

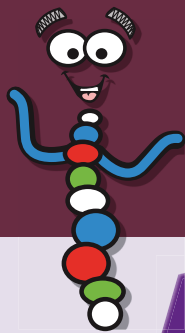
**AUTORZY ROZSZERZENIA:
JONATHAN GILMOUR, BRIAN LEWIS I IAN MOSS**



**ROZSZERZENIE DO GRY WYSPA DINOZAUROW
◆ INSTRUKCJA ◆**



WPROWADZENIE



To rozszerzenie zawiera nowe kości DNA, kafelki ulepszenia laboratorium, karty specjalistów, karty zwrotów akcji i kafelki genomu dinozaurów, które należy po prostu dodać do elementów z gry podstawowej. Ponadto wprowadza do gry 5 nowych modułów, które możesz dowolnie łączyć i wykorzystywać w swojej rozgrywce w *Wyspę dinozaurów*.

ELEMENTY GRY



3 NAUKOWCÓW



9 ROBOTNIKÓW



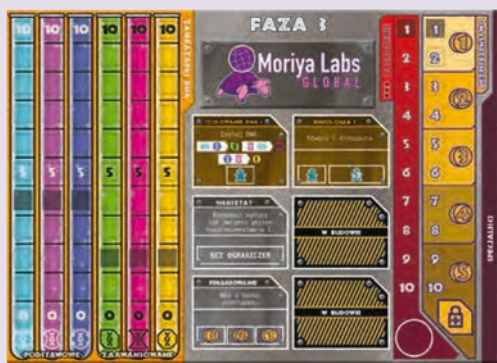
10 ZNACZNIKÓW GRACZA



14 ZNACZNIKÓW LIMITU



6 ŻETONÓW KORPORACJI



1 PŁANSZA LABORATORIUM



1 PŁANSZA PARKU



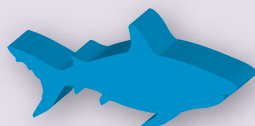
4 KOŚCI DNA



9 KART SPECJALISTÓW



4 KARTY WYBORU MODUŁU



24 STWORZENIA MORSKIE



7 KART ZWROTÓW AKCJI



3 ŻETONY MODYFIKATORÓW



8 KART ZARZĄDCÓW



24 KARTY PROJEKTÓW



7 KAFELKÓW ULEPSZENIA LABORATORIUM



9 ŻETONÓW KÓZ



7 ŻETONÓW JAJ DINOZAUROW



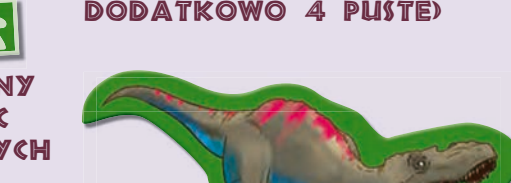
18 KAFELKÓW WYBIEGU (DWUSTRONNYCH)



5 PIONKÓW ZARZĄDCÓW



4 KAFELKI ATRAKCJI FANTAZJI



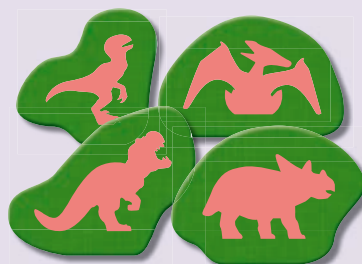
1 ŻETON MEGA REXA



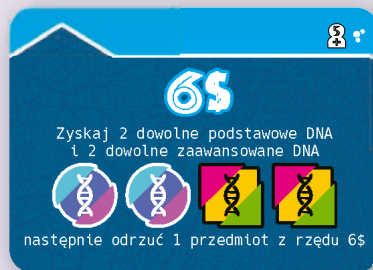
20 ODWIEDZAJĄCYCH (17 FANÓW DINOZAUROW, 3 CHULIGANÓW)



