

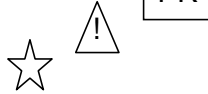
Duelosaur Island - Spielregel/KSR (Seite 1 von 3)

Generell: Einige englische Bezeichnungen habe ich unübersetzt gelassen, da sich diese auch auf Spielplanteilen befinden.

Aufbau allgemein:

1) Den Haupt-Spielplan in Tischmitte legen. Er zeigt ...

- Public Relations-Leiste
- Excitement Level-Leiste
- Visitors-Leiste



Der Karten-Spielplan wird daneben gelegt.

2) Alle DNA-Würfel kommen in den Beutel, den der Startspieler erhält.

3) Mischt die 44 Park-Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel seitlich auf den vorgesehenen Platz am Karten-Spielplan.
Deckt oberste 3 Karten auf und legt sie auf vorgedruckte Ablageflächen.

4) Mischt die Spezialisten-Karten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel links neben den Karten-Spielplan.

5) Mischt die "Plot Twist"-Marker verdeckt und wählt zufällige 4 davon aus, die linksbündig OFFEN auf vorgesehene Felder des Karten-Spielplans kommen.

*Variante: Nehmt 8 zufällige Marker. Der Startspieler beginnt und wählt davon 1 Marker, den er auf das Karten-Spielplan-Feld ganz links setzt.
Danach entfernt er einen anderen Marker aus der Auswahl.
Der andere Spieler wählt auch 1 Marker und entfernt einen anderen.
Danach wiederholen beide Spieler den Vorgang 1-mal.*

6) Setzt den PR-Marker auf dem Haupt-Spielplan auf das 3. Feld von links auf der PR-Leiste.

7) Münzen und Modifizierungs-Marker werden neben Haupt-Spielplan gelegt.

8) Entscheidet die Dauer der Partie: short - medium - long
Je nach Wahl endet die Partie bei Erreichen von mind. 25 / 35 / 45 Besuchern auf seiner Visitors-Leiste durch einen der Spieler.

Aufbau bei jedem Spieler:

9) Jeder Spieler nimmt ein Firmen-Tableau und 10 Würfel in einer Farbe.
6 Würfel davon kommen auf die "0" - Felder der DNA-Leisten.
1 Würfel davon kommt auf Feld "1" bei "Threat Level".
1 Würfel davon kommt auf Feld "1" bei "Security Level".
1 Würfel davon kommt auf Feld "1" der "Excitement Level"-Leiste.
1 Würfel davon kommt auf Feld "5" der "Visitors"-Leiste.

10) Jeder Spieler nimmt die 3 Starter Park-Karten (Seite 3 der KSR) seiner Farbe und wählt 1 Karte als Start-Saurier + 1 Karte als Start-Attraktion.

11) Karte des Start-Sauriers kommt an oberen Rand des eigenen Tableaus, die Karte der Start-Attraktion an den unteren Rand dieses Tableaus.
Jede Karte wird so untergeschoben, dass sie nur den Saurier oder die Attraktion anzeigt.

12) Die verbliebene Start-Karte behält man auf der Hand.

Ablauf des Spiels:

Es werden solange Runden gespielt, bis die anfangs gewählte Anzahl an Besuchern erreicht/überschritten ist. Jede Runde besteht aus 4 Phasen:

1 - EINKOMMEN:


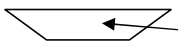
a) Neue Münzen:

- ◆ Jeder Spieler erhält 3 Münzen UND 1 Münze je Esswaren-Symbol auf den Attraktionen in seinem Park (Symbol: roter Kreis, Messer + Gabel)
- ◆ Zusätzlich gibt es 2 Münzen für jedes 2-farbige Feld auf der Leiste "Excitement Level", das man schon erreicht/überschritten hat.

b) Neue Park-Karten:

- ◆ In Spielerreihenfolge zieht jeder Spieler 1 Park-Karte aus offener Auslage oder vom Nachziehstapel. Die Auslage wird ggf. sofort aufgefüllt.
- ◆ Direkt nach der Park-Karte (bevor der andere zieht) zieht der Spieler für jedes "Merchandising-Symbol" (Symbol: gelber Kreis mit T-Shirt) auf den Attraktionen in seinem Park 1 weitere Park-Karte.
- ◆ 1-mal in Phase 1b) darf jeder Spieler VOR dem Ziehen entscheiden, ob er gegen Zahlung 1 Münze alle 3 Karten der offenen Auslage abwirft.

