

# DINOSAUR ISLAND

[Libera Traduzione di Gazzoldi Giuliano \(giuly-ghk@libero.it\)](mailto:giuly-ghk@libero.it)

## INTRODUZIONE

Diversi anni fa, gli scienziati hanno scoperto un modo per clonare i dinosauri dal DNA conservato all'interno di un fossile. Dopo alcuni inconvenienti, il processo si è stabilizzato. Oggi i musei sono andati praticamente estinti, dato che gli investitori avidi hanno trasformato le prime riserve di dinosauri in vivaci parchi a tema, vere "Mecca" per gli appassionati di dinosauri in tutto il mondo.

In Dinosaur Island, ogni giocatore assume il ruolo di un gestore di parchi in una di queste prime destinazioni. Ti hanno consegnato le redini di un'operazione in forte crescita: - portare le fantastiche creature dei periodi Giurassico, Triassico e Cretaceo ai giorni nostri. Il pensionamento anticipato è tuo se riesci a rendere il tuo parco più grande e migliore degli altri concorrenti!

Non sarà una semplice passeggiata nel parco, comunque. Dovrai assumere il giusto personale, battere i tuoi concorrenti per perfezionare le ricette dinosauro più recenti, e scommettere su quali attrazioni riusciranno ad attirare maggiori visitatori. E tutto crollerà se le tue precauzioni di sicurezza non saranno sufficienti a mantenere sotto controllo la tua popolazione di dinosauri. Benvenuti a Dinosaur Island.

## COMPONENTI

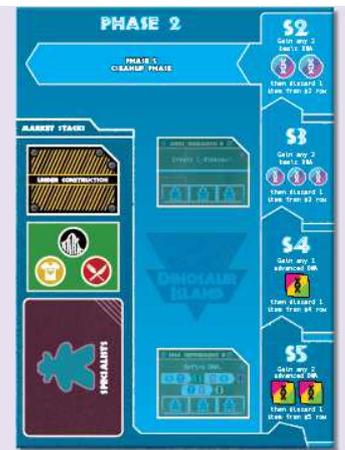




1 PLANCIA CENTRO RICERCHE



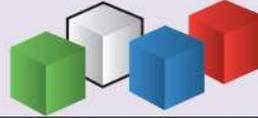
1 PLANCIA PUNTEGGI



1 PLANCIA MERCATO



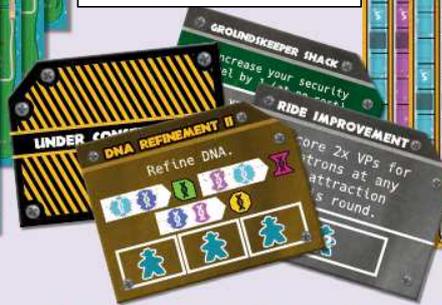
4 PLANCE PARCO



40 CUBI INDICATORE



24 CUBI "LIMITE"



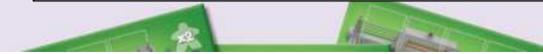
33 TESSERE UPGRADE LABORATORIO



4 PLANCE LABORATORIO



17 CARTE "SOLO PLAY" (16 Obiettivi, 1 Indicatore Round)



29 TESSERE RECINTO (Fronte-Retro)



50 DINOSAURI



30 ATTRAZIONI



4 LAB BOARDS



17 RICETTE DINOSAURO

1 SACCHETTO



SIMBOLO 1° GIOCATORE

**ALTRI SEGNALINI (Per divertimento):**

- 12 Segnalini "Slang" (Fronte-Retro)
- 3 Tessere Ricetta da creare da soli
- 4 Tessere Attrazione da creare da soli
- 2 Tessere Upgrade Lab da creare da soli

# SETUP DEL GIOCO

## 1. Setup del tavolo da gioco

Posizionare centralmente la Plancia Mercato (MarketPlace Board), la Plancia Centro Ricerche (Research Center Board) e la Plancia Punteggi (Track Board), in modo che siano raggiungibili da tutti.

Assicurarsi di lasciare spazio sui bordi per le aree di ogni giocatore.

Mettere in uno spazio a parte le 81 monete: questa è la Banca.

Vicino alla Banca posizionare i 50 dinosauri, le 29 Tessere Recinto (Paddock Tiles) e i 12 Modificatori: questa è la Scorta.

Mettere tutti i 80 visitatori nel sacchetto e metterlo nella Scorta.

## 2. Stabilire il Pool di Dadi DNA

Casualmente, pescare 2 Dadi DNA per ogni giocatore in gioco, aggiungere 1 Dado, e creare così il Pool di Dadi DNA.

Es. 3 giocatori  $\rightarrow 3 \times 2 + 1 = 7$  Dadi.

Mettere i rimanenti Dadi nella scatola.

## 3. Setup dei Mazzi Mercato

Mischiare le 22 Carte Specialista (Specialist Cards) e piazzarle a facci in giù nello spazio corrispondente della Plancia Mercato. Mischiare le 30 Attrazioni (Attraction Tiles) e i 25 Upgrade Laboratorio (Lab Upgrade) e metterli a faccia in giù nei rispettivi spazi.

Se si gioca in 3 rimuovere le tessere con indicato 4+. Se si gioca in 2 rimuovere anche quelle con indicato 3+.

Impila le 4 tessere speciali di upgrade "Dino Research II" e le 4 "DNA Refinement II" a faccia in su, nei loro spazi dedicati.

## 4. Rifornire le Righe Mercato

Pescare le prime 4 Attrazioni dal mazzo e piazzarne 1 in ogni Riga Mercato (a destra della Plancia Mercato), ordinate per costo: dalla più costosa nella riga 5\$ alla meno costosa nella riga 2\$. Poi pescare i primi 4 Upgrade Laboratorio e piazzarne 1 in ogni Riga Mercato. Infine pescare i primi 4 Specialisti e piazzarne 1 in ogni Riga Mercato.

