

**AUTORZY GRY:
JONATHAN GILMOUR I BRIAN LEWIS**



◆ INSTRUKCJA ◆

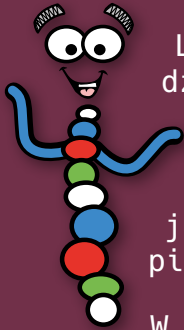
**ZAWIERA
TRYB
SOLO**

1-4 GRACZY

90-120 MIN

WIEK 9+

WPROWADZENIE



Lata temu naukowcy wreszcie odkryli sposób na sklonowanie dinozaurów dzięki DNA zachowanemu w skamieniałościach. Pierwsze próby nie zawsze kończyły się sukcesem, ale z czasem proces został ustabilizowany. Bardzo szybko muzealne gabloty pokryły się grubą warstwą kurzu - sprytni inwestorzy w mig pojęli, że to wielkie, tętniące życiem jurajskie parki rozrywki są przyszłością. Dziś stanowią miejsce pielgrzymek prawdziwych fanów dinozaurów z całego świata.

W grze *Wyspa dinozaurów* gracze wcielają się w zarządców parków dinozaurów. Powierzono wam ważne zadanie przeniesienia fantastycznych zwierząt okresów triasu, jury i kredy do epoki nowoczesności! Czekają na ciebie upragniona emerytura - jeśli tylko uda ci się stworzyć większy i lepszy park niż twoim rywalom!

Nie będzie to jednak takie proste. Musisz zatrudnić odpowiedni personel, prześcignąć rywali w wyścigu po najciekawsze okazy dinozaurów i ocenić, jakie atrakcje przyciągną najwięcej gości. Wszystko to jednak na nic, jeśli nie zadbasz o odpowiednie środki bezpieczeństwa, aby utrzymać niesforne dinozaury pod kontrolą. Witaj na Wyspie dinozaurów!

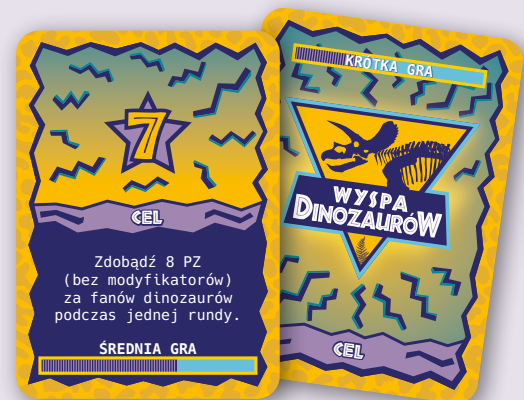
ELEMENTY GRY



22 KARTY SPECJALISTÓW



81 ŻETONÓW PRZYCHODÓW
(53 X 1\$, 28 X 5\$)



39 KART CEŁÓW



80 ODWIEDZAJĄCYCH
(70 FANÓW DINOZAUROW,
10 CHULIGANÓW)



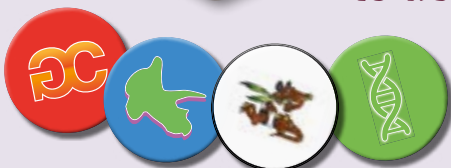
36 ROBOTNIKÓW



10 KOŚCI DNA



11 KART ZWROTÓW AKCJI



20 ŻETONÓW KORPORACJI



12 ŻETONÓW
MODYFIKATORÓW



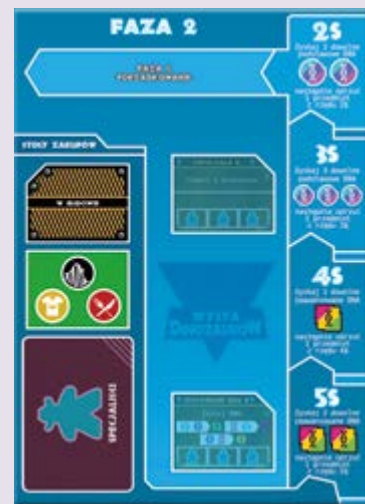
12 NAUKOWCÓW



1 PŁANSZA CENTRUM BADAWCZEGO



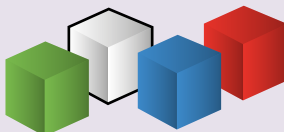
1 PŁANSZA PUNKTACJI



1 PŁANSZA ZAKUPÓW



4 PŁANSZE PARKU



40 ZNACZNIKÓW GRACZY



24 ZNACZNIKI LIMITU



33 KAFELKI ULEPSZENIA LABORATORIUM



4 PŁANSZE LABORATORIUM



17 KART DO TRYBU SOLO (16 CELÓW, 1 TOR RUND)



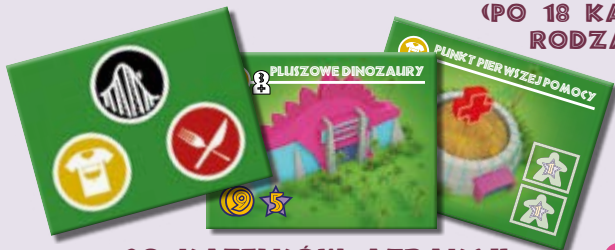
29 KAFELKÓW WYBIEGU (DWUSTRONNE)



54 DINOZAURY (PO 18 KAŻDEGO RODZAJU)



17 KAFELKÓW GENOMU DINOZAUROW



30 KAFELKÓW ATRAKCJI



1 WOREK



ŻETON PIERWSZEGO GRACZA

DODATKOWE ŻETONY (TAK DLA ZABAWY!)

- 12 ŻETONÓW SLANGU (DWUSTRONNE)
- 3 KAFELKI GENOMU DINOZAUROW (STWÓRZ SWOJE WŁASNE!)
- 4 KAFELKI ATRAKCJI (STWÓRZ SWOJE WŁASNE!)
- 2 KAFELKI ULEPSZEŃ LABORATORIUM (STWÓRZ SWOJE WŁASNE!)

PRZYGOTOWANIE GRY

1 Przygotuj obszar gry

Umieść *planszę zakupów*, *planszę centrum badawczego* i *planszę punktacji* na środku stołu, w zasięgu wszystkich graczy. Upewnij się, że dookoła pozostało odpowiednio dużo wolnej przestrzeni na obszary gry każdego z graczy. Połóż z boku 81 żetonów *przychodów*; jest to *bank*. Obok banku umieść 54 *dinozaury*, 29 *kafelków wybiegów* oraz 12 *żetonów modyfikatorów*; jest to *pula zasobów*. Włóż wszystkich 80 *odwiedzających* do woreczka i połóż go w puli zasobów.

2 Ustal pulę kości

Stwórz *pulę kości*, losując po 2 *kości DNA* na gracza, po czym dołóż 1 dodatkową kość. (Przykład: podczas gry trzyosobowej pula kości będzie się składać z 7 kości). Odłóż wszystkie pozostałe kości do pudełka; nie będą używane podczas tej rozgrywki.

3 Przygotuj stosy zakupów

Potasuj 22 *karty specjalistów* i umieść je zakryte na odpowiadającym im miejscu na planszy zakupów. Potasuj również 30 *kafelków atrakcji* oraz 25 *kafelków zwykłych ulepszeń laboratorium* i połóż je na odpowiadających im miejscach. (Przygotowując grę dla 3 graczy, usuń wszystkie kafelki oznaczone jako „4+”. Przygotowując grę dla 2 graczy, usuń wszystkie kafelki oznaczone jako „3+” i „4+”). Umieść 4 kafelki ulepszenia laboratorium „Dinologia II” oraz 4 kafelki ulepszenia laboratorium „Izolowanie DNA II” odkryte na odpowiadających im miejscach.

