

SKRÓT ZASAD

- W trakcie swojej tury gracz musi zagrać jedną z własnych kart na odpowiednie miejsce.
- Jeśli nie jest w stanie tego zrobić, odkłada kartę do pudełka i dobiera nową.
- Jeśli podczas jakiejś rundy gracz **jako jedyny** prawidłowo zagrał swoją ostatnią kartę, wygrywa!



Możliwe pola:

W tym przykładzie gracz ma do wyboru pięć możliwych miejsc, w których mógłby umieścić Artropleurę.



Zawartość pudełka

110 dwustronnych kart; po jednej stronie znajduje się nazwa zwierzęcia i przedstawiająca je ilustracja, po drugiej te same elementy oraz dodatkowe cechy opisujące dane zwierzę.

1 Nazwa zwyczajowa

2 Nazwa naukowa

3 Ilustracja

4 Dieta (jeśli to miejsce na karcie jest puste, oznacza to, że nie zebrano dostatecznie dużo informacji, aby ustalić dietę danego zwierzęcia).

5 Era, okres i epoka geologiczna

6 Cechy (Na 5 kartach brakuje opisu wagi, ponieważ nie zebrano dostatecznie dużo informacji, aby ją ustalić. Jeśli rozgrywka przebiega z uwzględnieniem wagi, nie korzystajcie z tych kart).



STRONA BEZ CECH



STRONA Z CECHAMI

Tabela stratygraficzna

Tabela stratygraficzna to schemat pozwalający chronologicznie porządkować dzieje Ziemi od jej stworzenia – dlatego „licznik” zaczyna się ponad 4,6 miliarda lat temu.



Zdecydowaliśmy się rozpocząć tabelę od okresu kambryjskiego, bo właśnie wtedy, 542 miliony lat temu, pojawiły się pierwsze zwierzęta o twardych skorupach. Na odwrócie każdej karty białą strzałką zaznaczono okres (jedna strzałka) lub okresy (pomiędzy dwoma strzałkami), w których żyło dane zwierzę. Dzięki temu można łatwo zauważyć, że dinozaury nie żyły w tym samym czasie, co ludzie, a nawet mamuty. Na widocznej z boku tabeli różnymi kolorami zaznaczono okresy geologiczne – w ten sposób uzyskujemy większą precyzję pomiaru. Obecnie żyjemy w okresie czwartorzędu, który został zaznaczony na samej górze tabeli.

Dieta

Mięsożercy

Głównym lub wyłącznym źródłem pokarmu tych zwierząt było mięso lub tkanki zwierzęce. Do tej grupy zaliczają się rybożercy (te zwierzęta żywiły się rybami), insektożercy (żywiły się insektami), padlinożercy (żywiły się mięsem padliny) i drapieżniki (żywiły się mięsem samodzielnie zabitych zwierząt).



Roślinożercy

Wyłącznym źródłem pokarmu tych zwierząt były żywe rośliny. Do tej grupy zaliczają się owocożercy (te zwierzęta żywiły się tylko owocami), liściożercy (żywiły się tylko liśćmi), nasionożercy (żywiły się tylko nasionami), nektarozercy (żywiły się tylko nektarem kwiatowym) i ksylofagi (żywiły się tylko drewnem).



Wszystkożercy

Te zwierzęta żywiły się zarówno innymi zwierzętami, jak i roślinami.



Cel gry

Celem gry jest zostanie jedynym graczem, który nie ma już przed sobą kart.

Przygotowanie do gry

1. Gracze powinni zasiąść wokół stołu.
2. Następnie należy ustalić, który z nich zostanie pierwszym graczem, a także którą cechę będą brać pod uwagę podczas rozgrywki (wagę albo rozmiar).
3. W tym momencie należy potasować karty (stroną bez cech ku górze).
4. Każdemu z graczy należy rozdać po cztery karty (stroną bez cech ku górze). Pod żadnym pozorem gracze nie mogą podglądać rewersów otrzymanych kart (stron z cechami).

Uwaga! Gracze mogą dowolnie zmieniać liczbę rozdawanych poszczególnym graczom kart, biorąc pod uwagę ich doświadczenie.

5. Pozostałe karty utworzą talię, którą należy umieścić na środku stołu (stroną bez cech ku górze). Rozdanie większej liczby kart na początku rozgrywki uczyni ją trudniejszą.
6. Pierwszą kartę z talii (nazywaną od tej pory kartą początkową) należy umieścić na środku stołu i odwrócić tak, żeby widoczna była strona z cechami. To od tej karty gracze rozpoczną budowę linii – na tę linię będą musieli zagrywać znajdujące się przed nimi karty.
7. W tym momencie gracze są gotowi do rozgrywki!