## 5. Posizionare i Mazzi Ricerca

Separare le 17 Ricette Dinosaurio (Dino Recipe Tiles) in 3 mazzi, uno per tipo: grandi carnivori, piccoli carnivori, erbivori. Mischiare ogni mazzo e piazzarlo a faccia in giù nello spazio corrispondente nel Centro Ricerche. Girare a faccia in su la prima tessera di ogni mazzo.

## 6. Rivelare gli Obiettivi

Separare i 39 Obiettivi in 3 mazzi, uno per tipo: corto, medio, lungo. Mischiare i 3 mazzi. In base alla durata prevista dalla partita, scegliere uno dei 3 mazzi e rivelare un numero di carte pari al n° dei giocatori + 1. Piazzare tali carte a faccia in su. Rimettere gli altri Obiettivi nella scatola.

## 7. Preparare i Colpi di Scena

Mischia tutti gli 11 Colpi di Scena (Plot Twist Cards) e metterle a faccia in giù, poi pescarne 2 a caso e scoprirle. Le regole su queste carte sono ora attive per il resto della partita (se la seconda carta pescata contraddice la prima, scartar la seconda e pescarne un'altra).

Rimettere gli altri Colpi di Scena nella scatola.

### **CONSIGLI PER LA PRIMA PARTITA**

|                |  |
|----------------|--|
| Obiettivi      | Avere 12 DNA nella Cella Frigorifera   |
|                | Compra 3 Upgrade Laboratorio   |
|                | Raggiungi il livello 10 di Divertimento  |
| Colpi di Scena | Non ci sono hooligans nel sacchetto ad inizio partita.<br>Aggiungere 5 hooligans alla fine del Round 1, altri 5 alla fine del Round 2. |

## 8. Distribuzione Pezzi ai giocatori

Ogni giocatore prende 1 Plancia Laboratorio, 1 Plancia Parco, 9 Laboratori, 3 Scienziati, 5 segnalini Società, 10 cubetti del proprio colore, 6 cubi Limite.

Mettere tutto quanto non utilizzato nella scatola.

(continuare con "Setup del giocatore")

## 9. Il Primo giocatore

Determinare il 1° giocatore e assegnare il segnalino 1° Giocatore. Per il round di apertura, l'ordine del turno continua in senso orario.

## 10. Denaro Iniziale

Assegnare al Primo Giocatore 15\$. Ogni giocatore successivo in ordine di turno riceve 1\$ in più rispetto al precedente (il 2° 16\$, il 3° 17\$, il 4° 18\$).

# SETUP DEL GIOCATTORE

## 1. Tabelloni

Piazzare davanti al giocatore la Plancia Parco a destra e la Plancia Laboratorio a sinistra. Lasciare sufficiente spazio a destra del Laboratorio per le carte Specialista.

## 2. Lavoratori e Scienziati

Metti 4 Lavoratori sul Logo Società nel Laboratorio: è la Riserva Lavoratori. Mettere 4 altri Lavoratori nella Scorta: non saranno disponibili ad inizio partita, ma potranno essere guadagnati successivamente. Mettere l'ultimo Lavoratore sull'Ordine di Turno nella Plancia Punteggi. Infine metti 3 Scienziati appena sopra al Laboratorio: è la Riserva Ricerca.

## 3. DNA Iniziale

Mettere un Cubo Limite sulla casella "4" di ogni colonna DNA Base (quelli a sinistra, azzurro, viola, blu) e sul "2" di ogni colonna DNA avanzato (a destra, verde, fucsia, giallo) nel grafico del Cella Frigorifera (Cold Storage) nella parte sinistra del Laboratorio. Piazzare un cubetto sulla casella "1" di ogni colonna DNA Base e sullo "0" di ogni colonna DNA Avanzato.

## 4. La Plancia Punteggi

Nel tuo parco, nell'angolo in alto a sinistra, c'è prestampato un recinto. Piazzare 1 dinosauro nel recinto. Mettere 1 cubetto sul Percorso Divertimento nella Plancia Punteggi sulla casella "1" per indicare l'eccitazione iniziale creata da quel dinosauro.

Poi, piazzare un altro cubetto sul "10" del Percorso Punteggio (Victory Points), sempre nella Plancia Punteggi.

## 5. Settaggio Livelli Minaccia e Sicurezza

Il primo dinosauro presente nel recinto iniziale rappresenta anche una potenziale minaccia. Mettere un cubetto sull'Indicatore Minaccia (Threat Level) nella parte destra del Laboratorio sulla casella "1" che indica un livello basso.

Poi mettere un altro cubetto sulla casella "1" dell'Indicatore Sicurezza (Security Level) che si trova sempre nella parte destra del Laboratorio.



# COME GIOCARE

*Dinosaur Island* si gioca in una serie di round fino a che non si raggiunge il termine della partita.

In ogni round ci sono 5 fasi, nel seguente ordine:

1. Fase Ricerca
2. Fase Mercato
3. Fase Laboratori
4. Fase Parco
5. Fase Pulizia

**NOTA:** In certe fasi di gioco l'Ordine di Turno è molto importante. Nel primo Round di gioco i giocatori hanno il loro turno in ordine orario iniziando dal primo giocatore.

Nei round seguenti l'Ordine di Turno è determinato dalla posizione sul Percorso Punteggio.

## 1. FASE RICERCA

Per iniziare questa fase, il 1° giocatore tira tutti i dadi del Pool di Dadi DNA e mette questi dadi lungo la parte alta del Centro Ricerche (Available DNA) così che ci sia 1 dado per ogni spazio (Non importa quale dado in quale slot).

Poi, in ordine di turno, ogni giocatore assegna uno dei suoi scienziati alla Ricerca DNA, all'aumento della Cella Frigorifera o all'ottenimento di una Ricetta Dinosaurio.

E' consentito passare il turno (mossa strategica).

