

BRIAN LEWIS

DAVID MCGREGOR

MARISSA MISURA



ŚWIAT DINOZAUROW

Teraz, gdy przełomowe odkrycie pozwalają ce na klonowanie dinozaurów przestało być tajemnicą, regularnie pojawiają się nowe parki rozrywki i rywalizacja między nimi robi się coraz bardziej zaciekle. Chociaż wielu amatorów otwiera bramy, jeszcze zanim wszystko zostanie sprawdzone pod względem bezpieczeństwa, nie brakuje klientów chętnych do podziwiania dawno wymarłych gigantów!

Jak w przypadku każdej formy rozrywki, sukcesowi często towarzyszy tragedia – dlatego twoi inwestorzy wymagają, abyś przedsięwzięł wszelkie środki ostrożności (oraz upewnił się, że każdy odwiedzający cy podpisze zrzeczenie się prawa do odszkodowania), zanim pokażesz publice cuda Świata dinozaurów!



Elementy gry



3 PLANSZE WYSP GŁÓWNYCH



1 ŻETON PIERWSZEGO GRACZA



1 ZNACZNIK RUND



1 PLANSZA PUNKTACJI



4 PLANSZE LABORATORIUM



4 PLANSZE PARKÓW



16 KAFELKÓW ATRAKCJI



30 KAFELKÓW BUDYNKÓW SPECJALNYCH



1 WOREK NA KOŚCI DŃA



4 KAFELKI OŚRODKA POWITALNEGO / WEJŚCIA DO PARKU



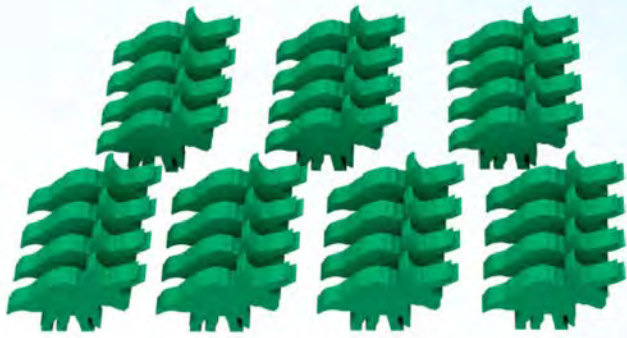
17 KAFELKÓW WYBIEGÓW DLA DINOZAUROW



3 KOŚCI NIEBEZPIECZEŃSTWA



9 KOŚCI DŃA



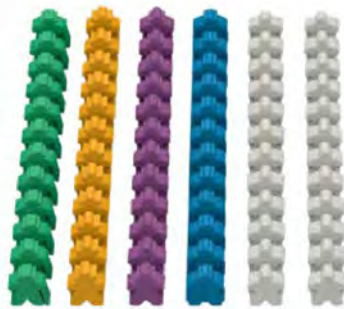
30 ROŚLINOŻERNYCH DINOZAUROW



22 MAŁE MIĘSOŻERNE DINOZAURY



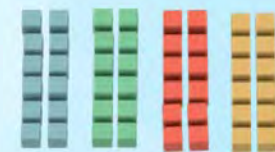
22 DUŻE MIĘSOŻERNE DINOZAURY



72 PIONKI ROBOTNIKÓW

4 PIONKI DŹIPÓW
(PO 1 DLA KAŻDEGO GRACZA)

95 ŻETONÓW ZNUDZENIA

20 ŻETONÓW PREMII DŹIPÓW
(PO 5 NA GRACZA)20 ŻETONÓW TRASY DŹIPÓW
(PO 5 NA GRACZA)48 ZNACZNIKÓW ZASOBÓW
(PO 12 DLA KAŻDEGO GRACZA)12 ZNACZNIKÓW CELÓW
(PO 3 NA GRACZA)

10 KART BAZY ROBOTNIKÓW

4 ŻETONY POZIOMU
BEZPIECZEŃSTWA +10/+204 ŻETONY PUNKTÓW
ZWYCIĘSTWA +50/+10054 ŻETONY MONET
(o wartości 1, 5 i 10)40 ŻETONÓW ŚMIERCI
(o wartości 1, 5 i 10)4 ŻETONY POZIOMU
ZAGROŻENIA +10/+20

18 KART CELÓW

Przygotowanie obszaru głównego

1 Wyspy główne:
Umieść 3 plansze wysp głównych na środku stołu.

1.A Wyspa atrakcji: Podziel 16 kafelków atrakcji na **4 stosy** według rodzaju (🏰 / ✂️ / 🗑️ / 🏠).



Umieść każdy stos **odkryty** na odpowiednim polu wyspy atrakcji.

1.B Wyspa budynków specjalnych:

I Podziel 30 kafelków budynków specjalnych na **3 stosy** według **liter** na ich rewersach (A, B lub C).



II Potasuj osobno każdy zakryty stos, a następnie połóż je **jeden na drugim**: kafelki C na spodzie, kafelki B w środku, a kafelki A na górze. Utworzony stos umieść w **wycięciu** na górze wyspy budynków specjalnych.

III Odkryj **4 kafelki** z wierzchu stosu i umieść je odkryte na pustych polach wyspy.

1.C Wyspa wybiegów dla dinozaurów:

I Potasuj razem 17 kafelków wybiegów dla dinozaurów. Utworzony stos umieść zakryty w **wycięciu** na dole wyspy wybiegów dla dinozaurów.

II Odkryj **3 kafelki** z wierzchu stosu i umieść je odkryte na pustych polach wyspy.

2 Wspólna pula:
Stwórz wspólną pulę, składającą się z następujących elementów:



2.A Robotnicy (w 5 kolorach)

2.B Pionki dinozaurów (w 3 rodzajach)

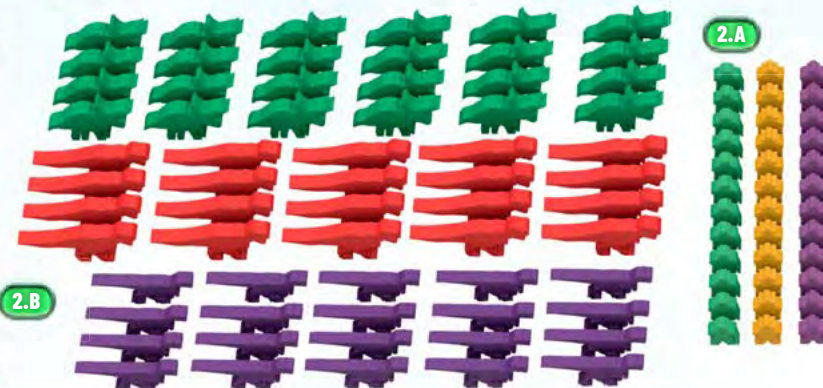
2.C Monety (o 3 wartościach)

2.D Żetony śmierci (o 3 wartościach)

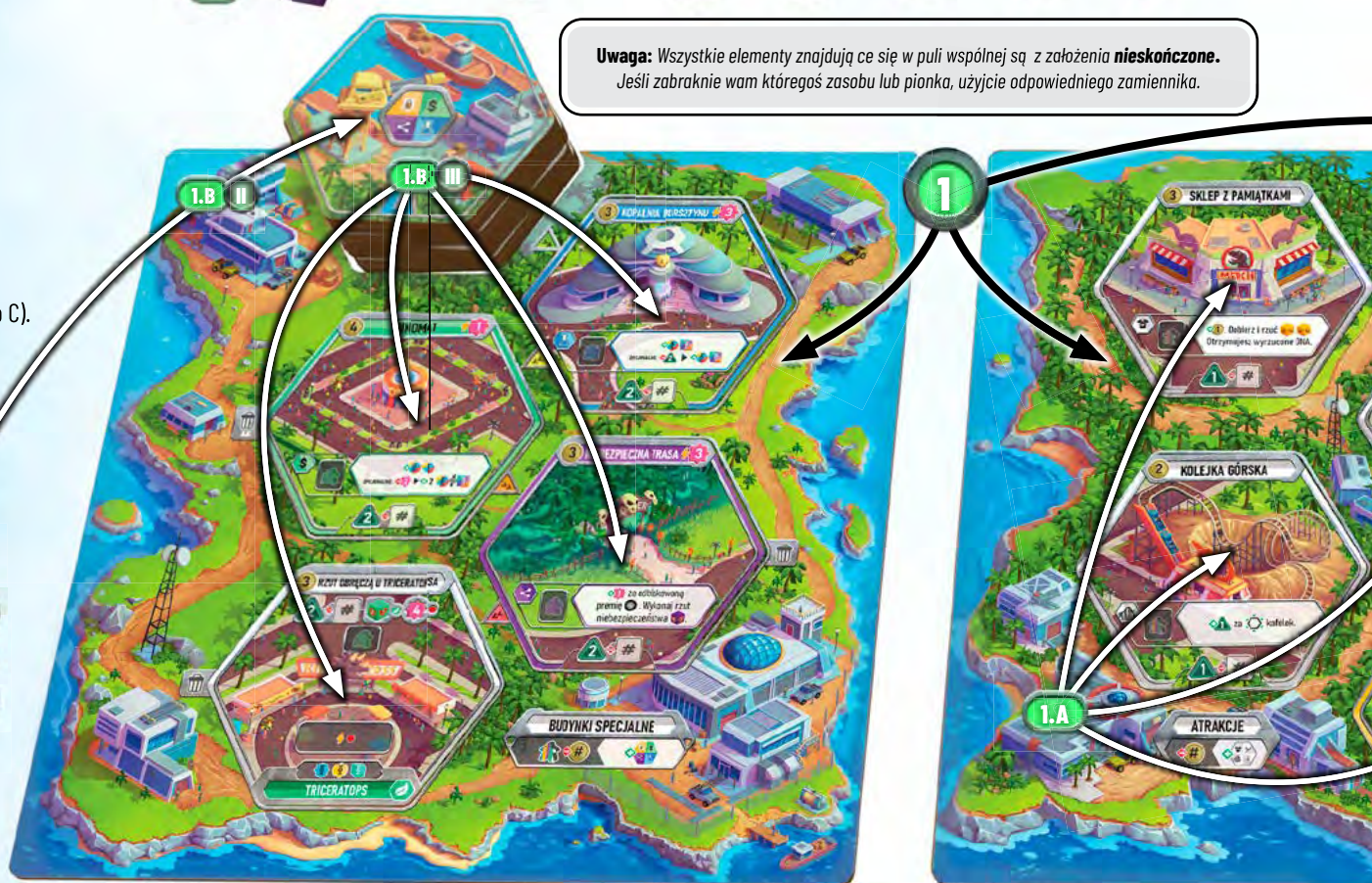
2.E Żetony znudzenia

2.F Żetony bezpieczeństwa +10/+20, żetony zagrożenia +10/+20 i żetony punktów zwycięstwa +50/+100

2.G Kości niebezpieczeństwa



Uwaga: Wszystkie elementy znajdujące się w puli wspólnej są z założenia **nieskończone**. Jeśli zabraknie wam któregoś zasobu lub pionka, użyjcie odpowiedniego zamiennika.



