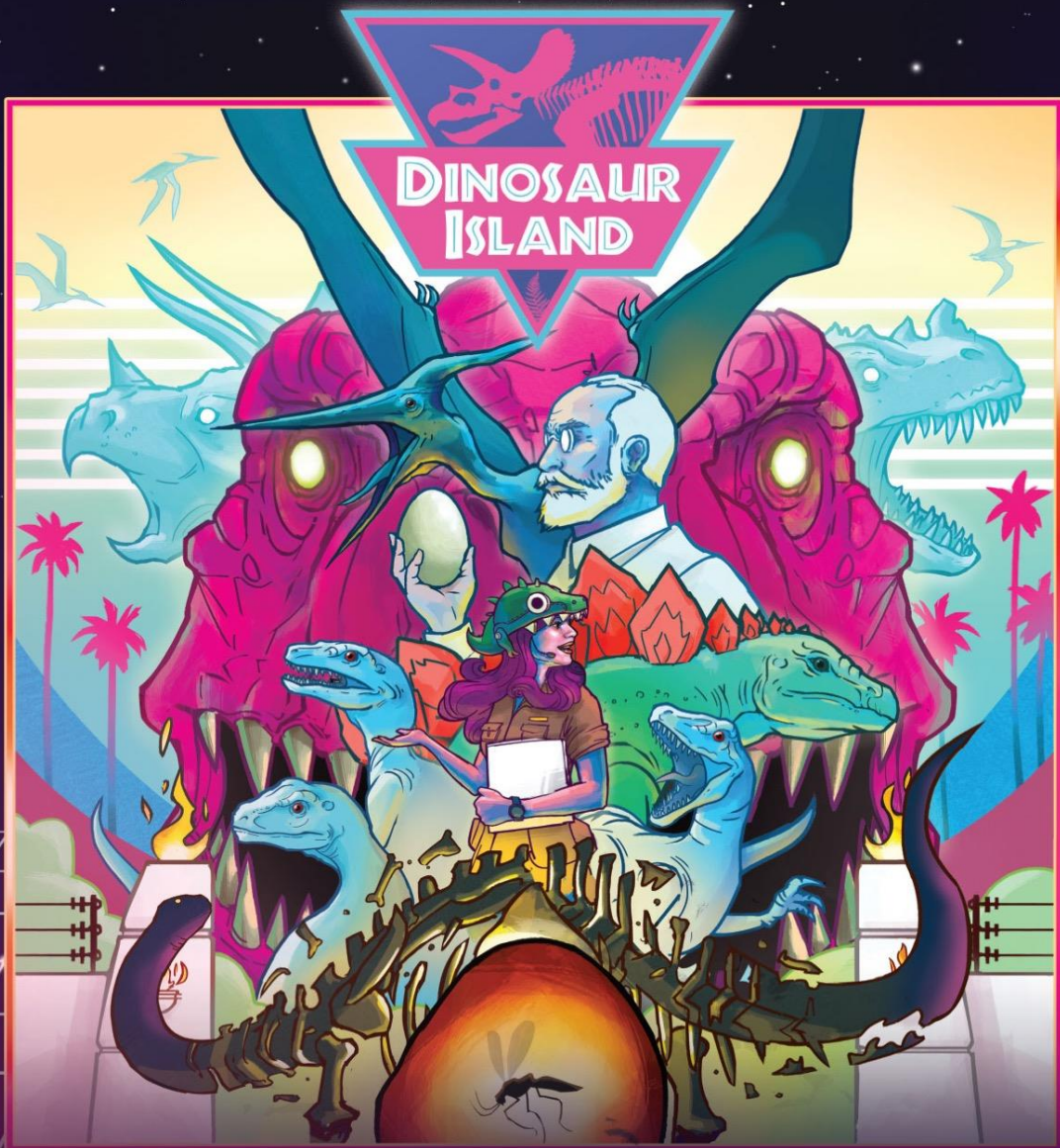


DESIGNED BY
JONATHAN GILMOUR AND BRIAN LEWIS



◆ RULEBOOK ◆



INTRODUCCIÓN

Hace varios años, los científicos descubrieron una manera de clonar dinosaurios a partir del ADN viable preservado en el registro fósil. Después de algunos contratiempos en el camino, el proceso se ha estabilizado. Hoy, son los museos los que se han extinguido prácticamente, ya que astutos inversores han convertido esos inicialmente santuarios de dinosaurios en bulliciosos parques temáticos, verdaderas mecas para los fans de los dinos de todo el mundo.

En Dinosaur Island, cada jugador toma el rol de un manager de parque en uno de estos destinos líder. Se te han entregado las riendas de una operación floreciente – traer las fantásticas criaturas del Jurásico, Triásico y Cretácico a la actualidad. ¡La jubilación anticipada es tuya si puedes hacer tu parque más grande y mejor que el de la competencia!

Sin embargo, no será fácil. Necesitarás contratar al personal adecuado, vencer a tus competidores para perfeccionar las más atractivas dino-recetas, y apostar a qué atracciones atraerán más visitantes. Y todo puede venirse abajo si tus medidas de seguridad no son lo suficientemente herméticas como para mantener a tu revoltosa población de dinos bajo control. Bienvenido a Dinosaur Island.

COMPONENTES DEL JUEGO

- 22 cartas de especialista.
- 80 visitantes (70 clientes, 10 gamberros).
- 10 dados de ADN
- 20 tokens de corporación.
- 81 tokens de ingresos.
- 36 trabajadores.
- 12 tokens modificadores (doble cara).
- 39 cartas de objetivo.
- 11 cartas de giro argumental.
- 12 científicos.



- 1 tablero de centro de investigación.
- 1 tablero de puntuación.
- 1 tablero de mercado.
- 4 tableros de parque.
- 4 tableros de laboratorio.
- 40 cubitos marcadores.
- 24 cubitos de límite.
- 33 losetas de mejora de laboratorio.
- 17 cartas de juego en solitario (16 objetivos, 1 control de ronda).
- 29 losetas de parcela (doble cara).
- 50 dinosaurios.
- 30 losetas de atracción.
- 17 losetas de dino-receta.
- Token de jugador inicial.
- 1 bolsa de tela.
- Extra tokens (sólo por diversión):
 - 12 tokens de slang (doble cara).
 - 3 losetas de dino receta (crea tu propia receta).
 - 4 losetas de atracción (crea tu propia atracción).
 - 2 losetas de mejora de laboratorio (crea tu propia mejora).



