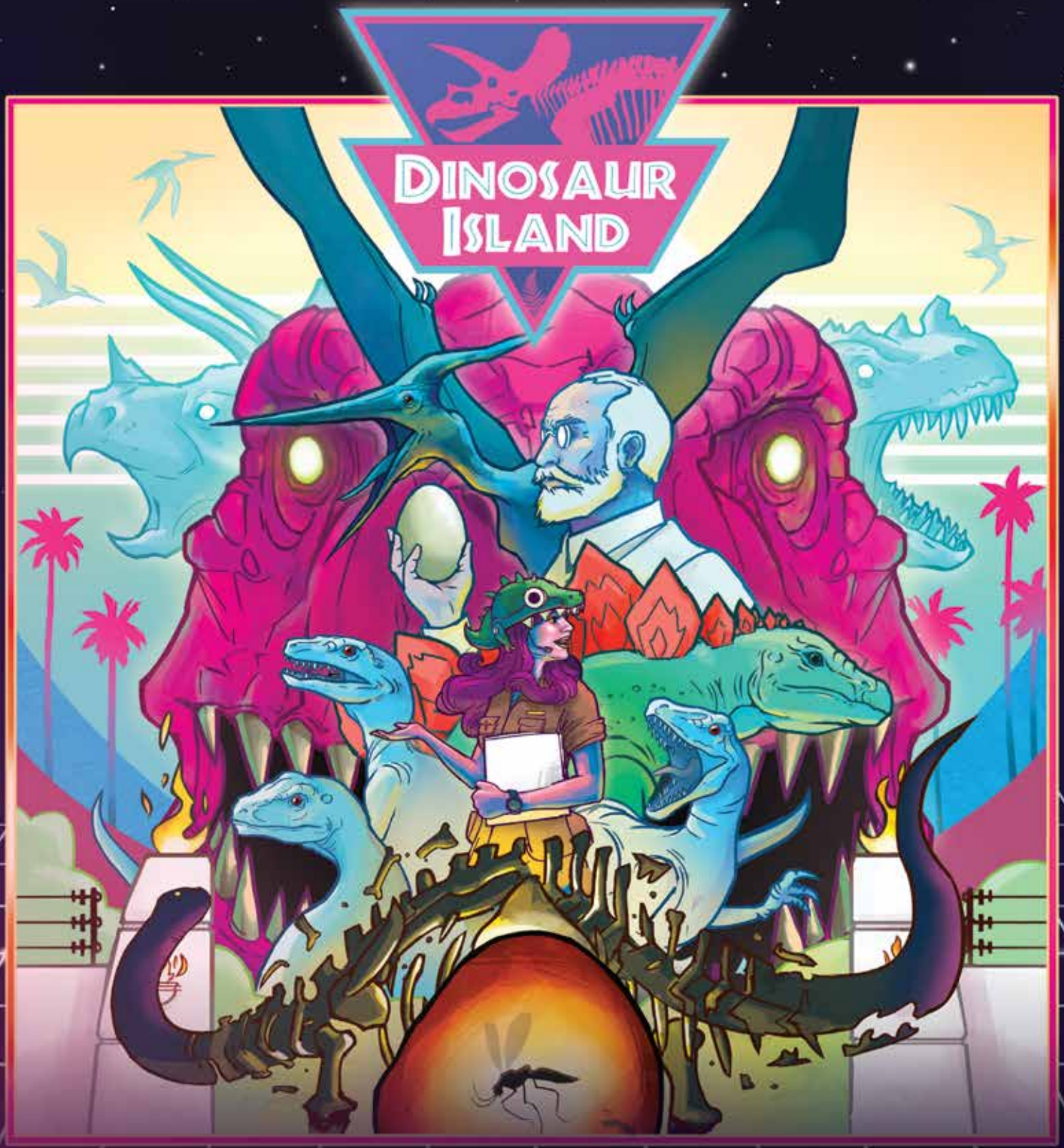
JONATHAN GILMOUR UND BRIAN LEWIS



REGELBUCH

FEUERLAND

EINLEITUNG



Vor einigen Jahren entdeckten Wissenschaftler eine Möglichkeit lebende Dinosaurier aus schonend gelagerter DNS zu klonen. Nach ein paar Fehlschlägen ist der Prozess nun etabliert. Gewitzte Investoren bauen nun Dinosaurierreservate in aufregende Themenparks um, so dass es heutzutage Museen sind, die als praktisch ausgestorben gelten.

In Dinosaur Island seid ihr die Manager eures eigenen Themenparks. Baut einen florierenden Park auf und holt die faszinierenden Kreaturen aus Jura, Trias und Kreide in die heutige Zeit. Baue einen größeren und besseren Park als deine Konkurrenten und ziehe dich dann in den wohlverdienten Ruhestand zurück!

Aber aufgepasst! Das wird kein Spaziergang. Stelle das richtige Personal ein und erforsche bessere Dinosaurierbaupläne als deine Mitstreiter. Baue die spannendsten Attraktionen, um mehr Besucher in deinen Park zu locken. Aber vergiss nicht in deine Sicherheit zu investieren, sonst brechen womöglich gefräßige Dinosaurier aus und vernaschen deine Gäste...

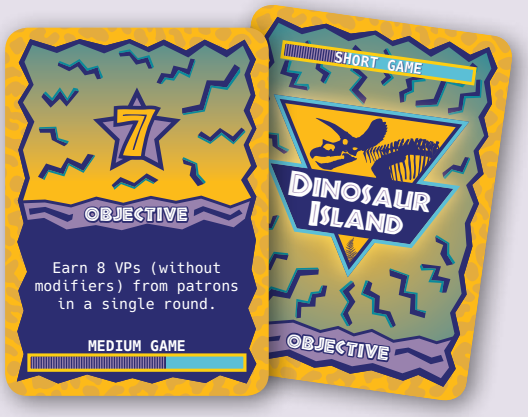
SPIELMATERIAL



22 EXPERTENKARTEN



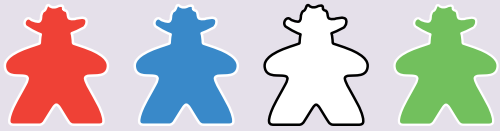
81 GELDMARKER
(53 X $1, 28 X $5)



39 AUFGABENKARTEN



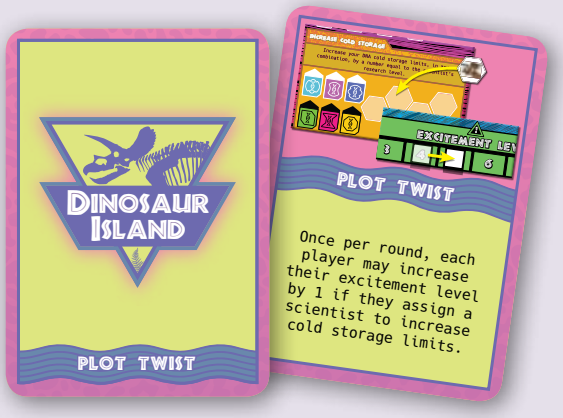
80 BESUCHER



36 ARBEITER



10 DNS-WÜRFEL



11 VARIATIONSKARTEN



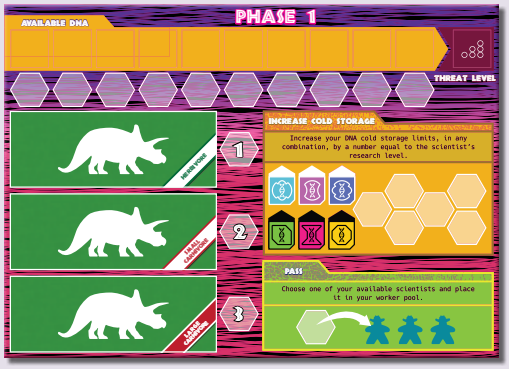
20 UNTERNEHMENSMARKER



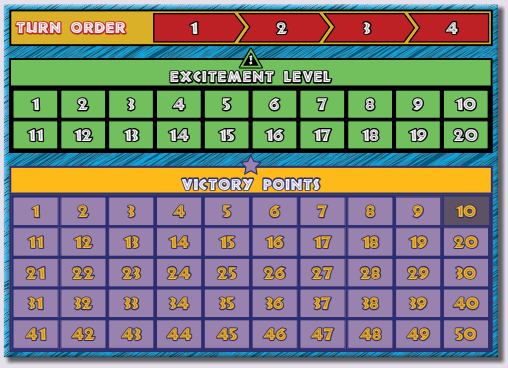
12 MEHRFACH-MARKER (DOPPELSEITIG)