4 Uzupełnij rzędy zakupów

Dobierz z wierzchu stosu 4 kafelki atrakcji i umieść po 1 w każdym z *rzędów zakupów* według ich kosztów: najdroższe w rzędzie 5\$, aż do najtańszego w rzędzie 2\$. Następnie dobierz z wierzchu stosu 4 zwykłe kafelki ulepszeń laboratorium i umieść po 1 w każdym z *rzędów zakupów*. Na końcu dobierz z wierzchu talii 4 *karty specjalistów* i umieść po 1 w każdym z *rzędów zakupów*.

5 Przygotuj stosy badań

Podziel 17 *kafelków genomu dinozaurów* na 3 stosy według ich typu (*duże mięsożerne*, *małe mięsożerne* i *roślinożerne*). Potasuj każdy ze stosów i umieść je na odpowiadających im miejscach na planszy centrum badawczego.

Następnie odkryj wierzchni kafelek każdego ze stosów.

6 Odkryj karty celów końcowych

Podziel 39 *kart celów* na 3 stosy według ich typu (krótka gra, średnia gra, długa gra). Wybierz stos, który odpowiada długości gry, jaką chcesz rozegrać, i odkryj z niego karty celów w liczbie równej liczbie graczy plus jeden. Połóż je z boku odkryte. Pozostałe karty celów odłóż z powrotem do pudełka.

7 Przygotuj karty zwrotów akcji

Potasuj 11 zakrytych *kart zwrotów akcji*, a następnie dobierz 2 losowe i odkryj. Zasady opisane na tych kartach obowiązują do końca tej rozgrywki. (Jeśli druga karta zwrotu akcji stoi w sprzeczności z pierwszą, odrzuć drugą kartę i dobierz nową). Pozostałe karty zwrotów akcji odłóż z powrotem do pudełka.

SUGESTIE DOTYCZĄCE PIERWSZEJ ROZGRYWKI

Cele	„Posiadaj 12 DNA w swoich zamrażarkach”.
	„Kup 3 ulepszenia laboratorium”.
	„Osiągnij 10 poziom ekscytacji”.
Zwrot akcji	„Na początku gry w worku nie ma żadnych chuliganów. Dodaj 5 chuliganów do worka na końcu rundy 1, a kolejnych 5 na końcu rundy 2”.

8 Rozdaj elementy graczy

Każdy gracz otrzymuje 1 *planszę laboratorium*, 1 *planszę parku*, 9 *robotników*, 3 *naukowców*, 5 *żetonów korporacji* i 10 *znaczników gracza* w swoim kolorze oraz 6 *znaczników limitu*. Wszystkie niewykorzystane elementy graczy i znaczniki limitu odłóż z powrotem do pudełka. (Dalszy opis przygotowania graczy w sekcji **Przygotowanie obszaru gracza**).

9 Wybierz pierwszego gracza

Gracz, który jako ostatni izolował DNA z zatopionego w bursztynie komara, zostaje pierwszym graczem. Jeśli żadnemu graczowi nie udało się tego dokonać, pierwszym graczem zostaje gracz, który jako ostatni odwiedził park rozrywki. Otrzymuje on żeton pierwszego gracza. Przygotuj tor kolejności tur w taki sposób, aby gracze wykonywali tury w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, licząc od pierwszego gracza.

10 Weź początkową gotówkę

Pierwszy gracz otrzymuje 15\$. Każdy następny w kolejności gracz otrzymuje o 1\$ więcej niż poprzedni gracz (drugi gracz otrzymuje 16\$, trzeci - 17\$ itd).

PRZYGOTOWANIE OBSZARU GRACZA

1 Umieść plansze gracza

Położ przed sobą swoje 2 plansze gracza: po lewej planszę laboratorium, a po prawej planszę parku. Zostaw wystarczająco dużo miejsca po prawej stronie planszy laboratorium, aby móc tam wykładać karty specjalistów, których będziesz zatrudniać podczas gry.

2 Umieść robotników i naukowców

Położ 4 swoich robotników w górnej części twojej planszy (na logo korporacji); to twoja *pula robotników*. Kolejnych 4 robotników umieść w puli zasobów; na początku gry nie są oni dla ciebie dostępni, ale będziesz mógł ich zdobyć później.

PRZYGOTOWANIE DLA 4 GRACZY

The diagram illustrates the setup for a 4-player game. It shows the following components and their placement:

- 1:** Four player boards (PAZA 1-4) are placed in a row. Each board has a laboratory section on the left and a park section on the right.
- 2:** Dice are placed in a container.
- 3:** Tokens are placed in a container.
- 4:** Specialist cards are placed in a container.
- 5:** Worker tokens are placed in a container.
- 6:** Resource cards are placed in a container.
- 7:** Action cards are placed in a container.
- 8:** Money is placed in a container.
- 9:** The 'First Player' token is placed in a container.
- 10:** The starting money distribution is shown.

Ostatniego robotnika postaw na torze kolejności tur. Następnie umieść 3 swoich naukowców nad twoim laboratorium; to twoja pula badań.

3 Otrzymaj początkowe DNA

Umieść znaczniki limitu na polu „4” każdego z torów podstawowego DNA (czyli niebieskiego, fioletowego i granatowego) oraz na polu „2” każdego z torów zaawansowanego DNA (czyli zielonego, różowego i żółtego). Tory te znajdują się w zamrażarkach po lewej stronie twojego laboratorium. Następnie umieść po 1 swoim znaczniku gracza na polu „1” każdego z torów podstawowego DNA oraz na polu „0” każdego z torów zaawansowanego DNA.

4 Ustal pozycje na wspólnych torach

W lewym górnym rogu plansz parków wydrukowana została początkowa wystawa dinozaurów wraz z wybiegiem. Połóż na wybiegu w swoim parku 1 dinozaura. Umieść 1 z twoich znaczników gracza na wspólnym torze ekscytacji. Następnie umieść jeden z pozostałych znaczników gracza na polu „10” toru punktacji, który również znajduje się na planszy punktacji.

5 Ustal swoje poziomy zagrożenia i bezpieczeństwa

Dinozaur obecny na twoim początkowym wybiegu także stanowi potencjalne zagrożenie. Umieść 1 z twoich znaczników gracza na polu „1” wskaźnika zagrożenia po prawej stronie twojego laboratorium, aby oznaczyć relatywnie niski poziom zagrożenia stwarzanego przez twojego 1 dinozaura. Następnie umieść jeden z pozostałych znaczników gracza na polu „1” wskaźnika bezpieczeństwa, który również znajduje się po prawej stronie laboratorium.



Wyspa dinozaurów składa się z rund rozgrywanych dopóki nie zostaną wypełnione warunki końca gry. Każda runda dzieli się na pięć następujących po sobie faz:

1. Faza badań
2. Faza zakupów
3. Faza robotników
4. Faza parku
5. Faza porządkowania

UWAGA: W niektórych fazach kolejność rozgrywania tur przez graczy jest bardzo istotna. Podczas pierwszej rundy gracze wykonują tury w kierunku zgodnym z ruchem wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza wybieranego podczas przygotowania gry. W kolejnych rundach kolejność wykonywania tur jest określana przez pozycje graczy na torze punktacji.

1. FAZA BADAŃ

Aby rozpocząć tę fazę, pierwszy gracz rzuca wszystkimi kośćmi znajdującymi się w puli kości DNA i umieszcza je na górze planszy badań w taki sposób, aby jedna kość zajmowała jedno pole. (Nie ma znaczenia, która kość znajduje się na którym polu).

Następnie w kolejności rozgrywania tur każdy gracz przypisuje po jednym ze swoich naukowców do jednego z zadań: badania DNA, zwiększenia pojemności zamrażarek lub opracowania genomu dinozaura. (Dozwolone jest także spasowanie, które czasem może się okazać dobrym posunięciem strategicznym). W ten sposób gracze dokładają po kolei po jednym naukowcu tak długo, aż każdy wykona trzy tury.

