

# ПАРК ЮРСКОГО ПЕРИОДА

ВОЗРАСТ 10 +

ОТ 2 ДО 4 ИГРОКОВ



# FUNKO *VERSE*

инструкция



ПОСМОТРИТЕ ВИДЕО ИНСТРУКЦИЮ  
(НА АНГЛИЙСКОМ)

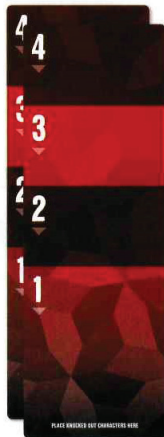
[go.funko.com/JurassicParkFunkoverseHowToPlay](https://go.funko.com/JurassicParkFunkoverseHowToPlay)

Funko  
GAMES



# Игровые предметы

# 2. ИНСТРУКЦИЯ RU



2 карточки восстановления (Cooldown tracks)



4 основных персонажа



4 подставки для персонажей



4 карты основных персонажей



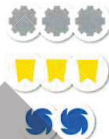
2 фишки базовых персонажей (Трицератопс и Егер)



2 карты базовых персонажей



2 карты статуса Рэя Арнольда



8 токенов способностей



Двусторонняя карта



6 маркеров усталости



1 маркер первого игрока



6 игровых костей



3 токена оглушения рэптора



2 флага лидеров



3 контрольных маркера



4 маркера очков



21 фишка очков



Защитные очки



Карта защитных очков



Коготь Рэптора



Карта Когтя Рэптора



2 двусторонних карты сценария

# Разъяснение компонентов игры

## Карта персонажа

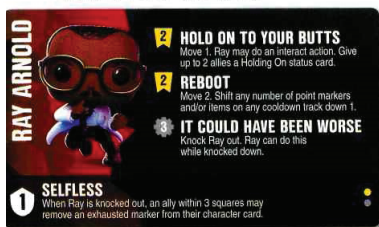
Имя

персонажа **Рэй Арнольд**  
 2. Держаться за жизнь – Двигаться на 1. Рэй может выполнить взаимодействие. Дать карту статуса Держаться одному или двум союзникам.  
 2. Перезагрузка – Двигаться на 2. Передвинуть все маркеры очков или/и предметы на любой карте восстановления на одну клетку вниз.  
 3. Могло быть и хуже – выбить Рэя с поля. Рэй может сделать это даже будучи оглушенным.

Стоимость способности

Способности

Метки способностей



Очки Защиты - Бескорыстный  
 Особенность - Когда Рэй выбывает с поля, союзник в пределах 3 клеток может снять маркер усталости с карты своего персонажа.

**Name** – имя вашего персонажа

**Ability Cost** – Цена способности. Показывает сколько токенов способностей стоит произнесение заклинания, а так же на какую ячейку ее ставить на карточку восстановления.

**Abilities** – Способности. Список доступных для использования способностей во время игрового хода.

**Defense** - Защита – номер внутри щита показывает, сколько можно сделать бросков костей, во время атаки на вашего персонажа.

**Trait** – Особенность. Уникальная особенность вашего персонажа

**Ability Dots** – разноцветные метки способностей, которые показывают, какие токены способностей вы выбрали во время подготовки к сражению.

**Basic Characters** – Базовые персонажи, которые вы можете использовать на время, пока ваша Funkoverse коллекция не пополнится. Они подчиняются правилам основных персонажей, но не имеют способностей или особенностей. Они также не могут держать предметы.

Когда базовый персонаж оглушен, переверните карту основного персонажа, чтобы статус изменился на «оглушен» (knocked down)

**Cooldown Tracks** - Карточка восстановления – каждый игрок имеет такую карточку. Она используется для отслеживания момента, когда потраченные токены способностей и оглушенные персонажи могут вернуться в игру. В конце каждого раунда каждый игрок смещает все предметы на одну клетку вниз. Все что сместилось из клетки 1 – возвращается в игру. Персонажи возвращаются в стартовую зону, токены способностей в «руку» игрока, а карты предметов к персонажам, которые их до этого держали. Далее будет более подробное объяснение.

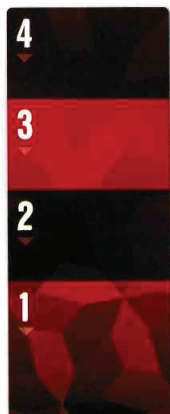
Базовый персонаж действует



Базовый персонаж оглушен



Карточки восстановления



# Играем первый раз

Добро пожаловать в игру Парк Юрского Периода Фанковерс. Начинайте вашу первую игру как можно скорее. Эта инструкция написана таким образом, что вам не обязательно читать ее всю для того, чтобы начать играть.

Как только вы дойдете до главы «Прекратите читать и начните играть!» (стр 7) - начинайте игру.

## Первая цель игры

Оглушить персонажа соперника, а затем отправить персонажа в нокаут, для полной победы.

## Подготовка в игре

1. Отложите в сторону все указатели, Защитные очки, Коготь Раптора, карты предметов и карты сценариев. Для первой игры они вам не понадобятся. Вы научитесь пользоваться ими на Продвинутом Уровне (страница 8).
2. Играйте вдвоем. Для игры на 3-4 игрока, читайте страницу 9 – «Игра на 3-4 игрока»
3. Разместите карту «Гостевой Центр» вверх. (Visitor Center).
4. Оба игрока будут бросать кости, разместите их рядом с картой.
5. Каждый игрок берет карту восстановления и три маркера усталости
6. Один игрок выбирает темные подставки для основных персонажей и карточку базового персонажа того же цвета, что и подставка (трицератопс для темной, егеря для светлой соответственно)
7. Каждый игрок выбирает своих персонажей и ставит их на подставки. Ваши три персонажа – это союзники, персонажи другого игрока – ваши противники.
8. Каждый игрок берет в «руку» (pool) карты своих основных и базовых персонажей.
9. В правом нижнем углу карточки ваших персонажей есть цветные точки. Выберите токены способностей соответствующего цвета и сложите их месте в вашем стартовом наборе способностей.
10. Игрок, выбравший Рэя Арнольда, берет 2 карты статуса Рэя Арнольда, они вам понадобятся, когда он будет использовать свою способность «Держитесь за Жизнь», игрок, контролирующий Раптора, берет 3 токена оглушения Раптора. Вы будете использовать их вместе с его способностями.
11. Подбросьте «метку первого игрока», чтобы узнать, кто ходит первым. Если цвет основания ваших персонажей совпадет со стороной, которая будет сверху – вы забираете маркер и ходите первым.
12. Начальные поля «Гостевого Центра» отмечены черным или белым цветом, для каждой команды соответственно. Игроки размещают свои фигурки на стартовую зону.



# Пример первого расположения персонажей и предметов

# 5. ИНСТРУКЦИЯ RU

## RAPTOR AND RAY ARNOLD PLAYER

Raptor Tokens



Ray Arnold Status Cards

Triceratops Card



Raptor Card



Ray Arnold Card



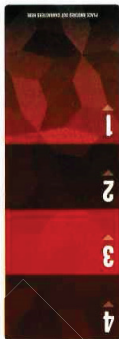
Ability Token Pool



Exhausted Markers



Cooldown Track



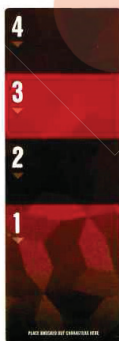
Dice



First Player Marker



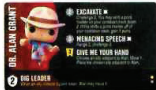
Exhausted Markers



Cooldown Track



Ability Token Pool



Dr. Alan Grant Card



Dr. Ellie Sattler Card



Gamekeeper Card

DR. ALAN GRANT AND DR. ELLIE SATTLER PLAYER

# Начало игры

Каждый раунд игроки выбирают персонажа, который будет действовать. Когда все персонажи сделали свой ход, раунд заканчивается и начинается новый раунд.