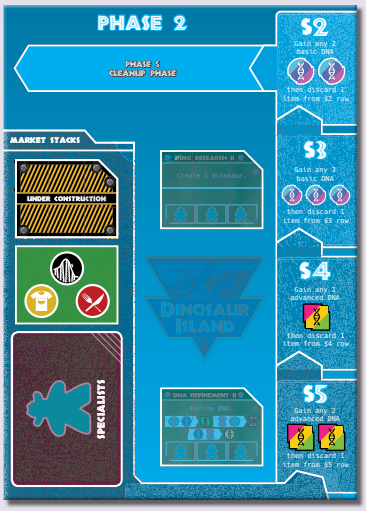
12 WISSENSCHAFTLER



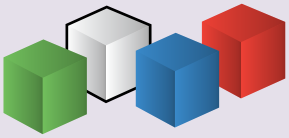
1 FORSCHUNGSTABLEAU



1 VERWALTUNGSTABLEAU



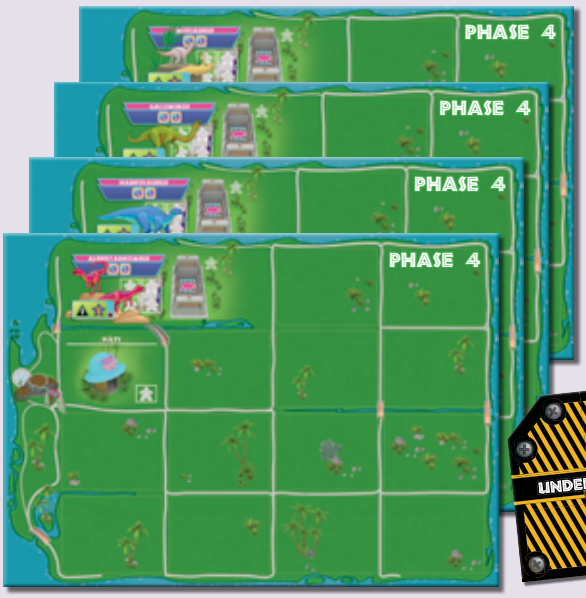
1 MARKTTABLEAU



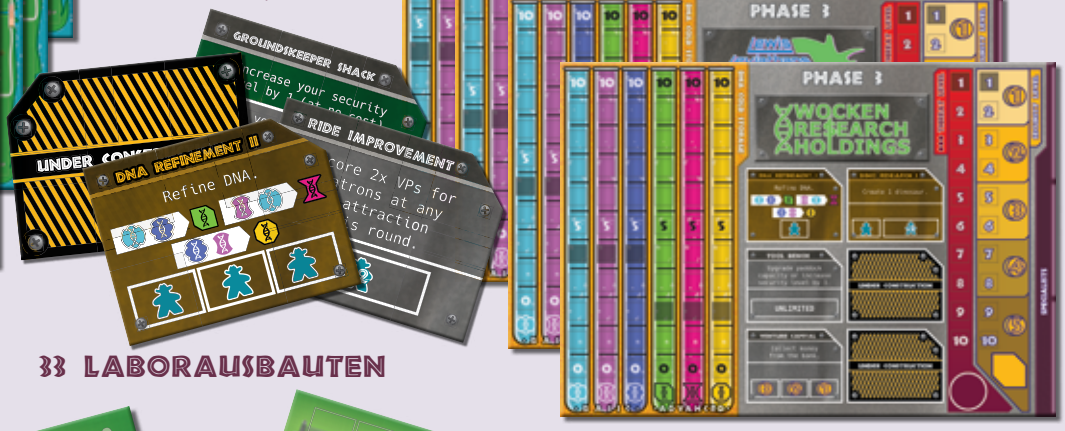
40 MARKIERUNGSSTEINE



24 GRENZSTEINE



4 PARKTABLEAUS



33 LABORAUSBAUTEN

4 LABORTABLEAUS



17 KARTEN FÜR DAS SOLOSPIEL (16 AUFGABEN,



29 GEHEGE (DOPPELSEITIG)



50 DINOSAURIER



30 ATTRAKTIONEN



1 STOFFBEUTEL



17 DINOSAURIER-BAUPLÄNE



ZUSÄTZLICHE TEILE (EINFACH SO)

- 12 SPRUCHTEILE (DOPPELSEITIG)
- 3 DINOSAURIERBAUPLÄNE (GESTALTE DEINEN EIGENEN)
- 4 ATTRAKTIONEN (GESTALTE DEINE EIGENEN)

SPIELAUFBAU (ALLGEMEIN)

1 Bereitet den Grundaufbau vor.
Legt Markt-, Forschungs- und Verwaltungstableau in Reichweite aller Spieler mittig auf den Tisch. Jeder sollte noch genug Platz für seinen eigenen Spielerbereich haben. Legt die 81 Geldmarker als Bank bereit. Legt die 50 Dinosaurier, die 29 Gehegeteile und die 12 Mehrfachmarker daneben. Sie bilden den Vorrat. Legt alle 80 Besucher in den Beutel und legt ihn bereit.

2 Bildet den DNS-Würfelvorrat.
Zieht 2 zufällige DNS-Würfel pro Spieler und dann 1 weiteren zufälligen DNS-Würfel. Dies ist der Würfelvorrat. Die übrigen DNS-Würfel braucht ihr in dieser Partie nicht mehr. Legt sie zurück in die Schachtel.

3 Füllt das Marktlager.
Mischt die 22 Expertenkarten verdeckt und legt den verdeckten Stapel auf das entsprechende Feld im Marktlager. Mischt die 30 Attraktionen sowie die 25 Laborausbauten verdeckt und legt sie ebenfalls verdeckt auf ihre Plätze im Marktlager. (Seid ihr nur 3 Spieler, entfernt vorher alle Teile, die mit "4+" gekennzeichnet sind. Seid ihr nur zu zweit, dann entfernt alle Teile, die mit "3+" oder "4+" gekennzeichnet sind.) Stapelt die Laborausbauten "Dinoforschung II" und "DNS Veredelung II" (jeweils 4) aufgedeckt auf ihre Plätze auf dem Markttableau.

4 Bestückt das Marktangebot.
Zieht die obersten 4 Attraktionen aus dem Marktlager und legt, aufsteigend nach Kosten sortiert, jeweils 1 pro Reihe aufgedeckt rechts neben das Markttableau. (Legt die teuerste Attraktion in die unterste Reihe $5, die günstigste in die oberste Reihe $2.) Zieht die obersten 4 Laborausbauten und legt jeweils 1 pro Reihe aufgedeckt rechts neben die Attraktionen. Zieht nun die 4 obersten Experten und legt jeweils 1 pro Reihe aufgedeckt neben die Laborausbauten. Alle Reihen bilden zusammen das Angebot.

5 Legt die Dinosaurierbaupläne aus.
Sortiert die 17 Dinosaurierbaupläne nach ihren Rückseiten (Pflanzenfresser, kleiner bzw. großer Raubsaurier) und mischt sie verdeckt in getrennten Stapeln. Legt die Stapel verdeckt auf ihre entsprechenden Plätze auf dem Forschungstableau und deckt jeweils den obersten Bauplan auf.

6 Legt die Aufgaben aus.
Sortiert die 39 Aufgabenkarten in 3 Stapel (kurz, mittel, lang). Je nachdem wie lang ihr spielen möchtet, wählt einen Stapel und mischt ihn verdeckt. Deckt nun Spieleranzahl +1 Karten auf und legt sie für jeden sichtbar aus. Legt die anderen Aufgabenkarten in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr.

7 Legt die Variationen aus.
Mischt verdeckt alle 11 Variationskarten, zieht dann 2 zufällige Karten und legt sie offen aus. Sie bringen zusätzliche Regeln ins Spiel, die bis zum Spielende gültig sind. (Sollte die zweite Variationskarte der ersten widersprechen, dann werft sie ab und zieht eine weitere Karte. Legt die übrigen Variationskarten in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr.

EMPFEHLUNGEN FÜR EUER ERSTES SPIEL.

Aufgaben	"Habe 12 DNS in deinem Kaltlager."
	"Habe 3 Laborausbauten."
	"Erreiche eine Attraktivität von 10."
Variationen	"Zu Beginn des Spiels sind keine Rowdies im Beutel. Legt 5 Rowdies am Ende von Runde 1 und 5 weitere am Ende von Runde 2 in den Beutel."

8 Verteilt das Spielermaterial.
Jeder Spieler wählt ein Unternehmen und erhält passend dazu 1 Labortableau, 9 Arbeiter, 3 Wissenschaftler, 5 Unternehmensmarker und 10 Markierungssteine sowie 1 Parktableau und 6 schwarze Grenzsteine. Legt ungenutztes Spielermaterial in die Schachtel. Fahrt nun mit dem Spielaufbau (Spieler) fort und kehrt, nachdem ihr den individuellen Aufbau abgeschlossen habt, zu Punkt 9 "Wählt einen Startspieler." zurück und fahrt dort fort.

9 Wählt einen Startspieler.
Derjenige von euch, der zuletzt aus einer in Bernstein eingeschlossenen Mücke DNS extrahiert hat, wird Startspieler und erhält den Startspielermarker. Hat das bis jetzt noch keiner von euch erfolgreich getan, dann wird derjenige Startspieler, der zuletzt in einem Freizeitpark war. Stellt im Uhrzeigersinn jeweils einen eurer Arbeiter auf die Zugreihenfolge, beginnend mit dem Startspieler.

10 Nehmt Startgeld.
Der Startspieler erhält $15, jeder nachfolgende Startplatz erhält $1 mehr als der vorherige (z.B. erhält der 2. Startplatz $16, der 3. $17 usw.).

SPIELAUFBAU (SPIELER)

1 Legt eure Spielertableaus aus.
Legt eure beiden Spielertableaus vor euch aus: Legt das Labortableau nach links und das Parktableau auf die rechte Seite. Lasst rechts vom Labortableau genug Platz für 1 Spalte Expertenkarten.

2 Stellt eure Arbeiter und Wissenschaftler auf.
Stellt 4 eurer Arbeiter auf das Logo eures Unternehmens auf eurem Labortableau. Das sind eure verfügbaren Arbeiter. Stellt 4 weitere Arbeiter als Arbeitervorrat neben euer Tableau. Sie stehen euch nicht zur Verfügung, aber ihr könnt sie im Lauf des Spiels verfügbar machen. Stellt den übrig gebliebenen Arbeiter zum Verwaltungstableau. Er wird für die Zugreihenfolge benötigt. Legt nun auch noch eure 3 Wissenschaftler auf euer Unternehmenslogo.

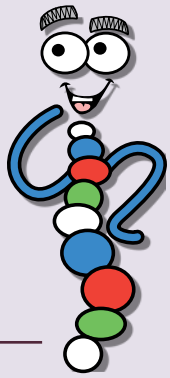
3 Erhaltet Start-DNS
Legt im Kaltlager (auf der linken Seite eures Labortableaus) jeweils 1 Grenzstein auf Feld "4" der Spalten für Basis-DNS (hellblau, helllila, dunkellila) und auf Feld "2" der Spalten für komplexe DNS (grün, pink, gelb). Dann legt jeweils 1 eurer Markierungssteine auf Feld "1" der Spalten für Basis-DNS und Feld "0" der Spalten für komplexe DNS.

