

РАСКОПКИ

игра ДЭВИДА ДИАЗА
Иллюстрации АПОЛЛИН ЭТЬЕН

ЦЕЛЬ ИГРЫ



2-5



8+



45мин

Вы – палеонтолог и отправляетесь на раскопки, о которых мечтали всю свою жизнь. Недавно были обнаружены невероятные залежи окаменелостей, среди которых удалось найти кости динозавров разных видов и эпох... Это находка, каких свет еще не видывал! Пора вступить в гонку с другими охотниками за древностями – аккуратно расчищайте слои пород, собирайте осколки ископаемых и обменивайте их на полезные инструменты и припасы. Отыщите цельные кости, необходимые музею, чтобы открыть двери выставки с уникальными экспонатами!

ОБ ИГРЕ

В свой ход вы перемещаете фишку палеонтолога по объемному полю раскопок и тратите силы, чтобы сдвигать плитки пород разной тяжести и вскрывать богатые залежи костей. Собирайте осколки ископаемых и обменивайте их на рынке на полезные инструменты и снаряжение. Чтобы извлечь кости из недр, вам понадобится гипс, а еще вы сможете взять карты динозавров и собрать их полные скелеты. Сбор полных скелетов динозавров приносит много победных очков сразу, но если поторопиться и собрать большую коллекцию незавершенных экспонатов, то можно получить дополнительные очки в конце игры. Непредсказуемые события делят игру на четыре раунда. И, когда осядет пыль, победителем станет самый лучший палеонтолог!

ИГРА С МАЛЕНЬКИМИ ДЕТЬМИ

Издательство КТВГ выпускает игры, в которые можно играть с детьми всех возрастов. В игре «Ископаемые» есть ряд элементов, которые можно не использовать – так игра станет проще, но при этом сохранит свою целостность. Вот список элементов игры, от которых можно отказаться, с пояснениями:

Карты инструментов: требуют навыков чтения и добавляют тактической сложности.

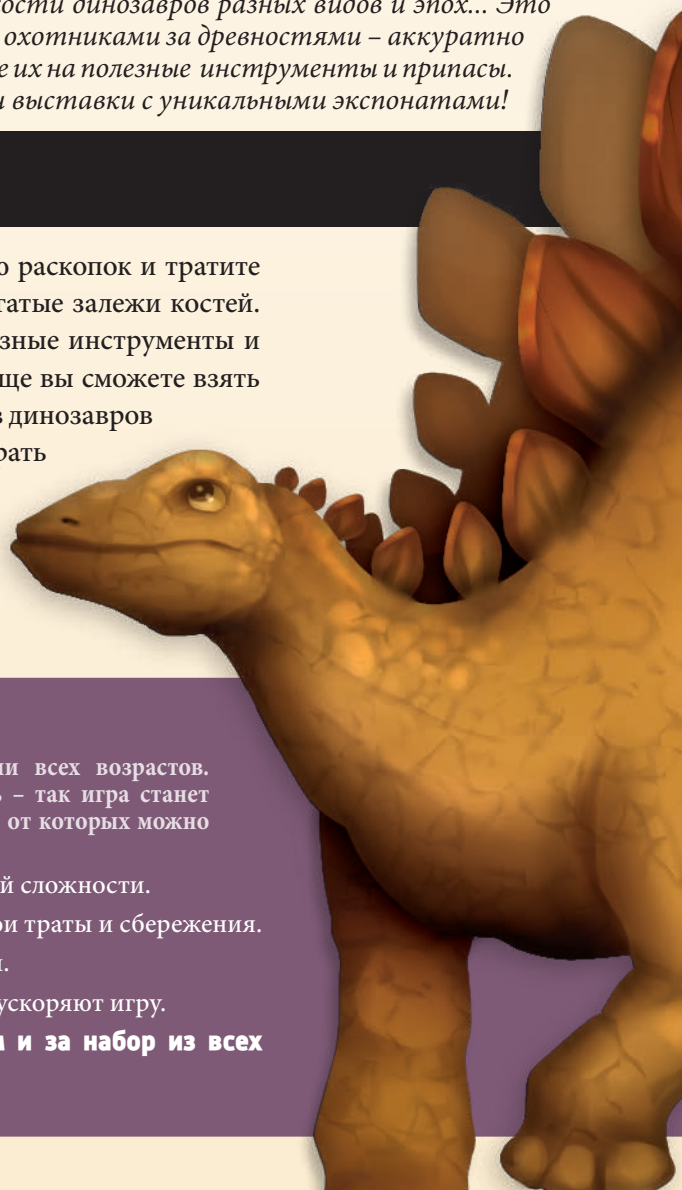
Покупка карт и сбор осколков: подразумевает умение рассчитывать свои траты и сбережения.

Жетоны навыков и молотки: дают игрокам неодинаковые возможности.

Разная стоимость раскопок: одинаковые затраты энергии значительно ускоряют игру.

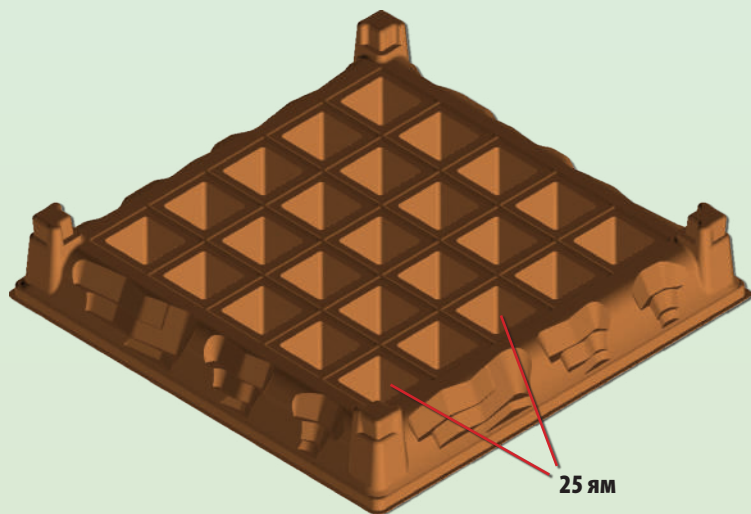
Дополнительные очки за наборы динозавров по характеристикам и за набор из всех девяти видов: предполагают длительное планирование.