## Выполнение хода.

1. Выберите персонажа, на котором нет маркера усталости. (на начальном этапе ни на одном из персонажей его нет).
2. Выполните до двух действий выбранным персонажем. Действие может быть базовым или специальным. Также персонаж может выполнить одно и то же действие дважды.

## Базовые действия (все персонажи могут их выполнять)

**Двигаться** – до 2 ячеек в любом направлении

**Базовая атака** – выбросить кости два раза, чтобы атаковать противника

**Помогать** – поднять оглушенного союзника на соседних клетках

**Взаимодействовать** – это действие не будет использоваться в вашей первой игре. Оно потребуется при выполнении сценариев.

**Особые действия** (все персонажи, кроме базовых, могут их выполнять)

**Способность** – потратить токен способности, после чего перенести ее на карточку восстановления.

**Использовать предмет** – в первой игре это не понадобится. Некоторые предметы требуют использования способностей для их использования.

3. Восстановление – Если ваш персонаж из-за оглушения не может выполнить ни одно из вышеперечисленных действий, то он может встать на ноги, использовав оба своих очка действия.

4. Поместите на карточку своего персонажа маркер усталости. Этот персонаж больше не может делать ход в этом раунде. Как только вы поместили маркер, ход переходит к другому игроку.

5. Следующий игрок повторяет все шаги, начиная с 1

Завершение раунда – когда персонажи всех игроков получают метки усталости, раунд заканчивается.

## Восстановление

Игрок с меткой «первого игрока» сдвигает все предметы на своей карточке восстановления на одну клетку вниз. Затем другой игрок делает тоже самое на своей карточке. Все предметы, которые были сдвинуты с поля 1 – возвращаются в игру. Персонажи возвращаются на стартовую позицию, токены возвращаются в пул токенов, предметы возвращаются к персонажам, у которых они были до этого.

## Обновление

Игроки снимают метки усталости со всех своих персонажей.

Метка «первого игрока» передается другому игроку, и он начинает следующий ход

## Передвижение персонажа

Персонаж может двигаться вперед или по диагонали. Однако он не может пересекать препятствия или двигаться через противников. Подробные правила передвижения смотри на странице 12.

## Атака

Атаки позволяют вам оглушить или выбить противника с поля. Помните, каждый персонаж может провести базовую атаку против противника, находящегося поблизости.

Когда вы атакуете противника базовой атакой, вы бросаете 2 игральные кости. Когда вы используете атаковую способность, вы бросаете столько кубиков, сколько указано на способности. Ваш противник, в свою очередь, выбрасывает то количество кубиков, которое указано в его защитной способности.

Вам нужно получить больше «успехов», чем у вашего противника.

Как атакующему вам полагается 1 «успех», за каждый значок взрыва и 3 «успеха» за каждый значок с тремя восклицательными знаками.

Противник получает 1 «успех» за каждый значок щита и 3, за каждый значок с тремя восклицательными знаками.

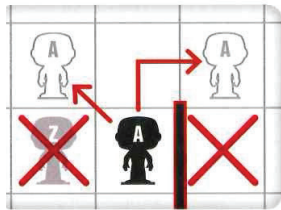
В зависимости от результата вы выигрываете или проигрываете схватку.

Если происходит ничья или атакующий проиграл, то ничего не происходит, если только иное не указано в описании способности (или особенности).

Если же противник проиграл, то персонаж оглушается. Фигурка кладется на бок. Если же противник, который уже оглушен, проигрывает схватку, то фигурка убирается с поля и ставится на первую ячейку карты восстановления. Читайте «Поединки» для подробного описания правил (стр. 14).

## Использование способности персонажа

1. Выберите способность с карты персонажа
2. Потратьте токен способности соответствующего типа и поместите его на цифру на карточке восстановления. Цифра указана в описании способности. Если у вас недостаточно токенов этого типа, вы не можете использовать эту способность.
3. Выполните правило способности, написанное на карте. Смотрите главу «Способности» (стр. 16) для подробностей.



## Прекратите читать и начинайте играть!

Вышеперечисленные правила позволяют вам сыграть вашу первую игру! Если вам приходится делать что-то, что вы еще не делали, или у вас возник вопрос, перечитайте эти правила снова или ознакомьтесь с более подробными правилами далее. Для победы в первой игре достаточно выбить хотя бы одного персонажа противника с поля. Более сложные варианты игры будут описаны далее.

# Игра с продвинутыми возможностями

Сейчас, когда вы сыграли в вашу первую игру, вы можете попробовать сценарии, которые помогут вам глубже погрузиться в игру «Парк Юрского Периода Фанковерс». Вы также можете усложнить себе задачу, начав использовать предметы, смешивая разные игры из линейки «Парк Юрского Периода» и даже играть с друзьями, у которых есть своя собственная игра «Парк Юрского Периода».

**Сценарии:** Задачи становятся все интереснее!

Каждая игра «Парк Юрского Периода» содержит двухстороннюю карту битвы и две двухсторонних карты сценариев.

Сценарии связаны с определенными картами битвы и каждая комбинация дает возможность играть каждый раз по-разному и разработать уникальную стратегию.

Когда вы используете Сценарий, пользуйтесь правилами игры на странице 6. Цель игры в этом случае не выбить персонажа противника, а заработать больше очков. Каждый сценарий описывает разные способы для того, чтобы заработать очки.

Последовательность выполнения сценария

1. Играют 2 игрока. Для того, чтобы играть 3-4 игроками – см. «Игра на 3-4 игрока» (стр. 9)
2. Договоритесь о том, какую карту битвы и один из привязанных к ней сценариев вы будете использовать. Расположите маркеры очков (point markers) так, как это показано в карте сценария.
3. Оба игрока используют игральные кости и очки (points). Расположите их рядом с картой.
4. Каждый игрок берет себе карту восстановления.
5. Подкиньте карту первого игрока, чтобы понять, что ходит первым. Первый игрок выбирает себе цвет основания персонажа, попросту говоря выбирает сторону (темную или светлую). Именно цвет основания определяет стартовую зону персонажа.
6. Каждый игрок выбирает двух персонажей, а также выбирает две карты базовых персонажей соответствующего цвета (Если вы смешиваете несколько игр Парк Юрского Периода Фанковерс или играете против друга, у которого есть своя собственная игра Парк Юрского Периода Фанковерс, замените базовые карточки персонажей фигурками персонажей). Далее каждый игрок выбирает один предмет, в соответствии с правилами расстановки предметов (стр.9). Если у каждого из игроков есть отдельная игра Парк Юрского Периода Фанковерс, выбор персонажей и предметов происходит тайно.
7. Возьмите карту персонажа, карту статуса и токены, связанные с вашим персонажем. Каждый игрок берет себе по одному маркеру усталости для каждого из своих персонажей.
8. На карте вашего персонажа есть цветные точки способностей, расположенные в правом нижнем углу. Возьмите один токен способности на каждую цветную точку. Соберите все ваши токены в ваш боевой набор токенов (ability token pool)
9. Проверьте карту сценария на предмет дополнительных указаний.
10. Ваша стартовая клетка соответствует цвету основания ваших персонажей. Игрок, у которого выпала карта первого игрока расставляет своих персонажей первым, затем персонажей выставляет другой игрок.