3 ŻETONY TYPÓW ATRAKCJI



8 ŻETONÓW MŁODYCH DINOZAUROW



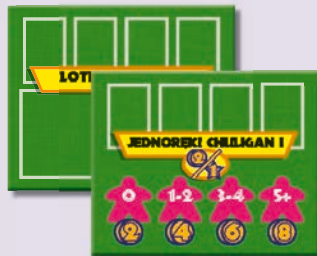
1 KARTA ROZSZERZENIA ZAKUPÓW



8 PLANSZ PLACÓWEK



14 KART WYDARZEŃ PR-OWYCH



2 KAFELKI KASYNA



3 ŻETONY MIEJSC SIEDZĄCYCH



4 ŻETONY PRZYCHODÓW

13 KAFELKÓW GENOMU DINOZAUROW (ORAZ DODATKOWO 4 PUSTE)

OFICJALNE ZMIANY I WARIANTY

Większa kontrola nad zwrotami akcji

Jeśli chcesz, możesz zdecydować, które karty zwrotów akcji zostaną użyte w grze (zamiast wybierać je losowo). Twoja grupa lubi licytować się o kolejność wykonywania tur? Jeśli tak, wybierz zapewniającą to kartę zwrotu akcji, a pozostałe wylosuj!

Długość gry

W grze podstawowej liczba kart celów wynosiła zawsze [liczba graczy + 1]. Sugerujemy, aby zamiast tego użyć poniższej tabeli.

| ILU KART CELÓW UŻYĆ | | | | |
|---------------------|----------|----------|----------|----------|
| Długość gry | 2 graczy | 3 graczy | 4 graczy | 5 graczy |
| Krótką | 5 | 5 | 6 | 6 |
| Średnia | 5 | 5 | 6 | 6 |
| Długa | 4 | 4 | 5 | 6 |

Dodatkowa zawartość

Nowe kości DNA, kafelki ulepszenia laboratorium, karty specjalistów, karty zwrotów akcji i kafelki genomu dinozaurów możesz dodać do dowolnej rozgrywki w *Wyspę dinozaurów*. Poniżej opisano dokładnie, jak to zrobić.

NOWE KOŚCI DNA

Podczas przygotowania, przed utworzeniem puli kości, pomieszaj nowe kości DNA z pozostałymi kośćmi. Pamiętaj, że podczas gry pula kości nadal będzie się składać tylko z $[2X + 1]$ kości, gdzie X to liczba graczy.



Aby skorzystać z kości pokazującej taki wynik, gracz musi przypisać do niej naukowca „3”. Otrzymuje za to 4\$ z banku. Wartość ta NIE JEST mnożona przez poziom badawczy przypisanego naukowca.

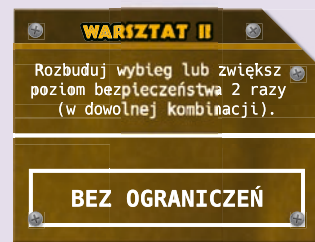


Aby skorzystać z kości pokazującej taki wynik, gracz musi przypisać do niej naukowca „3”. Gracz natychmiast podnosi swój poziom bezpieczeństwa o 1 za darmo, niezależnie od tego, ile wyniosłoby normalny koszt.

NOWE KAFELKI ULEPSZENIA LABORATORIUM

Podczas przygotowania gry umieść wszystkie kafelki ulepszeń laboratorium

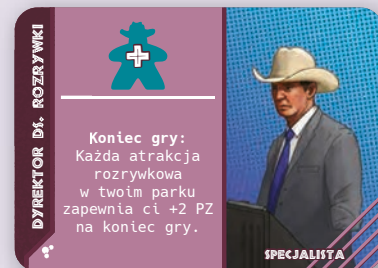
„Warsztat II” na planszy zakupów, obok rzędu 4\$. Jeśli gracz kupi taki kafelek, musi umieścić go na polu „Warsztat” w swoim laboratorium - nie może położyć go w żadnym innym miejscu. Każdy gracz może kupić tylko 1 taki kafelek ulepszenia laboratorium. Wszystkie zdolności i efekty odnoszące się do „Warsztatu” odnoszą się również do „Warsztatu II”.