Очки за превосходство: навязывают прямую конкуренцию.



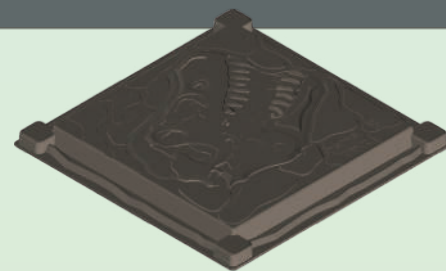
КОМПОНЕНТЫ

ПОЛЕ РАСКОПОК



КРЫШКА РАСКОПОК

Используется только при подготовке к игре.



БЛОКИРАТОР

Используется только при подготовке к игре. На обратной стороне есть полезные подсказки для игроков.



Лицевая сторона

Обратная сторона

ПЛАНШЕТ ПОДСЧЕТА ОЧКОВ

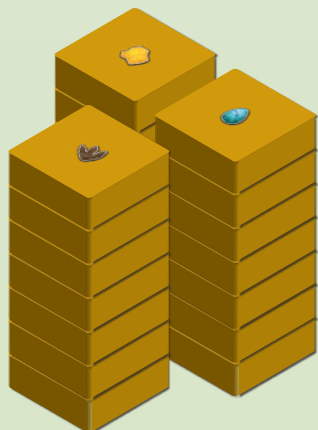


Обратная сторона планшета подсчета очков называется картой местности и используется при подготовке к игре.

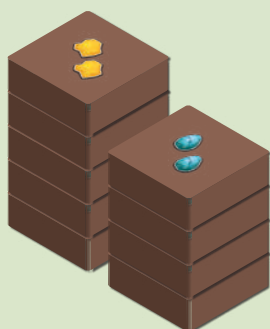


Местоположение камней

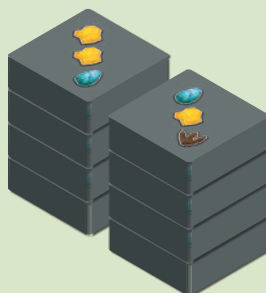
38 ПЛИТОК ПОРОД



21 плитка песка



9 плиток глины



8 плиток камня

ЖЕТОН ПЕРВОГО ИГРОКА



33 КАРТЫ ДИНОЗАВРОВ

Да, мы знаем, что некоторые существа, изображенные на этих картах, по факту не являются динозаврами... Но во время игры мы всех будем называть динозаврами, потому что так проще!

Характеристики



Очки за полный набор костей



Название и интересные факты

ДЕЙНОНИХ
Название, означающее «Ужасный коготь» – это отсылка к огромным серповидным когтям на его задних лапах. Изучение дейнониха расширяло представления о том, какими быстрыми и ловкими хищниками могли быть динозавры.

Необходимые кости



45 КОСТЕЙ



3 черепа



6 бедренных костей



9 ребер



12 конечностей



15 зубов**

** также могут использоваться как когти

Кости и скальные молотки маленькие, их легко потерять. Мы положили их в игру больше, чем нужно. Убедитесь, что вы играете с правильным количеством компонентов. Запасные компоненты храните отдельно – на случай, если вам понадобится замена!

9 СКАЛЬНЫХ МОЛОТКОВ



В правилах это просто «молотки»

5 МАРКЕРОВ ПОБЕДНЫХ ОЧКОВ



ПИНЦЕТ



5 ФИШЕК ПАЛЕОНТОЛОГОВ



21 КАРТА ИНСТРУМЕНТОВ

ПО в конце игры



ШТЫКОВАЯ ЛОПАТА

Сдвиньте 1 плитку ГЛИНЫ на 2 клетки в одном направлении.

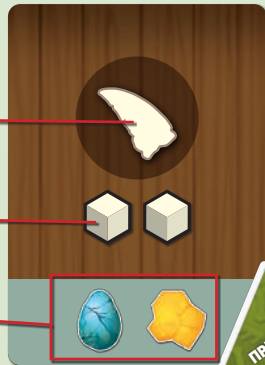
Название и эффект

Цена в осколках



24 КАРТЫ ПРИПАСОВ

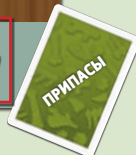
Получаемая кость



Получаемый гипс

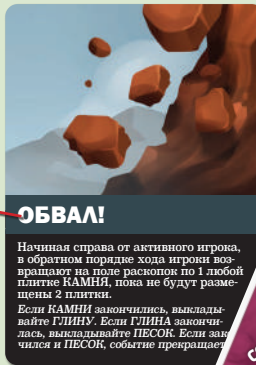


Цена в осколках



10 КАРТ СОБЫТИЙ

Название



Эффект события

Начиная справа от активного игрока, в обратном порядке хода игрок возвращает на поле раскопок по 1 любой плитке КАМНЯ, пока не будут размещены 2 плитки.
Если КАМНИ закончились, выкладывайте ГЛИНУ. Если ГЛИНА закончилась, выкладывайте ПЕСОК. Если закончился ПЕСОК, событие преобразуется...



5 ПЛАНШЕТОВ ИГРОКОВ

Памятка

Ячейки навыков

Лаборатория игрока



Склад

Стоимость в гипсе и ценность на конец игры

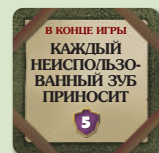
Памятка по подсчету очков в конце игры

Цвет игрока

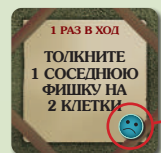
18 ЖЕТОНОВ НАВЫКОВ



Рубашка

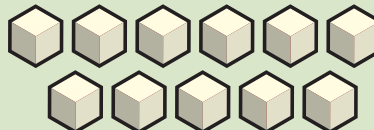


Описание навыков



Символ агрессивного навыка

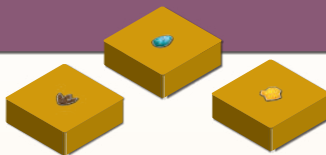
40 КУБИКОВ ГИПСА



Количество гипса в игре считается неограниченным. Если по какой-то причине вам не хватило кубиков, замените их любым удобным вам способом.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Отложите в сторону три плитки песка изображением вверх (по одному с разными осколками: янтарь, яйцо и след) – это стопка сброса.



