

РАПТОР

Уединенный остров в Тихом океане. Наши дни.

«Экспедиция готовится высадиться на берег. Разведывательный отряд вернулся израненным и подтвердил уже известную нам информацию: не все динозавры вымерли! На этом острове живет самка велоцираптора с детенышами. Мы уже видели пятерых, но их может быть гораздо больше! Наша цель — захватить детенышей живыми или нейтрализовать их быструю и свирепую мать. Это будет схватка не на жизнь, а на смерть, но любой настоящий ученый хотел бы оказаться на моем месте! Охота начинается!»

— Профессор Линденброк, палеонтолог

СУТЬ ИГРЫ

Команда ученых охотится на самку велоцираптора и ее детенышей. Игрок, отвечающий за семейство рапторов, (далее *Раптор*) побеждает, если убьет всех ученых или если спрячет трех детенышей в глубине джунглей, где никто не сможет их найти. Игрок, отвечающий за отряд ученых, (далее *Ученый*) побеждает, если нейтрализует самку или поймает трех детенышей.

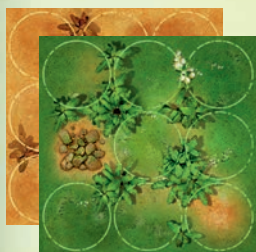
Раптор побеждает, если:

- Три детеныша спаслись с игрового поля ИЛИ
- На поле не осталось ни одного ученого

Ученый побеждает, если:

- Самка получила 5 жетонов усыпления ИЛИ
- Три детеныша усыплены и захвачены

СОСТАВ ИГРЫ



Игровое поле:

- 6 больших участков по 9 клеток
- 4 Г-образных участка с 3 клетками и 1 выходом (полуокружностью).

С двух сторон поля изображены разные среды обитания.



9 карт действий Раптора



9 карт действий Ученого



1 фигурка самки раптора



5 фигурок детенышей



10 жетонов огня



5 жетонов усыпления



9 скал (из 2 частей)



2 планшета игроков



10 фигурок ученых

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Подготовка игрового поля:

- 1) Выберите среду обитания (джунгли или саванна) и переверните все 10 участков поля на эту сторону.
- 2) Расположите все 6 участков поля случайным образом в виде прямоугольника 2 на 3.
- 3) Расположите 4 Г-образных участка случайным образом вдоль коротких сторон прямоугольника.
- 4) Поставьте объемные скалы на клетки без окружностей и полуокружностей.
- 5) Раптор первым выставляет фигурки рапторов на поле. После этого Ученый выставляет свои фигурки.

Раптор берет:

- Планшет Раптора ①
- 9 карт действий Раптора
- Фигурку самки раптора
- 5 фигурок детенышей

Раптор выставляет фигурки самки и детенышей на поле:

- Фигурку самки раптора на один из двух центральных участков поля ②
- 5 фигурок детенышей по одной на каждом оставшемся участке поля ③

Ученый берет:

- Планшет Ученого ④
- 9 карт действий Ученого
- 10 фигурок ученых
- 10 жетонов огня ⑤
- 5 жетонов усыпления (и кладет их на соответствующую область планшета) ⑥

Ученый выставляет по фигурке ученого на каждый Г-образный участок ⑦
6 остальных фигурок остаются в запасе рядом с его планшетом ⑧



Игроки тасуют свои колоды карт действий и кладут их перед собой. ⑨ ⑨

Затем каждый игрок берет три карты из своей колоды. ⑩ ⑩

Начинается первый раунд.

Примечание: во всей книге правил для простоты мы используем местоимения мужского рода. Следует понимать, что мы в равной степени предполагаем участие игроков женского пола.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

- На одной клетке одновременно не могут находиться две фигурки или два жетона.
- Две клетки считаются соседними, если они прилегают друг к другу по горизонтали или вертикали. Соседство по диагонали НИКОГДА не принимается в расчет, ни для ходов, ни для стрельбы.
- Полуокружности — это выходы, через которые должны сбежать детеныши. Никакая другая фигурка (самки, ученого) или жетон огня не может на них находиться. Детеныш может оказаться на этой клетке ТОЛЬКО в результате выполнения действия «Передвинуть детеныша на одну клетку».