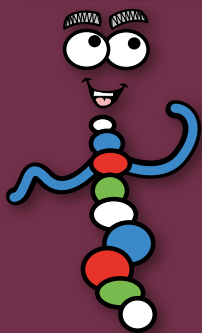
WAŻNE! Do jednego pola można przypisać tylko jednego naukowca.



Badanie DNA → Przypisz naukowca do jednego z pól na górze planszy badań, aby skorzystać z odpowiadającej mu kości. Pomnóż liczbę symboli DNA na danej kości przez poziom badawczy twojego naukowca - dodaj do swojego laboratorium tyle samo DNA wskazanego typu. Nigdy jednak nie możesz posiadać więcej DNA, niż pozwalają na to aktualne limity w twoich zamrażarkach.



Patrz przykład A: Badanie DNA

A - BADANIE DNA

Przykład A: Tomek przypisał swojego naukowca o poziomie 2 do pola DNA odpowiadającego kości pokazującej 2 niebieskie DNA. Tomek mógłby dodać do swojego laboratorium 4 niebieskie DNA, ale nie może tego zrobić, ponieważ ma miejsce tylko na 3. Dlatego dodaje 3 niebieskie DNA do zamrażarki, a pozostałe 1 przepada.



Na kościach DNA występują też dwa specjalne wyniki:  oraz . Aby skorzystać z kości pokazującej taki wynik, gracz musi przypisać do niej naukowca „3”, jednak otrzymuje wskazaną korzyść tylko raz (nie mnoży jej przez poziom badawczy przypisanego naukowca).

-  pozwala rozbudować wybieg.
-  pozwala zyskać 1 robotnika z puli zasobów.

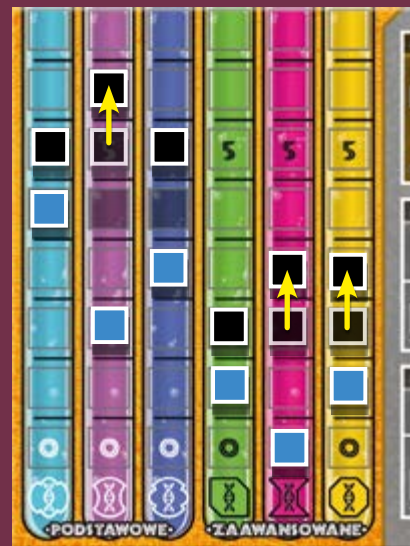
Zwiększenie pojemności zamrażarek →

Przypisz naukowca do jednego z sześciu pól w tej sekcji centrum badawczego, aby podnieść limity DNA w swoich zamrażarkach. Kiedy to zrobisz, możesz natychmiast podnieść limity na swoich torach DNA łącznie o tyle pól, ile wynosi poziom badawczy przypisanego naukowca (w dowolnej kombinacji).

**Patrz przykład B:
Powiększanie zamrażarek**

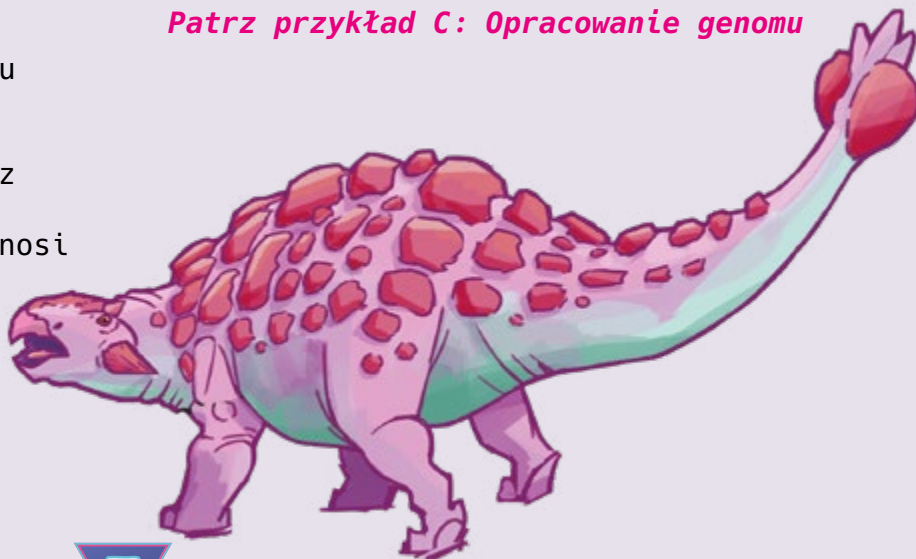
B - POWIĘKSZANIE ZAMRAŻAREK

Przykład B: Karolina przypisała swojego naukowca o poziomie 3 do pola w sekcji zwiększania pojemności zamrażarek, aby podnieść swoje limity DNA o 3. Decyduje się podnieść limit fioletowego DNA o 1, różowego o 1 i żółtego o 1. Nie zmienia to liczby posiadanych przez Karolinę DNA, ale pozwoli jej przechowywać więcej DNA danych rodzajów.



Opracowanie genomu dinozaura → W każdej rundzie dostępne są trzy kafelki genomu dinozaurów: 1 roślinożernego, 1 małego mięsożernego i 1 dużego mięsożernego. Liczba na polu odpowiadającym danemu genomowi wskazuje, jaki jest minimalny poziom badawczy naukowca, który może zostać do niego przypisany. Kiedy opracujesz genom dinozaura, natychmiast umieść kafelek w swoim parku w taki sposób, aby zajął dwa wolne obszary.

Patrz przykład C: Opracowanie genomu



C - OPRACOWANIE GENOMU

Przykład C: Artur chce zdobyć dostępny kafelek genomu małego mięsożernego dinozaura. Aby to zrobić, musi przypisać do jego pola naukowca o poziomie 2 lub 3. Nie może przypisać tam naukowca o poziomie 1.



Pas → Jeśli pasujesz, wybierz jednego z twoich pozostałych dostępnych naukowców (takiego, który nie został jeszcze nigdzie przypisany) i połóż go w twojej puli robotników. Będziesz mógł go użyć jako robotnika podczas swojej najbliższej fazy robotników.

Po tym, jak wszyscy gracze wykonali już w tej fazie po trzy tury, należy sprawdzić, jakie pozostały niewykorzystane kości DNA. Weź kość z największą liczbą kropek zagrożenia (1, 2 lub 3) i przesunij ją na obszar poczekalni (w prawym górnym rogu) - podczas fazy parku ta liczba będzie dodana do poziomu zagrożenia wszystkich graczy. Jeśli nie pozostały żadne niewykorzystane kości DNA, wtedy żadna kość nie zostaje przesunięta do obszaru poczekalni.

2. FAZA ZAKUPÓW

W tej fazie gracze wybierają się na zakupy. W kolejności wykonywania tur każdy gracz ma możliwość wykonać akcję na planszy zakupów. (Dozwolone jest także spasowanie). W ten sposób gracze wykonują po kolei po jednej akcji tak długo, aż każdy wykona łącznie dwie akcje.

Zatrudnienie specjalisty → Możesz zatrudnić specjalistę, płacąc koszt wskazany przy rządzie zakupów, w którym znajduje się dana karta. Kiedy zatrudniasz specjalistę, natychmiast umieść jego kartę po prawej stronie swojej planszy laboratorium i rozpatrz opisane na karcie efekty natychmiastowe. Jest to główny sposób pozyskiwania dodatkowych robotników podczas gry.

Patrz przykład D: Zatrudnienie specjalisty

D - ZATRUDNIENIE SPECJALISTY

Przykład D: Asia zatrudnia Szefa związkowców z rzędu zakupów 4\$. Płaci 4\$ do banku, po czym umieszcza daną kartę specjalisty po prawej stronie swojego laboratorium. Zgodnie z efektem karty otrzymuje ona 1 robotnika, który natychmiast trafia do jej puli robotników. Szef związkowców pozwoli jej także zatrudnić następnego specjalistę za darmo.



