

DINO TWIST

The title 'DINO TWIST' is rendered in a large, bubbly, blue font with white outlines. The letters are set against a background of blue silhouettes of various dinosaurs, including a long-necked sauropod, a T-Rex, and a pterosaur, all set against a yellow sky.

ZASADY GRY





Nadchodzi kres Wyspy Twist!

**Nadciąga katastrofa i
meteoryty spadają z nieba.**

**Tylko najsilniejsze Dino
znajdą schronienie na
sąsiednich wyspach.**



7+



2-6



15'

CEL GRY

**Zdobyć
najsilniejsze
karty Dino,
zgrupować
karty Długi Pazur
lub zasiedlić
waszą wyspę
możliwie
najszybciej.
Zadecydujcie
zanim nastąpi
zniszczenie
Wyspy Twist!**

ZAWARTOŚĆ

• 108 kart Dino

podzielonych na 4 różne gatunki (Aqua, Karni, Herbi i Voli), każdy posiada 3 egzemplarze. Karty Dino mają wartość (siły) od 2 do 10.

• 25 kart Zjawisk

• 32 kart Tworzenia, w tym:

- 1 karta Wyspa Twist
- 12 kart Wyspy Gracza
(6 T-Rex'a i 6 Małego T-Rex'a)
- 6 kart Cementarz
- 8 kart Dzidzia Dino
(2 Aqua, 2 Karni, 2 Herbi, 2 Voli)
- 3 karty Bonusowa Wyspa
(o wartości +10, +5, +3)
- 1 karta Długi Pazur
(o wartości +7)
- 1 karta Wielki Kamień



Karty DINO



Aqua



Karni



Herbi



Voli



Karty ZJAWISK



Karty TWORZENIA



Wyspa Twista



Wyspa T-Rex'a



Wyspa Małego T-Rex'a



Cmentarz



Wielki Kamień



Dzidzia Dino



Bonusowa Wyspa



Bonus Długie Pazury



PRZYGOTOWANIA

1

Utwórz talię złożoną z 10 kart zjawisk spośród 25. Ostatnia karta tej talii to Wielki Kamień. Wszystkie karty są ułożone widoczną stroną. Pozostałe 15 kart Zjawisk można odłożyć do pudełka od gry.

2

Wokół tej talii trzeba rozdać karty Dwidzia Dino, w miejsca odpowiednie dla jego gatunku-tak jak ukazuje szkic poniżej (2 karty Violi w górach i na klifie, 2 karty Karni w dżungli i na pustyni, 2 karty Herbi nad rzeką i na wzgórzu, 2 karty Aqua na plaży i nad morzem).

3

Każdy gracz otrzymuje do ręki 7 kart Dino, a także kartę Wyspa i Cmentarz, które układa przed sobą. Jeśli gracz otrzyma 5 kart Dino tego samego gatunku, niezbędna jest wymiana kart, do momentu uzyskana różnorodności.

Ważne jest, aby każdy gracz ułożył swoją kartę Wyspa w tym samym kierunku co Wyspa Twist po to, by gra była bardziej przejrzysta. Nieużywane karty Wyspa i Cmentarz można odłożyć do pudełka od gry.

4

Utwórzcie talię z pozostałych kart Dino. Obok zostawcie miejsce na stos kart.

5

Bonusowe karty powinny znajdować się obok talii.

WARIANT MAŁY T-REX

Dla łatwiejszej wersji Wyspy Twist!

Z najmłodszymi graczami używajcie kart Wyspa Małego T-Rex'a. Wówczas nie musicie brać pod uwagę odpowiednich terytoriów pomiędzy Wyspą Twist, a wyspą gracza, oraz nie trzeba respektować podziału na gatunki. Możecie więc położyć wasze karty Dino na swojej wyspie, gdzie tylko chcecie! Możliwe jest również wymieszanie dwóch rodzajów wysp: starsi gracze grają używając karty Wyspa T-Rex'a, młodszy natomiast Wyspy Małego T-Rex'a.



