



Vorbereitungen:

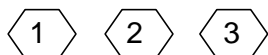
- 1) Legt die Spielpläne "Marktplatz" (blau), "Forschungs-Zentrale" (mit der Reihe für die Würfel) und "Laufleisten" (Turn Order) in die Tischmitte. Daneben kommen die Einkommens-Marker (Bank) und die Dinosaurier-Figuren, Gehege (Koppel), ergänzende Marker (zB: Siegpunkte-Überlauf). Alle 80 Besucher werden in den Beutel geworfen.
- 2) Zieht zufällige 2 DNA-Würfel* je Spieler + 1 Extra-Würfel = Würfelpool. Verbleibende Würfel werden in die Spielschachtel zurückgelegt.
- 3) Mischt die 22 Spezialisten-Karten und bildet einen verdeckten Stapel auf dem Marktplatz-Spielplan (blau).
Mischt die 30 Attraktions-Plättchen und die 25 normalen Labor-Upgrades und legt sie auf ihre zugeordneten Plätze auf dem Marktplatz.
3er-Partie: Plättchen mit "4+" - Info aussondern.
2er-Partie: Plättchen mit "3+ und 4+" - Info aussondern.
Die 4 Plättchen "Dino Research II" und 4 Plättchen "DNA Refinement II" sind auf ihre separaten Ablageflächen auf dem blauen Tableau abzulegen.
- 4) Deckt die 4 obersten Attraktionen** auf und platziert sie einzeln im freien Bereich rechts vom Marktplatz, d.h., als Spalte untereinander.
Deckt die 4 obersten Labor-Upgrades auf und platziert sie einzeln neben den Attraktionen.
Deckt die 4 obersten Spezialisten-Karten auf und platziert sie einzeln neben den Upgrades.
- 5) Teilt die 17 Dino-Bauplan-Plättchen gemäß ihrer Kategorie auf 3 Stapel auf. Mischt jeden Stapel verdeckt und deckt jeweils das oberste Plättchen auf.
- 6) Teilt die 39 Ziel-Karten in 3 Stapel gemäß ihrer Kategorie (Spieldauer = short, medium oder long) auf und entscheidet Euch für eine Kategorie. Von dem gewählten Stapel zieht Ihr so viele Karten wie Spieler +1. Diese Karten liegen dann offen in Reihe aus, der Rest ist aus dem Spiel.
- 7) Mischt die 11 "Plot Twist" - Karten verdeckt und zieht zufällig 2 daraus, die aufgedeckt werden und nun sofort bis zum Spielende gelten. Sollte die 2. Karte der 1. Karte widersprechen, ersetzt diese 2. Karte. Alle übrigen Karten sind aus dem Spiel.

- 8) Jeder Spieler erhält 1 Labor-Plan, 1 Park-Plan, 9 Arbeiter, 3 Forscher-Chips, 5 Firmen-Marker, 10 Markierungs-Würfel in seiner Spielerfarbe, 6 schwarze Limit-Würfel. Nicht benötigtes Material ist in die Schachtel zu legen.
 - a. Jeder Spieler platziert seine 2 Pläne vor sich, links: Labor, rechts: Park. Rechts vom Labor sollte Platz für 3 Spezialisten sein.
 - b. Jeder Spieler stellt 4 Arbeiter auf das Firmen-Logo in seinem Labor. Damit ist der Arbeiter-Pool bestückt. 4 weitere Arbeiter liegen im Vorrat und sind noch nicht verfügbar. 1 Arbeiter kommt auf die Reihenfolge-Leiste. Die 3 Forscher-Chips legt man oberhalb seines Arbeiter-Pools ab.
 - c. Kühlager-Tabellen - Jeder Spieler führt folgende Schritte durch:
Setzt je 1 Limit-Würfel auf Position "4" der 3 Basic-DNA-Spalten und je 1 Limit-Würfel auf Position "2" der 3 Advanced DNA-Spalten.
Setzt je 1 Marker auf "1" bei den Basic DNA-Spalten und auf die "0" bei den Advanced DNA-Spalten.
 - d. Jeder Spieler setzt 1 Marker auf "1" beim "Excitement Level", da er schon durch den schon im Park anwesenden Saurier einen Excitement-Level von "1" hat. Jeder Spieler setzt dazu 1 Saurierfigur in sein Startgehege. Jeder Spieler setzt dazu 1 Saurierfigur in das Startgehege. Das Dreiecks-Symbol mit Zahl darin steht für Excitement. 
Excitement = Aufregung / Erregung / Nervosität.
 - e. Der Startsaure steht bereits für 1 Bedrohung (engl.: Threat), wofür Ihr 1 Marker auf der "Threat Level"-Tabelle auf die "1" setzt. Auf der Tabelle "Security Level" startet man ebenso mit der "1". Bedrohung wird im Spiel durch kleine schwarze Kreise markiert. 
- 9) Wählt einen Startspieler, der den Startspielermarker nimmt. Passt die Reihenfolgeleiste entsprechend für alle Spieler an.
- 10) Der Startspieler nimmt sich 15 \$, der nächste 16 \$, 17 \$, 18 \$. Hier wäre zu prüfen, ob der Startspielervorteil damit gut abgegolten ist.***

