

instrukcje wideo
gry.nk.com.pl



f /NaszaKsiegarnia

nasza_ksiegarnia_gry

DRAFTOZAUR



AUTORZY: TEAM KAEDAMA – ANTOINE BAUZA, CORENTIN LEBRAT, LUDOVIC MAUBLANC, THÉO RIVIÈRE

ILUSTRACJE: ROMAN KUCHARSKI



Co oznacza tytuł **DRAFTOZAUR**? Brzmi jak nazwa dinozaura, prawda?

Nawiązuje ona do mechaniki (tak zwany **DRAFT**) gry.

Gracze mają w ręku po kilka kart, spośród których wszyscy równocześnie wybierają po 1, a pozostałe przekazują graczowi siedzącemu z lewej strony.

W grze **DRAFTOZAUR** karty zostały zastąpione pionkami dinozaurów.

ELEMENTY GRY

60 drewnianych dinozaurów (po 10 dinozaurów w 6 rodzajach):



TYRANOZAUR



DIPLODOK



TRICERATOPS



SPINOZAUR



STEGOZAUR



PARAZAUROŁOF

5 plansz (z jednej strony lato, a z drugiej zima)



5 miseczek



kostka



woreczek





PRZYGOTOWANIE GRY

- A** Weźcie **po 1 planszy** i połóżcie przed sobą. Pierwszą grę rozegrajcie na stronie przedstawiającej **lato**.
- B** W zależności od liczby graczy umieśćcie **w woreczku** odpowiednią liczbę **dinozaurów**. Niewykorzystane odłóżcie do pudełka.

Liczba graczy	Liczba dinozaurów w woreczku	Liczba dinozaurów odkładana do pudełka
2	48 (po 8 każdego rodzaju)	12 (po 2 każdego rodzaju)
3	36 (po 6 każdego rodzaju)	24 (po 4 każdego rodzaju)
4	48 (po 8 każdego rodzaju)	12 (po 2 każdego rodzaju)
5	60 (po 10 każdego rodzaju)	–

- C** Przed pierwszą grą złożcie **miseczki** (schemat obok). Następnie **po 1 miseczce** połóżcie przed sobą.
- D** Gracz, który ostatnio oglądał film o dinozaurach, bierze **kostkę** i kładzie ją przed sobą.

Przygotowanie gry dla 3 osób:



Schemat złożenia miseczek na pionki:





CEL GRY

Dinozaury wędrują po świecie, szukając najlepszych dla siebie terenów. Niektóre osobniki wybiorą okolice gór, a inne skusi bogactwo gęstych lasów. Wynik gry zależy od tego, w którym miejscu zatrzymają się dinozaury i jakiego będą rodzaju. W przemyślany sposób należy więc umieszczać dinozaury na polach swojej planszy. Niektóre pola pozwolą zdobyć punkty za stojące na nich dinozaury tego samego rodzaju, a inne za dinozaury w różnych rodzajach. Siejący postrach tyranozaur zagwarantuje graczom dodatkowe punkty. Wygra osoba z największą liczbą punktów.

Poniżej przedstawione są zasady gry **dla 3, 4 i 5 osób**. Zasady **dla 2 osób** znajdują się na końcu instrukcji.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Gra trwa 2 rundy. Na początku każdej rundy wszyscy gracze (począwszy od gracza z kostką) losują z woreczka **po 6 dinozaurów** i umieszczają je w swoich miseczkach. **Nie można** pokazywać wylosowanych dinozaurów! Każda runda składa się z **6 tur**, podczas których wylosowane dinozaury trafią na plansze graczy. Grę rozpoczyna osoba z kostką.

Przebieg tury:

1. RZUT KOSTKĄ
2. WYBRANIE DINOZAURA
3. UMIESZCZENIE DINOZAURA NA PLANSZY
4. PRZEKAZANIE DINOZAUROW I KOSTKI

1. RZUT KOSTKĄ

Gracz rzuca kostką. Wynik na kostce wskazuje część planszy, na której będzie trzeba umieścić dinozaury w tej turze.

Uwaga! Tylko 1 gracz rzuca kostką w danej turze.