SET UP DEL JUEGO

1. Colocar el Despliegue del Juego

Colocar el *tablero de mercado*, el *tablero de centro de investigación*, y el *tablero de puntuación* en el centro de la mesa, al alcance de todos los jugadores. Asegúrate de dejar suficiente espacio en los bordes para el área personal de cada jugador. A un lado, apila los 81 *tokens de ingresos*; esto será el *banco*. Al lado del banco coloca los 50 *dinosaurios*, 29 *losetas de parcela*, y 12 *tokens modificadores*; esto es el *suministro*. Pon los 80 *visitantes* en la bolsa de tela y coloca la bolsa en el suministro.

2. Establecer la Reserva de Dados

Al azar, saca 2 *dados de ADN* por jugador, más 1 dado, para crear la *reserva de dados*. Devuelve los dados restantes a la caja; no se usarán durante este juego.

3. Colocar las Pilas de Mercado

Baraja las 22 cartas de especialista y colócalas en un mazo boca abajo en su correspondiente lugar en el mercado. Mezcla las 30 losetas de atracción y las 25 losetas de mejora de laboratorio normales y apílalas en su correspondiente lugar. (En un juego a tres jugadores, quita de estos montones las losetas marcadas con “4+”. En un juego a dos jugadores, quita las losetas marcadas

con “3+” y “4+”. Apila las 4 losetas de mejora de laboratorio “Investigación Dino II” y las 4 de “Perfeccionamiento ADN II” boca arriba en sus lugares reservados.

4. Rellenar las Filas del Mercado

Coge las 4 losetas de atracción superiores de su pila y coloca una en cada *fila del mercado* (a la derecha del tablero de mercado), colocadas por coste: la más cara en la fila de 5\$ hasta la menos cara en la fila de 2\$. Después, coge las 4 losetas de mejora de laboratorio superiores y coloca una en cada fila del mercado. Finalmente, coge las 4 cartas de especialista superiores y coloca una en cada fila del mercado.

5. Colocar las Pilas de Investigación

Separa las 17 losetas de dino-receta en 3 montones por categoría (esto es, *grandes carnívoros*, *pequeños carnívoros*, y *herbívoros*). Baraja cada montón, boca abajo, y colócalo en su correspondiente lugar en el centro de investigación. Después, voltea la loseta superior de cada montón boca arriba.

6. Revelar los Objetivos de Fin de Juego

Separa las 39 cartas de objetivo en 3 montones por tipo (esto es, corta, media, larga duración). Basándote en la duración del juego que desees, elige un solo montón y descubre un número de cartas de objetivo igual al número de jugadores, más uno. Colócalas boca arriba a un lado. Devuelve las otras cartas de objetivo a la caja.

7. Preparar los Giros Argumentales

Mezcla las 11 *cartas de giro argumental* boca abajo, después saca 2 al azar y colócalas boca arriba. Las reglas en estas cartas están ahora en vigor por lo que resta de juego. (Si la segunda carta de giro argumental contradice a la primera, descarta la segunda y saca otra). Devuelve las otras cartas de giro argumental a la caja.

RECOMENDACIONES PARA TU PRIMER JUEGO	
OBJETIVOS	“Tener 12 ADN en almacenamiento en frío.”
	“Comprar 3 mejoras de laboratorio.”
	“Alcanzar un nivel de entusiasmo de 10.”
GIRO ARGUMENTAL	“No hay gamberros en la bolsa al principio del juego. Añade 5 gamberros el final de la 1ª ronda, y 5 más al final de la 2ª ronda.”

8. Distribuir las Piezas de Cada Jugador

Cada jugador coge 1 *tablero de laboratorio*, 1 *tablero de parque*, 9 *trabajadores*, 3 *científicos*, 5 *tokens de corporación*, y 10 *cubitos marcador* de su color, y también 6 *cubitos de límite*. Coloca cualquier pieza o cubito que no vaya a ser usado de vuelta en la caja. (Continúa con **Setup del tablero individual**.)

9. Elegir Jugador Inicial

El jugador que más recientemente haya extraído ADN de un mosquito atrapado en ámbar será el primer jugador. Si ningún jugador ha logrado realizar esta tarea exitosamente, el jugador que más recientemente haya visitado un parque temático será el primer jugador. Dale a este jugador el

token de jugador inicial. Ordena el track de orden de turno para que el orden sea en el sentido de las agujas del reloj a partir del primer jugador.

10. Coger Dinero de Inicio

Dale al primer jugador 15\$ en ingresos. Cada jugador consecutivo en orden de turno recibe 1\$ más que el anterior (esto es, el segundo jugador recibe 16\$, el tercero 17\$, etc.).



SETUP DEL TABLERO INDIVIDUAL

1. Situar los Tableros de Jugador

Coloca tus dos tableros de jugador delante de ti: tu tablero de laboratorio debería estar a tu izquierda y tu tablero de parque a la derecha. Deja suficiente espacio a la derecha de tu tablero de laboratorio para las cartas de especialista que irás contratando durante el juego.

2. Colocar Trabajadores y Científicos

Pon 4 de tus trabajadores cerca de la parte superior de tu laboratorio (en tu logo corporativo); esta es tu *reserva de trabajadores*. Pon 4 trabajadores más en el suministro; estos no estarán disponibles para ti al principio del juego, pero pueden ser ganados más adelante. Pon el trabajador restante en el *track de orden de turno*. Finalmente, pon tus 3 científicos encima de tu laboratorio; esta es tu *reserva de investigación*.

3. Obtener ADN Inicial

Coloca un cubito de límite en el "4" en cada uno de los *tracks de ADN básico* (esto es, azul, lila, morado*) y en el "2" en cada uno de los *tracks de ADN avanzado* (esto es, verde, rosa, naranja*) en la *gráfica de almacenamiento en frío* a la izquierda de tu laboratorio. Después, coloca un marcador en el "1" en cada uno de los tracks de ADN básico y en el "0" en cada uno de los tracks de ADN avanzado.

**NOTA de la traductora: las instrucciones dicen "blue-pink-purple" y "Green-red-orange", pero una vez con el juego en la mano, lo que ellos llaman "pink" para mí es un morado claro (lila) y lo que para ellos es "red" para mí es un rosa fucsia claramente. Por ello, en estas instrucciones voy a poner lila y rosa; si alguien no le parece, simplemente tachar y poner los colores originales de las instrucciones (rosa y rojo, respectivamente).*

4. Ajustar los Tracks de Público

En tu parque, hay impreso una exhibición de dinosaurios y una parcela de dinosaurios en la esquina superior izquierda; coloca un dinosaurio en la parcela. Pon uno de tus marcadores en el *track de entusiasmo* del público en el tablero de puntuación, colocándolo en el “1” en el track para indicar el entusiasmo inicial creado por ese dinosaurio. Después, coloca otro marcador en el “10” en el *track de puntuación*, que está también en el tablero de puntuación.