4 Passt das Verwaltungstableau an.
Euer Park enthält in der linken oberen Ecke bereits eine aufgedruckte Dinosaurierattraktion mit einem 1er Gehege.



Stellt 1 Dinosauer auf den freien Platz im Gehege. Legt 1 eurer Markierungssteine auf Feld "1" der Attraktivitätsleiste auf dem Verwaltungstableau. Diese Attraktivität wird durch euren 1 Dinosaurier hervorgerufen. Legt nun einen weiteren Markierungsstein auf Feld "10" der Siegpunkteleiste auf dem Verwaltungstableau.

5 Passt eure Bedrohung und eure Sicherheit an. Der 1 Dinosaurier in eurem Park steigert aber nicht nur eure Attraktivität, sondern er ist auch eine potentielle Bedrohung. Legt 1 eurer Markierungssteine auf Feld "1" eurer Bedrohungsleiste rechts auf eurem Labortableau, um die Bedrohung des Dinosauriers darzustellen. Legt dann 1 weiteren Markierungsstein auf Feld "1" eurer Sicherheitsleiste rechts neben der Bedrohungsleiste.



Geht nun zurück zu Punkt 9 des allgemeinen Spielaufbaus (Wählt einen Startspieler.) zurück und fahrt mit dem allgemeinen Spielaufbau fort.

SPIELABLAUF

Dinosaur Island wird gespielt bis das Spielende ausgelöst wird. In jeder Runde gibt es 5 Phasen, die in der folgenden Reihenfolge abgehandelt werden:

1. Forschungsphase
2. Marktphase
3. Arbeitsphase
4. Parkphase
5. Aufräumphase

Hinweis: In verschiedenen Phasen des Spiels ist die Zugreihenfolge wichtig. In der ersten Runde des Spiels wird im Uhrzeigersinn gespielt. Der Startspieler beginnt. In allen folgenden Runden hängt die Zugreihenfolge von euren Positionen auf der Siegpunkteleiste ab.

1. FORSCHUNGSPHASE

Zu Beginn dieser Phase würfelt der Startspieler alle DNS-Würfel im Würfelvorrat. Legt diese Würfel danach oben in den Bereich "Verfügbare DNS" auf dem Forschungstableau, mit jeweis 1 Würfel pro Feld. Die Reihenfolge ist dabei unwichtig.

Nun setzt ihr in Zugreihenfolge nacheinander jeweils 1 Wissenschaftler ein. Ihr könnt DNS nehmen, eure Kaltlagerkapazität erhöhen oder einen neuen Dinosaurierbauplan erforschen. Ihr dürft auch passen - manchmal ist das aus strategischer Sicht sinnvoll. Fahrt mit dem Einsetzen der Wissenschaftler fort, bis jeder von euch 3 Mal am Zug war.

Hat ein Wissenschaftler ein Feld belegt, ist es für diese Runde blockiert.

DNS nehmen --> Legt einen eurer Wissenschaftler auf eines der freien Felder im oberen Bereich des Forschungstableaus, das einem DNS-Würfel zugeordnet ist. Multipliziert die Anzahl der DNS-Symbole auf dem zugeordneten Würfel mit dem aufgedruckten Forschungslevel des Wissenschaftlers und nehmt euch dann so viel DNS des gezeigten Typs. Beachtet dabei eure Kaltlagerkapazität für diese Art DNS. Ihr könnt mehr DNS haben als die Kapazität eures Kaltlagers zeigt. Wählt ihr einen Würfel mit einer Jokeroberfläche (mehrfarbige DNS), dann dürft ihr eure erhaltene DNS auf beliebige DNS-Arten der gleichen Komplexität aufteilen.

siehe Beispiel A: DNS nehmen

A - DNS NEHMEN

Max legt seinen 2er Wissenschaftler zu einem DNS-Würfel, der 2 hellblaue DNS zeigt. Normalerweise würde Max nun 4 hellblaue DNS erhalten, da er aber nicht genug Kapazität für diese DNS-Art in seinem Kaltlager hat, erhält er nur 3 hellblaue DNS. Die vierte DNS verfällt.



Es gibt 2 seltene Oberflächen, die keine DNS zeigen, und während des Spiels im Bereich Verfügbare DNS erscheinen können: und . Um diese Oberflächen für euch zu beanspruchen, müsst ihr euren 3er Wissenschaftler dem entsprechenden Würfel zuordnen. Ihr bekommt den Ertrag des Würfels nur genau 1 Mal. (Der Forschungslevel des Wissenschaftlers wird also nicht multipliziert.)

- erlaubt euch ein Gehege kostenlos um 1 Stufe aufzuwerten.
- Mit dürft ihr euch 1 zusätzlichen Arbeiter aus eurem Arbeitervorrat zu euren verfügbaren Arbeitern stellen. Er gilt für den Rest des Spiels als verfügbarer Arbeiter.

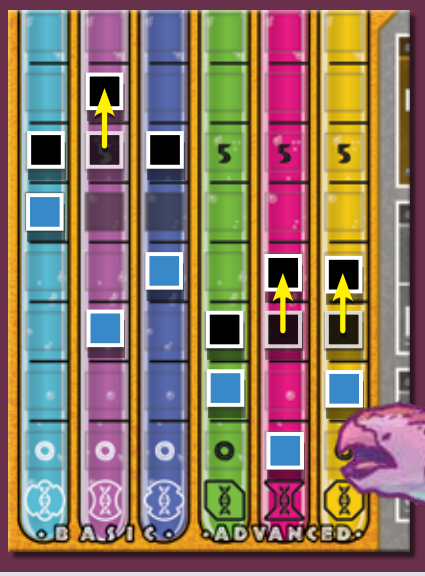
Kaltlager vergrößern --> Legt einen eurer Wissenschaftler auf einen der 6 Plätze im Bereich Kaltlager erhöhen auf dem Forschungstableau, um die Kapazität eures DNS-Kaltlagers zu erhöhen. Ihr dürft dann sofort die Lagerkapazität beliebiger DNS-Arten in eurem Kaltlager um insgesamt so viele Schritte erhöhen, wie dem Level des eingesetzten Wissenschaftlers entspricht.

Beispiel B: Kaltlager vergrößern

B - KALTLAGER VERGRÖSSERN

Aline legt ihren 3er Wissenschaftler zur Aktion Kaltlager vergrößern. Dadurch kann sie die Kapazität ihres Kaltlagers um 3 erhöhen. Sie entscheidet sich violett, pink und gelb um jeweils 1 Schritt zu erhöhen. Dadurch steigt nicht ihr Vorrat an DNS, aber Aline kann nun mehr DNS dieser Arten lagern.





Dinosaurierbauplan erforschen --> In jeder Runde gibt es 3 Dinosaurierbaupläne zur Auswahl: einen Pflanzenfresser, einen kleinen Raubsaurier und einen großen Raubsaurier. Um einen Bauplan zu erforschen legt einen Wissenschaftler auf das freie Feld neben dem Bauplan. Dabei muss der Wissenschaftler mindestens den Forschungslevel haben, der auf dem Feld angezeigt wird. Nehmt euch dann sofort den erforschten Bauplan und legt ihn als Dinosaurieranlage auf 2 nebeneinander liegende leere Bereiche auf eurem Parktableau.

Beispiel C: Dinosaurierbauplan erforschen

C - DINOBAUPLAN ERFORSCHEN

Till möchte den Bauplan für einen kleinen Raubsaurier erforschen. Dafür muss er entweder seinen 2er oder seinen 3er Wissenschaftler neben dem Bauplan einsetzen. Sein 1er Wissenschaftler würde nur für den Pflanzenfresserbauplan reichen.



Passen --> Wenn ihr euch entscheidet zu passen, dann nehmt einen eurer noch nicht eingesetzten Wissenschaftler und legt ihn umgedreht zu euren verfügbaren Arbeitern. Ihr könnt den Wissenschaftler in der Arbeitsphase dieser Runde als Arbeiter nutzen.

Habt ihr alle in dieser Phase 3 Züge ausgeführt (alle 3 Wissenschaftler eingesetzt), dann sucht aus den übrig gebliebenen DNS-Würfeln den heraus, der die höchste Anzahl an Bedrohungspunkten hat (1, 2 oder 3). Legt ihn auf das Feld Bedrohung rechts vom Bereich Verfügbare DNS. Diese Bedrohung wird in der Parkphase (4) zu eurem persönlichen Bedrohungslevel im Park addiert. Sollte kein DNS-Würfel übrig geblieben sein, dann wird kein Würfel dorthin bewegt und keine Bedrohung addiert.

2. MARKTPHASE

In dieser Phase besucht ihr den Markt. In Zugreihenfolge könnt ihr nacheinander 1 Aktion im Markt durchführen. Ihr dürft auch passen. Führt dies genau 2 Mal durch, so dass jeder von euch 2 Mal am Zug war. Dann endet die Phase.