1



+



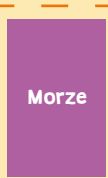
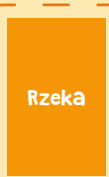
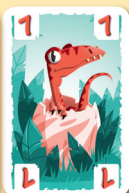
+



Wyspa Twist

2

Wyspa gracza



4

Stos kart



5



3



3

5

PRZEBIEG RUNDY



Etap równoczesny

- 1 ZJAWISKA**
Pierwsza karta z talii zjawisk jest odrzucana na stos (z wyjątkiem pierwszej rundy), odsłaniając tym samym nową kartę, której efekt zostanie natychmiast zastosowany.
- 2 PRZYGOTOWANIE**
By osiedlić na swojej wyspie Dino z Wyspy Twist, każdy z graczy wyklada przed siebie, w sposób niewidoczny dla innych graczy, jedną lub dwie (Duo) karty ze swojej dłoni. Dino (lub Duo) atakujący MUSI mieć większą wartość od atakowanego Dino z Wyspy Twist.
- 3 ROZPOCZĘCIE BITWY I REMIS**
Przygotowane karty Dino są jednocześnie odkrywane przez wszystkich graczy, a ich punkty liczone.

Etap gracza w porządku rosnącym

- 4 ATAK NA WYSPĘ TWIST**
Karty w kolejności od najsłabszego Dino do najsilniejszego Dino, będą atakować Wyspę Twist.
- 5 ZASIEDLENIE SVOJEJ WYSPY**
Pokonane Dino zasiedlają wyspę gracza, respektując jednocześnie terytoria.
- 6 DOBIERANIE KART**
Każdy gracz dobiera z talii jedną lub dwie karty po to, aby znowu mieć 7 kart w dłoni.



Etap równoczesny

1 ZJAWISKA

W czasie każdej rundy, z wyjątkiem pierwszej, gracz który ma najdłuższe paznokcie (najdłuższe pazury) odkrywa pierwszą kartę z talii zjawisk. Zjawisko to będzie dotyczyć każdego z graczy w tej rundzie.

2 PRZYGOTOWANIE

Każdy gracz przygotowuje jednocześnie kartę Dino lub Duo (dwie karty) ze swojej dłoni. Następnie wykłada ją/je przed siebie stroną niewidoczną dla innych graczy. Jeżeli ktoś zdecyduje się na granie Duo, oba Dino muszą być tego samego gatunku. Gdy gracz gra Duo, punkty tych kart dodajemy.

Przykład: Jeśli Kasia wyłożyła jedną kartę Karni o sile 4 i drugą kartę Karni o sile 8, uzyska w ten sposób Duo o sile 12.

UWAGA

Tylko w przypadku kiedy gracz posiada już na swojej wyspie **silniejszego** Dino, niż Dino tego samego gatunku na Wyspie Twist, może wtedy pozbyć się dowolnych dwóch kart ze swojej dłoni, które umieści na cmentarzu. Karty te na końcu partii dadzą dodatkowe 2 punkty.

3 ROZPOCZĘCIE BITWY I REMIS

Każdy gracz odkrywa karty jednocześnie. Dino rozpoczynają bitwę. Kiedy większa ilość graczy odkrywa Dino (lub Duo) tego samego gatunku i o tej samej sile, karty te się anulują. Należy położyć je zakrytą stroną na cmentarzu. Na końcu partii dadzą one każdemu z tych graczy dodatkowe 2 punkty.



Przykład remisu: Maciej gra Duo:Herbi o sile 4 i Herbi o sile 2. Kasia gra kartą Herbi o sile 6. Oboje uzyskują tą samą siłę - wszystkie trzy karty kładziemy na Cmentarz, dając tym samym Maciejowi i Kasi 2 dodatkowe punkty na końcu partii.

UWAGA

Na cmentarzu kładziemy jedynie karty, które się anulowały, lub których się pozbyliśmy, zachowując silniejsze Dino, niż te znajdujące się na Wyspie Twist.

Etap gracza w porządku rosnącym

Gracze, którzy nie zremisowali, będą grać w tej rundzie w porządku rosnącym-od najsłabszego do najsilniejszego. Będzie się to odbywać w 3 etapach: atak, zasiedlanie swojej wyspy i dobieranie kart.

Jeżeli dwóch graczy odkryje w tym momencie kartę Dino o tej samej sile i tego samego gatunku-oboje grają w tym samym momencie.

