

mate epickie DINOZAURY



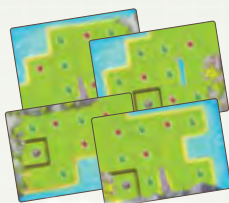
PORADNIK RANCZERA



ZAWARTOŚĆ



4 arkusze graczy
(tryb solo na rewersie)



4 arkusze rancz
(dwustronne)



4 arkusze akcji
(dwustronne)



3 arkusze gry



30 kart badań



28 kart publicznych zleceń



8 kart prywatnych zleceń



8 kart wrogię ranczera

Tryb solo (patrz str. 14)



4 głównych ranczów
(w 4 kolorach graczy)



16 ranczów
(w 4 kolorach graczy)



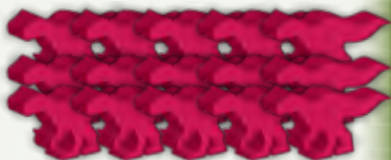
15 stegozaurów



15 welociraptorów



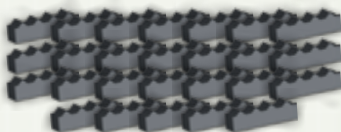
15 brachiozaurów



15 allozaurów



15 unikatowych dinozaurów



26 płytów



1 znacznik
pierwszego
gracza



1 znacznik
rundy



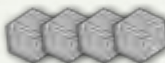
1 kość
ranczera



4 znaczniki
roślin



4 znaczniki
mięsa



4 znaczniki
zapasów

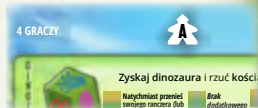
WPROWADZENIE

Przełom we współczesnej nauce sprawił, że ludzie oraz dinozaury mogą żyć ramię w łapę. Dzięki temu powstała nowa i intratna gałąź gospodarki: **rancza dinozaurów!**

Teraz ranczerzy, tacy jak ty, zakładają na samotnych tropikalnych wyspach pokaźne biznesy. Dinozaury są tam rozmnażane i sprzedawane tym, którzy są gotowi dobrze zapłacić, a ostatecznie trafiają do ogromnych parków rozrywki. Ale bycie ranczerem tych prehistorycznych bestii to nie bułka z masłem! Czy zdołasz pokonać swych oponentów i zbudować najlepsze ranczo? A może sam staniesz się finansową skamieliną?

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Umieść na środku stołu **4 arkusze akcji** w rzędzie, w **kolejności alfabetycznej** (od „A” do „D”). Arkusze są dwustronne, więc użyj tej wskazującej **liczbę graczy** biorących udział w grze (oznaczenie znajduje się lewym górnym rogu każdego arkusza).



2. Umieść **arkusz rund** z lewej strony rzędu arkuszy akcji, a **znacznik rundy** (w kształcie kubka) na polu „1” toru rund.

3. Rozdaj każdemu graczowi:

A.1 arkusz rancza i 1 arkusz gracza:

Wybierz stronę arkusza rancza, której chcesz użyć i umieść go przed sobą. Następnie umieść arkusz gracza, *stroną gracza do góry*, obok swojego rancza.

B.4 ranczerów i 1 głównego ranczera w wybranym kolorze.

Umieść **3 swoich ranczerów** oraz głównego ranczera na swoim arkuszu gracza na polu „Ranczerzy” (i). Umieść **ostatniego ranczera** na polu „4” toru rund („Zyskaj nowego ranczera...” (ii).

C. Po 1 znaczniku roślin, mięsa i zapasów.

Umieść je po lewej stronie toru zasobów swojego arkusza gracza. Kiedy znacznik znajduje się poza arkuszem, wskazuje wartość „0”.

4. Umieść **arkusz zleceń** nad arkuszami akcji. Następnie oddziel według rewersów **karty publicznych zleceń** od **kart prywatnych zleceń** i utwórz z nich osobne talie:

D. Potasuj talię publicznych zleceń i umieść ją zakrytą na polu „Publiczne zlecenia” na arkuszu zleceń.

Dobierz z niej tyle kart, **ilu jest graczy +1** i umieść je odkryte w rzędzie po prawej od arkusza zleceń.

E. Potasuj talię prywatnych zleceń i rozdaj z niej po 2 zakryte karty każdemu graczowi.

Każdy wybiera i zachowuje 1 z otrzymanych kart (i), a drugą zwraca do talii prywatnych zleceń. Potasuj talię i umieść ją zakrytą na polu „Prywatne zlecenia” na arkuszu zleceń (ii). *Nie ujawniaj zawartości swojej karty prywatnego zlecenia do momentu, gdy będziesz ją realizował.*

5. Umieść **arkusz badań** poniżej arkuszy akcji. Potasuj **karty badań** i utwórz z nich zakrytą talię. Umieść ją na polu „Badania” na arkuszu badań. Dobierz z niej **3 karty** i umieść je odkryte w rzędzie po prawej od arkusza badań.

