



15 MIN



7+



2 IGRAČA

JURASSIC SNACK

PRAVILA



Dizajner Bruno Katala
Ilustrator Kamil Šosi

IDEJA IGRE

Mladi diplodokusi vole da jedu ukusno lišće koje se nalazi na okolnim livadama. Da bi pobedili, vaši diplodokusi moraju da pojedu više lišća od protivničkih. Osim ukoliko ne odlučite da pozovete u pomoć opasnog T-Rex-a koji će pojesti sve protivničke diplodokuse.

KOMPONENTE

- 4 table livada (3x3 polja)
- 10 figurica diplodokusa (5 plavih i 5 žutih)
- 2 figurice T-reksa
- 28 žetona žbunja
- Pravila igre

POSTAVKA

1 Postavite tablu za igru tako što ćete spojiti **4 table livada** kako god želite, dokle god se svaka od table 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 diplodokusa** u odabranoj boji, zatim postavlja **4 diplodokusa** na tablu, na polja sa jajima u odgovarajućoj boji. Peti diplodokus, za sada, ostaje pored table.

3 T-reksove za sada ostavite van table za igru.

4 Pomešajte **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

Plavi igrač igra prvi.

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

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

DVE akcije koje uredite mogu da budu iste, različite, sa istim diplodokusom, različitim diplodokusima ili sa T-reksom.



MOGUĆE AKCIJE

POMERANJE DIPLODOKUSA

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

1 drugi diplodokus

2 T-reks

3 ivica table za igru

4 žeton žbunja. U ovom slučaju diplodokus 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 postavlja licem prema dole ispred igrača koji ga je poeo.



POMERANJE T-REKSA

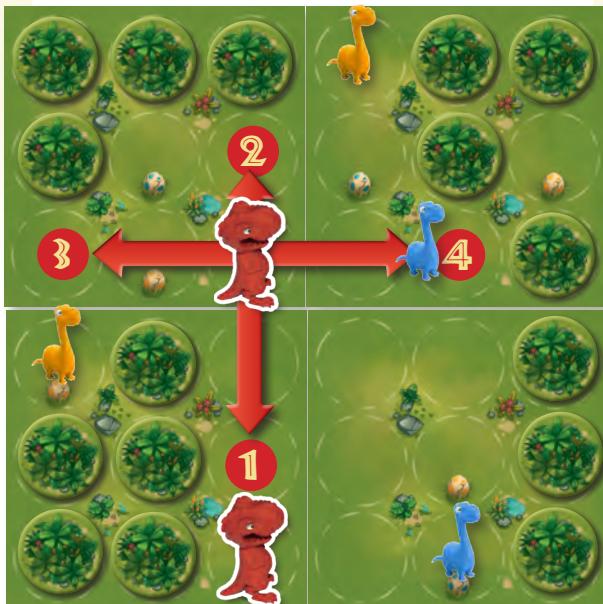
T-reksovi su MESOŽDERI. Veoma često plaše biljojede. T-reks se pomera pravolinijski dok ga ne zaustavi:

1 drugi T-reks

2 žeton žbunjan

3 ivica table za igru

4 **diplodokus.** U ovom slučaju T-reks uplaši i otera diplodokusa. T-reks zauzima njegovo mesto, a diplodokus se stavlja pored table za igru.



KRAJ IGRE

Igra se završava **čim** se ispunij jedan od sledećih uslova:

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

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

- 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 diplodokusa sa table za igru:

U ova dva slučaja igrači otkrivaju sve žetone koje su pojeli njihovi diplodokusi 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 jednak, igrači dele pobedu!





EFEKTI ŽETONA



JAJE (x3)

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



IZVIĐAČ (x2)

U tajnosti pogledajte SVE žetone žbunja na jednoj od četiri livade. Vratite ih na pozicije na kojima su bili. Ovaj žeton vredi **1 poen** na kraju igre (1 list).



VAZDUŠNI TRANSPORT (x4)

Pomerite bilo kog vašeg diplodokusa sa table na bilo koje drugo slobodno mesto. Ovaj žeton vredi **1 poen** na kraju igre (1 list).



VAZDUŠNI NAPAD (x3)

Pomerite T-reksa koji se već nalazi na tabli, na bilo koje drugo prazno mesto na tabli. Ovaj žeton vredi **1 poen** na kraju igre (1 list).



ERUPCIJA VULKANA (x2)

Sklonite dva žetona žbunja sa table, a da ih ne pogledate. Vratite ih u kutiju. Ovaj žeton vredi **1 poen** na kraju igre (1 list).



IZNENAĐENJE (x2)

Zamenite svog diplodokusa figuricom T-reksa. Diplodokusa stavite ispred vas (pored table za igru). Ovaj žeton vredi **3 poena** na kraju igre (3 lista).



UKUSNO LIŠĆE (x12)

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

NAPOMENA

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.

ZASLUGE

Dizajner: Bruno Katala

Ilustrator: Kamil Šosi

Izdavač: The Flying Games

Uvoznik za Srbiju: MIPL

Pridemage Games,

Josifa Runjanina 3,

2100 Novi Sad

www.drustveneigre.rs

THE
FLYING
GAMES

