

DINODOCUS

说明书



游戏目的

游戏的目的是为了让创建的恐龙在灭绝前存活得越久越好，在食物耗尽前或被其它恐龙吃掉前。



"Dinodocus"是一个疑难学名(可疑名称), 是对于一个未知或可疑物种的科学叫法。这个游戏中, 您将创造很多可疑的恐龙物种, 于是就有了这个名字...

参与人员

设计师: Alban Nanty

美术: Xiaolong Wang

校对: Hercules Matthijs Schaap

测试: Agree, Amaury, Chen, Dylan Coyle, Gauthier, Hu Wei, Jehan, Jiang Yangyumo, Justine, Léonard, Lewis, Ling, Ludivine, Melissa, Ping, Raymond Jiang, Schwartzkopf, Sivera, Thierry Arnoux, Tiphaine, Vaughn, Xiu Luo, Ying Yi.

2

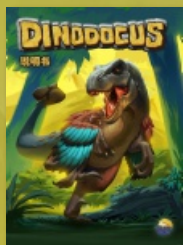
Copyright:



Thematic Games© 2021

内容

恐龙



这本说明书



80 张恐龙卡牌，共 20 条曾经真正存在于地球上的恐龙

37 张年代卡



6 张玩家说明牌

6 张玩家计分首牌



4 个树叶棋子

3

设置

1 按照类别分开并打乱恐龙牌（头，前肢，后腿，尾巴），在桌子中央正面朝下分成四堆。保证每堆牌有弃牌的空间。

3 给每名玩家一张相应颜色的玩家说明牌，放置在他们面前。

2 放置4个树叶，形成树叶池。按照玩家人数将特定数量年代卡放在旁边（无需打乱）：

2名玩家：25张牌（去除12张）

3名玩家：31张牌（去除6张）

4名玩家：33张牌（去除4张）

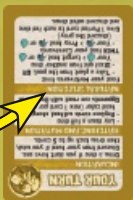
5-6名玩家：保留所有37张年代卡



5 每名玩家从每个恐龙牌堆上拿一张牌，组成各自的起始恐龙。这时每名玩家手上都没有牌，各自都从空手开始。



4



玩家们会在游戏中摆出一条生存年限，请在桌上留出空间。玩家计分首牌表示生存年限的起始位置。



6 起始玩家为最弱的恐龙（攻击力+防御力的总和最小），本例中为红色玩家。



恐龙卡牌剖析

左上角的图标表示恐龙类型，方便区分。绿头表示食草恐龙，红头表示食肉恐龙。



特点描述在游戏中没有功能性作用，只是给出主题性信息，说明攻击力和防御力。

您可以通过恐龙编号，拼出真实的恐龙。只要将4个编号一样的卡牌拼起来就行。编号没有其它功能。

恐龙能力

要创建一条恐龙，需要将头，前肢，后腿，尾巴叠着拼起来，就能拼出一条恐龙图案。



前肢表示前腿或前臂。

TY	PLO	LO	RUS
Large power!	Massive trample	Huge me to attac	Thagomizer at the tip of
3	1	2	2
		2	1
			Plates on the tail

Stat: 155-150Ma
Length: 9m
Height: 3m
Weight: 6t

Attack: $3+1+2=6$
Defense: $2+2+1=5$

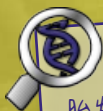
这条"Typlolorus"龙的攻击力为6(3+1+2)，防御力为5(2+2+1)。恐龙能力是这两个力的大者，所以本例中恐龙能力为6。

要比较恐龙的能力，您需要将恐龙所有部分的攻击力相加，防御力相加，两者的高者就是恐龙的能力，用来抵御其它恐龙的攻击。

游戏轮回


开局设置中随机抽取的恐龙中攻击力+防御力总和最低的玩家先开始。如果数值相同，由最年轻的玩家开始。

每一轮可以分成3个阶段：孵化（抽恐龙牌），破壳和变异（创建或改变恐龙），以及自然选择（喂食恐龙）。









“孵化”一词是指卵生动物的胚胎发育，比如恐龙。通过抽牌，玩家在手中准备各自的恐龙。

说明牌列出了每轮的步骤，同时显示玩家颜色。这里是一张红色玩家的说明牌。

YOUR TURN 

INCUBATION
Draw a dino if you don't have one.
Discard from your hand if you wish, then draw back up to 5 cards.

HATCHING AND MUTATION
- Lay down a full dino
- Replace cards without changing head color (max 1 card per dino).
Opponents can react with their cards.

