

## 1) Размножение.

В определенный момент (раз в 6 минут,) самка и самец (если у них достаточно еды) должны отойти в не самое видное место (не у реки и не в центре поля), девочка запрыгивает мальчику на спину, они кружатся 5 раз, самка должна укусить самца. Если они успели начать делать эту штуку на 5-7 минуте после прошлого размножения, то у них получилось забеременеть.

Для того, чтобы начать размножение, мальчику нужно найти убежище для своих щенят. Необходимо отыскать на игровой локации упавшее дерево. Палатка, накинутая тканью, мешковиной и тд.

После нахождения убежища игроки должны при помощи оранжевого мелка или маркера как на зарнице пометить свою территорию (игровой мастер должен проследить, чтобы она не была очень большой!). На этой территории игрок может атаковать любое другое существо в одиночку (при охоте за пределами зоны необходима группа из двух игроков). Беременность длится 3 минуты (если в это время самка умирает, то прогресс сбрасывается). За это время девочке дабтя шопер, из которого во время родов мастер вытаскивает ей щенка, привязанного ниткой к шоперу изнутри.

Дальше девочка должна залезть внутрь (там или на пенках стружка, или спальные мешки коричневого-оранжевого цветов), там покрутиться 5 раз. Дальше она кидает кубик. Если выпадает:

1-2, то появляются 2 особи

3-4, то появляется 4 особей

5-6, то появляется 6 особей

Девочка перегрызает пуповину – щенок появился. После того, как все щенки (то количество, которое выпало) появились, у девочки забирают шопер, вытаскивают детенышей наружу. Теперь мастер на виде засекает минуту, в течение которой, игроки (в основном самка) должны защищать пещеру и условных детенышей (игрушки) от других хищников. Мастер засекает 6 минут. Палатка убирается и переставляется в другое место.

## 2) Война за самку.

Чтобы понять, кто из самцов будет альфа самцом и у кого будут дети, 2 мальчика встают друг напротив друга на четвереньках. Каждому на руку завязывается лента. Пенедвигаясь на четвереньках-в полуприсяде, задача

кадого из самцов нужно сорвать ленту другого. Тот, кто победил – может размножиться. Победитель должен пробжаться по полю, и, встав в каждом углу и подняв ногу, попрыскать из распылителя (или как эта штука называется, которая пшикает) в каждый из углов.

### 3) Охота.

Для того, чтобы съесть другое существо, игроки должны группой 2-3 человека (или поодному, зависит от животного) отправиться на охоту. Для начала, нужно определить главного. Для этого, игроки должны молча решить кто будет командовать. Лидер должен поднять голову, остальные опустить. Охотиться надо стараться или в поле, или у реки/озера. Когда выбрали вожака, все следуют за ним. Чтобы убить добычу, нужно подойти с 2 сторон(спереди и сзади, задний должен положить две руки на плечи добычи и провить Питается динго и мясом, и падалью. Если лежит мертвое тело, то можно отбить его у хищника и съесть.

Динго может охотиться на

- Птиц (1 чел)
- Лисиц (2 чел)
- Вомбатов(3 чел)
- Кенгуру(3 чел)
- Кроликов (1 чел)
- Падаль (1 чел)
- Бандикут (2 чел)
- Валаби (2 чел)
- Козы (3 чел)

### 4) Смерть.

Когда динго умирает, он должен лечь на спину, согнуть конечности и положить вверх . Лежит так 30 секунд. Затем динго встает, и ждет пока 2 другие собаки заведут детенышей, тогда он появляется вместе с ними.

### 5) Люди.

Люди ставят капканы и стреляют в динго. На людей они охотятся не могут. Капкан–круг скотча на полу. Если динго наступил в капкан, он ранен(хромает). Также есть яд. После убитой добычи (не каждого животного, а с какой-то очередностью) мастер дает Динго. Записку с

надписью «вы отравлены». Если Динго в течении 3 минут не поест, он умрет. Люди должны специально истреблять очень много Динго.

6) Козы

С появлением коз популяция динго будет расти, тк кролики и козы – часть их основного рациона. Забор?

7) Засуха

Динго может прожить без воды >1 суток, а водопой обеспечивает добычу. Так что Динго от засухи только выигрывает.

8) Костюм.

Я думаю, можно найти Костюмы рваные, на руки-ноги нацепить мех, плюс уши. Мб взять волков из Маугли или из 1+1.