ХОД ИГРЫ

Каждый игрок выбирает одну из карт и кладет ее перед собой рубашкой вверх. Когда оба игрока выберут карту, они одновременно их открывают.

Если у обеих карт одинаковое значение, они сбрасываются без выполнения эффекта.

Однако, чаще всего у карт будет разное значение. В этом случае, игрок, значение карты которого оказалось меньше, ходит первым и выполняет эффекты своей карты (выполнение эффектов обязательно, если оно возможно). После этого соперник выполняет действия в количестве, равном разнице между значениями двух разыгранных карт.

Важно! Второй игрок не выполняет эффект своей карты.



Пример:

- Ученый сыграл карту со значением 2 («Подкрепление»).
- Раптор сыграл карту со значением 6 («Исчезновение и наблюдение»).



Значение карты Ученого меньше. Он выполняет эффект карты, добавляя две фигурки ученых на игровое поле.

Теперь Раптор может потратить (6 минус 2) 4 действия, которыми может управлять самкой или бодрствующими детенышами.

ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

Каждый игрок берет одну карту из своей колоды, после чего у каждого игрока на руке должно оказаться по 3 карты, начинается новый раунд. Каждый раунд сыгранные карты действий кладутся перед игроком так, чтобы их значения были видны сопернику. Если в колоде закончились карты, игрок оставляет у себя не сыгранные карты и тасует стопку сброса для формирования новой колоды, а затем пополняет руку до 3 карт.



КОНЕЦ ИГРЫ

Раптор немедленно побеждает, если:

- Три детеныша сбежали
ИЛИ
- На поле не осталось ученых

Ученый немедленно побеждает, если:

- Самка раптора получила 5 жетонов усыпления
ИЛИ
- Захвачены три детеныша раптора

ДЕЙСТВИЯ РАПТОРА

Раптор по своему усмотрению распределяет действия между самкой и бодрствующими детенышами.

Самка или детеныш не могут встать на клетку с жетоном огня и пройти через него. Только самка и бодрствующие детеныши (фигурки которых находятся в вертикальном положении) могут выполнять действия.

Игрок не обязан использовать все свои действия. Более того, он может решить ничего не делать в этот раунд.

Существуют 5 способов использовать действия:

1. Передвинуть детеныша на одну клетку

За одно действие детеныш передвигается на пустую соседнюю клетку (не по диагонали). Если после этого детеныш оказался на полуокружности Г-образного участка поля, он сбегает (уберите его фигурку с поля). Раптор становится на один шаг ближе к победе.



Игрок тратит 3 действия на передвижение детеныша, чтобы он мог сбежать.

2. Передвинуть самку по прямой линии

За одно действие самка передвигается по прямой линии на любое расстояние. Она не может пересечь препятствия (скалы, жетоны огня, другие фигурки).

ЕСЛИ САМКА РАНЕНА: До выполнения первого движения самка должна потратить действия в количестве полученных жетонов усыпления. Самка не может двигаться, если у Раптора не хватает на это действий.



Самка получила 2 жетона усыпления, поэтому игрок должен потратить 2 действия на подготовку к передвижению и еще 2 действия, чтобы дважды переместить самку по прямой линии.

3. Убить ученого

За одно действие самка убивает ученого, стоящего в соседней клетке. Снимите фигурку ученого с поля и положите ее в коробку. Только самка может атаковать ученых. За ход самка может убить несколько ученых.



Игрок тратит 1 действие и убивает ученого, стоящего рядом с самкой. Фигурка ученого выходит из игры.

4. Разбудить детеныша

За одно действие самка будит спящего детеныша, лежащего на соседней клетке. Детеныш становится на ноги и вновь считается бодрствующим. Самка не может разбудить детеныша, усыпленного в этом же раунде. Разбуженный детеныш может начать передвигаться в этом же раунде, используя оставшиеся действия.



Самка стоит рядом со спящим детенышем. Игрок тратит 1 действие, чтобы разбудить этого детеныша.

