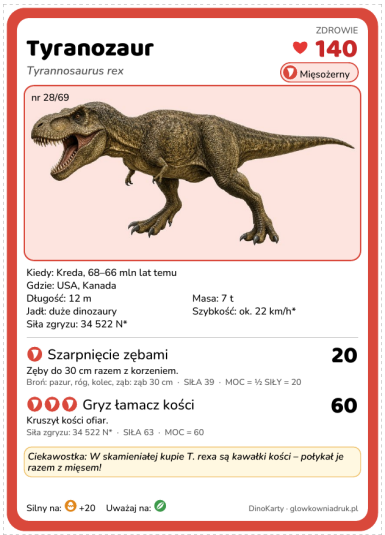
DinoKarty – zasady gry

Dla 2 graczy · od 6 lat · ok. 20 minut · własne zasady Główkowni



Jak czytać kartę

- ZDROWIE (serce) – ile obrażeń zniesie.
- Typ – kolor ramki i znaczek.
- Ataki – kółka to koszt w energii, liczba po prawej to MOC.
- Szary wiersz pod atakiem pokazuje, z jakiej prawdziwej cechy policzyliśmy MOC.
- Silny na / Uważaj na – przewaga typów.
- Ciekawostka i dane naukowe – do nauki.

Co jest potrzebne

Wydrukowane i wycięte karty dinozaurów (kolorowe albo pokolorowane przez Ciebie), karty energii, ołówek i kartka albo żetony (fasolki, guziki) do liczenia ZDROWIA oraz moneta.

1. Zbuduj talię

Każdy gracz wybiera 12 dinozaurów. Suma ich ZDROWIA może wynosić najwyżej 1700 – nie da się więc wziąć samych olbrzymów. Dołóż 18 kart energii w kolorach Twoich dinozaurów (np. po 6 z trzech typów). Potasuj wszystkie 30 kart razem.

2. Przygotowanie

Weź 5 kart na rękę. Połóż jednego dinozaura przed sobą jako AKTYWNEGO, a do 3 obok jako REZERWĘ. Nie masz dinozaura? Pokaż rękę, potasuj ją z talią i weź 5 nowych. Rzućcie monetą, kto zaczyna. Zaczynający w pierwszej turze nie atakuje.

3. Twoja tura – po kolei

a) Dobierz 1 kartę. Nie możesz dobrać, bo talia się skończyła? Przegrywasz.
b) Wystaw dinozaury z ręki do rezerwy (najwyżej 3 w rezerwie).
c) Dołóż 1 energię z ręki pod dowolnego swojego dinozaura (tylko raz na turę). Energia zostaje pod kartą na stałe.
d) Zmiana (jeśli chcesz): zamień aktywnego z rezerwowym. Ucieczka kosztuje – odrzuć 1 jego energię.
e) Atak: aktywny dinozaur używa jednego ataku. Musi mieć pod sobą tyle energii swojego typu, ile kółek stoi przy ataku (dinozaur dwutypowy może używać energii obu typów). Energii się nie odrzuca. Atak kończy turę.

4. Obrażenia i ZDROWIE

Odejmij MOC ataku od ZDROWIA aktywnego dinozaura rywala (zapisz albo zabierz żetony). Jeśli Twój typ bije typ rywala, dodaj +20 MOCY. Gdy ZDROWIE spadnie do 0 lub niżej, dinozaur jest pokonany: idzie razem z energią na stos odrzuconych, a Ty bierzesz trofeum – 1, a za olbrzyma (ZDROWIE 160 lub więcej) 2. Rywal od razu wybiera nowego aktywnego z rezerwy.

5. Kto wygrywa?

Wygrywa ten, kto pierwszy zdobędzie 4 trofea, albo gdy rywal nie ma już żadnego dinozaura w grze, albo gdy rywal nie może dobrać karty.