3 Karty bazy robotników:

Potasuj karty bazy robotników i stwórz z nich zakrytą talię.



4 Plansza punktacji:

Umieść planszę punktacji w pobliżu wysp głównych. Umieść **znacznik rund** na polu „1” toru rund.



5 Kości DNA:

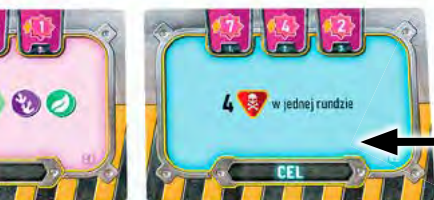
Włóż wszystkie 9 kości DNA do worka na kości.



6 Cele:

6.A Podziel **karty celów** na **3 stosy** według liter na ich rewersach (A, B lub C). Potasuj każdy stos **osobno**.

6.B Odkryj **1 kartę celu** z **każdego stosu** i umieść wszystkie 3 odkryte karty w widocznym dla wszystkich miejscu. Odłóż pozostałe karty celów do pudełka (nie będą używane podczas tej gry).



Przygotowanie obszaru gracza

7 Elementy graczy:

Każdy gracz wybiera jeden z dostępnych kolorów i bierze następujące elementy:

- 7.A** 1 planszę laboratorium
- 7.B** 1 planszę parku
- 7.C** 1 kafelek ośrodka powitalnego
- 7.D** 1 pionek dżipa
- 7.E** 5 żetonów premii dżipa (po 1 każdego rodzaju)
- 7.F** 5 żetonów trasy
- 7.G** 3 znaczniki celów
- 7.H** 12 znaczników zasobów



8 Plansze graczy:

Umieść swoją **planszę laboratorium** przed sobą. Umieść swoją **planszę parku** po prawej stronie, zostawiając odpowiednio dużo miejsca, aby móc umieszczać obok kafelki parku.



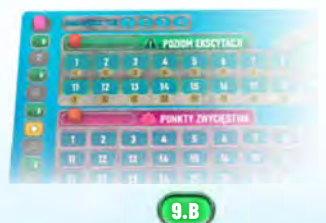
9 Znaczniki zasobów:

9.A Umieść znaczniki na swojej **planszy laboratorium** w następujący sposób:

- » 1 znacznik na „2” na każdym torze **podstawowego DNA**
- » 1 znacznik na „1” na każdym torze **zaawansowanego DNA**
- » 1 znacznik na „0” na torze **bezpieczeństwa**
- » 1 znacznik na „0” na torze **zagrożenia**
- » 1 znacznik na dole toru **ulepszeń dżipa**

9.B Umieść znaczniki na **planszy punktacji** w następujący sposób:

- » 1 znacznik na „0” na torze **punktów zwycięstwa**
- » 1 znacznik na „0” na torze **ekscytacji**



10 Kolejność tur:

Pierwszym graczem

zostaje gracz, który jako ostatni opanował sztukę kontroli lotu pterozaura! Jeśli żadnemu graczowi nie udało się tego dokonać, wybierzcie pierwszego gracza losowo - otrzymuje on **żeton pierwszego gracza**. Umieść jego pozostały znacznik zasobów na pierwszym polu **toru kolejności tur**, a za nim znaczniki następnego graczy w kolejności ruchu wskazówek zegara.



11 Znaczniki celów:

Umieść swoje 3 znaczniki celów w pobliżu **kart celów**.



12 Ośrodek powitalny:

Umieść swój kafelek ośrodka powitalnego (*stroną z napisem „Ośrodek powitalny” do góry*) przy **środkowym wgłębieniu** twojej **planszy parku**.



13 Pionek dżipa:

13.A Umieść swój **dżip** na twoim kafelku ośrodka powitalnego.

13.B Połóż 2 żetony **trasy** obok swojej planszy. Pozostałe 3 żetony trasy umieść na swoim torze **ulepszeń dżipa**, w obszarach oznaczonych „3”, „4” i „5”.

13.C Wybierz jeden ze swoich żetonów **premi dżipa** i umieść go w **pierwszym wgłębieniu** przy twoim torze ulepszeń dżipa. Natychmiast otrzymujesz wybraną **premię** (patrz str. 13). Pozostałe żetony premii dżipa połóż z boku, w swoim obszarze gry.



14 Początkowe monety:

Weź monety z puli:

- 8** 1. gracz
- 9** 2. gracz
- 10** 3. gracz
- 11** 4. gracz

Wybór kafelków parku

Uwaga: Jeśli któryś z graczy gra w Świat dinozaurów **po raz pierwszy**, użyjcie wariantu dla początkujących cych, opisanego po prawej stronie.

15 Rozdanie kafelków początkowych:

- 15.A** Odkryj kafelki ze stosu **budynków specjalnych** w liczbie równej **liczbie graczy plus 1**.
- 15.B** Odkryj **tylko samo** kafelków ze stosu **wybiegów dla dinozaurów**.
- 15.C** Połóż odkryte kafelki w miejscu widocznym dla wszystkich graczy (ale **nie** na wyspach głównych).



16 Wybór kafelków:

- 16.A** Zaczynają c od **pierwszego gracza** i idą c dalej według **kolejności tur**, każdy gracz wybiera **1 kafelek** z puli.
- 16.B** Następnie zaczynają c od **ostatniego gracza** i idą c dalej według **odwróconej** kolejności tur, każdy gracz wybiera swój **drugi** kafelek z puli, który musi być **innego rodzaju** niż pierwszy. (Przykładowo jeśli pierwszy wybrany przez ciebie kafelek to wybieg dla dinozaurów, to drugim musi być budynek specjalny).
- 16.C** Każdy gracz umieszcza za darmo wybrane kafelki w swoim **parku** w taki sposób, aby dotykały one dowolnej z 4 krawędzi kafelka **ośrodka powitalnego**. (Uwaga: Jeśli wybrałeś kafelek budynku specjalnego, który ma obok nazwy symbole ⚡, 🌸, natychmiast otrzymujesz wskazaną liczbę punktów zwycięstwa).
- 16.D** Umieść pozostałe wybiegi dla dinozaurów i budynki specjalne na osobnych **stosach odrzuconych kafelków** w pobliżu odpowiednich stosów.



Wariant dla początkujących cych

Zamiast wybierać spośród losowo dobranych kafelków, znajdź poniższe kafelki budynków specjalnych „A” i wybiegów dla dinozaurów i połóż je na stole w podanych **zestawach**:



Rzut obęcą u triceratopsa + Procceratozaur



Kopalnia bursztynu + Pteranodon



Kasyno + Stegozaur



Zagroda dla raptorów + Hadrozaur

Daj każdemu graczowi **losowy zestaw**. Każdy gracz umieszcza za darmo otrzymane kafelki w swoim **parku** w taki sposób, aby dotykały one dowolnej z 4 krawędzi kafelka **ośrodka powitalnego**.

Jeśli gracie w mniej niż 4 graczy, umieść pozostałe wybiegi dla dinozaurów i budynki specjalne na osobnych **stosach odrzuconych kafelków** w pobliżu odpowiednich stosów.

Cel gry

W Świecie dinozaurów twoim celem jest zbudowanie najbardziej ekscytująco, innowacyjnego i dochodowego parku rozrywki! *(A tak, i przy okazji najbezpieczniejszego).*

W każdej rundzie wybierzesz grupę **robotników** z bazy robotników, aby pracowali w twoim parku przez cały sezon. Następnie przydzielasz ich do różnych prac przy **budowie i zarządzaniu twoim parkiem** – pozyskiwania pradawnego DNA, klonowania nowych dinozaurów, kupowania nowych atrakcji i chronienia fanów dinozaurów przed skończeniem w paszczy zębatego potwora. Im lepiej będziesz prowadził swój park, tym więcej zdobędziesz **punktów zwycięstwa** 🌟!

Możliwe, że w międzyczasie kilku odwiedzają cych spotka **śmierć**, ale nie martw się – dopóki twój park jest „bezpieczniejszy” od parków twoich rywali, nie wpłynie to na twój wynik!

Przebieg rundy

Gra trwa **5 rund**. Kiedy **znacznik rund** dotrze do **końca** toru rund, gra natychmiast się kończy.

Każda runda składa się z 5 faz:

1 **Zatrudnianie robotników:** w kolejności tur gracze wybierają karty bazy robotników i biorą z puli przedstawionych na niej robotników.