*Klärt unter Euch, ob Ihr den Würfel mit der grünen Meeple-Seite und den Würfel mit dem Dino-Symbol mit im Pool haben wollt.
**Die Rückseite spielt nur für SOLO-Spiele eine Rolle.
***Meinung von Roland Winner

Es werden diverse Runden über je 5 Phasen im Uhrzeigersinn gespielt. Jede Phase wird jeweils von allen Spielern durchgeführt, bevor die nächste Phase beginnt.

1 - Forschungs-Phase:



- ◆ Der Startspieler wirft alle Würfel im DNA-Pool und platziert diese auf dem Forschungszentrale-Plan in Reihe, 1 Würfel je Feld. Reihenfolge ist egal.
- ◆ In Spielerreihenfolge ordnet jeder Spieler 1 seiner Forscher (Wert 1 - 3) beliebig zur Option A / B / C zu. Hat das jeder Spieler gemacht, wird jeweils ein weiterer Forscher und in einer weiteren Setzrunde der dritte Forscher eingesetzt. PASSEN ist erlaubt (taktisches Passen kann Sinn machen).

A) DNA freilegen:

- ◆ Man setzt 1 Forscher (Chip) neben einen der Würfel und multipliziert die Effekte dieses Würfels mit dem Level des Chips (1 - 3). Das Ergebnis trägt man in den DNA-Spalten auf seinem Labor-Plan ab. Evtl. die Spalten übersteigende DNA geht verloren.
- ◆ 2 Würfelseiten gibt es nur je 1-mal: "Rosa Dinosaurier" / "Grüner Meeple". In beiden Fällen darf hier nur der Forscher mit der "3" verwendet werden.
Dinosaurier = Die Gehege-Kapazität darf gratis erhöht werden.
Meeple = Es gibt 1 weiteren Arbeiter vom Vorrat in den Arbeiter-Pool.

B) DNA-Speicherlimit erhöhen: *Ggf. Limitmarker von Pos. 10 entfernen.*

- ◆ Man setzt 1 Forscher (Chip) auf eines der 6 Felder des Bereichs für den Kühlschrank "Cold Storage" auf dem Forschungszentrale-Plan.
- ◆ Gemäß Chipwert (1 - 3) darf man 1 - 3 Schritte auf seine Limit-Marker (schwarz) in den 6 DNA-Spalten seines Labor-Plans verteilen. Nur bis unterhalb der Position dieser Marker kann man DNA sammeln.

C) 1 Dino-Bauplan erwerben:

- ◆ Erwirb 1 Dino-Bauplan aus den 3 verfügbaren Arten: Pflanzenfresser, kleiner oder großer Fleischfresser. Den daneben angegebenen Wert, also 1 - 3, muss der eingesetzte Forscher mind. haben.
- ◆ Der Bauplan muss sofort auf dem eigenen Parkgelände platziert werden.

PASSEN: *Alle Spieler können das Passen-Feld belegen.*

- ◆ Wer passt, wählt einen seiner verbliebenen Forscher-Chips und legt ihn in seinen Arbeiter-Pool. Er kann später wie ein Arbeiter genutzt werden.
- ◆ Hatten alle Spieler ihre 3 Züge in dieser Phase, wird aus den ungenutzten DNA-Würfeln derjenige genommen, der die höchste Bedrohung aufzeigt. Dieser Würfel wird in die obere rechte Ecke der Würfelleiste gelegt. Sein Bedrohungs-Wert wird später in der Park-Phase zu den Bedrohungswerten der Spieler-Parks addiert.
- ◆ Wurde überhaupt keiner der Würfel genutzt, wird auch kein Würfel mit seinem Bedrohungswert ausgesucht und separiert.

2 - Markt-Phase:

- ◆ In Spielerreihenfolge hat jeder Spieler Gelegenheit, zunächst 1 Aktion auf dem Marktplatz auszuführen. PASSEN ist auch erlaubt.
- ◆ Jeder Spieler hat noch eine 2. Aktion, wenn er will.