Continuare in questo modo, con ogni giocatore che assegna uno scienziato alla volta, fino a che ogni giocatore ha eseguito 3 turni in questa fase.

**IMPORTANTE!** Solo uno scienziato può essere assegnato ad ogni slot.

**Ricerca DNA** --> Assegna uno scienziato ad uno degli slot nella parte alta del Centro Ricerche per ottenere il dado corrispondente.

Moltiplica il numero dei simboli DNA sul dado scelto per il "Livello Ricerca" del tuo scienziato; aggiungi questo risultato al DNA di quel tipo nel tuo Laboratorio. Comunque, non si può avere più DNA di quanto consentito dal limite corrente della Cella Frigorifera.

### Esempio A: Ricerca DNA

*Sang* assegna il suo 2° scienziato ad uno slot DNA con un dado che ha 2 DNA azzurri. *Sang* dovrebbe così aggiungere 4 DNA azzurri al suo Laboratorio, ma ha spazio solo per aggiungerne 3. Quindi ne aggiunge 3 e ne perde 1.



Ci sono 2 facce speciali (e rare) dei dadi che possono comparire durante il gioco:



Devi assegnare il tuo 3° scienziato per ottenere uno di questi dadi, e puoi beneficiarne una volta sola (**NB** non moltiplichi per il livello ricerca dello scienziato).

- Il  permette di incrementare la capacità del recinto (vedi *Incremento Capacità Recinto*)
- Il  permette di ottenere un lavoratore dalla Scorta.

### Aumento della Cella Frigorifera -->

Assegna uno scienziato ad uno dei 6 spazi in questa sezione del Centro Ricerche per aumentare il limite del DNA della tua Cella Frigorifera. Quando lo fai, puoi immediatamente aumentare il limite della Cella Frigorifera (con ogni tipo di combinazione sulle colonne DNA) di un numero pari a quello del livello di ricerca dello scienziato.

### Esempio B: Aumento della Cella Frigorifera

Zoe assegna il suo 3° scienziato all'aumento della Cella Frigorifera, quindi può aumentare il limite della Cella Frigorifera di 3 unità. Sceglie di aumentare la colonna viola di 1, la colonna fucsia di 1 e la colonna gialla di 1. Questo non aumenta il DNA in possesso di Zoe, ma gli consente di stoccarne di più di quel tipo in futuro.



### Ottenere una Ricetta Dinosaurio -->

Ci sono 3 Ricette Dinosaurio disponibili in ogni round: un erbivoro, un piccolo carnivoro, un grande carnivoro. Il numero nello spazio corrispondente indica il livello minimo di ricerca che deve avere uno scienziato per poter essere assegnato all'ottenimento di quella ricetta. Quando ottieni una Ricetta, metti immediatamente la tessera corrispondente nel tuo parco, in modo che occupi 2 zone disponibili.

### Esempio C: Ottenere una Ricetta Dinosaurio

Yanni vuole ottenere la ricetta disponibile per un piccolo carnivoro. Deve quindi assegnare il suo 2° o il suo 3° scienziato per ottenerla. Non può assegnare il suo 1° scienziato.



### Passare il turno -->

Se passi il turno, scegli uno dei tuoi scienziati non ancora assegnati in quel Round e mettilo nel Gruppo dei Lavoratori; potrai usare quello scienziato come un lavoratore durante la Fase Lavoratori.

Dopo che tutti i giocatori hanno giocato 3 turni in questa fase, considerare i rimanenti Dadi DNA. Prendere il dado con il maggior numero di puntini Minaccia (1, 2 o 3) e metterlo nell'apposito spazio in alto a destra sulla Plancia Centro Ricerca; quel numero verrà aggiunto al Livello Minaccia di ogni giocatore durante la Fase Parco. Se non è rimasto alcun dado DNA, allora nessun dado viene messo in quello spazio.

## 2. FASE MERCATO

In questa fase i giocatori visitano il Mercato.

In ordine di turno ogni giocatore ha l'opportunità di: Reclutare uno Specialista, Costruire un'Attrazione, Acquistare un Upgrade per il Laboratorio, Acquistare DNA.

Passare il turno è permesso.

Continuare in questo modo, eseguendo un'azione mercato alla volta, fino a che ogni giocatore non ha eseguito 2 turni in questa fase.

**Reclutare uno Specialista** --> Puoi reclutare uno specialista pagando il costo indicato dalla riga in cui si trova lo Specialista. Quando recluti uno Specialista, metti la carta a destra del tuo Laboratorio ed esegui immediatamente tutti gli effetti elencati sulla carta. Questo è lo strumento principale per ottenere lavoratori durante la partita.

### Esempio D: Reclutare uno Specialista

Emma sta reclutando "Union Boss" dalla riga 4\$ del Mercato. Paga 4\$ alla banca, poi piazza lo Specialista a destra del suo Laboratorio. La carta indica di prendere immediatamente 1 Lavoratore dalla Scorta e metterlo nel suo gruppo Lavoratori. La carta indica anche che potrà reclutare il prossimo Specialista senza pagare.



Normalmente, si possono reclutare al più 3 Specialisti. Se si raggiunge questo limite, ma si vuole reclutare un altro Specialista, è necessario prima licenziarne uno per liberare un posto. Quando si scarta una carta Specialista, si perdono tutti i bonus indicati su di essa (inclusi i Lavoratori extra).

**Costruire un'Attrazione** --> Puoi costruire un'Attrazione pagando il prezzo di Mercato, che è la somma del costo indicato sull'Attrazione e il costo indicato dalla riga in cui si trova l'Attrazione. Quando costruisci un'Attrazione metti immediatamente la Tessera in una zona libera del tuo Parco.

### Esempio E: Costruire un'Attrazione

Sang vuole costruire l'Attrazione "Costumes", che si trova nella riga 3\$ del Mercato. Il costo indicato dalla Tessera è 2\$, quindi il prezzo totale è 5\$. Sang paga 5\$ alla banca, prende l'Attrazione e la mette in una zona libera del Parco.