4 ATAK NA WYSPĘ TWIST

Gracz, który wyłożył najsłabszą kartę Dino (ale dzięki temu też najszybszą), atakuje pierwszy. **Można atakować jedynie Dino tego samego gatunku i o mniejszej sile.**

Dino atakując, zastępuje Dino z Wyspy Twist. Jeżeli atakuje Duo, to słabsze Dino zostaje umieszczone na Wyspie Twist, natomiast silniejsze-położone na stos kart.

Przykład: Jeżeli Emilia gra Duo Voli o wspólnej sile 7, złożone z jednego Voli o sile 5 i drugiego Voli o sile 2. Atakuje Voli na Wyspie Twist o sile 6. Wtedy zostawia swoje Voli o sile 2 na Wyspie Twist, a Voli o sile 5 kładzie na stos kart.



5 ZASIEDLANIE SWOJEJ WYSPY

Pokonany Dino zostaje zabrany przez gracza na jego wyspę, jednocześnie przestrzegając zasady: pokonany Dino musi być umieszczony na tym samym terytorium na wyspie gracza, z którego został wzięty z Wyspy Twist.

Przykład: Voli zdobyty w górach na Wyspie Twist, musi być umieszczony w górach na wyspie gracza.



UWAGA

Gracz może ZAWSZE wymienić aktualnego Dino na swojej wyspie na silniejszego, albo słabszego Dino. Wymienione Dino należy położyć na stos kart.

RADA : dla ułatwienia następnych partii gry, włóżcie karty Dzidzia Dino do pudełka od gry, zamiast na stos kart..

6 DOBIERANIE KART

Każdy gracz dobiera taką ilość kart Dino, by mieć w dłoni 7.

Jeśli wszystkie karty w talii skończą się, należy przetasować stos, by utworzyć nową talię.



KARTY ZJAWISK



DESZCZ METEORYTÓW

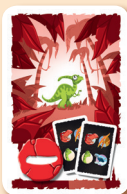
W czasie tej rundy nie możecie grać na zniszczonym terytorium.

Dla większej przejrzystości radzimy, by w czasie tej rundy zakryć te karty Dino, które znajdują się na zniszczonym terytorium na Wyspie Twist.



NIGDY 2 BEZ 3

W czasie tej rundy możecie grać maksymalnie 3 kartami tego samego gatunku.



SAM NA ŚWIECIE

W czasie tej rundy nie możecie grać Duo.



FURIA

W czasie tej rundy, jeśli gracie Dino (lub Duo) ukazanego na tej karcie gatunku, dodajcie +3 do siły waszego ataku. Weźcie pod uwagę również dodaną siłę przy kolejności atakowania.

Przykład: Duo o sile 7 (3+4) staje się Duo o sile 10. Dlatego atakuje PO Dino o sile 9.



RZEŹ

W czasie tej rundy, kiedy gracie Dino (albo Duo), niezależnie jakiego gatunku, dodajecie +2 do siły waszego ataku.



WYBUCH WULKANU

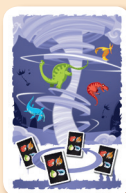
Położcie tę kartę na stos i od razu przejdźcie do następnego zjawiska. Jeżeli ta karta zostanie odkryta podczas ostatniej rundy, ta partia kończy się natychmiast.



TRZĘSIENIE ZIEMI

W czasie tej rundy, zdobyte Dino może być umieszczone na jednym z dwóch swoich terytoriów. Karta ta nie ma żadnego wpływu na wyspy Małego T-Rex'a.

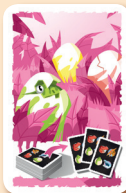
Przykład: Karni zdobyty na pustyni Wyspy Twist, może być umieszczony na pustyni LUB w dżungli na wyspie gracza.



TORNADO

W momencie odkrycia tej karty, odwróćcie stronami wszystkie Dino wszystkich gatunków na Wyspie Twist.

Przykład: Aqua z plaży zamienia się miejscem z Aqua z morza; Herbi ze wzgórza zamienia się miejscem z Herbi znad rzeki itd.