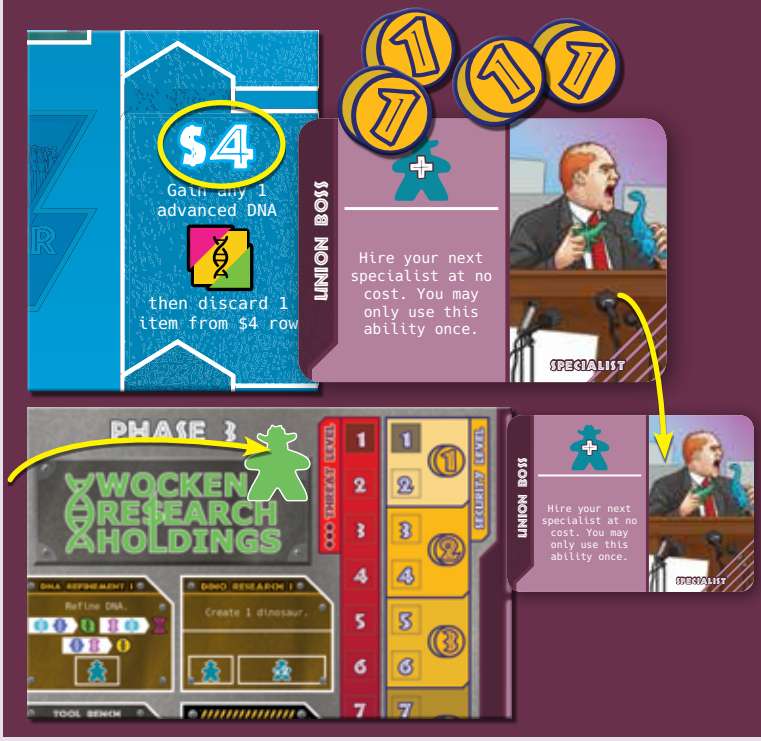
Experten einstellen --> Stellt einen Experten ein, indem ihr die Kosten der Reihe bezahlt, in der der Experte liegt. Nehmt dann sofort den Experten und legt ihn rechts neben euer Labortableau an einen der 3 angedeuteten Plätze für Experten. Führt nun sofort alle Soforteffekte auf der Karte aus. Experten einstellen ist die Hauptmöglichkeit, um im Spiel zusätzliche verfügbare Arbeiter zu erhalten.

Beispiel D: Experten einstellen



D - EXPERTEN EINSTELLEN

Maike stellt den großen Boss ein. Da er in der 4$-Reihe des Marktes liegt, muss sie $4 an die Bank zahlen. Dann nimmt sie den Experten und legt ihn auf einen Platz rechts neben ihrem Labortableau. Für die Karte fügt sie sofort einen Arbeiter ihren verfügbaren Arbeitern hinzu. Der große Boss erlaubt ihr den nächsten Experten kostenlos einzustellen.



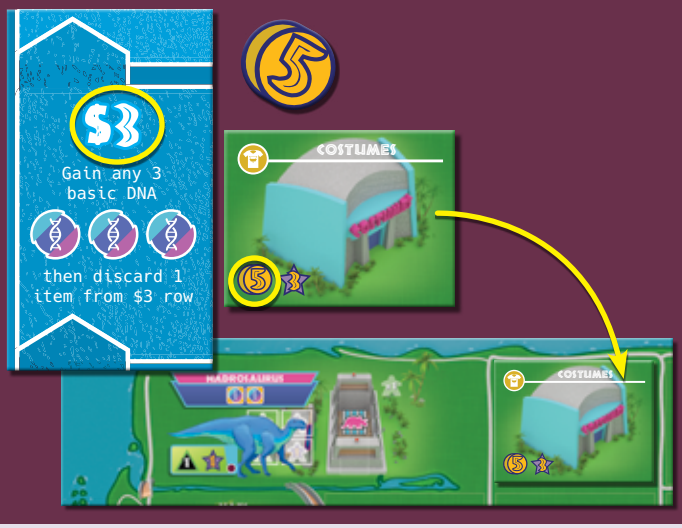
Normalerweise könnt ihr maximal 3 Experten zur gleichen Zeit beschäftigen. Wenn ihr über euer Maximum hinaus einen weiteren Experten einstellt, dann müsst ihr sofort einen eurer Experten feuern. Dafür werft ihr seine Karte ab und verliert alle seine Boni und Fähigkeiten (inklusive zusätzlicher Arbeiter!).

Attraktion bauen --> Baut eine Attraktion, indem ihr den Marktpreis bezahlt. Dieser setzt sich aus den Kosten der Reihe, in der die Attraktion liegt, und den auf der Attraktion aufgedruckten Kosten zusammen. Baut ihr eine Attraktion, dann legt ihr sie sofort auf einen freien Bereich in eurem Park.

Beispiel E: Attraktion bauen

E - ATTRAKTION BAUEN

Max möchte die Attraktion Kostüme aus der $3-Reihe des Marktes bauen. Dafür muss er die aufgedruckten Kosten ($5) und die Kosten der Marktreihe ($3) bezahlen, also insgesamt $8. Dann nimmt er die Kostümattraktion und legt sie auf einen freien Bereich in seinem Park.



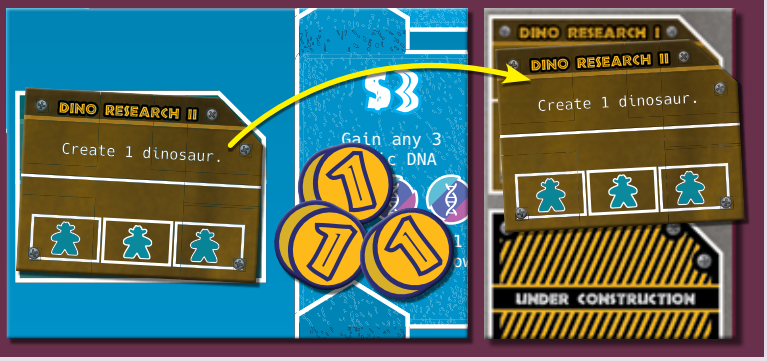
Labor ausbauen --> Kauft Laborausbauten, indem ihr die Kosten der Reihe bezahlt, in der der Laborausbau liegt. Kauft ihr einen Laborausbau, dann legt ihr ihn sofort auf einen der 6 Plätze in eurem Labor. Zu Beginn des Spiels möchtet ihr einen Laborausbau wahrscheinlich auf einen der Baustellenplätze legen. Sind diese beiden Plätze bereits voll, dann müsst ihr mit dem neuen Laborausbau einen bereits belegten Platz überbauen. (Werft einen überbauten Laborausbau nicht ab, sondern überbaut ihn nur. Ihr könnt ihn nicht mehr nutzen.)

Zwei Laborausbauten haben ihren eigenen Platz auf dem Markttableau: Dinoforschung II (Kosten $3) und DNS Veredelung II (Kosten $5). Diese beiden verbessern zwei Basisaktionen auf euren Labortableaus. Kauft ihr einen dieser Laborausbauten, müsst ihr den Ausbau auf das entsprechende Basisaktionsfeld in eurem Labor legen. Diese Ausbauten dürft ihr nicht auf einen anderen Platz bauen.

Beispiel F: Labor ausbauen

F - LABOR AUSBAUEN

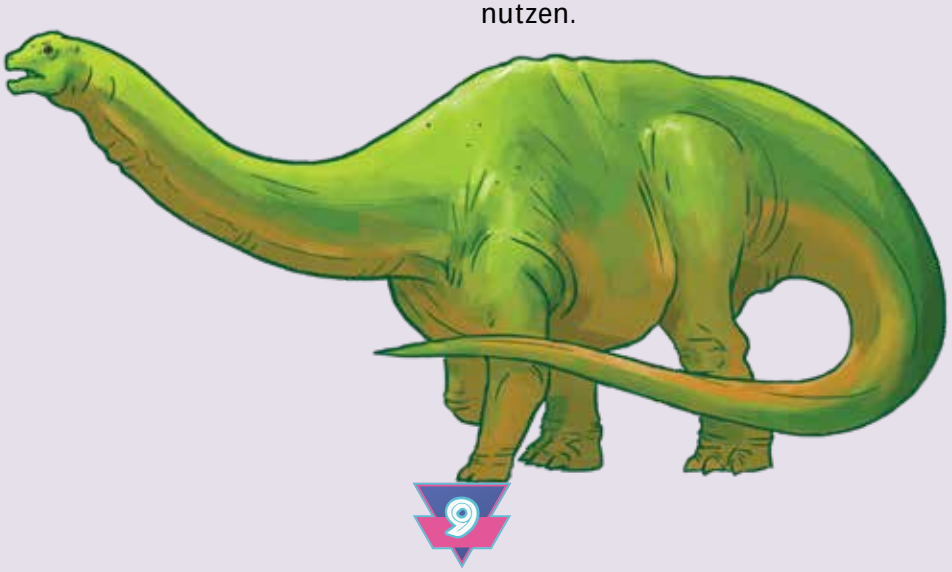
Aline hat gerade den Laborausbau Dinoforschung II für $3 aus dem Marktplatz gekauft. Sie legt den Ausbau sofort auf das Aktionsfeld Dinoforschung I auf ihrem Labortableau.



DNS kaufen --> Ihr könnt in dieser Phase DNS kaufen. Zahlt $2 - $5 an die Bank und erhaltet dann die abgebildete Anzahl von DNS in der entsprechenden Seltenheit. Werft danach 1 Angebot aus der Marktreihe ab, in der ihr DNS gekauft habt. (Dinoforschung II und DNS-Verederlung II dürfen nicht abgeworfen werden.)