## Получение дополнительных очков

В дополнение к способам, описанным в сценариях, игрок всегда может получить дополнительные очки через маркеры очков. Когда персонаж находится на соседней клетке или на одной клетке с маркером очков, он может взаимодействовать с маркером, чтобы получить дополнительное очко. Для этого надо разместить маркер очков буквой вверх на 4 уровень карты восстановления. Как только восстановление закончится, верните маркер на то же место на карте.

## Победа в сценарии

Победитель определяется подсчетом очков в конце раунда. Если количество очков у игроков одинаковое, играется еще один раунд, до тех пор, пока количество очков у одного игрока будет больше. Если у вас закончились фишки очков, используйте что-нибудь другое для подсчета.



# Игра с предметами

Эта игра имеет два предмета: Защитные Очки и Коготь Раптора, которые вы можете использовать, если смешиваете свою игру с другими вариациями игры Парк Юрского Периода Фанковерс или играете с другом, у которого есть своя копия игры Парк Юрского Периода Фанковерс. Каждый предмет дает персонажу дополнительные способности и свойства. Попробуйте разные предметы, с различными персонажами и с различными комбинациями персонажей на вашей стороне, и вы откроете для себя интересные стратегии игры. Оба игрока используют одинаковое количество предме-

## Расстановка

Каждый игрок выбирает один предмет и помещает его в руку персонажа до начала игры. Положите карту предмета рядом с картой персонажа, чтобы помнить о правилах использования предмета. Базовые персонажи не могут использовать предметы.

## Правила игры с предметами

Персонаж с предметом обладает дополнительным свойством действия или дополнительной особенностью, как это описано в карте предмета. Читайте описание, чтобы понять, что именно персонаж получает. Предмет остается с тем же персонажем до конца игры.

Если предмет находится на карте восстановления – он не может быть использован. Когда раунд заканчивается, сдвигайте все ваши предметы, так же как и токены способностей. Когда карта предмета сдвигается с клетки 1 карты восстановления – она возвращается обратно к игроку и предметом можно снова пользоваться.

Если предмет имеет на карте предмета значок # то персонаж, который его держит должен выполнить действие «использование предмета», чтобы запустить его свойство.

После того, как персонаж воспользовался предметом, поместите карту предмета на карту восстановления, на номер отмеченный знаком #

Если предмет не отмечен знаком #, то предмет действует как особенность персонажа и не требует действия для использования.

## Предметы, предназначенные для атаки

Некоторые предметы могут использоваться для атаки других персонажей. Для этого персонаж должен выполнить «использование предмета», описанное выше. Это работает только для предметов, после названия которых используется значок взрыва. Все другие предметы не являются атакующими.

## Игра на 3-4 игрока

Играйте с одним или двумя дополнительными игроками, каждый из игроков играет по крайней мере одним персонажем. Игроки одной стороны играют как один игрок, в соответствии с правилами для двух игроков. Игроки-союзники самостоятельно решают, какой персонаж совершает ход. Игроки одной стороны используют одну карту восстановления и один набор токенов способностей.

## Смешивание игр

Используйте персонажа, предмет или сценарий из любой игры Парк Юрского Периода Фанковерс и смешивайте их для того, чтобы обнаруживать мощные комбинации и разрабатывать новые стратегии. Отправьте свою коллекцию в бой против персонажей ваших друзей, чтобы увидеть, чья армия сильнее, а стратегия выигрышнее.

Если у вас и вашего друга одинаковые игры, каждый может играть своими любимыми персонажами. Если вы играете одинаковыми персонажами, они не могут быть союзниками друг друга (Элли не может быть союзником другой Элли)

Рекомендованная раскладка игры – три персонажа и один предмет с каждой стороны, но вы можете использовать и больше, по мере роста своей коллекции.

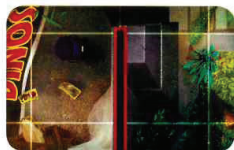


# Используем карту битвы

Карта, которая идет с этой игрой, имеет две стороны: Гостевой Центр на одной и Загон для Рапторов на другой. Каждая сторона уникальна, а препятствия влияют на ход игры.

## Препятствия

Препятствия на каждой стороне карты имеют одинаковый вид. Прочие объекты на карте не являются препятствиями. Если область на карте полностью закрыта препятствием – зайти в нее невозможно никаким образом.



### Пример 1

Препятствие на Гостевом Центре — это толстая черная линия, окруженная красной линией снаружи.

### Пример 2

Препятствие в Загоне для Рапторов — это толстая черная линия, окруженная красной линией снаружи, персонажи не могут попасть в закрытую область.

### Пример 3

Эти ящики не огорожены линиями, как на других примерах. Они не являются препятствиями.

## Что может видеть ваш персонаж?

Чтобы понять, может ли видеть ваш персонаж определенную клетку на поле, прочертите воображаемую линию от центра клетки, на которой стоит ваш персонаж, до центра клетки, которая под вопросом. Далее следуем правилам:

1. Если препятствие пересекает вашу линию – персонаж не может видеть клетку.
2. Если линия пересекает любую часть клетки, на которой стоит противник или член его команды, ваш персонаж не может видеть, что происходит за этой клеткой.
3. Если линия пересекает любую часть клетки, на которой стоит ваш союзник, то ваш персонаж может видеть, что происходит на этой клетке.
4. Если линия пересекает перекресток, на одном или двух квадратов которого стоят персонажи противника, то ваш персонаж может видеть через эти клетки.

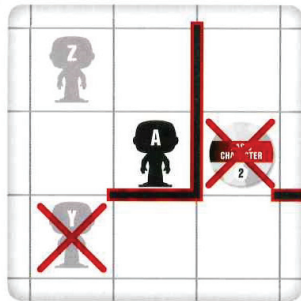
## Примыкание

Персонаж считается примыкающим к персонажу противника, если он стоит прямо напротив или по диагонали от вашего персонажа. Однако, ваш персонаж должен видеть клетку, на которой стоит противник.

### Препятствия и примыкание

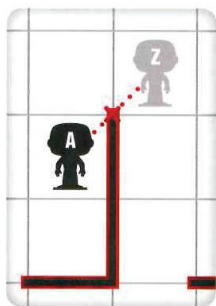
Если препятствие находится между вашим персонажем и другой клеткой, то ваш персонаж не может видеть эту клетку и следовательно эта клетка не считается примыкающей. Это также относится и к препятствиям на углу, которые блокируют диагональное примыкание.

На рисунке – пример примыкания. Союзник А примыкает к противнику Z, но он не примыкает к противнику Y, а также не примыкает к своему союзному базовому персонажу.

