

우겨우겨



1-4



20'



14+

구성품



- A** 정사각 카드 36장 (한쪽 면은 대지 면/
반대 면은 목표 면)
- B** 멸종 공룡 토큰 32개.
- C** 알 토큰 13개.
- D** 점수판 1개.
- E** 점수 기입 마커 1개

공룡들의 무리를 만드세요. 충분한 음식을 확보해서 그들을 살려야 합니다.

준비

- 1** 무작위로 플레이 인원수 x 9 만큼의 정사각형 카드를 섞은 뒤 목표 면이 위로 오게 해서 더미로 놓습니다. 남은 카드는 사용하지 않습니다.
- 2** 더미에서 1장씩 각 플레이어에게 나눠줍니다. 받은 카드는 대지면을 위로 해서 각자의 앞에 놓습니다.
- 3** 더미에서 3장을 가져와 더미 바로 아래에 목표면이 보이도록 일렬로 놓습니다. 3장을 더 가져와 대지면이 보이도록 각각 목표 카드 아래쪽에 일렬로 놓습니다.
- 4** 알과 멸종 공룡 토큰들을 근처에 놓습니다.
- 5** 가장 좋아하는 공룡 이름을 빠르게 대는 사람부터 시작합니다.



카드의 구성



식물



기름 구멍이



고기



둥지



알 추가 아이콘



산의 경계

공룡 종류



소형 초식 공룡

(안킬로사우루스)



중형 초식 공룡

(트리케라톱스)



대형 초식 공룡

(아파토사우루스)



소형 육식 공룡

(벨로키랍토르)



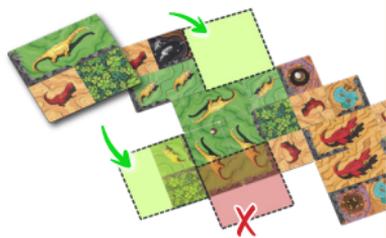
중형 육식 공룡

(카르노타우루스)



대형 육식 공룡

(티라노사우루스)



게임 진행

시작 플레이어부터 시계방향으로 돌아가며 진행하고, 자기차례에는 놓여진 6장의 카드 중 1장을 가져와 자신의 앞에 내려 놓습니다. 이렇게 모든 카드를 사용할 때까지 진행합니다 (따라서 모두가 8번의 차례를 갖습니다).

카드 1장 가져오기

카드를 가져올 때 뒤집으면 안됩니다

목표 면인 카드를 가져온다면:

- 모두가 볼 수 있게 해서 자신의 옆에 놓습니다. 해당 점수는 게임이 끝나고 계산합니다.
- 더미 맨 위의 카드 1장을 가져온 카드가 원래 있던 자리에 채워 놓습니다 (목표 면으로).

대지 면인 카드를 가져온다면:

- 아래의 배치 규칙에 따라서 자신의 땅을 확장시킵니다.
- 가져온 카드 뒷자리에 있던 목표 카드를 뒤집어서 가져온 카드가 있던 자리를 채웁니다. 그리고 나서, 더미 맨 위의 카드 1장을 방금 생긴 빈 자리에 채워 놓습니다 (목표 면으로).

카드 배치 규칙

- 새로 가져온 카드는 자신의 앞에 있는 대지 카드를 부분적으로 덮거나 인접하게 놓아야 합니다. 정사각 형태로 정렬해서 놓아야 합니다.
- 카드를 덮을 때는 기존 카드의 1/4, 1/2, 심지어 카드 전체를 덮을 수도 있습니다. 여러 장의 카드에 걸쳐서 덮을 수도 있습니다.
- 정렬만 된다면 카드를 회전해도 됩니다.

- 산의 경계 칸이 있는 카드를 놓을 때는 아무 제약이 없습니다.
- 대형 육식 공룡이나 초식 공룡이 반으로 나뉘도록 덮을 수 없습니다. 만약 대형 공룡을 덮고 싶다면 2칸 모두를 덮어야 합니다.
- 한 번 놓인 카드는 옮길 수 없습니다.
- 이미 놓인 카드 아래로 새 카드를 놓을 수 없습니다.
- 카드의 귀퉁이만 닿게 놓을 수 없습니다 (이는 인접한 것이 아닙니다).

알과 동지

알 추가 표시가 있는 카드를 자신의 대지에 놓을 때, 알 토큰 1개를 가져와서 자신의 대지에 있는 빈 동지 한 곳 위에 놓습니다. 빈 동지가 없다면 놓을 수 없습니다. 알 토큰이 있는 동지 칸을 다른 카드로 덮으면 해당 알 토큰을 버려야 합니다.



