

Grę poleca:

**MUZEM  
EWOLUCJI**  
INSTYTUTU PALEOBIOLOGII PAN



# DRAFTOZAUR



instrukcje wideo  
[gry.nk.com.pl](http://gry.nk.com.pl)



[f /NaszaKsiegarnia](https://www.facebook.com/NaszaKsiegarnia)

[@nasza\\_ksiegarnia\\_gry](https://www.instagram.com/nasza_ksiegarnia_gry)

**AUTORZY:** TEAM KAEDAMA – ANTOINE BAUZA, CORENTIN LEBRAT,  
LUDOVIC MAUBLANC, THÉO RIVIÈRE  
**ILUSTRACJE:** ROMAN KUCHARSKI



Co oznacza tytuł **DRAFTOZAUR**? Brzmi jak nazwa dinozaura, prawda? Nawiązuje ona do mechaniki (tak zwany **DRAFT**) gry. Gracze mają w ręku po kilka kart, spośród których wszyscy równocześnie wybierają po 1, a pozostałe przekazują graczowi siedzącemu z lewej strony. W grze **DRAFTOZAUR** karty zostały zastąpione pionkami dinozaurów.

## ELEMENTY GRY

**60 drewnianych dinozaurów** (po 10 dinozaurów w 6 rodzajach) + **6 zapasowych dinozaurów**:



**TYRANOZAUR**



**DIPLODOK**



**TRICERATOPS**



**SPINOZAUR**



**STEGOZAUR**

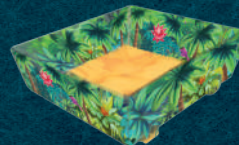


**PARAZAUROLOF**

**5 plansz** (z jednej strony lato, a z drugiej zima)



**5 miseczek**



**kostka**



**woreczek**



# PRZYGOTOWANIE GRY

**Uwaga!** Pamiętajcie, że w pudełku jest **6 zapasowych dinozaurów** – po 1 w każdym kolorze. Odłóżcie je do pudełka przed rozpoczęciem gry.

**A** Weźcie **po 1 planszy** i połóżcie przed sobą. Pierwszą grę rozegrajcie na stronie przedstawiającej **lato**.

**B** W zależności od liczby graczy umieśćcie **w woreczku** odpowiednią liczbę **dinozaurów**. Niewykorzystane odłóżcie do pudełka.

Liczba graczy	Liczba dinozaurów w woreczku	Liczba dinozaurów odkładana do pudełka
2	48 (po 8 każdego rodzaju)	12 (po 2 każdego rodzaju)
3	36 (po 6 każdego rodzaju)	24 (po 4 każdego rodzaju)
4	48 (po 8 każdego rodzaju)	12 (po 2 każdego rodzaju)
5	60 (po 10 każdego rodzaju)	-