Stelle 1 Spezialisten ein:

- ◆ Zahle die Kosten der Marktreihe (2 - 5 \$), in der der gewünschte Spezialist liegt und platziere die Karte sofort rechts von Deinem Labor. Führe Sofort-Effekte aus, falls diese auf der Karte angegeben sind. So ist oft 1 weiterer Arbeiter sofort in den eigenen Arbeiterpool zu legen.
- ◆ Mehr als 3 Spezialisten kann kein Spieler i.d.R. besitzen. Ggf. feuert man einen Spezialisten, um einen neuen einzusetzen. Der gefeuerte Spezialist führt zu Verlusten von korrespondierenden Boni.

Baue 1 Attraktion:

- ◆ Zahle die Kosten der Marktreihe (2 - 5 \$), in der die gewünschte Attraktion liegt und die Kosten auf der Attraktion selbst.
- ◆ Platziere die Attraktion sofort in einer freien Zone in Deinem Park.

Kaufe 1 Labor-Ausbau:

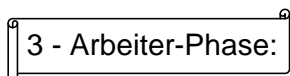
- ◆ Zahle die Kosten der Marktreihe (2 - 5 \$), in der der gewünschte Ausbau liegt und platziere diesen auf einem der 6 Plätze im Labor.
- ◆ Spätere Verbesserungen werden über die alten Ausbauten gelegt. Nur jeweils der oben liegende Ausbau ist noch gültig.

Kaufe DNA:

- ◆ Zahle 2 - 5 \$, je nach Wunsch und Angabe auf dem Marktplatz und erhalte die dort angegebene DNA.
- ◆ Allerdings musst Du aus der gewählten Reihe ein Angebot aus dem Spiel nehmen (also 1 Attraktion, 1 Labor-Ausbau oder 1 Spezialisten).

PASSEN:

- ◆ Passt man für 1 Aktion, erhält man 2 \$. Passen für 2 Aktionen = 4 \$.



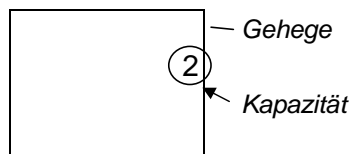
- ◆ Die Spieler können ihre Arbeiter und dort liegende Forscher-Chips nun für Labor-Aktionen auf Meeple-Felder stellen. Das geschieht gleichzeitig. Man kann seine Aktionen dann in beliebiger Reihenfolge ausführen. "UNLIMITED" erlaubt mehrere Meeple.
- ◆ Manche Ausbauten haben einen grün hinterlegten Text, der einmalig nach Erwerb seine Wirkung hat.

Veredelung der DNA:

- ◆ Bei "DNA Refinement" kann man genau 2 Basic-DNA zu 1 Advanced DNA wandeln.

Saurier zum Leben erwecken:

- ◆ Bei "Dino Research" darf man Saurier zum Leben erwecken, wenn man die erforderliche DNA ausgeben kann, die ein Dino erfordert, dessen Bauplan schon im eigenen Park ausliegt.
- ◆ Außerdem muss das zugehörige Gehege noch die Kapazität für den neuen Saurier haben. Passt alles, stellt man 1 Saurier ins Gehege.



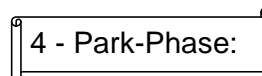
- ◆ Addiere auf der Excitement-Leiste den Wert im Dreieck beim Saurier dazu, max. auf "20".
- ◆ Auch der Bedrohungswert zieht gemäß der angezeigten kleinen Kreise vor. Ab Wert "11" legt man einen "+10" - Marker dazu.

Erhöhe den Sicherheitswert:

- ◆ Zahle die Kostenangabe im nächsten Level, den Du erreichen kannst. Der Sicherheitswert sollte nicht unter dem Bedrohungswert liegen, da sonst später Besucher gefressen werden.
- ◆ Ab Wert "11" legt man einen "+10" - Marker dazu.

Erhöhe die Gehege-Kapazität:

- ◆ Jedes Gehege im Park bietet zunächst nur 1 Saurier Platz.
- ◆ Man kann Kapazitäten aber durch Upgrades erhöhen (Ausbau-Plättchen). Die Kosten dafür entsprechen der neuen Kapazität (zB: Kapazität 3 = 3 \$). Max. kann die Kapazität auf "4" steigern. Meistens fallen keine Kosten an, d.h., wenn Upgrade "at no costs" ist.