2 **Akcje publiczne:** w kolejności tur gracze wydają robotników, aby zdobywać kości DNA i kupować kafelki parku z wysp głównych.

3 **Akcje prywatne:** wszyscy gracze jednocześnie umieszczają robotników na swoich planszach parku, aby wykonać akcje prywatne.

4 **Przejazd dżipem:** Wszyscy gracze jednocześnie poruszają swoje pionki dżipów, aby aktywować kafelki w swoim parku.

5 **Przychód i porządkowanie:** gracze sprawdzają swój poziom zagrożenia, uzyskują przychód, ustalają kolejność tur i przesuwają znacznik rund na następne pole, aby rozpocząć nową rundę.

WAŻNE!

Wszyscy gracze muszą zakończyć daną fazę, zanim **dowolny** gracz przejdzie do następnej fazy.



WYPEŁNIANIE KART CELÓW

Karty celów mogą być wypełniane w **dowolnym momencie** rundy. Kiedy wypełnisz cel, umieść jeden ze swoich **znaczników celów** na danej karcie, na pierwszym od lewej **pustym polu**. Natychmiast otrzymujesz wydrukowane tam punkty zwycięstwa 🌟.

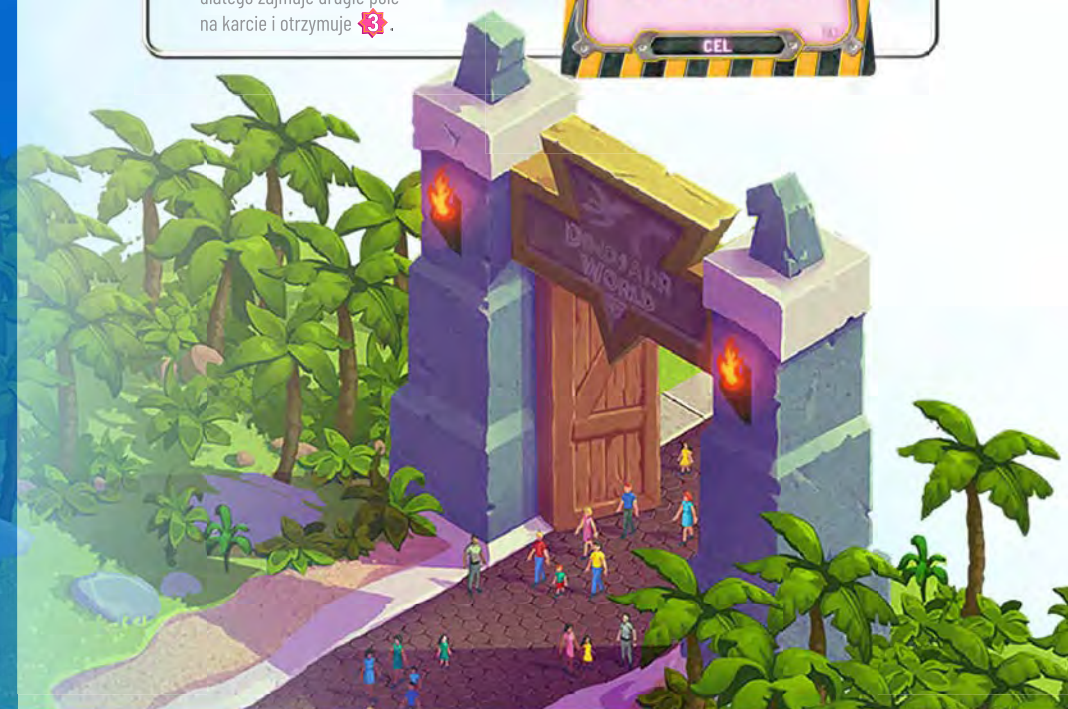
Jeśli kilku graczy wypełni ten sam cel **w tej samej fazie** jednej rundy, wcześniejsze pole zajmuje ten z nich, który jest **pierwszy według kolejności tur**.

PRZYKŁAD:

Robert wypełnił następujący cel podczas fazy akcji prywatnych. Ponieważ dokonał tego jako pierwszy, otrzymuje **6** 🌟.

Sonia również wypełniła ten cel podczas tej samej fazy akcji prywatnych.

Chociaż podczas tej fazy gracze wykonują swoje akcje jednocześnie, **Sonia** jest po **Robercie** w kolejności tur, dlatego zajmuje drugie pole na karcie i otrzymuje **3** 🌟.



FAZA 1

ZATRUDNIANIE ROBOTNIKÓW

Odkryj z talii **karty bazy robotników** w liczbie równej **liczbie graczy plus 1**.

W kolejności tur każdy gracz wybiera **1** z dostępnych kart bazy robotników i bierze ze wspólnej puli przedstawione na niej **pionki robotników**.

Kiedy każdy wybrał już kartę i wziął robotników, umieść **wszystkie** karty bazy robotników, które zostały odkryte w tej rundzie, na **stosie kart odrzuconych** obok talii. Za każdym razem, kiedy talia się wyczerpie, od razu potasuj stos kart odrzuconych i stwórz z niego nową talię.

WSKAZÓWKA:

Nie wydawaj wszystkich swoich robotników na akcje publiczne!
Potrzebujesz przynajmniej kilku do wykonania **akcji prywatnych**
oraz **aktywowania kafelków** w następnych fazach.



FAZA 2

AKCJE PUBLICZNE

Najpierw dobrać z worka **losowe kości DNA** w liczbie równej **liczbie graczy plus 2**.
Rzucić kośćmi i umieścić je na polach obszaru **Pozyskiwanie DNA** na wyspach głównych.

W **kolejności tur** gracze wykonują tury, wybierając **1 akcję publiczną** z poniższej listy. Wszyscy robotnicy i monety **wydane** do wykonania akcji publicznych wracają do wspólnej puli.

Jeśli gracz nie chce wykonywać akcji publicznej, może zamiast tego **spasować**. Kiedy gracz spasuje, kolejność tur **pomija** go do końca fazy. (Uwaga: Jeśli nie możesz wykonać akcji publicznej, **musisz** spasować).

Gracze wykonują tury do momentu, kiedy **wszyscy** spasują. Kiedy każdy gracz spasuje, odłóż **wszystkie kości DNA** do worka (zarówno kości pozostałe na wyspach głównych, jak i zabrane przez graczy).

DOSTĘPNE AKCJE PUBLICZNE:

2.A Pozyskiwanie DNA (str. 9)



2.B Wybudowanie wybiegu (str. 10)



2.C Wybudowanie atrakcji (str. 10)






2.D Wybudowanie budynku specjalnego (str. 11)



2.A Pozyskiwanie DNA






Wybierz **1 kość DNA** spośród dostępnych i wydaj **1-3 robotników** w dowolnych kolorach (odłóż ich do wspólnej puli). Otrzymujesz **wszystkie widoczne symbole DNA** z wybranej kości **pomnożone** przez liczbę robotników, których wydałeś. (Przykładowo jeśli wydałeś 2 robotników, otrzymasz wszystkie DNA widoczne na kości **dwukrotnie**). Zaznacz każde pozyskane DNA, przesuwając z znacznik na odpowiadającą cym mu **torze DNA** na twojej planszy laboratorium.

Symbol  oznacza, że możesz wybrać dowolne **podstawowe** DNA, zaś symbol  – dowolne **zaawansowane** DNA. Jeśli w ramach jednej akcji pozyskasz **kilka**  lub , **możesz wybrać każde DNA** osobno.





Kiedy skończysz pozyskiwać DNA z kości, **odłóż ją do worka**. (W ramach jednej akcji możesz pozyskać tylko **1 kość** niezależnie od tego, ile wydasz robotników).



Jeśli wydasz 2 robotników, aby pozyskać kość z 2 , otrzymasz ją cznie 4 .




NAUKOWIEC
PREMIA

Za każdego naukowca, którego użyjesz do akcji **Pozyskania DNA**, możesz pozyskać **dotychczas 1 DNA dowolnego typu** (podstawowe lub zaawansowane).

2.B Wybudowanie wybiegu

Wybierz kafelek wybiegu dla dinozaurów z wyspy i wydaj **2 robotników** w dowolnych kolorach (lub 1 administratora ) oraz opłać koszt w **monetach** wydrukowany w rogu kafelka, aby go kupić.



Aby wybudować ten wybieg, musisz wydać 2 robotników (lub 1 administratora) i 3.

Natychmiast umieść nowy wybieg **w swoim parku**, przestrzegając zasad umieszczania kafelków (patrz ramka po prawej). **Nie możesz** umieścić wybiegu dla dinozaurów **sąsiadując** z już istniejącym wybiegiem.

Nie otrzymujesz żadnych zasobów ani punktów zwycięstwa, kiedy budujesz nowy wybieg. (Wybieg na razie jest pusty – musisz jeszcze stworzyć dinozaura, które w nim zamieszkają !)



Jeśli użyłeś administratora do akcji **Wybudowania wybiegu dla dinozaurów**, **nie musisz** wydawać drugiego robotnika. (Nadal musisz opłacić pełny koszt w monetach).





Kiedy skończysz, **uzupełnij wyspę**: przesun pozostałe kafelki do góry (tak jak pokazują strzałki) i odkryj **nowy kafelek** ze stosu.

2.C Wybudowanie atrakcji

Wybierz 1 z 4 dostępnych kafelków atrakcji i opłać wydrukowany na nim koszt w **monetach**, aby natychmiast umieścić go w swoim parku.



Wybudowanie restauracji kosztuje 2 (ale żadnych robotników).

Każdą atrakcję możesz wybudować w swoim parku **maksymalnie 1 raz**. (Przykładowo jeśli posiadasz już restaurację , nie możesz wybudować drugiej restauracji. Możesz jednak wybudować kolejkę górską ).