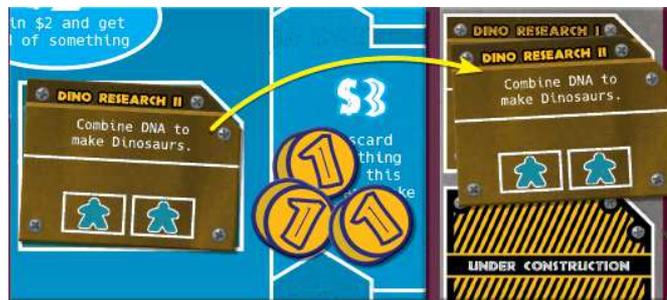


### Acquistare un Upgrade Laboratorio -->

Puoi acquistare un Upgrade Laboratorio pagando il costo indicato dalla riga in cui si trova. Quando compri un Upgrade Laboratorio, piazzalo immediatamente su uno dei 6 spazi del tuo Laboratorio. All'inizio piazzare i nuovi Upgrade negli spazi contrassegnati da "Under Construction". Se non c'è alcun spazio libero, devi piazzarlo sopra una degli Upgrade che avevi piazzato in precedenza (non scartare il precedente upgrade, ma non considerarne più gli effetti). Ci sono 2 Tessere Speciali di Upgrade Laboratorio disponibili negli appositi spazi del Mercato: Dino Research II (costo 3\$) e DNA Refinement II (costo 5\$). Queste Tessere offrono versioni migliorate delle azioni di base del Laboratorio che sono disponibili per ogni giocatore ad inizio partita pre-stampate sulla Plancia Laboratorio. Se compri una di esse **devi** metterla sullo spazio corrispondente nel tuo Laboratorio; non possono essere piazzate in altri spazi.

### Esempio F: Acquistare un Upgrade Laboratorio

Zoe compra "Dino Research II" dal Mercato, pagando 3\$ alla banca. Mette immediatamente questa Tessera sopra lo spazio "Dino Research I" del suo Laboratorio.



Acquistare DNA --> Puoi acquistare DNA durante questa fase. Per farlo, paga 2\$-5\$ alla Banca e ottieni il corrispondente numero di DNA, come indicato dalla Plancia Mercato. Una volta ottenuto il DNA, scarta un qualunque oggetto (NON gli Upgrade Laboratorio speciali) dalla riga mercato corrispondente al denaro speso.

### Esempio G: Acquistare DNA

Yanni vuole poter creare un dinosauro in questo Round, ma ha poco DNA, quindi decide di acquistarne. Paga 3\$ alla Banca e ottiene 3 DNA Base di sua scelta. Yanni scarta inoltre un oggetto dalla riga "3\$" del mercato, rimuovendo uno Specialista che poteva servire ad altri.



Passare il turno --> Se passi il turno, prendi 2\$ dalla Banca.

### 3. FASE LAVORATORI

In questa fase i giocatori utilizzano ogni Lavoratore disponibile nei loro Gruppi Lavoratori per compiere azioni in Laboratorio.

**Nota:** ogni Scienziato aggiunto al Gruppo Lavoratori durante la Fase Ricerca può ora essere utilizzato come Lavoratore.

Questa fase, visto che comporta azioni di ogni giocatore solo sul proprio Laboratorio e sul proprio Parco, può essere giocato simultaneamente da tutti i giocatori. Ogni giocatore risolve le proprie azioni in Laboratorio nell'ordine che vuole.

Molti Upgrade Laboratorio, incluse i pre-stampati, hanno degli spazi appositi per i Lavoratori. Ognuno di questi spazi può essere attivato solo 1 volta per Round, eccetto gli spazi con la dicitura "unlimited". Ogni spazio richiede 1 singolo Lavoratore, se non diversamente indicato.

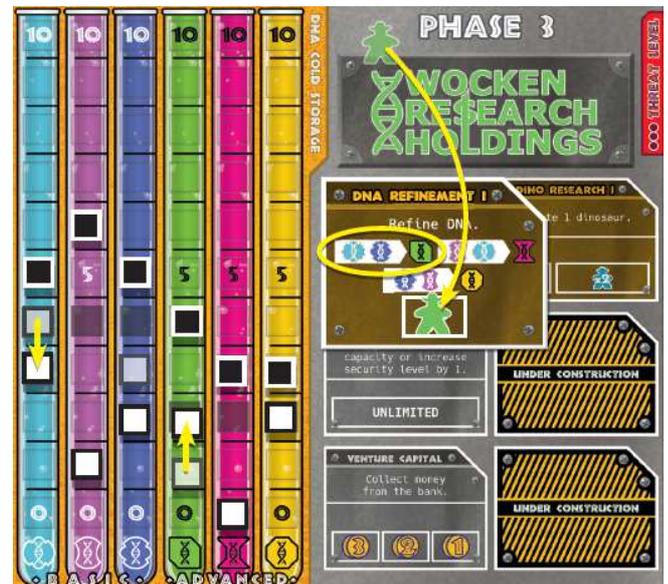
**NOTA:** Alcuni Upgrade hanno abilità denotate da uno sfondo verde. Sono abilità passive che si attivano una volta, solo all'atto dell'acquisto, e possono essere attivate più volte assegnando ad essi dei Lavoratori.

### Raffinamento DNA

Il DNA Avanzato è più difficile da ottenere rispetto al Base. Gli Upgrade Laboratorio di Raffinamento DNA (DNA Refinement) permettono di "raffinare" DNA Base per produrre DNA Avanzato. Ogni volta che si attiva il Raffinamento DNA, è possibile eseguire una delle conversioni elencate, spendendo 2 DNA Base richiesti ottenendo 1 DNA Avanzato.