Standardowo każdy gracz może mieć zatrudnionych maksymalnie trzech specjalistów. Jeśli zatrudnienie nowego specjalisty spowodowałoby przekroczenie tego limitu, gracz musi natychmiast zwolnić jednego ze swoich specjalistów poprzez odrzucenie jego karty z gry oraz zrezygnowanie ze wszystkich związanych z nim korzyści (w tym dodatkowych robotników!).

Wybudowanie atrakcji → Możesz zbudować atrakcję, płacąc jej łączny koszt zakupu, który jest sumą kosztu nadrukowanego na samym kafelku atrakcji i kosztu wskazanego przy rządzie zakupów, w którym znajduje się dany kafelek atrakcji. Kiedy budujesz atrakcję, natychmiast umieść jej kafelek na wolnym obszarze w twoim parku.

Patrz przykład E: Wybudowanie atrakcji

E - WYBUDOWANIE ATRAKCJI

Przykład E: Tomek chce wybudować atrakcję Przebrania, która znajduje się w rządzie zakupów 3\$. Koszt wydrukowany na kafelku atrakcji wynosi 5\$, więc łączna cena zakupu to 8\$. Tomek płaci 8\$ do banku, a następnie umieszcza kafelek atrakcji Przebrania na wolnym obszarze w swoim parku.



Zakup ulepszenia laboratorium → Możesz kupić ulepszenie laboratorium, płacąc koszt wskazany przy rządzie zakupów, w którym znajduje się dane ulepszenie laboratorium. Kiedy kupujesz ulepszenie laboratorium, natychmiast umieść je na jednym z sześciu pól w twoim laboratorium. Na początku najlepiej umieszczać je na polach oznaczonych napisem „W budowie”. Kiedy zapełnisz już te pola, nowe ulepszenia laboratorium będziesz musiał umieszczać na wierzchu wcześniejszych ulepszeń laboratorium (nie odrzucasz wcześniejszych ulepszeń laboratorium, ale nie mają one już żadnego efektu w grze).

Istnieją dwa rodzaje specjalnych kafelków ulepszeń laboratorium: Dinologia II (koszt: 3\$) oraz Izolowanie DNA II (koszt: 5\$). Znajdują się one w dwóch osobnych stosach na planszy zakupów. Kafelki te stanowią ulepszone wersje podstawowych akcji laboratorium, dostępnych dla wszystkich graczy na początku gry. Jeśli gracz kupi jeden z takich kafelków, **musi** umieścić go na odpowiadającym mu polu w swoim laboratorium - nie może położyć go w żadnym innym miejscu.

Patrz przykład F: Zakup ulepszenia laboratorium

F - ZAKUP ULEPSZENIA LABORATORIUM

Przykład F: Karolina właśnie kupiła ulepszenie laboratorium „Dinologia II” z planszy zakupów, płacąc za nie 3\$. Natychmiast umieszcza kafelek na wierzchu pola „Dinologia I” na swojej planszy laboratorium.



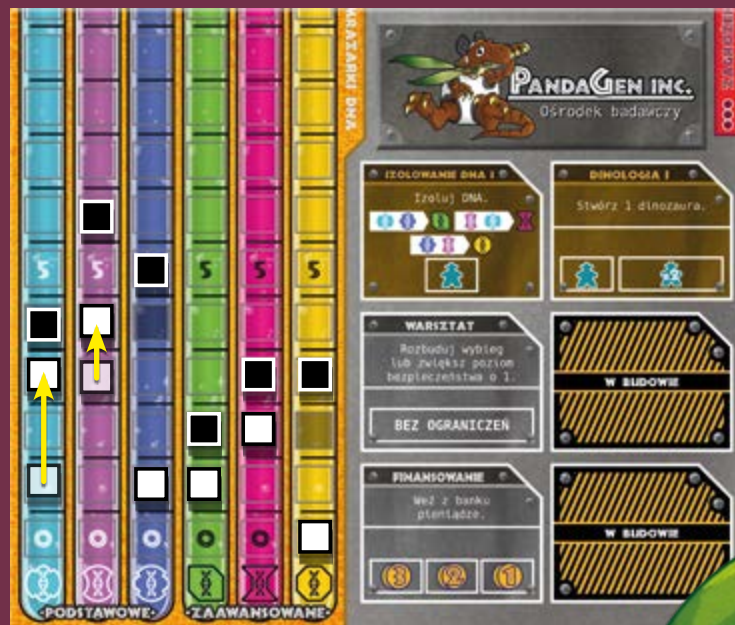
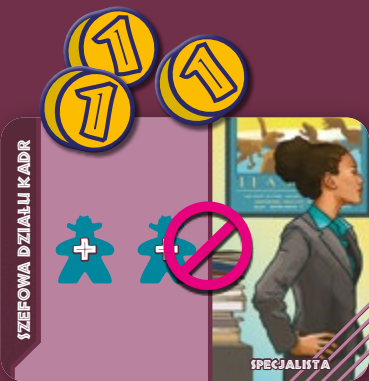
Zakup DNA → Podczas tej fazy można także kupić DNA. Aby to zrobić, należy zapłacić do banku 2-5\$ i zyskać odpowiednią liczbę DNA zgodnie z oznaczeniem na planszy

zakupów. Kiedy już zyskasz DNA, odrzuć 1 dowolny przedmiot (nie licząc specjalnych kafelków ulepszeń laboratorium) z rzędu zakupów, który odpowiada ilości właśnie wydanych pieniędzy.

Patrz przykład G: Zakup DNA

G - ZAKUP DNA

Przykład G: Artur chciałby stworzyć w tej rundzie dinozaura, ale brakuje mu niezbędnych DNA, dlatego decyduje się je kupić. Płaci do banku 3\$ i zyskuje 3 wybrane przez siebie podstawowe DNA. Jako dodatkowy bonus ma możliwość odrzucenia przedmiotu z rzędu 3\$, dzięki czemu pozbywa się specjalisty, którego najwyraźniej upatrzyła sobie Karolina.



3. FAZA ROBOTNIKÓW

W tej fazie wszyscy gracze przypisują robotników ze swojej puli robotników, aby wykonać przy ich pomocy akcje laboratorium. (Pamiętaj: naukowcy, których dodałeś do swojej puli robotników podczas fazy badań, mogą zostać teraz użyti jako robotnicy).

Podczas tej fazy gracze skupiają się wyłącznie na własnych planszach parku oraz laboratorium i nie mogą w żaden sposób wpłynąć na swoich przeciwników, dlatego wszyscy gracze wykonują swoje tury jednocześnie. Każdy gracz rozpatruje swoje akcje laboratorium w wybranej przez siebie kolejności.

Większość ulepszeń laboratorium, włącznie z tymi wydrukowanymi na każdej planszy laboratorium, posiada pola (stanowiska pracy) dla robotników. Każde pole może zostać aktywowane raz na rundę, chyba że opatrzono je napisem: „BEZ OGRANICZEŃ”. Każde pole wymaga jednego robotnika, chyba że zaznaczono inaczej.

UWAGA: Niektóre kafelki ulepszeń laboratorium posiadają zdolności na zielonym tle. Są to zdolności pasywne, które zostają aktywowane w momencie ich zakupu i nie mogą zostać ponownie aktywowane w wyniku przypisania robotnika.

Izolowanie DNA

Zaawansowane DNA dużo trudniej zdobyć niż podstawowe DNA. Na szczęście kafelek ulepszenia laboratorium „Izolowanie DNA” pozwala wymieszać lub „wyizolować” podstawowe DNA, aby samemu stworzyć zaawansowane DNA. Za każdym razem, gdy aktywujesz Izolowanie DNA, możesz przeprowadzić dokładnie jedną ze wskazanych wymian poprzez wydanie dwóch wymaganych podstawowych DNA, zyskując w rezultacie jedno zaawansowane DNA.

