

Nie macie pojęcia o co chodzi! Polowanie w Epoce Kamienia to nie jakaś tam bułka z masłem. To mistrzostwo precyzji! Jak tylko dostrzeżecie susły i wiewiórki - luk i strzały miejcie w pogotowiu. Na niedzwiedzie użyjcie ogromnego trójzębu. A planując polowanie na mamuta - upewnijcie się, że będziecie mieli do pomocy całe plemię, które pomoże wam przegonić go po prerii. Poza tym nie pozostaje wam nic innego, jak wypatrywać jeszcze większych bestii...

Wódz Mądry Łoś  
1000001 p.n.e.



# Dinopody

## Gra karciana dla 2-7 pierwotnych Łowców (i więcej!)

Karty w grze:

- 2 Mamuty
- 3 Jaskiniowe Niedzwiedzie
- 4 Łosie Olbrzymie
- 5 Tygrysów Szablozębnych
- 6 Królików Długouchych
- 7 Wiewiórek Polarnych
- 8 Susłów
- 9 Gigantycznych Myszy
- 5 Dinopodów



Tygrys szablozębny

Liczba 5 oznacza liczbę takich kart w całej talii.



Dinopod

Każdy Dinopod ma swoją unikalną właściwość. Nieco więcej poczytacie o nich na końcu tej instrukcji.

Dinopody, to gra o Łowcach tropiących swoje ofiary.

Łowca musi jak najszybciej wytropić zwierzyne, szybko kalkulować i pozbywać się nadwyżki.

Celem gry jest pozbycie się wszystkich kart z ręki.

## Zasady Gry

### Zanim zaczniecie grać

Policz liczbę graczy (Łowców), która ma zamiar zagrać w Dinopody i używając poniższej tabelki przygotuj odpowiednią talię do gry. Jak tylko talia zostanie przygotowana, rozdajcie wszystkie karty po równo między graczy.

Liczba Łowców	Co usunąć z talii?	Ile Dinopodów należy dodać?	Ile kart powinno znaleźć się w talii?	Ile kart otrzymuje każdy z Łowców na rękę?
2	Wiewiórki Susły Myszy	4 (jakiekolwiek)	24	12
3	Susły Myszy	3 (jakiekolwiek)	30	10
4	Myszy	5 (jakiekolwiek)	40	10
5	Myszy	5 (jakiekolwiek)	40	8
6	—	4 (jakiekolwiek)	48	8
7	—	5 (jakiekolwiek)	49	7

Jeśli gracze są niecierpliwi lub jest jakikolwiek inny powód, dla którego nie możecie ułożyć odpowiedniej talii, możecie przetasować wszystkie karty i rozdać po równo między graczy. Zwłaszcza powinniście zrobić w ten sposób, gdy do gry zasiada więcej niż 6 Łowców. Jeden z was może mieć jedną kartę mniej lub więcej, ale to nie liczba kart w ręce zdecyduje o końcowym powodzeniu polowania, a raczej zdolności łowieckie każdego z graczy!

Gracz może oglądać swoje własne karty, ale nie może pokazywać ich innym. Wasze karty to wasz największy sekret! Gracz, który ostatnio widział dinozaura zostaje wybrany Naczelnym Łowcą i rozpoczyna grę.

### „Stado w zasięgu wzroku!”

Naczelnym Łowcą wybiera z ręki dowolną liczbę kart między 1 a 4 i kładzie je w ZAKRYTYM stosie na stole (zakryte jedna na drugiej), ogłaszając przy tym: „Stado w zasięgu wzroku!”. Następnie Łowca określa typ i liczebność zwierzyzny. Na przykład, może powiedzieć: „Trzy Króliki!”. Nie może natomiast krzyknąć: „Dwie wiewiórki i susle!”. Stado musi składać się ze zwierząt tego samego rodzaju. Nie może też wskazać Dinopodów, jako części stada, gdyż nie są one zwierzyzną łowną.

Jednocześnie, Łowca nie ma żadnego obowiązku położenia wspomnianych wyżej trzech królików na stół. Ścisłe mówiąc, wśród kart, które wyłożył na stół może w ogóle nie być wykrzyknionych przez niego królików lub ich liczba może być inna od zadeklarowanej. Łowca może położyć na stosie po jednym mamucie, tygrysie szablozębnym i wiewiórce, jednocześnie ogłaszając, że na horyzoncie dostrzegł stado trzech królików. Karty, które Łowca wyłożył na stół nazywać będziemy stadem.