Dodatkowe kafelki ulepszeń laboratorium „Dinologia II” i „Izolowanie DNA II” są używane tylko podczas korzystania z modułu piątego gracza.

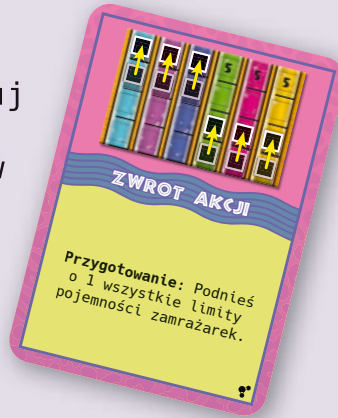
NOWI SPECJALIŚCI

Podczas przygotowania gry wtasuj nowe karty specjalistów do talii specjalistów. Nie usuwaj z talii żadnych kart specjalistów.



NOWE KARTY ZWROTÓW AKCJI

Podczas przygotowania gry, przed dobraniem 2 losowych kart, wtasuj nowe karty zwrotów akcji do talii zwrotów akcji. Nie usuwaj z talii żadnych kart zwrotów akcji.



NOWE KAFELKI GENOMU DINOZAUROW



Podczas przygotowania gry posegreguj nowe kafelki genomu dinozaurów według ich typu, a następnie wmieszaj je do odpowiednich stosów. Nie usuwaj z gry żadnych kafelków genomu dinozaurów.

Kafelki genomu stworzeń morskich są używane tylko podczas korzystania z modułu stworzeń morskich.

MODUŁ 1: PIĄTY GRACZ

To rozszerzenie zawiera pełen zestaw elementów pozwalający na dodanie do gry piątego gracza. Korzystając z tego modułu, należy wprowadzić opisane w tej sekcji zmiany.



Podczas przygotowania gry upewnij się, że używacie 11 kości DNA (2 na gracza + 1 dodatkowa). Ponieważ w grze podstawowej jest tylko 10 kości, należy pomieszać je z 4 nowymi kośćmi z tego rozszerzenia, a następnie wylosować 11 spośród nich.

Podczas przygotowania gry dodaj po 1 dodatkowy kafelku ulepszenia laboratorium „Dinologia II” oraz „Izolowanie DNA II” (z tego rozszerzenia) do odpowiednich odkrytych stosów na planszy zakupów. Włóż do worka 20 dodatkowych odwiedzających.

Podczas gry plansza zakupów będzie posiadać jeden dodatkowy rząd zakupów (poniżej rzędu zakupów 5\$). Użyj karty rozszerzenia zakupów, aby to zaznaczyć. Elementy znajdujące się w tym rzędzie kosztują 6\$. Ponadto zamiast kupować przedmiot z tego rzędu, możesz zapłacić 6\$, aby kupić 2 podstawowe i 2 zaawansowane DNA, a następnie odrzucić 1 przedmiot z tego rzędu.

DODATKOWY RZĄD ZAKUPÓW

Przykład A: W grze dla 5 osób na początku fazy zakupów plansza zakupów wygląda w poniższy sposób (posiada 5 rzędów zakupów).