2. Подготовьте поле раскопок:

• Рассейте все кости и молотки в ямы на поле раскопок, стараясь распределить их равномерно. Не присматривайтесь, куда что попало.

• Накройте поле раскопок крышкой. Поднимите его, придерживая крышку большими пальцами, чтобы та не съехала, и аккуратно встряхните, чтобы кости внутри ячеек перемешались. Старайтесь использовать движения «вверх-вниз», а не «вправо-влево», чтобы кости не сбились в одну сторону поля или не высыпались в один угол.

• Вставьте карту местности (стороной с картой вверх) в прорезь между крышкой и полем раскопок. Снимите крышку и уберите ее в коробку.

• Добавьте на поле раскопок поверх карты местности плитки пород – кладите их изображениями вверх в два слоя. Если все игроки будут помогать в раскладке, этот этап пройдет быстрее. Правила выкладывания плиток:

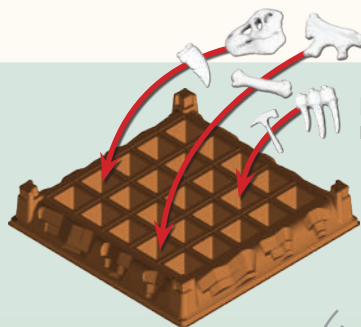
■ **Нижний слой:** на четырех отмеченных X участках карты местности должно лежать по одной плитке камня. Остальные клетки должны быть заняты глиной или песком.

■ **Верхний слой:** здесь плитки могут располагаться как угодно, но оставьте свободными четыре угловые клетки и не кладите камень на камень.

■ На верхнем слое всего десять плиток. Закончите раскладку 25-ти плиток первого слоя, прежде чем выкладывать второй.

• Поместите блокиратор вертикально между двумя столбиками поля раскопок и выложенными плитками. Крепко удерживая его, вытащите карту местности из-под плиток.

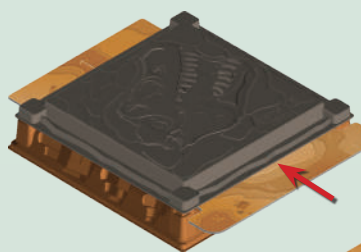
• Теперь у вас есть многослойное поле раскопок, в котором случайным образом по ямкам распределены кости и молотки! Используйте блокиратор в качестве памятки, а карту местности переверните, чтобы использовать как планшет подсчета очков.



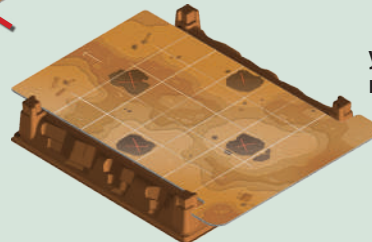
Разбросайте кости и молотки по ямам.



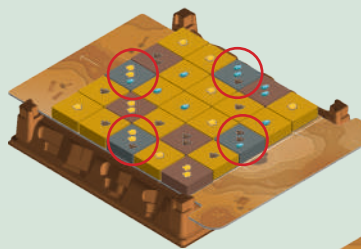
Закройте крышку и осторожно встряхните.



Вставьте карту местности.



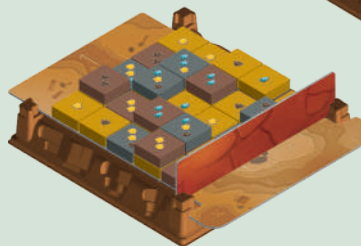
Уберите крышку.



Выложите нижний слой пород. Положите плитки камня на четыре отмеченные точки.



Создайте верхний слой. Не кладите плитки в углы. Камень на камень класть нельзя.



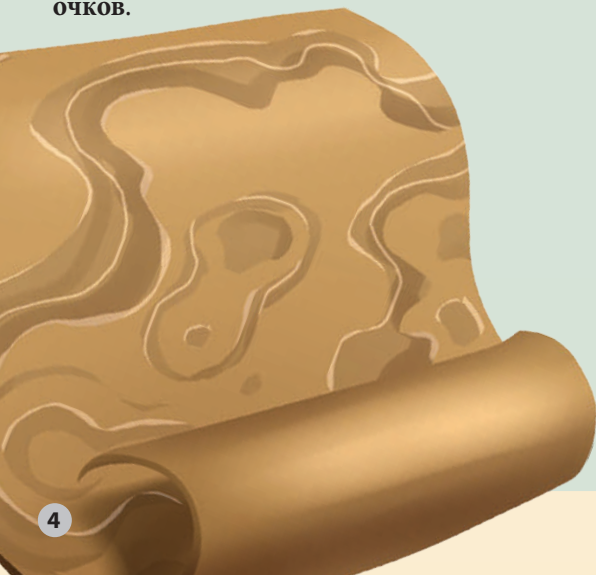
Установите блокиратор.



Вытащите карту местности и переверните ее.



Снимите блокиратор и переверните его, чтобы открыть памятку!



3. Возьмите девять случайных **жетонов навыков** и положите их в открытую на рынок навыков. Остальные навыки уберите в коробку.

Агрессивные навыки отмечены символом 😡. Если игроки в вашей компании не любят конфликтные игры, замените эти навыки на другие.

4. Перетасуйте колоду **событий**. Возьмите из нее три случайные карты и выложите взакрытую в ячейку для карт событий. Остальные события уберите в коробку.
5. В качестве общего резерва гипса выложите на стол **40 белых кубиков**, затем сформируйте **рабочий запас гипса** – положите соответствующее количество кубиков **поверх** карт событий (из расчета по четыре кубика на каждого игрока). Общий **резерв** гипса и рабочий **запас** гипса должны располагаться отдельно. Всегда держите пинцет под рукой.
6. Перетасуйте колоду **динозавров** и выложите из нее четыре карты в открытую – это **стенд с динозаврами**. Положите оставшиеся карты рядом взакрытую.
7. Перетасуйте отдельно колоды **инструментов** и **припасов**. Сформируйте рынок из четырех открытых карт – два инструмента и два припаса. Положите колоды рядом взакрытую.
8. Каждый игрок берет **планшет игрока** и **фишку палеонтолога** выбранного цвета и ставит **маркер победных очков (ПО)** своего цвета рядом с началом шкалы подсчета очков.
9. Выберите того, кто будет ходить первым, и вручите ему **жетон первого игрока**. Начиная с последнего игрока (в **обратном порядке**), игроки выставляют свои фишки по углам поля раскопок. На одну плитку нельзя ставить больше одной фишки.