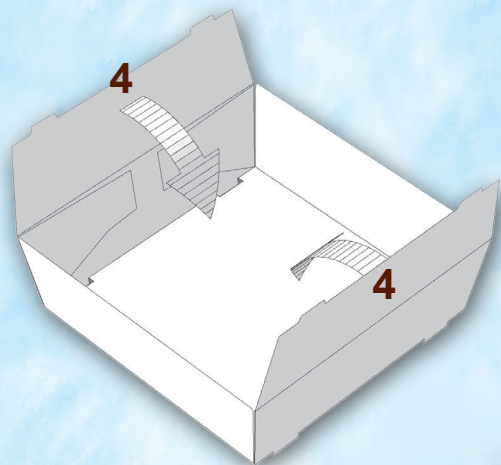
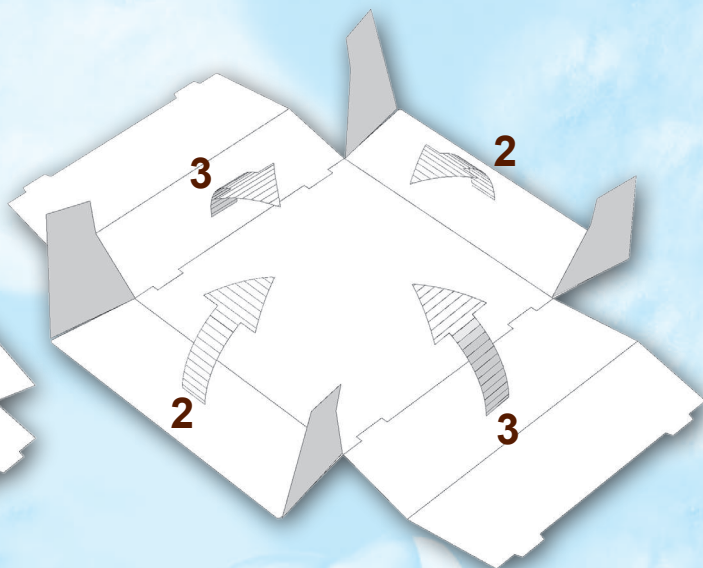
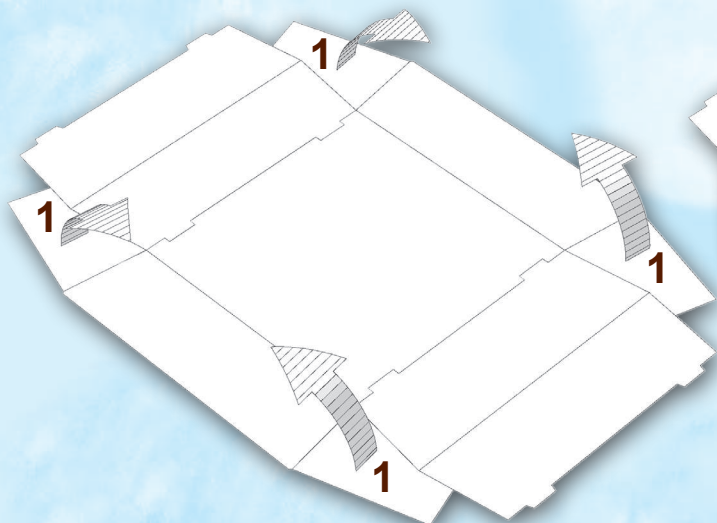
**C** Przed pierwszą grą złożcie **miseczki** (schemat obok). Następnie **po 1 miseczce** połóżcie przed sobą.

**D** Gracz, który ostatnio oglądał film o dinozaurach, bierze **kostkę** i kładzie ją przed sobą.

## Przygotowanie gry dla 3 osób:



## Schemat złożenia miseczek na pionki:



Złożone miseczki zmieszczą się w pudełku. Nie trzeba więc rozkładać ich po każdej rozgrywce.



## CEL GRY

Dinozaury wędrują po świecie, szukając najlepszych dla siebie terenów. Niektóre osobniki wybiorą okolice gór, a inne skusi bogactwo gęstych lasów. Wynik gry zależy od tego, w którym miejscu zatrzymają się dinozaury i jakiego będą rodzaju. W przemyślany sposób należy więc umieszczać dinozaury na polach swojej planszy. Niektóre pola pozwolą zdobyć punkty za stojące na nich dinozaury tego samego rodzaju, a inne za dinozaury w różnych rodzajach. Siejący postrach tyranozaur zagwarantuje graczom dodatkowe punkty. Wygra osoba z największą liczbą punktów.

Poniżej przedstawione są zasady gry **dla 3, 4 i 5 osób**. Zasady **dla 2 osób** znajdują się na końcu instrukcji.

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

**Gra trwa 2 rundy.** Na początku każdej rundy wszyscy gracze (począwszy od gracza z kostką) losują z woreczka **po 6 dinozaurów** i umieszczają je w swoich miseczkach. **Nie można** pokazywać wylosowanych dinozaurów! Każda runda składa się z **6 tur**, podczas których wylosowane dinozaury trafią na plansze graczy. Grę rozpoczyna osoba z kostką.

### Przebieg tury:

1. RZUT KOSTKĄ
2. WYBRANIE DINOZAURA
3. UMIESZCZENIE DINOZAURA NA PLANSZY
4. PRZEKAZANIE DINOZAUROW I KOSTKI

### 1. RZUT KOSTKĄ

Gracz rzuca kostką. Wynik na kostce wskazuje część planszy, na której będzie trzeba umieścić dinozaury w tej turze.

