## Scenario

Scienziati senza freno hanno fatto risorgere i dinosauri per utilizzarli in un costoto resort per turisti. Una tempesta abbattutasi sull'isola ha liberato i dinosauri dalle loro gabbie. Vi avvantaggiate della confusione per ottenere quanti più preziosi campioni di DNA di dinosauro potete... Ma fate attenzione quando vi avventurerete fuori dall'area sicura del Centro Visitatori perchè questi pericolosi predatori vagano liberamente.

Esperimenti su

# DINOSAUR ISLAND

### DNA DI DINOSAURO

Quando si pesca una tessera isola con mettere 1 2... su di essa. In un round successivo svolgere un'azione con successo sulla tessera e avere i requisiti necessari per ottenere il campione di DNA (1 2...). I requisiti dipendono dalla tessera pescata come mostrato qua sotto.

### SCHIUMA DA BARBA

Contiene un embrione di dinosauro vivo! Ottieni 1 2... senza soddisfarne i requisiti. (è necessario Esplorare con successo)

### PISTOLA SONNIFERO

Temporaneamente ottieni +3 .

### BAGLIORE

Ignora il risultato di un singolo dopo averlo tirato.

### TANICA DI BENZINA

### TESSERA #6 — COMPSOGNATHUS

Perdere . (girare su lato Invenzione)

### TESSERA #5 — PTERODATTILO

Tirare . Qualsiasi risultato che non sia fa ottenere e passare la notte fuori dal campo.

### TESSERA #4 — VELOCIRAPTOR

Combatti una Bestia di forza 7. 7

### TESSERA #10 — TIRANNOSAURUS REX

Scarta o 3 .

### TESSERA #12 — LABORATORIO NASCITE

Passa la notte fuori dal campo. Non può essere fatto prima del 6° round.

### TESSERA #7 — ERBIVORO MALATO

Scarta e perdi . (giralo sul lato invenzione)

## Obiettivo dello scenario

*Collezionare almeno 1 campione di DNA di dinosauro (rappresentati da 1 2...), costruire il Recinto Elettrificato e sopravvivere fino alla fine del 10 Round per vincere. Collezionare più campioni di DNA per aumentare il proprio punteggio!*

## Cambiamenti al Setup

*Utilizzare il seguente setup:*

TESSERA #11 (ultima riga, seconda colonna)

Questo round qualsiasi giocatore svolga l'azione o deve tirare anche . Risolvere tutte le facce che non siano come se si fosse tirato modificandolo in base al round in corso.

Se è mostrato su di una carta Avventura o Mistero, il giocatore attivo deve immediatamente tirare , risolvendo come sopra. Questo accade anche ogni volta che un giocatore passa la notte fuori dal campo anche se non è un round .

## Punti vittoria

| | |
|---|---|
| 1pt per ogni | |
| 1pt per ogni | |
| 1pt per ogni | |
| 4pt per ogni | 1 2... |
| 2pt per ogni | |

## REGOLE SPECIALI

**BENZINA:** Tutte le volte che viene esplorata una nuova tessera, mettere un su di essa. Questo segnalino rappresenta Benzina, una nuova risorsa che può essere ottenuta utilizzando una normale azione svolta su questa tessera. Mettere la pedina normalmente ma si otterrà la Benzina anzichè la risorsa indicata (mettere nello spazio Risorse Disponibili).

**DIVENTA BUIO:** Le tessere Isola senza benzina sono molto pericolose. Svolgere una qualsiasi azione su di un'isola senza richiede un extra.

**INTRAPPOLARE:** per tutto lo scenario non si può spostare il campo per nessuna ragione. Se una carta richiede di muovere il campo: -1 -1

**VANTAGGIO DELL'EVOLUZIONE:** la conseguenza di aumenta man mano che lo scenario avanza. Consultare lo spazio Condizioni Atmosferiche dello scenario per l'effetto di ogni faccia del dado. Esempio: =3 significa che i giocatori perdono 3 cibo. Questo si applica ogni volta che viene tirato. In aggiunta, alcuni round richiedono di tirare più di una volta. Tirare il numero di volte indicato ma risolvere ogni risultato diverso una sola volta.