6. **Podziel dinozaury według 5 kolorów (i)** i umieść je wraz z **płotami (ii)** w zasięgu wszystkich graczy. Umieść **kość ranczera (iii)** obok arkusza akcji „A”.

7. Znacznik pierwszego gracza otrzymuje gracz, który jako ostatni odwiedził muzeum historii naturalnej (możecie również wybrać pierwszego gracza w dowolny inny sposób). Pozostali gracze, pomijając pierwszego gracza i zgodnie z ruchem wskazówek zegara, otrzymują **początkowe premie***:

- Umieść znacznik roślin (🌿) drugiego gracza na polu „1.”
- Umieść znacznik mięsa (🍖) trzeciego gracza na polu „1.”
- Umieść znacznik zapasów (📦) czwartego gracza na polu „1.”

*Zastosuj tylko te premie, które odpowiadają liczbie graczy biorących udział w rozgrywce.

6i Dinozaury w 5 kolorach

4 Arkusz i karty zleceń

6ii Płoty

2 Arkusz rund

Eii Prywatne

F Arkusz

Bii Kość ranczera

6iii Kość ranczera

5 Arkusz i karty badań

7 Znacznik pierwszego gracza

3 Bi

C

Ei Prywatne

Rozdaj po 2 karty prywatnych zleceń, wybierz i zachowaj 1 bez jej ujawniania

Arkusz rancza

Arkusz gracza

OMÓWIENIE GRY

Rozgrywka trwa 6 rund. Każda runda składa się z poniższych **faz**, z których część gracze mogą rozpatrywać równocześnie:

- 1 **Zbieranie zasobów**
- 2 **Przypisywanie ranczerów**
- 3 **Powrót ranczerów**
- 4 **Urządzanie rancza**
- 5 **Karmienie dinozaurów**
- 6 **Rozmnażanie dinozaurów**
- 7 **Przygotowanie do kolejnej rundy**



Do oznaczania rund służy arkusz rund. Po zakończeniu 6 rundy gracze podliczają swoje punkty zwycięstwa () uzyskane za dinozaury na swoim ranczu, zrealizowane zlecenia oraz karty badań (*patrz str. 13*). Gracz z największą liczbą punktów wygrywa grę.

1 ZBIERANIE ZASOBÓW

Wszyscy gracze równocześnie zbierają zasoby za każdy niezakryty przez dinozaura symbol na swoim ranczu:



Rośliny

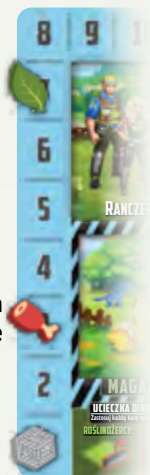


Mięso



Zapasy

Posiadane zasoby oznaczasz, przesuwając odpowiedni znacznik w górę lub w dół na swoim arkuszu gracza. Możesz posiadać **maksymalnie 13 zasobów** każdego rodzaju. Jeżeli znacznik danego zasobu znajdzie się poza arkuszem (po lewej stronie), oznacza to, że jego liczba to „0”. Nie możesz mieć mniej niż „0” żadnego z zasobów.



- W pierwszej rundzie na twoim ranczu nie ma żadnego dinozaura, a zatem **zbierzesz 5 , 3 i 1** . Wraz z zapełnianiem się twojego rancza w kolejnych turach te wartości będą się zmieniać. Zwróć uwagę, że zdolności niektórych kart badań mogą zapewniać dodatkowe zasoby podczas zbierania.



PRZYPISYWANIE RANCZERÓW

Zaczynając od posiadacza znacznika pierwszego gracza, gracze w turach przypisują swoich ranczerów do różnych „pól akcji” na arkuszach akcji i je rozpatrują.

W swojej turze musisz umieścić

pojedynczego ranczera (głównego lub zwykłego) na wolnym polu akcji. Następnie natychmiast rozpatrujesz akcję z tego pola.

Po tym kolejny zgodnie ze wskazówkami zegara gracz umieszcza swojego ranczera. Postępujcie w ten sposób dopóki wszyscy gracze nie umieszczą wszystkich swoich ranczerów. Jeżeli w swojej turze gracz nie ma już ranczera, którego mógłby umieścić, jest pomijany i tura przechodzi do kolejnego gracza zgodnie ze wskazówkami zegara.



