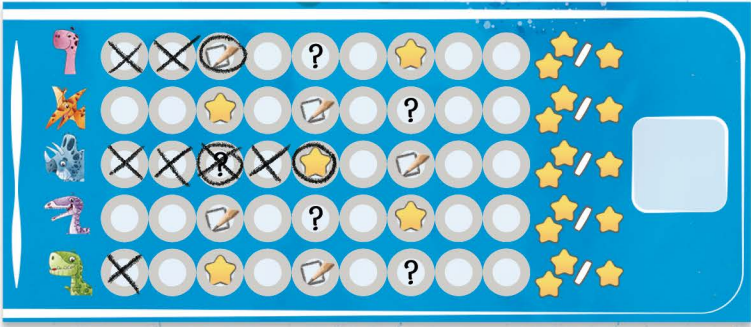


TRILHA DE DINOSSAURO COMPLETA (E SEUS BÔNUS)

Cada dinossauro cercado na rodada deve ser registrado na trilha de sua espécie, na parte de baixo da Ficha de Parque.



Por exemplo, Maya cercou 3 Pterodátilos esta rodada, e agora vai fazer 3 marcas na trilha desta espécie, da esquerda para a direita, três espaços:



Como ela marcou um espaço de bônus com uma estrela, ela tem direito a este ponto de vitória ao final da partida. Recomendamos que a circule para que seja fácil identificar o que deve ser contabilizado no final do jogo.

Existem três tipos de bônus distribuídos ao longo das trilhas de espécies: Estrela, Cercado Extra e Interrogação.

★ **Estrela** – garante 1 ponto adicional ao final da partida.

✂ **Cercado Extra** – permite que o jogador marque imediatamente um cercado com 1 dinossauro à sua escolha e, em seguida, marque esse dinossauro com um X na trilha de dinossauros correspondente. Isso pode ativar outro bônus, que deve ser resolvido em seguida.

? **Interrogação** – a interrogação bônus funciona de forma similar à interrogação como resultado do dado, porém ela não será executada imediatamente após o jogador recebê-la. Ao invés disso, o jogador circula o bônus, indicando que ele está “disponível”, e, a partir de agora, o jogador poderá usar este bônus em qualquer turno futuro, seja como um Curinga (e dessa forma, substituindo qualquer face tirada no dado) ou para construir uma ponte.

Após a marcação dos novos dinossauros cercados na rodada, seja pela rolagem de dados ou pelos bônus, se um jogador marcar todos os 9 dinossauros de uma mesma espécie, ele anuncia em voz alta aos demais jogadores e, caso tenha sido o primeiro a completar esta trilha, marca o símbolo de 2 estrelas ao final da trilha. Caso ele não tenha sido o primeiro, marca apenas 1 estrela.

Assim como ao completar Ilhas, se mais de um jogador completar uma trilha de espécie ao mesmo tempo, ambos marcam as 2 estrelas.

ESTRELAS QUEBRADAS

Você deve sempre buscar cercar os dinossauros da mesma espécie do dado que você escolher, na quantidade exata (e arranjo) do dado de cercado que você escolher. Porém, às vezes, isso não será possível (ou não desejável), e você acabará colocando dinossauros diferentes no mesmo cercado. Quando isso acontecer, você deve marcar uma casa na trilha de Estrelas Quebradas para cada dinossauro cercado que não corresponda à espécie do dado de dinossauro que você escolheu. Isso acontece porque dinossauros só ficam felizes se estiverem juntos com dinossauros iguais a ele!



Exemplo: você quer utilizar o cercado com o formato em L, combinando com um dado de Tiranossauro. Porém, na sua folha, só existem 2 Tiranossauros em linha e tem um Triceratops no que seria a “perna do L”. Você pode cercar esses dinossauros, mas por ter cercado um dinossauro diferente da espécie escolhida no dado, terá que riscar uma casa da trilha de Estrelas Quebradas na sua folha também.

