

РАПТОР

Наши дни, затерянный остров в Тихом океане.
"Экспедиция собирается высадиться на берегу. Разведчик которого мы отправили первым вернулся раненым, но с информацией которую мы ждали: не все динозавры исчезли! На этом острове есть самка велоцираптора с потомством. Пока мы видел пятерых, но возможно их больше. Наша миссия: захватить детёнышей, или нейтрализовать быструю и мощную самку. Это будет эпичная битва, лицом к лицу... и пусть охота начнётся!"

Профессор палеонтолог Лиденброк.

ОСНОВНЫЕ ПРИНЦИПЫ ИГРЫ

Самка велоцираптор и пять ее детенышей охотятся на группу ученых.

Игрок, который контролирует семью хищников может выиграть, убивая ученых, или увести детенышей в глубь джунглей, где никто никогда не найдет их.

Игрок, который контролирует ученых, должен нейтрализовать мать, или захватить трех ее детенышей

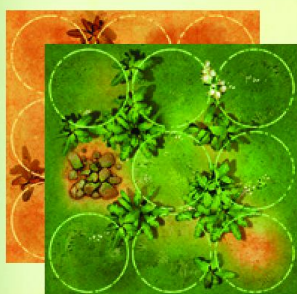
Игрок за Раптора выигрывает, если:

- Три детеныша покинут поле ИЛИ
- На поле нет больше ученых

Игрок за ученых выигрывает, если:

- Самка получит 5 фишек сна, которые нейтрализуют ее ИЛИ
- Три детеныша будут усыплены и пойманы

КОМПОНЕНТЫ ИГРЫ



Игровое поле состоит из:
* 6 плиток по 9 площадок
* 4 Г-образных с 3 площадками и выходом (пол площадки)



Вторая сторона поля предлагает игрокам другой ландшафт.



9 карт действий игрока за раптора



9 карт действий игрока за ученых



1 фигурка самки раптора



5 фигурок детенышей



10 жетонов огня

5 жетонов сна



9 скал (состоят из 2 деталей)



2 планшета игроков



10 фигурок ученых

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Создание игрового поля:

- 1) Выберите один из двух ландшафтов для игры (джунгли или саванна). Этот выбор должен быть применен ко всем десяти плиткам поля (все плитки будут либо джунглями, либо саванной).
- 2) Поместите 6 квадратных плиток в случайном порядке, образуя прямоугольник размером 2 на 3.
- 3) Поместите 4 Г-образные плитки в случайном порядке к короткой стороне прямоугольника, созданного в шаге 2.
- 4) Поместите 3D скалы на каждой площадке, которые не отмечены кругом, или полукругом.
- 5) Игрок за раптора начинает размещение фигур на поле первым, а затем размещает свой игрок за ученых.

Игрок за раптора получает:
планшет подсказку раптора **1**
9 карт действий раптора
фигурку самки раптор
5 фигурок детенышей раптора

Игрок за раптор первым помещает самку и детенышей раптора на поле.
Самку раптора помещают на одной из двух центральных плитках. **2**

5 фигурок детенышей раптор распределяют по одному на каждую из оставшихся плиток, на любых свободных площадках. **3**

Игрок за ученых получает:
планшет подсказку ученых **4**
9 карт действий ученых
10 фигурок ученых
10 жетонов огня **5**
5 жетонов сна (разместите их патроном вверх на планшете игрока справа сверху) **6**

Игрок помещает по 1 ученому на 4 Г-образных плитках, на любых площадках отмеченных кругом, по своему выбору. **7**

Остальные 6 фигурок ученых находятся в резерве рядом с планшетом игрока. **8**



Каждый игрок тасует колоду карт действий и помещает ее перед собой. **9 9**
Затем каждый игрок берет три верхние карты из своей колоды в руку. **10 10**
Первый раунд можно начинать.