MODUŁ 2: STWORZENIA MORSKIE

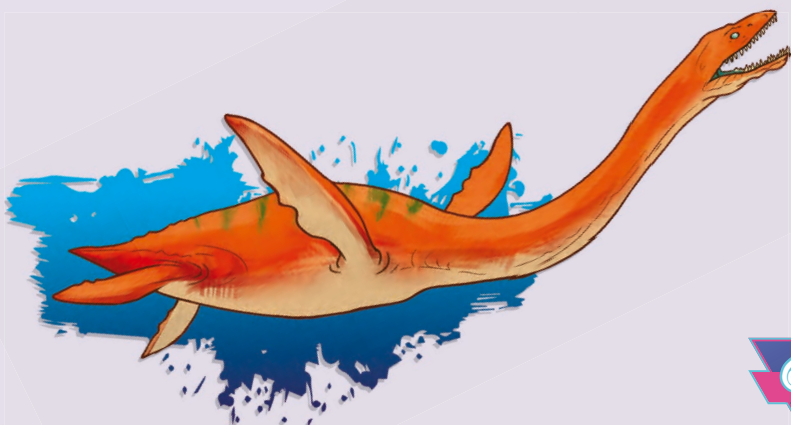
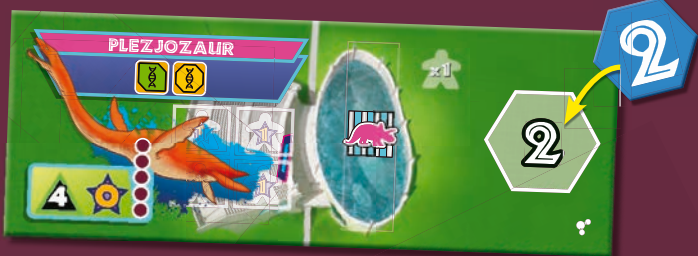
Podczas przygotowania potasuj wszystkie kafelki genomu stworzeń morskich i stwórz z nich zakryty stos. Umieść go na planszy centrum badawczego, poniżej pozostałych stosów genomu.

Aby opracować genom stworzenia morskiego, musisz przypisać do niego naukowca tak jak w grze podstawowej. Jednak w przeciwieństwie do stosów kafelków genomu dinozaurów, które mają określony wymagany poziom badawczy naukowca (np. naukowiec „3” dla dużych mięsożernych), każdy kafelek genomu stworzenia morskiego ma własny minimalny poziom badawczy naukowca.

Sześciokątne pole z cyfrą na kafelku genomu wskazuje minimalny poziom badawczy naukowca niezbędny do opracowania danego genomu. Tak jak w grze podstawowej, zawsze możesz zamiast tego przypisać naukowca o wyższym poziomie.

OPRACOWANIE GENOMU

Przykład B: Na wierzchu stosu kafelków genomu stworzeń morskich znajduje się kafelek Plezjozaura. Aby opracować ten genom i dodać go do swojego parku, Artur musi przypisać do niego swojego naukowca „2”, zgodnie z oznaczeniem znajdującym się na danym kafelku genomu.



MODUŁ 3: PLACÓWKI I ZARZĄDCY

Podczas przygotowania daj każdemu graczowi 1 pionek zarządcy w jego kolorze. Następnie wylosuj plansze placówek i karty zarządców w liczbie równej liczbie graczy (np. podczas gry dla 3 osób wylosuj 3 placówki i 3 zarządców), kładąc je na środku odkryte.



Po ustaleniu początkowej kolejności wykonywania tur każdy gracz wybiera 1 z dostępnych elementów (placówkę lub zarządcę) w odwróconej kolejności wykonywania tur. Następnie, w normalnej kolejności wykonywania tur, każdy gracz wybiera jeszcze 1 element, który musi być innego rodzaju niż ten wybrany poprzednio.



PLACÓWKI

Umieść swoją planszę placówki w swoim obszarze gry. Zostały na niej wydrukowane zasady jej działania, włącznie z fazą (lub fazami) gry, do której się odnosi.

ZARZĄDCY

Umieść swoją kartę zarządcy na polu „Biuro zarządcy” na twojej planszy placówki i połóż na niej twój pionek zarządcy. Twoja karta zarządcy opisuje zdolność, którą posiada tylko twój pionek zarządcy.