*Только при игре **впятером** один из игроков может поставить свою фишку на центральную плитку поля.*

Теперь вы готовы начать раскопки!



ИГРА

Игроки ходят по очереди по часовой стрелке, начиная с первого игрока. Игра продолжается до тех пор, пока не будет выполнено условие конца игры – в этом случае текущий раунд доходит до конца и каждый игрок получает еще один ход. Игрок с наибольшим количеством очков объявляется победителем!

ХОД ИГРОКА

Ваш ход состоит из трех этапов:

1. Потратьте 4 энергии на выполнение действий.
2. Купите 1 карту на рынке.
3. Заберите 1 карту динозавра в свою лабораторию.

*В любой момент своего хода вы можете получить очки за динозавра из своей лаборатории или прямо со стенда (если у вас есть все нужные кости).



1. Потратьте 4 энергии на выполнение действий

В начале каждого хода у вас есть 4 очка энергии (✓), которые вы тратите на выполнение действий. Большинство действий стоят одну энергию, но некоторые из них дороже. Вы можете выполнять действия в любой комбинации, в любом порядке и любое количество раз, пока у вас хватает энергии.

Вы не обязаны тратить всю энергию. Неизрасходованная энергия сгорает.

В свой ход вы также можете использовать карты инструментов (если они у вас есть). На это не тратится энергия. Подробнее читайте в разделе «Карты инструментов» на стр. 8.

ДЕЙСТВИЯ

Получить 1 гипс ✓

Возьмите 1 гипс из рабочего запаса (не из общего резерва). Храните весь полученный гипс на складе на вашем планшете.

- Если в свой ход вы взяли последний гипс из рабочего запаса, это означает, что в конце вашего хода произойдет событие, указанное на карте (см. «События» на стр. 10).
- Если в свой ход по какому-либо условию вы должны получить гипс, а рабочий запас гипса закончился, возьмите недостающий гипс из общего резерва.

Переместиться на 2 клетки ✓

Передвиньте свою фишку на 2 клетки (шага) по полю раскопок. На каждом шаге вы можете подвинуть свою фишку на любую соседнюю плитку, даже по диагонали. Фишка может проходить через плитки, занятые фишками других игроков, но не может на них останавливаться. Перемещение вверх или вниз по разным слоям плиток не требует дополнительных затрат энергии.

Вернуться на поле ✓

Во время игры вашу фишку могут вытолкнуть с поля раскопок. Чтобы снова взобраться на него, поставьте свою фишку на незанятую плитку (или стопку плиток) на том же краю поля, с которого ваша фишка упала. Если ни на одной из клеток этого края поля нет плиток, вы должны сначала положить на поле 1 плитку песка, чтобы на нее можно было взобраться (см. «Положить 1 плитку песка» на стр. 7).



Памятка на обороте блокиратора напомнит вам обо всех действиях и затратах энергии.



Пример получения гипса:

В рабочем запасе есть 2 гипса. Вы тратите 2 энергии, чтобы забрать 2 гипса, тем самым опустошая рабочий запас. Из-за этого в конце вашего хода произойдет событие. Вам все еще не хватает гипса, поэтому вы тратите еще 1 энергию и берете 1 гипс из общего резерва.



Пример перемещения:

Вы хотите подобраться поближе к яме, в которой лежит ребро динозавра. Сначала вы запрыгиваете на соседнюю плитку камня, а затем переходите по диагонали на плитку песка. Это передвижение на 2 клетки обходится вам в 1 энергию.



Пример возвращения на поле:

Допустим, кто-то толкнул вас с поля раскопок – теперь вам придется потратить 1 энергию, чтобы снова взобраться на него. Вдоль края, с которого вы упали, есть всего 2 плитки. Вы можете забраться на любую из них.

Положить 1 плитку песка ✓

Выберите из стопки сброса любую плитку песка и положите ее на поле раскопок. Если ваша фишка оказалась **за пределами** поля, плитку нужно положить вдоль того же края, с которого фишка упала. Если ваша фишка находится на поле, вы должны положить плитку с песком так, чтобы одной стороной она касалась плитки с вашей фишкой (не по диагонали).

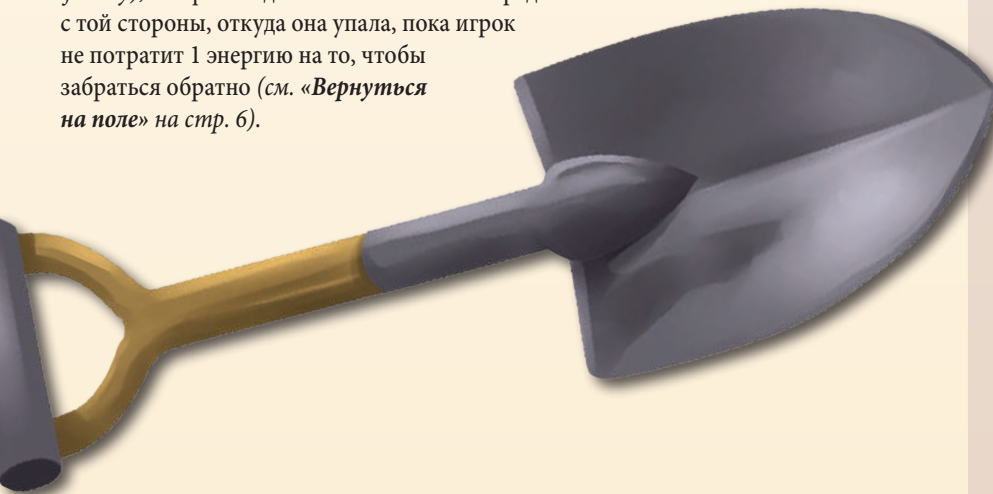
- Вы можете положить плитку песка поверх любой другой плитки, но стопка не может быть выше двух плиток.