Примечание: в данных правилах обращения в мужском роде используются для простоты и удобства чтения. Следует четко понимать, что в каждом таком случае, мы имеем в виду, что в эту игру так же могут играть женщины.

ОСНОВНЫЕ ПРАВИЛА

- На игровом поле никогда не может быть двух фигурок, или фишек на одной площадке.
- Две площадки считаются соседними, если они соприкасаются сторонами. Диагональные площадки НИКОГДА не принимаются во внимание, ни для перемещения, ни для стрельбы.
- Половинки площадок, на Г-образных плитках, являются выходами, через который детеныши раптора должны сбежать. Ни одна другая фигурка, или жетон (самка раптора, ученый, или жетон огня) не могут быть размещены там. ТОЛЬКО детеныш раптора может двигаться на половинку площадки используя правило перемещения "детеныш раптора перемещается на одну площадку".

ХОД ИГРОВОГО РАУНДА

Каждый игрок выбирает одну карту из трех, находящихся у них на руках, и помещают лицом вниз перед собой. Далее обе карты вскрываются одновременно. Если обе карты имеют одинаковое значение, они сбрасываются и ни чего не происходит.

Впрочем, в большинстве случаев, обе карты будут иметь различные значения. Тогда игрок, который сыграл карту с самым низким значением будет первым, применяет эффекты этой карты (эффекты карты должны быть применены, если это только возможно). Затем его противник сможет провести ряд действий, равной разнице между значениями двух карт.

Важно! Игрок, который получил возможность выполнить ряд действий, не может разыграть эффекты карты которую он сыграл.



Пример:

- Игрок за ученых сыграл карту 2: "Подкрепление".
- Игрок за раптора сыграл карту 6: "Исчезновение и наблюдение".



Игрок за ученых сыграл карту с наименьшим значением. Он применяет эффект этой карты и добавляет на поле две фигурки ученых.

В свою очередь игрок за раптора может потратить $6 - 2 = 4$ действия, он может использовать их как на самку, так и на детенышей раптора, которые не спят.

ЗАВЕРШЕНИЕ РАУНДА

Каждый игрок берет новую карту из своей колоды, пополняя руку до трех карт, игра продолжается в новом раунде. После каждого раунда сыгранные карты действий размещаются лицом вверх перед каждым игроком, так что бы значения, которые уже сыграли, были видны противнику.

Если у игрока заканчивается колода, он сохраняет оставшиеся карты, а колоду сброса перемешивает, что бы создать новую колоду, затем добывает карту, пополняя свою руку до трех карт.



ЗАВЕРШЕНИЕ ИГРЫ

Игрок за Раптора выигрывает, если:

- Три детеныша покинут поле ИЛИ
- На поле нет больше ученых

Игрок за ученых выигрывает, если:

- Самка получит 5 фишек сна, которые нейтрализуют ее ИЛИ
- Три детеныша будут усыплены и пойманы

ДЕЙСТВИЯ ИГРОКА ЗА РАПТОРА

Игрок может, по своему желанию, разделить любое количество своих действий, между самкой и детенышами раптора, которые не спят.

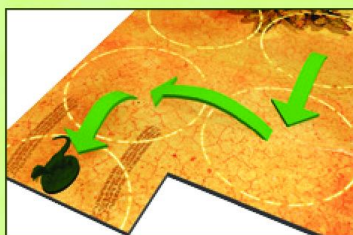
Раптор никогда не может остановиться, или переместиться через площадки поля, где есть жетоны огня.

Только активные детеныши раптора (фигурки которые стоят) могут выполнять действия. Игрок не обязан использовать все действия в свой ход, он может принять решение не действовать вообще.

Полученное количество действий может быть израсходовано 5 способами:

1) Детеныш раптора перемещается на 1 площадку.

За одно действие, детеныш раптора может перейти на пустую площадку расположенную рядом, но только не по диагонали. Если в свой ход он достигнет половинки площадки на Г-образной плитке, он сбегает. Фигурка снимается с поля, а игрок за раптора приближается на шаг к победе.