Symbole na kostce:



LAS = górna część planszy



GÓRY = dolna część planszy



WULKAN = po lewej stronie rzeki



SZKIELET = po prawej stronie rzeki



Pole, na którym **nie ma** innego dinozaura



Pole, na którym **nie ma** tyranozaura



WULKAN
po lewej stronie rzeki



SZKIELET
po prawej stronie rzeki




LAS
górna część
planszy

WULKAN


GÓRY
dolna część
planszy


LAS
górna część
planszy

WULKAN


GÓRY
dolna część
planszy



Granica między
LASEM a **GÓRAMI**

SZKIELET



Granica między
LASEM a **GÓRAMI**

SZKIELET

2. WYBRANIE DINOZAURA

Każdy gracz wybiera 1 dinozaura ze swojej miseczki i bierze go do ręki w taki sposób, aby rywale go nie widzieli.

3. UMIESZCZENIE DINOZAURA NA PLANSZY

Wszyscy gracze w tym samym momencie ujawniają wybrane dinozaury. Następnie wszyscy równocześnie umieszczają je na swoich planszach zgodnie z poniższymi zasadami:

- ▶ Gracz, który rzucił kostką, może umieścić dinozaura na dowolnym polu planszy.
- ▶ Pozostali gracze umieszczają dinozaury w części planszy wskazanej przez kostkę.

Jeśli któryś gracz **nie chce** lub **nie może** umieścić swojego dinozaura w części planszy wskazanej przez kostkę, umieszcza go **w rzece**.

4. PRZEKAZANIE DINOZAUROW I KOSTKI

Każdy gracz przekazuje swoją miseczkę z dinozaurami **graczowi siedzącemu z lewej strony**.

Uwaga! Pozostałe osoby nie mogą widzieć dinozaurów w miseczkach.

Gracz, który rzucił kostką, przekazuje ją osobie siedzącej z lewej strony. Gracze są gotowi rozegrać kolejną turę. Będą w niej mieli o 1 dinozaura mniej do wyboru.

WARIANT DLA 5 OSÓB

Na koniec tury, w której każdemu graczowi zostanie **ostatni dinozaur w miseczce**, gracz, który rzucił kostką, **nie przekazuje jej osobie z lewej strony**.

- ▶ W następnej turze (szóstej, czyli ostatniej) gracz ten ponownie rzuca kostką.
- ▶ Następnie **wszyscy gracze** umieszczają dinozaury **w części planszy wskazanej przez kostkę** (lub kładą je na rzece).
- ▶ Na koniec ostatniej tury gracz, który rzucił kostką, przekazuje ją osobie siedzącej z lewej strony.



KONIEC RUNDY

Runda kończy się po rozegraniu **6 tur** (czyli gdy wszystkie dinozaury z miseczek zostaną umieszczone na planszach). Należy rozegrać **drugą rundę**:

- gracze ponownie losują z woreczka **po 6 dinozaurów** i umieszczają je w swoich miseczkach,
- gracze rozgrywają **6 tur** zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej.



KONIEC GRY

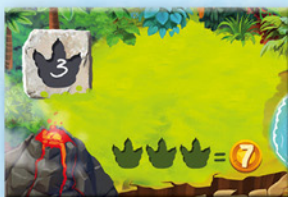
Gra kończy się **po 2. rundzie**. Gracze liczą zdobyte punkty zgodnie z poniższym opisem pól planszy. Zwycięża osoba **z największą liczbą punktów**. W wypadku remisu wygrywa osoba, która ma mniej tyranozaurów na swojej planszy. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

OPIS PÓL PLANSZY – LATO:



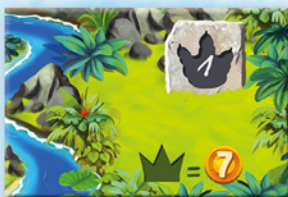
► LAS IDENTYCZNOŚCI

- Można tu umieścić **6 dinozaurów – wszystkie tego samego rodzaju**.
- Dinozaury należy umieszczać od lewej strony.
- Im więcej dinozaurów na tym polu, tym więcej punktów gracz zdobywa.
Np. 2 dinozaury = **4 punkty**, a 6 dinozaurów = **24 punkty**.



► LEŚNE TRIO

- Można tu umieścić **3 dowolne dinozaury**.
- Za 3 dinozaury na tym polu gracz zdobywa **7 punktów**. W innym wypadku gracz nie zdobywa punktów.