2 - SPEZIALISTEN-Karten / WÜRFEL nutzen:

- ◆ Der Startspieler zieht oberste 3 Karten vom Spezialisten-Stapel und legt davon 2 beliebige offen auf den Karten-Spielplan. Die 3. Karte wirft er ab.
 - ◆ Der Startspieler zieht blind 5 Würfel aus dem Sack und würfelt diese. Dann platziert er die Würfel auf der vorgesehenen Leiste, allerdings auf die Felder nach seinen Vorstellungen. Jeder Würfel ist in Kombination mit dem "Plot Twist"-Marker zu betrachten bzw. später zu nutzen. Zum Würfel an 5. Position auf der Leiste gehört kein "Plot-Twist"-Marker.
- Es gibt folgende Möglichkeiten bei den Markern:
- | | |
|----------------------------|--|
| DNA-Multiplikator: | Der gewählte Würfel bringt doppelte / dreifache DNA. |
| DNA-Multiplikator + Bonus: | wie zuvor plus 1 Bonus (s.u.) |
| Bonus: | Münzen / Besucher / Park-Karten |
| DNA: | DNA gemäß angegebener Kategorie |
- ◆ Der 2. Spieler beginnt und wählt 1 Würfel ODER 1 Spezialisten-Karte vom Karten-Spielplan. Danach folgt der Startspieler. Es geht solange reihum, bis jeder Spieler 3-mal an der Reihe war. Genutzte Würfel legt man in untere Reihe unterhalb der Reihe mit den "Plot Twist" - Markern ab. Die Effekte der Würfel werden sofort nach Auswahl ausgeführt. Das Symbol mit einem Vorhängeschloss erhöht "Security Level" um 1.
 - ◆ Genommene SPEZIALISTEN-Karten legt man rechts an sein Tableau. Limit: 3 Karten. Möchte man eine 4. Karte anlegen, muss zuvor eine andere Karte von den 3 anliegenden abgeworfen werden. Nimmt man einen neuen Spezialisten, DARF man ihn sofort abwerfen UND erhält (nur jetzt) dessen "Abwurf-Effekt".  =  Icons
 - ◆ Das NICHT GEWÄHLTE OBJEKT (erhöht Bedrohung um 0 - 3): Verbliebener Würfel / Spezialist wird in den "Threat"-Bereich des Karten-Spielplans verschoben. Zum Rundenende zählen "Threat"-Symbole darauf zusätzlich TEMPORÄR zum "Threat"-Wert jedes Spielers dazu.

3 - BAU-Aktionen:

... gleichzeitig ...

- ◆ Jeder Spieler darf beliebige Aktionen in beliebiger Häufigkeit ausführen. Die Phase endet, wenn keiner mehr Aktionen machen will/kann.

Saurier zum Leben erwecken:

- ◆ Wähle 1 Park-Karte aus der Hand. Trage benötigte DNA ab.
- ◆ Lege die Karte oberhalb Deines Tableaus am Park ab, so dass nur der Saurier sichtbar ist.
- ◆ Erhöhe "Excitement Level" und "Threat Level".
- ◆ Jeden erweckten Saurier gibt es nur 1-mal (anders als bei dem Mehr-Personen-Spiel Dinosaur Island).
- ◆ Besucher (Anz. "1 - 6" im Stern) gibt es erst zum Spielende.

Attraktion erbauen:

- ◆ Wähle 1 Park-Karte aus der Hand. Zahle Kosten in Münzen.
- ◆ Lege die Karte unterhalb Deines Tableaus am Park ab, so dass nur die Attraktion sichtbar ist.
- ◆ Evtl. Besucher (Anz. "1" im Stern) gibt es erst zum Spielende.

Es gibt 3 Arten von Symbolen:

Messer+Gabel: ESSWAREN (in Einkommens-Phase: +1 Münze)
 T-Shirt: MERCHANDISING (in Einkommens-Phase: +1 Karte)
 Achterbahn: FAHRGESCHÄFT (sofort bei Bau der Attraktion gibt es denjenigen Bonus, der durch den PR-Marker abgedeckt ist).

DNA tauschen:

Kosten: Wirf 1 Park-Karte von der Hand ab.
 Nutzen: Tausche 2 beliebige Basic-DNA in 1 erweiterte DNA.
 ODER
 Tausche 1 erweiterte DNA in 2 Basic-DNA.

DNA Verkauf:

Kosten: Zahle 2 beliebige Basic-DNA ODER 1 erweit. DNA.
 Nutzen: Erhalte 1 Münze.

Security plus:

Zahle die Münzkosten des nächsten Levels (2 - 20).
 Damit erhöht sich Dein Security Level um 1.
 Ab Level 10 kostet jeder weitere Level 4 Münzen.

4 - Besucher:

... gleichzeitig ...

Schritt 1: Bedrohung prüfen:

- ◆ Jeder Spieler zählt TEMPORÄR zu seinem "Threat"-Level die zusätzlichen Threat-Punkte dazu, die aus nicht gewähltem Würfel/Spezialisten kommen.
- ◆ Ist der "Security"-Wert KLEINER als der "Threat"-Wert, brechen Saurier aus und fressen 2 Besucher je fehlendem Security-Punkt. Entsprechend ist der eigene Marker auf der Besucher-Leiste zurückzusetzen. Der Marker fällt nicht unter "1", allerdings erhält man bei theoretischer Unterschreitung 1 "Lawsuit"-Marker (Klage bzw. Prozess).

