



SETUP

- Posizionare tutti i **Dadi DNA** nella borsa
- Piazzare a faccia in giù sul Tabellone Draft le **Carte Parco**
- Girare a faccia in su **3 Carte Parco** e posizionarle sugli slot
- Scegliere **4 Segnalini Rotazione (Plot Twist)** in modo casuale da posizionare negli spazi più a sinistra del Tabellone Draft
- Posizionare il **Segnalino PR** sullo spazio iniziale del Tracciato PR
- Scegliere la **Lunghezza del Gioco**: Breve (25 visitatori), Media (35 visitatori), Lunga (45 visitatori)
- Piazzare i **Cubetti Giocatore** sullo "0" del Tracciato DNA, sull'"1" del Tracciato Sicurezza e Minaccia, sul 5 del Tracciato Visitatori
- Prendere **3 Carte Parco Iniziali** con il **Logo** della tua Compagnia, sceglierne 1 come Dinosaurio iniziale, 1 come Attrazione iniziale e 1 da tenere in mano

FINE DEL ROUND

- Ciascun Giocatore scarta Carte Parco fino al limite di mano (3)
- Rimuovere la Minaccia Temporanea e tutti gli oggetti dal Tab Draft, riportare i Dadi nella borsa e scartare gli Specialisti
- Muovere il Segnalino PR di 1 spazio a destra, se possibile
- Scambiare l'ordine di Turno per il nuovo Round

FINE DEL GIOCO E PUNTEGGIO

- Il Gioco termina alla fine del Round in cui un Giocatore ha raggiunto o oltrepassato la **Soglia Visitatori**
 - ▶ **Variante:** Giocare 1 Round aggiuntivo al Round in cui un Giocatore ha raggiunto la Soglia Visitatori
- Guadagno di **Visitatori aggiuntivi**:
 - ▶ **Dinosauri** nel Parco (valore in basso a sinistra)
 - ▶ **Attrazioni** nel Parco (valore in basso a destra, solo Attrazioni dal costo di 5\$)
 - ▶ 4 Visitatori per ogni **set di 3 differenti Icone** (Divertimento, Cibo, Merchandising)
 - ▶ **Specialisti**, come riportato
 - ▶ **Penalità**: perdi 5 Visitatori per **Segnalino Penalità (Lawsuit)**
- Il Giocatore con il **maggior numero di Visitatori** è il Vincitore

FASE 1: ENTRATE

- **Guadagna Monete: 3 + 1 x** (n° di Icone Cibo nel tuo Parco) + 2 x ogni passato nel Tracciato Eccitazione
- **Guadagna Carte Parco: 1 + 1** (n° di Icone Merch nel tuo Parco) dal mazzo o a faccia in su (refilla subito)

FASE 2: DRAFT

- Il 1° Giocatore pesca 3 Specialisti. Ne scarta 1, ne posiziona 2 negli slot. Pesca 5 Dadi DNA dalla borsa, li tira e posiziona ciascun Dado sopra 1 Segnalino Rotazione di sua scelta
- Iniziando dal 2° Giocatore, alternativamente, scegliere 1 Dado DNA o 1 Specialista fino a che ciascun Giocatore fa **3 draft**
Muovere i **Dadi draftati** sotto i Segnalini Rotazione e guadagnare gli oggetti mostrati, modificati dai Segnalini Rotazione
Gli **Specialisti draftati** possono essere tenuti o scartati per i loro **Bonus di Scarto**
Max 3 Specialisti, ma si possono sostituire (senza guadagnare il Bonus di Scarto)
- Muovere gli Specialisti o i Dadi **non draftati** nell'area Minaccia: ciascun Giocatore aggiunge la **Minaccia Temporanea** corrispondente agli oggetti non draftati

NOTA:

Prima di pescare Carte, ciascun Giocatore può (una sola volta per Turno) spendere 1 Moneta per scartare tutte e 3 le Carte a faccia in su, per pescarne altre 3

FASE 3: COSTRUZIONE

Agire simultaneamente: qualunque azione quante volte si vuole, in qualunque ordine

- **Crea 1 Dinosaurio:** scegli 1 **Carta Parco** dalla mano e spendi **DNA**, metti la Carta sotto il top della tua plancia a mostrare il Dinosaurio. Aumenta l'**Eccitazione** e la **Minaccia** come indicato sulla Carta
- **Costruisci 1 Attrazione:** scegli 1 **Carta Parco** dalla mano e spendi **Monete**, metti la Carta sotto il fondo della tua plancia a mostrare l'Attrazione
- **Mix DNA:** scarta 1 Carta Parco per convertire: 2 DNA Base in 1 Avanzato o 1 Avanzato in 2 Base

BONUS ATTRAZIONI

- ▶ (Icona Cibo): + 1 Moneta in Fase 1
- ▶ (Icona Merch): + 1 Carta in Fase 1
- ▶ (Icona Divertim): + Bonus immediato dello spazio del corrente Segnalino PR

- **Vendi DNA:** scambia 2 DNA Base o 1 DNA Avanzato per guadagnare **1 Moneta**
- **Aumenta la Sicurezza:** aumenta di **1** spazio il Livello Sicurezza e paga **Monete** pari al n° indicato nel nuovo Livello Sicurezza

FASE 4: VISITATORI

- Confronta il Livello Minaccia con il Livello Sicurezza:
Visitatori mangiati = 2 x (Livello Minaccia + Minaccia Temporanea) - Livello Sicurezza
- Muovi l'indicatore Visitatori in base ai Visitatori mangiati. Se sotto l'1, rimani sull'1 e prendi un **Segnalino Perdita (Lawsuit)**
- Guadagna Visitatori pari al Livello Eccitamento
- Il Giocatore più in basso nel Tracciato Eccitamento sceglie un Bonus PR **a sinistra del Segnalino PR**. L'altro Giocatore sceglie un Bonus PR **a sinistra del Bonus scelto** dall'avversario
- Se i Giocatori sono in Parità, il Giocatore con - Carte Parco sceglie il Bonus PR per 1°. Se ancora in Parità, il 1° Giocatore del Round corrente sceglie per 1°