► KRÓL DŻUNGLI

- Można tu umieścić **1 dowolnego dinozaura**.
- Jeśli na planszy gracza jest najwięcej dinozaurów tego rodzaju spośród wszystkich plansz, gracz zdobywa **7 punktów**. W wypadku remisu gracz również zdobywa **7 punktów**.



► ŁĄKA RÓŻNORODNOŚCI

- Można tu umieścić **6 dinozaurów – każdy innego rodzaju**.
- Dinozaury należy umieszczać od lewej strony.
- Im więcej dinozaurów na tym polu, tym więcej punktów gracz zdobywa.
Np. 2 dinozaury = **3 punkty**, a 6 dinozaurów = **21 punktów**.



► PRERIA MIŁOŚCI

- Można tu umieścić **6 dowolnych dinozaurów**.
- **Za każdą parę dinozaurów tego samego rodzaju gracz zdobywa 5 punktów.**



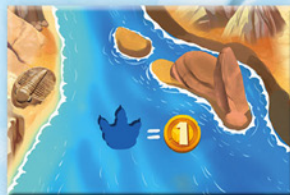
► SAMOTNIA

- Można tu umieścić **1 dowolnego dinozaura**.
- Jeśli jest to **jedyny dinozaur tego rodzaju** na planszy, gracz zdobywa **7 punktów**. Jeśli na innym polu planszy jest dinozaur tego rodzaju, gracz nie zdobywa punktów.



► TYRANOZAURO

- **Uwaga!** Tu nie umieszczasz się dinozaurów (dlatego nie ma tu łąki).
- Za każde pole (z wyjątkiem rzeki), na którym jest przynajmniej 1 tyranozaur, gracz zdobywa **1 punkt**.



► RZĘKA

- Można tu umieścić **dowolną liczbę dowolnych dinozaurów**.
- Każdy dinozaur w rzece = **1 punkt**.



OPIS PÓL PLANSZY – ZIMA:



► LAS SYMETRII

- Można tu umieścić **6 dinozaurów 2 rodzajów**.
- Dinozaury należy umieszczać od lewej strony. Co drugi musi być tego samego rodzaju.
- Im więcej dinozaurów na tym polu, tym więcej punktów gracz zdobywa.
Np. 2 dinozaury = **4 punkty**, a 6 dinozaurów = **24 punkty**.



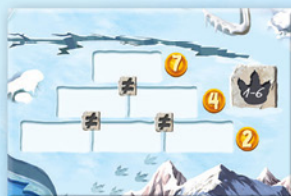
► CZUJKA

- Można tu umieścić **1 dowolnego dinozaura**.
- Za każdego dinozaura tego rodzaju znajdującego się na planszy rywala z prawej strony gracz zdobywa **2 punkty**.



► MOST ZAKOCHANYCH

- Pień łączy 2 pola po obu stronach rzeki.
 - Na każdym z tych pól można umieścić **dowolną liczbę dowolnych dinozaurów**.
 - Za każdą parę dinozaurów tego samego rodzaju gracz zdobywa **6 punktów**.
- Uwaga!** Dinozaury tworzące parę muszą się znajdować po różnych stronach rzeki.



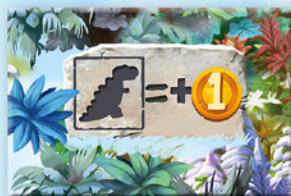
► PIRAMIDA

- Można tu umieścić **6 dinozaurów**.
- Dinozaury należy umieszczać od dolnego poziomu. Gdy będą na nim 3 dinozaury, można umieszczać kolejne 2 na wyższym poziomie, a następnie 1 na najwyższym.
- Dinozaury tego samego rodzaju nie mogą być umieszczone obok siebie (w pionie ani w poziomie).
- Im więcej dinozaurów na tym polu, tym więcej punktów gracz zdobywa. Np. 4 dinozaury = **10 punktów** ($2 + 2 + 2 + 4$), a 6 dinozaurów = **21 punktów** ($2 + 2 + 2 + 4 + 4 + 7$).



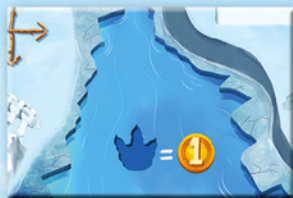
► KWARANTANNA

- Można tu umieścić **1 dowolnego dinozaura**.
 - Na koniec gry gracz może przenieść go na inne pole swojej planszy (zgodnie z zasadami umieszczania dinozaurów na tych polach).
- Uwaga!** Dinozaura należy przenieść przed liczeniem punktów (przeniesiony dinozaur będzie miał wpływ na liczbę zdobytych punktów).