#### Esempio H: Raffinamento DNA

*Emma si è procurata una Ricetta per il Tirannosaurus Rex, un grande carnivoro. Assegna un Lavoratore al DNA Refinement I nel suo Laboratorio per ottenere 3 DNA Avanzati richiesti dalla Ricetta. Spende 1 DNA Azzurro e 1 Blu per guadagnarne 1 Verde.*



## Creazione Dinosauri

Gli Upgrade Laboratorio Ricerca Dinosaurio (Dino Research) permettono di creare dinosauri. Per farlo serve consumare il DNA presente nel Laboratorio, come indicato dalla Ricetta posizionata nel Parco.

Bisogna inoltre essere sicuri che il recinto corrispondente abbia la capacità per supportare un altro dinosauro. Se è possibile, aggiungere 1 dinosauro dalla Scorta a quel recinto.

Quando si crea un Dinosaurio il livello di Divertimento sale del numero indicato sulla Ricetta corrispondente (il liv. Divertimento non può superare 20). Cresce, però, anche il livello Minaccia del numero indicato sulla Ricetta.

### Esempio I: Creazione dinosauri

Yanni ha un'esposizione di Velociraptor nel suo Parco. La capacità del suo recinto è 2 e attualmente ha solo 1 dinosauro in quel recinto. Lui assegna un Lavoratore al "Dino Research I" nel suo Laboratorio per creare un altro Velociraptor. Per farlo consuma 2 DNA azzurri, 1 DNA viola, 2 DNA blu e 1 DNA giallo, come richiesto dalla Ricetta. Infine aggiunge 1 dinosauro al recinto nell'esposizione dei Velociraptor, aumenta il livello Divertimento di +2 e aumenta il livello Minaccia di +2.



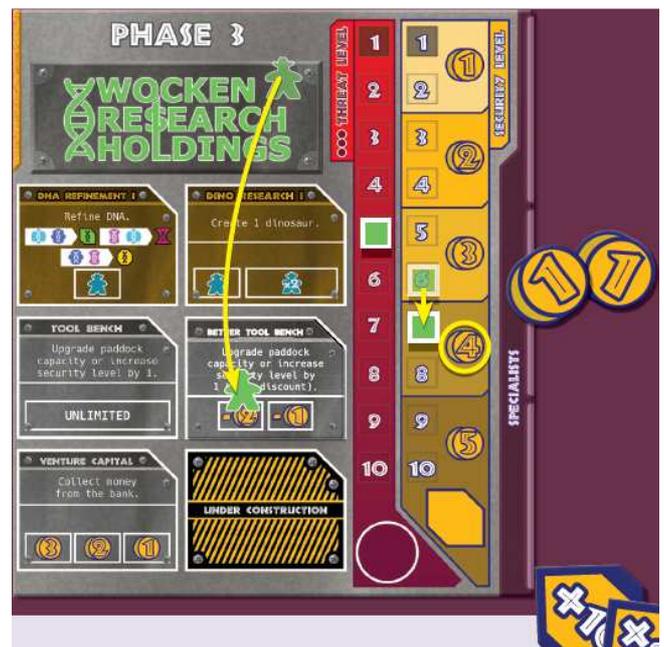
## Aumento della Sicurezza

Il Livello di Sicurezza del Parco è molto importante. Se questo livello è minore del Livello Minaccia durante la Fase Parco, i dinosauri fuggono e mangiano i Visitatori! Alcuni Upgrade del Laboratorio permettono di aumentare di 1 il Livello di Sicurezza. Per farlo è necessario pagare il prezzo indicato nell'elenco presente nella parte destra della Plancia Laboratorio.

Se il Livello Sicurezza raggiunge l'11, prendere uno dei modificatori "+10" e aggiungerlo all'Indicatore Sicurezza, poi mettere il cubetto sull'1 all'inizio del Indicatore stesso.

### Esempio J: Aumento della Sicurezza

In precedenza Emma ha acquistato l'Upgrade "Better Tool Bench" e l'ha aggiunto al suo Laboratorio. Assegna un Lavoratore allo spazio [-2] per aumentare il Livello di Sicurezza che ora è al livello 6. Il costo per l'aumento al livello 7 è di 4\$, ma, grazie al "Better Tool Bench" ha uno sconto di -2\$, quindi deve pagare 2\$ alla Banca. Infine sposta l'indicatore del Livello di Sicurezza al livello 7.



### Aumento della Capacità del Recinto

Ogni Recinto del Parco può contenere solo 1 dinosauro fino a che, tramite le azioni di certi Upgrade Laboratorio, non ne viene aumentata la capacità.

Quando si aumenta la capacità di un recinto, aggiungere una tessera per il **Livello Successivo** ad una delle esposizioni di dinosauri nel Parco. Per farlo è necessario pagare un costo pari alla nuova capacità del recinto. La massima capacità di un recinto è 4.

### Esempio K: Aumento della Capacità del Recinto

Sang vuole aumentare la capacità del recinto nell'esibizione dei Brontosauri. La capacità attuale è 3. Assegna un Lavoratore al "Renovation Committee", che permette l'aumento della capacità del recinto di 1 senza alcun costo. La nuova capacità sarà 4, quindi Sang deve pagare 4\$ alla Banca per farlo. Quando lo farà, toglierà la Tessera recinto di capacità 3 e metterà la Tessera recinto di capacità 4.



#### 4. FASE PARCO

In questa fase i Visitatori entreranno in ogni Parco, facendo guadagnare i giocatori.

I Visitatori poi si metteranno in fila per visitare le Attrazioni e le esibizioni di Dinosauri facendo guadagnare Punti vittoria (PV) ai giocatori - se non verranno mangiati dai dinosauri fuggiti!