NOWE POKOLENIA

W momencie kiedy odkrywamy tę kartę, każdy gracz może oddać na stos maksymalnie 3 karty i od razu uzupełnić dłoń kartami z talii, by mieć 7.



POMOC

Podczas tej rundy, możecie grać Duo dwóch różnych gatunków. W czasie odkrywania waszych kart, wybierzcie atakowany przez was gatunek. Zostawcie na Wyspie Twist Dino gatunku przez was zaatakowanego.

Przykład: Magda decyduje się na atak na Karni o sile 7. Kładzie więc przed sobą Karni o sile 3 i Aqua o sile 5. Otrzymuje zatem Duo Karni o sile 8.

KARTY BONUSOWE



ZASIEDLANIE SWOJEJ WYSPY

Pierwszy gracz, który będzie posiadał Dino na każdym ze swoich terytoriów, wygrywa kartę Bonusowa Wyspa +10 punktów. Drugi gracz, który uzyska ten sam efekt, wygrywa kartę Bonusowa Wyspa +5. Natomiast trzeci gracz: +3 punkty. Punkty te będą dodane na końcu partii. Gdy więcej graczy wypełni swoje terytoria w ciągu tej samej rundy, każdy z nich otrzymuje Bonus.



DŁUGIE PAZURY

Niektóre karty Dino posiadają, dzięki sile Dino, symbol Pazur. Są to Długie Pazury Dino. Gracz, który na końcu partii uzyska najwięcej tych kart na swojej wyspie, wygrywa kartę Długie Pazury. Gwarantuje ona dodatkowe 7 punktów. W przypadku kiedy większa ilość graczy ma tą samą liczbę kart Długie Pazury, każdy z nich otrzymuje po 7 punktów.





KONIEC GRY

W momencie kiedy karta Wielki Kamień zostaje odkryta, gra się kończy. Każdy gracz odkłada na stos pozostałe w dłoni karty i dodaje punkty siły Dino, które znajdują się na jego wyspie. Należy też dodać ewentualne 2 punkty, pochodzące z kart Cmentarz. Gracz z największą ilością punktów wygrywa.

Gracze, którzy kończą grę z taką samą ilością punktów—dzielą się zwycięstwem.

Twórcy gry

Gra stworzona przez Bertrand Arpino

Ilustracje Stéphane Escapa

Oprawa graficzna Lise Daulin

Podziękowania ze strony Bertrand :

Grę dedykuję moim dzieciom.
Dziękuję mojej żonie za nieustającą pomoc, mojej rodzinie i przyjaciołom.
Dziękuję również Wam, którzy kupiliście tę grę i mam nadzieję, że będziecie się dobrze bawić.

Podziękowania ze strony Stéphane :

Dziękuję Bertrand za jego zaufanie,
Lise za cierpliwość, moim rodzicom za ich pomoc, znajomym z la Cal za rady,
Marie i Faouzi za bezcenna pomoc,
całej ekipie Archi-Chouette i Ukronium,
wszystkim którzy testowali grę, Charline,
Nico, Sylvain i wszystkim Wam, którzy trzymacie tę grę w swoich rękach.



Dino Twist est un jeu de
Bankiiz Editions
3, rue de nuits
69004 Lyon – France
© BANKIIIZ EDITIONS 2015
Tous droits réservés

DINO

DINO TWIST

AQUA



Sila 1
Rybopłaz



Sila 2-3-4
Mozazaur



Sila 5-6-7
Ichtiozaur



Sila 8-9
Elasmozaur



Sila 10
Kronozaur

KARNI



Sila 1
Kompognat



Sila 2-3-4
Dilofozaur



Sila 5-6-7
Welociraptor



Sila 8-9
Spinozaur



Sila 10
Tyranozaur

HERBI



Sila 1
Pachycefalozaur



Sila 2-3-4
Parazaurolof



Sila 5-6-7
Stegozaur

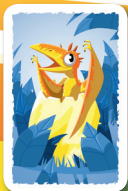


Sila 8-9
Triceratops



Sila 10
Brachiozaur

VOLI



Sila 1
Nemicolopterus



Sila 2-3-4
Anurognat



Sila 5-6-7
Mikroraptor



Sila 8-9
Kecalkoalt



Sila 10
Pteranodon