► TYRANOZAUROWA

- **Uwaga!** Tu nie umieszcza się dinozaurów (dlatego nie ma tu łąki).
- Za każde pole (z wyjątkiem rzeki), na którym jest przynajmniej 1 tyranozaur, gracz zdobywa **1 punkt**.



► RZĘKA

- Można tu umieścić **dowolną liczbę dowolnych dinozaurów**.
- Każdy dinozaur w rzece = **1 punkt**.

ZASADY DLA 2 OSÓB

Gra trwa **4 rundy**. Każda runda składa się z **6 tur**. Przed każdą z nich gracze losują po **6 dinozaurów**. W porównaniu do rozgrywki dla 3–5 osób przebieg tury poszerzony jest o *wybranie dinozaura i odłożenie go do pudełka*. Poniżej opis tego działania.

Przebieg tury:

1. RZUT KOSTKĄ
2. WYBRANIE DINOZAURA
3. UMIESZCZENIE DINOZAURA NA PLANSZY
4. WYBRANIE DINOZAURA I ODŁOŻENIE GO DO PUDEŁKA
5. PRZEKAZANIE DINOZAUROW I KOSTKI

4. WYBRANIE DINOZAURA I ODŁOŻENIE GO DO PUDEŁKA

Każdy gracz wybiera **1 dinozaura** ze swojej miseczki i bierze go do ręki w taki sposób, aby rywal go nie widział. Gracze w tym samym momencie ujawniają wybrane dinozaury. Następnie odkładają je **do pudełka**.

W każdej z 4 rund gracze umieszczają na swoich planszach po 3 dinozaury oraz odłożą do pudełka po 3 dinozaury. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

WARIANT: OD LATA DO ZIMY

Wariant ten obejmuje 2 rozgrywki: **na planszy letniej i zimowej**. Zasady gry pozostają bez zmian. Zwycięży osoba, która w sumie zdobyła największą liczbę punktów.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apteczna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła
www.nk.com.pl
© 2020 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA


ankama
© 2020 Ankama Products.
All rights reserved

Dyrektor ds. gier planszowych:
Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji:
Krystyna Michalak

Redakcja: Michał Szewczyk
Marketing: Aleksandra Skłodowska
Korekta: Zuzanna Laskowska
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki

PRZYKŁAD LICZENIA PUNKTÓW – PLANSZA LETNIA

A 2 dinozaury tego samego rodzaju = **4 punkty**.

B Gracz ma najwięcej dinozaurów takiego rodzaju (5 pionków) spośród wszystkich graczy = **7 punktów**.

C Przynajmniej 1 tyranozaur jest na 3 polach (rzeka nie jest brana pod uwagę) = **3 punkty**.

D Nie ma 3 dinozaurów = **0 punktów**.

E 3 dinozaury, każdy innego rodzaju = **6 punktów**.

F 1 para dinozaurów tego samego rodzaju = **5 punktów**.

G 1 dinozaur w rzece = **1 punkt**.

H Jedyny dinozaur tego rodzaju na planszy = **7 punktów**.

Gracz zdobył w sumie **33 punkty**.



PRZYKŁAD LICZENIA PUNKTÓW – PLANSZA ZIMOWA

A Przed liczeniem punktów gracz przenosi dinozaura na wybrane przez siebie pole.

B 3 dinozaury 2 rodzajów (umieszczone na zmianę) = **8 punktów**.

C Rywal z prawej strony ma 3 dinozaury tego rodzaju = **6 punktów**.

D Przynajmniej 1 tyranozaur jest na 2 polach (rzeka nie jest brana pod uwagę) = **2 punkty**.

E 2 pary dinozaurów tego samego rodzaju = **12 punktów**.

F Nie ma dinozaurów w rzece = **0 punktów**.

G 4 dinozaury = **10 punktów**
($2 + 2 + 2 + 4 = 10$).

Gracz zdobył w sumie **38 punktów**.



Dinozaury
nie grały
w planszówki
i wyginęły.
Przypadek?