ZAJĘTE POLA AKCJI:

Jeżeli na polu akcji znajduje się już co najmniej 1 ranczer przeciwnika, nadal możesz wybrać daną akcję, lecz musisz wówczas umieścić **o 1 ranczera więcej** niż jest ranczerów gracza, który ma ich na danym polu najwięcej. *W przykładzie po prawej niebieski musiałby umieścić 2 ranczerów, jeżeli chciałby skorzystać z tego pola.*



Na potrzeby umieszczania na polu i „blokowania” przeciwników **główny ranczer liczy się jak 2 zwykłych ranczerów**. *W przykładzie po lewej niebieski, chcąc skorzystać z tego pola akcji, musiałby umieścić aż 3 ranczerów, więc umieszcza 1 głównego i 1 zwykłego ranczera.*



NIE MOŻESZ umieszczać ranczerów na polach akcji, na których już są **twoi ranczerzy**.



KOSZTY ROZPATRZENIA AKCJI:

Niektóre pola akcji są wyróżnione **ciemną obwódką** oraz mają wskazany koszt (zasób/ dinozaur), który należy opłacić, by móc skorzystać z danej akcji.



PRZYPISYWANIE RANCZERÓW, CIĄG DALSZY

Kiedy umieszczasz ranczera (lub ranczerów) na polu akcji, **MUSISZ natychmiast opłacić wskazany koszt**, a następnie rozpatrzyć przynajmniej część danej akcji.

ZYSKIWANIE ELEMENTÓW Z AKCJI:

Jeżeli akcja zawiera symbol (+) obok jakiegoś elementu, oznacza to, że otrzymujesz daną rzecz, zgodnie z poniższymi wskazaniem.

DINOZAURY Z WOLNEGO WYBIEGU:

Natychmiast **otrzymaj 1 zwykłego dinozaura** (patrz lista) i umieść go w **Magazynie** na twoim arkuszu gracza.

ZWYKŁE DINOZAURY:

Stegozaur
Velociraptor
Brachiozaur
Allozaur



Następnie **rzuć kością ranczera** i rozpatrz wskazany wynik:



Sieć: brak dodatkowego efektu.



Rana: przenieś swojego **ranczera** (lub **ranczerów**) oraz **dinozaura**, którego otrzymałeś w tej akcji do **Punktu opatrunkowego** twojego koloru na arkuszu rund.



Jajo: Natychmiast otrzymaj drugiego dinozaura **tego samego gatunku**.



*Dzięki tej akcji zawsze zyskasz **co najmniej 1 dinozaura**, niezależnie od wyniku rzutu.*



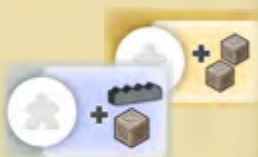
DINO RYNEK:

Natychmiast **otrzymaj 1 DOWOLNEGO zwykłego (nie-unikatowego) dinozaura** lub 1 z wymienionych, zależnie od pola. Opłać wskazany koszt i umieść dinozaura w swoim **Magazynie**. Nie rzucaj kością ranczera.



ZASOBY:

Natychmiast **zyskaj zasoby** () w oparciu o wskazane symbole. Porusz odpowiednie znaczniki zasobów na swoim torze zasobów, aby to oznaczyć.



PŁOTY I ZNACZNIK PIERWSZEGO GRACZA:

Natychmiast **otrzymaj płoty** we wskazanej liczbie i umieść je w swoim *Magazynie*. Kiedy zdobywasz **znacznik pierwszego gracza**, natychmiast weź go od gracza, który obecnie go posiada. Jeżeli to ty go posiadasz, zachowaj go.



Jeżeli pole wskazuje dwie akcje, musisz rozpatrzyć co najmniej 1 z nich. Możesz też rozpatrzyć obie w dowolnej kolejności.

PRZENIEŚ DINOZAURA Z MAGAZYNU:

Natychmiast **przenieś 1 dinozaura** z twojego *Magazynu* na twoje ranczo. W tym momencie nie ma znaczenia, czy znajdzie się poza zagrodą, czy w zagrodzie z innymi gatunkami.

PRZESTAW PŁOTY:

Możesz natychmiast **przenieść 1 lub więcej płotów** z twojego rancza do twojego *Magazynu*. W tym momencie nie ma znaczenia, czy sprawi to, że dinozaury będą na otwartych zagrodach lub, że różne gatunki będą we wspólnej zagrodzie.

ZLECENIA:

Odrzuć dinozaury wskazane na jednej z odkrytych **kart publicznych zleceń** i weź daną kartę. Umieść ją odkrytą w twoim obszarze gry. *Odrzucone dinozaury wracają do puli ogólnej. Karty badań powiązane z odrzuconymi unikatowymi dinozaurami należy odłożyć na ich stos odrzuconych.*

- Dinozaury **MUSZĄ** być **na twoim ranczu** (nie w *Magazynie*).
- **Nie dobieraj nowej karty publicznego zlecenia, aby zastąpić tę zabraną.**



Prywatne zlecenia: Po zrealizowaniu publicznego zlecenia, jeżeli masz wystarczającą liczbę dinozaurów, które mógłbyś odrzucić, aby zrealizować swoje prywatne zlecenie możesz to natychmiast zrobić. Dołóż swoje prywatne zlecenie do pozostałych zleceń, które zrealizowałeś. **MUSISZ NAJPIERW zrealizować publiczne zlecenie, aby móc to zrobić.**