무리

무리는 같은 종류의 공룡들이 1마리 이상 인접한 것을 의미합니다 (6종류:육/초식x대/중/소). 같은 무리에 있는 공룡들은 모두 함께 먹거나, 함께 멸종합니다. 무리에 있는 공룡 중 1마리라도 무언가(기름구덩이, 동지, 먹잇감 등)에 인접해서 그 영향을 받는다면, 무리의 다른 공룡들도 모두 똑같은 영향을 받습니다. 1마리만 있어도 무리입니다.

산의 경계

산의 경계는 카드의 구역을 나눕니다. 어떤 카드의 칸과 칸 사이에 경계가 있거나, 1칸이 대각선의 산의 경계로 나뉘어져 있다면 나뉘어진 구역은 인접하지 않은 것으로 간주합니다. 이에 따라 무리의 구성, 먹이 먹기, 멸종, 점수 계산이 결정됩니다.

게임 종료와 먹이 먹기

게임은 8라운드까지 진행됩니다 (중앙에 남은 카드가 없을 때 까지).

아래의 순서에 따라 멸종되는 공룡을 정하고, 멸종된 공룡 위에는 멸종 토큰을 놓습니다:

- 1 **기름구덩이** - 여기에 인접한 모든 무리는 멸종 합니다.
- 2 **육식 공룡의 먹이 먹기**
 - 먼저 인접한 고기 칸이 있다면 육식 공룡은 이를 먹고 배가 불러 살아 남습니다.
 - 고기를 먹지 못했다면, 인접한 초식 공룡 중 자신과 크기가 같거나 작은 무리들을 전부 먹고 배가 불러 살아남습니다. 이때 먹힌 초식 공룡 무리 마다 멸종 토큰을 1개씩 놓습니다. 인접한 고기 대신 초식 공룡을 먹을 수는 없습니다.
 - 고기나 초식 공룡을 먹지 못한 모든 육식 공룡 무리는 멸종합니다. 멸종한 무리마다 멸종 토큰을 1개 놓습니다.
- 3 **초식 공룡의 먹이 먹기**
 - 아직 멸종하지 않은 초식 동물들은 인접한 식물을 먹고 배가 불러 살아남습니다. 먹지 못한 초식 공룡은 멸종합니다. 멸종한 무리 마다 멸종 토큰을 1개 놓습니다.

한 칸의 고기, 식물, 한 초식 공룡 무리는 각자 인접한 여러 무리를 먹일 수 있습니다.



주의 : 1칸에 여러 마리의 공룡이 있을 수 있습니다.

- A** 중형 육식 공룡 무리는 오른쪽에 인접한 기름구덩이때문에 멸종!
- B** 중형 육식 공룡 무리는 오른쪽에 인접한 초식 공룡을 먹고 살아남아 2점.
- C** 중형 육식 공룡 무리는 왼쪽에 인접한 초식 공룡을 먹고 살아남아 2점.
- D** 소형 육식 공룡 무리는 오른쪽에 인접한 초식 공룡을 먹을 수 없어 멸종!
- E** 대형 육식 공룡 무리는 아래에 인접한 고기를 먹고 살아남아 6점.
- F** 소형 육식 공룡 무리는 산으로 막힌 오른쪽의 초식 공룡을 먹을 수 없어 멸종!
- G** 소형 초식 공룡 무리는 식물에 인접하지 않아서 멸종!
- H** 중형 초식 공룡 무리는 아래의 식물을 먹습니다. 왼쪽 위의 육식 공룡은 기름구덩이이므로 이미 멸종했습니다. 6점.
- I** 대형 초식 공룡 무리는 오른쪽의 식물을 먹고 살아남아 9점.
- J** 대형 초식 공룡은 식물에 인접하지도 않았고, 오른쪽의 대형 초식 공룡 무리에 속하지도 않아서 멸종!
- K** 대형 초식 공룡은 식물에 인접하지 않아서 멸종!
- L** 소형 초식 공룡은 바로 위의 인접한 식물을 먹고 살아남아 2점.

점수 계산

- 모든 살아남은 공룡(멸종 토크인이 놓이지 않은)은 다음과 같은 점수를 받습니다:



소형 1점 중형 2점 대형 3점

- 동지에 있는 알마다 2점입니다.
- 목표 카드에 따라 각자 점수를 받습니다.

최고 점수를 낸 사람이 이깁니다!

동점일 경우, 공룡 수가 가장 많은 무리가 있는 플레이어가 이깁니다. 그래도 동물이면 공동 우승입니다.

게임 자료 및 FAQ는 공식 홈페이지 참조.



크레딧

디자인: Clarence Simpson
 일러스트: Daniel Profiri,
 Anca Gavril
 그래픽 디자인: Anca Gavril
 개발: John Brieger,
 Michael Dunsmore
 3D 아트: Filip Gavril