Раскопки 1 плитки породы:

Песок ✓ • Глина ✓✓ • Камень ✓✓✓

Сдвиньте 1 плитку породы, на которой **стоит** ваша фишка, или соседнюю с ней плитку (*не по диагонали*) на 1 клетку в любом направлении по вашему желанию. Чем «тяжелее» плитка, тем больше энергии нужно потратить. Сдвигаемая плитка может толкать перед собой любое количество других плиток (*дополнительная энергия не тратится*), но это могут быть только плитки **того же веса или легче**. Камень может сдвинуть любые плитки. Глина может сдвинуть глиняные и песчаные плитки. Песок может сдвинуть только песчаные плитки.

- Стопки из двух плиток сдвигать **нельзя**, но верхняя плитка может быть сдвинута или сброшена со стопки.
- Вы можете **сдвинуть** (или сбросить) плитку с фишкой на ней. Фишка на плитке всегда движется вместе с плиткой.
- Если в результате ваших раскопок какая-либо плитка упадет с поля, вы **забираете** ее себе. На плитках изображены *осколки окаменелостей*, которые вы можете потратить на покупку карт с рынка (см. «*Купить 1 карту на рынке*» на стр. 8).
- Если какая-либо фишка упадет с поля раскопок (*включая вашу собственную фишку*), эта фишка должна оставаться за пределами поля с той стороны, откуда она упала, пока игрок не потратит 1 энергию на то, чтобы забраться обратно (см. «*Вернуться на поле*» на стр. 6).



Что, если плитка отталкивает фишку?

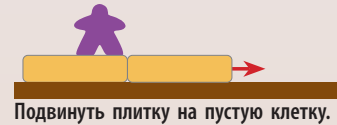
Фишки можно толкать сдвигаемыми плитками. Это происходит, когда плитка верхнего слоя движется к фишке, стоящей на плитке нижнего слоя. Толкаемая фишка перемещается на следующую клетку в том же направлении или падает за пределы поля раскопок, если она стояла на краю.

- Если фишка была вытолкнута в яму, владелец фишки достает ее оттуда и кладет за пределы поля раскопок с любой стороны по своему желанию, как если бы она упала с края.
- Если выталкивание фишки «зажимает» ее между двумя плитками верхнего слоя, фишка запрыгивает на плитку, в сторону которой ее толкнули.
- Если фишка была вытолкнута на плитку, где уже есть **другая** фишка, то эта другая фишка сдвигается вперед на следующую клетку по правилам выталкивания фишек.

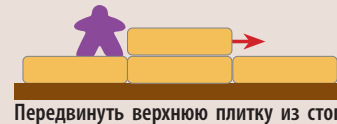


Пример выкладывания плитки песка:
Вы хотите переместиться в недоступную для вас зону. Вы тратите 1 энергию на то, чтобы взять 1 плитку песка из стопки сброса и положить ее так, чтобы получился песчаный мостик, по которому теперь можно перемещаться!

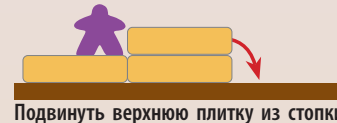
Что можно сделать, потратив от 1 до 3 очков энергии в зависимости от тяжести первой сдвигаемой плитки:



Подвинуть плитку на пустую клетку.



Передвинуть верхнюю плитку из стопки на другую плитку.



Подвинуть верхнюю плитку из стопки на пустую клетку.



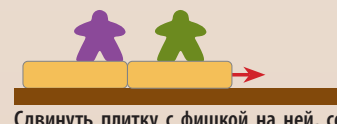
Нельзя сдвинуть плитку, которая упирается в стопку из 2 плиток.



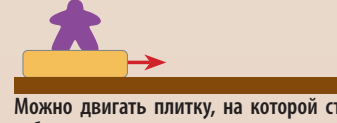
Сдвинуть плитку, чтобы толкнуть ею другую плитку...



...но только если вторая плитка не тяжелее первой.



Сдвинуть плитку с фишкой на ней, соблюдая все вышеперечисленные правила.



Можно двигать плитку, на которой стоит ваша фишка, соблюдая все вышеперечисленные правила.



Сдвигаемые плитки выталкивают фишки вперед.



Фишки, зажатые сдвигаемыми плитками, подпрыгивают.




Толкаемые фишки выталкивают другие фишки.

Извлечение находок

Если у вас достаточно гипса, вы можете извлечь кость или молоток из **открытой ямы**, прямо **перед** которой находится ваша фишка (*высота стопки плиток, на которой она стоит, не имеет значения*). Чтобы извлечь находку, потратьте указанное на планшете игрока количество гипса, затем используйте пинцет, чтобы извлечь кость или молоток. Потраченный гипс сбрасывается в **общий резерв** (*не в рабочий запас*).

Когда вы извлекаете из ямы **кость**, положите ее на склад на вашем планшете. Кости можно хранить там до конца игры, чтобы получить за них победные очки (ПО) – *ценность каждой кости указана на вашем планшете*. Кости принесут еще больше ПО, если вы сможете использовать их в экспонатах. В любой момент вы можете **выложить кость** на динозавра, если она нужна в этом экспонате. Достаточно выложить кость со своего склада на карту динозавра, лежащую в **вашей лаборатории**. Но имейте в виду: как только кость будет выложена на карту динозавра, ее **нельзя** будет вернуть на склад.

Когда вы извлекаете **молоток**, вы сразу же должны обменять его на жетон навыка с рынка. Этот жетон добавляется в крайнюю левую пустую ячейку навыка на вашем планшете. *Представьте, что вы вернули потерянный инструмент его владельцу, и он в благодарность обучил вас полезному умению*. Но, если последующие жетоны навыков накроют символы  во 2-й и 3-й ячейке, это будет значить, что в конце игры вы не заработаете ПО из этих ячеек. Убедитесь, что навыки вам действительно нужны!



ТОЛЬКО ОДИН МОЛОТОК ЗА ХОД!

Молотки извлекать легко, поскольку за них не нужно отдавать гипс. Но за один ход вы можете взять **только 1 молоток**. А вот костей можно извлечь столько, на сколько хватит энергии и гипса.