**Uwaga!** Tylko 1 gracz rzuca kostką w danej turze.

Symbole na kostce:



**LAS** = górna część planszy



**GÓRY** = dolna część planszy



**WULKAN** = po lewej stronie rzeki



**SZKIELET** = po prawej stronie rzeki



Pole, na którym **nie ma** innego dinozaura



Pole, na którym **nie ma** tyranozaura

**WULKAN**



po lewej stronie rzeki



**SZKIELET**

po prawej stronie rzeki



**LAS**

górna część  
planszy

**WULKAN**



**GÓRY**

dolna część  
planszy



**LAS**

górna część  
planszy

**WULKAN**



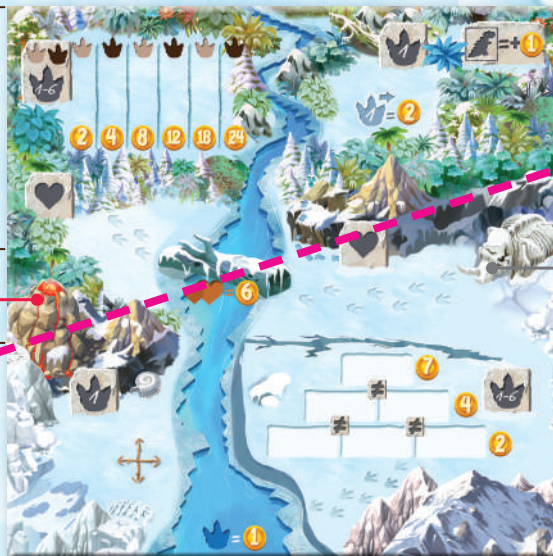
**GÓRY**

dolna część  
planszy



Granica między  
**LASEM** a **GÓRAMI**

**SZKIELET**



Granica między  
**LASEM** a **GÓRAMI**

**SZKIELET**

## 2. WYBRANIE DINOZAURA

Każdy gracz wybiera 1 dinozaura ze swojej miseczki i bierze go do ręki w taki sposób, aby rywale go nie widzieli.

## 3. UMIESZCZENIE DINOZAURA NA PLANSZY

Wszyscy gracze w tym samym momencie ujawniają wybrane dinozaury. Następnie wszyscy równocześnie umieszczają je na swoich planszach zgodnie z poniższymi zasadami:

- ▶ Gracz, który rzucał kostką, może umieścić dinozaura na dowolnym polu planszy.
- ▶ Pozostali gracze umieszczają dinozaury w części planszy wskazanej przez kostkę.

Jeśli któryś gracz **nie chce** lub **nie może** umieścić swojego dinozaura w części planszy wskazanej przez kostkę, umieszcza go **w rzece**.

## 4. PRZEKAZANIE DINOZAUROW I KOSTKI

Każdy gracz przekazuje swoją miseczkę z dinozaurami **graczowi siedzącemu z lewej strony**.

**Uwaga!** Pozostałe osoby nie mogą widzieć dinozaurów w miseczkach.

Gracz, który rzucał kostką, przekazuje ją osobie siedzącej z lewej strony. Gracze są gotowi rozegrać kolejną turę. Będą w niej mieli o 1 dinozaura mniej do wyboru.

### WARIANT DLA 5 OSÓB

Na koniec tury, w której każdemu graczowi zostanie **ostatni dinozaur w miseczce**, gracz, który rzucał kostką, nie przekazuje jej osobie z lewej strony.

- ▶ W następnej turze (szóstej, czyli ostatniej) gracz ten ponownie rzuca kostką.
- ▶ Następnie **wszyscy gracze** umieszczają dinozaury w części planszy wskazanej przez kostkę (lub kładą je na rzece).
- ▶ Na koniec ostatniej tury gracz, który rzucał kostką, przekazuje ją osobie siedzącej z lewej strony.



## KONIEC RUNDY

Runda kończy się po rozegraniu **6 tur** (czyli gdy wszystkie dinozaury z miseczek zostaną umieszczone na planszach). Należy rozegrać **drugą rundę**:

- gracze ponownie losują z woreczka **po 6 dinozaurów** i umieszczają je w swoich miseczkach,
- gracze rozgrywają **6 tur** zgodnie z zasadami opisanymi wcześniej.

## KONIEC GRY

Gra kończy się **po 2. rundzie**. Gracze liczą zdobyte punkty zgodnie z poniższym opisem pól planszy. Zwycięża osoba **z największą liczbą punktów**. W wypadku remisu wygrywa osoba, która ma mniej tyranozaurów na swojej planszy. Jeśli wciąż jest remis, gracze dzielą się zwycięstwem.

## OPIS PÓL PLANSZY – LATO:



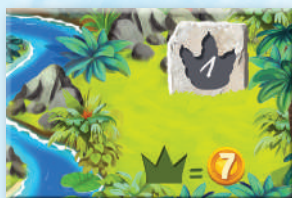
### ► LAS IDENTYCZNOŚCI

- Można tu umieścić **6 dinozaurów – wszystkie tego samego rodzaju**.
- Dinozaury należy umieszczać od lewej strony.
- Im więcej dinozaurów na tym polu, tym więcej punktów gracz zdobywa.  
Np. 2 dinozaury = **4 punkty**, a 6 dinozaurów = **24 punkty**.