- ◆ Besucher kommen nun zu den Attraktionen und Sauriergehegen: In Spielerreihenfolge zieht jeder Spieler so viele Besucher blind aus dem Beutel entsprechend wie der Excitement-Level seines Parks anzeigt. Sind es LILA Meeple, handelt es sich um ROWDIES, die nichts zahlen. Für GELBE Meeple gibt es je 1 \$. Alle Meeple kommen zum Park-Eingang.
- ◆ Zunächst sind nun evtl. Rowdies unter den Besuchern auf Meeple-Felder im Park zu setzen, dann erst zahlende (gelbe) Besucher. Zu jedem Saurier kann aber nur genau 1 Besucher gesetzt werden, auf die Attraktionen gemäß Angabe. Überzählige Besucher bleiben am Eingang.

Bedrohungs-Level contra Sicherheits-Level:

- ◆ Zunächst addiert jeder Spieler den Bedrohungswert des zurückgelegten DNA-Würfels aus Phase 1 zu der Summe der Bedrohung aus allen seinen Sauriern in seinem Park.
- ◆ Ist nun der Sicherheits-Level \geq Bedrohungs-Level, passiert nichts. Andernfalls werden so viele Besucher gefressen, wie die Differenz zwischen beiden Leveln ausmacht. Die Saurier brechen aus!



- ➔ Zunächst werden GELBE Besucher im Park gefressen, dann die in LILA. Erst danach kommen ggf. noch die Besucher am Eingang dran.
- ➔ Alle gefressenen Besucher kommen in den Beutel zurück und jeder davon KOSTET den betreffenden Spieler 1 SIEGPUNKT.

Sieg-Punkte einnehmen:

- ◆ Jeder überlebende GELBE Besucher bringt 1 Sieg-Punkt.
Bei Besuchern auf einer FOOD-Attraktion (links oben im roten Kreis sind Messer und Gabel) kann man statt dem SP alternativ 2 Geld erhalten.

5 - Aufräum-Phase:

Die folgende Runde wird vorbereitet.

- Anhand der aktuellen Siegpunkte wird die Spielerreihenfolge aktualisiert.
Wer die wenigsten SP hat, wird Erster usw. ...
Patt: Die relative Reihenfolge bleibt wie in der absolvierten Runde.
- Die 2 \$-Reihe im Markt wird abgeräumt. Alle übrigen Teile werden hoch geschoben. Leere Positionen sind sodann aufzufüllen.
- Es wird 1 neuer DINO-Bauplan je Stapel aufgedeckt, wenn auf dem jeweiligen Stapel kein Bauplan offen ausliegt.
- Jeder Spieler holt seine Arbeiter und Forscher-Chips zurück zum eigenen Arbeiter-Pool bzw. darüber (Forscher).
- Alle Besucher in den Parks kommen in den Beutel zurück.
- Checkt die "Plot Twist"-Karten, die im Spiel sind.

ZIELKARTEN (je 6 - 8 SP):

- ◆ Jederzeit, wenn ein Spieler eine Zielkarte erfüllt, legt er einen seiner Firmen-Marker darauf. KEIN anderer Spieler darf dort noch markieren. Sollten aber mehrere Spieler zur selben Zeit eine bestimmte Zielkarte erfüllen, legen sie alle je 1 Firmen-Marker darauf.

Spielende:

- ◆ Das Spiel endet nach der laufenden Runde, wenn max. noch 1 Zielkarte in der Auslage liegen sollte, die keinen Marker hat.
- ➔ Die Spieler addieren die SP der Attraktionen und Dinosaurier-Gehege (JE SAURIER) ihres Parks zu ihren bisherigen SP.
- ➔ Jedes leere Gehege kostet 10 SP.
- ➔ Erfüllte Zielkarten bringen jeweils 6 - 8 SP.
- ➔ Restgeld wird 5:1 in SP getauscht.

Wer die meisten SP hat, gewinnt die Partie.
Patt: Der Beteiligte mit mehr überzähligem Restgeld siegt.

Varianten:

- Spielt ohne "Plot Twist" - Karten.
- In Phase 4 (Park) werft Ihr den in Phase 1 (Forschung) beiseite gelegten Würfel erneut und addiert den neuen Bedrohungswert anstelle des bisherigen Wertes (1 - 3) zum Bedrohungswert jedes Spielers dazu.