#### Attrarre Visitatori

In ordine di turno, ogni giocatore pesca dal sacchetto un numero di Visitatori pari al Livello Divertimento ottenuto fino a quel momento. Si possono pescare i "Benefattori" (Oro), i quali sono i clienti che pagano e fanno guadagnare. Si possono, però, pescare anche gli "Hooligans" (Gialli), i quali entrano nel Parco senza pagare!

Una volta che tutti i giocatori hanno pescato il numero corretto di Visitatori, piazzarli all'entrata dei rispettivi Parchi: per ogni Benefattore si riceve 1\$ dalla Banca.

#### Esempio L: Attrarre Visitatori

Nel suo turno Zoe pesca 8 Visitatori dal sacchetto, perché il suo Livello Divertimento attuale è 8. Di questi 8 Visitatori, 6 sono Benefattori e 2 Hooligans. Zoe piazza gli 8 Visitatori all'entrata del suo Parco e ottiene 6\$ dalla Banca.

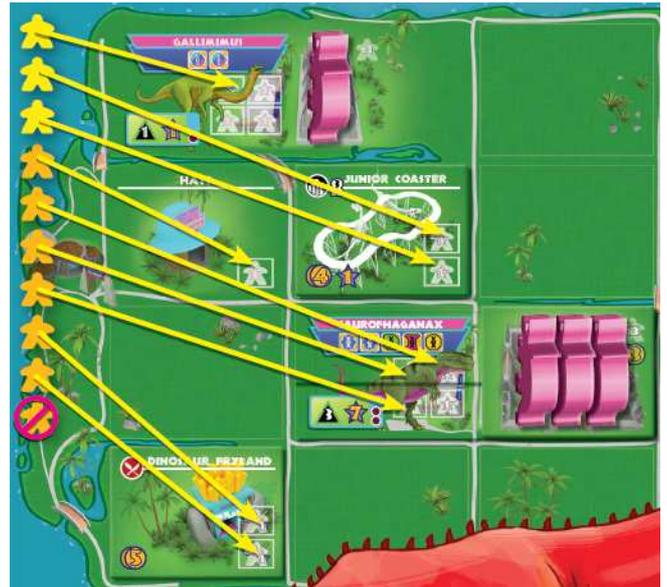


#### Gestire le code

Come manager del Parco, uno dei compiti è assicurare di non far entrare nel Parco più visitatori di quanti ne possa accogliere. Piazza tutti i Visitatori che hai pescato nelle Attrazioni e nelle esibizioni di Dinosauri. Ogni esibizione di dinosauri ha spazio disponibile per i Visitatori pari al numero di Dinosauri presenti in quell'esibizione. Sfortunatamente tutti gli Hooligans pescati devono essere piazzati per primi (spingono e sgomitano!). Tutti i Visitatori che non possono visitare Attrazioni o esibizioni di Dinosauri a causa del fatto che non ci sono sufficienti posti liberi rimangono in fila all'ingresso del Parco.

#### Esempio M: Gestire le code

Yanni ha pescato 10 visitatori dal sacchetto: 7 Benefattori e 3 Hooligans. Il suo Parco può ospitare al più 9 Visitatori, quindi piazza per primi i 3 Hooligans e poi i 6 Benefattori nei rimanenti spazi disponibili. L'ultimo Benefattore rimane in coda all'ingresso del Parco.



## Dinosauri in fuga!

Dopo che tutti i giocatori hanno pescato e piazzato i loro Visitatori bisogna verificare se qualche dinosauro fugge dal recinto e mangia i Visitatori nel Parco. Tutti i giocatori possono fare questa verifica simultaneamente.

Per determinare se qualche dinosauro è libero nel Parco, controllare il proprio Livello Minaccia, nel Laboratorio.

**Nota:** ogni Erbivoro aumenta il Livello Minaccia di 1, ogni Carnivoro lo fa aumentare di 2.

Aggiungi poi a questo valore il numero di puntini Minaccia presenti sul Dado DNA messo nell'apposito spazio sulla Plancia Centro Ricerche durante la Fase Ricerca. Questo è il proprio Livello Minaccia complessivo per quel Round.

Infine controlla il tuo attuale Livello di Sicurezza nel Laboratorio.

**Nota:** assicurarsi di aggiungere ogni bonus Sicurezza dovuto alle Tessere nel Laboratorio.

**Liv. Sicurezza  $\geq$  Liv. Minaccia:** Non accade nulla.

**Liv. Sicurezza  $<$  Liv. Minaccia:** I Dinosauri fuggono e mangiano i Visitatori nel tuo Parco!

Il numero di Visitatori mangiati è pari alla differenza tra il Liv. Sicurezza e il Liv. Minaccia.

Devi scegliere quali Visitatori vengono mangiati, ma tutti i Benefattori devono sempre essere mangiati prima degli Hooligans.

Se il numero di Visitatori mangiati supera il totale dei Visitatori che si trovano all'interno del Parco, vengono mangiati anche tutti i Visitatori in fila all'ingresso.

Rimetti tutti i Visitatori mangiati nel sacchetto e sottrai dal tuo Percorso Punteggio 1 PV per ogni Visitatore mangiato.

## Esempio N: Dinosauri in Fuga

Emma ha 2 Erbivori e 2 Carnivori (1 grande e 1 piccolo) nel suo Parco. Il suo attuale Liv. Minaccia è 6. Il Dado DNA nel centro Ricerche ha 3 puntini Minaccia, quindi il Liv. Minaccia di Emma per questo Round è pari a 9. Emma ha un Liv. Sicurezza di 7. Siccome il Liv. Minaccia è maggiore di 2 rispetto al Liv. Sicurezza, i dinosauri fuggono e mangiano 2 Visitatori. Emma sceglie 2 Benefattori nel suo Parco e li rimette nel sacchetto, poi perde 2 PV.



## Ottenere Punti Vittoria

In Ordine di Turno, i giocatori ottengono 1 Punto Vittoria (PV) per ogni Benefattore sopravvissuto che si trova nelle Attrazioni o nelle esibizioni di Dinosauri (quindi nel Parco). Nessun PV viene ottenuto per gli Hooligans nel Parco o per i Visitatori rimasti in coda all'entrata del Parco.