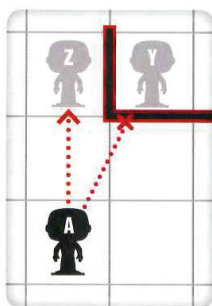


# Примеры того, что может видеть ваш персонаж:

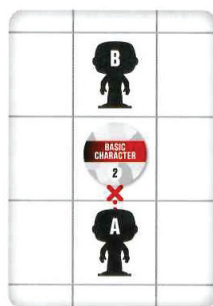
Внимание: изображения показаны для примера и могут не совпадать с картой в вашей игре.



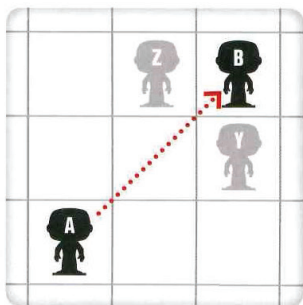
1. Союзник А и противник Z не могут видеть друг друга (правило 1)



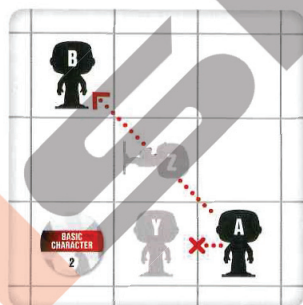
2. Союзник может видеть противника Z, но не противника Y (правило 1)



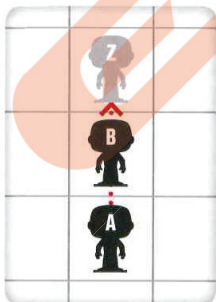
3. Союзник А не может видеть союзника В, так как его блокирует Базовый персонаж противника (правило 2)



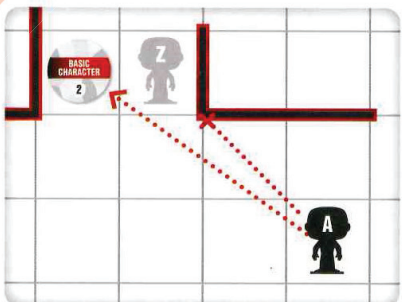
4. Союзник А может видеть союзника В, потому что противники не пересекают линию взгляда, которая проходит через перекресток квадратов (правило 4)



5. Союзник А может видеть союзника В, потому что противник Z оглушен. Союзник А не может видеть Базового персонажа противника, так как противник Y блокирует линию взгляда (правило 2)



6. Союзник А может видеть противника Z через клетку, на которой стоит союзник В (правило 3)



7. Союзник А может видеть Базового персонажа противника. Противник Z заблокировал бы линию взгляда союзника, но в данном случае противник Z невидим для союзника А (правило 1 и 2)

# Передвижение

## Базовые передвижения

Когда вы передвигаете персонажа или токен, вы можете двигаться на одну клетку вперед или по диагонали. Если персонаж проводит базовое действие, то он может сделать два хода.

## Особые передвижения

Если токен или персонаж передвигается благодаря способности, особенности или предмету – это называется особым передвижением. Вы можете двигаться на количество клеток, указанное в описании способности, особенности или карточке предмета.

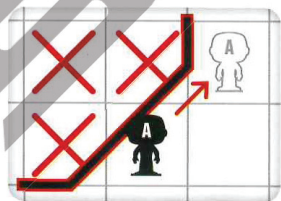
## Как что-либо передвинуть?

Когда вы пытаетесь что-то передвинуть, пользуйтесь следующими правилами:

1. Вы не можете передвигать предметы через препятствия
2. Вы можете передвинуть что-либо в квадрат с препятствием, но только в том случае, если препятствие не занимает центр квадрата.
3. Если препятствие занимает угол квадрата, вы не можете переместить что-либо через этот угол.
4. Вы можете перемещать что-либо через квадрат, занятый одним из ваших союзников.
5. Вы не можете передвинуть что-либо через квадрат, занятый противником.
6. Вы не можете закончить ход в квадрате, в котором находится союзник или противник.

## Первый пример:

Союзник А находится в квадрате, который частично занят препятствием, тем не менее, союзник не может это препятствие пересечь (правила 1 и 2)

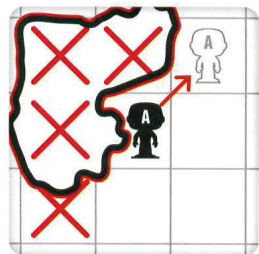
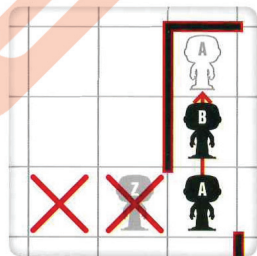


## Второй пример:

Союзник А может передвигаться через союзника В, но не через противника Z (правила 1,4,5)

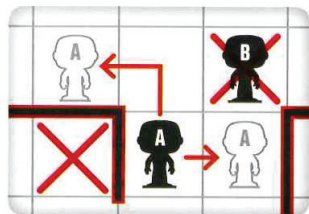
## Третий пример:

Союзник А находится в квадрате, который частично занят препятствием, поэтому союзник А не может передвигаться через угол, занятый препятствием (правила 2 и 3)

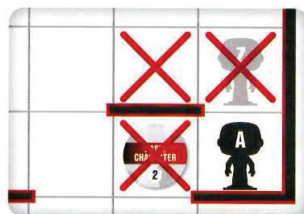


# 13. ИНСТРУКЦИЯ RU

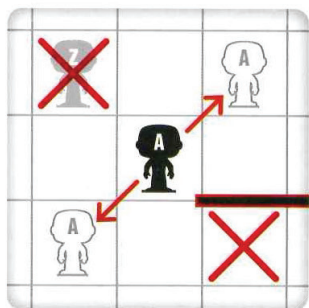
Внимание: изображения показаны для примера и могут не совпадать с картой в вашей игре.



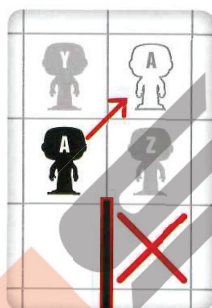
1. Движение прямо – Союзник А может двигаться на одну или две клетки, но не на клетки, занятые другим персонажем или через препятствия (правила 1 и 6)



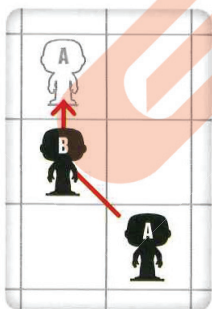
2. Невозможно двигаться – Союзник А не может двигаться, потому что он заблокирован противником Z, базовым персонажем противника и препятствием (правила 1 и 5)



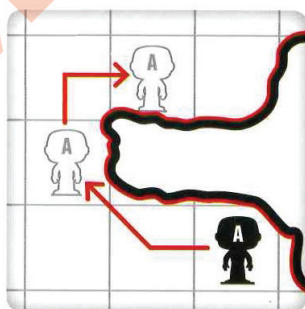
3. Передвижение по диагонали – Союзник А может передвигаться по диагонали, но только на квадраты, которые не заняты другими персонажами или закрыты препятствиями (правила 3 и 6)



4. Союзник не может двигаться в угол, который закрыт препятствием, но может двигаться между противниками Y и Z, в угол, который не закрыт препятствием (правило 3)



5. Союзник может двигаться через квадрат, занятый союзником В (правило 4)



6. Союзник не может передвигаться через препятствие, поэтому он использует два базовых действия движения, чтобы попасть на конечную клетку (правило 1)

# Поединки

Правила описывают множество способов атаковать цель. Обычно ваша цель противник, но вы также можете атаковать другие вещи, такие как токены. Если в правилах не указано обратное, вы можете атаковать только одну цель за раз. Вы не можете атаковать союзника.