5. потушить огонь

За одно действие самка своим хвостом тушит огонь на соседней клетке. Уберите с поля этот жетон огня и остальные связанные с ним жетоны огня.



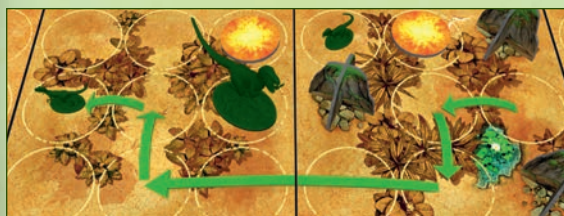
Игрок тратит 1 действие, чтобы потушить весь пожар, состоящий из 3 жетонов огня.

ЭФФЕКТЫ КАРТ РАПТОРА



1. Зов и обновление

Передвиньте активного детеныша на свободную клетку участка с самкой. Если детеныш стоит на одном участке с самкой, он может передвинуться на другую клетку. Детеныш не может перейти через клетку с фигуркой или жетоном. Затем перемешайте свою колоду со всеми сброшенными картами (включая эту).



Один детеныш перешел на участок с самкой. Второй детеныш не может перейти из-за наличия препятствий.



2. Исчезновение и наблюдение

Уберите самку с поля. После хода Ученого поставьте самку на любую свободную клетку. Самка прячется в лесу и наблюдает за учеными. В следующем раунде Ученый первым выбирает карту и показывает ее вам до того, как вы выберете свою.



3. Испуг

Напугайте любого ученого (положите его фигурку на бок). Теперь он неактивен (не может стрелять, двигаться, разжигать огонь и усыплять), пока снова не встанет на ноги. Ученый должен потратить действие, чтобы вернуть фигурку на ноги, но он не может поднять ученого, напуганного в этом раунде.



4. Зов (x2)

Передвиньте 1 или 2 активных детенышей на свободную клетку участка с самкой. Если детеныш стоит на одном участке с самкой, он может передвинуться на другую клетку. Детеныш

не может перейти через клетку с фигуркой или жетоном.



5. Восстановление (x2)

Уберите 2 жетона усыпления с планшета Раптора (отдайте их Ученому, чтобы он положил их на свой планшет) либо разбудите 2 детенышей (или уберите 1 жетон усыпления и разбудите 1 детеныша).



6. Исчезновение и наблюдение

Уберите самку с поля. После хода Ученого поставьте самку на любую свободную клетку. Самка прячется в лесу и наблюдает за учеными. В следующем раунде Ученый первым выбирает карту и показывает ее вам до того, как вы выберете свою.



7. Восстановление (x3)

Уберите 3 жетона усыпления с планшета Раптора (отдайте их Ученому, чтобы он положил их на свой планшет) либо разбудите 3 детенышей (или используйте любое сочетание этих действий).



8. Испуг (x2)

Напугайте 1 или 2 любых ученых (положите их фигурки на бок). Теперь они неактивны (не могут стрелять, двигаться, разжигать огонь и усыплять), пока снова не встанут на ноги. Ученый должен потратить действие, чтобы вернуть фигурку на ноги, но он не может поднять ученого, напуганного в этом раунде.



9. Без эффекта



ДЕЙСТВИЯ УЧЕНОГО

Игрок по своему усмотрению распределяет действия между всеми учеными, находящимися на игровом поле.

Ученые могут передвигаться и стрелять через огонь, но не могут закончить свой ход на клетке с жетоном огня. Только активные ученые (фигурки которых находятся в вертикальном положении) могут выполнять действия.

ОЧЕНЬ ВАЖНО! Каждый ученый может выполнить только одно агрессивное действие (выстрелить или схватить детеныша) за один раунд.

Игрок не обязан использовать все свои действия. Более того, он может решить ничего не делать в этот раунд.

Существует 5 способов использовать действия:

1. Передвинуть ученого на одну клетку

За одно действие ученый переходит на соседнюю клетку (не по диагонали), на которой нет других ученых и рапторов. Если на клетке лежит жетон огня, ученый может пройти через него, но не может закончить свой ход на этой клетке.