Patrz przykład H: Izolowanie DNA

Pas → Jeśli pasujesz (niezależnie od tego, czy nie możesz, czy nie chcesz wykonać akcji), weź z banku 2\$.



H - IZOLOWANIE DNA

Przykład H: Asia opracowała genom tyranozaura, jednego z dużych mięsożernych dinozaurów. Przypisuje robotnika do kafelka Izolowanie DNA I w swoim laboratorium, aby uzyskać jedno z trzech zaawansowanych DNA występujących w tym genomie. Wydaje 1 niebieskie DNA i 1 granatowe DNA, po czym zyskuje 1 zielone DNA.



Tworzenie dinozaurów

Bez dinozaurów twój jurajski parki rozrywki długo nie pociągnie! Kafelki ulepszenia laboratorium „Dinologia” pozwalają tworzyć dinozaury. Aby to zrobić, musisz wydać ze swojego laboratorium DNA wymagane przez znajdujący się w twoim parku kafelek genomu dinozaura. Upewnij się także, że powiązany z nim wybieg ma wystarczającą pojemność, aby zmieścić kolejnego dinozaura. Jeśli tak jest, dodaj jednego dinozaura z puli zasobów na dany wybieg.

Kiedy tworzysz dinozaura, twój poziom ekscytacji wzrasta o liczbę pokazaną na odpowiadającym mu kafelku genomu dinozaura. (Twój poziom ekscytacji nigdy nie może przekroczyć 20). Niestety, także twój poziom zagrożenia wzrasta o liczbę kropek zagrożenia wskazaną na kafelku genomu dinozaura. Im więcej dinozaurów, tym większe zagrożenie!

Patrz przykład I: Tworzenie dinozaurów

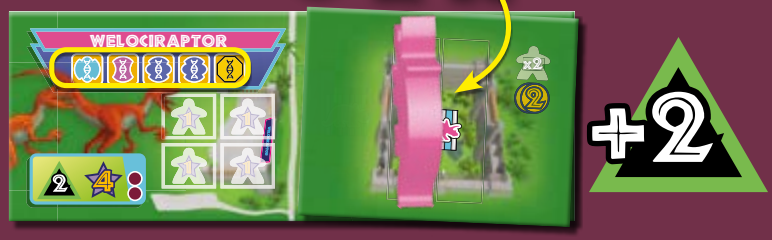
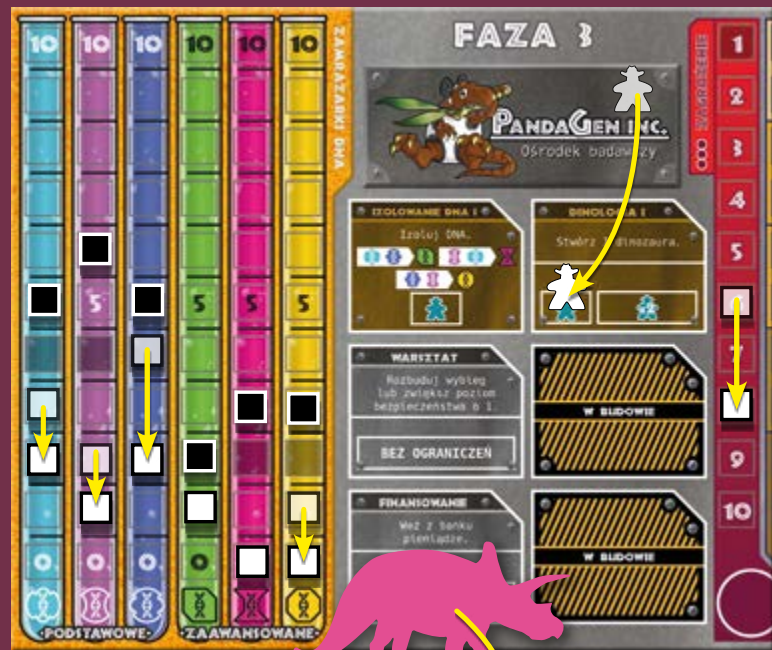
Jeśli twój poziom zagrożenia osiągnie 11, weź jeden z żetonów modyfikatorów „+10” i połóż go poniżej twojego wskaźnika zagrożenia, aby to zaznaczyć. Następnie przesuń swój znacznik gracza z powrotem na górę wskaźnika zagrożenia.

+10

+20

I - TWORZENIE DINOZAUROW

Przykład I: Artur posiada w swoim parku wystawę welociraptorów. Jej wybieg ma pojemność 2, a Artur posiada tam obecnie tylko 1 dinozaura. Przypisuje robotnika do kafelka Dinologia I w swoim laboratorium, aby stworzyć kolejnego welociraptora. W tym celu wydaje 1 niebieskie DNA, 1 fioletowe DNA, 2 granatowe DNA i 1 żółte DNA, wchodzące w skład jego genomu. Następnie dodaje 1 dinozaura do wybiegu wystawy welociraptorów, po czym podnosi swój poziom ekscytacji o 2 i swój poziom zagrożenia o 2.



4. FAZA PARKU

W tej fazie w każdym parku pojawia się odwiedzający, dzięki którym gracze zarobią pieniądze za bilety wstępu. Następnie ustawia się w kolejce, aby odwiedzić dostępne w parku atrakcje i wystawy dinozaurów, co zapewni graczom punkty zwycięstwa – chyba że wcześniej pożre ich dinozaur na wolności!

Przyciągnięcie odwiedzających

W kolejności rozgrywania tur każdy gracz dobiera z worka liczbę odwiedzających równą jego poziomowi ekscytacji. Możesz dobrać prawdziwych fanów dinozaurów (żółte pionki), którzy chętnie zapłacą za bilet i przyniosą ci zysk. Ale niestety możesz dobrać również chuliganów (różowe pionki), którzy ukradkiem zakradają się do twojego parku bez płacenia! Kiedy dobierzesz już odpowiednią liczbę odwiedzających, umieść ich wszystkich przy wejściu do twojego parku i weź z banku 1\$ za każdego znajdującego się wśród nich fana dinozaurów.

Patrz przykład L: Przyciągnięcie odwiedzających

L - PRZYCIĄGNIĘCIE ODWIEDZAJĄCYCH

Przykład L: W swojej turze Karolina dobiera z worka 8 odwiedzających, ponieważ jej obecny poziom ekscytacji wynosi 8. Wśród tych 8 odwiedzających znajduje się 6 fanów dinozaurów i 2 chuliganów. Na razie kładzie wszystkich 8 odwiedzających przed wejściem do parku i bierze z banku 6\$ (1\$ za każdego z 6 fanów dinozaurów).

POZIOM EKSCYTACJI							
2	3	4	5	6	7	8	9
12	13	14	15	16	17	18	19



Zarządzanie kolejkami

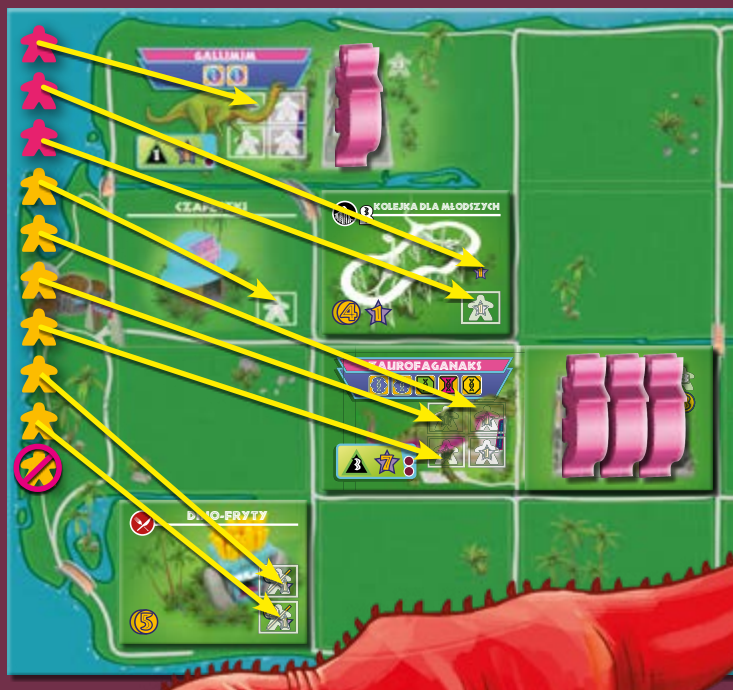
Jednym z twoich obowiązków jako menedżera jest pilnowanie, aby nie przekroczyć dopuszczalnej liczby odwiedzających przebywających jednocześnie w twoim parku. Umieść wszystkich dobranych odwiedzających na swoich dostępnych atrakcjach i wystawach dinozaurów. Każda wystawa dinozaurów może pomieścić tylu odwiedzających, ile obecnie znajduje się dinozaurów na danej wystawie.