5. Determinar los Niveles de Amenaza y Seguridad

El dinosaurio presente en tu parcela de inicio también representa una potencial amenaza. Pon 1 de tus marcadores en el *indicador de amenaza* en el lado derecho de tu laboratorio, colocándolo en el “1” para indicar el relativamente bajo nivel de amenaza que este dinosaurio representa. Después, coloca otro marcador en el “1” en el *indicador de seguridad*, que está también en el lado derecho de tu laboratorio.

CÓMO JUGAR

Dinosaur Island se juega en una serie de rondas hasta que se desencadena el final del juego. En cada ronda, hay 5 fases que ocurren en este orden:

1. Fase de Investigación
2. Fase de Mercado
3. Fase de Trabajadores
4. Fase de Parque
5. Fase de Limpieza

NOTA: En ciertas fases del juego, el orden de turno es muy importante. En la primera ronda del juego, los jugadores se turnan siguiendo el sentido de las agujas del reloj, empezando con el jugador inicial determinado durante el setup. En todas las rondas siguientes, el orden de turno es determinado por la posición en el track de puntuación.

1. FASE DE INVESTIGACIÓN

Para empezar esta fase, el jugador inicial tira todos los dados de la reserva de dados de ADN y coloca los dados a lo largo de la parte superior del centro de investigación, para que haya un dado por posición. (No importa qué dado esté en cada posición.)

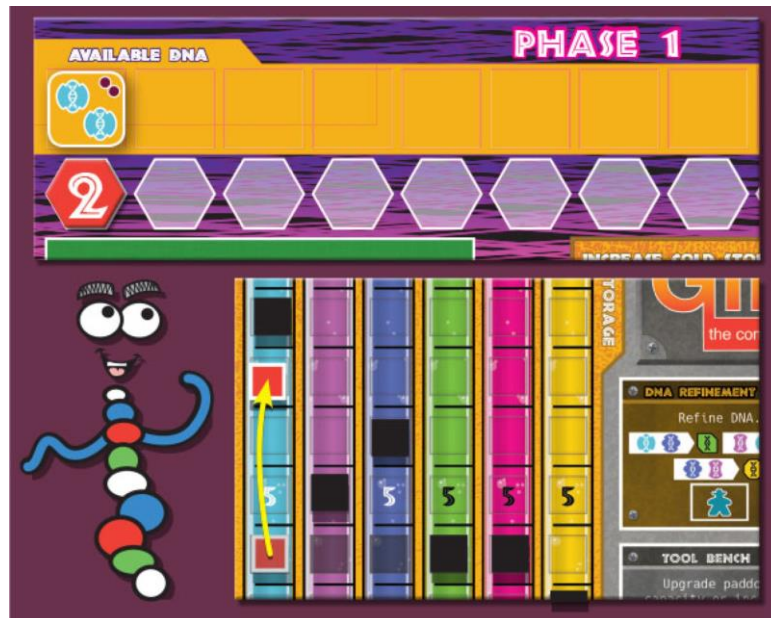
Después, por orden de turno, cada jugador asigna uno de sus científicos a investigar ADN, incrementar el almacenamiento en frío, u obtener una dino-receta. (También se puede pasar, y puede ser incluso un movimiento estratégico.) Continuar de esta manera, con cada jugador asignando un científico cada vez, hasta que cada jugador haya tenido tres turnos en esta fase.

¡IMPORTANTE! Sólo un científico puede ser asignado a cada posición.

Investigar ADN → Asigna un científico a una de las posiciones encima del centro de investigación para reclamar el correspondiente dado. Multiplica el número de símbolos de ADN en el dado en esa posición por el *nivel de investigación* de tu científico; añade esa cantidad de ADN de ese tipo a tu laboratorio. Sin embargo, nunca puedes tener más ADN del que te permitan tus límites de almacenamiento en frío.

Ver Ejemplo A: Investigar ADN

Ejemplo A: Sang asigna su científico nº2 a la posición del ADN con el dado que muestra 2 ADN azules. Sang normalmente añadiría 4 ADN azules a su laboratorio, pero sólo tiene sitio suficiente para añadir 3. Añade 3 ADN azules, y el otro ADN azul se pierde.



Hay dos caras escasas y especiales que pueden aparecer en el dado de ADN durante el juego: el y el . Debes asignar tu científico nº3 para reclamar uno de estos dados, y sólo consigues el beneficio una vez (esto es, no multiplicas por el nivel de investigación de los científicos).

- El te permite mejorar la capacidad de las parcelas.
- El te permite ganar un trabajador del suministro.

Incrementar Almacenamiento en Frío → Asigna un científico a una de las seis posiciones en esta sección del centro de investigación para incrementar tus límites de almacenamiento en frío de ADN. Cuando lo hagas, puedes inmediatamente incrementar tus límites de almacenamiento en frío, en cualquier combinación de tus tracks de ADN, en un número igual al del nivel de investigación de ese científico.

Ver Ejemplo B: Incrementar el almacenamiento en frío

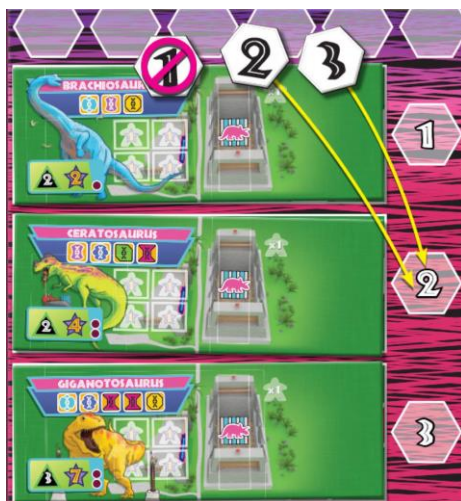
Ejemplo B: Zoe asigna su científico nº3 a incrementar el almacenamiento en frío, así puede aumentar sus límites de almacenamiento en 3. Elige incrementar el lila en 1, el rosa en 1, y el naranja en 1. Esto no aumenta la cantidad de ADN que tiene Zoe, pero la permitirá almacenar más de cada uno de estos tipos de ADN.