BADANIA:

Natychmiast **weź 1 kartę badań** i umieść ją w swoim obszarze gry. Możesz wziąć 1 z **odkrytych w rędzie kart** LUB możesz **dobrać 3 karty z wierzchu talii** i wybrać z nich 1, którą zachowasz. 2 niewybrane wówczas karty umieść odkryte obok pozostałych w rędzie. Jeżeli w rędzie nie ma żadnych odkrytych kart, musisz dobrać 3 i wybrać z nich 1. *Patrz Opis karty badań na str. 12.*



3 POWRÓT RANCZERÓW

Wszyscy gracze równocześnie zbierają wszystkich swoich ranczerów, także tych z *Punktu opatrunkowego* i umieszczają ich z powrotem na swoim arkuszu gracza. Dinozaury znajdujące się w *Punkcie opatrunkowym* trafiają do *Magazynu* danego gracza.

4 URZĄDZANIE RANCZA

Gracze równocześnie umieszczają dinozaury i płoty ze swojego *Magazynu* na swoim ranczu:

- Płoty można umieszczać jedynie na *przerywanych liniach*.
- Nie można przestawiać płotów umieszczonych w poprzednich rundach.
- Można dowolnie przestawiać wszystkie dinozaury w obrębie rancza.
- Zwykłe dinozaury **MUSZĄ** być umieszczane w **zagrodach**. W przeciwnym razie **uciekną** (patrz kolejna strona).

ZAGRODY:

Zagrodą nazywamy pola na ranczu otoczone z każdej strony dowolną kombinacją **płotów**, **gór** oraz **wody**. Na początku gry na każdym ranczu znajduje się **1 stała zagroda**. Dopóki jest ogrodzona z każdej strony, zagroda może składać się z pojedynczego pola lub z kilku sąsiadujących ze sobą pól. Jeżeli zagroda składa się z kilku pól, wówczas mogą się w niej znajdować dinozaury **pojedynczego gatunku**, ale nie więcej niż **po 1 na każdym polu**.



Tego brachiozaura **NIE MOŻNA** umieścić w zagrodzie, w której już jest welociraptor.

Unikatowe dinozaury

(pozyskiwane dzięki badaniom) **NIE MUSZĄ** być umieszczane w zagrodach. Mogą przebywać na otwartej przestrzeni rancza i współdzielić ją z innymi unikatowymi dinozaurami. *Unikatowe dinozaury nie mogą przebywać w zagrodzie z żadnym innym dinozaurem.*

Jeżeli nie możesz umieścić zwykłego dinozaura na swoim ranczu, dany dinozaur ucieka (patrz kolejna strona)!

KARMIEŃIE DINOZAUROW

Gracze równocześnie karmią dinozaury w swoim ranczu (*także te unikatowe*) zgodnie z oznaczeniami obok wizerunku każdego dinozaura. Przesuń w dół odpowiednie znaczniki na torze zasobów, aby to oznaczyć. **Roślinożercy** jedzą , zaś **mięsożercy** .

Wszystkożercy jedzą  albo .

Ty wybierasz co zje wszystkożerca, kiedy musisz go nakarmić.



Możesz karmić swoje dinozaury w dowolnej kolejności. *Dla ułatwienia kładź na boku dinozaura, którego już nakarmiłeś.* Karm, dopóki masz dostępne zasoby. Jeżeli zabraknie ci ich do nakarmienia wszystkich dinozaurów, te niewykarmione (*w tym te unikatowe*) **uciekają** (patrz poniżej).

UCIECZKA DINOZAUROW:

Dinozaury mogą uciec podczas ,  albo . Wynikające z tego kary są inne dla **roślinożerców** oraz **mięsożerców** (*w przypadku wszystkożerców wybierasz, do której grupy należy dany dinozaur*). Każda kara działa TYLKO **1 raz na rundę**, nawet jeżeli ucieknie więcej dinozaurów danego typu. Możesz rozpatrywać kary **w dowolnej kolejności**.



KARA ZA UCIECZKĘ ROŚLINOŻERCY:

Usuń 1 wybrany płot z twojego rancza (*jeżeli jakiś masz*). Jeżeli z tego powodu zagroda przestanie być „zamknięta”, pozostałe w niej dinozaury **NIE** uciekają. **Nie będą się jednak rozmnażać** podczas  (*patrz kolejna strona*).



KARA ZA UCIECZKĘ MIĘSOŻERCY:

Odrzuć z twojego rancza 1 DOWOLNEGO dinozaura (*jeżeli jakiegoś masz*), w dodatku do uciekającego mięsożercy. „Zjedzony” dinozaur może być tym, który również miałby uciec. Jeżeli uciekający mięsożerca najpierw pożre uciekającego roślinożercę, wówczas dany roślinożerca **NIE SPOWODUJE** Kary za ucieczkę roślinożercy.

