



15min



7+



JURASSIC BRUNCH

Jurassic Brunch je igra za dva igrača, nezavisna od igre Jurassic Snack. Međutim, ako posedujete obe igre, možete da ih kombinujete da biste igrali u četiri igrača.

PRAVILA



Dizajner Bruno Katala
Ilustrator Kamil Šosi

IDEJA IGRE



Mladi triceratopsi vole da jedu ukusno lišće koje se nalazi na okolnim livadama. Da bi pobedili, vaši triceratopsi moraju da pojedu više lišća od protivničkih. Osim ukoliko ne odlučite da pozovete u pomoć opasnog raptora koji će rasterati sve protivničke triceratopse.

KOMPONENTE

- 4 table livada (3x3 polja)
- 10 figurica triceratopsa (5 plavih i 5 narandžastih)
- 1 figurica raptora
- 28 žetona žbunja
- Pravila igre

POSTAVKA

- Postavite tablu za igru tako što ćete spojiti 4 table livada kako god želite, dokle god se svaka od tabli dodiruje sa barem jednom postojećom (za prvu igru, predlažemo da napravite kvadratnu tablu za igru, a posle možete da eksperimentišete).

2 Svaki igrač uzima 5 triceratopsa u odabranoj boji, zatim postavlja po 4 triceratopsa na tablu, na polja sa jajima u odgovarajućoj boji. Peti triceratops ostaje pored table za sada. Raptora za sada postavite pored table za igranje.

3 Raptora za sada postavite pored table za igru.

4 Promešajte 28 žetona žbunja licem prema dole. Zatim ih nasumično postavite na 28 polja za igru, bez da ih pogledate. Kada ste to uradili, igra može da počne.



Primer
postavke





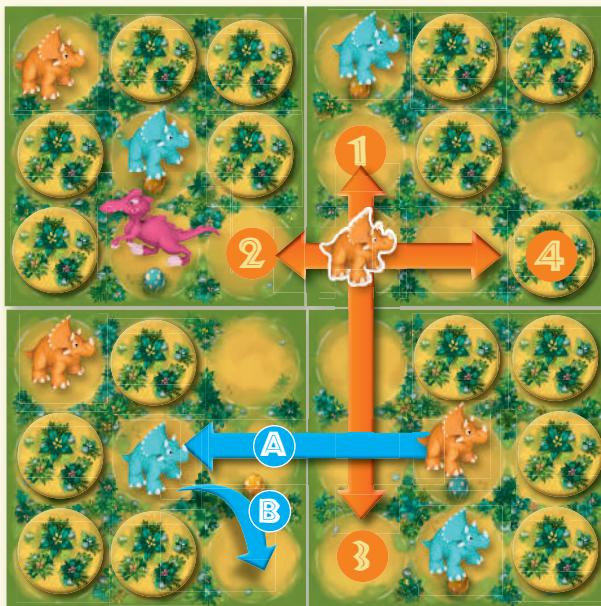
TOK IGRE

Ovde su objašnjena osnovna pravila igre za 2 igrača. Na kraju pravila ćete pronaći pravila za 4 igrača koja možete koristiti ukoliko imate i Jurassic Snack igru.

Plavi igrač igra prvi.

Tokom svog prvog poteza može da uradi **SAMO JEDNU** akciju.

Zatim, igrači igraju naizmenično, radeći **DVE AKCIJE** na svakom potezu.



MOGUĆE AKCIJE

MIROLJUBIVO POMERANJE TRICERATOPSA

Triceratopsi su biljojedi. Njihova omiljena aktivnost je grickanje žbunja. Triceratopsi se pomeraju pravolinijski dok ih ne zaustavi:

1 drugi triceratops

2 raptor

3 ivica table za igru

4 žeton žbunja

U slučaju da ga je zaustavio žeton žbunja, triceratops pojede to žbunje i stane na polje gde je bio žeton. Žeton se otkriva, da svi igrači vide šta je i njegov efekat se odmah realizuje. Zatim se žeton postavi licem na dole ispred igrača koji ga je poeo svojim triceratopsom.

Napomena: Žetoni skrovišta se stavlju licem na gore ispred igrača.

Tokom svog poteza, igrač može da uradi ovu akciju dva puta za redom, sa istim triceratopsom ili sa dva različita triceratopsa.

JURIŠ TRICERATOPSA

Triceratopsi mogu nekad da budu neraspoloženi i da iskoriste svoje velike rogove da bi se rešili napasnika. **Tokom juriša:**

A Triceratops se pomera pravolinijski sve dok ga ne zaustavi neki drugi dinosaurus (nije bitno koji, niti koje boje).

B Triceratops zauzima njegovo mesto, a dinosaurus u koga je udario se pomera na bilo koje prazno polje na tabli, koje odabere igrač koji je jurišao.

Tokom svog poteza, igrač može da uradi ovu akciju dva puta za redom, sa istim triceratopsom ili sa dva različita triceratopsa.

BUDENJE USPAVANOG TRICERATOPSA

Podignite svog polegnutog triceratopsa tako da stoji na nogama (pogledajte efekat žetona otrovnog bršljan).