### ► LEŚNE TRIO

- Można tu umieścić **3 dowolne dinozaury**.
- Za 3 dinozaury na tym polu gracz zdobywa **7 punktów**. W innym wypadku gracz nie zdobywa punktów.



### ► KRÓL DŻUNGLI

- Można tu umieścić **1 dowolnego dinozaura**.
- Jeśli na planszy gracza jest najwięcej dinozaurów tego rodzaju spośród wszystkich plansz, gracz zdobywa **7 punktów**. W wypadku remisu gracz również zdobywa **7 punktów**.



### ► ŁĄKA RÓŻNORODNOŚCI

- Można tu umieścić **6 dinozaurów – każdy innego rodzaju**.
- Dinozaury należy umieszczać od lewej strony.
- Im więcej dinozaurów na tym polu, tym więcej punktów gracz zdobywa.  
Np. 2 dinozaury = **3 punkty**, a 6 dinozaurów = **21 punktów**.



### ► PRERIA MIŁOŚCI

- Można tu umieścić **6 dowolnych dinozaurów**.
- **Za każdą parę dinozaurów tego samego rodzaju gracz zdobywa 5 punktów.**



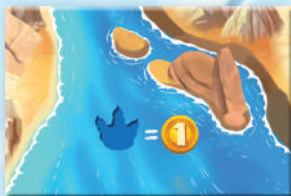
### ► SAMOTNIA

- Można tu umieścić **1 dowolnego dinozaura**.
- Jeśli jest to **jedyny dinozaur tego rodzaju** na planszy, gracz zdobywa **7 punktów**. Jeśli na innym polu planszy jest dinozaur tego rodzaju, gracz nie zdobywa punktów.



### ► TYRANOZAURO

- **Uwaga!** Tu nie umieszcza się dinozaurów (dlatego nie ma tu łąki).
- Za każde pole (z wyjątkiem rzeki), na którym jest przynajmniej 1 tyranozaur, gracz zdobywa **1 punkt**.



### ► RZĘKA

- Można tu umieścić **dowolną liczbę dowolnych dinozaurów**.
- Każdy dinozaur w rzece = **1 punkt**.

## OPIS PÓL PLANSZY – ZIMA:



### ► LAS SYMETRII

- Można tu umieścić **6 dinozaurów 2 rodzajów**.
- Dinozaury należy umieszczać od lewej strony. Co drugi musi być tego samego rodzaju.
- Im więcej dinozaurów na tym polu, tym więcej punktów gracz zdobywa.  
Np. 2 dinozaury = **4 punkty**, a 6 dinozaurów = **24 punkty**.





### ► CZUJKA

- Można tu umieścić **1 dowolnego dinozaura**.
- Za każdego dinozaura tego rodzaju znajdującego się na planszy rywala z prawej strony gracz zdobywa **2 punkty**.



### ► MOST ZAKOCHANYCH

- Pień łączy 2 pola po obu stronach rzeki.
  - Na każdym z tych pól można umieścić **dowolną liczbę dowolnych dinozaurów**.
  - Za każdą parę dinozaurów tego samego rodzaju gracz zdobywa **6 punktów**.
- Uwaga!** Dinozaury tworzące parę muszą się znajdować po różnych stronach rzeki.



### ► PIRAMIDA

- Można tu umieścić **6 dinozaurów**.
- Dinozaury należy umieszczać od dolnego poziomu. Gdy będą na nim 3 dinozaury, można umieszczać kolejne 2 na wyższym poziomie, a następnie 1 na najwyższym.
- Dinozaury tego samego rodzaju nie mogą być umieszczone obok siebie (w pionie ani w poziomie).
- Im więcej dinozaurów na tym polu, tym więcej punktów gracz zdobywa. Np. 4 dinozaury = **10 punktów** (2 + 2 + 2 + 4), a 6 dinozaurów = **21 punktów** (2 + 2 + 2 + 4 + 4 + 7).



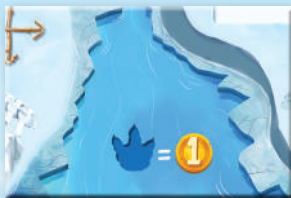
### ► KWARANTANNA

- Można tu umieścić **1 dowolnego dinozaura**.
  - Na koniec gry gracz może przenieść go na inne pole swojej planszy (zgodnie z zasadami umieszczania dinozaurów na tych polach).
- Uwaga!** Dinozaura należy przenieść przed liczeniem punktów (przeniesiony dinozaur będzie miał wpływ na liczbę zdobytych punktów).