WYBIERANIE ELEMENTÓW

Przykład C: Maciek jest pierwszy w kolejności wykonywania tur, dlatego w pierwszej rundzie wybierania będzie decydował jako ostatni. Kiedy nadchodzi jego kolej, wybiera placówkę Gadzi hotel. W drugiej rundzie wybierania decyduje jako pierwszy i jego wybór pada na zarządcę Krezusa.

Maciek 3 4



Emilia 2 5

Artur 1 6

MODUŁ 4: WYDARZENIA PR-OWE

Podczas przygotowania potasuj karty wydarzeń PR-owych i rozdaj każdemu graczowi po 2 zakryte. Każdy gracz może w dowolnym momencie patrzeć na odkrytą stronę swoich kart wydarzeń PR-owych, ale nie może ujawnić ich treści innym graczom.

Na koniec gry, przed przyznaniem końcowych punktów, każdy gracz wybiera 1 ze swoich kart wydarzeń PR-owych, która zostanie rozpatrzona dla wszystkich graczy. Kiedy wszyscy gracze dokonają wyboru, jednocześnie ujawniają swoje karty.

Każdy gracz otrzymuje punkty zgodnie z warunkami opisanymi na każdej ujawnionej karcie wydarzenia PR-owego.

ROZPATRYWANIE WYDARZEŃ PR-Owych

Przykład D: W grze dla 3 osób gracze wybrali swoje karty wydarzeń PR-owych. Ujawniają je jednocześnie. Trzy wybrane karty to...

- Otrzymujesz 2 PZ za każde stworzenie morskie w twoim parku. (Artur = 8, Emilia = 2, Maciek = 6)
- Otrzymujesz 2 PZ za każdą atrakcję rozrywkową w twoim parku. (Artur = 4, Emilia = 6, Maciek = 0)
- Otrzymujesz 4 PZ za każdy pełny wybieg o pojemności 4 w twoim parku. (Artur = 0, Emilia = 0, Maciek = 0)



2 /

WYDARZENIE PR-OWE

Koniec gry:
Otrzymujesz 2 PZ za każde stworzenie morskie w twoim parku.

2 /

WYDARZENIE PR-OWE

Koniec gry:
Otrzymujesz 2 PZ za każdą atrakcję rozrywkową w twoim parku.

4 /

WYDARZENIE PR-OWE

Koniec gry:
Otrzymujesz 4 PZ za każdy pełen wybieg o pojemności 4 w twoim parku.



Artur



Emilia



Maciek

TABELA PUNKTACJI ZA PROJEKTY

| Pasujące obszary | 0-3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 | 13 |
|------------------|-----|---|---|---|---|---|---|----|----|----|----|
| Dodatkowe PZ | 0 | 1 | 2 | 3 | 5 | 7 | 9 | 12 | 16 | 21 | 27 |

MODUŁ 5: PROJEKTY

Jako ostatni krok przygotowania potasuj karty projektów i rozdaj każdemu po 3 zakryte karty. Każdy gracz patrzy na otrzymane karty i wybiera 1 z nich, którą zatrzymuje. Pozostałe, niewybrane karty należy odłożyć do pudełka bez ujawniania ich.

Karta projektu to twój tajny cel. Trzymaj ją zakrytą przed sobą i nie pokazuj jej innym graczom (sam możesz w dowolnym momencie patrzeć na jej odkrytą stronę).

Każda karta projektu pokazuje 16 obszarów parku. 3 puste obszary (w lewym górnym rogu) reprezentują początkową wystawę dinozaurów i atrakcję, które są wydrukowane na wszystkich planszach parków. W przypadku pozostałych 13 obszarów projekt wskazuje, w jaki sposób powinieneś zbudować swój park przy pomocy wystaw (roślinożerne, małe mięsożerne, duże mięsożerne) i atrakcji (gastronomiczne, z gadżetami, rozrywkowe).

Na koniec gry otrzymasz dodatkowe punkty zwycięstwa w oparciu o to, jak dobrze odtworzyłeś swój projekt. Im więcej pasujących obszarów, tym lepiej! (Trzy wydrukowane obszary NIE liczą się do punktacji za projekt).

