

ИГРА НА ВЪМИРАНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ



Динозавры живы! Миллионы лет они скрывались в легендарном Затерянном мире. Но из-за вулканической активности их гибель уже совсем близка.

Вы входите в состав спасательной экспедиции. Ваша задача — забрать из Затерянного мира как можно больше динозавров и переместить их на безопасные территории, чтобы спасти от вымирания!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Чтобы победить, вам предстоит исследовать Затерянный мир и спасти больше всего динозавров от нового вымирания. Для этого нужно перемещать динозавров на различные безопасные территории, соблюдая их требования по типу питания.

Но помните: у каждого спасения будут последствия!

КОМПОНЕНТЫ:

- 73 карты Затерянного мира (включая динозавров — в том числе 6 протоцератопсов — и приманки);
- 22 карты безопасных территорий с эффектом бабочки на рубашке;
- 3 карты счётчика вымирания (пронумерованы с двух сторон числами от 0 до 5);
- 6 памяток для игроков;
- 1 пустая карта — на ней можно нарисовать любимого динозавра, придумать ему свойства и добавить карту в игру.



Затерянный мир



*Безопасная территория /
Эффект бабочки*



*Счётчик
вымирания*

ХОД ИГРЫ

Первым игроком становится главный динозавр вашей компании (то есть самый старший игрок), затем ход переходит по часовой стрелке и состоит из 2 фаз:

ФАЗА 1 (обязательная). Выполните 1 из 3 действий:

- **Разыграйте** 1 карту Затерянного мира из руки в свой лагерь и выполните её действие и/или используйте её свойство (*см. «Питание динозавров», «Приманки» и «Свойства динозавров»*).
- **Сбросьте** сколько угодно карт из руки на кладбище и возьмите такое же количество карт из колоды Затерянного мира.
- **Возьмите** столько карт из колоды Затерянного мира, чтобы у вас в руке их стало 3.

Если колода Затерянного мира закончится, возьмите все карты с кладбища, оставив только последнюю сброшенную карту, перетешайте их и сформируйте новую колоду.

ФАЗА 2 (необязательная). Спасите динозавров, подходящих под требования одной из доступных карт безопасных территорий. Для этого переложите выбранные карты динозавров в сторону, за пределы своего лагеря (*см. «Спасение динозавров»*). За ход можно спасти только 1 группу динозавров (даже если их у вас в лагере хватает на несколько территорий).

🌿 ЗНАЛИ ЛИ ВЫ?..

«Затерянный мир» — это роман 1912 года, написанный сэром Артуром Конаном Дойлом (автором цикла о Шерлоке Холмсе). Он рассказывает об экспедиции в место, где доисторические животные всё ещё живы.

ПИТАНИЕ ДИНОЗАВРОВ

(Обязательное действие)

Каждый раз, выкладывая карту динозавра из руки в свой лагерь, вы обязаны выполнить действие согласно его типу питания:



Плотоядный питается мясом и должен кого-то съесть – **переместите любого динозавра** из лагеря другого игрока на кладбище. Обычные свойства (например, «Гигантский» и «Бронированный») учитываются.



Травоядный питается растениями и помогает вам проложить путь к новым землям – возьмите верхнюю карту из **колоды Затерянного мира** в руку.



Падальщик питается объедками – возьмите верхнюю карту с **кладбища** в руку.



Рыбоядный питается тем мясом, которое добывает в воде, – **украдите** случайную карту из руки другого игрока себе в руку.



Яйцекрад питается мясом, растениями и даже яйцами других динозавров – **украдите** любого динозавра из чужого **лагеря** себе в руку. Кроме того, это **джокер**: его можно использовать вместо любого другого типа динозавров, чтобы **занять безопасную территорию** (но только одного за раз).

Если вы не можете выполнить действие питания динозавра, разыграть его карту нельзя, но можно обойти это ограничение, используя свойство динозавра.



