СТРОИТЕЛЬСТВА: РАСШИРЕНИЕ ОЗЕРА

Если вы играете с водными динозаврами, вам доступно новое игровое действие — расширение озера. Это свободное действие (оно не требует кубика), которое может быть выполнено один раз в раунд. Расширение озера позволяет вам нарисовать один дополнительный квадрат озера так, чтобы он находился по соседству с существующими квадратами озера. Квадрат, который вы используете для расширения озера, должен быть пуст. Вы не обязаны размещать там вольер с водными динозаврами в этом же раунде (или в последующих), но в этом квадрате нельзя будет больше строить другие объекты.

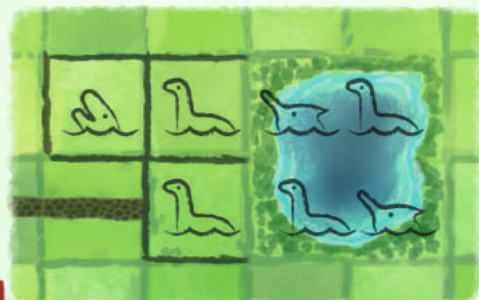


### ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Вольеры с водными динозаврами приносят победные очки не так, как все остальные. Сверьтесь с картой водных динозавров, чтобы определить, сколько очков вы получаете.

Карта справа означает, что вы получаете:

- 1★/3★/7★/12★ за 1 / 2 / 3 / 4 водных динозавра одного типа.
- 10★ за каждый набор из трёх уникальных видов.



### Пример.

В случае, изображённом на картинке слева, вы получите 12★ за четырёх плезиозавров, 3★ за двух ихтиозавров, 1★ за одного мозазавра и 10 дополнительных★ за один полный набор из всех трёх видов водных динозавров.



## РЕЖИМ ДЛЯ 10 ИГРОКОВ

Если вы хотите играть компанией в 10 или более человек, вам понадобится внести изменения в работу карт посетителей.

Во время подготовки к игре выложите по 2 карты посетителей из каждой стопки в центр стола. Не располагайте их между игроками.

Не разыгрывайте фазу посетителей каждый раунд. Вместо этого в конце игры проверьте каждую карту посетителя. Каждый игрок, чей парк удовлетворяет требованиям карты посетителя, получает

★ за неё.

## АВТОРЫ

**Идея и разработка:** Джеймс О'Коннор

**Редизайн и развитие:** Ник Шоу и Дэвид Турци

**Режим для одиночной игры:** Ник Шоу и Дэвид Турци

**Ведущий разработчик:** Цезарь Аль-Джаззар

**Разработка:** Биз Шахриари и Бретт Гилберт

**Иллюстрации:** Сабрина Мирамон (оформление коробки) и Бэт Собель (листы игроков)

**Графические дизайнеры:** Себастиан Козинер и Зак Эйдсвоог

**Редакторы правил:** Пол Гроган (Gaming Rules!) и Бретт Гилберт

**Благодарим наших «золотых» тестировщиков:** Пита и Карен Уэйт, Адама Дж. Мартина, Линетт Тэлбот и Алекса Гуттенплана, Кляйна МакБэйна и Саймона Роудхауза (Fabled\_Alpsca)

**Также благодарим тестировщиков:** The Cambridge Playtest UK group, Эони Хоугеро, Вай-Йи Фуах, Нил НК, Биджан Мехдинежад, Дженнифер Симингтон, Чарли и Алан Полл, Джейсон Хаймбах, Брэд Тейлор, Мэри Петри, JT Niekamp, JMPickering, Мэтт Томассон, Overboardgames, Жаннетт, Хайден и Логан Бересфорд, Кори Крей, Бретт Петерсен, Энди Грант, Жаннетт Бересфорд, Хайден Бересфорд, Логан Бересфорд, Кевин Эбботтс, Камран Заффар, Vooshvazool, Timea НТ, Бетси Манро Джеффри, Клинтон Джеффри, Скотт Хилл, Шон Свифт, Сал, Notbrained, pcgamerpirate, Марк и Келли Палфрамман, Джозеф и Александра Аманте, Мджо, Джерун и Марджолейн Дрихус, Рене Хесс и Маргарет Мюле, Аманда Майерс, Корри Дейми, CalandSal, Рози и Дэйв Волтер и Anomander64

**Редактирование правил:** Дэвид Дигби, Саймон Милберн, Мэтью Томассон и Пит Уэйт

**Русскоязычное издание подготовлено GaGa Games**

Переводчик: Артём Ясинский

Редактор: Артём Савельев, Андрей Сесюнин, Антон Асеев

Корректор: ООО «Корректор»

Дизайнер-верстальщик: Надежда Вартанян

Руководитель проекта: Артём Савельев

Общее руководство: Антон Сковородин

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены.

© ООО «ГаГа Трейд», 2021 — правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

**GAGA  
GAMES**



WWW.ALLEYCATGAMES.COM