FIM DO JOGO

A partida continua dessa forma até algum jogador conseguir completar uma **combinação de 5 objetivos** dentre as opções descritas abaixo:

- Ter todos os dinossauros de uma ilha cercados
- Ter 1 trilha de espécie de dinossauros marcada por completo (são ao todo 5 trilhas deste tipo, e cada uma delas conta individualmente para o total de objetivos)
- Ter todas as pontes construídas
- Ter todos os dinossauros reis e rainhas cercados



Exemplo: Cora completou os seguintes objetivos:

- Cercou todos os dinossauros de uma ilha
- Completou a trilha de Pterodátilos
- Completou a trilha de Triceratops
- Completou a trilha de Velociraptors
- Cercou todos os dinossauros reis e rainhas

Assim que ela completou todos os dinossauros reis e rainhas, ela dispara o fim de jogo. Como ela é a segunda jogadora da sequência, o terceiro e o quarto jogadores completam seus turnos.

Assim que o fim da partida é acionado, os jogadores completam o turno de forma que todos os jogadores tenham jogado a mesma quantidade de turnos. Agora os jogadores somarão seus pontos de vitórias (estrelas) de acordo com a lista abaixo:

- Estrelas obtidas em cada Ilha completa.
- Estrelas obtidas na construção de pontes, e, caso tenha construído todas as 5 pontes, estrelas adicionais por tê-las completado.
- Estrelas obtidas por cercar Reis e Rainhas, e, caso tenha cercado todos os 5 Reis e Rainhas, estrelas bônus por tê-los completado.
- Estrelas obtidas como bônus nas trilhas de espécies de dinossauros, e caso tenha cercado todos os 9 dinossauros de uma espécie, estrelas bônus por ter completado a trilha (verifique individualmente cada uma das 5 trilhas de espécies de dinossauro).
- 1 ponto negativo por cada estrela quebrada marcada na trilha de Estrelas Quebradas.

Para facilitar a conta, a soma total de cada sessão deve ser escrita nas caixinhas correspondentes. Depois, some tudo e registre na caixinha de TOTAL.

O jogador que conquistou o maior número de estrelas vence a partida! Em caso de empate, quem tiver completado mais espécies de dinossauros, vence. Se o empate persistir, os jogadores compartilham a vitória.

VARIANTE PARA INICIANTES E CRIANÇAS MENORES

- O jogador da vez pode rolar novamente até 2 vezes os dados que quiser, sem precisar perder os dados para os oponentes.
- Ignore a regra em que o jogador da vez deve congelar um dos dados escolhidos na montanha congelada.
- Ignore a parte dos bônus de completar objetivos na trilha de dinossauros.

CRÉDITOS

Autor: Thiago Queiroz
Arte: Waldomiro Neto
Design Gráfico: Diego de Moraes
Revisão: Leandro Nunes, Romir Paulino, Gustavo Lopes e Ana Paula Santiago



Agradecimentos: Anne, Dante, Gael, Maya e Cora, a vida é mais alegre jogando com vocês.

AUTOR: THIAGO QUEIROZ
IDADE: 5+
TEMPO DE JOGO: 15 MINUTOS
JOGADORES: 2 A 4

Dino Parque é um jogo de rolar dados e escrever leve e divertido, com um desafio na medida certa! É um jogo perfeito para apresentar a mecânica “roll and write” (rolar e escrever) para crianças pequenas ou pessoas que nunca jogaram jogos desse tipo. A cada rolagem de dados, você precisará encontrar a melhor combinação de dados para organizar o seu parque de dinossauros antes de todos!

COMPONENTES



4 dados
(dois dados de dinossauros e dois dados de cercados)

1 bloco de papel com 100 fichas de parque

4 lápis

OS DADOS

Existem dois dados idênticos de dinossauros e dois dados idênticos de cercados com diferentes formas, conhecidas como **poliminós**.