Niestety, *najpierw musisz umieścić w parku wszystkich dobranych przez siebie chuliganów* – potrafią skutecznie rozpychać się łokciami aż na początek kolejki! Wszyscy odwiedzający, którzy nie zmieścili się na atrakcjach i wystawach w parku, zostają w kolejce przed wejściem.

Patrz przykład M: Zarządzanie kolejkami

M - ZARZĄDZANIE KOLEJKAMI

Przykład M: Artur dobrał z worka 10 odwiedzających: 7 fanów dinozaurów i 3 chuliganów. Najpierw umieszcza na dostępnych miejscach 3 chuliganów, a dopiero później 6 fanów dinozaurów. Jeden fan dinozaurów, dla którego brakło miejsca, zostaje w kolejce do wejścia do parku.



Dinozaury na wolności!

Po tym, jak wszyscy gracze dobrali swoich odwiedzających i rozmieścili ich w odpowiednich miejscach, pora sprawdzić, czy jakiemuś dinozaurowi nie udało się wydostać i kogoś pożreć. Wszyscy gracze mogą wykonać ten krok jednocześnie.

Aby ustalić, czy dinozaurom udało się wydostać, sprawdź swój podstawowy poziom zagrożenia równy wskaźnikowy zagrożenia na twojej planszy laboratorium. (Pamiętaj: każdy roślinożerny dinozaur podnosi twój poziom zagrożenia o 1, a każdy mięsożerny dinozaur o 2).

Następnie dodaj do niego liczbę kropek zagrożenia znajdujących się na kości DNA, która została odłożona do poczekalni podczas fazy badań. Jest to twój poziom zagrożenia podczas tej rundy. Na koniec sprawdź swój obecny poziom bezpieczeństwa, również zaznaczony na twojej planszy laboratorium. (Upewnij się, że wzięłeś pod uwagę wszystkie należne ci bonusy do wartości bezpieczeństwa).

poziom bezpieczeństwa \geq poziom zagrożenia:

Nic się nie dzieje – wszystko poszło zgodnie z planem.

poziom bezpieczeństwa $<$ poziom zagrożenia:

Dinozaury wydostają się i pożerają odwiedzających park ludzi!

Liczba pożartych odwiedzających jest równa różnicy pomiędzy twoim poziomem bezpieczeństwa a poziomem zagrożenia.

Wybierz, których odwiedzających wewnątrz twojego parku pożerają dinozaury. W pierwszej kolejności pożarci zostają fani dinozaurów, a dopiero później chuligani. (Ci chuligani są jednak całkiem sprytni). Jeśli liczba odwiedzających, którzy mają zostać pożarci, przekracza łączną liczbę odwiedzających wewnątrz parku, w następnej kolejności dinozaury pożerają brakujących odwiedzających spośród tych stojących przed wejściem do parku. Włóż wszystkich pożartych odwiedzających z powrotem do worka, po czym odejmij od swojego wyniku 1 punkt zwycięstwa (PZ) za każdego pożartego odwiedzającego. W ten sposób możesz spaść poniżej „0” na torze punktacji!

Patrz przykład N: Dinozaury na wolności

N - DINOZAURY NA WOLNOŚCI

Przykład N: Asia posiada w swoim parku 3 roślinożerne i 2 mięsożerne dinozaury. Dlatego jej poziom zagrożenia wynosi 7. Kość DNA znajdująca się w poczekalni ma 3 kropki zagrożenia, co oznacza, że w tej rundzie poziom zagrożenia Asi to 10. Poziom bezpieczeństwa Asi wynosi 8. Ponieważ jej poziom zagrożenia jest o 2 wyższy niż jej poziom bezpieczeństwa, dinozaury wydostają się i pożerają 2 odwiedzających. Asia wybiera 2 fanów dinozaurów, którzy znajdują się wewnątrz jej parku, i odkłada ich do worka, po czym traci 2 PZ.



Otrzymanie punktów zwycięstwa

W kolejności wykonywania tur gracze otrzymują 1 PZ za każdego ocalałego fana dinozaurów znajdującego się w atrakcji lub na wystawie dinozaurów. Nie otrzymujesz punktów za znajdujących się wewnątrz parku chuliganów ani za odwiedzających stojących w kolejce do wejścia. **W przypadku każdego fana dinozaurów znajdującego się w atrakcji gastronomicznej** możesz zdecydować, czy chcesz otrzymać 1 PZ, czy zamiast tego 2\$.

5. FAZA PORZĄDKOWANIA

Podczas tej fazy gracze przygotowują się do następnej rundy, wykonując następujące kroki:

- 1) ustalenie kolejności wykonywania tur,
- 2) uzupełnienie planszy zakupów,
- 3) odkrycie nowych genomów dinozaurów,
- 4) wycofanie robotników i naukowców,
- 5) usunięcie odwiedzających,
- 6) rozpatrzenie zwrotów akcji.

Ustalenie kolejności wykonywania tur

Kolejność wykonywania tur ustala się na podstawie aktualnej punktacji. Gracz, który ma obecnie najmniej PZ, zostaje nowym pierwszym graczem, gracz na przedostatnim miejscu na torze punktacji zostaje drugim graczem itd. Jeśli dwóch lub więcej graczy ma tyle samo punktów, ich pozycja na torze kolejności tur względem siebie nawzajem pozostaje taka sama jak podczas poprzedniej rundy.

Patrz przykład 0:

Ustalanie kolejności wykonywania tur

Uzupełnienie planszy zakupów

Odrzuć wszystkie przedmioty znajdujące się jeszcze w rzędzie 2\$ planszy zakupów. Następnie przesun wszystkie pozostałe obok planszy zakupów przedmioty do góry w taki sposób, aby najtańsze miejsca zostały wypełnione. Następnie uzupełnij wszystkie puste miejsca w rzędach zakupów odpowiednimi elementami. Jeśli dany stos jest pusty, potasuj odpowiadający mu stos odrzuconych elementów i stwórz z nich nowy stos dobierania. (Uwaga: nie układaj atrakcji według ich kosztu; należy to zrobić tylko podczas początkowego przygotowania gry).

0 - USTALANIE KOLEJNOŚCI TUR

Przykład 0: Artur i Asia mają po 7 PZ, Tomek ma 8 PZ, a Karolina 9 PZ. Ponieważ Artur i Kasia remisują pod względem najmniejszej liczby punktów, remis rozstrzyga ich pozycja względem siebie na torze kolejności tur podczas poprzedniej rundy. W poprzedniej rundzie Artur był trzeci, a Asia druga. Z tego powodu w tej rundzie kolejność wykonywania tur będzie następująca: pierwszym graczem zostaje Asia, drugim Artur, trzecim Tomek, a czwartym Karolina.