## Базовая атака

Персонаж, который выполняет базовую атаку, должен выбросить две игральные кости и должен примыкать к своей цели.

Атака (число) – Слово «Атака» (challenge), за которым следует число, означает, что вы атаковали примыкающую цель и выбросили на кубиках число, указанное после слова «атака».

Дальняя (число) атака (число) – Слово «дальняя», за которой следует число, означает, что цель должна быть в пределах указанного количества квадратов. Атакующий должен видеть цель. Выбросите на игровых костях число, написанное после слова «атака».

Защита – цифра внутри щита показывает сколько игровых костей выбрасывает защищающийся в случае нападения на его персонажа. Токены, которые вы можете атаковать, также имеют свои очки защиты.

Последовательность действий при атаке – назовите свою цель и выбросите количество кубиков, которое описано в правилах для вашей атаки. Ваш противник выбрасывает количество игровых костей, которое описано в защите цели.

- Вам нужно получить больше «успехов», чем у вашего противника.  
- Как атакующему вам полагается 1 «успех», за каждый значок взрыва и 3 «успеха» за каждый значок с тремя восклицательными знаками  
- Противник получает 1 «успех» за каждый значок щита и 3 «успеха» за каждый значок с тремя восклицательными знаками  
В зависимости от результата вы выигрываете или проигрываете схватку. Если происходит ничья или атакующий проиграл, то ничего не происходит.

## Оглушение (Knocked Down)

Если атакованный персонаж, который стоит на поле, проигрывает, то персонаж считается оглушенным. Положите фигурку персонажа на бок в той клетке, в которой он стоит. (Когда оглушается Базовый персонаж, переверните его карточку в той же клетке стороной «knocked down» вверх). Оглушенный персонаж не может использовать действия ни на что, кроме восстановления. Однако другой персонаж может помочь оглушенному персонажу подняться (см. Помогать – стр.6)

## Поражение (Knocked Out)

Если оглушенный персонаж был атакован и проиграл, то он считается побежденным. Фигурка персонажа убирается с поля и располагается на клетку 1 карты восстановления. Персонаж, который был выбит с поля и располагается на карте восстановления все равно может быть выбран в качестве цели для хода и помечен меткой усталости, однако он не может делать никаких действий. Это может быть полезно в некоторых случаях, для того чтобы задержать ход другого персонажа в игре. Выбор побежденного персонажа для выполнения хода и получения «усталости» позволит вам это сделать.

## Множественные атаки

Некоторые способности позволяют персонажам атаковать более, чем одну цель. Объявите и выполните одну атаку за раз. Делайте отдельный бросок игровых костей каждый раз, независимо от того, атакуете вы несколько целей или одну цель несколько раз. Защищающийся выполняет бросок костей каждый раз, когда выполняется атака.

## Базовая атака (A Basic Challenge)

1. Союзник А атакует противника Z базовой атакой. Противник имеет

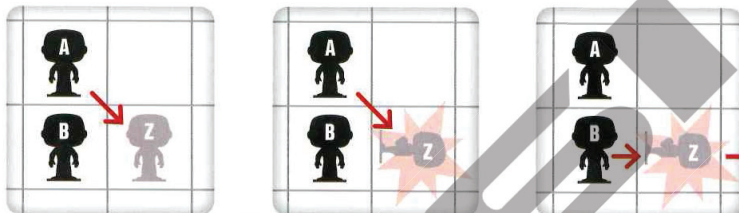


Защиту равную 2. Таким образом каждый игрок выбрасывает две кости.

2. Союзник А атакует и получает три «успеха» выбросив «щит» и «восклицательные знаки»

Противник Z защищается и получает 2 «успеха» выбросив два «щита»  
Союзник побеждает в поединке и выигрывает его, фигурка противника кладется набок.

## Оглушаем цель (Knocking Out a Target)



1. Союзник А атакует противника Z со способностью «атака» 3. Союзник А бросает 3 кости. Противник Z имеет защиту 2, поэтому он выбрасывает 2 кости.

2. Союзник А атакует и получает два «успеха», выбросив два «взрыва» и «щит»

Противник Z защищается и получает 1 «успех», выбросив «щит» и «взрыв»

Союзник А выигрывает поединок, противник Z оглушен.

3. Союзник В атакует противника Z, который уже оглушен. Союзник В получает больше «успехов» и побеждает. Противник Z побежден и выбывает с поля, перемещаясь на клетку 1 карты восстановления противника.

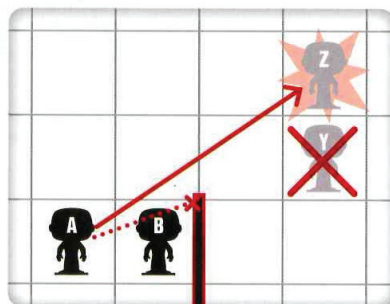


## Атака на расстоянии (A Ranged Challenge)

1. Союзник А использует Дальнюю (3) атаку (2) и атакует противника Z, которого он видит в пределах 3 клеток от своей клетки.

2. оюзник А бросает 2 кости, противник имеет защиту 2, поэтому он тоже выбрасывает 2 кости.

*Обратите внимание: Противник Y тоже на доступном для атаки расстоянии, но он не может быть атакован, так как находится вне зоны видимости Союзника А.*



# Способности (Abilities)

Когда вы хотите, чтобы ваш персонаж использовал способность, выполняйте следующее:

1. Выберите способность на карточке персонажа
2. Возьмите токен способности соответствующего типа из вашего набора токенов и используйте его, переместив его на карточку восстановления. Поместите токен на поле с номером, указанным на иконке способности. Если в вашем наборе (pool) нет подходящего токена, вы не можете использовать данную способность.
3. Выполняйте правила способности, как они описаны на карточке. Если способность имеет несколько правил, выполняйте их последовательно. Если правило способности противоречит правилу в инструкции – правило способности превагирует.

## Типы способностей

Ниже приведены типы способностей во вселенной Парк Юрского Периода-Фанковерс. Персонажи в этой игре используют три типа способностей (синий пропеллер, красный треугольник, серая шестеренка, желтый флажок).

В других играх встречаются персонажи, которые обладают разными комбинациями этих способностей. Каждый тип способности связан с разными качествами:



Персонажи с этой способностью известны своей ловкостью, гибкостью и координацией. Такие качества часто помогают персонажам быть быстрее или быть более гибкими.



Персонажи с этой способностью могут похвастаться силой, отвагой и решительностью. Такие способности помогают персонажу стать более могучим или более устойчивым к повреждениям.



Персонажи с этой способностью используют хитрость, обман и изобретательность для достижения своих целей. Такие способности помогают запутать или заблокировать противника.



Персонажи с этой способностью обладают силой воли, харизмой и высокими лидерскими навыками. Такие способности помогают поддерживать своих союзников и давать им дополнительные ходы.

## Атакующие способности

Некоторые способности при использовании дают возможность атаковать противника. Они помечены значком после названия способности. Все способности без этого значка не являются атакующими. Если поблизости нет цели для атаки, то атакующая способность не может быть использована.