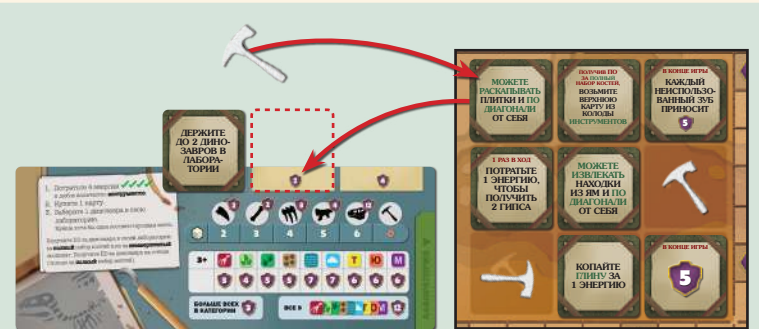
Когда вы получаете жетон навыка, вы сразу же получаете умение, указанное на жетоне. Навык сохраняется до конца игры. Использование навыков не требует затрат энергии, если только на жетоне не указано иное.




Например, за извлечение ребер вы заплатите 4 гипса, а за извлечение молотка – 0.




Пример: Допустим, вы только что потратили 4 гипса, чтобы извлечь из ямы ребро. Ребро выкладывается прямоком на ваш склад. У вас в лаборатории находится карта ихтиозавра – на нее уже выложена кость конечности, а ребра не хватает. В любой момент, когда захотите, вы можете выложить ребро на карту ихтиозавра.



Пример: Вы только что извлекли из ямы молоток (за 0 гипса), присмотрели себе новый навык на рынке и обмениваете этот молоток на него. Ранее вы уже покупали один навык, поэтому новый жетон нужно положить в следующую свободную ячейку на вашем планшете, накрыв им .

Карты инструментов

В свой ход вы можете использовать любое количество **карт инструментов** (если они у вас есть), применяя их эффекты. На каждой карте описано, как работает инструмент. Каждая карта может использоваться только один раз. На использование инструмента энергия **не тратится**.

- В отличие от обычного действия раскопки, при использовании карт вы можете раскапывать любую плитку поля, а не только ту, рядом с которой находится ваша фишка. С помощью инструментов вы можете сдвигать или удалять плитки на любом расстоянии.
- Как и при обычных действиях раскопок, вы **получаете любую плитку, которая удаляется или падает с поля** в результате использования инструмента. Символы осколков на ваших плитках сразу становятся доступными для покупки карты.
- Если чья-то фишка (*в том числе и ваша*) находится на плитке, которую вы удаляете и под которой нет другой плитки, владелец фишки забирает свою фишку и кладет ее рядом с полем раскопок – с любой стороны, где пожелает. Этот игрок должен будет в свой ход потратить 1 энергию на то, чтобы взобраться обратно на поле (см. «Вернуться на поле» на стр. б).
- У вас может быть любое количество неиспользованных инструментов.
- Все инструменты одноразовые: когда вы используете инструмент, переверните его карту. В конце игры вы получите победные очки , указанные на **всех** ваших картах инструментов, независимо от того, были они использованы или нет.



2. Купите 1 карту на рынке

Вы можете тратить осколки ископаемых, изображенные на собранных вами плитках пород, чтобы купить на рынке одну из карт – **инструмент** или **припас**. В нижней части каждой карты указана ее цена в осколках. Забрав карту с рынка, на опустевшее место выложите карту из соответствующей колоды. Потраченные плитки уберите в сброс.

- Если сложится ситуация, когда вы «переплачиваете» за карту лишними осколками на ваших плитках, вы **не получите** сдачи.



Приобретенные **инструменты** – это действия, которые вам нужно приберечь для будущих ходов, так как в этом ходу этап действий уже закончился. Эти карты также могут принести очки в конце игры.

Когда вы получаете инструмент, положите его рядом с планшетом в открытую, чтобы показать, что он еще не использовался. На каждой карте инструмента описан его эффект.



Припасы приносят вам указанную комбинацию гипса, костей и победных очков (они будут начислены в конце игры). Сразу возьмите гипс из рабочего запаса или из общего резерва, если рабочий запас закончился – в этом случае не забудьте активировать событие в конце своего хода. Переверните карту припаса, если на ней нет кости.

Если на карте есть кость, положите ее в открытую возле вашего планшета – используйте эту карту так, как если бы эта кость была на вашем складе.

Если среди костей в сбросе есть кость, которая изображена на карте припаса, переверните эту карту и положите на свой склад соответствующую кость – так вам будет проще распоряжаться своими ресурсами.

СИМВОЛЫ



Янтарь



След



Яйцо



Любой

(Этот символ может быть использован как любой фрагмент)

3. Возьмите 1 карту динозавра в свою лабораторию

Если в вашей лаборатории нет динозавра, вы можете **забрать одного динозавра** со стенда. Для этого на вашем складе **должна быть хотя бы 1** из указанных на нем костей. Вы **должны** сразу выложить по крайней мере 1 кость со своего склада на полученную карту динозавра.

- В вашей лаборатории может находиться только один динозавр.
- Если в вашей лаборатории есть динозавр и вы хотите взять со стенда другого, вы **должны сначала** получить **ПО** за динозавра в своей лаборатории, чтобы убрать его (см. ниже «Подсчет очков за динозавра»).
- При выборе динозавра обращайте внимание не только на указанные на его карте кости и его ценность, но и на его **характеристики**: у каждого динозавра есть три характеристики, которые принесут дополнительные ПО в конце игры (подробности см. в разделе «Финальный подсчет очков» на стр. 11).



Пример: на вашем складе есть зуб, а в вашей лаборатории нет динозавра – это значит, что вы можете взять 1 карту динозавра со стенда.

Зуб указан на картах двух представленных на стенде динозавров – Апатозавра и Дейнониха. Вы можете забрать одного из них в свою лабораторию и положить на его карту зуб с вашего склада.

Вы выбираете Дейнониха, потому что он приносит больше ПО за полный набор костей и вам нравятся его характеристики.

Если жетоны навыков или карты противоречат правилам данного буклета, используются правила с жетонов или карт.



ПОДСЧЕТ ОЧКОВ ЗА ДИНОЗАВРА

Есть два способа получить победные очки (ПО) за динозавра: в вашей лаборатории или на стенде динозавров.

В любой момент своего хода вы можете получить ПО за динозавра из своей лаборатории.