The diagram illustrates the game board layout for determining the order of play. It consists of several components:

- KOLEJNOŚĆ TUR (Top):** A bar showing the order of play for the previous round: 1 (blue), 2 (green), 3 (white), 4 (red).
- POZIOM EKSCYTACJI (Middle):** A 2x10 grid of numbered slots (1-20) representing the excitement level of the genome stacks.
- PUNKTY ZWYCIĘSTWA (Bottom):** A bar showing the number of victory points for each player, represented by colored squares: 1 (white), 2 (green), 3 (red), 4 (blue), 10 (blue).
- KOLEJNOŚĆ TUR (Bottom):** A bar showing the order of play for the current round: 1 (green), 2 (white), 3 (red), 4 (blue).

Odkrycie nowych genomów dinozaurów

Sprawdź wszystkie stosy kafelków genomów dinozaurów na planszy centrum badawczego. Odkryj wierzchni kafelek na każdym stosie. (Jeśli wierzchni kafelek któregoś stosu jest już odkryty, dany stos pozostaje bez zmian).

Wycofanie robotników i naukowców

Każdy gracz wycofuje wszystkich swoich robotników oraz naukowców znajdujących się w grze i odkłada ich na początkowe pozycje: robotników do puli robotników, a naukowców do puli badań.

Usunięcie odwiedzających

Wszyscy odwiedzający (fani dinozaurów i chuligani), którzy byli w parkach graczy, wracają do domów i należy ich włożyć z powrotem do worka. Dzieje się tak zarówno w przypadku odwiedzających, którym udało się dotrzeć do jednej z atrakcji parku, jak i tych, którzy utknęli w kolejce do wejścia.

Rozpatrzenie zwrotów akcji

Ostatnim krokiem każdej rundy jest sprawdzenie kart zwrotów akcji znajdujących się w grze. Jeśli któraś z nich ma umiejętność rozpatrywaną „na końcu każdej rundy”, rozpatrz ją teraz.

OSIĄGANIE CELÓW

W dowolnym momencie, jeśli gracz wypełni wymagania którejs z kart, osiąga jej cel i kładzie na niej jeden ze swoich żetonów korporacji.

Jeśli inni gracze również wypełnią wymagania danej karty celu przed końcem trwającej fazy, również mogą położyć na niej swój żeton korporacji. Jednak kiedy obecna faza dobiegnie końca, żaden inny gracz nie może już osiągnąć tego celu.

Patrz przykład P: Osiągnięcie celów

Osiągnięcie celów jest warte 6-8 PZ (przyznawanych na końcu gry) i służy także jako narzędzie wyznaczające koniec gry.

KONIEC GRY

Gra kończy się w momencie, gdy zostaną osiągnięte cele z wszystkich kart celów poza jedną. Dokończcie obecną rundę, po czym przejdźcie do końcowej punktacji.

Każdy gracz dodaje do swojego wyniku punkty zwycięstwa za atrakcje i wystawy dinozaurów w swoim parku. Każda **atrakcja** jest warta wydrukowaną na niej liczbę PZ. W przypadku każdej **wystawy dinozaurów** należy pomnożyć wydrukowaną na niej liczbę PZ przez liczbę dinozaurów znajdujących się na danym wybiegu. Jednak jeśli na danej wystawie nie ma żadnego dinozaura, zamiast tego dany gracz traci 10 PZ!

Następnie należy dodać do wyników PZ za osiągnięte cele (6-8 PZ za cel).

Za każde niewydane 5\$ gracz otrzymuje 1 PZ. W przypadku remisu wygrywa ten z remisujących graczy, któremu pozostało więcej pieniędzy.

P - OSIĄGANIE CELÓW

Przykład P: Zarówno Tomek, jak i Karolina stworzyli w tej fazie robotników dinozaury. Karolina była w stanie stworzyć 2 dinozaury, a Tomek 1 dinozaura. Robiąc to, obydwoje wypełnili wymagania celu: „Posiadaj 12 dinozaurów w swoim parku”. Każde z nich osiąga ten cel, kładąc na jego karcie swój żeton korporacji. Na końcu gry obydwoje otrzymują po 8 PZ za osiągnięcie tego celu.



Tomek



Karolina

WARIANT SOLO

Obowiązują standardowe zasady *Wyspy dinozaurów* z wyjątkiem poniższych zmian.

Zmiany w przygotowaniu

- Użyj tylko 5 kości DNA, wybranych w losowy sposób.
- Do worka należy dodać tylko 22 fanów dinozaurów i 3 chuliganów.
- Zamiast standardowych kart celów użyj kart celów do gry solo. Potasuj wszystkie 16 kart i dobierz 10 z nich. Z tych 10 kart wybierz 7, których będziesz używał podczas tej gry, i połóż je odkryte. Weź 3 niewybrane karty i potasuj je z 6, które nie zostały dobrane - tworzą one zakrytą talię SI, składającą się z 9 kart.
- Weź kartę z torem rund i połóż robotnika w nieużywanym kolorze na polu „Runda 1”.
- Możesz zdecydować, czy chcesz używać podczas gry kart zwrotów akcji, czy nie.

1. FAZA BADAŃ (GRA SOLO)

Graj według standardowych zasad z następującymi zmianami: po rzucie kośćmi DNA odkryj wierzchnią kartę z talii SI. Na dole karty znajdują się symbole wskazujące, które kości, genomy dinozaurów, atrakcje i ulepszenia laboratorium należy usunąć z gry podczas tej rundy.

Patrz przykład Q: Faza badań (gra solo)

2. FAZA ZAKUPÓW (GRA SOLO)

Graj według standardowych zasad. Podczas gry solo na planszy zakupów zawsze będą dwa wolne miejsca, ponieważ te przedmioty zostały usunięte w związku z dobraniem karty SI w poprzedniej fazie.

3. FAZA ROBOTNIKÓW (GRA SOLO)

Graj według standardowych zasad.



Q - FAZA BADAŃ (GRA SOLO)

Przykład Q: Zosia odkrywa wierzchnią kartę talii SI. Symbole na karcie wskazują, że powinna usunąć kość 1 i 3 (licząc od lewej do prawej), a także odrzucić kafelek genomu dinozaura 1 (tzn. ze stosu roślinożernych), atrakcję z rzędu zakupów 2\$ i ulepszenie laboratorium z rzędu zakupów 5\$. Żadna z tych rzeczy nie będzie dla niej dostępna podczas tej rundy.

TRYB SOLO

Podczas tej rundy nie dopuść do pożarcia jakiegokolwiek fana dinozaurów.

FAZA 1

FAZA 2

4. FAZA PARKU (GRA SOLO)

Graj według standardowych zasad z następującymi zmianami: za każdym razem, gdy zostanie pożarty fan dinozaurów, usuń go na stałe z gry. Nie odkładaj go z powrotem do worka.

Patrz przykład R: Faza parku (gra solo)

R - FAZA PARKU (GRA SOLO)

Przykład R: Zosia ma w tej rundzie 5 odwiedzających: 4 fanów dinozaurów i 1 chuligana. Po umieszczeniu wszystkich odwiedzających na swoich atrakcjach i wystawach ustala, że ze względu na wysoki poziom zagrożenia dinozaury pożrą dwóch odwiedzających. Zosia wybiera 2 fanów dinozaurów ze swojego parku i usuwa ich z gry.



Runda	1	2	3	4	5	6	7
Punkty za cel	10	10	7	5	3	2	1
	PZ	PZ	PZ	PZ	PZ	PZ	PZ

Patrz przykład S: Faza porządkowania (gra solo)

Jeśli w tej rundzie nie zdobyłeś punktów za żaden cel, odrzuć dowolny z pozostałych w grze celów - nie ma za to żadnej kary. Na koniec przesun robotnika na karcie z torem rund o 1 pole i rozpocznij kolejną rundę.