PAMIĘTAJ:

Wybudowanie atrakcji **nie kosztuje** żadnych robotników.

UMIĘSZCZANIE KAFELKÓW PARKU



Kiedy kupujesz i umieszczasz nowy kafelek **dowolnego rodzaju**, musisz przestrzegać następujących zasad:


- A** Musisz umieścić kafelek **natychmiast** po tym, jak go kupiłeś.
- B** Każdy kafelek, który umieszczasz, musi **sąsiadować** (stykać się krawędzią) z przynajmniej 1 innym kafelkiem w twoim parku.
- C** **Wybiegi dla dinozaurów nie mogą** ze sobą sąsiadować.
- D** **Nigdy** nie możesz posiadać w swoim parku 2 kafelków o **dokładnie takiej samej nazwie** (łącznie z atrakcjami).
- E** Jeśli **nie możesz** umieścić kafelka zgodnie z zasadami, **nie możesz** go kupić.



2.D Wybudowanie budynku specjalnego

Wybierz kafelkę budynku specjalnego z wyspy i wydaj **1 robotnika** w dowolnym kolorze oraz opłać koszt w **monetach** wydrukowany w rogu kafelka, aby natychmiast umieścić go w swoim parku.





Jeśli obok **nazwy** danego budynku specjalnego znajdują się symbole **punktów zwycięstwa**  oraz **błyskawicy** , **natychmiast** otrzymujesz wskazaną liczbę punktów zwycięstwa.

Nie otrzymujesz żadnych punktów ekscytacji  ani innych efektów wydrukowanych w **dolnej części** kafelka budynku specjalnego, dopóki nie **odwiedzisz** go podczas fazy przejazdu dżipem.

Kiedy skończysz, **uzupełnij wyspę**: przesun pozostałe kafelki w dół (tak jak pokazują strzałki) i odkryj **nowy kafelek** ze stosu.




Rodzaje budynków specjalnych

Każdy budynek specjalny posiada swój **rodzaj** ( /  /  / ).

Wskazuje on, jakiego rodzaju **robotnik** musi zostać użyty do aktywowania danego budynku (patrz „Przejazd dżipem” na str. 14), i ma znaczenie przy **wypełnianiu celów**.




Aby wybudować ten budynek specjalny, musisz wydać 1 robotnika i 3. Po wybudowaniu otrzymujesz 3 i .

FAZA 3

AKCJE PRYWATNE

Kiedy wszyscy gracze już spaszują, mogą zacząć wykonywać **akcje prywatne**. Ponieważ twoje akcje prywatne **wpływają tylko na twój park**, możesz wykonywać je **w tym samym czasie** co inni gracze, **w wybranej przez siebie kolejności**.

Aby wykonać akcję prywatną, umieść swojego robotnika na odpowiadającym jej **obszarze akcji** na twojej planszy parku, na **pierwszym pustym polu**. Ponieważ na każdym obszarze akcji znajdują się **3 pola akcji**, w każdej rundzie możesz użyć każdej akcji **maksymalnie 3 razy**.

Możesz umieścić robotnika **w dowolnym kolorze**  na **dowolnym** obszarze akcji prywatnej. Niektórzy robotnicy mają jednak pewne **zdolności specjalne**, które aktywują się, jeśli zostaną użyty do wykonania konkretnych akcji.

Możesz wykonać **dowolną liczbę** akcji prywatnych, dopóki posiadasz wystarczającą ilość robotników oraz pól, na których możesz ich umieścić.

DOSTĘPNE AKCJE PRYWATNE:

3.A Izolowanie DNA (str. 12)



3.D Mechanik (str. 13)



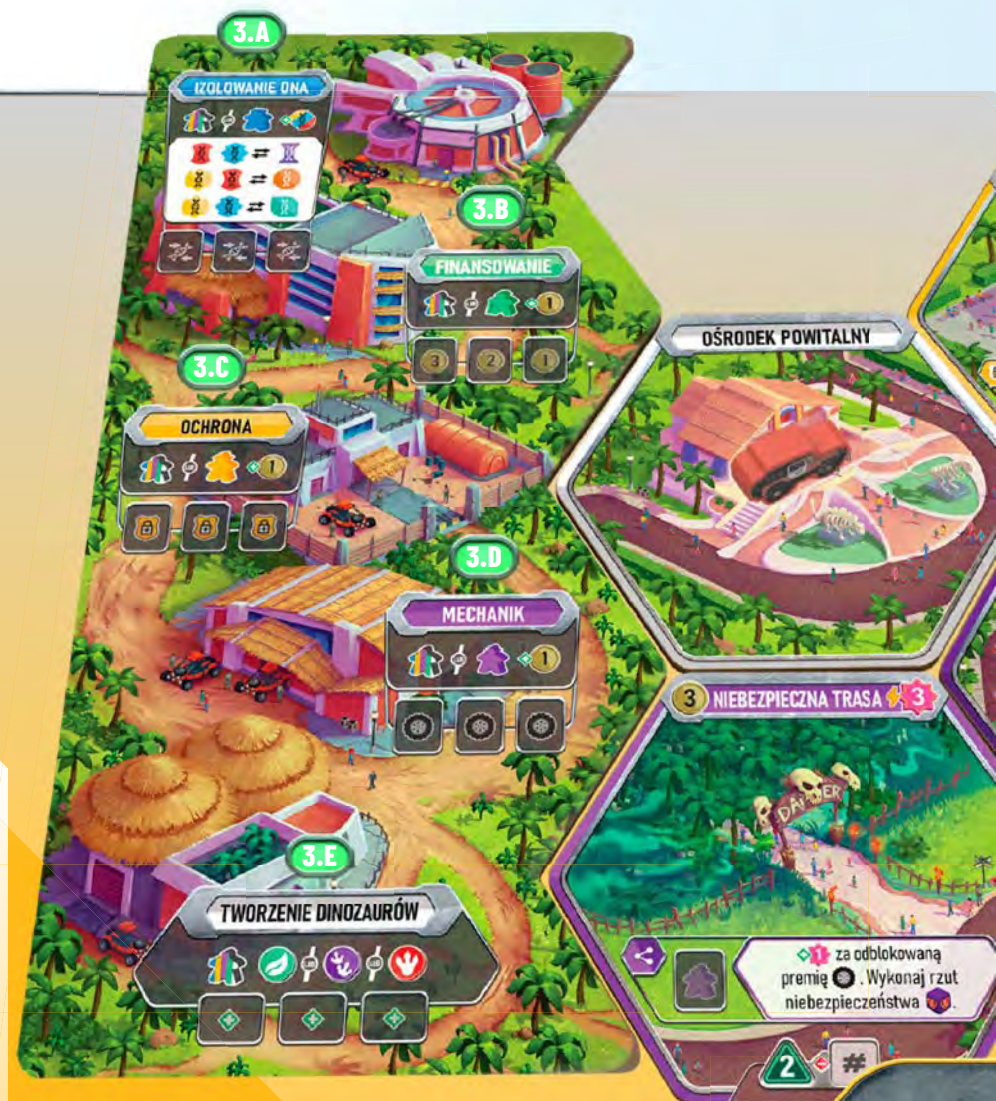
3.B Finansowanie (str. 12)



3.E Tworzenie dinozaurów (str. 13)




3.C Ochrona (str. 12)



3.A Izolowanie DNA


Za każdego umieszczonego na tym obszarze robotnika wybierz jedną z przedstawionych **receptur DNA** i wykonaj **1** z następujących akcji:

A Połącz: Wydadź 2 podstawowe DNA, aby otrzymać 1 zaawansowane DNA.



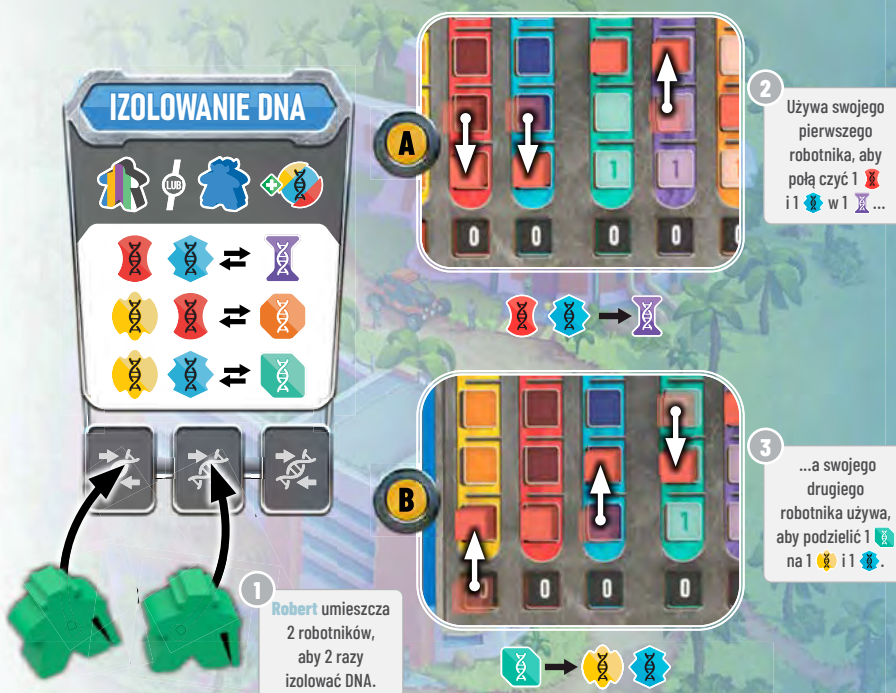
LUB

B Podziel: Wydadź 1 zaawansowane DNA, aby otrzymać 2 podstawowe DNA.