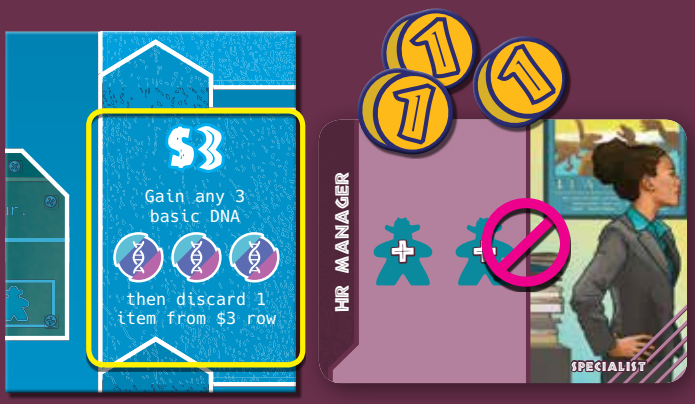
Beispiel G: DNS kaufen

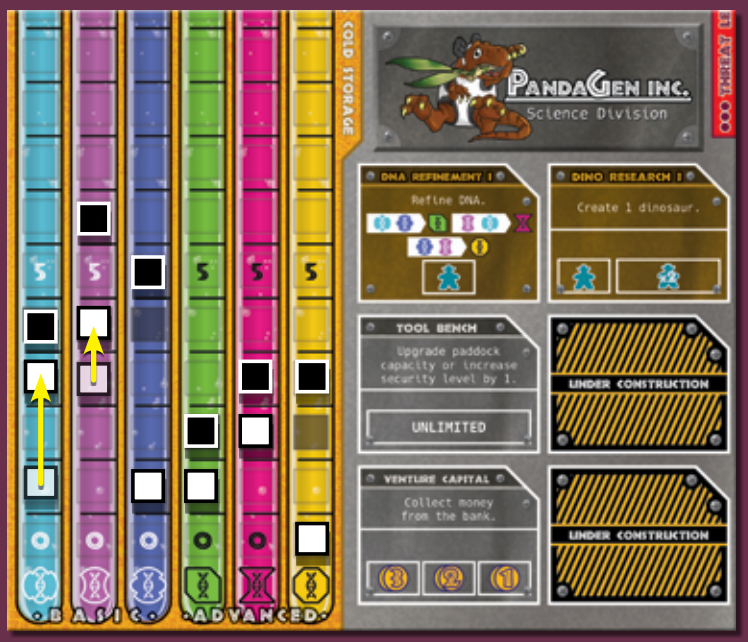
Passen --> Könnt oder wollt ihr keine Aktion ausführen, dann erhaltet ihr stattdessen $2. Ihr dürft in eurem ersten Zug dieser Phase passen und die zweite Aktion normal nutzen.



G - DNS KAUFEN

Till möchte später in dieser Runde einen Dinosaurier erschaffen, hat aber zu wenig DNS. Daher kauft er 3 belibige Basis-DNS und bezahlt dafür $3. Nun wirft er noch ein Angebot aus der $3-Reihe ab. Er entfernt einen Experten, den Aline ins Auge gefasst zu haben scheint.





3. ARBEITSPHASE

In dieser Phase setzt ihr eure verfübaren Arbeiter auf eurem Labortableau ein. Wissenschaftler mit denen ihr in der Forschungsphase gepasst habt, setzt ihr nun wie einen Arbeiter ein.

Da ihr eure Arbeiter nur in eurem eigenen Labor nutzt und euch in dieser Phase nicht gegenseitig beeinflussen könnt, führt ihr sie alle gleichzeitig durch. Ihr könnt eure Laboraktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen.

Die meisten Laborausbauten, inklusive der vorgedruckten Basisaktionsfelder, haben Einsetzfelder für die Arbeiter. Jedes Einsetzfeld kann nur 1 Mal pro Runde aktiviert werden, es sei denn es steht "unbegrenzt" auf dem Einsetzfeld. Jedes Feld benötigt 1 Arbeiter, es sei denn es ist ein Arbeiter mit x2 abgebildet - dann benötigt ihr 2 Arbeiter, um die Aktion 1 Mal auszuführen.

Hinweis: Manche Laborausbauten haben Fähigkeiten mit einem grünen Hintergrund. Diese Fähigkeiten sind passive Fähigkeiten, die sofort nach Kauf des Laborausbaus aktiviert werden und dann dauerhaft gelten. (Sie können nicht mehrere Male durch das Einsetzen von Arbeitern aktiviert werden.)

DNS veredeln

Komplexe DNS ist viel schwerer zu erhalten als Basis-DNS. Zum Glück könnt ihr in eurem Labor 2 Basis-DNS zu 1 komplexen DNS veredeln. Immer wenn ihr die DNS Veredelung aktiviert, dürft ihr genau 1 der gezeigten Veredelungen durchführen. Gebt dafür die beiden gezeigten Basis-DNS ab und erhaltet die gezeigte komplexe DNS.

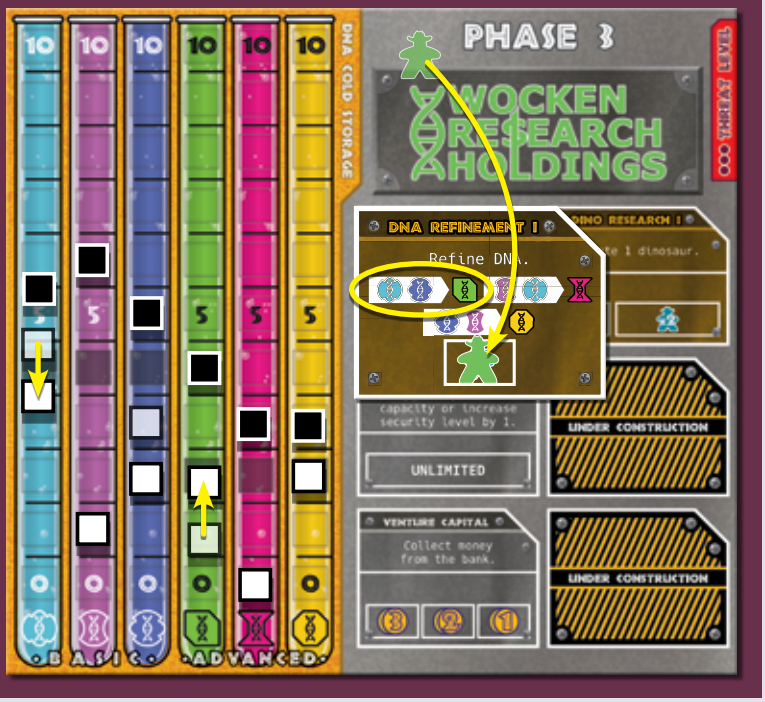
Beispiel H: DNS veredeln





H - DNS VEREDELN

Maike hat den Bauplan für den Tyrannosaurus Rex erforscht, einen der großen Raubsaurier. Damit sie eine weitere komplexe DNS hat (3 werden benötigt), führt sie mit einem Arbeiter die Aktion DNS veredeln I in ihrem Labor durch. Sie gibt 1 hellblaue und 1 dunkelblaue DNS ab und erhält dafür 1 grüne DNS.



Dinosaurier erschaffen

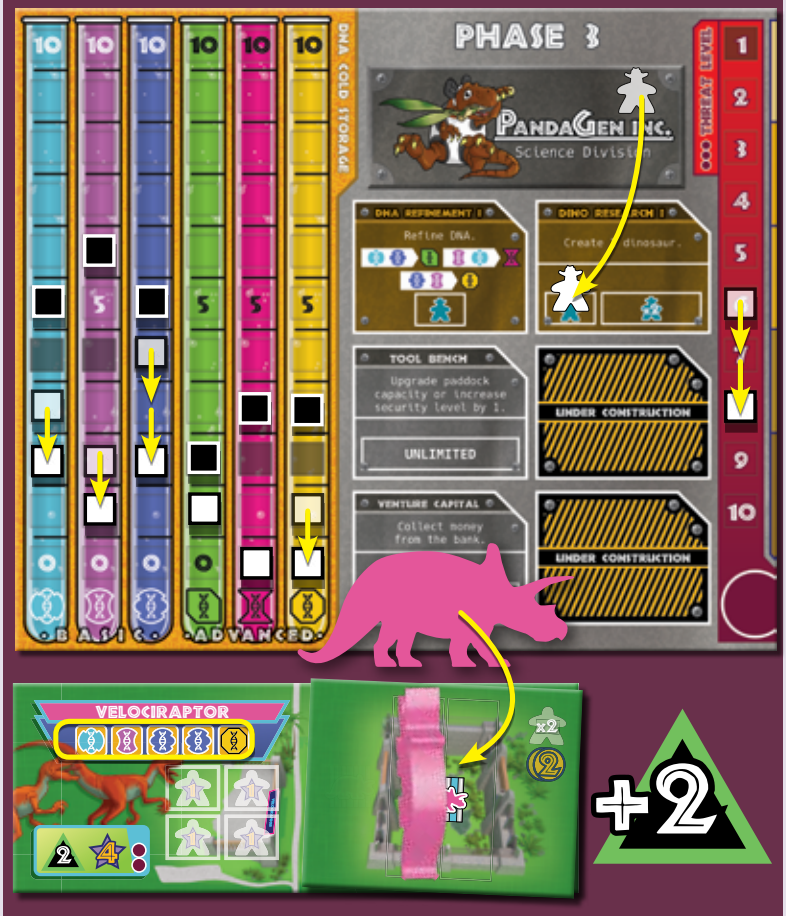
Ohne Dinosaurier wäre euer Themenpark schnell wieder in der Versenkung verschwunden! Also erschafft mit der Dinoforschung schnell ein paar Dinosaurier. Um Dinosaurier zu erschaffen, müsst ihr die auf dem Dinosaurierbauplan gezeigten DNS aus eurem Kaltlager abgeben. Außerdem müsst ihr auch genug Platz im Gehege der entsprechenden Dinosaurieranlage haben. Habt ihr die DNS bezahlt und genug Platz, dann erhaltet ihr 1 Dinosaurier aus dem Vorrat und stellt ihn auf einen freien Platz im Gehege der Anlage.

Wenn ihr einen Dinosaurier erschafft, steigt die Attraktivität eures Parks um die Zahl, die auf dem zugehörigen Dinosaurierbauplan im Dreieck angezeigt wird. (Eure Attraktivität kann nicht größer werden als 20.) Allerdings wird auch eure Bedrohung angepasst - erhöht sie um die Anzahl der Bedrohungspunkte, die auf dem Dinosaurierbauplan angezeigt werden. Mehr Dinosaurier sind auch gefährlicher...

Beispiel I: Dinosaurier erschaffen

I - DINOSAURIER ERSCHAFFEN

Till hat die Velociraptoranlage in seinem Park. Die Kapazität des Geheges ist 2, aber es steht nur 1 Dinosaurier darin. Er führt mit 1 Arbeiter in seinem Labor Dinoforschung I durch, um einen weiteren Velociraptor zu erschaffen. Dafür muss er 1 hellblaue DNS, 1 violette DNS, 2 dunkelblaue DNS und 1 gelbe DNS abgeben, wie der Dinosaurierbauplan vorgibt. Dann darf Till 1 neuen Dinosaurier in das Gehege seiner Velociraptoranlage stellen. Er erhöht die Attraktivität seines Parks um 2 und seine Bedrohung um 2.