Игрок тратит 2 действия, чтобы передвинуть ученого на 2 клетки.

2. Вернуть в сознание испуганного ученого

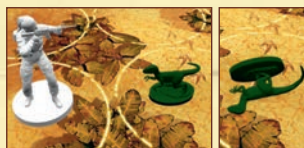
За одно действие ученый оправляется от страха, возвращаясь в вертикальное положение. Ученого нельзя вернуть в сознание, если он был напуган в этом же раунде. После этого ученый может совершать другие действия.



Игрок тратит 1 действие, чтобы поставить на ноги напуганного в предыдущем раунде ученого.

3. Усыпить детеныша

За одно действие ученый стреляет в детеныша, стоящего на соседней клетке, после чего детеныш засыпает (переверните его фигурку на бок).



Игрок тратит 1 действие, чтобы усыпить детеныша, стоящего на соседней клетке.

4. Схватить спящего детеныша

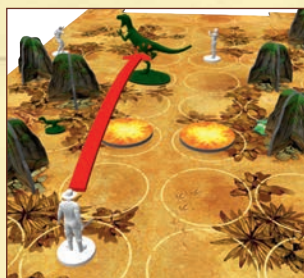
За одно действие ученый хватается за спящего детеныша, лежащего на соседней клетке. Фигурка детеныша убирается с поля и кладется на верхнюю левую часть планшета Ученого.



Игрок тратит 1 действие, чтобы ученый захватил детеныша, спящего на соседней клетке.

5. Выстрелить в самку

За одно действие ученый стреляет в самку. Ученый стреляет по прямой линии на любое расстояние, если ничто не блокирует видимость. Блокировать выстрел могут только скалы и другие активные ученые. То есть, ученый может стрелять через напуганных ученых и через детенышей. Ученый отдает один из своих жетонов усыпления Раптору, который кладет их стороной «Zzz» на верхнюю правую часть своего планшета.



Игрок тратит 1 действие, чтобы ученый выстрелил в самку раптора, стоящую в прямой видимости. После этого Раптор получает один жетон усыпления.

ЭФФЕКТЫ КАРТ УЧЕНОГО



1. Снотворное и обновление

Усыпите детеныша, стоящего на одном участке с ученым или на соседнем участке (не по диагонали). Положите его на бок. Раптор должен потратить действие, чтобы вернуть детеныша на ноги, но он не может поднять детеныша, усыпленного в этом раунде. Затем перемешайте свою колоду со всеми сброшенными картами (включая эту).



Ученый не может усыпить детеныша слева, потому что он стоит на участке, примыкающем по диагонали.



2. Подкрепление

Поставьте 1 или 2 ученых из запаса на свободные клетки, располагающиеся вдоль длинных сторон игрового поля. Вы можете поставить ученых только на квадратные участки (не на Г-образные). Если у вас не осталось ученых, ничего не происходит.



3. Джип (x2)

Совершите 1 или 2 передвижения на джипе, передвигая ученого по прямой на сколько угодно клеток. На джипе нельзя пересечь препятствия (скалы и другие фигурки). Если ученый проезжает по жетону огня, этот жетон убирается с поля. Второе передвижение на джипе может выполнить другой ученый.



4. Снотворное (x2)

Усыпите 1 или 2 детенышей, стоящих на участке с ученым или на соседнем участке (не по диагонали). Положите их на бок. Раптор должен потратить действие, чтобы вернуть детеныша на ноги, но он не может поднять детеныша, усыпленного в этом раунде.



5. Поджог (x2)

Положите 2 жетона огня на свободные клетки рядом с ученым или с уже выложенным жетоном огня (включая выложенный только что).



6. Подкрепление

Поставьте 1 или 2 ученых из запаса на свободные клетки, располагающиеся вдоль длинных сторон игрового поля. Вы можете поставить ученых только на квадратные участки (не на Г-образные). Если у вас не осталось ученых, ничего не происходит.



В этом примере Ученый может поставить новых ученых на 15 клетках (выделены свечением).