Obtener una dino-receta → Habrá 3 losetas de dino-receta disponibles cada ronda: un herbívoro, un carnívoro pequeño, y un carnívoro grande. El número en la correspondiente posición indica el nivel de investigación mínimo requerido a un científico para que sea asignado para obtener esa receta. Cuando obtengas una dino-receta, inmediatamente coloca la loseta en tu parque para que ocupe dos zonas disponibles.

Ver Ejemplo C: Obtener una Dino-Receta

Ejemplo C: Yanni quiere obtener la receta de carnívoro pequeño que está disponible. Debe asignar su científico n°2 o su científico n°3 para obtener esta receta. No podría asignar su científico n°1.



Pasar → Si pasas, elige uno de tus científicos disponibles restantes (esto es, no un científico que ya haya sido asignado esta ronda) y colócalo en tu reserva de trabajadores; puedes usar este científico como un trabajador durante la Fase de Trabajador más tarde en el turno.

Después de que todos los jugadores hayan tenido 3 turnos en esta fase, evalúa los restantes dados de ADN. Coge el dado que tenga mayor número de puntos de amenaza (1, 2, o 3) y muévelo al área de almacenamiento (en la esquina superior derecha); ese número será añadido al nivel de amenaza de todos los jugadores durante la Fase de Parque. Si ningún dado de ADN queda sin reclamar, entonces ningún dado se mueve al área de almacenamiento.

2. FASE DE MERCADO

En esta fase, los jugadores visitan el mercado. Por orden de turno, cada jugador tendrá la oportunidad de hacer una acción en el mercado. (Pasar también está permitido). Continuando de esta manera, cada jugador realiza una acción del mercado cada vez, hasta que cada jugador haya realizado dos acciones en esta fase.

Contratar un especialista → Puedes contratar un especialista pagando el coste que marca la fila del mercado en la que se encuentra. Cuando contrates un especialista, inmediatamente coloca la carta a la derecha de tu tablero de laboratorio y ejecuta cualquier efecto inmediato que se indique en la carta. Esta es la principal forma de obtener más trabajadores a lo largo del juego.

Ver Ejemplo D: Contratar un Especialista

Ejemplo D: Emma está contratando al Jefe del Sindicato de la fila del mercado de 4\$. Paga 4\$ al banco, después coloca la carta de especialista a la derecha de su laboratorio. Según la carta, ella

The screenshot shows the 'WACKEN RESEARCH HOLDINGS' board game. A blue card labeled 'S4' is highlighted, with the text 'Gain any 1 advanced DNA' and 'then discard 1 item from \$4 row'. To the right, a purple card labeled 'SPECIALIST' is shown, with the text 'Hire your next specialist at no cost. You may only use this ability once.' and an illustration of a man speaking at a podium. A yellow arrow points from the 'SPECIALIST' card to the 'S4' card. The game board includes a 'DNA RESEARCH' track, a 'DNA RESEARCH' track, and a 'DNA RESEARCH' track.

Construir una Atracción → Puedes construir una atracción pagando el precio de mercado, que es la suma del coste impreso en esa misma loseta de atracción y el coste de la fila del mercado en la que se encuentre la loseta de atracción. Cuando construyas una loseta de atracción, inmediatamente colócala en una zona disponible en tu parque.

Ejemplo E: Sang quiere construir la atracción de Disfraces, que está en la fila del mercado de 3\$. El coste impreso en la misma loseta de atracción es de 5\$, por lo que el total del precio de mercado es 8\$. Sang paga 8\$ al banco, después coloca la loseta de atracción Disfraces en una zona disponible en su parque.



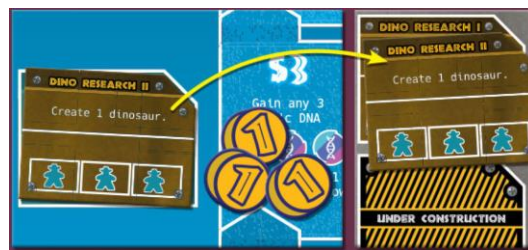
9

encima de una mejora previa (no descartes la mejora de laboratorio previa, pero no tendrá efecto más).

Hay dos losetas de mejora de laboratorio especiales, disponibles en sus propias pilas en el mercado: Investigación Dino II (coste: 3\$) y Perfeccionamiento ADN II (coste: 5\$). Estas losetas ofrecen versiones mejorada de las acciones de laboratorio básicas disponibles para todos los jugadores al comienzo del juego. Si compras una de estas, **debes** colocarla encima de su correspondiente espacio en tu laboratorio; no puede ir en ningún otro sitio.

Ver Ejemplo F: Comprar Mejora de Laboratorio

Ejemplo F: Zoe acaba de comprar la mejora de laboratorio “Investigación Dino II” del mercado, pagando 3\$ al banco. Inmediatamente la coloca encima del espacio “Investigación Dino I” en su tablero de laboratorio.



Comprar ADN → Puedes comprar ADN durante esta fase. Para hacerlo, paga 2\$-5\$ al banco, y después obtén el correspondiente número de ADN, como marca en el tablero de mercado. Una vez que hayas obtenido el ADN, descarta cualquier ítem (sin incluir las losetas de mejora de laboratorio especiales) de la fila de mercado que corresponda con la cantidad de dinero que gastaste.

Ver Ejemplo G: Comprar ADN

Ejemplo G: Yanni quiere ser capaz de crear un dinosaurio más tarde en esta ronda, pero está corto de ADN, así que decide comprar ADN. Paga 3\$ al banco y consigue 3 ADN básicos de su elección. Como bonificación adicional, descartar un ítem de la fila del mercado de 3\$ le permite quitar un especialista al que Zoe parecía haberle echado el ojo.



Pasar → Si pasas, porque no puedes hacer una acción o porque no quieres, recoges 2\$.

3. FASE DE TRABAJADOR

En esta fase, todos los jugadores asignan los trabajadores de su reserva de trabajadores para ejecutar acciones de laboratorio.

(Recuerda: Cualquier científico que añadieras a tu reserva de trabajadores durante la Fase de Investigación puede ahora ser usado como trabajador.)

Sólo te concierne tu propio parque y laboratorio durante esta fase y no puedes afectar a tus oponentes, así que esta fase se realiza a la vez por todos los jugadores. Cada jugador resuelve sus acciones de laboratorio en el orden que desee.

La mayoría de las mejoras de laboratorio, incluyendo aquellas impresas en cada tablero de laboratorio, tienen espacios (esto es, puestos de trabajo) para trabajadores. Cada espacio puede ser activado sólo una vez por ronda, excepto aquellos etiquetados “sin límite”. Cada espacio requiere un único trabajador, a menos que se indique lo contrario.