Erreicht eure Bedrohung den Wert 11, dann nehmt einen der runden +10 Mehrfachmarker und legt ihn unten zu eurer Bedrohungsleiste, um dies anzuzeigen. Legt euren Bedrohungsmarker dann wieder oben auf die 1. Sollte eure Bedrohung über 20 steigen, dreht den Mehrfachmarker einfach auf die +20-Seite und passt euren Bedrohungsmarker entsprechend an.



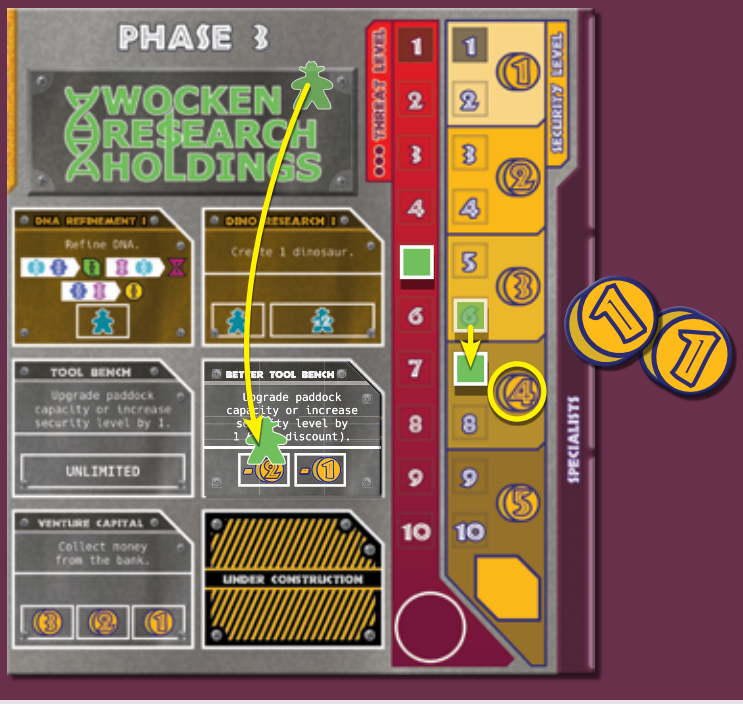
Sicherheit erhöhen

Die Sicherheit eures Parks ist sehr wichtig. Ist in der Parkphase eure Sicherheit niedriger als eure Bedrohung, brechen Dinosaurier aus und fressen eure Parkbesucher - nicht gut! Im Labor (z.B. an der Werkbank) könnt ihr eure Sicherheit um 1 erhöhen. Dafür müsst ihr die Kosten bezahlen, die rechts neben dem Sicherheitslevel, auf den ihr erhöhen möchtet, stehen. Ab Sicherheitslevel 9 kostet euch jede weitere Erhöhung $5.

Beispiel J: Sicherheit erhöhen

J - SICHERHEIT ERHÖHEN

Nachdem Maike in der Markphase die große Werkbank gekauft hat, setzt sie nun in der Arbeitsphase einen Arbeiter dort ein. Sie setzt ihn auf das "-2" Feld und möchte ihre Sicherheit, momentan 6, erhöhen. Die Kosten, um ihre Sicherheit von 6 auf 7 zu erhöhen sind $4. Da sie durch die große Werkbank allerdings einen Rabatt von $2 erhält, muss sie nur $2 bezahlen. Dann bewegt sie ihren Sicherheitsmarker auf Feld 7.



Erreicht eure Sicherheit den Wert 11, dann nehmt einen der sechseckigen +10 Mehrfachmarker und legt ihn unten zu eurer Sicherheitsleiste, um dies anzuzeigen. Legt euren Sicherheitsmarker dann wieder oben auf die 1. Sollte eure Sicherheit über 20 steigen, dann dreht den Mehrfachmarker einfach auf die +20-Seite und passt euren Sicherheitsmarker entsprechend an.



Gehegekapazität erhöhen

Jede Dinosaurieranlage in eurem Park kann nur 1 Dinosaurier beherbergen bis ihr im Labor (z.B. an der Werkbank) die Kapazität des Geheges erhöht habt. Wenn ihr eine Gehegekapazität erhöht, wählt eine Dinosaurieranlage in eurem Park und legt ein Gehege mit der nächsthöheren Kapazität auf das bisherige Gehege. Bezahlt nun die Kosten, die der neuen Kapazität entsprechen. Die maximale Kapazität eines Geheges ist 4.

Beispiel K: Gehegekapazität erhöhen

K - GEHEGEKAPAZITÄT ERHÖHEN

Max möchte die Gehegekapazität seiner Brontosaurusanlage erhöhen. Die momentane Kapazität ist 3. Er setzt einen Arbeiter auf den Laborausbau Maschinenpark, der ihm erlaubt eine Gehegekapazität kostenlos um 1 zu erhöhen. Dafür tauscht er das 3er-Gehegeteil in seiner Bronotsaurusanlage gegen ein 4er-Gehegeteil aus.



4. PARKPHASE

In dieser Phase kommen Besucher in eure Parks und bezahlen euch Eintritt. Dann stellen sie ich brav in einer Reihe auf, um die Dinosaurier und anderen Attraktionen zu bewundern und euch Siegpunkte zu bescheren. Zumindest sofern sie nicht von ausgebrochenen Dinosauriern gefressen werden...

Besucher empfangen

In Zugreihenfolge zieht ihr so viele Besucher aus dem Beutel, wie der Attraktivität eures Parks entspricht. Ihr könnt entweder zahlende Gäste (gelb) oder Rowdies (pink) ziehen. Gäste geben euch durch ihre Eintrittsgelder die Möglichkeit in euren Park zu investieren. Rowdies hingegen schleichen einfach sich ohne Eintritt zu zahlen in euren Park! Habt ihr alle eure Besucher gezogen, erhaltet $1 für jeden zahlenden Gast.

Beispiel L: Besucher empfangen

L - BESUCHER EMPFANGEN

Aline zieht in ihrem Zug 8 Besucher aus dem Beutel, da die Attraktivität ihres Parks momentan 8 beträgt. 6 dieser Besucher waren zahlende Gäste und 2 Rowdies. Sie stellt alle Besucher am Eingang ihres Parks auf uns erhält $6 ($1 für jeden zahlenden Gast).



Warteschlangen organisieren

Als Parkmanager müsst ihr natürlich darauf achten, dass ihr euer maximales Limit an Besuchern im Park nicht überschreitet. Setzt nun eure gezogenen Besucher auf freie Felder an Attraktionen und Dinosaurieranlagen. Achtung: Jede Dinosaurieranlage darf nur so viele Besucher aufnehmen, wie der aktuellen Anzahl an Dinosauriern in dieser Anlage entspricht.

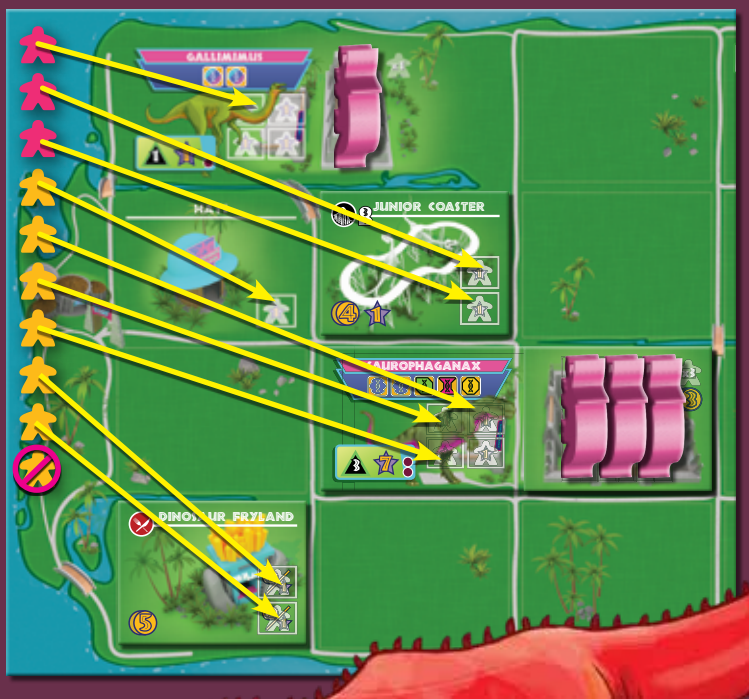
Leider drängeln sich die frechen Rowdies einfach rücksichtslos vor - ihr müsst sie zuerst in eurem Park auf freie Plätze verteilen, bevor ihr die zahlenden Gäste unterbringt!

Alle Besucher, für die kein Platz mehr bei Attraktionen oder Dinosaurieranlagen ist, bleiben in der Warteschlange am Eingang stehen.

Beispiel M: Warteschlangen organisieren

M - WARTESCHLANGEN ORGANISIEREN

Till hat 10 Besucher aus dem Beutel gezogen: 7 Gäste und 3 Rowdies. Er stellt die 3 Rowdies zuerst zu Attraktionen oder Dinosaurieranlagen. Erst dann darf er die zahlenden Gäste auf die übrigen freien Plätze verteilen. Für den letzten Gast ist im Park kein Platz mehr. Er muss in der Warteschlange am Eingang des Parks bleiben.





Dinosaurier brechen aus!

Nachdem ihr alle eure Besucher gezogen, Geld kassiert und die Besucher eingesetzt habt, prüft ihr, ob eure Sicherheit hoch genug ist. Sonst brechen Dinosaurier aus und fressen eure Besucher! Diesen Schritt könnt ihr alle gleichzeitig ausführen.