Każdy robotnik, którego tu umieścisz, pozwala ci wykonać **1** akcję łączenia lub dzielenia według dowolnej z receptur. **(Nie możesz dokonać kilkukrotnej wymiany przy pomocy 1 robotnika).**

IZOLOWANIE DNA




1 Robert umieszcza 2 robotników, aby 2 razy izolować DNA.

2 Używa swojego pierwszego robotnika, aby połączyć 1 i 1 w 1.

3 ...a swojego drugiego robotnika używa, aby podzielić 1 na 1 i 1.

NAUKOWIEC
PREMIA



Za każdym razem, gdy używasz naukowca do akcji **Izolowania DNA**, po tym, jak połączyz lub podzieliś DNA, otrzymujesz wybrane przez siebie **1** podstawowe DNA.

3.B Finansowanie

Za każdego umieszczonego na tym obszarze robotnika otrzymaj liczbę **monet** wskazaną na **polu akcji**, na którym umieścisz robotnika.

Uwaga: Każde następane pole akcji Finansowania daje o **1 monetę mniej** niż poprzednie.

FINANSOWANIE



Sonia umieszcza 1 robotnika, aby otrzymać 3.

ADMINISTRATOR
PREMIA



Za każdego administratora, którego użyjesz do akcji **Finansowania**, otrzymujesz 1.

3.C Ochrona

Za każdego umieszczonego na tym obszarze robotnika wydaj monety, aby przesunąć znacznik na twoim **torze bezpieczeństwa** o 1 pole. Koszt to liczba **monet** wydrukowana na **strefie toru**, do której przesuwa się twój znacznik.

JEŚLI OSIĄGNIESZ 10 POZIOM BEZPIECZEŃSTWA...

Umieść **żeton bezpieczeństwa** na dole toru, stroną **+10** do góry, po czym cofnij swój znacznik z powrotem na **0**. Aby ustalić, jaki jest twój obecny poziom bezpieczeństwa, **dodaj** wartość na twoim żetonie bezpieczeństwa do twojej pozycji na torze bezpieczeństwa. Każde kolejne podniesienie poziomu kosztuje **4**. Jeśli **po raz drugi** osiągniesz szczyt toru, odwróć żeton bezpieczeństwa na stronę **+20** i ponownie cofnij znacznik na **0**.

OCHRONA



1 Robert umieszcza 2 robotników, aby podnieść bezpieczeństwo o 2 poziomy.

2 Podniesienie poziomu bezpieczeństwa na 3 kosztuje 2...

3 ...a podniesienie na 4 również kosztuje 2, więc łącznie wydaje 4.

OCHRONA
PREMIA




Za każdego ochroniarza, którego użyjesz do akcji **Ochrony**, zapłać 1 mniej.

3.D Mechanik

Za każdego umieszczonego na tym obszarze robotnika wydaj monety, aby przesunąć znacznik na twoim **torze ulepszeń dżipa** o 1 pole. Koszt to liczba **monet** wydrukowana na **strefie toru**, do której przesuwa się twój znacznik.

Jeśli znacznik poruszy się do **nowej strefy**, natychmiast otrzymujesz nowy **żeton trasy** oraz **premię dżipa** (za darmo). Weź żeton trasy z nowej strefy i umieść go razem z twoimi pozostałymi dostępnymi żetonami trasy. Następnie wybierz jeden ze swoich niewykorzystanych żetonów premii dżipa i umieść go we **wgłębieniu** przy danej strefie twojego toru ulepszeń dżipa. **Natychmiast** otrzymujesz wybraną premię.

Jeśli twój znacznik dotrze na samą **górze** toru ulepszeń dżipa, **natychmiast** otrzymujesz .









Żetony premii dżipa

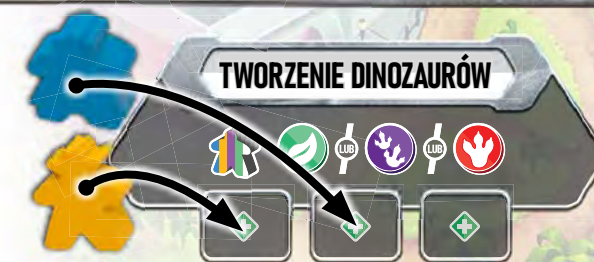
	Otrzymaj dowolne 2 podstawowe DNA
	Otrzymaj dowolne 1 zaawansowane DNA
	Otrzymaj 2 monety
	Podnieś bezpieczeństwo o 1 poziom
	Otrzymaj 1 robotnika w dowolnym kolorze

3.E Tworzenie dinozaurów

Za każdego umieszczonego na tym obszarze robotnika wybierz kafelki w swoim parku, który posiada przynajmniej **1 puste pole dinozaura**, i wydaj **DNA**, aby stworzyć tam **1 dinozaura**.



Każdy wybieg posiada łącznie **4 pola dinozaurów**, które należy wypełniać **od lewej do prawej**. Łączny koszt stworzenia dinozaura to suma **podstawowego kosztu w DNA** na **górze** kafelka wybiegu **PLUS** **dodatkowe DNA** wydrukowane na **pustym polu dinozaura**, na którym ma zostać umieszczony dinozaur.

Kiedy zapłacisz za swojego nowego dinozaura, weź 1 pionek dinozaura odpowiedniego **rodzaju** (*roślinożerny* , *mały mięsożerny*  lub *duży mięsożerny* ) ze wspólnej puli i umieść go na polu dinozaura. Natychmiast otrzymujesz wszystkie **punkty zagrożenia**  i **punkty zwycięstwa**  znajdujące ce się pod symbolem **błyskawicy**  na danym polu.





PAMIĘTAJ:
Możesz stworzyć tylko **1 dinozaura za każdego robotnika**, którego umieścisz na obszarze akcji Tworzenia dinozaurów (maksymalnie 3 w każdej rundzie), ale **nie muszą** być one tego samego gatunku!



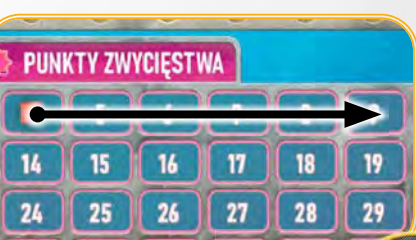
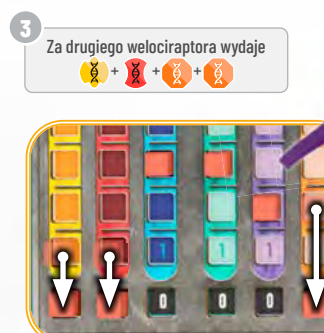
2 ...i otrzymuje 1  i .



4 ...i otrzymuje 2  i .

JEŚLI OSIĄGNIESZ 10 POZIOM ZAGROŻENIA ...

Umieść **żeton zagrożenia** na dole toru, stroną **+10** do góry, po czym cofnij swój znacznik z powrotem na **0**. Aby ustalić, jaki jest twój obecny poziom zagrożenia, **dodaj** wartość na twoim żetonie zagrożenia do twojej pozycji na torze zagrożenia. Jeśli **po raz drugi** osiągniesz szczyt toru, odwróć żeton zagrożenia na stronę **+20** i ponownie cofnij znacznik na 0.



FAZA 4

PRZEJAZD DZIPEM

Kiedy wszyscy gracze wykonają już wszystkie akcje prywatne, które chcą, rozpoczyna się faza przejazdu dżipem. W tej fazie każdy gracz porusza swój **pionek dżipa** po swoim parku, aby **aktywować** znajdujące się w nim kafelki. Tak jak w poprzedniej fazie, wszyscy gracze wykonują swoje przejazdy dżipem **jednocześnie**.



Trasa twojego przejazdu dżipem zawsze **zaczyna się** w twoim **ośrodku powitalnym** (lub twoim **wejściu do parku** w rundzie 4 lub później; patrz str. 16). Łączny dystans, o jaki może się poruszyć twój dżip, jest równy **liczbie żetonów trasy**, które **odblokowałeś**. Przykładowo jeśli ulepszyłeś swojego dżipa do strefy 3 toru ulepszeń dżipa, odblokowałeś łącznie **3 żetony trasy** i podczas swojego przejazdu możesz odwiedzić **do 3 kafelków** (A).

Za każdym razem, gdy poruszasz swój pionek dżipa, możesz poruszyć go na dowolny sąsiedni kafelek w **dowolnym** kierunku. Kiedy już się poruszysz, umieść jeden ze swoich dostępnych **żetonów trasy** na kafelek, który **właśnie opuściłeś**, aby zaznaczyć swoją trasę (B). Kiedy umieścisz żeton trasy na kafelek, **nie możesz** na niego wrócić do końca twojego przejazdu.

Za każdym razem, gdy twój pionek dżipa poruszy się na kafelek, możesz zdecydować się **aktywować** dany kafelek poprzez wydanie wymaganych **robotników** i/lub **zasobów**. Każdy kafelek, który aktywujesz, generuje **punkty ekscytacji** (dopóki odwiedzają cy się nim nie znudzą; patrz niżej). Aktywowanie **budynków specjalnych** lub **atrakcji** pozwala ci również na wykonanie **akcji specjalnej** (C).

Kiedy umieścisz swój **ostatni** dostępny żeton trasy, twój dżip dojechał do końca swojej trasy. Możesz aktywować obecny kafelek, po czym twój przejazd dżipem **dobiega końca**. Kiedy wszyscy gracze skończą swoje przejazdy, przejdź do fazy przychodu i porządkowania.