Po rozpatrzeniu *Ucieczki dinozaurów* odrzuć do puli ogólnej wszystkie dinozaury, które uciekły. W przypadku unikatowego dinozaura odrzuć również jego kartę na „Stos kart odrzuconych” na arkuszu badań.

6. ROZMNAŻANIE DINOZAUROW

Dinozaury nakarmione w 5. będą się teraz rozmnażać. **Z każdych 2 zwykłych dinozaurów TEGO SAMEGO gatunku w TEJ SAMEJ zagrodzie** urodzi się 1 dinozaur danego gatunku. Dinozaury, które nie są w zagrodzie nie mogą się rozmnażać. *Na powyższym przykładzie, w zagrodzie z 3 stegozaurami urodzi się tylko 1 nowy stegozaur.*



Każdego nowo narodzonego dinozaura należy pobrać z puli i natychmiast umieścić na swoim ranczu. Dinozaur ten **musi trafić do zagrody**, ale nie musi to być zagroda jego „rodziców”. Nowo narodzone dinozaury można umieszczać w dowolnej kolejności i nie będą się one rozmnażać w tej samej rundzie, w której się urodziły. Jeżeli na swoim ranczu nie masz już miejsca dla nowo narodzonego dinozaura, dany dinozaur **natychmiast ucieka** (patrz poprzednia strona).

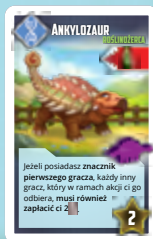
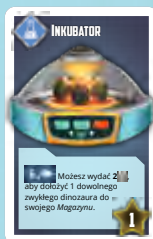
OGRANICZONA PULA ZWYKŁYCH DINOZAUROW:

Nie możesz wziąć zwykłego dinozaura danego gatunku, jeżeli zabraknie go w puli. W takim przypadku efekt, który nakazywał ci go pobrać zostaje anulowany. Jeżeli podczas w puli będzie zbyt mało dinozaurów dla wszystkich graczy, każdy gracz, który miałby jakiegoś wziąć bierze po jednym, w kolejności od pierwszego gracza, dopóki ich nie zabraknie.

OPIS KARTY BADAŃ

Są 2 rodzaje kart badań: **nauka** i **genetyka**. Każdy z nich zapewnia specjalne zdolności w trakcie gry i daje na jej końcu dodatkowe punkty. Karta genetyki, oprócz opisanej zdolności, pozwala otrzymać **unikatowego dinozaura**, którego również **NALEŻY** nakarmić podczas 5. Unikatywne dinozaury mają pewne wyjątkowe cechy:

- Zazwyczaj nie mogą się rozmnażać.
- Podczas 4. **nie trzeba ich umieszczać w zagrodzie** (i zwykle nie mogą w niej być razem ze zwykłymi dinozaurami).
- Ich zdolności działają tylko wówczas, gdy są **na twoim ranczu** i **NIE** działają w czasie ich ucieczki.

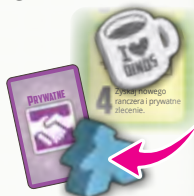


1 PRZYGOTOWANIE DO KOLEJNEJ RUNDY

1. Dobieraj **karty publicznych zleceń** póki w rzędzie zleceń nie będzie ich o 1 więcej niż graczy.
2. Odrzuć wszystkie odkryte **karty badań** w rzędzie na „Karty odrzucone” na arkuszu badań. Następnie **dobierz 3 nowe karty** i umieść je odkryte w rzędzie. *Jeżeli talia badań się wyczerpie, potasuj stos kart odrzuconych i utwórz nową zakrytą talię.*
3. Przesuń **znacznik rundy** o jedno pole w dół. Rozpoczyna się  kolejnej rundy. W ramach  gracz ze znacznikiem pierwszego gracza umieszcza swojego pierwszego ranczera. W kolejnych rundach kontynuujcie rozgrywkę w ten sam sposób.

ROUNDA 4: NOWY RANCZER I PRYWATNE ZLECENIE

Kiedy znacznik rundy dotrze na pole „Runda 4”, każdy gracz bierze swojego nowego ranczera i umieszcza go w obszarze „Ranczerzy” na swoim arkuszu gracza. Każdy gracz dobiera również na rękę 1 nową **kartę prywatnego zlecenia**.



KOŃCOWA PUNKTACJA:

Po zakończeniu rundy 6 gra dobiega końca i gracze podliczają zdobyte punkty zwycięstwa (). **Odwróć swój arkusz gracza** na drugą stronę i użyj jednego ze swoich **ranczerów**, aby oznaczyć uzyskany wynik. **Każdy gracz zdobywa  za:**

1. Każdą swoją **zrealizowaną kartę zlecenia** (publicznego i prywatnego).
2. Każdą swoją **kartę badań** (wszystkożercy liczą się jako roślinożercy ALBO mięsożercy).
3. Każdego **zwykłego dinozaura na swoim ranczu** (wartość  zapewnianych przez dany gatunek można znaleźć na arkuszu gracza).