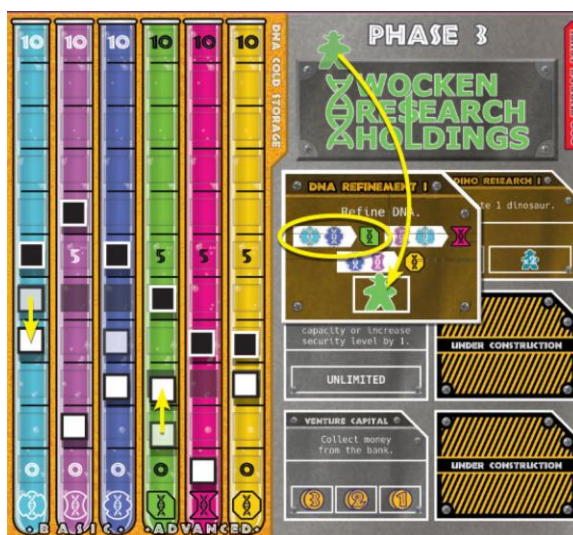
NOTA: Algunas losetas de mejora de laboratorio tienen habilidades indicadas por un fondo verde, las cuales son habilidades pasivas que se activan una vez por compra y no pueden ser activadas más veces al asignarles trabajadores.

Perfeccionar ADN

El ADN avanzado es más difícil de encontrar que el ADN básico. Afortunadamente, las losetas de mejora de laboratorio de Perfeccionamiento de ADN te permiten convertir o “perfeccionar” ADN básico para fabricar tu propio ADN avanzado. Cada vez que activas Perfeccionamiento de ADN, puedes hacer una de las conversiones mostradas, gastando los dos ADN básicos requeridos y obteniendo el ADN avanzado resultante.

Ver Ejemplo H: Perfeccionar ADN

Ejemplo H: Emma ha obtenido la receta para el Tyrannosaurus Rex, uno de los grandes carnívoros. Asigna un trabajador a la loseta Perfeccionamiento de ADN I en su laboratorio así puede conseguir uno de los tres ADN avanzados requeridos por la dino-receta. Gasta 1 ADN azul y 1 ADN morado y obtiene 1 ADN verde.



Crear Dinosaurios

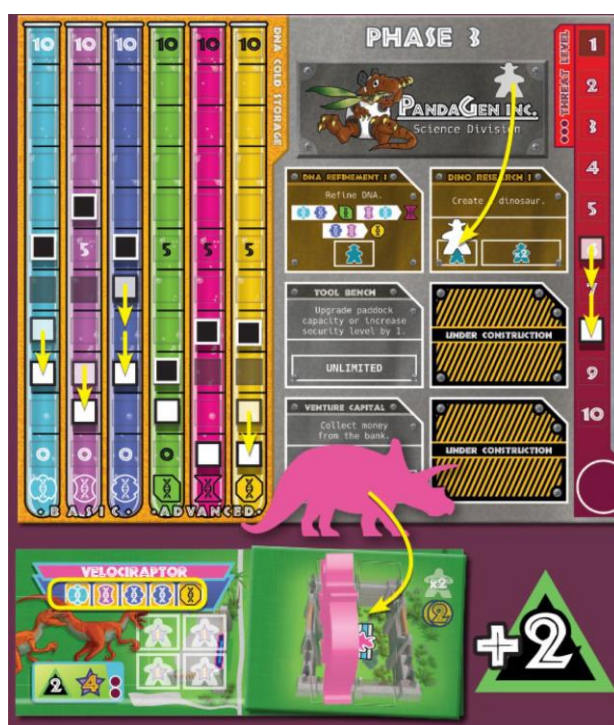
Sin dinosaurios, ¡tu parque temático de dinosaurios no aguantará en el negocio por mucho tiempo! Las losetas de mejora de laboratorio Investigación Dino te permiten crear dinosaurios. Para hacer esto, debes gastar, de tu laboratorio, el ADN requerido por una dino-receta que esté en tu parque. También debes asegurarte de que la correspondiente parcela tiene la capacidad de mantener otro dinosaurio. Si es así, añade un dinosaurio del suministro a esa parcela.

Cuando creas un dinosaurio, tu nivel de entusiasmo se ve incrementado en el número mostrado en la correspondiente loseta de dino-receta. (Tu nivel de entusiasmo nunca puede exceder 20). Sin embargo, tu nivel de amenaza también se incrementa en el número de puntos de amenaza mostrados en la loseta de dino-receta. ¡Más dinosaurios significan más peligro!

Si tu nivel de amenaza alcanza 11, toma uno de los tokens modificadores “+10” y añádelo a tu indicador de amenaza para mostrar esto, después recoloca tu marcador en lo más alto del indicador de amenaza.

Ver Ejemplo I: Crear Dinosaurios

Ejemplo I: Yanni tiene la exhibición Velociraptor en su parque. La capacidad de su parcela es 2, y sólo tiene 1 dinosaurio en esa parcela actualmente. Asigna un trabajador a la loseta Investigación Dino I en su laboratorio para crear otro Velociraptor. Para ello, gasta 1 ADN azul, 1 ADN lila, 2 ADN morados, y 1 ADN naranja, como pide la dino-receta. Finalmente, añade 1 dinosaurio a la parcela con la exhibición de Velociraptor y entonces incrementa su nivel de entusiasmo a 2 y su nivel de amenaza a 2.

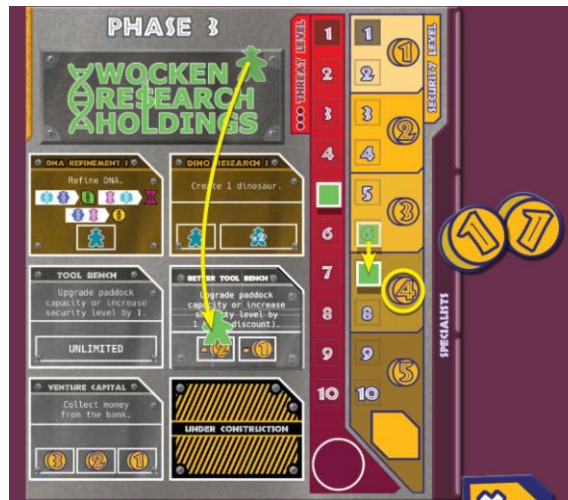


Incrementar la Seguridad

El nivel de seguridad de tu parque es muy importante. Si tu nivel de seguridad es menor que tu nivel de amenaza durante la Fase de Parque, los dinosaurios se pueden escapar y comerse a los visitantes de tu parque – ¡eso no es bueno! Ciertas losetas de mejora de laboratorio te permiten incrementar tu nivel de seguridad en **uno**. Para ello, debes pagar el coste correspondiente, que viene en la gráfica de coste a lo largo de la parte de derecha de tu laboratorio.