- Если на карту динозавра выложены **все** необходимые кости, немедленно получите количество ПО, отмеченное на карте **тремя** звездами.
- Если на карте динозавра **не хватает костей**, вы все равно можете немедленно получить ПО: подсчитайте **только** ценность каждой выложенной на нее кости, как указано на карте.

В любой момент своего хода вы можете получить ПО за динозавра **прямо со стенда** (даже если в вашей лаборатории есть динозавр), но это возможно **лишь** при наличии **всех необходимых костей на вашем складе**. Немедленно получите количество ПО, отмеченное **тремя** звездами на карте динозавра, заберите карту со стенда и положите в открытую рядом со своим планшетом. На освободившееся место выложите новую карту из колоды динозавров.

- За один ход можно получить ПО сразу за нескольких динозавров.
- Количество полученных ПО сразу отмечайте на шкале ПО, перемещая свой маркер ПО. Отложите карты динозавров, за которых вы получили ПО, в свою стопку трофеев в открытую. Сбросьте все кости, которые вы использовали.

СОБЫТИЯ

Событие происходит, когда опустошается рабочий запас гипса. Активный игрок получает лежащую под гипсом карту события, *но не открывает ее до конца хода*. В конце хода игрок открывает карту события и применяет ее эффект.

- «Активный игрок», упоминаемый на многих картах событий, – это игрок, получивший карту события.
- Любой гипс, полученный во время события, будет выдаваться из **общего резерва**, поскольку рабочий запас на тот момент будет исчерпан.

После того, как событие будет разыграно, пополните рабочий запас гипса из общего резерва, исходя из расчета по 4 гипса на каждого игрока. Пополнить запас гипса **нужно** и после розыгрыша третьей карты события. Этот запас гипса **будет последним**, и его опустошение станет сигналом об окончании игры.

Всего за игру будет исчерпано **четыре полных рабочих запаса гипса**.

КОНЕЦ ИГРЫ

Когда закончится четвертый и последний рабочий запас гипса, завершите текущий раунд (ход должен прийти до первого игрока), затем сыграйте последний раунд – каждый игрок получит один последний ход. После этого игра заканчивается и начинается финальный подсчет очков!

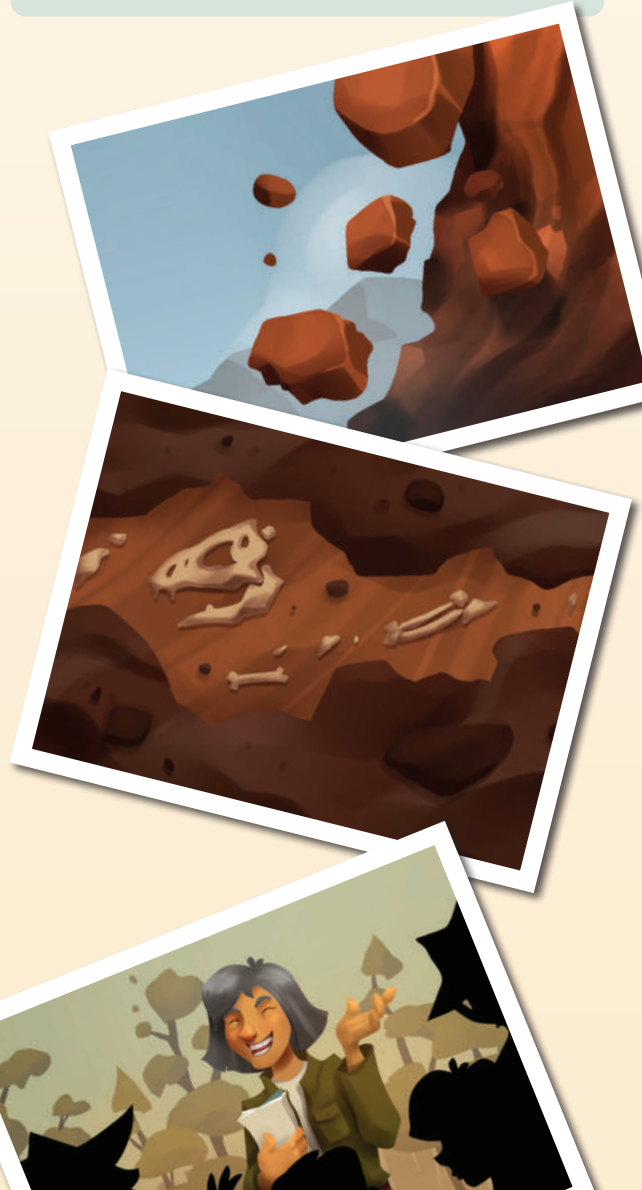
Любой гипс, который следует получить после того, как исчерпан последний рабочий запас, выдается из общего резерва.



Пример: В вашей лаборатории на карте Аризона-завра уже выложены две кости – зуб и бедро. Вы можете получить 11 ПО прямо сейчас – 4 за зуб и 7 за бедро. Или же вы можете продолжить игру и раздобыть второй зуб, который необходим для получения 21 ПО за полный набор костей.



За полные наборы костей вы получите гораздо больше ПО, чем за отдельные кости. Но иногда вам будет выгодно получить ПО за незавершенный экспонат, чтобы освободить место для нового динозавра в вашей лаборатории. А может, вы просто задались целью собрать как можно больше динозавров!



ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Основное количество победных очков (ПО) вы, скорее всего, получите во время игры за счет собранных динозавров. Дополнительные ПО принесет выполнение следующих условий:

- 1 Последние динозавры.** Если в вашей лаборатории остался динозавр, получите ПО за него прямо сейчас (за *полный набор костей* или за *незавершенный экспонат*). Вы можете добавить на его карту необходимые кости со своего склада, если они у вас есть.
- 2 Пустые ячейки навыков.** Если у вас есть пустые ячейки навыков, в которых видны изображенные , посчитайте сумму указанных в них ПО.
- 3 Очки навыков.** Некоторые навыки приносят ПО в конце игры.
- 4 Неиспользованные кости.** Кости на вашем складе приносят столько ПО, сколько указано на вашем планшете.
 - *Череп* не используются при сборе экспонатов – получить победные очки за них можно только в конце игры.
- 5 Остатки гипса.** Получите за каждые 2 гипса, которые у вас остались.
- 6 Карты рынка.** Все купленные в процессе игры карты **инструментов** и **припасов** выложите перед собой в открытую (*независимо от того, использовались они или нет*). Многие из этих карт приносят ПО.
- 7 Коллекция динозавров.** За каждых трех собранных динозавров с одинаковой характеристикой получите столько ПО, сколько указано в табличке финального подсчета на вашем планшете.