4.A Aktywowanie budynków specjalnych i atrakcji

Aby aktywować budynek specjalny lub atrakcję, wykonaj poniższe kroki:

KROK 1 Umieść robotników (str. 14)



KROK 2 Otrzymaj / wydaj punkty ekscytacji (str. 15)



KROK 3 Podnieś znudzenie (str. 15)



KROK 4 Wykonaj akcję (str. 15)



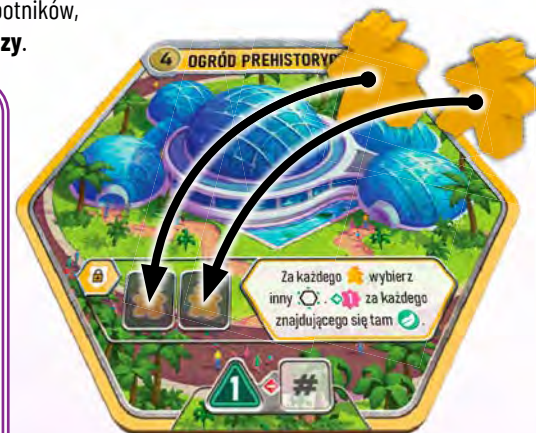
KROK 1 Umieść robotników



Każdy budynek specjalny i atrakcja posiadają jedno lub kilka **pól robotników**, które mogą pokazywać **konkretny rodzaj robotnika**. Aby aktywować dany kafelek, musisz umieścić **przynajmniej 1 robotnika** wskazanego rodzaju. Jeśli kafelek ma **kilka pól robotników**, możesz umieścić **dotychczasowych** robotników, aby wykonać **kilka razy**.

0 1 2 3 4 5 POZIOM EK

Jeśli na polu robotnika znajduje się **koszt w punktach ekscytacji** , musisz wydać **również** wskazaną liczbę punktów ekscytacji, aby umieścić robotnika na danym polu (w tym celu przesunij **do tyłu** swój znacznik ekscytacji na planszy punktacji). Jeśli nie masz wystarczająco punktów ekscytacji, **nie możesz** umieścić robotnika na danym polu.



Kiedy aktywujesz ten kafelek, możesz umieścić na nim 1 lub 2 ochroniarzy.

KROK 2 Otrzymaj / wydaj punkty ekscytacji

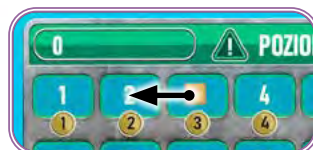


Następnie otrzymujesz punkty ekscytacji w liczbie równej **wartości ekscytacji** wydrukowanej na dole kafelka **minus** wartość na **żetonie znudzenia** (jeśli się tam jakiś znajduje). Zaznacz to, przesuwając odpowiednio swój **znacznik ekscytacji** na planszy punktacji.



Aktywowanie tego kafelka **daje ci** .

Jeśli łączna liczba punktów ekscytacji, którą miałbyś otrzymać, jest **ujemna**, musisz zamiast tego **wydać** punkty ekscytacji, aby aktywować dany kafelek. Jeśli nie masz wystarczająco punktów ekscytacji, **nie możesz** aktywować kafelek. (Uwaga: jest to koszt **dodatkowy** względem kosztu w punktach ekscytacji za umieszczenie robotnika; patrz krok 1).



Aktywowanie tego kafelka **kosztuje cię** .

KROK 3 Podnieś znudzenie

Jeśli na kafelku nie ma jeszcze **żetonu znudzenia**, umieść na nim żeton z numerem „1”. Jeśli na kafelku jest już żeton znudzenia, **zwiększ** jego wartość o 1 (zastępując go żetonem o wyższym numerze).



Jeśli **nie ma** tu żetonu znudzenia, umieść żeton znudzenia **1**.

Jeśli **jest** tu już żeton znudzenia, zwiększ jego wartość o 1.

WSKAZÓWKA:

Im częściej aktywujesz kafelek, tym mniej ciekawy staje się on dla odwiedzających. Jeśli aktywujesz kafelek **zbyt wiele razy**, będą nim tak znudzeni, że wracają do niego, **stracisz** punkty ekscytacji!

Uwaga: Kafelki nie mogą mieć poziomu znudzenia **wyższego niż 5**. Jeśli żeton znudzenia pokazuje już 5, nie zwiększaj już jego wartości, kiedy aktywujesz dany kafelek.

KROK 4 Wykonaj akcję

Kiedy już umieścisz robotnika i opłacisz wszystkie koszty aktywacji kafelek, możesz wykonać **akcję** wydrukowaną na danym kafelku. Jeśli umieścisz **więcej niż jednego** robotnika, możesz użyć akcji **jeden raz za każdego robotnika**, którego umieścisz. (Szczegółowy opis akcji w sekcji „Kafelki parku” na str. 21).

Odwiedzanie kafelków bez aktywowania ich

Możesz zdecydować, że **nie** aktywujesz kafelek, kiedy poruszysz na niego swój pionek dżipa. W takiej sytuacji **nie** otrzymujesz punktów ekscytacji ani nie zwiększasz znudzenia (i nie rzucasz kością **niebezpieczeństwa**), ale nadal musisz umieścić żeton trasy, aby zaznaczyć, że zużyłeś na to część swojego ruchu.

KROK 4 PRZEJAZD DZIPEM

4.B

Aktywowanie wybiegów

Aktywacja wybiegu dla dinozaurów **nie wymaga** robotnika, ale musi się w nim znajdować **przynajmniej 1 dinozaur**.

Aby aktywować wybieg, wykonaj następujące 3 kroki:

KROK 1 Otrzymaj / wydaj punkty ekscytacji

Na dole każdego kafelka wybiegu dla dinozaurów znajduje się szereg **wartości ekscytacji** odpowiadających kolejnym **polom dinozaurów** na danym kafelku. Aby ustalić łączną liczbę punktów ekscytacji, którą otrzymasz, aktywując wybieg, dodaj do siebie **wartości ekscytacji** każdego zajętego pola dinozaura na danym kafelku i **odejmij** od tego wartość na **żetonie znudzenia** (jeśli się tam jakiś znajduje).

Tak jak w przypadku budynków specjalnych, jeśli łączna liczba punktów ekscytacji, którą miałbyś otrzymać, jest **ujemna**, musisz zamiast tego **wydać** punkty ekscytacji, aby aktywować dany kafelek. (Jeśli nie masz wystarczająco punktów ekscytacji, nie możesz aktywować kafełka).



$$1 + 2 - 1 = 2$$

Aktywowanie tego kafełka daje ci 2.

KROK 2 Podnieś znudzenie

Jeśli na kafełku nie ma jeszcze **żetonu znudzenia**, umieść na nim żeton z numerem „1”. Jeśli na kafełku jest już żeton znudzenia, **zwiększ** jego wartość o 1 (zastępując go żetonem o wyższym numerze).



KROK 3 Rzut niebezpieczeństwa

Kiedy aktywujesz **wybieg dla dinozaurów**, musisz wykonać **rzut niebezpieczeństwa**, aby sprawdzić, czy miały miejsce jakieś „wypadki”.



Kość	Ścianka 1	Ścianka 2	Ścianka 3	Ścianka 4	Ścianka 5	Ścianka 6

Weź **kość niebezpieczeństwa** odpowiadającą **rodzajowi** dinozaura (*roślinożerny* , *mały mięsożerny* lub *duży mięsożerny*) i rzuć nią **raz**. Za każdy wyrzucony symbol otrzymujesz **1 żeton śmierci**. (Uwaga: Rzucasz kością tylko 1 raz, nawet jeśli na kafełku jest kilka dinozaurów).

Przykład pełnego przejazdu dżipa

Ania zaczyna swój przejazd dżipem w swoim ośrodku powitalnym. Ulepszyła już swojego dżipa, dlatego ma dostępne 3 żetony trasy.



Najpierw porusza się do swojej restauracji, pozostawiając na ośrodku powitalnym swój żeton trasy. Postanawia aktywować restaurację. Ponieważ aktywuje ją po raz pierwszy, otrzymuje pełną wydrukowaną wartość 1, a następnie kładzie na kafełku nowy żeton znudzenia o wartości „1”. Umieszcza tam również białego robotnika, aby otrzymać 3, ponieważ restauracja sąsiaduje z 3 innymi kafełkami.

Jako swój drugi ruch **Ania** przesuwa dżipa na kopalnię bursztynu. Nie ma niebieskiego robotnika, którego mogłaby tu umieścić, dlatego decyduje, że nie będzie aktywować tego kafełka, i porusza się na następny kafełek. Pozostawia jednak swój trzeci żeton trasy na kopalni bursztynu.



Ostatnim przystankiem **Ani** jest jej wybieg dla stegozaurów, który postanawia aktywować, ponieważ nie potrzebuje do tego robotnika. Dwa pierwsze pola dinozaurów są zajęte, ale na kafełku znajduje się już żeton znudzenia o wartości „2”, dlatego łącznie otrzymuje ona $2+2-2=2$. Po otrzymaniu punktów ekscytacji zamienia żeton znudzenia na żeton o wartości „3”, a następnie rzuca zieloną kością roślinożernych dinozaurów, aby sprawdzić, czy ucierpieli jacyś odwiedzający cy. Na szczęście wyrzuciła pustą ściankę i nie musi brać żadnych żetonów śmierci. **Ania** nie ma już żadnych żetonów trasy, dlatego jej przejazd dżipem dobiega końca.

NOWE WEJŚCIE DO PARKU

Na końcu **rundy 3**, kiedy znacznik rund zostanie przesunięty, wszyscy gracze **zastępują** swój ośrodek powitalny nowym **wejściem do parku**.

Podnieś swój kafelek ośrodka powitalnego i odwróć go na stronę pokazującą cą „Wejście do parku”. Następnie umieść go w swoim parku, w **nowej lokalizacji**, która jest oddalona o **przynajmniej 3 pola** od poprzedniej lokalizacji twojego ośrodka powitalnego. Musisz przestrzegać wszystkich innych zasad umieszczania kafełków (patrz str. 10).