 **Gracz z największą liczbą  wygrywa!** W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, który jest wcześniej w kolejności tur (zaczynając od pierwszego gracza i dalej zgodnie z ruchem wskazówek zegara).

TRYB SOLO: WROGI RANCZER

Gdy wydawało się, że sielskiemu życiu na ranczu nic już nie może zagrozić, nagle gruchnęła wieść, że po drugiej stronie wyspy swoją filię otworzyła bezlitosna korporacja. Pracujący tam ranczerzy rozmnażają i sprzedają dinozaury z wręcz „robotyczną” efektywnością. Czyżby miał to być zwiastun końca twojej kariery w dinobiznesie?

ELEMENTY TRYBU SOLO:



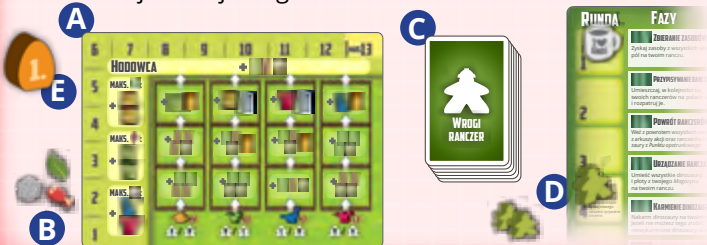
4 arkusze wrogiego ranczera
(rewers arkuszy graczy)

8 kart wrogiego ranczera

PRZYGOTOWANIE:

Przygotuj rozgrywkę dwuosobową z uwzględnieniem poniższych zmian:

- Wybierz **1 arkusz gracza**, który zostanie wrogim ranczerem (każdy arkusz oferuje unikatowe wyzwanie). Odwróć dany arkusz na stronę wrogiego ranczera i umieść go w pobliżu swojego arkusza gracza.
- Umieść **3 znaczniki zasobów** obok toru zasobów na arkuszu wrogiego ranczera (czyli na „0”).
- Potasuj **8 kart wrogiego ranczera** i utwórz z nich zakrytą talię. Umieść ją obok arkusza wrogiego ranczera.
- Umieść **głównego ranczera wroga** na 4. polu toru rund (obok twojego dodatkowego ranczera). Odłóż na bok dwóch zwykłych ranczerów wroga (przydadzą się podczas końcowej punktacji), pozostałych odłóż do pudełka.
- Daj wrogiemu ranczerowi **znacznik pierwszego gracza**. Weź kartę prywatnego zlecenia w zwykły sposób, ale nie rozdawaj żadnej wrogowi.



ROZGRYWKA SOLO

Wróg bierze udział jedynie w fazie . Zamiast umieszczać ranczerów, wróg odkrywa 1 kartę wrogiego ranczera. Na początku tej fazy potasuj talię kart wrogiego ranczera,

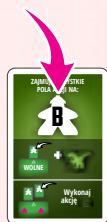


dobierz z niej 4 karty i umieść je zakryte powyżej tej talii. Pozostałe karty odłóż na bok bez podglądania. Jeżeli wróg posiada znacznik pierwszego gracza, rozgrywa pierwszą turę w danej rundzie. Rozgrywacie swoje tury na zmianę, aż nie skończą ci się ranczerzy i póki wróg nie rozpatrzy wszystkich 4 kart.

TURA WROGA

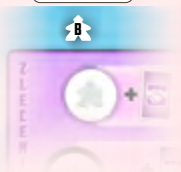
Tura wroga składa się z 3 poniższych kroków:

1. **Odwrócenie i umieszczenie karty wrogiego ranczera**
2. **Zyskanie dinozaurów lub wykonanie akcji**
3. **Sprawdzenie warunków zleceń**



1. ODWRÓCENIE I UMIESZCZENIE KARTY WROGIEGO RANCZERA

Na początku tury wroga, odwróć jedną z jego zakrytych kart. Na każdej znajduje się symbol ranczera oraz litera. Umieść daną kartę nad arkuszem akcji z pasującą literą.



UMIESZCZANIE RANCZERÓW W RAMACH TWOJEJ TURY

Kiedy umieszczasz swoich ranczerów, musisz sprawdzić, czy nad danym arkuszem akcji znajduje się jakaś karta wroga. Każda znajdująca się nad nim karta sprawia, że każde pole akcji na danym arkuszu jest traktowane tak, jakby znajdował się na nim **pojedynczy ranczer wroga**. Obowiązuje zasada *Zajętych pól akcji* ze standardowej rozgrywki (patrz str. 7).