## Особенности (Traits)

Все правила, описанные для способностей, точно также работают и для особенностей. Однако вам не нужно тратить токен способности, чтобы использовать особенность персонажа. Особенность работает все время. Если не указано обратное, особенность действует даже тогда, когда персонаж оглушен или находится за пределами поля на карточке восстановления.



# Справочник игровых терминов способностей

Справочник включает в себя термины, которые используются в играх серии Парк Юрского Периода Фанкверс. Некоторые из терминов не используются в этой игре (JP 100) — они отмечены звездочкой \*

**\*Добавленное расстояние:** Когда правила добавляют расстояние для атаки, вы добавляете количество квадратов, на которое работает ваша Дальняя атака на указанное количество. Если ваша атака не была дальней, она становится таковой. Дальность определяется указанным количеством квадратов +1.

**Союзник:** Персонаж и токен Базового персонажа, которыми вы управляете — это ваши союзники. При игре на 3-4 игрока, персонажи и карточки Базовых персонажей, управляемые игроками на одной стороне, тоже являются союзниками по отношению друг к другу.

**\*Прочь:** Некоторые способности включают в себя возможность передвинуть что-либо подальше от вашего персонажа (часто описывается как «Толкнуть»). Когда вы что-то передвигаете, вы перемещаете предмет или токен на указанное количество квадратов и следуете правилам Движения (стр.12), за исключением того, что каждый квадрат должен находиться дальше от вашего персонажа.

**Атакующее действие:** Действие считается атакующим, если это базовая атака или после названия способности или названия предмета имеется такой знак. Если же по близости нет цели для атаки, атакующее действие не может быть выполнено.

**Контроль противника:** Правила могут утверждать, что вы контролируете противника. Когда наступает ход противника, управляйте его персонажем так, как будто это ваш союзник. Это применимо к движениям, атакам, а также видимости персонажей.

**Стоимость:** Когда персонаж использует способность, стоимость — это число, указанное на иконке способности, рядом с названием способности. Это число показывает, на какую клетку карточки восстановления нужно положить токен способности после использования.

**\*Уменьшение стоимости использования способности:** Правило, которое может уменьшать стоимость использования способности. Когда это происходит, расположите токен способности на карту восстановления на новое число. Если новая стоимость меньше 1, то в данном случае способность не требует токена для использования.

**Выбросить карту статуса:** Когда выбрасывается карта статуса, она забирается у персонажа, который ей владеет и снова становится доступной для игры.

**Увеличение стоимости использования способности:** Правило, которое может увеличить стоимость использования способности. Когда это происходит, расположите токен способности на карту восстановления на новое число. Если новая стоимость больше 4, то в данном случае токен ставится на число 4 на карте восстановления.

**Усиление защиты:** Правило, которое увеличивает защиту цели. Цель в этом случае выбрасывает больше костей, когда приходится защищаться от атаки противника.

**Заставить противника напасть:** Если правило позволяет вам заставить противника атаковать, противник может напасть на ваших врагов. Если в способности не указано, что вы контролируете противника, то он в этом случае не считается вашим союзником.

**Заставить противника двигаться:** Если правило позволяет вам заставить противника двигаться, противник может двигаться, соблюдая правила движения (стр. 12). Если в способности не указано, что вы контролируете противника, то он в этом случае не считается вашим союзником.

**Маркеры:** Правила могут разместить квадратные маркеры на карте. Если все маркеры этого типа уже в игре, то маркер не может быть размещен на карте. Если не указано обратное, маркеры не могут перекрывать линию взгляда персонажа, персонаж может находиться в одной клетке с маркером, персонажи не могут передвинуть или использовать маркеры в качестве цели.

Маркеры подчиняются тем же правилам Примыкания (Adjacency) персонажи должны видеть клетки, на которых находятся маркеры, для того чтобы считать их примыкающими. Смотрите источник происхождения маркеров для подробностей.

# Справочник игровых терминов способностей

**\*Токены помощников (\*Minion tokens)** – Помощники – это специальные токены, которые следуют правилам персонажей. Правила, которые вызывают помощников на поле объяснят, как помощники двигаются, атакуют, а также какими они обладают способностями и особенностями. Вы не можете разместить токен помощника в клетку, занятую союзником или противником. Токен помощника следует тем же правилам приближения, движения и видимости других персонажей и предметов. Токен помощника, который вы разместили на карте, считается вашим союзником.

На токены помощников можно нападать, но они не оглушаются, а в случае поражения удаляются с игрового поля. Победа над помощником не приносит очков.

Когда помощник побеждает противника (knock out) очки за победу получает игрок, который ввел помощника в игру.

**\*Приблизить (\*Nearer)** – Правило которое заставляет выбрать близкую или ближайшую цель с клетке (обычно это клетка, на которой персонаж выполняет действие). Что-то, что персонаж видеть не может, не участвует в определении этого правила. Если обе цели находятся на равном расстоянии, то игрок сам выбирает цель. Правило может указать поместить цель ближе к персонажу. В этом случае не имеет значения, что может видеть цель, которую передвигают.

**Не атакующие действия (Non-Challenge Actions)** – Действия, которые вы можете выполнить, но которые не имеют после названия знака «взрыв», считаются не-атакующими, даже если в их описании сказано атаковать противника.

**Оппонент** – игрок, против которого вы играете – это ваш оппонент. Если вы играете в игру на 3-4 игрока, то все игроки противоположной стороны – это ваши оппоненты.

**Размещение:** Размещение чего-либо – это не то же самое, что передвижение, так как оно игнорирует правила передвижения. Когда правила говорят вам разместить что-то на клетку поля, ваш персонаж не обязательно должен видеть эту клетку или примыкать к ней (если конечно правилами это явно не указывается).

**\*Притянуть (\*Pull):** См. В направлении (стр. 19)

**\*Толкнуть (Push):** См. Прочь (стр.17)

**Дальняя (Ranged):** Слово «Дальний» означает, что атаку можно провести, когда противник не находится рядом. (См. Поединки стр. 14)

**Противник (Rival):** Персонажи и помощники вашего оппонента – это ваши противники.

**\*Успешный бросок (Roll and Count Successes)** – Правила могут сказать вам бросить кости и подсчитать «успехи». Выбрасывайте требуемое количество костей и получаете 1 «успех», за каждый значок взрыва и 3 «успеха» за каждый значок с тремя восклицательными знаками. Ваш оппонент не бросает кости, когда вы выполняете «успешный бросок»

**Карты статуса:** Некоторые персонажи обладают способностями, которые дают карты статуса другим персонажам. Когда это происходит, найдите соответствующую карту и положите ее рядом с персонажем, которому она передается. Этот персонаж должен следовать правилам, написанным на этой карте. Если все карты статуса уже в игре, то карту статуса передать персонажу невозможно. Когда персонаж выбит с игрового поля, то персонаж сохраняет свою карту статуса. Когда персонаж выбивается с поля с помощью карты статуса, очки за победу зачисляются персонажу, который ввел карту статуса в игру.

# 19. ИНСТРУКЦИЯ RU

**\*Токены** – Правила могут размещать круглые токены на игровой карте. Если все токены этого типа уже в игре, то токен не может быть размещен. Если не указано обратное, токены не могут перекрывать линию взгляда персонажа, персонаж может находиться в одной клетке с токеном, персонажи не могут передвинуть или использовать токены в качестве цели.