Schritt 2: Neue Besucher kommen:

- ◆ Man erhält so viele Besucher, wie eigener "Excitement Level" besagt.

Schritt 3: PR-Bonus wählen:

- ◆ Wer den geringeren "Excitement Level" hat, beginnt und wählt 1 Bonus auf einem der Felder LINKS vom PR-Marker.
- ◆ Der andere Spieler kann nur noch LINKS von dem Bonus wählen, den der zuerst wählende Spieler genommen hat. Ggf. geht er dabei leer aus.

Patt bei Excitement:

Wer weniger Karten in seinem Park verbaut hat, wählt zuerst.
Erneut Patt: Der Startspieler wählt zuerst.

Rundenende:

- ◆ Prüft, ob jemand die Spielende-Bedingung erfüllt hat. Wenn JA, siehe "Spielende". Wenn NEIN, bereitet die nächste Runde vor:
 - 1) Handkarten auf 3 reduzieren.
 - 2) Karten-Spielplan: Würfel in Beutel werfen, Spezialisten-Karten abwerfen.
 - 3) PR-Marker +1 Feld nach rechts, wenn möglich.
 - 4) Spielerreihenfolge wechselt.

Spielende:

- ◆ Das Spiel endet nach der Runde, in der mind. die zu Spielbeginn gewählte Anzahl von Besuchern bei einem der Spieler erreicht wurde.



- ◆ Nun gibt es noch aus 5 Kategorien zusätzliche Besucher:

- 1) Saurier: 1 bis 6 Besucher, unten links im Stern
- 2) Attraktionen: Bei einigen Attraktion ab \$5 Kaufpreis: 1 Besucher, unten rechts im Stern
- 3) Sets aus den 3 Arten von Attraktionen: Je Icon-Set aus ESSWAREN + MERCHANDISING + FAHRGESCHÄFT gibt es 4 Besucher. *(Doppelte Icons können also für ein weiteres Set gelten)*
- 4) Spezialisten: Einige bringen Besucher.
- 5) "Lawsuit"-Marker: Jeder Marker führt zum Verlust von 5 Besuchern.

Wer nun die meisten Besucher hat, gewinnt die Partie.
Patt: Der Spieler mit mehr Sauriern in seinem Park siegt.
Ansonsten ist es unentschieden.

STARTER-SETS Park-Karten:

- Spieler GELB: Albertadromeus / Jeep Ride
Gallimimus / Photos
Hadrosaurus / Lemonadasaurus
- Spieler LILA: Albertadromeus / Balloons
Gallimimus / Ice Cream
Mussaurus / Jeep Ride

Spielhilfe Duerosaur Island

- 1) Ein-
kommen: ♦ 3 Münzen +1 Münze je Esswaren-Icon im Park +2 Münzen je erreichtem/passiertem 2-Farbfeld auf Excitement-Leiste
♦ 1 Park-Karte ziehen. +1 Karte je Merchandising-Icon im Park. Ggf. 1-mal vorher: 1 Münze zahlen = Kartenauslage abwerfen.
- 2) Karten-
Plan: ♦ Startspieler zieht 3 Spezialisten: 2 legt er offen aus, 1 wirft er ab. Er zieht blind 5 Würfel + ordnet sie frei zu auf dem Karten-Spielplan.
♦ 2. Spieler wählt 1 der Würfel / Spezialisten. Würfel + "Plot Twist"-Marker nutzen, Genutzten Würfel in tiefere Leiste herunterziehen.
♦ Jeder Spieler hat 3-mal die o.a. Auswahl.
♦ Übrig gebliebenes Objekt (Würfel/Karte) in Threat-Bereich schieben.
- 3) Bauen: ♦ Saurier: 1 Park-Karte* oben an Tableau** legen. DNA zahlen. Excitement Level und Threat Level erhöhen.
♦ Attraktion: 1 Park-Karte* unten an Tableau*** legen. Münzen zahlen. *wenn Fahrgeschäft gebaut: PR-Bonus (unter Marker) erhalten*
♦ DNA-Tausch: Zuerst 1 Park-Karte* abwerfen, dann tauschen: 2 Basic-DNA = 1 erweicht. DNA oder umgekehrt.
♦ DNA-Verkauf: 2 Basic-DNA oder 1 erweicht. DNA = 1 Münze
♦ Security +1: Münzen des nächsten Levels zahlen
Ab Level 10 kostet das nächste Level immer 4 Münzen.
- 4) Besucher: ♦ Temporären Threat-Wert zu eigenem Threat-Wert addieren.
♦ Ist Security < Threat = Differenz mal 2 Besucherverlust. Wären Besucher <1, dann 1 "Lawsuit"-Marker nehmen.
♦ Neue Besucher gemäß Excitement Level abtragen.
♦ PR-Bonus (Auswahl aus Feldern links vom Marker) geht an Spieler mit weniger Excitement. Gegenspieler nimmt PR-Bonus links davon.
- Runden-
Ende: ♦ Ist das Spielziel noch nicht erreicht, wird neue Runde vorbereitet:
a. Handkarten auf 3 reduzieren.
b. Spezialisten + Würfel (in den Beutel) vom Karten-Spielplan entfernen.
c. PR-Marker +1 Feld nach rechts verschieben.
d. Startspieler wechselt.
- Spielende: ♦ Spielziel der vorab gewählten Besucheranzahl (25/35/45) ist erreicht.
♦ Weitere Besucher kommen hinzu:
1) Saurier: 1 - 6 Besucher je Saurier im Park (Wert im Stern).
2) Attraktion: Einige bringen 1 Besucher.
3) Sets aus je 1 Icon Esswaren / Fahrgeschäft / Merchandising bringen je 4 Besucher.
4) Spezialisten: Einige bringen Besucher.
5) Lawsuit-Marker: Jeder führt zum Verlust von 5 Besuchern.