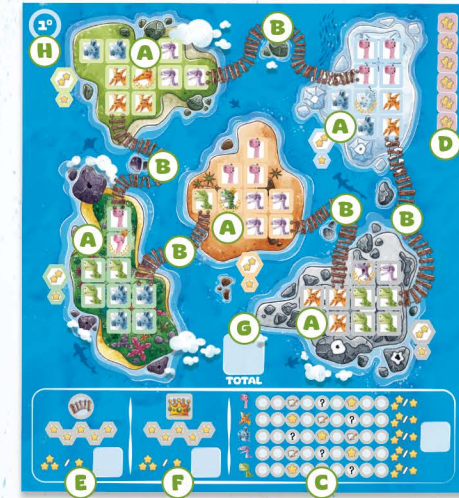
Os dados de dinossauros indicam quais dinossauros podem ser cercados em seu parque. Este tipo de dado possui em suas faces os 5 tipos de dinossauros presentes no parque (Tiranossauro, Triceratops, Velociraptor, Pterodátilo e Diplodocus), e uma única face com uma Interrogação ? (que pode ser usada de duas formas diferentes: como um coringa ou para construir pontes – ver página 3).

Os dados de cercados indicam quantos “quadrinhos” e em que formato os dinossauros podem ser cercados (L, 2x2, 3x1).

A FICHA DE PARQUE

Cada folha do bloco representa uma Ficha de Parque. Cada jogador utilizará uma ficha por partida. Abaixo apresentamos o descritivo de cada elemento destas fichas:

- (A) 5 Ilhas contendo dinossauros
- (B) 5 pontes que conectam as ilhas e precisam ser construídas
- (C) Trilhas de espécies de dinossauros com seus bônus e pontuações correspondentes
- (D) Trilha de Estrelas Quebradas
- (E) Trilha das pontes
- (F) Trilha dos dinossauros reis e rainhas
- (G) Campo para registrar seu total final de pontos
- (H) Local para marcar a informação de primeiro jogador



SOBRE O JOGO

Os dinossauros estão todos soltos e fazendo a maior confusão! Você, dono do Dino Parque, deve fazer o melhor parque possível para esses dinossauros fofos, garantindo que os mesmos tipos de dinossauros fiquem juntos e não se misturem com outros para não dar briga! A cada rodada, você vai escolher uma combinação de dinossauro com cercadinhos para separar os dinos, mas cuidado, se você não organizar bem seus animais, terá um parque confuso e sem graça. Será que você consegue ser o melhor construtor de Dino Parques?

PREPARAÇÃO

- Entregue uma Ficha de Parque para cada jogador
- Deixe os dados ao alcance de todos
- Deixe o fundo da caixa no centro da mesa, pois será lá dentro que os dados serão rolados
- Dê um lápis para cada jogador

OBJETIVO

Ao longo de várias rodadas, os jogadores deverão escolher as melhores combinações de dados de cercado e dinossauro para preencher a sua ficha, com o objetivo de conseguir completar o máximo possível de ilhas e/ou espécies de dinossauros para receber pontos ao longo do jogo. Quem fizer mais pontos ao final, ganha o jogo!

Dica do Paizinho: Você recebeu um conjunto de lápis comuns para jogar, mas se você quiser deixar seu parque ainda mais bonito, use as canetinhas ou lápis de cor que você tiver em casa!



ESTRUTURA DO TURNO

O turno de um jogador é composto por duas etapas: **1 - Rolagem de Dados** e **2 - Preenchimento da Ficha de Parque**. O jogador mais novo começa a partida (ou use o método que preferir). Ele circula o número 1 no canto superior esquerdo da Ficha de Parque e o jogo começa.