So stellt ihr fest, ob Dinosaurier ausbrechen: Kontrolliert euren Bedrohungswert (Pflanzenfresser erhöhen die Bedrohung um 1, Raubsaurier um 2.), To determine if any dinosaurs get loose in your park und addiert die Punkte, die auf dem DNS-Würfel abgebildet sind, den ihr in Phase 1 auf das Bedrohungsfeld des Forschungstableaus gelegt habt. Die Summe ist euer Bedrohungswert für diese Runde. Nun vergleicht euren Bedrohungswert mit eurem Sicherheitswert auf eurem Labortableau. Vergesst dabei nicht eventuelle Sicherheitsboni, die ihr habt.

Ist euer:

Sicherheitswert ≥ Bedrohungswert:
Nichts passiert. Dein Park ist sicher.

Sicherheitswert < Bedrohungswert:
Dinosaurier brechen aus und fressen deine Parkbesucher!

Die Anzahl der gefressenen Besucher entspricht der Differenz aus deinem Bedrohungs- und Sicherheitswert.

Ihr bestimmt welche Besucher in eurem Park gefressen werden, aber alle zahlenden Besucher werden immer vor Rowdies gefressen. (Diese Rowdies sind einfach zu raffiniert und flink.) Sollten mehr Besucher gefressen werden, als ihr in eurem Park habt, dann werden sogar noch die Besucher in der Schlange gefressen! Legt alle gefressenen Besucher zurück in den Beutel und zieht euch 1 Siegpunkt für jeden gefressenen Besucher ab.

Beispiel N: Dinosaurier brechen aus!

Siegpunkte erhalten

In Zugreihenfolge erhaltet ihr nun 1 Siegpunkt (SP) für jeden zahlenden Gast an einer Attraktion oder Dinosaurieranlage. Ihr erhaltet keine SP für Rowdies in eurem Park oder Besucher in der Warteschlange am Eingang. Für jeden zahlenden Gast an einem **Imbiss** dürft ihr entscheiden, ob ihr 1 SP oder stattdessen $2 erhalten möchtet.

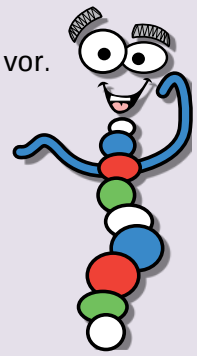
N - DINOSAURIER BRECHEN AUS

Maike hat 3 Pflanzenfresser und 2 Raubsaurier in ihrem Park. Ihr Basisbedrohungswert ist 7. Der DNS-Würfel auf dem Bedrohungsfeld des Forschungstableaus zeigt 3 Bedrohungspunkte, daher ist ihre Bedrohung in dieser Runde 10. Maike hat eine Sicherheit von 8. Da ihre Bedrohung um 2 höher ist als ihre Sicherheit brechen Dinosaurier aus und fressen 2 Besucher. Maike wählt 2 zahlende Gäste in ihrem Park aus und legt sie in den Beutel zurück. Dafür verliert sie 2





5. AUFRÄUMPHASE



In dieser Phase bereitet ihr die nächste Runde vor.
1) Zugreihenfolge anpassen
2) Markt auffüllen
3) neue Dinosaurierbaupläne aufdecken
4) Arbeiter und Wissenschaftler zurückholen
5) Besucher entfernen
6) Variationskarten abhandeln

Zugreihenfolge anpassen

Die Zugreihenfolge hängt von eurem aktuellen Siegpunktestand ab. Derjenige von euch mit den wenigsten Siegpunkten wird neuer Startspieler, der mit den zweitmeisten SP wird zweiter, usw. Haben mehrere von euch die gleiche Anzahl an SP, bleibt ihre relative Position zueinander die gleiche wie in der vorherigen Runde.

Beispiel O: Zugreihenfolge anpassen

O - ZUGREIHENFOLGE ANPASSEN

Till und Maike haben beide 7 SP, Max hat 8 SP und Aline 9 SP. Da Till und Maike am wenigsten SP und gleich viele SP haben, prüfen sie die Zugreihenfolge der letzten Runde, um zu sehen wer der neue Startspieler wird. In der letzten Runde war Till Dritter und Maike Zweite. Daher ist die Zugreihenfolge für die neue Runde: 1. Maike, 2. Till, 3. Max und 4. Aline.



Markt auffüllen

Werft alle übrig gebliebenen Angebote aus der $2 Reihe ab. Dann schiebt alle übrigen Angebote nach oben, so dass die günstigsten Plätze gefüllt sind. Füllt nun die leeren Plätze von ihren entsprechenden Stapeln im Marktlager auf. Sollte ein Stapel leer sein, mischt den entsprechenden Ablagestapel und bildet einen neuen verdeckten Stapel im Marktlager. ***Hinweis:*** Sortiert die Attraktionen nicht nach Kosten! Dies passiert nur beim Spielaufbau.

Neue Dinosaurierbaupläne aufdecken

Deckt bei allen Bauplanstapeln auf dem Forschungstableau neue Baupläne auf, sofern nicht noch ein aufgedeckter Bauplan vorhanden ist.

Arbeiter und Wissenschaftler zurückholen

Nehmt alle eure eingesetzten Arbeiter und Wissenschaftler zurück.

Besucher entfernen

Alle Besucher (im Park und in der Warteschlange) verlassen eure Parks. Legt sie in den Beutel zurück.

Variationskarten abhandeln

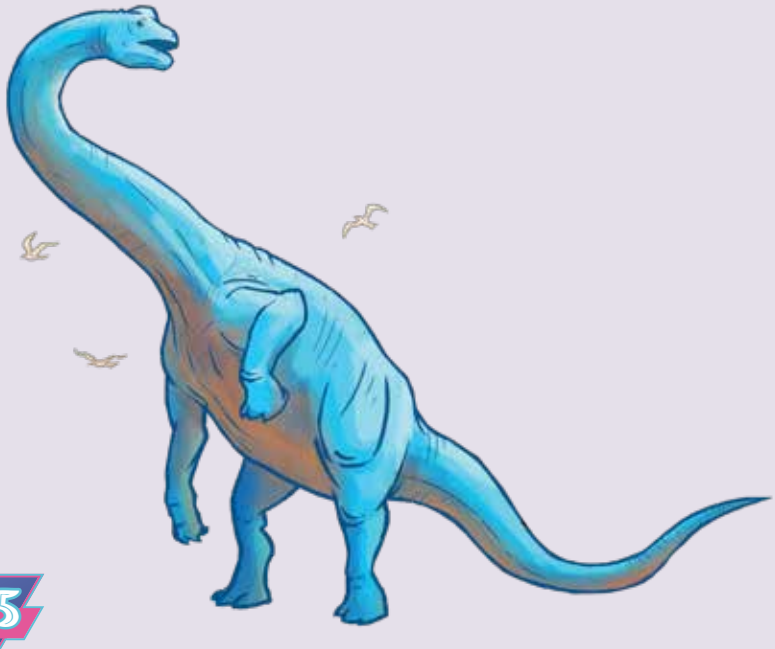
Kontrolliert als letzten Schritt jeder Runde die ausliegenden Variationskarten. Löst nun alle aus, auf denen "in der Aufräumphase" oder "am Ende jeder Runde" steht.

AUFTRÄGE ERFÜLLEN

Erfüllt ihr einen Auftrag, dann legt ihr einen eurer Unternehmensmarker auf die Auftragskarte. Erfüllen eure Mitspieler den Auftrag bis zum Ende derselben Phase, legen sie ebenfalls einen ihrer Unternehmensmarker auf die Karte. Alle Mitspieler, die es bis zum Ende der Phase dieser Runde nicht schaffen den Auftrag zu erfüllen, können diesen Auftrag in dieser Partie nicht mehr erfüllen.

Beispiel P: Aufträge erfüllen

Erfüllte Aufträge sind am Spielende jeweils 6 - 8 SP wert. Jeder erfüllte Auftrag bringt außerdem das Spielende näher.



P - AUFTRÄGE ERFÜLLEN

Max und Aline erschaffen in der Arbeitsphase beide Dinosaurier. Aline kann 2 Dinosaurier erschaffen, Max 1 Dinosaurier. Dadurch haben beide den Auftrag "Habe 12 Dinosaurier in deinem Park." erfüllt. Da sie den Auftrag beide in der gleichen Phase der gleichen Runde erfüllt haben, dürfen sie beide einen ihrer Unternehmensmarker auf den Auftrag legen. Am Spielende erhalten sie beide 8 SP für den erfüllten Auftrag.





Max



Aline

SPIELENDE

Das Spielende wird eingeläutet, wenn nur noch 1 Auftragskarte nicht erfüllt ist. Die aktuelle wird noch wie gewohnt beendet, dann folgt die Endwertung.

Erhaltet Siegpunkte und tragt sie auf der Siegpunkte leiste ab. Nutzt, falls notwendig, die rechteckigen Mehrfachmarker (zählt den Stern auf dem Mehrfachmarker als 100 SP).

Erhaltet für eure Attraktionen die aufgedruckten SP. Multipliziert für jede Dinosaurieranlage die aufgedruckten SP mit der Anzahl der Dinosaurier in dieser Anlage und tragt die SP auf der Leiste ab. Habt ihr in einer Dinosaurieranlage keine Dinosaurier, verliert ihr stattdessen 10 SP für diese Anlage.

Erhaltet für jeden erfüllten Auftrag 6 - 8 SP, wie abgebildet.

Für je $5, die ihr noch übrig habt, erhaltet ihr 1 SP.

Das Unternehmen mit den meisten Siegpunkten gewinnt! Bei Gleichstand gewinnt derjenige Beteiligte, der mehr Geld hat.

VARIANTEN

Verlässliche Systeme

Spielt ohne die Variationskarten, um die Durchführbarkeit von Langzeitstrategien zu testen.

Chaotische Bedrohung

Würfelt zu Beginn der Parkphase den DNS-Würfel, der in der Forschungsphase auf das Bedrohungsfeld gelegt wurde. Statt der vorherigen Anzahl an Bedrohungspunkten, zählt nun die neu gewürfelte Anzahl an Bedrohungspunten zu eurem Bedrohungswert dazu.