↑
Плотоядный



↑
Травоядный



↑
Падальщик



↑
Рыбоядный



↑
Яйцекрад

ПРИМАНКИ

Динозавры Затерянного мира живут среди других животных, которые зачастую становятся их пищей. Вы можете использовать таких животных, чтобы приманить динозавров в свой лагерь.

Разыграв **карту приманки** в свой лагерь, сделайте следующее:

- выполните **действие травоядного динозавра** (возьмите карту из колоды Затерянного мира);
- **украдите** динозавра того типа, который указан на приманке, из лагеря другого игрока в свой;
- **сбросьте** карту приманки на кладбище.

Приманки одноразовые: если какое-то свойство (например, **«Умная девочка»**) прерывает кражу карты, приманка всё равно сбрасывается.

Яйцекрадов можно привлечь любой приманкой. Если ни один динозавр не подходит под условия приманки, разыграть её нельзя.



ЗНАЛИ ЛИ ВЫ?..

Слово «динозавр» означает «ужасный ящер» и происходит от древнегреческих «дейнос» (страшный, ужасный) и «саурос» (ящерица).

СПАСЕНИЕ ДИНОЗАВРОВ

Чтобы **спасти динозавров** от вымирания, их нужно поселить за пределами Затерянного мира — **на безопасных территориях**, соблюдая при этом их требования по типу питания.

Собрав в своём лагере группу динозавров, подходящих по требованиям для какой-либо из 3 доступных карт безопасных территорий, можно приступать к их спасению. Возьмите карты динозавров **нужных типов** и отложите их стопкой в сторону рубашкой вверх. Заберите себе карту безопасной территории, которую они заняли.

Но помните: **у каждого спасения есть последствия!** Переверните карту занятой безопасной территории и примените её эффект бабочки (см. «Эффекты бабочки»).

После применения эффекта положите карту безопасной территории рядом со спасёнными динозаврами за пределами вашего лагеря так, чтобы были видны её значки типов динозавров. Таким образом, все игроки смогут отслеживать, сколько динозавров вы уже спасли.

Затем, если это необходимо, выложите следующую карту безопасной территории из колоды (их всегда должно быть 3).



ЭФФЕКТ БАБОЧКИ

Каждый эффект бабочки может повлиять как на одного игрока, так и на всех, мешая спасателям или даже приближая вымирание.



Землетрясение: каждый игрок должен передать все карты из руки игроку справа.



Голод: каждый игрок должен пожертвовать 1 динозавром из лагеря за каждого плотоядного в своём лагере. Плотоядные могут съедать и себе подобных (тогда жертва никого не съест). Обычные свойства (например, «Гигантский» и «Бронированный») учитываются. Жертвы голода отправляются на кладбище. Если пожертвовать нечем, ничего не происходит.



Эпидемия: сбросьте на кладбище верхнюю карту из колоды Затерянного мира. Затем каждый игрок должен сбросить из своего лагеря динозавра того же типа, если он есть. Если это была карта приманки, сбрасывается соответствующий ей динозавр, если джокер (яйцекрад) — сбрасывается любой динозавр. Если в вашем лагере есть джокер, его можно сбросить независимо от типа динозавра на сброшенной карте.



Бегство: каждый игрок должен поместить любого динозавра из своей руки в лагерь игрока справа.



Вымирание! Игрок, запустивший этот эффект бабочки, должен сбросить все карты из руки и всех динозавров из своего лагеря. Карты спасённых динозавров и занятых ими территорий сохраняются. Показатель счётчика вымирания увеличивается на 1 (см. «Конец игры»).

Когда применяется эффект бабочки «Вымирание!», показатель счётчика вымирания увеличивается.



СВОЙСТВА ДИНОЗАВРОВ

У некоторых динозавров есть свойства, полезные для выживания в Затерянном мире и спасения из него.

ОБЫЧНЫЕ СВОЙСТВА



Гигантский: это самые крупные динозавры, их **могут съесть только другие гигантские динозавры**.



Бронированный: это динозавры, чьи тела покрыты пластинами или шипами. Они довольно агрессивны и будут **защищать** других динозавров рядом с собой даже ценой жизни. Разыгрывая карту такого динозавра, кладите её перед остальными картами в своём лагере, так как в случае нападения плотоядного его съедят первым.