Wystawa dinozaurów musi być umieszczona dokładnie we wskazanym miejscu, aby liczyć się do punktacji za projekt. Jeśli znajduje się ona na 1 z 2 wskazanych pól, ale nie na obu, żaden z tych obszarów nie liczy się do punktacji.

Na potrzeby punktacji za projekty każda wystawa stworzeń morskich liczy się jak jeden z 3 podstawowych typów wystaw, zgodnie z poziomem badawczym naukowca wydrukowanym na danym kafelku genomu: 1 = roślinożerne, 2 = małe mięsożerne, 3 = duże mięsożerne.

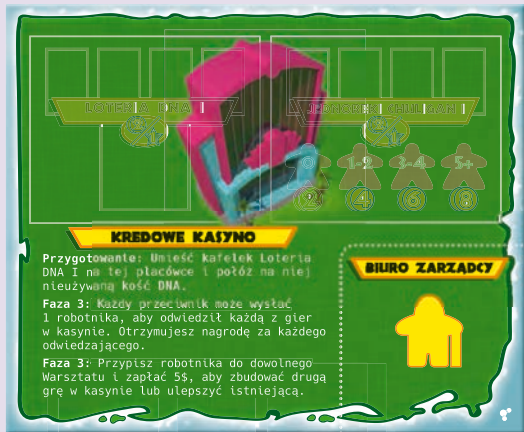
PUNKTACJA ZA PROJEKTY

Przykład E: Projekt Emilii zawiera 3 wystawy roślinożernych dinozaurów. Emilia posiada 2 wystawy roślinożernych dinozaurów na właściwych obszarach (Triceratops, Plateozaur), a jej wystawa Mozazaura również liczy się jako wystawa roślinożernych dinozaurów, ponieważ to stworzenie morskie wymagające naukowca „1”. Ponadto Emilia posiada 3 z 7 atrakcji na wskazanych miejscach. Ponieważ łącznie 9 obszarów jej parku pasuje do jej karty projektu, otrzymuje dodatkowo 9 PZ.



OBJAŚNIENIA: PLACÓWKI

Zasady działania każdej placówki są opisane na jej planszy placówki. Poniżej znajduje się pełny opis zasad oraz dodatkowe wyjaśnienia.



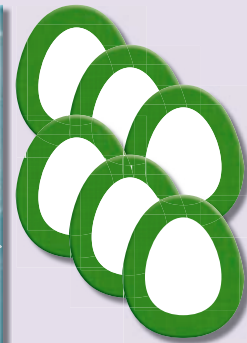
KREDOWE KASYNO

Przygotowanie: Umieść kafelek Loteria DNA I przy tej placówce i połóż na nim nieużywane kości DNA. (Jednoręki chuligan nie jest dostępny, dopóki go nie wybudujesz).

Faza 3: Każdy przeciwnik może wysłać 1 robotnika, aby odwiedził każdą z gier w kasynie. Za każdego gracza, który odwiedzi grę, właściciel Kredowego kasyna otrzymuje 1 PZ lub 2\$. Ulepszona gra przynosi odpowiednio 2 PZ lub 3\$.

- **Loteria DNA:** Odwiedzający rzuca kością DNA i otrzymuje wyrzucone DNA. Po ulepszeniu odwiedzający rzuca 2 kośćmi DNA i otrzymuje DNA z każdej kości.
- **Jednoręki chuligan:** Odwiedzający zgaduje, ilu chuliganów dobierze z worka w tej rundzie, i umieszcza żeton korporacji na odpowiednim polu. Jeśli ma rację, otrzymuje ilość pieniędzy wskazaną na danym polu. Po ulepszeniu odwiedzający otrzymuje więcej pieniędzy, jeśli obstawił prawidłowo.