1 - ROLAGEM DE DADOS

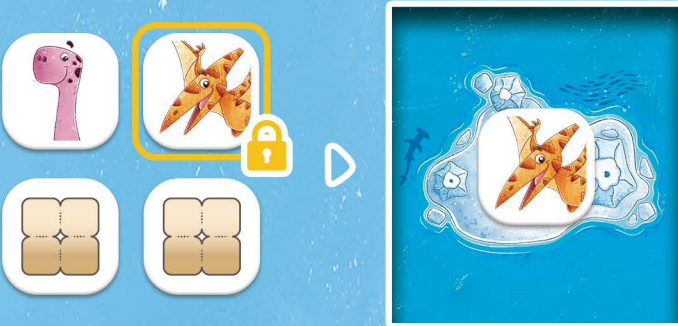
O jogador da vez deve rolar os 4 dados no fundo da caixa do jogo. Após a rolagem, ele deverá avaliar os resultados e escolher a melhor combinação para sua estratégia, selecionando ao final do turno, apenas 1 dado de dinossauro e 1 dado de cercado entre os 4 dados disponíveis. O jogador pode separar dados ao final da rolagem, colocando-os à sua frente, ou, caso ele não esteja satisfeito com os resultados, ele pode optar por rolar novamente os dados, porém, a cada vez que ele quiser rolar novamente, precisará remover 1 dado de

suas opções, mantendo ele fora da caixa, com a face rolada visível para todos os jogadores (essa face não pode ser alterada até o final desta rodada). Ele poderá realizar esta rolagem até duas vezes, certificando-se de que sempre devem sobrar, ao final das duas rolagens adicionais, pelo menos 1 dado de dinossauro e pelo menos 1 dado de cercado. Ao decidir rolar novamente os dados e após retirar um deles, ele pode rolar novamente todos os dados que sobraram ou apenas o(s) que não tem(êm) um resultado que lhe interesse, guardando os resultados dos demais dados.



Exemplo: Dante rolou os dados e tirou os seguintes resultados: “Diplodocus”, “Tiranossauro”, “Quadrado” e “Quadrado”. Ele está interessado em “Pterodátilo” ou “Velociraptor”, que não saíram, porém o “Quadrado” lhe interessa. Ele decide então perder um dado de cercado que apresenta “Quadrado” e rolar os demais novamente. Ele, no entanto, separa o outro dado de cercado e traz para sua frente, indicando que prefere manter este resultado, e, por fim, rola novamente os dois dados de dinossauro que sobraram. Com os novos resultados ele consegue um Diplodocus e um Pterodátilo (resultado que lhe interessa), então ele encerra suas rolagens, selecionando o dado de dinossauro com o Pterodátilo.

Ao final da rolagem dos dados, o jogador da vez deve decidir qual, dentre os dois dados escolhidos por ele, ficará “congelado” (ou seja, não poderá ser utilizado pelos demais jogadores nesta rodada). Ele coloca o dado escolhido na montanha de gelo impressa dentro do fundo da caixa para sinalizar aos demais que aquele dado não poderá ser usado.



O outro dado escolhido, junto com os outros dois deixados de lado, poderão ser usados por todos os demais jogadores. Os jogadores não pegarão os dados para si e sim poderão escolher as faces de dois dados que querem utilizar em **2 - Preenchimento da Ficha de Parque**

A INTERROGAÇÃO (?)

Quando um jogador usa a Interrogação como resultado do dado de Dinossauros, ele pode escolher entre duas opções

- Usar o dado como Curinga, ou seja, pode escolher qualquer um dos cinco dinossauros para cercar nesta rodada.
- Construir uma das pontes que liga as ilhas do parque. Para isso, pelo menos um dos dinossauros que se encontram nos extremos das pontes precisa estar cercado. Esta ação completa será explicada logo abaixo em **2 - Preenchimento da Ficha de Parque**. Ao optar pela construção da ponte, ele não pode mais cercar um dinossauro nesta rodada.

2 - PREENCHIMENTO DA FICHA DE PARQUE

Agora que os resultados foram escolhidos, já sabemos o que pode ser preenchido na Ficha de Parque. O jogador da vez poderá cercar o dinossauro que escolheu no dado de dinossauro utilizando o formato escolhido no dado de cercado.



Exemplo: Gael selecionou o dado de dinossauro que mostra um Pterodátilo, e o dado de cercado que mostra o Quadrado. Visando a melhor jogada, ele busca no mapa um local que tenha 4 Pterodátalos que caibam exatamente dentro do formato do cercado, e escreve na ficha cercando estes 4 dinossauros.