Стадный: такие динозавры живут группами и готовы делиться пищей и территорией с другими травоядными. Поместив стадного динозавра в свой лагерь и выполнив действие травоядного типа (то есть взяв карту из колоды Затерянного мира), вы можете, если хотите, выложить **ещё одного травоядного**, но уже не разыгрывайте его действие питания и свойства «Стадный» или «Быстрая ящерица». Можно выложить второго динозавра, даже если вы только что взяли его из колоды, но он должен быть травоядным.

ОСОБЫЕ СВОЙСТВА



«Быстрая ящерица»: это самые быстрые динозавры, поэтому, выкладывая их в свой лагерь из руки, **вместо действия питания** вы можете (если хотите) добрать карты из колоды Затерянного мира в руку до 3.



«Умная девочка»: они настолько сообразительные, что помогают другим динозаврам **избегать враждебных действий** других игроков. Вы можете разыграть карту со свойством «Умная девочка» **из руки**, чтобы отменить действие, которое кто-то хочет выполнить против вас. После этого сбросьте карту на **кладбище**. Если из-за этого свойства игрок не смог разыграть действие выложенного динозавра, он всё равно оставляет его в своём лагере. «Умная девочка» не защищает вас от эффектов бабочки.

КОНЕЦ ИГРЫ

Каждый раз, когда применяется эффект бабочки «Вымирание!», показатель счётчика вымирания увеличивается на 1. Начиная с 0, он будет расти до конца игры, который наступит на:

- **счёт 5** при игре **от 4 до 6** игроков;
- **счёт 4** при игре **втроём**;
- **счёт 3** при игре **вдвоём**.

Когда счётчик достигает указанного максимума, игра немедленно заканчивается и каждый игрок считает спасённых им динозавров. Тот, кто собрал больше всех динозавров, считается лучшим спасателем и становится победителем.

В случае **ничьей** побеждает тот, кто собрал больше уникальных типов безопасных территорий (они отмечены значками в верхнем левом углу карт). Если и после этого сохраняется ничья, побеждает тот, у кого меньше карт с эффектом «Вымирание!». Если и в этом случае ничья... побеждает дружба!



ВАРИАНТЫ ИГРЫ

ДЛЯ НОВИЧКОВ

Для того чтобы постепенно освоить правила или сыграть с юными игроками, вы можете:

- **Убрать карты приманок** из колоды Затерянного мира.
- **Играть только с обычными свойствами** динозавров или вообще без них, выполняя лишь действия питания.
- **Не применять эффекты бабочки.** Просто увеличивайте счётчик, если попался эффект «Вымирание!».

СЛУЧАЙНЫЙ СТАРТ

При подготовке к игре **оставьте протоцератопсов в колоде Затерянного мира** и раздайте всем по **4 карты**. Каждый игрок может поместить в свой лагерь любого динозавра (кроме гигантского). Далее играйте по обычным правилам.

Если вы не можете поместить ни одну из этих 4 карт (у вас только приманки и гигантские динозавры), сбросьте их на кладбище и возьмите 4 новые карты из колоды.

Спасибо всем, кто помогал нам в этом приключении: и тем, кто был с нами с самого начала, и тем, кого мы встретили по пути. Без вас мы бы пропали.



Автор идеи и художник: Давид Г. Х.
Дизайн: Йоли Прието
Перевод на английский: Кристина Памплона

Русскоязычное издание подготовлено **GaGa Games**
Переводчик: Валерия Горбачёва
Корректор: Екатерина Случаева
Редактор: Жанна Олыва
Дизайнер-верстальщик: Ксения Есина
Руководитель проекта: Антон Петров
Руководитель редакции: Валерия Горбачёва

Перепечатка и публикация правил, компонентов, иллюстраций без разрешения правообладателя запрещены. © ООО «ГаГа Трейд», 2024 – правообладатель русскоязычной версии игры. Все права защищены.