Faza 3: Aby zbudować Jednorękiego chuligana lub ulepszyć którąś z gier w kasynie, przypisz robotnika do dowolnego Warsztatu i zapłać 5\$. Jeśli zbudowałeś Jednorękiego chuligana, połóż jego kafelek przy placówce. Jeśli ulepszyłeś grę, obróć dany kafelek gry w kasynie na jej ulepszoną stronę.



INKUBATOR DLA DINOZAUROW

Faza 3: Kiedy przypiszesz robotnika do tej placówki, możesz wydać 2 wskazane DNA, aby umieścić żeton jaja na wybranym przez siebie torze inkubacji, na pierwszym polu od lewej. Możesz posiadać kilka jaj na tym samym torze inkubacji.

Faza 3: Na początku fazy robotników przesunij każde jajo o 1 pole w prawo. Kiedy jajo dotrze na ostatnie pole toru, staje się dowolnym dinozaurem wskazanego typu (twój wybór), o ile posiadasz odpowiedni kafelek genomu. Umieść dinozaura na danym wybiegu.



ARCHIPELAG ZARZĄDCÓW

Przygotowanie: Zanim gracze wybiorą swoich zarządców i placówki, dodaj 2 więcej zarządców do puli wybierania. Gracz, który wybierze tę placówkę, bierze wybranego przez siebie zarządcę oraz obu niewybranych zarządców.

Początek rundy: Możesz zamienić swojego aktywnego zarządcę na 1 z 2 nieaktywnych zarządców.



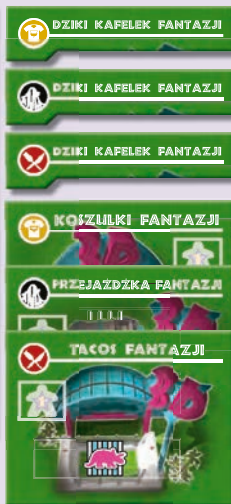


WYSPA FANTAZJI

Faza 1: Kiedy opracowujesz genom dinozaura, możesz umieścić go na tej placówce (maksymalnie 1).

Faza 3: Kiedy stworzysz dinozaura z tego genomu, umieść 1 dinozaura i 1 kafelk atrakcji fantazji na pustym obszarze twojego parku.

BIURO ZARZĄDCY

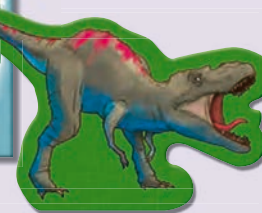


ARENA REXA

Przygotowanie: Umieść nieużywaną kość DNA na tej placówce.

Faza 3: Aby położyć żeton miejsc siedzących na tej placówce, przypisz robotnika do dowolnego Warsztatu i zapłać 4\$. Każdy żeton miejsc siedzących dodaje 2 miejsca siedzące (łącznie maksymalnie 8 miejsc siedzących).

Faza 4: Kiedy stworzysz Mega REXA, musisz także rzucić kością DNA i dodać zagrożenie z niej do twojego poziomu zagrożenia na daną rundę. (To dodatkowe zagrożenie oprócz stałego zagrożenia!)



WYSPA FANTAZJI

Faza 1: Kiedy opracowujesz genom dinozaura, możesz umieścić kafelek genomu dinozaura na tej placówce zamiast w twoim parku. (Możesz umieścić tylko 1 kafelek genomu na tej placówce).

Faza 3: Kiedy stworzysz dinozaura z tego genomu, umieść 1 dinozaura i 1 wybrany przez siebie kafelek atrakcji fantazji na pustym obszarze twojego parku. Każda atrakcja fantazji liczy się jako atrakcja wskazanego typu. („Dziki” kafelek może być dowolnego typu, wybranego przez siebie podczas umieszczania kafelka - użyj żetonu typu kafelka, aby to zaznaczyć).

Faza 4: Jeśli umieścisz fana dinozaurów na atrakcji fantazji, otrzymujesz 1 PZ.