REGELN FÜR DAS SOLOSPIEL

Bis auf die folgenden Ausnahmen gelten die Regeln des Mehrspielerspiels von Dinosaur Island.

Änderungen beim Aufbau

- Nutze nur 5 zufällige DNS-Würfel.
- Lege nur 22 zahlende Gäste und 3 Rowdies in den Beutel.
- Nutze statt den normalen Aufträgen nur die Aufträge für das Solospiel. Mische alle 16 Solo-Auftragskarten und ziehe davon 10. Wähle aus diesen 10 Aufträgen 7 Aufräge aus, die du in dier Partie nutzen wirst. Lege sie offen aus. Nimm die 3 übrig gebliebenen Karten und mische sie verdeckt zusammen mit den 6 Auftragskarten, die du nicht gezogen hast. Dieser Stapel ist das Deck deines künstlichen Gegenspielers (Solodeck).
- Nimm die Rundenzählerkarte und setze einen Arbeiter einer ungenutzten Farbe auf das Feld "Runde 1".
- Du kannst dich dafür entscheiden ohne die Variationskarten zu spielen.

1. FORSCHUNGSPHASE (SOLO)

Decke zu Beginn jeder Forschungsphase die oberste Karte des Solodecks auf. Am unteren Rand jeder Karte sind Symbole abgedruckt, die angeben, welche DNS-Würfel, Dinobaupläne, Attraktionen, Laborausbauten und Experten du aus den offenen Auslagen entfernen musst.

Spiele dann die Forschungsphase wie üblich.

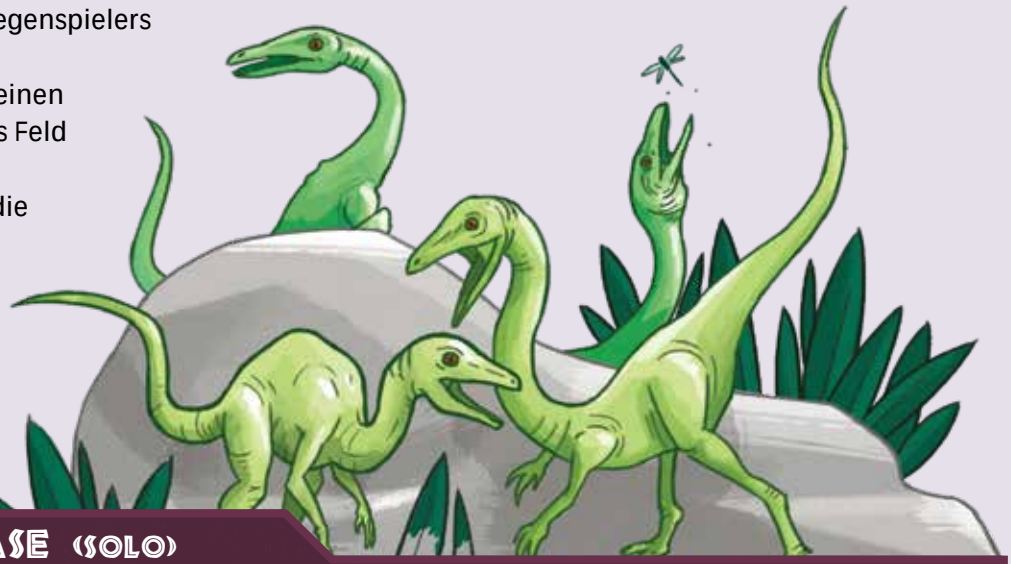
Beispiel Q: Forschungsphase (Solo)

2. MARKTPHASE (SOLO)

- Spiele die Marktphase wie üblich. Im Solospiel wird es im Marktplatz immer 2 leere Angebotsfelder geben, da du zu Beginn der Forschungsphase durch das Ziehen der Solokarte immer 2 Angebote entfernst.

3. ARBEITSPHASE (SOLO)

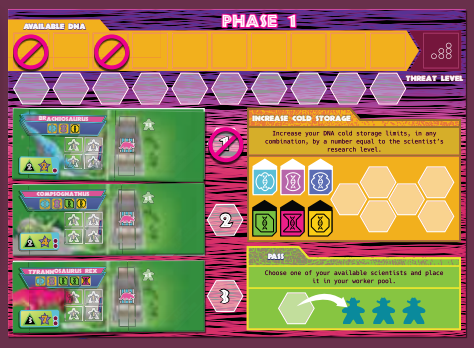
Spiele die Arbeitsphase wie üblich.

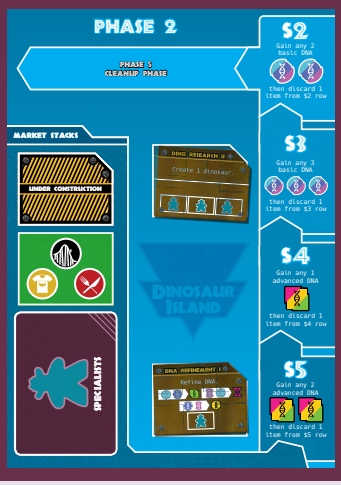


Q - FORSCHUNGSPHASE (SOLO)

Christoph deckt die oberste Karte des Solodecks auf. Die Symbole auf der Karte zeigen, dass er die DNS-Würfel 1 und 3 (von links gezählt) entfernen soll. Außerdem entfernt er Dinosaurierbauplan 1 (Pflanzenfresser), die Attraktion in der $2-Reihe des Marktes und den Laborausbau in der $5-Reihe des Marktes. Einen Experten muss er nicht entfernen. Alle entfernten Würfel, Baupläne und Angebote kann er nicht nutzen.









4. PARKPHASE (SOLO)

Spiele die Parkphase wie üblich, bis auf folgende Regeländerung: Immer wenn ein zahlender Gast gefressen wird, legst du ihn nicht in den Beutel, sondern in die Schachtel zurück. Er wird also aus dem Spiel entfernt.

Beispiel R: Parkphase (Solo)

R - PARKPHASE (SOLO)

Christophs 5 Besucher dieser Runde sind 4 zahlende Gäste und 1 Rowdie. Nachdem er sie auf freie Plätze in seinem Park verteilt hat, stellt er fest, dass 2 Besucher gefressen werden. Christoph wählt 2 Besucher in seinem Park und entfernt sie aus dem Spiel. Sie werden nicht in den Beutel zurück gelegt.





5. AUFRÄUMPHASE

Spiele die Aufräumphase wie üblich, bis auf folgende Regeländerung: Prüfe am Ende der Phase, ob du 1 oder mehrere Aufträge erfüllt hast. Du darfst (musst aber nicht) einen erfüllten Auftrag werten und dir sofort die Siegpunkte dafür nehmen, wie in der folgenden Tabelle angegeben. Tust du das, legst du diese Auftragskarte(n) in die Schachtel zurück und entfernst sie aus dem Spiel. Die Anzahl der Siegpunkte, die du für einen Auftrag erhältst, hängt von der Runde ab - je früher, desto besser.

Runde	1	2	3	4	5	6	7
Siegpunkte pro Auftrag	10	10	7	5	3	2	1

Beispiel S: Aufräumphase (Solo)

Hast du in dieser Runde keinen Auftrag gewertet, lege einen der verbliebenen Aufträge auf einen separaten Ablagestapel. (Dafür gibt es keine Strafe.) Schließlich bewege noch den Arbeiter auf dem Rundenanzeiger auf das Feld der nächsten Runde und beginne diese.

S - AUFRÄUMPHASE (SOLO)

Christoph hat Runde 2 beendet. Er hat es in dieser Runde geschafft 2 Aufträge zu erfüllen und entscheidet sich beide zu werten. Daher erhält er 20 Siegpunkte (10 pro Auftrag). Danach legt er beide Auftragskarten in die Schachtel zurück und entfernt sie so aus dem Spiel.











SPIELENDE

Das Spiel endet nach 7 Runden. Erhalte für deine Attraktionen, Dinosaurieranlagen und übrig gebliebenes Geldwie üblich Siegpunkte. Hast du es geschafft während des Spiels keinen Auftrag ungewertet auf den Ablagestapel zu legen, erhältst du 10 Bonuspunkte.

Hinweis: Um die 10 Bonuspunkte zu erhalten, musst du jede Runde genau 1 Auftrag erfüllen. Das ist der Grund warum du dich entscheiden kannst einen Auftrag am Ende der Aufräumphase noch nicht zu werten und es so vermeidest mehrere Aufträge in der gleichen Runde zu werten.

CREDITS

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

Redaktion:
Nathan McNair (@Pandasaurusgame)
Molly Wardlaw

Illustration:
Kwanchai Moriya (@kwanchaimoriya)

Grafikdesign:
Peter Wocken (@PeterWocken)

3D-Modelle:
Anthony Wocken (@anthonywocken)

Regelbuch:
Dustin Schwartz (@dustinbschwartz)

Testspieler:
Michael Addison, Daryl Andrews, John Burns, Mark Caldwell, Matthew Chaloux, Vincent Chang, Tiller Chung, Curtis Clark, Spencer Cole, Ryan Costello, Jamie Gilmour, Nicole Hoye, Thom Lewis, Sen-Foong Lim, Milo Rambaldi <o>, 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

© 2017 Pandasaurus Games.
All rights reserved.

www.PandasaurusGames.com

MÖCHTEST DU AUF DEM LAUFENDEN BLEIBEN?

Bleibe mit uns auf Facebook in Kontakt,
wir freuen uns über ein „Like“.
facebook.com/feuerlandspiele

FEHLEN TEILE ?

Im Service-Bereich auf unserer Internetseite
wird dir geholfen!
www.feuerland-spiele.de

Deutsche Bearbeitung:
Inga Keutmann

Lektorat:
Johannes Grimm

© 2019 Feuerland
Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal

www.feuerland-spiele.de



Pandasaurus

Games