**Per ogni Benefattore che si trova in un'Attrazione dove si mangia,** il giocatore può scegliere di ricevere 2\$ invece di 1PV.

## 5. FASE PULIZIA

Durante questa fase vien preparato il prossimo Round con le seguenti azioni:

- 1) Resettare l'Ordine di Turno
- 2) Rifornire il Mercato
- 3) Rivelare nuove Ricette Dinosaurio
- 4) Rientro di Lavoratori e Scienziati
- 5) Rimuovere i Visitatori
- 6) Risolvere i Colpi di Scena

### Resettare l'Ordine di Turno

L'Ordine di Turno viene determinato dal Punteggio. Il giocatore che ha meno PV diventa il 1° Giocatore, il giocatore penultimo nel Punteggio diventa il 2° giocatore e così via. Se 2 o più giocatori hanno i medesimi PV, mantengono le loro posizioni relative del Round appena concluso.

### Esempio 0: Determinare l'Ordine di Turno

Yanni e Emma hanno entrambi 7 PV, Sang ne ha 8 e Zoe 9. Siccome Yanni ed Emma hanno gli stessi PV bisogna considerare l'ordine di turno nel Round appena concluso. Nel Round appena concluso Yanni era 3° e Emma 2°, quindi il prossimo Ordine di Turno sarà: 1° Emma, 2° Yanni, 3° Sang, 4° Zoe.



### Rifornire il Mercato

Scartare tutti gli oggetti lasciati nella riga da 2\$ del Mercato.

Poi far scorrere tutti gli oggetti rimanenti verso l'alto nella prima posizione libera meno costosa; in questo modo tutte le posizioni meno costose conterranno oggetti.

Poi riempire ogni spazio libero con oggetti provenienti dai loro Mazzi corrispondenti. Se un Mazzo è vuoto, mischiare la relativa Pila Scarti per formare un nuovo Mazzo.

Nota: Non riordinare le Attrazioni in ordine di costo; questo accade solo durante il setup iniziale.

### Rivelare nuove Ricette Dinosaurio

Controllare ogni mazzo delle Ricette Dinosaurio nella Plancia Centro Ricerche. Gira la tessera iniziale di ogni Mazzo a faccia in su (se la tessera iniziale del mazzo è già a faccia in su, lasciare il mazzo così com'è).

### Rientro di Lavoratori e Scienziati

Ogni giocatore riprende tutti i suoi Lavoratori e Scienziati che si trovano in gioco e li mette nelle rispettive posizioni di partenza: i Lavoratori nel Gruppo Lavoratori (sulla Plancia Laboratorio, sul Logo della Società) e gli Scienziati nel Gruppo di Ricerca (appena sopra alla Plancia Laboratorio).

### Rimuovere i Visitatori

Tutti i Visitatori (Benefattori e Hooligans), che erano in un Parco o in coda al suo ingresso, vengono rimessi nel sacchetto.

### Risolvere i Colpi di Scena

L'ultimo passo di ogni Round è verificare i Colpi di Scena in gioco. Se qualcuno di essi ha un'abilità che deve essere risolta "alla fine di ogni Round", farlo ora.

## COMPLETAMENTO OBIETTIVI

In ogni momento, se un giocatore esaudisce tutte le richieste di una Carta Obiettivo, può completare quella carta mettendogli sopra un segnalino della propria Società. Quell'Obiettivo non sarà più completabile da altri giocatori.

Se più giocatori esaudiscono le richieste di una Carta Obiettivo contemporaneamente, ognuno di essi può completare la carta e tutti mettono sopra di essa il loro segnalino Società. Quell'Obiettivo non sarà più completabile da altri giocatori.

Completare un Obiettivo fa guadagnare 6-8 PV al termine della partita. Funziona, inoltre, anche da timer, spingendo la partita verso il suo termine

### Esempio P: Completamento Obiettivi

Sang e Zoe creano dinosauri durante la fase Lavoratori. Zoe ne crea 2, mentre Sang ne crea 1. In questo modo entrambi soddisfano le richieste della carta Obiettivo "Avere 12 Dinosauri nel proprio Parco". Essi completano la carta mettendo su di essa i loro segnalini Società. Alla fine della partita essi otterranno 8 PV ciascuno da quell'Obiettivo.



## **TERMINE DELLA PARTITA**

Si raggiunge il termine della partita quando rimane 1 sola Carta Obiettivo non completata. Terminare il Round corrente e poi procedere al calcolo finale dei punteggi.

Ogni giocatore aggiunge al proprio punteggio i PV dovuti alle Attrazioni e alle esibizioni di Dinosauri nel proprio Parco.

Per **ogni Attrazione** si ottengono i PV indicati nel simbolo Stella.

Per **ogni esibizione** di Dinosauri moltiplicare i PV indicati nel simbolo Stella per il numero di Dinosauri presenti in quel recinto; se quel recinto non ha Dinosauri, si perdono 10 PV!

Gli Obiettivi completati fanno ottenere i PV indicati su di essi.

Il denaro non speso viene diviso per 5 e il risultato ottenuto (per difetto) si traduce in PV.

In caso di parità, chi ha più denaro al termine della partita è il vincitore.

# GIOCO IN SOLITARIO

Eccetto quando indicato, si applicano le regole Standard.

## Cambi nel Setup

- Usare solo 5 dadi DNA, selezionati casualmente.
- Utilizzare 22 Benefattori e 3 Hooligans
- Invece degli Obiettivi Standard, utilizzare gli Obiettivi Solitario. Mischiarne 16 e pescarne 10. Di questi 10, sceglierne 7 e metterli a faccia in su sul piano di gioco. Prendere le 3 carte non scelte, unirle alle 6 non pescate, mischiarle e metterle a faccia in giù, creando così il Mazzo IA (Intelligenza Artificiale).
- Prendere la carta Indicatore Round e piazzare un Lavoratore di un colore non utilizzato sullo spazio contrassegnato da "Round 1".
- Puoi scegliere di giocare senza i Colpi di Scena.