1 Pierwszy gracz

2 Obszar gry

3 Karta początkowa

4 Talia

5 Karty rozdane graczom

Przebieg gry

Gra składa się z serii rund. W każdej rundzie gracze odbędą swoje tury po kolei, zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, rozpoczynając od pierwszego gracza. Pierwszy gracz musi umieścić jedną ze swoich kart obok karty początkowej:

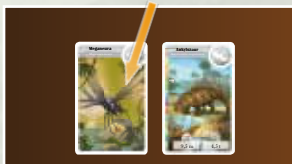
- Jeśli uważa, że wartość cechy zwierzęcia z jego karty jest niższa od wartości cechy zwierzęcia z karty początkowej, umieszcza swoją kartę po lewej stronie karty początkowej.
- Jeśli uważa, że wartość cechy zwierzęcia z jego karty jest wyższa od wartości cechy zwierzęcia z karty początkowej, umieszcza swoją kartę po prawej stronie karty początkowej.

Gdy gracz zagra już swoją kartę, odwraca ją na stronę z cechami, aby sprawdzić, czy wartość danej cechy odpowiada miejscu zajmowanym przez kartę w linii:

- Jeśli karta została zagrana prawidłowo, pozostaje na swoim miejscu stroną z cechami ku górze. Gracz nie musi dobierać nowej karty z talii. Kolejka przechodzi na następnego gracza.

Jeśli karta nie została zagrana prawidłowo, należy ją odłożyć do pudełka. Następnie gracz musi dobrać wierzchnią kartę z talii i umieścić ją przed sobą, obok innych kart (stroną z bez cech ku górze).

Tura pierwszego gracza

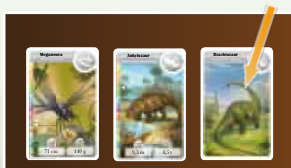


Następnie kolejka przechodzi na kolejnego gracza (gracza siedzącego po lewej od pierwszego gracza).

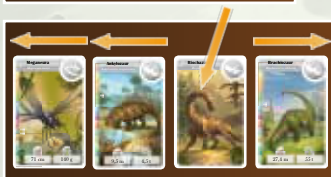
- Jeśli pierwszy gracz zagrał swoją kartę poprawnie, drugi gracz może zagrać swoją kartę w jedno z trzech miejsc: na lewo od obu znajdujących się już w grze kart, na prawo od tych kart albo pomiędzy obiema kartami.
- Jeśli pierwszy gracz nie zagrał swojej karty poprawnie, drugi gracz może zagrać swoją kartę tylko w jedno z dwóch miejsc: na prawo lub na lewo od karty początkowej.
- Jeśli drugi gracz zagrał swoją kartę poprawnie, to karta ta pozostanie na swoim miejscu (stroną z cechami ku górze). Jeśli gracz zagrał kartę pomiędzy dwie inne karty, linię należy rozsunąć, aby zrobić dla niej miejsce. W związku z tym należy pamiętać, że pomiędzy kartami zawsze znajduje się miejsce, w które można zagrywać karty.

Teraz przychodzi kolei na trzeciego gracza.

Tura drugiego gracza



Tura trzeciego gracza



● Jeśli dwaj pierwsi gracze zegrali poprawnie swoje karty, trzeci gracz może zagrać swoją kartę na jedno z czterech miejsc.

● I tak dalej...

Koniec gry i zwycięstwo

Jeśli w jakiejś rundzie któryś z graczy jako jedyny zagra poprawnie swoją ostatnią kartę, gra natychmiast się kończy, a dany gracz zostaje zwycięzcą. Jeśli kilku graczy w tej samej rundzie zagra swoje ostatnie karty, grają dalej, a reszta graczy zostaje wyeliminowana z rozgrywki. Pozostali w grze gracze otrzymują po jednej karcie z talii i kontynuują rozgrywkę, dopóki jeden z nich nie zagra poprawnie swojej karty jako jedyny w danej rundzie.

Wyjątkowa sytuacja

W trakcie rozgrywki może się zdarzyć, że gracz zagra kartę, której wartość cechy będzie równa wartości cechy zwierzęcia już zagrane. W takim wypadku obie karty muszą się znaleźć obok siebie. Kolejność, w jakiej leżą w linii, nie ma znaczenia.



www.asmodee.com



www.studiobombyx.com

Credits

Autor: Frédéric Henry

Ilustracje: Gaël Lannurien

Tłumaczenie: Marcin Welnicki

Konsultacja naukowa wersji polskiej: Kamil Gruntmejer

Cardline: Dinozaury to gra wydana w kooperacji wydawnictw Asmodee i Bombyx.

© Asmodee/Bombyx 2015 – Wszystkie prawa zastrzeżone.

Rebel Sp. z o.o., ul. Budowlanych 64c • 80-298, Gdańsk

www.wydawnictwo.rebel.pl

Badania encyklopedyczne: Guide des dinosaures et des autres animaux préhistoriques (Delachaux and Niestlé, 1994), La grande encyclopédie des dinosaures (Gallimard, 1991), Dinosaures et autres animaux de la préhistoire (Könemann, 2000), Dinosaurs.about.com, Dinosauria.com, Lesdinos.free.fr, Jurassic-world.com, Kidsdinos.com, Dinosaur-jungle.com, Prehistoric-fauna.com, Dinosauria.org, Prehistoric-wildlife.com, Saurian database, Trilobites.info, Futura-sciences.com.