7. Поджог (x3)

Положите 3 жетона огня на свободные клетки рядом с ученым или с уже выложенным жетоном огня (включая выложенный только что).



8. Джип (x4)

Совершите до 4 передвижений на джипе, передвигая ученого по прямой на сколько угодно клеток. На джипе нельзя пересечь препятствия (скалы и другие фигурки). Если ученый проезжает по жетону огня, этот жетон убирается с поля. Передвижение на джипе могут выполнить разные ученые.



9. Без эффекта

ПАМЯТКА

Ни одно действие или передвижение нельзя выполнить по диагонали.

На одной клетке одновременно НИКОГДА не могут находиться две фигурки. НИКТО не может перейти через клетку с другой фигуркой, даже если эта фигурка принадлежит этому игроку.

Эффект карты выполняет ТОЛЬКО тот, кто сыграл карту с НАИМЕНЬШИМ значением. Действия на игровом поле выполняет ТОЛЬКО тот, кто сыграл карту с НАИБОЛЬШИМ значением.

Если самка ранена, Раптор может передвигать ее только после того, как потратит столько действий, сколько жетонов усыпления лежит на его памятке.

Каждый ученый может выполнить только одно агрессивное действие за ход (усыпить детеныша, выстрелить в самку, схватить спящего детеныша).

Когда самка гасит пожар, она убирает жетон огня и все прилегающие к нему жетоны огня (не по диагонали).

Спящих детенышей и напуганных ученых НИКОГДА нельзя вернуть в вертикальное положение в тот же раунд, когда их усыпили или напугали.

Когда ученый едет на джипе (карты 3 и 8), он убирает все жетоны огня, встречающиеся на его пути.

Новых ученых (карты 2 и 6) нельзя поставить на Г-образных участках игрового поля.

Эффект карты «Восстановление» (карты 5 и 7) можно разделить между самкой и детенышами.

СОВЕТЫ МОЛОДОМУ УЧЕНОМУ

Долгие годы образования подготовили вас к решению любой, даже самой сложной задачи, но не ко встрече с устрашающими рапторами, населяющими этот забытый остров. Ваша главная цель – выжить! Вот несколько советов, которые помогут вам этого добиться:

Закон больших чисел

Если вас будет мало, от вас будет слишком легко избавиться.

В единстве – сила

Каждый ученый может выполнить только одно агрессивное действие за ход. Если вы будете передвигаться командой из двух человек, то сможете захватить детеныша за один ход. Первый ученый его усыпит, а второй – схватит.

Тише едешь – дальше будешь

Ваш главный враг – это самка раптора. Она быстра, безжалостна, скрытна и не остановится, пока не сожрет вас всех. Ее нужно замедлить. Не упускайте возможность выпустить в нее пару патронов. Это должно ее успокоить...

Тупик

Перекрывайте выходы огнем. Только самка может потушить пожар. Чем дольше идет игра, тем больше вероятность у ученых победить. Поэтому старайтесь как можно сильнее замедлить самку.

СОВЕТЫ ЗЛОМУ РАПТОРУ

Вот живешь ты себе на острове, и вдруг всему приходит конец! ...орда неизвестных двуногих с какими-то железяками вторгается на твою территорию. И, помимо всего прочего, охотится на твоих детей... Глупцы! Они еще не знают, насколько они съедобны!

Время обеда

Как можно раньше начинайте есть захватчиков. Лучше всего это сделать на одной стороне поля, чтобы детенышам было проще сбежать.

Пусть они о вас забудут

Исчезайте из виду ученых, чтобы появиться с другой стороны игрового поля и увидеть, каким будет следующий ход соперника.

Далеко не уходите!

Используйте свой зов, чтобы собрать детенышей вокруг себя. Желательно это делать рядом с выходом, свободным от ученых.

Как Раптору, так и Ученому...

Разыгрывайте карты со значением 1 и 2, когда соперник собирается играть карту со значением от 3 до 5. Так вы получите преимущество, избавившись от «слабых» карт, не давая сопернику слишком много действий.