Tokom svog poteza, igrač može uraditi ovu akciju dva puta za redom, sa istim triceratopsem ili sa dva različita triceratopsa.

POMERANJE RAPTORA

Raptor je mesojed. Vrlo često plaši biljojede. Raptor se pomera pravolinijski ili dijagonalno dok ga ne zaustavi:

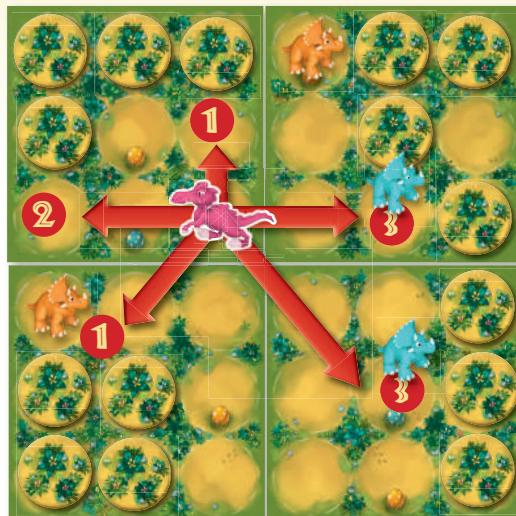
1 žeton žbunja

2 ivica table za igru

3 triceratops

U slučaju da ga je zaustavio triceratops, raptor ga uplaši i on beži. Raptor zauzima mesto triceratopsa, a triceratops se stavlja pored table za igru.

VAŽNO: *Tokom poteza, svaki igrač ovu akciju može da uradi SAMO JEDNOM, bez obzira koliko akcija ima!*



KRAJ IGRE

Igra se završava čim se ispunи jedan od sledećih uslova:

- Jedan igrača nema više ni jednog triceratopsa na tabli za igru

U tom slučaju, igrač koji je ostao bez triceratopsa odmah gubi partiju i nije bitno koje je žetone žbunja skupio.

ILI

- Nema više žetona žbunja na tabli za igru

ILI

- Tokom dva kruga za redom, ni jedan igrača nije pokupio žeton žbunja niti je oterao protivničkog triceratopsa sa table za igru:

U ova dva slučaja igrači otkrivaju sve žetone koje su pojeli njihovi triceratopsi i računaju poene. Igrač sa najviše poena (listova) je pobednik.

U slučaju da igrači imaju jednak broj listova, igrač sa manje žetona je pobednik. U slučaju da je i to jednako, igrači dele pobedu!





EFFKTI ŽETONA



JAJE (X3)

Postavite triceratopsa koji se nalazi ispred vas (van table) na prazno mesto po vašem izboru. Ovaj žeton donosi **1 poen** na kraju igre (1 lista).



SKROVIŠTE (X2)

Skrovište vam omogućava da sakrijete 3 vaša druga žetona. Kada nađete skrovište, postavite ga licem na gore ispred vas. Ispod ovog žetona možete da smestite do 3 vaša žetona (od jednom ili u više navrata). Žetone koje ste smestili u skrovište ne možete više da koristite

niti da vadite iz skrovišta. Ovaj žeton vredi **1 poen** na kraju igre (1 lista).



ČVET (X4)

Čim otkrijete cvet, ponudite ga vašem protivniku i za uзврат uzmite jedan njegov žeton (sigurni su samo žetoni u skrovištu). Efekat žetona koji ste uzeli od protivnika neće se odigrati, samo ga stavite ispred sebe licem prema dole. Ukoliko protivnik nema žetona za zamenu, zadržite cvet kod vas. Cvet vredi **1 poen** na kraju igre (1 lista).

VAŽNO

Ukoliko igrač otkrije žeton žbuna i ne može da uradi njegov efekat (npr. otkrije žeton jaje, a već ima svih 5 triceratopsa na tabli), može u tajnosti da pogleda dva žetona žbunja koja su na tabli, bez da ih otkriva ili da im menja mesta.



OTROVNI BRŠLJAN (X3)

Nakon što pojedu otrovni bršljan, vaši triceratopsi moraju malo da odmore, kako bi svarili. Položite ih na bok. U nekom od narednih krugova, moraćete da potrošite akciju kako bi ga probudili. Ovaj žeton vredi **3 poena** na kraju igre (3 lista).



ZAMKA (X1)

Zamenite svog triceratopsa za raptora (koji se do tada nalazio pored table). Svog triceratopsa stavite ispred sebe pored table. Ovaj žeton vredi **3 poena** na kraju igre (3 lista).



BAŠ UKUSNO (X3)

Tokom sledećih krugova, ovaj žeton možete odbaciti kako bi uradili jednu dodatnu akciju. Svaki neiskorišćen žeton na kraju igre vredi **1 poen** (1 lista).



UKUSNO (X12)

Ovaj žeton ne radi ništa tokom igre, ali na kraju igre donosi **2 poena** (2 lista).

ZASLUGE

Dizajner : Bruno Katala
Illustrator: Kamil Šosić
Izdavač: The Flying Games
Uvoznik za Srbiju: MIPL
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
2100 Novi Sad
www.drustveneigre.rs

THE
FLYING
GAMES