NATURAL SELECTION
Feed your Herbivores first
- Take a plant from the pool, OR
- Steal one from another dino
Your  > target best  or 
THEN feed your Carnivores
- Your  > Prey best  or 
(discard the prey)
Give 1 Period card to each fed dino and discard unfed dinos.

抽牌

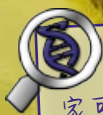
一轮开始时，如果您面前一条恐龙也没有，您必须先抽取一条，并放在面前，如同开局设置。然后再开始您的轮次。

一开始，您可以放弃任意多的手中的牌，然后补抽任意牌堆中的恐龙牌，直到满5张手牌。抽牌时可以看，以决定下一张抽哪一堆。当牌堆没有牌了，就把对应弃牌堆的牌打乱，再放回。



首先丢弃不要的牌
(从之前轮次保留下来的)。

然后补充到5
张手牌 (一张
一张拿)。



在几百万年中，恐龙一直在缓慢地变异。玩家可以一次改变一张牌，让恐龙慢慢变异。

一旦手牌集满，您就可以使用任意数目的手牌。有两种可能的玩法：用4张牌创造一条新恐龙；用1张牌改变一条桌面上的恐龙。一轮中两种玩法可以同时使用。

创造一条恐龙

用手中的4张牌创造一条新恐龙。恐龙必须完整，也就是有头，前肢，后腿和尾巴。将恐龙放在面前，并大声念出它的名字。



恐龙宝宝在“孵化”后破壳而出。



改变恐龙

另外也可以用1张手牌替换掉现有任意一条恐龙的一部分。将替换掉的牌正面朝上放在相应的弃牌堆上。

您不是每轮都需要创造一条新恐龙，相反，您可以用5张手牌改变多条恐龙，或者保留手牌，之后使用。

您可以改变桌面上任意的恐龙，包括您自己的和对手的，一轮中可以改变多条。但是当您改变恐龙时：

- 只能改变一条恐龙的一张牌
- 只能改变同类的卡牌
- 食肉和食草的属性不能改变（也就是绿头只能换绿头，红头只能换红头）。





恐龙年代中，很多恐龙种群出现又灭亡，主要是由于他们不能适应环境的改变（气候变化，新的捕食者……）。这就是“适者生存”，只有适应力最强的动物才能生存下来。

被修改恐龙的反击

当您改变对手的恐龙时，恐龙的主人可以当即反击，用他们手中的牌改回一张这条恐龙的牌，当然如果他们手中有好牌的话。

他们可以修改刚被您换掉的牌，也可以换一张这条恐龙上别的牌。对手只能按照正常的改变规则（也就是同类更换，不能改变头的颜色）换回一张。如果他们的恐龙在其它轮次中被更改多次，每次他们都能反击改回一张。

因为每轮中一条恐龙，您只能改变一次，所以在对手反击改回后，您不能再次改变它。

注意，游戏的目的是创造活得最长的恐龙，所以手上保留一些好牌是明智的，可以防止您的老恐龙再被别的玩家削弱。

选项规则：如果任何时候，孵化后或变异后，您的恐龙凑成了一条真实的恐龙（也就是所有卡牌都有相同的编号），您能立刻为这条恐龙多加2张年代卡。

蓝色玩家正在把红色玩家"Dikymidon"龙的前肢换掉。



红色玩家决定反击，把这条恐龙的尾巴变得更强。现在这条恐龙叫作"Dinomirus"，它的防御力仍然为5。

过后，绿色玩家又把红色玩家"Dinomirus"的头换成了"Scu"。



红色玩家进行反击，把头换成"Para"。这条恐龙现在演变成"Paranomirus"龙，防御力为6。

喂食恐龙

当您结束了手牌的使用，您必须喂食您的恐龙。这个阶段是必须的。当然在喂食阶段不允许再回到前面的阶段改变恐龙。然而，如果您跟小朋友玩，也不必严格遵守。

有2类恐龙，食草恐龙只吃树叶，食肉恐龙需要吃掉别的恐龙。您必须先喂食食草恐龙，然后再喂食肉恐龙。如果您的恐龙不能找到吃的就会灭绝，并放回弃牌堆里。



食草恐龙“Herbivore”从拉丁词根“herba”和“vora”演变而来，herba指小植物或草，“vora”是吃的意思。同样，食肉恐龙“Carnivore”的词根“caro”是肉的意思，同样跟“vora”组合起来。