### Inni Łowcy

Następny Łowca w kolejce powinien najpierw przemyśleć działanie swojego poprzednika. Czy zwierzyzna w stadzie jest rzeczywiście taka, jak ta, którą deklarował jego poprzednik? W tym momencie gracz ma dwie opcje:

1. Sprawdzić typ zwierząt w stadzie.
2. Ogłosić, że może w nim być nawet więcej zwierząt zadeklarowanego wcześniej typu.

### „Mylisz się!”

Jeśli Łowca decyduje się sprawdzić zwierzęta znajdujące się w stadzie, natychmiast krzyczy: „Mylisz się!”. Może wówczas wybrać jedną z wyłożonych przez poprzedniego gracza kart i położyć ją ODKRYTĄ na stole.

- Jeśli karta rzeczywiście zawiera zwierzę, które było „wywołane” przez Naczelnego Łowcę, osoba, która poddała to w wątpliwość zabiera całe stado do ręki. W tym przypadku racje miał - niestety dla niej - Naczelnym Łowcą.
- Jeśli odkryte zwierze jest rzeczywiście innego gatunku niż stado, w którym się znajduje - całe stado do ręki zabiera poprzedni Łowca, któremu udowodniono, że się mylił.
- Jeśli odkryta karta jest Dinopodem, wprowadza się w życie związaną z daną kartą zdolność specjalną. (patrz: opis tych zdolności na końcu tej instrukcji).

Pamiętajcie, że gracz musi wziąć do ręki całe leżące na stole stado, a nie tylko karty dołożone do niego przez poprzednika.

### „Jest ich więcej!”

Jeśli Łowca nie chce sprawdzać jaki rodzaj zwierząt jest w stadzie, MUSI ogłosić, że stado jest nawet większe niż się początkowo wydawało, mówiąc: „Jest ich więcej!”. Następnie gracz musi wybrać od 1 do 4 kart z ręki i położyć je zakryte na wierzchu leżącego na stole stosu kart (stada). Karty te stają się częścią stada. Łowca nie musi wyklądać dokładnie takich kart zwierzyzny, z jakich dane stado powinno się składać. Na przykład, jeśli stado powinno składać się z królików, Łowca może dołożyć po jednym zakrytym Mamucie czy Susle i krzyknąć „Dwa króliki więcej!”.

Wówczas następuje turę kolejnego Łowcy, który staje przed dokładnie takim samym dylematem, jak poprzedni.

Pamiętajcie, że gracz nie musi dołożyć zwierząt, które powinny znajdować się w stadzie, ale musi zadeklarować, że właśnie takie dokłada!

## Nowe stado

Kiedy Łowca bierze stado do ręki, następny gracz zostaje nowym Naczelnym Łowcą i odkrywa nowe stado. (patrz: „STADO W ZASIĘGU WZROKU!”).

## „Wymarły gatunek”

Jeśli Łowca odkryje, że trzyma w ręce wszystkie karty należące do danego typu (np. 2 mamuty, czy 6 królików), musi je natychmiast odrzucić. Te karty nie biorą dalszego udziału w grze. Łowca musi ogłosić pozostałym Łowcom wymarcie gatunku, mówiąc np. „Mamuty wymarły!”.

(Niestety w trudnych czasach Epoki Kamienia, ludzie wytrzebili wiele żyjących wówczas gatunków)

Nie możesz odrzucić Dinopodów, nawet jeśli masz je wszystkie na ręce. (czyż nie wyginęły one na długo przed Epoką Kamienia?)

Dokładna liczba wszystkich kart danego typu w grze, określona jest na każdej karcie w postaci cyfry.

## Koniec polowania

Jeśli Łowca ogłasza, że nie ma już więcej zwierzyny w stadzie i jednocześnie kładzie swoją ostatnią kartę na stole, następny gracz musi krzyknąć „Mylisz się!” i odwrócić wyłożoną kartę. Jeśli Łowca, który dołożył ostatnią kartę nie zabiera jej z powrotem na rękę – zostaje zwycięzcą! W przeciwnym wypadku, gra jest kontynuowana, a gracz, który odwrócił wyłożoną właśnie kartę zostaje nowym Naczelnym Łowcą.