Пример: Ценность коллекции Двуногих равна .



- 8 Разнообразие.** Если на картах вашей коллекции динозавров есть хотя бы по 1 символу всех 9 характеристик, вы получаете .
- 9 Превосходство.** На последнем этапе подсчета очков сравните коллекции всех игроков по каждой из 9 характеристик по очереди. За каждую из характеристик игрок с **наибольшим** количеством динозавров с символом этой характеристики получает . Если таких игроков несколько, то никто не получает ПО в этой категории.



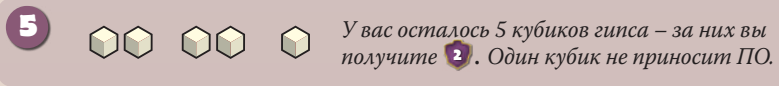
Пример: На карту Эудиморфодона в вашей лаборатории выложена одна конечность. К сожалению, получить ПО за полный набор костей не выйдет – для этого на вашем складе не хватает еще одной конечности – но вы все равно можете получить за кость на карте Эудиморфодона.



Пример: У вас есть незанятая ячейка навыка стоимостью , а также имеется навык, который приносит вам .



У вас осталось 2 черепа и 1 зуб, и они приносят вам целых !



У вас осталось 5 кубиков гипса – за них вы получите . Один кубик не приносит ПО.



За 4 карты припасов и инструментов вы получаете .



Вы собрали 6 динозавров (включая Эудиморфодона, собранного после окончания игры). Вы получаете:

- за коллекцию Хищных
- за коллекцию Двуногих
- за коллекцию Юрского периода
- ПО за разнообразие – потому что на ваших картах динозавров есть символы всех 9 характеристик!

Если при этом вы собрали больше всех Хищных, Двуногих и динозавров Триасового периода, то вы получите по за каждую категорию – в сумме это даст вам еще 9 очков.

После подсчета ПО побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков!

В случае ничьей побеждает тот игрок, у которого в коллекции больше динозавров. Если и в этом игроки равны, они делят победу!

ИСКОПАЕМЫЕ: БЛИЦ-ОБЗОР

Объяснение правил запросто укладывается в одну страницу

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Отложите 3 плитки песка в сторону. Подготовьте поле для раскопок. Выложите на рынок навыков 9 жетонов. Положите 3 случайных события в закрытую. Подготовьте общий резерв гипса и сформируйте из него рабочий запас гипса (по 4 кубика на игрока). Выложите 4 карты на стенд динозавров, а также положите на рынок 2 карты инструментов и 2 карты припасов. Перетасованные колоды держите поблизости. Игроки получают планшеты, ставят маркеры ПО рядом с началом шкалы подсчета очков. Выберите первого игрока и в обратном порядке расставьте на поле свои фишки (начиная с последнего игрока).

ВАШ ХОД

1. Потратьте 4 энергии  на выполнение действий, а также бесплатно используйте инструменты.

- ✓ Получите 1 гипс (и разыграйте событие в конце своего хода, если рабочий запас гипса исчерпан).
- ✓ Переместитесь на 1-2 клетки (можно по диагонали).
- ✓ Если упали с поля, вернитесь на него (с той же стороны, с которой упали).
- ✓ Выложите 1 плитку песка (рядом с вами, если вы на поле, и вдоль края поля, если вы с него упали).
- ✓ Копайте песок • ✓✓ глину • ✓✓✓ камень. Сдвиньте соседнюю плитку по прямой, толкая плитки того же или меньшего веса. Забирайте падающие с края плитки.
- ✓ Потратьте гипс, чтобы извлечь из ямы кость или молоток (максимум 1 молоток за ход).

Положите кость на свой планшет или на карту динозавра в лаборатории. Обменяйте молоток на навык с рынка.

2. Купите 1 карту с рынка, потратив собранные плитки. Припасы дают гипс из рабочего запаса и/или кости. Инструменты приберегите для дальнейшего использования.

3. Заберите 1 динозавра в свою лабораторию, если она свободна. Для этого на вашем складе должна быть минимум 1 из необходимых костей. Обновите стенд динозавров.




ПОДСЧЕТ ОЧКОВ ЗА ДИНОЗАВРОВ

В любой момент хода получите ПО за динозавра в своей лаборатории: за *полный набор костей* или за *незавершенный экспонат*. В любой момент хода получите ПО за динозавра на стенде, если у вас есть полный набор нужных костей.

СОБЫТИЯ И КОНЕЦ ИГРЫ

Когда рабочий запас гипса заканчивается, срабатывает карта события. Разыграйте ее в конце хода, затем обновите рабочий запас гипса. После того, как запас закончится в **четвертый** раз, завершите раунд. Затем сделайте еще по одному ходу и завершите игру.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ

Добавьте к очкам, набранным во время игры: ПО за динозавра в лаборатории. ПО за свободные ячейки навыков и бонусы навыков. ПО за оставшиеся кости (см. подсказку).  за каждые 2 оставшихся гипса. ПО за карты рынка (указаны на картах). ПО за коллекцию динозавров (см. подсказку по ценности наборов). , если вы собрали все 9 характеристик.  за превосходство в каждой из характеристик. Побеждает игрок с наибольшим количеством очков!

РАЗРАБОТЧИКИ ИГРЫ

ДИЗАЙН Дэвид Диаз	ГРАФИКА И ПРАВИЛА Джош Каппель	3D-МОДЕЛИ КОСТЕЙ Маркус и Пуджин Нгуен-Кирк	РАЗРАБОТКА Шон Жакмэн и КТВГ
ИЛЛЮСТРАЦИИ Аполлин Эгъен	3D-ПОЛЕ Ноа Адельман из Game Trayz	ИЗДАТЕЛЬ Хелайна Каппель	КОНСУЛЬТАНТ Эшли Рейнольдс, кандидат наук



ФАБРИКА
ИГР

Published with love by KTVBG
www.kidstablebg.com
©2021 KTVBG Inc.
All rights reserved