喂食草恐龙

树叶堆里的食物

食草恐龙吃植物。只要从树叶堆里拿一个叶子放在恐龙头前面。如果您的食草恐龙前已经有一个树叶，就认为它已经吃饱了。



争夺食物

然而树叶的数量有限，如果很多食草恐龙都在桌面上，就没有足够的树叶，它们就需要争夺食物。

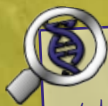
防御力低的食草恐龙就不能获得食物，所有的叶子都被更强壮的食草恐龙抢去。

如果树叶堆里没有叶子了，就不能从里面偷了。

偷食

您可以从别的食草恐龙那里偷叶子，如果您的防御力大于（不含等于）对手的能力值（攻击和防御的高者）。

将偷来的树叶放在您恐龙的前面。那个被偷掉树叶的恐龙不会马上死掉，因为它的玩家可以在下一轮中优化它，再把树叶偷回来。



有些恐龙非常庞大，可达40多吨，需要吃掉很多植物。相对于它们吃的速度，植物长得很慢。很多食草恐龙都要争抢植物，所以食草恐龙的总量就下降了。

重要说明

您不能用同一个树叶喂食多条食草恐龙，也就是说您不能先喂食您最弱的食草恐龙，得到一张年代卡，然后在用这个树叶去喂食别的食草恐龙，再得到一张年代卡。需要同时喂食所有的食草恐龙。

没有被喂食的食草恐龙

在这个阶段，如果您的恐龙没能从树叶堆里或别的恐龙处得到树叶，它就死掉了，您必须把它放回弃牌区，并计分它的年代卡。

举例恐龙的攻击力和防御力，以及它们的能力值（两者的高者）。



Imelorus 不能从这里任何一条恐龙处偷到树叶，因为它的防御力为 3 ($3 < 4$ 和 6)。



Galplolorus 可以从这里任何一条恐龙处偷到树叶 ($6 > 3$ 和 4)。



Pretronytops 不能从这里任何一条恐龙处偷到树叶 ($2 < 3, 4$ 和 6)。



Pronosauphale 只能从 Imelorus 处都得树叶 ($4 > 3$)。

喂食肉恐龙

食肉恐龙捕食别的食草恐龙或食肉恐龙。它们不得不攻击它们以获得食物。

一条食肉恐龙可以吃掉另一条恐龙，如果它的攻击力大于（不含等于）另一条的能力值（攻击力和防御力的高者）。这种情况下，将被吃掉的恐龙牌弃掉，如果它面前有树叶，将树叶放回树叶堆。

您的每条食肉恐龙，您都必须选择一条恐龙去捕杀吃掉。也可以吃掉您自己的恐龙（但一条食肉恐龙不能吃掉自己）。如果您不能喂食您的食肉恐龙，您就得放弃它，并计算它年代卡的得分。



就像现代的食草恐龙一样，不同的恐龙有它们自己的防御方式，包括：集结，逃跑，保护色，防御盔甲，以及灵活地使用尾巴，牙齿，爪子，犄角作为武器。



举例恐龙的攻击力和防御力，以及它们的能力值（两者的高者）。



Tylosaurus (攻击力 = 6) 以吃掉任何这里的其它恐龙 (6 > 3 和 4)。



Disimirus 的攻击力为 2，不能吃掉任何恐龙。



Dinocephale 是食草恐龙，不吃其它恐龙。



Deitrorotor (攻击力 = 4) 只能吃掉 Dinocephale (4 > 3)。

获取年代卡

一条喂饱的恐龙被认为能存活几百万年。一旦喂食完所有的恐龙，您就可以给每条恐龙拿一张年代卡，放在它们前面。不要将各条恐龙的年代卡打混，放它们放在各自的恐龙面前。

每条恐龙的年代卡是公开的信息，任何时候每个玩家都能数。



20

计算得分

当您的一条恐龙灭绝后（在您这一轮或别人的轮次中的任何时候），将它放回弃牌堆，返回树叶到树叶堆（如果有的话），并将它的年代卡对齐到生存年限条上。

放置年代卡时，将第一张卡叠放到上一张年代卡上，留出1个1百万年的空格，然后第二张牌留出2百万年，第三张留出3百万年，第四张留出4百万年，第五张及以后的牌只要连着前一张卡放置，无需叠放。