*von der Hand **nur Saurier sichtbar ***nur Attraktion sichtbar

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 17.06.19

Spielhilfe Duerosaur Island

- 1) Ein-
kommen: ♦ 3 Münzen +1 Münze je Esswaren-Icon im Park +2 Münzen je erreichtem/passiertem 2-Farbfeld auf Excitement-Leiste
♦ 1 Park-Karte ziehen. +1 Karte je Merchandising-Icon im Park. Ggf. 1-mal vorher: 1 Münze zahlen = Kartenauslage abwerfen.
- 2) Karten-
Plan: ♦ Startspieler zieht 3 Spezialisten: 2 legt er offen aus, 1 wirft er ab. Er zieht blind 5 Würfel + ordnet sie frei zu auf dem Karten-Spielplan.
♦ 2. Spieler wählt 1 der Würfel / Spezialisten. Würfel + "Plot Twist"-Marker nutzen, Genutzten Würfel in tiefere Leiste herunterziehen.
♦ Jeder Spieler hat 3-mal die o.a. Auswahl.
♦ Übrig gebliebenes Objekt (Würfel/Karte) in Threat-Bereich schieben.
- 3) Bauen: ♦ Saurier: 1 Park-Karte* oben an Tableau** legen. DNA zahlen. Excitement Level und Threat Level erhöhen.
♦ Attraktion: 1 Park-Karte* unten an Tableau*** legen. Münzen zahlen. *wenn Fahrgeschäft gebaut: PR-Bonus (unter Marker) erhalten*
♦ DNA-Tausch: Zuerst 1 Park-Karte* abwerfen, dann tauschen: 2 Basic-DNA = 1 erweicht. DNA oder umgekehrt.
♦ DNA-Verkauf: 2 Basic-DNA oder 1 erweicht. DNA = 1 Münze
♦ Security +1: Münzen des nächsten Levels zahlen
Ab Level 10 kostet das nächste Level immer 4 Münzen.
- 4) Besucher: ♦ Temporären Threat-Wert zu eigenem Threat-Wert addieren.
♦ Ist Security < Threat = Differenz mal 2 Besucherverlust. Wären Besucher <1, dann 1 "Lawsuit"-Marker nehmen.
♦ Neue Besucher gemäß Excitement Level abtragen.
♦ PR-Bonus (Auswahl aus Feldern links vom Marker) geht an Spieler mit weniger Excitement. Gegenspieler nimmt PR-Bonus links davon.
- Runden-
Ende: ♦ Ist das Spielziel noch nicht erreicht, wird neue Runde vorbereitet:
a. Handkarten auf 3 reduzieren.
b. Spezialisten + Würfel (in den Beutel) vom Karten-Spielplan entfernen.
c. PR-Marker +1 Feld nach rechts verschieben.
d. Startspieler wechselt.
- Spielende: ♦ Spielziel der vorab gewählten Besucheranzahl (25/35/45) ist erreicht.
♦ Weitere Besucher kommen hinzu:
1) Saurier: 1 - 6 Besucher je Saurier im Park (Wert im Stern).
2) Attraktion: Einige bringen 1 Besucher.
3) Sets aus je 1 Icon Esswaren / Fahrgeschäft / Merchandising bringen je 4 Besucher
4) Spezialisten: Einige bringen Besucher.
5) Lawsuit-Marker: Jeder führt zum Verlust von 5 Besuchern.

*von der Hand **nur Saurier sichtbar ***nur Attraktion sichtbar

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI
und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 17.06.19