6. Kto kogo bije? (+20 MOCY)

atakujący (wiersz) na broniącego (kolumna)	Mięsożerny	Wszystkożerny	Latający	Wodny	Roślinożerny
Mięsożerny	–	+20	–	–	–
Wszystkożerny	–	–	+20	–	–
Latający	–	–	–	+20	–
Wodny	–	–	–	–	+20
Roślinożerny	+20	–	–	–	–

Mięsożerny bije wszystkożerny – drapieżnik dogania mniejsze wszystkożerne · Wszystkożerny bije latający – wyjada jaja i pisklęta z gniazd latających · Latający bije wodny – łowi pływające zwierzęta z powietrza · Wodny bije roślinożerny – czai się przy wodopoju na pijące roślinożerne · Roślinożerny bije mięsożerny – rogi, kolce i maczugi odstraszają drapieżniki. Krąg się zamyka, więc nie ma typu najlepszego na wszystko.

7. Skąd się biorą liczby na kartach?

ZDROWIE = 70 + 75 × log(długość ciała w metrach) + premia, zaokrąglone do 10, najwyżej 200 (u pterozaurów bierzemy rozpiętość skrzydeł). Premia: roślinożerca +15, pancerny (ankylozaury, stegozaury, ceratopsy) +25, drapieżnik od 0 przy 4 m do +50 przy 12 m i więcej (mniejsze drapieżniki morskie połowę). Dlatego 1-metrowy drapieżnik ma 70, 12-metrowy tyranozaur 200, a 35-metrowy argentynozaur też 200. Większy znaczy silniejszy, ale nie niepokonany. To liczba do gry, a nie prawdziwa wytrzymałość zwierzęcia.
SIŁA ataku liczona jest z prawdziwej cechy zwierzęcia: długość ciała: SIŁA = 20 + 30 × log(1 + metry); masa ciała: SIŁA = 10 + 12 × log(1 + kg); broń: pazur, róg, kolec, ząb: SIŁA = 15 + 0,8 × cm; szybkość: SIŁA = 10 + 0,8 × km/h; siła zgryzu: SIŁA = 25 × log(niutony / 100); rozpiętość skrzydeł: SIŁA = 20 + 6 × metry. Atak 1 (1 energia) ma MOC = połowa SIŁY, najwyżej 30. Atak 2 ma MOC = cała SIŁA, ale nie więcej niż SIŁA z długości + 10 oraz limit: roślinożercy 45, pozostali 50 – roślinożercy mają za to więcej ZDROWIA. Superdrapieżniki dostają więcej: lądowy drapieżnik od 10 m ma MOC 55, od 12 m (np. tyranozaur, spinozaur, giganotozaur) 60, a wielki drapieżnik morski od 12 m (np. mozazaur) 55. Atak 2 kosztuje 2 energie (MOC do 50) albo 3 (MOC 55–60). Zaokrąglamy do 5. Gwiazdka * przy liczbie oznacza szacunek naukowców. Gdy dla zwierzęcia nie ma wiarygodnej masy, piszemy „brak pewnych danych” i niczego nie zmyślamy.

8. Czy to jest sprawiedliwe? Nasz rachunek

Sprawdziliśmy wszystkie 406 kart: ZDROWIE wynosi od 30 do 200 (średnio 131), atak lekki ma średnio MOC 21, a mocny średnio 41 (od 25 do 60). Żeby pokonać kartę mocnym atakiem, potrzeba zwykle 4 trafień (mediana; w 76% par jest to 2–4 trafienia), a z przewagą typu – mniej. W 4000 komputerowych rozgrywkach na losowych taliach gra trwała średnio ok. 26 tur obu graczy, a zaczynający wygrywał w 48% gier. Jest więc równo, bo zaczynający w pierwszej turze nie atakuje.

Warianty

Mali gracze (4–6 lat): grajcie bez energii. Rzucacie monetą: orzeł – atak 1, reszka – atak 2. Wygrywa, kto pierwszy pokona 3 dinozaury.
Muzeum: przed atakiem przeczytaj na głos ciekawostkę z karty. Jeśli rywal zgadnie, z jakiego okresu jest dinozaur, dostaje +10 ZDROWIA (najwyżej do wartości z karty).
Polska drużyna: zagrajcie samymi kartami z plakietką POLSKA albo dobierzcie do nich dinozaury z tego samego okresu.

Zwierzęta z plakietką NIE DINOZAUR (pterozaury, gady morskie, lisowicja, smok wawelski) grają na tych samych zasadach, ale warto wiedzieć, że to inne gałęzie drzewa życia. Źródła danych: plik zrodla-dane.md. DinoKarty to własna gra Główkowni – glowkowniadruk.pl.