Игрок тратит 3 очка действий, для перемещения детеныша раптора и дает ему возможность сбежать.

2) Самка двигается по прямой линии.

За одно действие, игрок может перемещать самку раптора по прямой линии, до тех пор, пока не натолкнется на препятствие (скалу, жетон пожара, площадку занятую детенышем раптора, или ученым).

Если самка получила ранения:

перед выполнением движения, самка раптора теряет столько очков действий, сколько жетонов сна она уже получила. Если игрок за раптора не имеет достаточного количества очков, для осуществления действий, самка раптора не сможет двигаться.



Игрок за раптора хочет переместить самку. Так как он имеет 2 жетона сна, он должен сперва отнять 2 очка действий, до начала движения. Затем игрок тратит еще два действия, что бы переместить самку два раза по прямым линиям.

3) Самка убивает ученого.

За одно действие, самка может убить ученого, находящегося на соседней площадке. Фигурка ученого удаляется из игры обратно в коробку. Только самка раптора может атаковать ученых. Она может выполнить несколько атак в свой ход.



Игрок за раптора тратит 1 очко действий и убивает ученого, на прилегающей к самке площадке. Фигурка ученого удаляется из игры.

4) Самка пробуждает детеныша раптора.

За одно действие самка может разбудить спящего детеныша расположенного на соседней площадке. Фигурка детеныша раптора устанавливается обратно в вертикальное положение. Самка не может разбудить детеныша которого усыпили в этот ход. Проснувшегося детеныша можно немедленно переместить с помощью оставшегося количества действий.



Спящий детеныш раптора находится на прилегающей к самке площадке. За 1 очко действий он просыпается.

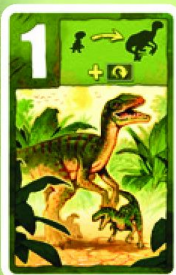
5) Самка тушит огонь.

За одно действие самка может использовать свой хвост, чтобы потушить пожар, который присутствует на соседней площадке. Жетон огня и все другие фишки примыкающие ортогонально будут удалены с игрового поля.

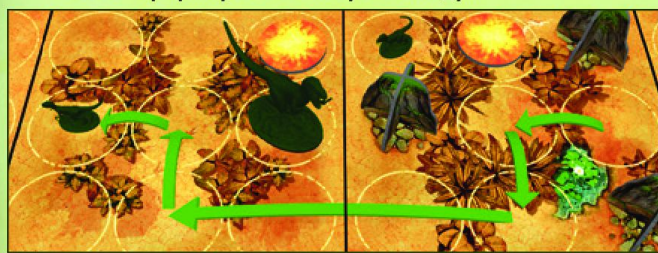


За 1 очко действий, игрок может удалить жетон огня прилегающую к самке, а также два жетона, которые ортогонально подсоединены к первой.

ОПИСАНИЕ КАРТ ДЕЙСТВИЙ РАПТОРА



1 - "Зов матери и перемешивание"
Переместите любого детеныша, который бодрствует, на свободное пространство плитки, где находится самка раптора (детеныш, который уже находится на плитке, где стоит его мать, может переместиться по этой плитке). Этот ход должен выполняться без пересечения пространства которое занято, или на котором есть маркер пожара. Затем перетасуйте вашу игровую колоду и колоду сброса, в том числе и эту карту, чтобы сформировать новую колоду.

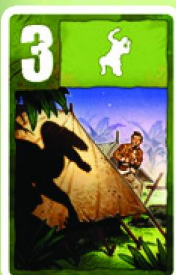


Детеныш хищника перемещается на ту же плитку что и мать.
Второй не может перемещаться, так как нет никакого свободного пути к плитке матери.