ROZGRYWKA SOLO, CIĄG DALSZY...

2. ZYSKANIE DINOZAUROW LUB WYKONANIE AKCJI

Określ, czy wróg zyska dinozaury, czy wykona akcję. Aby to zrobić sprawdź, czy nad arkuszem nad którym właśnie umieściłeś kartę wroga znajduje się już jakaś karta wroga, lub czy na tym arkuszu jest jakikolwiek twój ranczer.

Pusty arkusz: Jeżeli żadne z powyższych nie jest prawdą, **wróg zyskuje dinozaury wskazane na karcie**. Umieść je na ranczu wroga w pasujących kolumnach (zapełniaj zagrody od dołu do góry). Jeżeli w danej kolumnie nie ma już miejsca na dinozaura (*każda kolumna pomieści ich tylko 3*), nie umieszczaj go. Zamiast tego wróg natychmiast wykonuje **specjalną akcję wroga** wskazaną w górnej części jego rancza (*patrz poniżej*).



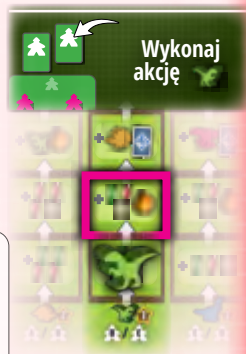
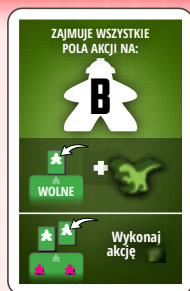
Uwaga: Dzięki niektórym kartom wróg zyska 2 dinozaury.

Zajęty arkusz: Jeżeli nad danym arkuszem już znajduje się karta wroga lub jest na nim twój ranczer, wówczas **wróg zamiast tego wykonuje akcję**. Najpierw znajdź kolumnę odpowiadającą dinozaurowi wskazanemu na karcie. **Pierwsza od dołu wolna zagroda** w danej kolumnie wskaże akcję, którą wykona wróg.



SPECJALNA AKCJA WROGA

Jeżeli wróg ma wykonać akcję, a wszystkie pola w kolumnie są zajęte, wróg wykona **Specjalną akcję** wskazaną na górze arkusza.



AKCJE NA RANCZU WROGA



Zasoby: Wróg zyskuje wskazane zasoby. Przesuń odpowiednie znaczniki zasobów na jego torze, aby to oznaczyć.



Dinozaury: Wróg zyskuje wskazane dinozaury. Umieść te dinozaury w wolnych zagrodach pasujących kolumn. Jeżeli w jakiejś kolumnie zabrakło wolnych pól, zamiast tego rozpatrz tam *Specjalną akcję wroga*.



Kradzież: Wróg kradnie ci wskazany element. Obniż liczbę posiadanego zasobu i o tyle samo zwiększ liczbę tego zasobu u wroga lub przenieś dinozaury z twojego rancza i umieść je na ranczu wroga. Jeżeli nie posiadasz wskazanego elementu, wróg go nie zyskuje. Jeżeli nie ma wolnych pól na skradzionego dinozaura, rozpatrz na danym arkuszu *Specjalną akcję wroga*.



Znacznik pierwszego gracza: Wróg zabiera ci ten znacznik. Jeżeli już go posiada, nic się nie dzieje.



Karta badań: Dobierz 3 nowe karty badań i dołóż je do rzędu. Wróg bierze z rzędu tę kartę, która zapewnia najwięcej punktów zwycięstwa. W przypadku remisu bierze tę z remisujących kart, która jest bliżej talii. Umieść daną kartę w obszarze gry wroga. Wróg nie zyskuje specjalnych zdolności ani dinozaura z takiej karty. Zyska jedynie wskazane na niej punkty. *Wróg nigdy nie weźmie kart, wskazujących wartość*

AKCJE KOŃCOWEGO POLA ZASOBÓW

Kiedy wróg zyskuje zasoby i znacznik danego zasobu dotrze na **ostatnie pole** („13”) należy natychmiast rozpatrzyć **akcję końcowego pola zasobu**. Jeżeli kilka znaczników zasobów dotarło na ostatnie pole, rozpatruj akcje w następującej kolejności: , *następnie* , a na końcu .

Po rozpatrzeniu akcji końcowego pola zasobu, przesuń znacznik danego zasobu na „0”, **(nadmiarowe zasoby powyżej 13 przepadają)**.



ROZGRYWKA SOŁO, CIĄG DALSZY...

3. SPRAWDZENIE WARUNKÓW ZLECEŃ

Sprawdź rząd kart publicznych zleceń (**od lewej do prawej**), aby określić, czy wróg posiada na swoim ranczu dinozaury, które pozwolą mu zrealizować kontrakt. Jeżeli tak, odrzuć wymagane dinozaury (zaczynając od tych na górnych polach), a następnie umieść dane zlecenie w obszarze gry wroga. W ramach tej fazy wróg może zrealizować tylko 1 zlecenie, nawet jeżeli mógłby zrealizować ich więcej.