Od tej pory trasa twojego **przejazdu dżipem** zawsze **zaczyna się** na twoim wejściu do parku, a podczas fazy przychodu i porządkowania twój pionek dżipa wraca na ten kafełek.



FAZA 5

PRZYCHÓD I PORZĄDKOWANIE

Kiedy wszyscy skończyli swój przejazd dżipem, gracze wykonują razem następujące kroki:

KROK 1 Przychód i porządkowanie

- A Cofnięcie pionka dżipa i żetonów trasy:** umieść swój pionek dżipa z powrotem na twoim **ośrodku powitalnym** (lub wejściu do parku, jeśli już je masz). Usuń wszystkie żetony trasy i umieść je obok twojej planszy laboratorium.
- B Premie dżipa:** otrzymujesz premie ze **wszystkich** żetonów premii dżipa, które umieściłeś we wgłębieniach twojego toru ulepszeń dżipa (łącznie z żetonami, które umieściłeś w tej rundzie).
- C Zysk w monetach:** weź monety o łącznej wartości pokazanej na polu **toru ekscytacji**, na którym znajduje się obecnie twój znacznik.
- D Wyzerowanie ekscytacji:** przesuń swój znacznik ekscytacji z powrotem na pole „0”.
- E Zwrot robotników:** odłóż do wspólnej puli **wszystkich** robotników umieszczonych w twoim parku. (Uwaga: możesz zachować dowolnych **niewykorzystanych** robotników na następną rundę).

KROK 2 Ocena zagrożenia

Porównaj wartości na twoim **torze zagrożenia** i **torze bezpieczeństwa**. Jeśli twój **poziom zagrożenia jest wyższy** niż poziom bezpieczeństwa, otrzymujesz tyle **żetonów śmierci**, o ile twój poziom zagrożenia **przewyższa** twój poziom bezpieczeństwa.



KROK 3 Porządkowanie wysp głównych

- A** Odłóż wszystkie pozostałe **kości DNA** z powrotem do worka.
- B** Odrzuć **2 kafelki wybiegów dla dinozaurów** z końca toru i umieść je na **stosie odrzuconych kafelków** obok stosu wybiegów. Przesuń pozostałe na wyspie kafelek wybiegu do końca toru i uzupełnij puste pola wyspy nowymi kafelkami ze stosu.
- C** Odrzuć **2 kafelki budynków specjalnych** z końca toru (3 kafelki w grze dla 2 graczy) i umieść je na **stosie odrzuconych kafelków** obok stosu budynków specjalnych. Przesuń pozostałe na wyspie kafelek do końca toru i uzupełnij puste pola wyspy nowymi kafelkami ze stosu.

WAŻNE!

Jeśli stos **wybiegów dla dinozaurów** się wyczerpie, potasuj odrzucone kafelki wybiegów i stwórz z nich nowy stos. Jednak jeśli wyczerpie się stos **budynków specjalnych**, **nie tasuj** odrzuconych kafelków – do końca gry **nie można** już dobierać nowych kafelków budynków specjalnych.

KROK 4 Porządkowanie planszy punktacji

- A Ustalenie kolejności tur:** ustaw znaczniki graczy na torze kolejności tur od gracza posiadającego tego **najmniej punktów zwycięstwa** (pierwszy) do gracza posiadającego tego **najwięcej punktów zwycięstwa** (ostatni). (Jeśli jest **remis**, **naprzód przesuwa się ten z remisującymi cichy graczy, który wcześniej miał dalszą pozycję w kolejności tur**).
- B Przesuń znacznik rund:** Porusz znacznik rund do przodu na **następne numerowane** pole rundy. Jeśli znacznik wejdzie na pole **KONIEC**, gra natychmiast się kończy!

Uwaga: Pola pomiędzy numerowanymi polami rund służą jako przypomnienie, aby wyzerować ekscytację oraz umieścić wejścia do parku.



Koniec gry i punktacja

Na końcu ostatniej rundy gracze obliczają swój **końcowy wynik**. Gracz, który zdobył najwięcej punktów zwycięstwa, **wygrwa!**

- » Jeśli jest remis, wygrwa ten z remisującymi cichy graczy, któremu zostało łącznie **więcej DNA**.
- » Jeśli nadal jest remis, wygrwa ten z remisującymi cichy graczy, **który ma dalszą pozycję w kolejności tur**.

Uwaga: Jeśli znacznik gracza dotrze do końca toru punktów zwycięstwa, należy użyć **żetonu punktacji +50/+100**.



MONETY

Gracze otrzymują 1 za każde 5, które im zostało. (DNA nie ma żadnej wartości w punktach zwycięstwa).

ŻETONY ŚMIERCI

Ustal, który gracz ma **najmniej** żetonów śmierci. Ten gracz odrzuca **wszystkie** swoje żetony śmierci. Następnie **wszyscy inni gracze** odrzucają **taką samą liczbę** żetonów śmierci.

Każdy gracz, który posiada jeszcze jakieś żetony śmierci, **traci punkty zwycięstwa** w oparciu o to, ile żetonów śmierci mu **pozostało**:

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	1	2	3	5	7	9	11	13	15

Przykład: Na końcu gry **Robert** ma 5, a **Sonia** 2. **Sonia** ma mniej żetonów śmierci, dlatego obydwoje odrzucają po 2 żetony. **Robertowi** zostały teraz 3, a **Soni** żaden. **Robert** sprawdza rezultat w tabeli i traci 2 ze swojego końcowego wyniku.



WIĘCEJ NIŻ 10 ŻETONÓW ŚMIERCI

Jeśli zostało ci **więcej niż 10 żetonów śmierci**, tracisz dodatkowe **3** za każdy żeton śmierci powyżej 10.

WARIANT: DŁUGA GRA

Gracze, którzy chcą **dłuższej rozgrywki**, mogą wspólnie zdecydować o rozegraniu **1 dodatkowej rundy**. Kiedy znacznik rund dotrze na pole **KONIEC**, po prostu rozegrajcie kolejną rundę w normalny sposób, po czym zakończcie grę i obliczcie wasze końcowe wyniki.

Kafelki parku

ATRAKCJE



Sklep z pamiętami

Otrzymujesz **1** . Dobierz **2 losowe kości DNA** z worka. Rzuć nimi i otrzymaj wyrzucony rezultat. Kiedy skończysz, odłóż wszystkie kości z powrotem do worka.



Restauracja

Otrzymujesz **1** za każdy **są siedni** kafelek dowolnego rodzaju (łącznie z **ośrodkiem powitalnym / wejściem do parku**).



Kolejka górską

Otrzymujesz **1** za każdy **są siedni** kafelek dowolnego rodzaju (łącznie z **ośrodkiem powitalnym / wejściem do parku**).



Ochrona

Podnieś **za darmo** swój poziom bezpieczeństwa o **2**. (Liczy się również jako **Budynek ochrony** **1**).

BUDYNKI SPECJALNE



Ogród prehistoryczny

Wybierz **są siedni** wybieg dla dinozaurów lub budynek specjalny i otrzymaj **1** za każdego znajdującego się tam **roślinożernego** dinozaura. Możesz wykonać tę akcję **1 raz za każdego umieszczonego robotnika**, wybierając za każdym razem **inny kafelek**.



Zagroda dla raptorów

Wybierz **są siedni** wybieg dla dinozaurów lub budynek specjalny i otrzymaj **1** za każdego znajdującego się tam **małego mięsożernego** dinozaura. Możesz wykonać tę akcję **1 raz za każdego umieszczonego robotnika**, wybierając za każdym razem **inny kafelek**.



Zagroda dla kóz

Wybierz **są siedni** wybieg dla dinozaurów lub budynek specjalny i otrzymaj **1** za każdego znajdującego się tam **dużego mięsożernego** dinozaura. Możesz wykonać tę akcję **1 raz za każdego umieszczonego robotnika**, wybierając za każdym razem **inny kafelek**.



Wylęgarnia

Stwórz do **2 dinozaurów** na dowolnych dozwolonych kafelkach. Każdy dinozaur kosztuje o **1 DNA mniej** wskazanego rodzaju (lub).



Kopalnia bursztynu

Otrzymujesz **wszystkie** pokazane DNA. Następnie możesz wydać **punkty ekscytacji**, aby otrzymać pokazane dodatkowe DNA (maksymalnie **1 raz na aktywację**).



Skarbnica

Wydaj DNA w podanej liczbie i rodzaju, aby otrzymać wskazane. Możesz **powtórzyć** tę wymianę dowolną liczbę razy w czasie jednej aktywacji.



Social media

Wybierz wybieg dla dinozaurów lub budynek specjalny **gdziekolwiek** w twoim parku i otrzymaj **1** za każdego znajdującego się tam **dinozaura dowolnego rodzaju**. Możesz wykonać tę akcję **1 raz za każdego umieszczonego robotnika**, wybierając za każdym razem **inny kafelek**.



Fotobudka

Wydaj punkty ekscytacji w liczbie **jednej** z podanych wartości, aby otrzymać wskazane. (Nie możesz **powtórzyć** tej wymiany w ramach jednej aktywacji).



Niebezpieczna trasa

Otrzymujesz **1** za każdy zdobyty **żeton premii dżipa**. Następnie wykonaj **rzut niebezpieczeństwa**, używając wskazanych kości. Otrzymujesz **1** za każdy wyrzucony symbol.



Dinomat

Otrzymujesz pokazane DNA. Następnie możesz **stracić**, aby otrzymać **dowolne** 2 DNA (maksymalnie **1 raz na aktywację**).