Dinosaur Island - Spezialisten-Karten (alphabetisch)

#1, Builder: (Phase 3)	Du hast ab sofort 1 Arbeiter mehr im Arbeiter-Pool. Du darfst 2 Gehege-Upgrades beim gleichen Gehege mit "Tool Bench" machen + zahlst nur das 2. Upgrade.
#2, Chaos Theorist: (Phase 5)	Nimm Deinen Forscher (Wert "1") aus dem Spiel. Am Ende jeder Runde würfelst Du 1 in Phase 1 nicht genutzten DNA-Würfel und bekommst dessen Ertrag.
#3, Chef: (Phase 4)	Du hast ab sofort 1 Arbeiter mehr im Arbeiter-Pool. Du darfst 1 gelben Besucher auf einer Food-Attraktion (auch voll besetzte) platzieren und erhältst 1 SP. Das darfst Du 1-mal je Runde machen.*
#4, Computer Programmer: (Phase 1)	1-mal je Runde, wenn ein Mitspieler einen Forscher zum DNA-Erforschen nutzt, erhältst Du genau die gleiche DNA, die der Spieler des Forschers erhält.
#5, Dino Hunter: (Phase 4)	Du hast ab sofort 1 Arbeiter mehr im Arbeiter-Pool. In jeder Phase 4 (Park) wird von Deinen Besuchern <u>einer</u> weniger gefressen.
#6, HR Manager:	Du hast ab sofort 2 Arbeiter mehr im Arbeiter-Pool.
#7, Insider: (jederzeit)	Du hast ab sofort 1 Arbeiter mehr im Arbeiter-Pool. 1-mal im Spiel darfst Du in den Nachziehstapeln am Markt 1 Teil aussuchen und für 4 \$ + Extrakosten (bei Attraktionen) ins Spiel bringen.
#8, Intern: (Phase 4)	1-mal je Runde: Du darfst 1 gelben Besucher auf diese Karte stellen und erhältst 1 SP dafür.*
#9, Jack o.a. Trades: (Phase 1)	1-mal je Runde darfst Du 1 Arbeiter Deines Pools als Forscher im Wert "2" verwenden.
#10, Junior Scientist: (Phase 1)	Du hast ab sofort 1 Arbeiter mehr im Arbeiter-Pool. Nimm 2 belieb. BASIC-DNA je Beginn einer Runde.
#11, Lab Designer: (Phase 2)	Du hast ab sofort 1 Arbeiter mehr im Arbeiter-Pool. Du darfst 1 Labor-Ausbau auf der Karte platzieren. Dieser ist dort fix und kann ggf. überbaut werden.

#12, Lab Manager:

(Phase 1)

#13, Mad Scientist:

(Phase 1)

#14, Merchandiser:

(Phase 4)

#15, PR Guy:

(Phase 4)

#16, Ride Designer:

(Phase 4)

#17, Sales Manager:

(vor Phase 1)

#18, Security Guard:

(Phase 4)

#19, Security Guard 2:

(Phase 4)

#20, Security Guard 3:

(Phase 4)

#21, Senior Scientist:

(vor Phase 1)

#22, Union Boss:

(Phase 2)

Du hast ab sofort 1 Arbeiter mehr im Arbeiter-Pool.
1-mal je Runde darfst Du eines Deiner 6 Limite (Cold Storage) um 1 erhöhen.

1-mal je Runde, wenn Du DNA in der Phase 1 erhältst, nimm 1 beliebige extra BASIC-DNA.

Du hast ab sofort 1 Arbeiter mehr im Arbeiter-Pool.
1-mal je Runde darfst Du 1 gelben Besucher auf 1 Merchandising-Attraktion (T-Shirt) stellen, auch wenn diese besetzt ist. Erhalte 1 SP.*

Ziehe 3 zusätzliche Besucher aus dem Beutel. Lege von allen Deinen Besuchern 2 zurück in den Beutel.

Du hast ab sofort 1 Arbeiter mehr im Arbeiter-Pool.
1-mal je Runde darfst Du 1 gelben Besucher auf 1 Fahr-Attraktion (auch wenn besetzt) stellen und erhältst 1 SP.*

Zum Beginn jeder Runde darfst Du für 2 \$ entweder 2 BASIC-DNA oder 1 ADVANCED-DNA nehmen.

1-mal je Runde: Wirf bis zu 3 lila Besucher in den Beutel und ziehe genauso viele Besucher heraus.

Du hast ab sofort 1 Arbeiter mehr im Arbeiter-Pool.
1-mal je Runde: Nimm je 1 \$ für bis zu 2 Rowdies (lila Besucher) in Deinem Park.

Du hast ab sofort 1 Arbeiter mehr im Arbeiter-Pool.
1-mal je Runde: Du darfst 1 Arbeiter vom Pool auf diese Karte stellen = Security-Level ist virtuell +1.*

Erhalte 1 beliebige ADVANCED DNA zu Beginn jeder Runde.

Du hast ab sofort 1 Arbeiter mehr im Arbeiter-Pool.
EINMALIG: Dein nächster Spezialist ist gratis.

*Ende der Phase 4: Besucher kommt in den Beutel.