Ver Ejemplo J: Incrementar la Seguridad

Ejemplo H: Previamente, Emma compró la mejora de laboratorio Mejorar Banco de Herramientas y la añadió a su laboratorio. Asigna un trabajador al espacio [-2], y planea incrementar su seguridad, la cual está en este momento en el nivel 6. El coste de incrementar su nivel de seguridad de 6 a 7 es 4\$. Sin embargo, gracias al descuento de -2\$ de Mejorar Banco de Herramientas, sólo tiene que pagar 2\$ al banco. Entonces sube su marcador 1 espacio en su indicador de seguridad.



Si tu nivel de seguridad alcanza 11, toma uno de los tokens modificadores “+10” y añádelo a tu indicador de seguridad para mostrarlo, después vuelve a colocar tu marcador en lo más alto del indicador de seguridad.

Mejorar la Capacidad de la Parcela

Cada parcela en tu parque solo puede contener un dinosaurio cada una, hasta que mejores la capacidad de la parcela, mediante las acciones de ciertas losetas de mejora de laboratorio. Cuando mejores la capacidad de las parcelas, elige una exhibición de dinosaurios en tu parque y añade una loseta de parcela con el **siguiente nivel superior**. Para hacer esto, debes pagar el coste correspondiente, el cual es equivalente a la nueva capacidad de la parcela. La máxima capacidad de una parcela es cuatro.

Ver Ejemplo K: Mejorar Capacidad de la Parcela

Ejemplo K: Sang quiere mejorar la capacidad de la parcela en su exhibición de Brontosaurus. La capacidad actual es 3. Asigna un trabajador a la mejora de laboratorio Comité de Renovación, que le permite mejorar la capacidad de la parcela en 1, sin coste. Cuando lo hace, cambia la loseta de parcela de capacidad-3 por una loseta de parcela de capacidad-4.



4. FASE DE PARQUE

En esta fase, los visitantes aparecen en cada parque, haciendo ganar dinero a los jugadores con las entradas. Después harán cola para visitar las diversas atracciones y exhibiciones de dinosaurios, haciendo ganar puntos de victoria – ¡siempre que no se los coman los dinosaurios sueltos!

Atraer Visitantes

Por orden de turno, cada jugador saca un número de visitantes de la bolsa igual a su nivel de entusiasmo. Puedes sacar clientes (amarillos), que son los que pagan para mantener tu parque en marcha. Pero también puedes sacar gamberros (rosas en la versión Deluxe, morados en la versión Retail), lo que supone malas noticias: ¡los gamberros se cuelan en tu parque sin pagar! Una vez que hayas sacado tus visitantes asignados, coloca todos en la entrada de tu parque, y después recoge 1\$ del banco por cada cliente.

Ver Ejemplo L: Atraer Visitantes

Ejemplo L: En su turno, Zoe saca 8 visitantes del parque, porque su nivel de entusiasmo actual es 8. De esos 8 visitantes, 6 son clientes y 2 son gamberros. Coloca los 8 visitantes en la entrada de su parque por ahora, y recoge 6\$ del banco (esto es, 1\$ por cada cliente).

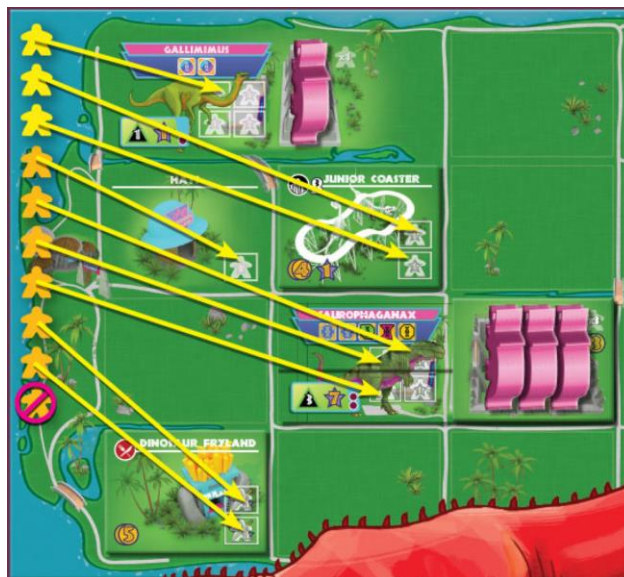


Gestionar las Colas

Como manager del parque, uno de tus cometidos es asegurarte de que no se excede la capacidad de visitantes en tu parque. Coloca todos los visitantes sacados de la bolsa en atracciones y exhibiciones de dinosaurios disponibles en tu parque. Cada exhibición de dinosaurios tiene espacio para tantos visitantes como el número actual de dinosaurios en esa exhibición. Desafortunadamente, todos los gamberros que sacaste de la bolsa deben ser colocados primero – ¡son agresivos y se abren paso a codazos hasta el principio de la cola! Los visitantes que no puedan visitar atracciones ni exhibiciones de dinosaurios, porque no haya suficientes ubicaciones disponibles, se quedarán en la cola en la entrada.

Ver Ejemplo M: Gestionar las Colas

Ejemplo M: Yanni ha sacado 10 visitantes de la bolsa: 7 clientes y 3 gamberros. Coloca los 3 gamberros en ubicaciones disponibles los primeros, después coloca 6 clientes en las ubicaciones disponibles que quedan. El otro cliente que sobra se queda haciendo cola a la entrada de su parque.



¡Dinosaurios sueltos!

Después de que todos los jugadores hayan sacado sus visitantes y los hayan colocado, es hora de ver si algún dinosaurio ha escapado en tu parque y se come a los visitantes. Todos los jugadores pueden hacer este paso a la vez.

Para determinar si algún dinosaurio se escapa en tu parque, comprueba tu nivel de amenaza base, marcado por el indicador de amenaza en tu laboratorio. (Recuerda: cada herbívoro aumenta tu nivel de amenaza en 1, y cada carnívoro aumenta tu nivel de amenaza en 2).