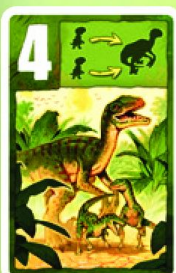


2 - "Исчезновение и наблюдение"
Снимите фишку самки раптора с доски. Затем, после того как игрок за ученых использует все свои очки действия, поместите ее обратно на свободное пространство по Вашему выбору. Самка раптора, скрытая в лесу, замечает ученых.

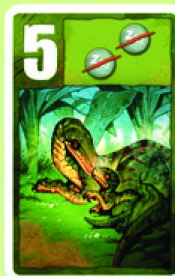
В следующий свой ход, игрок за ученых должен будет показать Вам свою выбранную карту, прежде чем Вы выберете свою.



3 - "Страх"
Напугайте одного ученого по Вашему выбору (положите на бок фигурку ученого). Этот ученый становится неактивным (не может стрелять, двигаться, зажигать огонь, использовать сонный газ), пока его снова не установят в вертикальное положение. Игроку за ученых придется потратить одно очко действия на то, чтобы установить его в вертикальное положение, но он может это сделать только в следующий ход.



4 - "Зов матери" (x2)
Переместите одного или двух детенышей, которые бодрствуют на одно, или два свободных пространства на плитке, где находится самка раптора (детеныш, который уже находится на плитке, где стоит его мать, может переместиться по этой плитке). Эти два хода должны выполняться без пересечения пространства которое занято, или на котором есть жетон пожара.



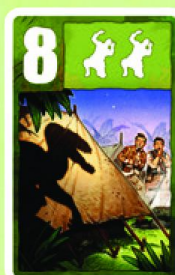
5 - "Восстановление" (x2)
Удалите два жетона сна с самки раптора (вернуть их игроку за ученых, который кладет их обратно боеприпасами вверх на своем игровом пространстве), или разбудить двух детенышей раптора (или удалить один жетон сна и разбудить одного детеныша).



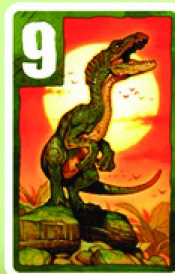
6 - "Исчезновение и наблюдение"
Снимите фишку самки раптора с доски. Затем, после того как игрок за ученых использует все свои очки действия, поместите ее обратно на свободное пространство по Вашему выбору. Самка раптора, скрытая в лесу, замечает ученых. В следующий свой ход, игрок за ученых должен будет показать Вам свою выбранную карту, прежде чем Вы выберете вашу.



7 - "Восстановление" (x3)
Удалите три жетона сна с самки раптора (вернуть их игроку за ученых, который кладет их обратно боеприпасами вверх на своем игровом пространстве), или можно удалить один жетон сна и разбудить двух детенышей раптора (или удалить два жетона сна и разбудить одного детеныша).



8 - "Страх" (x2)
Напугайте одного ученого по Вашему выбору (положите на бок фигурку ученого). Этот ученый становится неактивным (не может стрелять, двигаться, зажигать огонь, использовать сонный газ), пока его снова не установят в вертикальное положение. Игроку за ученых придется потратить одно очко действия на то, что бы установить его в вертикальное положение, но он может это сделать только в следующий ход.



9 - карта не имеет эффекта.



ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ ЗА УЧЕНЫХ

Игрок может разделить любое количество действий между учеными присутствующими на игровом поле, по своему усмотрению.

Ученые могут двигаться и стрелять сквозь огонь, но они не могут закончить движение на площадках занятых жетонами огня.

Только активные ученые, фигурки которых находятся в вертикальном положении, могут выполнять действия.

ОЧЕНЬ ВАЖНО!!! Каждый ученый может выполнить только **ОДНО** агрессивное действие в свой ход (выстрелить, или захватить).

Игрок не обязан использовать все действия в свой ход, он может принять решение не действовать вообще.