Kasyno (A)

Weź **5 losowych kości DNA** z worka i rzuć nimi. Następnie wybierz 1 symbol DNA i otrzymaj **1** za każdą kość, na której wypadło 1 lub kilka takich symboli. Kiedy skończysz, odłóż wszystkie kości z powrotem do worka. (Możesz wybrać symbol lub). Podczas tej akcji te symbole nie liczą się jako inne symbole DNA).



Wybierając **1**, otrzymasz **3**.



Kasyno (B)

Każdy **inny gracz** może dać ci **2** (zamiast tego **3** w grze dla 2 graczy), aby dobrać **2 losowe kości DNA** z worka, rzucić nimi i otrzymać wyrzucony rezultat. Jeśli **żaden gracz** nie zdecyduje się ci zapłacić, zamiast tego otrzymujesz **15**. Kiedy skończysz, odłóż wszystkie kości z powrotem do worka.



Hotel

Wydaj monety w liczbie **jednej** z podanych wartości, aby otrzymać wskazane. (Nie możesz **powtórzyć** tej wymiany w ramach jednej aktywacji).

Rzut obręczą u triceratopsa

Ten budynek posiada **1 pole** dla **dinozaura** określonego rodzaju. Postępuj według normalnych zasad tworzenia dinozaurów. Ten kafelek **może** zostać umieszczony obok wybiegu.


Kulinarna rozkosz u welociraptora

Aby aktywować ten budynek, musi być w nim obecny **dinozaur** oraz musisz umieścić **robotnika** wskazanego rodzaju. Kiedy aktywujesz ten kafelek, najpierw otrzymujesz **punkty ekscytacji** (i **znudzenia**) w normalny sposób, następnie wykonujesz **rzut niebezpieczeństwa**, a na końcu otrzymujesz **punkty zwycięstwa** oraz **zagrożenia** pokazane obok kości niebezpieczeństwa.




Skutery wodne u tyranozaura

Często pomijane zasady

Akcje publiczne

- » **Robotnicy** wydani w ramach akcji publicznych wracają do **wspólnej puli**. Nie zajmują oni pól i nie blokują innym graczom wykonania danej akcji publicznej.
- » Za każdym razem, gdy wykonujesz akcję **Pozyskania DNA**, zawsze wybierasz **1 kość DNA**. Możesz wydać **maksymalnie 3** robotników, aby **pomnożyć** liczbę DNA, którą otrzymasz z danej kości. Po pozyskaniu DNA z kości odłóż ją do worka.
- » **Punkty zwycięstwa**  wydrukowane na górze kafelka są otrzymywane **natychmiast** po wybudowaniu danego kafelka.
- » **Wybieg dla dinozaurów** nie może zostać wybudowany **sąsiadująco** z innymi wybiegami dla dinozaurów.
- » Nigdy nie możesz posiadać w swoim parku **2 kafelków o dokładnie takiej samej nazwie**.

Akcje prywatne




- » Do wykonania każdej akcji prywatnej może zostać użyty **dowolny kolor** robotnika. Użycie konkretnego koloru robotnika zapewnia **premię**.
- » Kiedy wykonujesz akcję **Pozyskania DNA**, każdy robotnik pozwala ci wykonać **jedną** akcję łączenia lub dzielenia.
- » Kiedy twój **znacznik na torze ulepszeń dżipa**  wejdzie do nowej strefy, **natychmiast** umieść we wgłębieniu żeton premii dżipa i otrzymaj nadrukowaną na nim premię. (W fazie porządkowania **ponownie** otrzymasz tę premię).
- » Kiedy wykonujesz akcję **Tworzenia dinozaurów**, możesz stworzyć **1 dinozaura za każdego robotnika**, którego umieściłeś. Jeśli umieściłeś kilku robotników, możesz stworzyć dinozaury na tym samym **lub** na różnych kafelkach.
- » Każdy dinozaur posiada podstawowy koszt DNA **PLUS** koszt DNA z danego pola dinozaura. Każdy umieszczony dinozaur generuje **punkty zagrożenia**  oraz **punkty zwycięstwa**  wydrukowane na jego polu dinozaura.

Przejazd dżipem

- » Twój pionek dżipa może odwiedzić każdy kafelek tylko **raz** w każdej rundzie. To oznacza, że nie możesz poruszyć się z powrotem przez swój **ośrodek powitalny / wejście do parku**.
- » **Nie musisz** aktywować kafelków, kiedy je odwiedzasz. Odwiedzanie kafelków bez aktywowania ich nadal wymaga **zużycia ruchu**.
- » Jeśli odwiedzisz **wybieg dla dinozaurów**, w którym **nie ma żadnych dinozaurów**, **nie możesz** go aktywować.
- » Jeśli **łączna wartość ekscytacji**  na kafelku (wydrukowane punkty ekscytacji minus żeton znudzenia) jest **ujemna**, musisz **wydać** punkty ekscytacji, aby aktywować dany kafelek. Jeśli nie masz wystarczająco co punktów ekscytacji, **nie możesz** aktywować kafelka.
- » Kiedy aktywujesz kafelek, który ma **kilka pól robotników**, możesz wykonać akcję **raz za każdego umieszczonego robotnika**. (Musisz być w stanie wydać punkty ekscytacji wymagane do umieszczenia każdego robotnika).



Porządkowanie i ogólne zasady









- » Na koniec rundy wszyscy gracze **zerują** swoją wartość **ekscytacji** .
- » Kiedy **znacznik rund** wejdzie na żółte pole z sześcianem, wszyscy gracze zamieniają swój **ośrodek powitalny** na **wejście do parku**. 
- » Jeśli kilku graczy wypełni ten sam **cel** w **tej samej fazie** jednej rundy, gracz, który jest **pierwszy według kolejności tur**, zajmuje pole celu z większą liczbą punktów zwycięstwa .
- » Jeśli stos **wybiegów dla dinozaurów** się wyczerpie, potasuj odrzucone kafelki wybiegów i stwórz z nich nowy stos.
- » Jeśli stos **budynków specjalnych** się wyczerpie, **nie tasuj** odrzuconych kafelków. Do końca gry nie można już dobrać nowych kafelków budynków specjalnych.

Spis symboli i premie robotników

SYMBOLE AKCJI

	Ekscytacja
	Monety
	Bezpieczeństwo
	Punkty zwycięstwa
	Zagrozenie
	Żetony śmierci
	Losowa kość DNA
	Sąsiedni kafelek
	Natychmiastowy efekt

DNA

 /  / 	Podstawowe DNA
	Dowolne podstawowe DNA
 /  / 	Zaawansowane DNA
	Dowolne zaawansowane DNA


RODZAJE DINOZAUROW

	Roślinożerny
	Mały mięsożerny
	Duży mięsożerny
	Dowolny dinozaur

BUDYNKI I ATRAKCJE

	Budynek naukowy
	Budynek ochrony
	Budynek administracyjny
	Budynek medialny
	Sklep z pamiątkami
	Restauracja
	Kolejka górską
	Podstawowy budynek ochrony

PREMIE ROBOTNIKÓW

	Pracownik sezonowy	Brak premii
	Naukowiec	Pozyskiwanie DNA (publiczna): Otrzymujesz  /  . Izolowanie DNA (prywatna): Otrzymujesz  (po izolowaniu).
	Ochroniarz	Ochrona (prywatna): Zapłać  mniej, aby podnieść poziom bezpieczeństwa.
	Administrator	Wybuduj wybieg dla dinozaurów (publiczna): Wydaj 1 robotnika mniej. Finansowanie (prywatna): Otrzymujesz   .
	Strażnik parku	Mechanik (prywatna): Zapłać  mniej, aby ulepszyć dzipa.

Twórcy gry

PROJEKT GRY:

Brian Lewis
David McGregor
Marissa Misura

ILUSTRACJE:

Kwanchai Moriya
Joe Shawcross
Andrew Thompson

OPRACOWANIE GRAFICZNE:

Stevo Torres
David Bock

ROZWÓJ GRY:

Andy Van Zandt

REDAKCJA ZASAD:

Jeff Fraser

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA:

Nicole Cutler
Danni Loe
Sara Perry
Christian Torres

TŁUMACZENIE I SKŁAD:

Aleksandra Miszta-Mars

KOREKTA WERSJI POLSKIEJ:

Łukasz Chełmecki
Łukasz Tkaczyk

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA OD BRIANA DLA: Dave'a i Marissy, wspaniale było z wami pracować; Jona, nie byłoby mnie tutaj bez ciebie; zespołu Pndasaurus, dziękuję za wiarę w ten projekt i jego wspaniałą realizację. Dziękuję również mojej rodzinie i przyjaciołom za wsparcie oraz wszystkim, którzy pomogli w testowaniu gry.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA OD DAVIDA DLA: Marissy, Briana, mamy, Chada, Joego Langstona, Misuras, Toma Jonesa, Kyle'a Finleya, Jeffa White'a i Natalie Little. Każde z was sprawiło, że stałem się lepszym człowiekiem.

Dziękuję również zespołowi Pandy, Jonowi Gilmour, Benowi Pinchback, Mattowi Riddle, Richardowi Breese, Uwe Rosenbergowi i Robinowi Pecknoldowi, którzy zainspirowali mnie na wiele sposobów.

SPECJALNE PODZIĘKOWANIA OD MARISSY DLA: mamy, taty, Dana, Niko, Becci, Alany, rodziny McGregor, Lisy/Brenta Bacheldera, Toma Jonesa, Lauren Quigley, Jeffa White'a. Dziękuję również Davidowi McGregorowi za inspirację, Brianowi Lewisowi za wsparcie jako projektant i przyjaciel, zespołowi Pandy oraz testerom za ich nieocenione wsparcie!



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl



© 2020 Pandasaurus Games, LLC.
Wszystkie prawa zastrzeżone.
401 Congress Ave, Austin, TX 78704