对于第一条灭绝的恐龙，将它的年代卡叠放在相应颜色的年限计分首牌上。例如，您第一条灭绝的恐龙有3张年代卡，需要如下放置：



年代卡的顺序和方向无关紧要，只有空格数才表示得分。

接下来每条灭绝的恐龙，您继续以同样的方式延长生存年限条。例如，您第二条灭绝的恐龙有6张年代卡，您得这样放置它们：



这名玩家有6张年代卡要添加到年限条上。



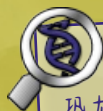
这是玩家当前的年限条，他将第一张卡放在上一张卡第1格的位置。



然后他继续放置，每张年代卡多空出1格。

要赢得游戏，需要有最长的年限条。

要增加获胜的概率，需要加强某几条强大的恐龙，以存活得更久，而不是创造很多可能只能存活一轮的虚弱恐龙。



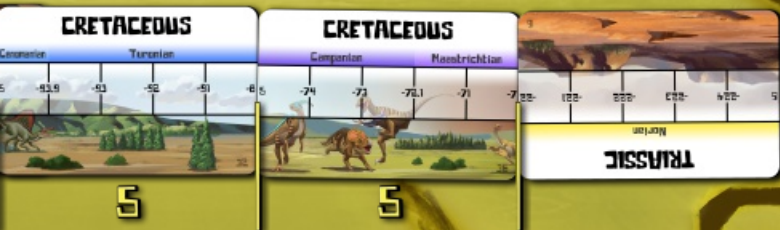
现代人类的起源仅仅在 20 万年前，然而恐龙在地球上生存了至少几百万年！

游戏结束

当一名玩家拿掉了最后一张年代卡时，游戏立即停止，而不管是否还有恐龙需要喂食（这名玩家可以决定把年代卡分给哪条恐龙）。

地球上的大陨石杀死了所有的恐龙，这是恐龙时代的结束。

每位玩家需要把他们每条恐龙的年代卡添加到各自的年限条上。谁的年限条最长，谁获胜。



如果年代卡多余 5 张，它们就并排放置。

高级版

如果您喜欢更多的游戏互动，您可以使用高级规则帮助其他玩家，并获得得分。

我们不建议与小朋友玩时使用这用规则，因为这增加了许多诈唬出卖的环节，小朋友会难以理解。

帮助其他玩家

如果您手上有牌，任何时候您都可以建议送一张给：

- 本轮的玩家
- 当前被更改恐龙的玩家

当您送出牌时，必须给所有人看到，这样别人可能给出更优惠的条件给这名玩家。

这名玩家可以接受或拒绝您提供的牌。如果接受，您将立刻获得一张时代卡，并放在您的说明牌下方。

如果您的牌送给了被更改恐龙的玩家，他可以立刻使用它做出回击，当然他并不需要非这么做。大多数时候，玩家们愿意接受送的牌是因为他们急需使用。



本轮玩家是红色玩家。他需要喂食他的食肉恐龙，但是它太弱了（攻击力才4），而且找不到一条更弱的恐龙。蓝色玩家愿意送一张牌给红色玩家，让他能够削弱绿色玩家的恐龙（能力值变为3）。红色玩家接受了牌，并改变了绿色恐龙。蓝色玩家获得一张年代卡，并将它放在说明牌下。



当红色玩家改变了绿色恐龙后，蓝色玩家现在又想送一张牌给绿色玩家，这样他就能反击红色玩家的更改，让恐龙的后腿防御力更强，使得能力值达到5。绿色玩家接受了，于是蓝色玩家又得到一张年代卡，并放在说明牌下。红色玩家最终没能吃掉绿色恐龙，不得不弃掉这条恐龙。

我能给同一名玩家多张牌吗？

可以。唯一的限制是您手中的牌的数量。每一张别人接受的牌，您都可以获得一张年代卡。

如果多名玩家都要同时送牌给同一名玩家怎么办？

这名玩家可以接受所有的牌，或者选择一些，或者全部拒绝。

如果我是当前玩家我能送牌吗？

当然您不能送牌给自己。

但是您可以改变您对手的恐龙，然后立刻建议送一张牌给他！

有手牌数量限制吗？

没有，如果您接受了多张别的玩家送的牌，您的手牌可以超过5。但是，这样的话，在下次孵化阶段，您就不能抽牌了（除非您在抽牌前丢弃一些）。

因送牌而获得的时代卡

每次当别的玩家接受您的送牌时，您就能获得一张时代卡，并将它放置在说明牌下。这样获得的年代牌是保密地藏在说明牌下面的。

游戏结束，把它们当做一条恐龙的年代卡来算分。

5名玩家桌面设置举例

Hypmenylophus
的树叶

Hypmenylophus

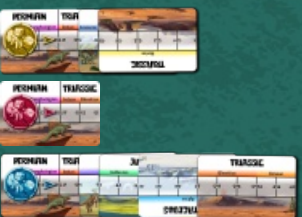
年代卡



蓝色家
玩的明
牌

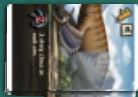
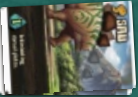
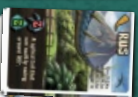


年代卡
牌堆



所有玩家的
生存年限条

恐龙抽牌区



树叶堆



红色玩家的一条恐龙



恐龙弃牌区