Полученное количество действий может быть израсходовано 5 способами:

- **Ученый перемещается на одну площадку.**

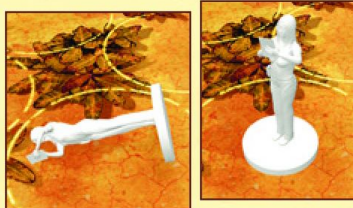
За одно действие, ученый может перейти на расположенную рядом, но не по диагонали, свободную площадку, где нет другого ученого, самки, или детеныша раптора. Если эта площадка содержит жетон огня, ученый может пройти через нее, но не может на ней остановиться.



Игрок тратит 2 действия для перемещения ученого на 2 площадки.

- **Напуганный ученый встает снова вертикально.**

За одно действие, фигурка ученого может быть установлена обратно в вертикальное положение, но не в ход когда он был напуган. Этот ученый немедленно может быть использован для выполнения других действий.



Потратив 1 очко действия, фигурка ученого, который был напуган в предыдущем раунде, ставится обратно в вертикальное положение. Этот ученый дальше может выполнять действия.

- **Ученый усыпляет детеныша раптора.**

За одно действие, ученый может выстрелить в детеныша раптора, расположенного на соседней, не по диагонали, площадке и усыпить его (фигурку детеныша кладут на бок).



Потратив 1 очко действия, ученый усыпляет детеныша раптора на соседней с ним площадке.

- **Ученый захватывает спящего детеныша раптора.**

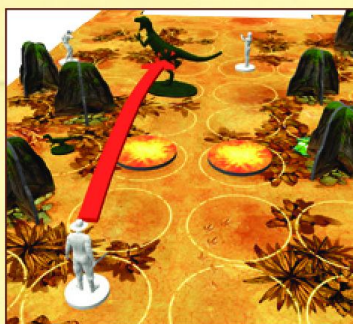
За одно действие, ученый может захватить спящего детеныша раптора, расположенного на соседней, но не по диагонали, площадке. Фигурка детеныша убирается с игрового поля и кладется в левом верхнем углу планшета помощи игрока за ученого.



Потратив 1 очко действия, ученый захватывает, на соседней с ним площадке, спящего детеныша раптора. Фигурка детеныша раптора снимается с игрового поля.

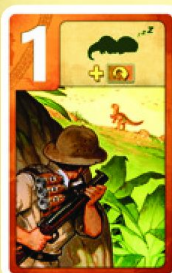
- **Ученый стреляет в самку раптора.**

За одно действие, ученый может выстрелить в самку раптора. Ученый может стрелять по прямой сколь угодно далеко в прямой видимости не пересекая препятствия. Препятствия которые могут блокировать выстрелы, это скалы и другие активные ученые. Поэтому ученый может стрелять через площадки с напуганными учеными, или через небольших детенышей раптора. После выстрела игрок за ученых дает игроку за раптора жетон сна, который он размещает стороной "Zzz" на планшете помощи в верхнем правом углу.



Потратив 1 очко действия, ученый стреляет в самку раптора, которая находится в зоне прямой видимости. Игрок за раптора получает жетон сна.

ОПИСАНИЕ КАРТ ДЕЙСТВИЙ УЧЕНЫХ

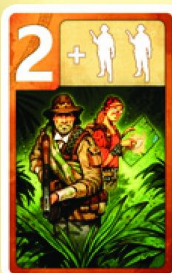


1 - "Сонный газ и перемешивание"

Усыпите одного детеныша раптор, он должен быть расположен на той же плитке что и ученый, или на примыкающей соседней плитке (не по диагонали). Положите на бок фигурку детеныша. Игроку за раптора придется потратить одно очко действия, чтобы поставить его снова в вертикальное положение, но он может это сделать только в свой следующий ход. Затем перетасуйте вашу игровую колода и колоду сброса, в том числе и эту карту, чтобы сформировать новую колоду.

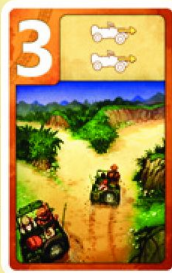


Этот ученый не может усыпить детеныша слева, так как он находится на плитке по диагонали.