Después, añade a este número los puntos de amenaza del dado de ADN que fue dejado aparte en el área de almacenamiento durante la Fase de Investigación. Éste es tu nivel de amenaza para esta ronda. Finalmente, comprueba tu nivel de seguridad actual, que está marcado por el indicador de seguridad en tu laboratorio. (Asegúrate de tener en cuenta cualquier bonificación de seguridad que pudieras tener.)

Nivel de seguridad \geq nivel de amenaza:

No pasa nada – la gestión de tu parque está bien organizada.

Nivel de seguridad $<$ nivel de amenaza:

¡Los dinosaurios se escapan y se comen a los visitantes de tu parque!

El número de visitantes que son comidos es igual a la diferencia entre tu nivel de seguridad y tu nivel de amenaza.

Puedes elegir qué visitantes dentro de tu parque son comidos, pero todos los clientes deben ser siempre comidos antes que los gamberros. (Esos gamberros son escurridizos, después de todo.) Si el número de visitantes a comer excede el número total de visitantes dentro de tu parque, cualquier visitante en la cola a la entrada será comido después para compensar la diferencia. Pon todos los visitantes comidos de vuelta en la bolsa, y resta 1 PV de tu puntuación por cada visitante comido.

Ver Ejemplo N: Dinosaurios Soltos

Ejemplo N: Emma tiene 3 herbívoros y 2 carnívoros en su parque. Por ello, su nivel de amenaza base es 7. El dado de ADN en el área de almacenamiento tiene 3 puntos de amenaza, así que el nivel de amenaza de Emma en esta ronda es de 10. Emma tiene un nivel de seguridad de 8. Como su nivel de amenaza es 2 puntos más alto que su nivel de seguridad, los dinosaurios se escapan y se comen 2 visitantes. Emma elige 2 clientes dentro de su parque para devolverlos a la bolsa, y pierde 2 PV.



Anotar Puntos de Victoria

Por orden de turno, los jugadores se anotan 1 punto de victoria (PV) por cada cliente superviviente en una atracción o exhibición de dinosaurios. No puntúas por los gamberros dentro de tu parque, ni por los visitantes que hacen cola en la entrada. **Por cada cliente en una atracción de comida,** eliges si puntuar 1 PV o recoger 2\$ en su lugar.

5. FASE DE LIMPIEZA

Durante esta fase, se hacen preparativos para el siguiente turno:

- 1) Restablecer el orden de turno,
- 2) Reponer el mercado,
- 3) Revelar nuevas dino-recetas,
- 4) Devolver trabajadores y científicos,
- 5) Quitar visitantes, y
- 6) Resolver los giros argumentales.

Restablecer el orden de turno

El orden de turno es determinado por las puntuaciones actuales. El jugador que en ese momento tenga menos PV será el nuevo jugador inicial, el jugador con la segunda menor puntuación será el segundo jugador, y así sucesivamente. Si dos o más jugadores están empatados, sus posiciones relativas en el orden de turno permanecen iguales a la ronda previa.

Ver Ejemplo O: Restablecer el orden de turno

Ejemplo O: Yanni y Emma tienen cada uno 7 PV, Sang tiene 8 PV, y Zoe tiene 9 PV. Como Yanni y Emma están empatados al más bajo, el orden de turno en la ronda previa romperá el empate para determinar quién es el nuevo jugador inicial. En la ronda anterior, Yanni fue tercero y Emma fue

segunda. Por ello, el orden de turno para la nueva ronda es el siguiente: Emma es el jugador inicial, Yanni es el segundo, Sang es tercero, y Zoe es cuarta.



Reponer el mercado

Descarta los ítems que queden en la fila de 2\$ del mercado. Después, desliza los ítems restantes en el mercado hacia arriba, para que los espacios más baratos queden ocupados. Después, rellena los espacios vacíos en el mercado desde sus correspondientes pilas. Si una pila determinada está vacía, barajea la correspondiente pila de descartes para formar un nuevo montón. (Nota: no coloques las atracciones por orden de coste; eso sólo ocurre durante el setup inicial.)

Revelar Nuevas Dino-recetas

Comprueba cada pila de losetas de dino-recetas en el tablero de centro de investigación. Vuelve boca arriba la loseta superior de cada montón. (Si la loseta superior en un montón ya está boca arriba, no hagas nada en ese montón.)

Devolver trabajadores y científicos

Cada jugador recoge todos sus trabajadores y científicos que estén en juego, devolviéndolos a sus ubicaciones iniciales: los trabajadores a la reserva de trabajadores y los científicos a la reserva de investigación.

Quitar visitantes

Todos los visitantes (esto es, clientes y gamberros) que estuvieran en los parques de los jugadores se marchan, y son puestos de vuelta en la bolsa de tela. Esto ocurre tanto a los visitantes que consiguieron llegar a las atracciones del parque como a los que se quedaron en la cola en la entrada.

Resolver los giros argumentales

El último paso de cada ronda es comprobar los giros argumentales que estén en juego. Si alguno tiene una habilidad que se resuelve “al final de cada ronda”, hazlo ahora.

COMPLETAR OBJETIVOS

En cualquier momento, si un jugador cumple los requisitos de una carta de objetivo, reclama esa carta poniendo uno de sus tokens de corporación encima de la carta. Ese objetivo no puede ser reclamado por ningún otro jugador.

Si varios jugadores cumplen los requisitos de una carta de objetivo a la vez, cada uno de ellos reclama la carta poniendo uno de sus tokens de corporación encima de la carta. Ese objetivo no puede ser reclamado por ningún otro jugador.

Ver Ejemplo P: Completar Objetivos

Ejemplo P: Sang y Zoe han creado cada uno dinosaurios durante la Fase de Trabajador. Zoe fue capaz de crear 2 dinosaurios, mientras que Sang creó 1 dinosaurio. Al hacerlo, ambos cumplieron los requisitos de un objetivo: “Tener 12 dinosaurios en tu parque.” Cada uno de ellos reclama el objetivo poniendo uno de sus tokens de corporación en la carta. Al final del juego, cada uno de ellos puntuará 8 PV de ese objetivo.



Completar un objetivo vale 6-8 PV (puntuados al final del juego), y también sirve como temporizador, llevando el juego hacia su conclusión.

FINAL DEL JUEGO

El final del juego es desencadenado cuando sólo quede una carta de objetivo sin reclamar. Finaliza la ronda actual, y después procede a la puntuación final.

Cada jugador añade a su puntuación los PV por las atracciones y las exhibiciones de dinosaurios en su parque. Por **cada atracción**, puntúa los PV indicados. Por **cada exhibición**, multiplica el valor en PV indicado por el número de dinosaurios en esa parcela; si no hay dinosaurios, ¡pierdes 10 PV por esa exhibición en su lugar!