## 1. FASE RICERCA (SOLITARIO)

Giocare normalmente con questa aggiunta: all'inizio della fase Ricerca, scoprire la prima carta del Mazzo IA. Nella parte bassa della carta è indicato quale dado rimuovere dal gioco per quel Round, come pure quali Ricette, Attrazioni, Upgrade Laboratorio e Specialisti scartare (se esistono).

### Esempio Q: Fase Ricerca (Solitario)

Sofia scopre la prima carta del mazzo AI. L'icona sulla carta indica che deve rimuovere: i dadi 1 e 3 (contando da sinistra a destra), la Ricetta 1 (Mazzo Ervivori), l'Attrazione nella riga 2\$ del Mercato e l'Upgrade Laboratorio nella riga 5\$ del Mercato. Nessuna di queste opzioni sarà disponibile in questo Round.



## 2. FASE MERCATO (SOLITARIO)

Giocare normalmente. Nel gioco solitario, ci saranno sempre 2 spazi vuoti nella Plancia Mercato, a causa degli oggetti rimossi nella pesca delle carte nella fase precedente.

## 3. FASE LAVORATORI (SOLITARIO)

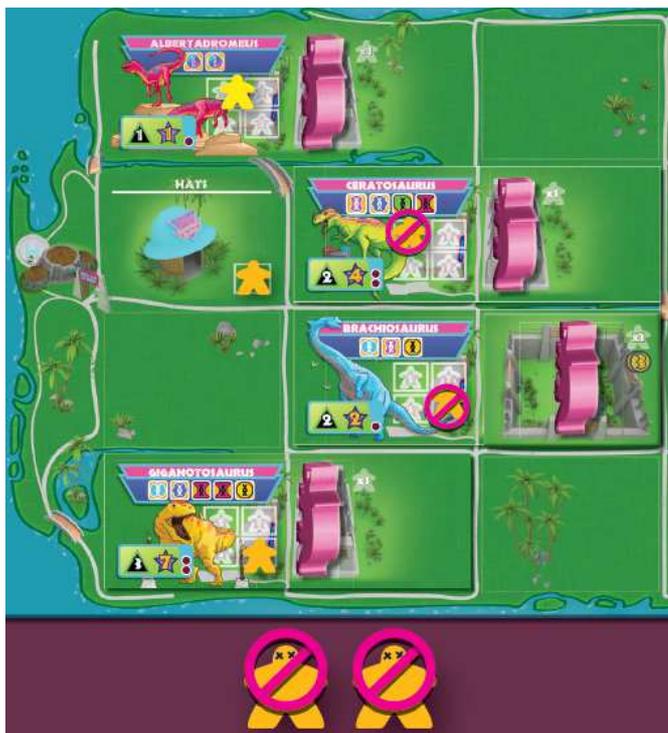
Giocare normalmente.

## 4. FASE PARCO (SOLITARIO)

Giocare normalmente, con il seguente cambiamento: Quando un Benefattore viene mangiato, rimuoverlo definitivamente dal gioco; non torna nel sacchetto.

### Esempio R: Fase Parco (Solitario)

I 5 Visitatori di Sofia per questo Round sono 4 Benefattori e 1 Hooligan. Dopo aver piazzato i suoi Visitatori nelle sue Attrazioni, a causa del suo Livello Minaccia vengono mangiati 2 Visitatori. Sofia prende quindi 2 Benefattori a sua scelta e li rimuove dal gioco.



## 5. FASE PULIZIA (SOLITARIO)

Giocare normalmente, con il seguente cambiamento: Alla fine della fase, verifica se hai completato qualche Obiettivo. Puoi (ma non è obbligatorio) immediatamente ottenere punti da quell'Obiettivo e rimuovere le carte Obiettivo completate. Il numero di PV che ottieni per un Obiettivo è dal Round in cui lo completi; prima è meglio!

| Round     | 1  | 2  | 3  | 4  | 5  | 6  | 7  |
|-----------|----|----|----|----|----|----|----|
| Punteggio | 10 | 10 | 7  | 5  | 3  | 2  | 1  |
| Obiettivo | PV |

Se non completi alcun Obiettivo (e non trasformi in PV) durante il Round, devi scartare uno dei rimanenti Obiettivi; non c'è alcuna penalità per questo.

Infine fai avanzare di uno spazio il Lavoratore sulla carta Indicatore Round e inizia il Round successivo.

### Esempio S: Fase Pulizia (Solitario)

Sofia ha appena finito il Round 2. Può completare 2 Obiettivi questo Round. Decide di trasformare entrambi in 10 PV. Rimuove questi 2 Obiettivi dal gioco.



## TERMINE DELLA PARTITA (Solitario)

Il gioco finisce dopo il 7° Round. Ottieni PV per Attrazioni, esibizioni Dinosaurio e denaro rimanente, come normale. Inoltre se, durante la partita, sei riuscito ad evitare di scartare Obiettivi, ottieni 10 PV.

**Suggerimento:** per ottenere questo bonus di 10 PV devi completare esattamente 1 obiettivo per Round, per questo devi tentare di non completare più Obiettivi durante lo stesso Round.

# **VARIANTI**

## **Sistemi Prevedibili**

Gioca senza Colpi di Scena per assicurare la redditività delle strategie a Lungo Termine.

## **Teoria della Minaccia Caotica**

Durante la fase Parco, rilancia il dado DNA messo nell'apposito spazio sulla Plancia Centro Ricerche durante la Fase Ricerca. Il numero di puntini Minaccia ottenuti da questo nuovo lancio del dado viene aggiunto al livello Minaccia del Giocatore.