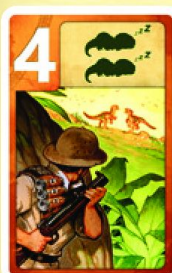
2 - "Подкрепление"

Разместите одного, или двух ученых из Вашего резерва на свободных местах в рядах, расположенных на длинных краях игрового поля. Вы не можете разместить ученых на L и Г-образных плитках. Если у Вас нет ученых в резерве, ничего не происходит в этот ход.



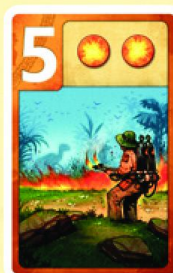
3 - "Джипы" (x2)

Выполните один, или два хода с помощью "Джипов". Сыграв эту карту переместите ученого по прямой на любое расстояние пока не упретесь в камень, раптора, или другого ученого. Если ученый остановился на фишке огня, эта фишка удаляется с игрового поля. Вы можете разделить эти два движения между двумя фигурками ученых.



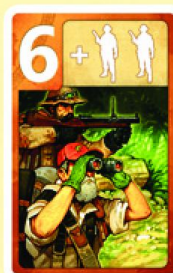
4 - "Сонный газ" (x2)

Усыпите одного, или двух детенышей раптора. Они должны быть расположены на той же плитке что и ученый, или на примыкающей соседней плитке (не по диагонали). Положите на бок фигурки детенышей. Игроку за раптора придется потратить одно очко действия на каждого детеныша, чтобы поставить их снова в вертикальное положение, но он может это сделать только в свой следующий ход.



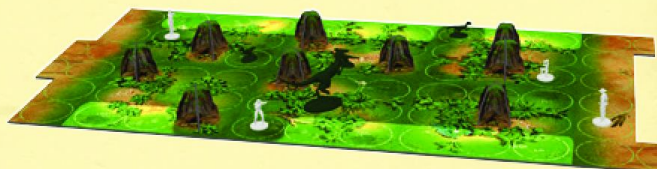
5 - "Огонь" (x2)

Поместите два жетона огня на свободное пространство игрового поля. Жетон огня может быть размещен рядом с ученым (только не по диагонали), или с уже существующим жетоном огня (в том числе который размещен на этом ходу).

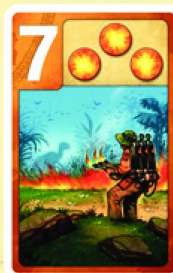


6 - "Подкрепление"

Разместите одного, или двух ученых из Вашего резерва на свободных местах в рядах, расположенных на длинных краях игрового поля. Вы не можете разместить ученых на L и Г-образных плитках. Если у Вас нет ученых в резерве, ничего не происходит в этот ход.

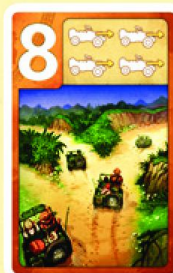


В этом примере, игрок за ученых, может разместить свое подкрепление на 15 местах, выделенно светлым.



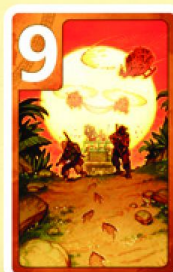
7 - "Огонь" (x3)

Поместите два жетона огня на свободное пространство игрового поля. Жетон огня может быть размещен рядом с ученым (только не по диагонали), или с уже существующим жетоном огня (в том числе который размещен на этом ходу).



8 - "Джипы" (x4)

Выполните один, или два хода с помощью "Джипов". Сыграв эту карту переместите ученого по прямой на любое расстояние пока не упретесь в камень, раптора, или другого ученого. Если ученый остановился на фишке огня, эта фишка удаляется с игрового поля. Вы можете разделить эти два движения между двумя фигурками ученых.



9 - карта не имеет эффекта.