POZOSTAŁE FAZY W RUNDZIE

Wróg nigdy nie bierze udziału w fazie zbiorów, nie urządza rancza, nie karmi ani nie rozmnaża swoich dinozaurów.

Na końcu rundy, podczas **7** (🔄), **dosuń wszystkie publiczne zlecenia w lewo, aby wypełnić puste miejsca**, a następnie dobierz nowe karty i umieść je po prawej tych już obecnych. Odrzuć wszystkie karty badań z rzędu i dobierz 3 nowe, tak jak w zwykłej rozgrywce. Zbierz również wszystkie karty wrogiego ranczera i utwórz z nich nową talię.

RUNDA 4: PIĄTA KARTA WROGIEGO RANCZERA

Na początku 4. rundy wróg zyskuje swojego **głównego ranczera**. Umieść go w pobliżu obszaru gry wroga, tam gdzie na początku rundy umieszczasz zakryte karty wrogiego ranczera. Będzie to przypominać o tym, że **należy wykladać 5 kart wrogiego ranczera**, oraz że **wróg będzie od teraz rozgrywał 5 tur!** Wróg nie otrzymuje jednak karty prywatnego zlecenia tak jak ty.



ZAKOŃCZENIE ROZGRYWKI SOLO I PUNKTACJA

Na końcu gry oblicz punkty wrogiego ranczera, wykorzystując w zwykły sposób jego ranczerów jako znaczniki punktacji na odwrocie arkusza rundy. Jego karty badań zapewniają mu jedynie wskazane na nich punkty (wróg nie dostaje punktów za zdolności kart).

NAJCZĘŚCIEJ ZADAWANE PYTANIA

P: Czy otrzymuję dinozaura z wolnego wybiegu nawet wtedy, gdy na kości wypadnie „rana”?

O: Tak, otrzymujesz wskazanego dinozaura niezależnie od wyniku.

P: Czy mogę zrealizować tylko prywatne zlecenie?

O: Nie. Możesz zrealizować prywatne zlecenie tylko wtedy, gdy zrealizujesz publiczne zlecenie.

P: Czy każdy z uciekających mi dinozaurów spowoduje karę (odrzućcie płotu i/lub dinozaura)?

O: Nie. Każda kara (za roślinożerców i za mięsożerców) może zadziałać tylko 1 raz na rundę.

P: Czy mogę umieścić ranczera na polu i nie rozpatrzyć akcji?

O: Nie. MUSISZ rozpatrzyć akcję (jeżeli pole wskazuje ich kilka, musisz mieć możliwość rozpatrzenia co najmniej 1 z nich).

P: Czy mogę rozmnożyć swoje dinozaury, jeżeli zagroda została uszkodzona przez uciekającego dinozaura (a więc jest „otwarta”)?

O: Nie. Zagroda musi być całkowicie zamknięta, aby można było rozmnożyć dinozaury.

P: Czy mogę zyskać nowo narodzonego dinozaura, jeżeli nie mam wolnego pola w zagrodzie z 2 mnożącymi się dinozaurami?

O: Tak. Nie musisz umieszczać nowo narodzonego dinozaura w zagrodzie jego „rodziców”.

P: Czy podczas karmienia wszystkożercy jedzą  ORAZ  ?

O: Nie. *Wybierasz* czym nakarmisz wszystkożercę ( ALBO ).

P: Czy góry, woda i stałe zagrody liczą się jako płoty?

O: Tak, są traktowane jako bok zagrody.

P: Czy mogę wykorzystać kartę badań w tej samej rundzie, w której ją zdobyłem?

O: Tak, jeżeli to karta nauki. W przypadku karty genetyki zdolność działa dopiero wówczas, gdy unikatowy dinozaur znajdzie się na twoim ranczu (nie w *Magazynie*).



Projektant: Scott Almes

Ilustracje: Nikoletta Vaszi

Opracowanie graficzne: Benjamin Shulman

Rozwój gry: Michael Coe, Sam Aho

Redakcja: Dylan D. Phillips, David Ladyman

Honorowi producenci: Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Brian Kirchhoff, Toby Stewart, David Lee Durr, Weston Brooks, Jonathan Finnegan, Joey Dommer, i The Silver Key Lounge.

Edycja polska – Galakta
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

Tłumaczenie: Łukasz Tkaczyk

Korekta: Marek Mydel

Opracowanie graficzne: Krzysztof Bernacki



©2025 Gamelyn Games, LLC wszystkie prawa zastrzeżone. Nie można kopiować żadnych elementów bez udzielonej zgody. Tiny Epic Dinosaurs, Gamelyn Games, logo Gamelyn Games oraz TEDino są znakami towarowymi Gamelyn Games.