Токены подчиняются тем же правилам Примыкания (Adjacency) персонажи должны видеть клетки, на которых находятся токены, для того чтобы считать их примыкающими. Смотрите источник происхождения токенов для подробностей.

Когда персонаж выбивается с поля с помощью токена, очки за победу зачисляются персонажу, который ввел токен в игру.

Иногда токен может подчиняться правилам, которые делают его целью для атаки. Правила, которые это делают, также описывают ход действий в этом случае.

Эти правила не относятся к токенам помощников. (см. стр. 18)

**\*В направлении (\*Towards)** – Некоторые способности определяют движение по направлению к чему-либо (часто описываются как Притянуть(Pull))

Ваш персонаж всегда должен видеть предмет, который передвигает, а также каждый квадрат, по которым он будет двигать этот предмет.

Когда вы передвигаете предмет, он должен двигаться в соответствии с правилами передвижения (стр. 12), кроме того, что каждый квадрат по которому вы его передвигаете, должен быть поблизости от вас.

**В пределах количества клеток** – чтобы понять это количество, посчитайте количество клеток, необходимое для передвижения, но игнорируйте препятствия или персонажей, которые могут блокировать линию взгляда.

## Играйте как в отдельную игру или смешайте ее с другими играми Парк Юрского Периода Фанковерс!

Две новые локации для исследования – Загон для Т-Рекса и Лабораторию Исла Нублар



Включает в себя 2 эксклюзивные Funkoverse фигурки Funko POP – Ян Малкольм и Т-Рекс

JP100 W060



Jurassic Park is a trademark and copyright of Universal Studios and Amblin Entertainment, Inc. Licensed by Universal Studios. All rights reserved.

MANUFACTURED FOR

**Funko**  
www.funko.com

FUNKO, LLC. 2020  
2802 WETMORE AVE  
EVERETT, WA 98201  
(425) 783-3616

POPI® is a trademark of Funko, LLC.

**CONTENTS:**

- 4 Characters, 4 Character Bases, 4 Character Cards, 2 Basic Character Cards, 2 Scenario Cards, 1 Raptor Claw, 1 Goggles, 2 Item Cards, 2 Status Cards, 2 Cooldown Tracks, 1 Double-Sided Map, 11 Game Tokens, 15 Game Markers, 6 Dice, 21 Points, 1 First Player Marker, Instructions

Game by  
**Prospero Hall**

Images may differ slightly from actual product.  
© 2020 Funko, LLC. All trademarks and registered trademarks are the property of Funko, LLC or are the property of their respective owners. All rights reserved.

/OriginalFunko

@OriginalFunko

@OriginalFunko

## Рэй Арнольд

«2» Держаться за жизнь – Двигаться на 1. Рэй может выполнить взаимодействие. Дать карту статуса Держаться одному или двум союзникам.

«2» Перезагрузка – Двигаться на 2. Передвинуть все маркеры очков или/и предметы на любой карте восстановления на одну клетку вниз.

«3» Могло быть и хуже – выбить Рэя с поля. Рэй может сделать это даже будучи оглушенным.

«1» Бескорыстный - Когда Рэй выбывает с поля, союзник в пределах 3 клеток может снять маркер усталости с карты своего персонажа.



**RAY ARNOLD**

**2 HOLD ON TO YOUR BUTTS**  
Move 1. Ray may do an interact action. Give up to 2 allies a Holding On status card.

**2 REBOOT**  
Move 2. Shift any number of point markers and/or items on any cooldown track down 1.

**3 IT COULD HAVE BEEN WORSE**  
Knock Ray out. Ray can do this while knocked down.

**1 SELFLESS**  
When Ray is knocked out, an ally within 3 squares may remove an exhausted marker from their character card.

## Доктор Элли Саттлер

«3» Наследие Земли – Атаковать на 2 любого стоящего противника, которого Элли может видеть в пределах 2 клеток

«2» Бежать – Двигаться на 4, использовать только тогда, когда Элли примыкает к противнику.

«3» Запачкать руки – Атаковать на 3, если успешно, то сдвинуть токен способности или маркер очков на карте восстановления на одну клетку вниз.

«1» - Женщина действия – После взаимодействия или действия помощи Элли может сделать одно дополнительное базовое действие. Ограничено одним ходом.



**DR. ELLIE SATTLER**

**3 INHERIT THE EARTH \***  
Do a challenge 2 to each standing rival Ellie can see within 2 squares.

**2 RUN!**  
Move 4. Use this ability only if Ellie is adjacent to a rival.

**3 GETTING HER HANDS DIRTY \***  
Challenge 3. If successful, shift an ability token or point marker on your cooldown track down 1.

**1 WOMAN OF ACTION**  
After doing an interact or assist action, Ellie may do an extra basic action. Limited to once per turn.

## Раптор

«3» - Прыжок – Двигаться на 3 по направлению к противнику, которого Раптор видит. Атакуйте его на 2. Разместите токен оглушения раптора рядом с противником, на пустую примыкающую к противнику клетку.

«2» Групповая охота – Атака на 2, увеличивайте атаку на 1 за каждого стоящего рядом союзника или токен оглушения, стоящий рядом или на клетке с целью.

«2» Преследовать – Разместите 2 токена оглушения на две свободные клетки в пределах 3 клеток, которые Раптор видит.

«1» Умная девочка. Перед началом хода вы можете убрать один из токенов оглушения и поставить туда фигурку Раптора стоя.



## Доктор Алан Грант

«2» Раскопать – Атаковать на 2. Двиньте маркеры очков на вашей карте восстановления на 2 клетки вниз. Если это сдвигает маркеры с доски – получите 1 очко.

«3» Угрожающая речь – Дальность 2, Атака 3

«3» Помогите мне – Выберите союзника, примыкающего к Алану. Двигайтесь на 1. Передвиньте союзника к Алану.

«2» Руководитель раскопок – Когда союзник подбирает токен очков, Алан может двигаться на 1.



## «2» Трицератопс (Triceratops)

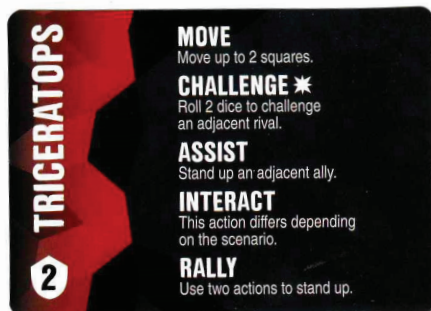
Двигаться – передвинуть фишку на 1-2 клетки

Атаковать – Выбросить 2 кости, чтобы атаковать примыкающего противника

Помогать – Поднять примыкающего союзника

Взаимодействовать – Это действие отличается в зависимости от сценария

Восстановиться – использовать два действия, чтобы встать после оглушения



## «2» Егерь

Двигаться – передвинуть фишку на 2 клетки

Атаковать – Выбросить 2 кости, чтобы атаковать примыкающего противника

Помогать – Поднять примыкающего союзника

Взаимодействовать – Это действие отличается в зависимости от сценария

Восстановиться – использовать два действия, чтобы встать после оглушения



## МИНИ Карточки

### Коготь Раптора «3»

Выполните одно из атакующих способностей персонажа без использования токенов.