Simultaneamente os demais jogadores também marcarão suas fichas de parque usando os resultados de todos os dados, exceto do dado que foi colocado na montanha de gelo. As regras de preenchimento serão exatamente as mesmas que as do jogador principal, ou seja, devem escolher 1 dado de dinossauro e 1 dado de cercado e preencherem a ficha de parque.

Importante: Qualquer jogador, na ocasião do preenchimento da Ficha de Parque, pode escolher não utilizar os dados selecionados e, ao invés disso, cercar um único dinossauro de qualquer espécie à sua escolha. Se o jogador da vez decidir fazer isso, ele não pode “congelar” nenhum dado nessa rodada. Sendo assim, para que não fique dúvida, nenhum dado deve ser colocado na Montanha de Gelo.

Como nem sempre um jogador conseguirá fazer um cercado que contenha apenas o mesmo tipo de dinossauro, os jogadores podem usar o dado de cercado para fecharem um cercado contendo alguns dinossauros de tipos diferentes. Isto, porém, não é desejável, pois trará pontos negativos, como será mostrado mais adiante.

Assim que os jogadores finalizarem os cercados dos novos dinossauros, eles devem realizar os preenchimentos complementares na parte de baixo da ficha, conforme os itens descritos abaixo:

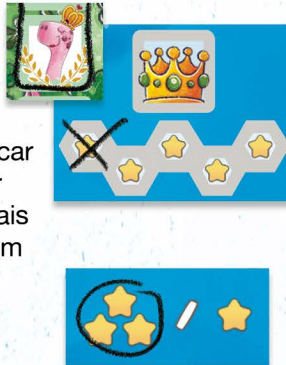
SE O JOGADOR CONSTRUÍU UMA PONTE NESTA RODADA

O jogador deve marcar um X na ponte que foi construída (lembrando que, para isso, pelo menos um dos Dinossauros das extremidades da ponte escolhida já deve estar cercado). Em seguida ele marca uma estrela na Trilha de Pontes. Se um dos jogadores conseguiu construir as 5 pontes do mapa, ele anuncia em voz alta para os demais jogadores e, caso tenha sido o primeiro a ter as 5 pontes construídas, circula as 3 estrelas logo abaixo desta trilha. Se algum outro jogador conseguir construir todas as pontes depois disso, marca apenas 1 estrela. Se mais de um jogador construiu a quinta ponte no mesmo turno, todos os jogadores nessa condição marcam 3 estrelas.



SE O JOGADOR CERCOU UM DINOSSAURO REI OU RAINHA

Existem 5 dinossauros especiais no mapa. São os dinossauros reis/rainhas. Eles são facilmente identificáveis por estarem usando sua coroa, e seu espaço ser adornado de louros, conforme a imagem: Ao cercar um dos monarcas, o jogador deve imediatamente marcar uma estrela na trilha de Reis e Rainhas. O jogador que conseguir cercar primeiro os 5 monarcas anuncia em voz alta para os demais jogadores e circula as 3 estrelas logo abaixo desta trilha. Se algum outro jogador conseguir cercar todos os monarcas depois disso, marca apenas 1 estrela. Se algum outro jogador conseguir construir todas as pontes depois disso, marca apenas 1 estrela. Se mais de um jogador cercou o quinto monarca no mesmo turno, todos os jogadores nessa condição marcam 3 estrelas.



Importante: apesar dos monarcas terem uma trilha especial, eles ainda fazem parte do conjunto de 9 dinossauros de sua espécie, portanto, além da marcação descrita acima, eles também devem ser registrados na trilha da espécie.

ILHA COMPLETA

Após o preenchimento dos cercados, se um jogador cercar todos os dinossauros de uma das ilhas, ele anuncia em voz alta aos demais jogadores e circula o local que contém duas estrelas associado àquela ilha. Daqui para a frente, o jogador que também cercar todos os dinos daquela ilha circula o espaço com apenas uma estrela. Se dois ou mais jogadores fecharem uma mesma ilha no mesmo turno, todos circulam as duas estrelas.