Los objetivos completados se puntúan por su valor nominal (6-8 PV cada uno).

El dinero restante se puntúa en una proporción de 1 PV por cada 5\$. En caso de empate, el jugador empatado con más dinero restante gana.

REGLAS JUEGO SOLITARIO

Excepto cuando se diga lo contrario, se aplican las reglas estándar del juego.

Cambios en el Setup

- Usa sólo 5 dados de ADN, seleccionados al azar.
- Añade sólo 22 clientes y 3 gamberros a la bolsa.

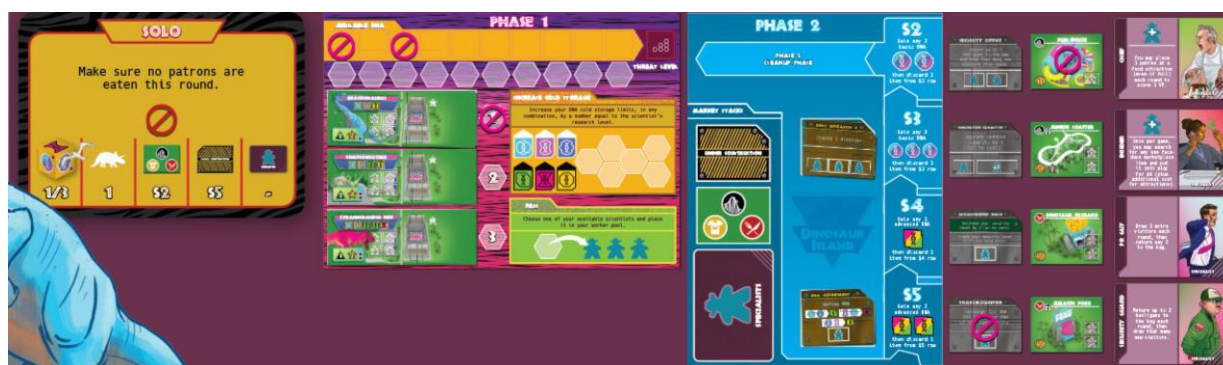
- En vez de las cartas de objetivo estándar, usa las cartas de objetivo en solitario. Baraja las 16, y saca 10. De esas 10, elige 7 que estarán en juego en esta partida, y colócalas boca arriba. Coge las 3 cartas que no fueron elegidas y barájalas junto con las 6 que no se sacaron, dándote un mazo de 9 cartas de Automa boca abajo.
- Coge la carta de control de ronda y coloca un trabajador de un color que no estés usando en el espacio etiquetado “Ronda 1.”
- Puedes elegir no jugar con los giros argumentales.

1. FASE DE INVESTIGACIÓN (SOLITARIO)

Juega normalmente, con el siguiente añadido: al principio de cada fase de investigación, revela la carta superior del mazo del Automa. Al final de la carta, encontrarás iconos que te dicen qué dado quitar del juego en esta ronda, así como qué dino-recetas, atracciones, mejoras de laboratorio, y especialistas descartar (si hay que hacerlo).

Ver Ejemplo Q: Fase de Investigación (Solitario)

Ejemplo Q: *Sofía revela la carta superior del mazo del Automa. Los iconos en la carta indican que debería quitar los dados 1 y 3 (contando de izquierda a derecha), así como descarta la dino-receta 1 (esto es, de la pila de herbívoros), la atracción en la fila del mercado de 2\$, y la mejora de laboratorio en la fila del mercado de 5\$. Ninguna de estas opciones estará disponible para ella en esta ronda.*



2. FASE DE MERCADO (SOLITARIO)

Juega normalmente. En el juego solitario, hay siempre dos espacios vacíos en el mercado por los ítems apartados al sacar la carta en la fase previa.

3. FASE DE TRABAJADOR (SOLITARIO)

Juega normalmente.

4. FASE DE PARQUE (SOLITARIO)

Juega normalmente, con el siguiente cambio: cada vez que un cliente sea comido, retíralo del juego completamente. No volverá a la bolsa.

Ver Ejemplo R: Fase de Parque (Solitario)

Ejemplo R: *Los visitantes de Sofía en esta ronda son 4 clientes y 1 gamberro. Después de colocar sus visitantes en sus atracciones, calcula que su nivel de amenaza causará que 2 visitantes sean comidos. Sofía coge 2 clientes de su elección y los retira del juego.*



5. FASE DE LIMPIEZA

Juega normalmente, con el siguiente cambio: al final de la fase, mira a ver si has completado algún objetivo. Puedes (pero no estás obligado) puntuar cualquiera que esté completado, quitando las cartas de objetivo puntuadas del juego. El número de PV que puntúas por un objetivo es determinado por la ronda en la que lo completes; ¡mejor cuanto antes!

Round	1	2	3	4	5	6	7
Objective Score	10 VPs	10 VPs	7 VPs	5 VPs	3 VPs	2 VPs	1 VP

Ver Ejemplo S: Fase de Limpieza (Solitario)

Ejemplo S: *Sofía acaba de terminar la ronda 2. Ha sido capaz de completar dos objetivos en esta ronda; decide puntuar ambos, a 10 PV cada uno. A continuación, retira esas dos cartas de objetivo del juego.*



Si no puntuaste ningún objetivo completado en esta ronda, descarta cualquiera de los objetivos restantes; no hay penalización por hacerlo. Finalmente, avanza el trabajador en la carta de control de ronda un espacio y comienza la siguiente ronda.

FINAL DEL JUEGO

El juego termina después de siete rondas. Puntúa PV por tus atracciones, exhibiciones, y dinero restante, como en el juego normal. Además, si fuiste capaz de evitar descartarte de cartas de objetivo durante el juego, ganas una bonificación de 10 PV.

Pista: para puntuar la bonificación de 10 PV, necesitas puntuar exactamente un objetivo en cada ronda, por lo que podrías decidir no puntuar varios objetivos completados en una misma ronda.

VARIANTES

Variante Sistemas Predecibles

Juega sin las cartas de giro argumental para asegurarte la viabilidad de las estrategias a mayor plazo.

Variante Teoría de la Amenaza del Caos

Durante la Fase de Parque, vuelve a tirar el dado de ADN que dejaste aparte en el área de almacenamiento. El número de puntos de amenaza de esta nueva tirada (en vez del resultado original) es añadido al nivel de amenaza base de cada jugador.



Versión 2.0 (19 de diciembre de 2018)