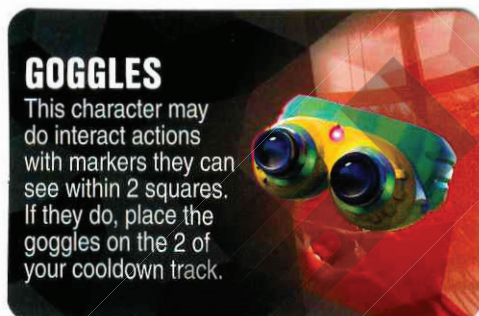


### RAPTOR CLAW

Do one of this character's challenge abilities without paying that ability's cost.

### Защитные очки

Этот персонаж может взаимодействовать с маркерами в 2 клетках в пределах видимости.



### GOGGLES

This character may do interact actions with markers they can see within 2 squares. If they do, place the goggles on the 2 of your cooldown track.

### Рэй Арнольд

Держаться — Этот персонаж получает +1 к защите и не может быть перемещен при помощи способностей оппонента. Уберите эту карту после атаки на этого персонажа.



### RAY ARNOLD

### HOLDING ON

This character has +1 defense and cannot be moved by your opponent's abilities. Discard this status card after resolving a challenge action against this character.



# Сценарий

## Лидеры

Ваши противники разыскивают вас в Загоне для Рапторов. К счастью, вы обнаружили их до того, как вас нашли. Настало время, когда добыча становится охотником. Выберите грамотного Лидера и скоординируйте ваш план для победы.

### Подготовка

Смотрите подготовку к сценарию в инструкции. Каждый игрок тайно выбирает персонажа, который будет лидером. Оба игрока одновременно кладут на стол карты персонажа, которого они выбрали лидером. Разместите флаг лидера соответствующего цвета на карту своего персонажа. Первый игрок размещает своего лидера на начальное поле для лидера соответствующего цвета, а затем размещает оставшихся персонажей по их местам, как указано на карте. Стартовые позиции лидеров (помеченные звездами), не используются после начала игры.

### Получение очков:

Если ваш лидер выбил с поля лидера противника — получите 4 очка. Если ваш союзник выбил с поля лидера противника — получите 3 очка. Если ваш лидер выбил с поля персонажа оппонента — получите 2 очка. Если ваш союзник выбил с поля персонажа оппонента — получите 1 очко. Если вы взаимодействуете с маркером очков (point marker) — получите одно очко. (см. Получение дополнительных очков в инструкции стр.8)

**Победа:** При игре с двумя персонажами на одной стороне — получите 6 очков за победу. При игре с тремя персонажами на одной стороне — получите 10 очков за победу.

## Территория

Сигнализация Загона для Рапторов выходит из строя. Ваши противники хотят, чтобы она продолжала работать, чтобы кто-нибудь пришел на помощь. Вы считаете, что она может привлечь что-то гораздо более опасное.

### Подготовка

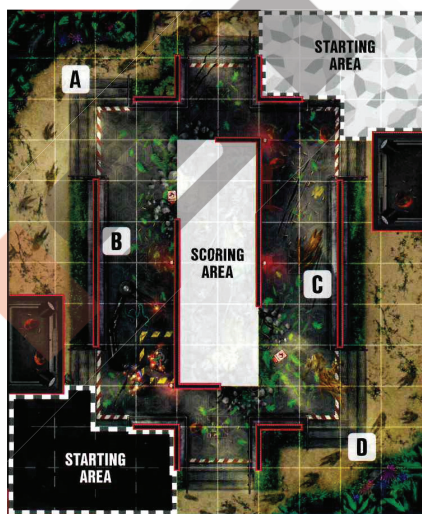
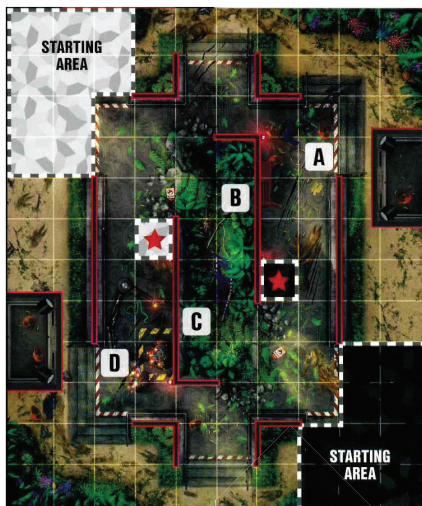
Смотрите подготовку к сценарию в инструкции

### Получение очков:

Если один или более персонажей находятся в целевой зоне по окончании раунда — получите одно очко. Игнорируйте это правило, если с одной стороны играет всего два персонажа. Если большая часть персонажей находится в целевой зоне в конце раунда — получите дополнительное очко. Если вы выкинули противника с поля — получите одно очко. Если вы взаимодействуете с маркером очков (point marker) — получите одно очко. (см. Получение дополнительных очков в инструкции стр.8)

### Победа:

При игре с двумя персонажами на одной стороне — получите 6 очков за победу. При игре с тремя персонажами на одной стороне — получите 10 очков за победу.



# Сценарий

## Флаги

Вы прибыли в разрушенный Гостевой Центр и видите, что ваши противники собирают разбросанные ценные вещи. Они просто наводят порядок или задумали что-то подозрительное?

### Подготовка

Смотрите подготовку к сценарию в инструкции. Разместите маркеры флагов как показано на карте.

### Правила

По окончании раунда проверьте, стоят ли ваши персонажи на клетке с флагом оппонента или примыкает к ней (персонажи не должны быть оглушены). Если да, то вы можете вернуть одного и больше персонажей на стартовую зону.

### Получение очков

Если персонаж вернулся на стартовую зону по правилу выше — получите 2 очка. Если вы выбрали противника с поля — получите 1 очко. Если вы взаимодействуете с маркером очков (point marker) — получите 1 очко. (см. Получение дополнительных очков в инструкции стр.8)

**Победа:** При игре с двумя персонажами на одной стороне — получите 6 очков за победу. При игре с тремя персонажами на одной стороне — получите 10 очков за победу.

## Контроль

Гостевой Центр был разрушен чем-то очень большим, просто огромным. Лобби в полном беспорядке. Защитите Гостевой Центр, пока это нечто не вернулось и не наделало еще больше разрушений.

### Подготовка

Смотрите подготовку к сценарию в инструкции. Вы также будете использовать маркеры контроля, но пока не размещайте их на карту.

### Правила

Когда ваш персонаж оказывается в одной из зон контроля, он может провести действие по размещению маркера контроля в этой зоне. Вы не можете разместить свой маркер в контрольную зону, в которой уже находится другой маркер контроля.

Когда персонаж находится в контрольной зоне или примыкает к ней, он может провести действие, которое перевернет маркер контроля другим цветом вверх.

### Получение очков

Если хотя бы один маркер контроля расположен вашим цветом вверх — получите 1 очко. Игнорируйте это правило, если вы играете двумя персонажами на одной стороне. Если большая часть маркеров контроля расположены вашим цветом вверх — получите одно дополнительное очко. Если вы выбрали противника с поля — получите 1 очко. Если вы взаимодействуете с маркером очков (point marker) — получите одно очко. (см. Получение дополнительных очков в инструкции стр.8)

**Победа:** При игре с двумя персонажами на одной стороне — получите 6 очков за победу. При игре с тремя персонажами на одной стороне — получите 10 очков за победу.