S - FAZA PORZĄDKOWANIA (GRA SOLO)

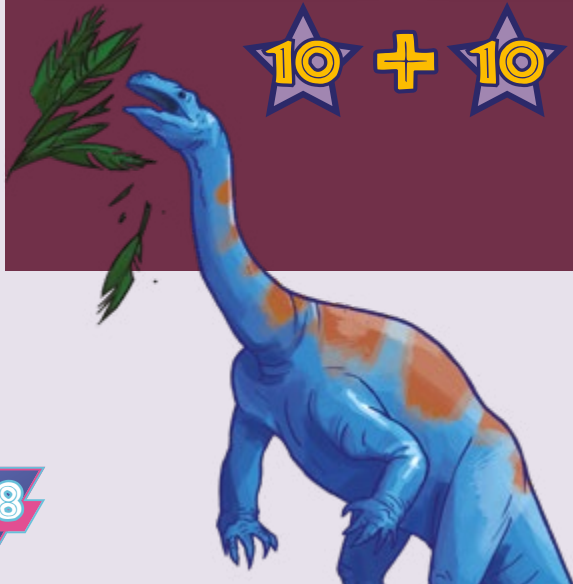
Przykład S: Zosia właśnie kończy rundę 2. Udało jej się wypełnić w tej rundzie wymagania dwóch kart celów - decyduje się zdobyć punktu za obie, po 10 PZ za każdą. Następnie usuwa te dwie karty celów z gry.



$$10 + 10 = 20$$

5. FAZA PORZĄDKOWANIA

Graj według standardowych zasad z następującymi zmianami: na końcu tej fazy sprawdź, czy wypełniłeś wymagania którejś z kart celów. Możesz (ale nie musisz) natychmiast zdobyć punkty za osiągnięte cele i usunąć je z gry. Liczba PZ, które otrzymasz za osiągnięcie celu, jest uzależniona od rundy, w której zdobędziesz punkty - im wcześniej, tym lepiej!



Gra kończy się po 7 rundach. W normalny sposób dodaj do swojego wyniku PZ za atrakcje, wystawy i niewydane pieniądze. Dodatkowo, jeśli udało ci się przez całą grę nie odrzucić żadnej karty celu, otrzymujesz dodatkowe 10 PZ.

Wskazówka: Aby zdobyć 10 dodatkowych PZ, musisz zdobywać punkty za dokładnie 1 kartę celu w każdej rundzie. Dlatego czasem bardziej opłaca się celowo nie zdobywać punktów za więcej niż jeden osiągnięty cel w tej samej rundzie.

Wariant systemów przewidywalnych

Graj bez użycia kart zwrotów akcji, aby zapewnić lepszą kontrolę swoich długofalowych strategii.

Wariant zagrożenia chaosem

Podczas fazy parku przerzuć kość DNA, która została odłożona do poczekalni. Do podstawowego poziomu zagrożenia każdego gracza należy dodać liczbę kropek zagrożenia z nowego rzutu (zamiast pierwotnego wyniku).

TWÓRCY GRY

Projekt gry:

Jonathan Gilmour (@JonGilmour)
Brian Lewis (@brianlewisgames)

Rozwój gry:

Nathan McNair (@Pandasaurusgame)
Molly Wardlaw

Ilustracje:

Kwanchai Moriya (@kwanchaimoriya)

Projekt graficzny:

Peter Wocken (@PeterWocken)

Modele 3D:

Anthony Wocken (@anthonywocken)

Instrukcja:

Dustin Schwartz (@dustinbschwartz)

Tłumaczenie:

Aleksandra Miszta

Korekta wersji polskiej:

Krzysztof Bernacki i Łukasz Chełmecki

Wersja polska:

Galakta

Testerzy: Michael Addison, Daryl Andrews, John Burns, Mark Caldwell, Matthew Chaloux, Vincent Chang, Christopher Chung, Curtis Clark, Spencer Cole, Ryan Costello, Jamie Gilmour, Nicole Hoyer, Thom Lewis, Sen-Foong Lim, Milo Rambaldi, Joe

LoPresto, Travis Magrum, David McGregor, Marissa Misura, Ian Moss, Erich Okonowski, Nicholas Rausch, Josh Robinson, Jim Schoch, Ryan Schoon, Mitch Schroeder, Earl Tietsort, Anthony Walker, Nick Walker, Derek Waterstradt, Zachary Weenig, Page West, James Wilkinson

Specjalne podziękowania:

Jonathan chciałby podziękować następującym osobom: Jamiemu, Jacobowi, Annie, Kaylee i Jonah – sprawiliście, że cały nasz trud się opłacił. Mamie, Mike'owi, Denise, Jenny, babci i dziadkowi Santora oraz całej reszcie mojej rodziny za wsparcie i wiarę podczas wielu lat mojej pracy. Zespołowi NW Ohio Designers Meetup za przestrzeń do rozebrania moich gier na czynniki pierwsze i wyciągnięcie z nich wszystkiego, co najlepsze. Brianowi za współpracę przy tworzeniu wspaniałej bestii, jaką okazała się ta gra. Molly i Nathanowi za traktowanie każdej gry z dbałością o każdy detal. Kwanchai, Peterowi i Dustinowi za sprawienie, że nasza gra wygląda tak epicko!

Brian swoje podziękowania kieruje do: Matthew Chaloux, Fran i Rogera Lewis, Davida McGregora, Nathana McNaira, Marissy Misura, Zeva Shlasingera, Molly Wardlaw i Zachary'ego Weeniga.

CZĘSTO POMIJANE ZASADY

Faza 1: Badania

- Naukowcy, których użyjesz do spasowania, są natychmiast umieszczani w twojej puli robotników i będą mogli zostać użyci podczas fazy robotników. Poziom badawczy danego naukowca nie ma znaczenia podczas pasowania.
- Pole pasu na planszy badań nigdy nie może zostać zajęte. Gracze mogą podczas rundy spasować dowolną liczbą naukowców.
- Spasowanie nie kończy twojego udziału w danej fazie. W czasie rundy wykonujesz akcję lub pasujesz każdym z twoich 3 naukowców.
- Kiedy przypisujesz naukowca o poziomie 2 lub 3 do kości DNA pokazującej symbol jokera, możesz wziąć dowolną kombinację rodzajów DNA o danej rzadkości. Nie muszą być one wszystkie tego samego rodzaju.
- Rzadkie ścianki na kościach DNA (dodatkowy robotnik, rozbudowa wybiegu) wymagają przypisania naukowca o poziomie 3, ale ich efekty są darmowe i stałe.

Faza 2: Zakupy

- Pamiętaj, że otrzymujesz 2\$, kiedy pasujesz w tej fazie!
- Jeśli spasujesz podczas swojej pierwszej akcji zakupów, nadal będziesz mógł wykonać drugą akcję zakupów. Możesz spasować podczas obu akcji.
- Możesz kupić DNA, nawet jeśli w danym rzędzie zakupów nie ma już żadnych przedmiotów do odrzucenia.

- Kiedy zwalniasz specjalistę, aby zrobić miejsce dla nowego specjalisty, pamiętaj, że tracisz wszelkie bonusy i dodatkowych robotników zapewnianych przez zwalnianego specjalistę.

Faza 3: Robotnicy

- Pamiętaj, aby dostosować twój poziom zagrożenia ORAZ ekscytacji za każdym razem, gdy stworzysz dinozaura!
- Każde zwiększenie poziomu bezpieczeństwa powyżej 10 poziomu kosztuje 5\$.

Faza 4: Park

- Pamiętaj, aby wziąć z banku 1\$ za każdego fana dinozaurów (ale nie za chuliganów!), którego dobierzesz z worka. Otrzymujesz 1\$ za fana dinozaurów, nawet jeśli nie możesz umieścić go wewnątrz twojego parku.
- Każdy dinozaur na wystawie może przyciągnąć dokładnie 1 odwiedzającego. Nie możesz umieścić na jednej wystawie większej liczby odwiedzających, niż jest tam dinozaurów.

Tryb solo

- W przeciwieństwie do normalnej gry, fani dinozaurów pożarci w trybie solo nie są odkładani z powrotem do worka. Zamiast tego są usuwani z gry.



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



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