НЕСКОЛЬКО НАПОМИНАНИЙ

Ни одно действие, или передвижение не может быть сделано по диагонали.

Никогда не может быть двух фигурок на одной площадке игрового поля, и никогда нельзя передвигаться через площадки занимаемые другими, даже дружественными, фигурками.

Только игрок с наименьшим значением карты будет применять эффект карты. Только игрок с наибольшим значением карты может тратить полученные очки действий на игровом поле.

Если самка ранена, игрок за раптора может двигаться только после того как отнимит столько очков действий, сколько жетонов сна он имеет на планшете.

Каждый ученый, на игровом поле, может выполнить только одно агрессивное действие за ход (усыпить детеныша, выстрелить в самку, захватить спящего детеныша раптора).

Когда самка тушит огонь, удаляются все жетоны огня примыкающие под прямым углом к жетону огня рядом с самкой, (не по диагонали).

Спящий детеныш раптора и напуганный ученый никогда не могут встать обратно вертикально, в тот же ход, в который были усыплены и напуганы.

Когда ученые перемещаются на джипах (карты 3 и 8), игрок снимает все жетоны огня с площадок которые они пересекают во время движения.

Подкрепления ученых (карты 2 и 6) никогда не могут быть размещены на Г-образных плитках.

Эффект восстановления (карты 5 и 7) могут быть разделены между самкой и одним, или несколькими детенышами раптора.

Переводчик не только безграмотен, но и ленив, поэтому не будет исправлять ошибки, которые Вы здесь найдете. Правила перевел Weballin.

РЕКОМЕНДАЦИИ ПО ВЫЖИВАНИЮ ДЛЯ УЧЕНЫХ

Ваши блестящие исследования могли научить Вас как решить любую проблему, с которой может столкнуться ученый, но не подготовили к страшной встрече с рапторами, населяющими этот затерянный остров. В качестве первого шага, Ваша цель состоит в том... что бы выжить! Вот несколько простых советов, которые могут быть полезны:

Закон больших чисел

Дополнительное подкрепление имеет жизненно важное значение, в противном случае Вас ликвидируют с поля, нанеся поражение.

В единстве наша сила

Каждый ученый может выполнить только одно агрессивное действие за ход. При перемещении ваших ученых в группах по два, становится возможным захватить детеныша раптора за один ход. Первый ученый усыпляет, а второй захватывает его.

Плохой хороший медленный

Ваш самый опасный враг самка раптора. Она очень быстра, незаметна, кровожадна. Поэтому сразу замедлить ее очень важно. Поторопитесь сделать один, или два выстрела. Это ее успокоит...

И под конец

Используй с умом жетоны огня, блокируй ими пути отхода. Только самка может потушить огонь, так что замедляй ее в максимальной степени! Чем дольше длится игра, тем больше шансов у ученых выиграть.

РЕКОМЕНДАЦИИ ДЛЯ РАПТОРА

Вы были одни, жили мирной жизнью, и вдруг, беда!.. орда непонятных двуногих с железками вторглись на Вашу территорию... Вдовершение они напали на детенышей... Дураки! Они еще не поняли, что съедобны!

Время обеда

Используйте хитрость, которая заключается в том, чтобы сожрать некоторых из ученых как можно раньше. Если это возможно, на той стороне поля, где можно освободить проход для детенышей.

Не дай себе забыть

Используй с умом две карты исчезновения, чтобы появиться в нужном месте поля и чтобы взглянуть на следующий ход противника, прежде чем выберете свою карту действия.

Встаньте дети, встаньте в круг!

Используй "Зов матери", чтобы довести детенышей, под своей защитой, если это возможно, к выходу с поля, свободному от ученых.

Совет для раптора, или ученого...

Играйте карты стоимостью 1 и 2 в нужный момент (когда ваш противник играет карты стоимостью от 3 до 5) это может дать вам преимущество... Таким образом Вы избавитесь от своих "слабых" карт, не давая слишком большое количество действий Вашему сопернику.