ZAGRODA DLA KÓZ

Przygotowanie: Połóż 4 kozy na tej placówce.

Faza 3: Za każdego robotnika przypisanego do tej placówki, możesz kupić 2 kozy za 3\$.

Faza 4: Możesz odrzucić dowolną liczbę kóz z tej placówki. Za każdą odrzuconą kozę obniż twój poziom zagrożenia o 1 na tę rundę.

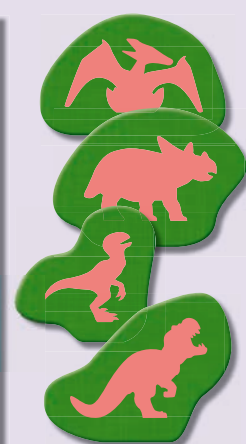


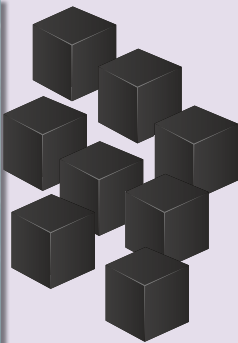
MINI ZOO

Przygotowanie: Ta placówka ma 2 wybiegi, które można ulepszać w normalny sposób.

Faza 3: Możesz tworzyć młode dinozaury przy pomocy genomu z tego kafelka. Za każdym razem, gdy to zrobisz, umieść żeton młodego dinozaura na wybiegu tej placówki i zwiększ twój poziom ekscytacji o 1 (łącznie maksymalnie 8 młodych dinozaurów).

Faza 4: Możesz umieścić w tej placówce tylu odwiedzających, ile wynosi liczba znajdujących się na niej młodych dinozaurów. Za każdego fana dinozaurów otrzymujesz 1 PZ.





GADZI HOTEL

Przygotowanie: Zakryj wszystkie 8 pól hotelu na tej placówce znacznikami limitu.

Faza 3: Za każdego robotnika przypisanego do tej placówki, możesz zapłacić 3\$, aby zwiększyć pojemność hotelu o 1. Kiedy to zrobisz, usuń 1 znacznik limitu, aby odkryć 1 pole hotelu.

Faza 4: Po umieszczeniu twoich odwiedzających w normalny sposób, możesz poruszyć dowolnych nocujących fanów dinozaurów z tej placówki do twojego parku.

Faza 5: Możesz poruszyć fanów dinozaurów z twojego parku na tę placówkę zamiast odłożyć ich z powrotem do worka. Maksymalna liczba nocujących fanów dinozaurów, jaką może pomieścić ta placówka, jest równa obecnej pojemności hotelu.



TWÓRCY GRY

Projekt gry podstawowej:
Jonathan Gilmour (@JonGilmour)
Brian Lewis (@brianlewisgames)

Projekt rozszerzenia:
Jonathan Gilmour, Brian Lewis
oraz Ian Moss (@Chaos_Moss)

Rozwój gry:
Nathan McNair (@Pandasaurusgame)
Molly Wardlaw

Ilustracje:
Kwanchai Moriya (@kwanchaimoriya)

Projekt graficzny:
Peter Wocken (@PeterWocken)

Modele 3D:
Anthony Wocken (@anthonywocken)

Redakcja:
Dustin Schwartz (@dustinbschwartz)

Tłumaczenie i skład:
Aleksandra Miszta-Mars

Korekta wersji polskiej:
Łukasz Chełmecki i Łukasz Tkaczyk

Wersja polska:
Galakta

© 2018 Pandasaurus Games.
Wszystkie prawa zastrzeżone.



GALAKTA
ul. Łąglewnicka 39
30-417 Kraków
www.Galakta.pl



PANDASAURUS
GAMES

www.pandasaurusgames.com
© 2019 Pandasaurus Games, LLC.
Wszystkie prawa zastrzeżone.
401 Congress Ave, Austin, TX 78704

