

Objetivo del Juego

El objetivo es construir el parque de dinosaurios más atractivo, **colocando tus dinosaurios estratégicamente en diferentes recintos** para maximizar tus puntos de victoria.

Componentes Principales

- **Tableros de Zoo:** Cada jugador tiene un tablero personal con varios recintos para los dinosaurios. Hay un lado de "Verano" (más sencillo) y uno de "Invierno" (más complejo).
 - **Dinosaurios (Meeples):** Pequeñas figuras de dinosaurios de diferentes especies y colores.
 - **Bolsa:** Para sacar los dinosaurios al azar.
 - **Dado de Restricción:** Un dado especial que impone una regla de colocación para la mayoría de los jugadores en cada turno.
-

Preparación del Juego

1. Cada jugador toma un **tablero de Zoo**. Todos los jugadores deben usar el mismo lado (Verano o Invierno).
 2. Se colocan una cantidad específica de dinosaurios en la **bolsa** según el número de jugadores. Los demás se guardan en la caja.
 3. Se decide el **primer jugador**, quien recibe el dado de restricción.
-

Desarrollo del Juego (2 Rondas)

El juego se juega en **dos rondas**, y cada ronda tiene **seis turnos**.

Inicio de cada ronda:

- Cada jugador saca **seis dinosaurios al azar de la bolsa** y los mantiene ocultos en su mano.

Cada turno (6 turnos por ronda):

1. **El primer jugador (el que tiene el dado) lo lanza.** Este dado mostrará una restricción de ubicación (por ejemplo, "bosque", "pradera", "lado izquierdo", "recinto vacío", "sin T-Rex").
2. **Cada jugador (simultáneamente):**

- **Elige un dinosaurio de su mano** que quiera colocar en su tablero.
- **Lo revela y lo coloca:**
 - **El jugador que lanzó el dado NO está sujeto a la restricción** y puede colocar su dinosaurio en **cualquier recinto** de su elección.
 - **Todos los demás jugadores DEBEN colocar su dinosaurio** en un recinto que cumpla con la **restricción del dado**.
 - **Importante:** Cada recinto tiene sus propias reglas de puntuación y a veces de colocación (ej. solo una especie, especies alternas, etc.).
- 3. **Pase de dinosaurios:** Una vez que todos han colocado un dinosaurio, **pasan los dinosaurios restantes en su mano al jugador de su izquierda**.
- 4. **El dado se pasa:** El dado de restricción se pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, quien será el primer jugador del próximo turno.

Este proceso se repite hasta que cada jugador ha colocado los seis dinosaurios de su mano en su parque. Una vez que termina la primera ronda, se inicia la segunda exactamente igual.

Puntuación Final

Al final de las dos rondas (cuando cada jugador tiene 12 dinosaurios en su parque), se cuentan los puntos:

- **Cada recinto tiene una forma de puntuación específica.** Por ejemplo:
 - **Bosque de la Igualdad:** Puntos por tener la misma especie de dinosaurio.
 - **Pradera de la Diversidad:** Puntos por tener diferentes especies de dinosaurios.
 - **Isla Solitaria:** Puntos por tener un solo dinosaurio de una especie específica en todo el parque.
 - **Trio Leñoso:** Puntos si tiene exactamente 3 dinosaurios (cualquiera).
 - **Río:** Puntos por cada dinosaurio que coloques ahí (generalmente se usa para "deshacerte" de dinosaurios no deseados).
 - **Bonus de T-Rex:** Recibes **1 punto adicional por cada recinto** que contenga al menos un T-Rex (independientemente de la especie).
 - **Ganador:** El jugador con la mayor cantidad de puntos de victoria gana la partida.
-

Variantes (Algunas Comunes)

- **Lado de Invierno del tablero:** Ofrece recintos con reglas de puntuación y colocación más complejas para jugadores con más experiencia.
- **Juego de 2 jugadores:** Generalmente se juega a 4 rondas en lugar de 2, y en cada turno, después de colocar un dinosaurio, uno de los dinosaurios restantes en la mano se descarta de vuelta a la caja.