### ► TYRANOZAUROWI

- **Uwaga!** Tu nie umieszcza się dinozaurów (dlatego nie ma tu łąki).
- Za każde pole (z wyjątkiem rzeki), na którym jest przynajmniej 1 tyranozaur, gracz zdobywa **1 punkt**.



### ► RZĘKA

- Można tu umieścić **dowolną liczbę dowolnych dinozaurów**.
- Każdy dinozaur w rzece = **1 punkt**.

## ZASADY DLA 2 OSÓB

Gra trwa **4 rundy**. Każda runda składa się z **3 tur**. Przed każdą z nich gracze losują po **6 dinozaurów**. W porównaniu do rozgrywki dla 3-5 osób przebieg tury poszerzony jest o *wybranie dinozaura i odłożenie go do pudełka*. W każdej turze gracze wybierają więc po 2 dinozaury: 1 na swoją planszę i 1 do pudełka. Poniżej opis tego dodatkowego działania.

### Przebieg tury:

1. RZUT KOSTKĄ
2. WYBRANIE DINOZAURA
3. UMIESZCZENIE DINOZAURA NA PLANSZY
4. WYBRANIE DINOZAURA I ODŁOŻENIE GO DO PUDEŁKA
5. PRZEKAZANIE DINOZAUROW I KOSTKI

### 4. WYBRANIE DINOZAURA I ODŁOŻENIE GO DO PUDEŁKA

Każdy gracz wybiera **1 dinozaura** ze swojej miseczki i bierze go do ręki w taki sposób, aby rywal go nie widział. Gracze w tym samym momencie ujawniają wybrane dinozaury. Następnie odkładają je **do pudełka**.

W każdej z 4 rund gracze umieszczą na swoich planszach po 3 dinozaury oraz odłożą do pudełka po 3 dinozaury. Pozostałe zasady pozostają bez zmian.

### WARIANT: OD LATA DO ZIMY

Wariant ten obejmuje 2 rozgrywki: **na planszy letniej i zimowej**. Zasady gry pozostają bez zmian. Zwycięży osoba, która w sumie zdobyła największą liczbę punktów.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Apteczna 6  
05-075 Warszawa-Wesoła  
www.nk.com.pl

© 2020 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA



ankama

© 2020 Ankama Products.  
All rights reserved

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla  
Redakcja: Michał Zwierzyński  
Marketing: Patrycja Jaworska, Karolina Burna  
Korekta: Zuzanna Laskowska  
Projekt graficzny i DTP: Paweł Nowicki

## PRZYKŁAD LICZENIA PUNKTÓW – PLANSZA LETNIA

**A** 2 dinozaury tego samego rodzaju = **4 punkty**.

**B** Gracz ma najwięcej dinozaurów takiego rodzaju (5 pionków) spośród wszystkich graczy = **7 punktów**.

**C** Przynajmniej 1 tyranozaur jest na 3 polach (rzeka nie jest brana pod uwagę) = **3 punkty**.

**D** Nie ma 3 dinozaurów = **0 punktów**.

**E** 3 dinozaury, każdy innego rodzaju = **6 punktów**.

**F** 1 para dinozaurów tego samego rodzaju = **5 punktów**.

**G** 1 dinozaur w rzece = **1 punkt**.

**H** Jedyne dinozaur tego rodzaju na planszy = **7 punktów**.

Gracz zdobył w sumie **33 punkty**.



## PRZYKŁAD LICZENIA PUNKTÓW – PLANSZA ZIMOWA

- A** Przed liczeniem punktów gracz przenosi dinozaura na wybrane przez siebie pole.
- B** 3 dinozaury 2 rodzajów (umieszczone na zmianę) = **8 punktów**.
- C** Rywal z prawej strony ma 3 dinozaury tego rodzaju = **6 punktów**.
- D** Przynajmniej 1 tyranozaur jest na 2 polach (rzeka nie jest brana pod uwagę) = **2 punkty**.
- E** 2 pary dinozaurów tego samego rodzaju = **12 punktów**.
- F** Nie ma dinozaurów w rzeki = **0 punktów**.
- G** 4 dinozaury = **10 punktów** ( $2 + 2 + 2 + 4 = 10$ ).



Gracz zdobył w sumie **38 punktów**.

Dinozaury  
nie grały  
w planszówkę  
i wyginęły.  
Przypadek?