Może się zdarzyć, że wymierają wszystkie zwierzęta na ręce gracza. Jeśli gracz nie ma żadnych kart po tym, jak wszystkie zwierzęta na jego ręce wymarły – natychmiast zostaje zwycięzcą!

## Karta Promocyjna

Twoje pudełko do gry nie zawiera karty Tyranozaura? Nie przejmuj się, ta karta nie miała się w nim znaleźć. Możesz grać bez niej, aczkolwiek może ona uczynić grę jeszcze bardziej interesującą! Jest to karta promocyjna, którą wydawnictwo Cube: Factory of Ideas dystrybuuje oddzielnie. I w dodatku za darmo!

W jaki sposób ją zdobyć? Karty promocyjne można otrzymać w sieciach sklepów stacjonarnych oraz na imprezach i konwentach, w których bierzemy udział!



# Dinopody

Wszystkie Dinopody mają dwojakie zastosowanie. Oba wprowadza się w życie w momencie, kiedy Łowca ogłosił „Mylisz się!” i odsłonił kartę Dinopoda.

1. Łowca zabiera tę kartę do ręki i zostaje nowym Naczelnym Łowcą. Tę zdolność mają wszystkie Dinopody.

2. Oprócz tego, każdy z nich ma również przypisany mu, specjalny efekt. Co dokładnie się stanie zależy od danego Dinopoda.

Efekte opisane poniżej odnoszą się do Łowcy, który odkrył Dinopoda.



### Brontosaur

Weź tego Dinopoda do ręki. Poprzedni Łowca bierze resztę stada do ręki. Ty zostajesz nowym Naczelnym Łowcą.



### Pterodaktyl

Weź tego Dinopoda oraz całą resztę stada do ręki. Zostajesz nowym Naczelnym Łowcą.



### Triceratops

Weź tego Dinopoda do ręki. Następnie wybierz Łowcę, który weźmie do ręki całą resztę stada. Zostajesz nowym Naczelnym Łowcą.



### Stegozaur

Weź tego Dinopoda do ręki. Każdy Łowca – zaczynając od tego, który działać będzie zaraz po tobie – po kolei, zabiera jedną kartę ze stada, tak długo, aż nie skończą się w nim zwierzęta. Zostajesz nowym Naczelnym Łowcą.



### Plezozaur

Weź tego Dinopoda do ręki. Zostajesz nowym Naczelnym Łowcą. Stado zostaje na stole. Nie podglądaj żadnej z pozostałych w nim kart. Rozpoczynasz („dostrzegasz”) nowe stado innego gatunku i od tego momentu kładziesz karty na wierzchu starego stada. Nie można „dostrzec” stada tego samego gatunku, co poprzednie stado. Jeśli gracz zmuszony jest wziąć do ręki całe stado, bierze wszystkie karty znajdujące się wówczas na stole.



### Tyranozaur

Weź tego Dinopoda do ręki. Odrzuć resztę stada. Zostajesz nowym Naczelnym Łowcą. Jak tylko stado jest zjedzone przez Tyranozaura, niektóre gatunki będą bezpieczne przed wyginieniem, gdyż nie będzie już możliwe zebranie pełnego zestawu kart na ręce.

Pomysł: Nikolay Pegasov

Kilka słów od Autora gry: Mechanika użyta w Dinopodach, jest podobna do wielu bezimiennych, klasycznych gier – doskonale znanych na całym świecie. Autor chciałby w szczególności podziękować Timofej Bokarev.

Ilustracje: Ilya Komarov

Tłumaczenie: Tomek Gałkowski

Opracowanie graficzne: Creatika Łukasz Kempniński

Redakcja: Magda Roehr

Specjalne podziękowania dla: Agata Radzik,

Tomek Jaworski, Maciej Matlak, Hubert Sawa

Produkcja: Cube Factory of Ideas, Cube Anna Bobrowska

os.Bolesława Chrobrego 8/49

60-681 Poznań

<http://factorycube.pl>

Wyprodukowano w Polsce

Uwaga! Gra nie odpowiednia dla dzieci w wieku poniżej 3 roku życia, zawiera małe elementy, które mogą zostać połknięte.

Wszelkie Prawa zastrzeżone. © 2013 Cube Factory of Ideas, © 2013 Hobby World LLC, Nikolay Pegasov

