JONATHAN GILMOUR, BRIAN LEWIS UND IAN MOSS

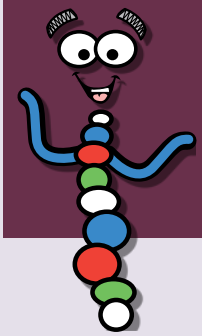


ERWEITERUNG ZU DINOSAUR ISLAND

• REGELBUCH •

FEUERLAND

EINLEITUNG



Diese Erweiterung enthält neue DNS-Würfel, Laborausbauten, Experten, Variationen und Dinosaurierbaupläne, die ihr einfach zum Basisspiel hinzufügen könnt. Außerdem enthält sie 5 neue Module, die ihr in beliebiger Kombination nutzen könnt, um eine Partie *Dinosaur Island* noch abwechslungsreicher zu gestalten.

SPIELMATERIAL

1 MATERIALSET FÜR EINEN 5. SPIELER

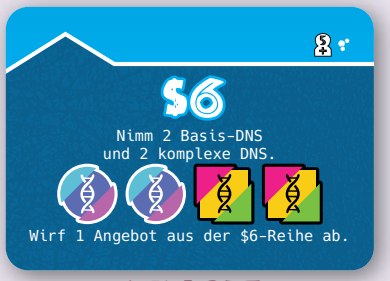




5 GESCHÄFTSFÜHRER



8 WEITERE GRENZSTEINE



1 KARTE MARKTERWEITERUNG (FÜR SPIELE MIT 5 SPIELERN)



20 BESUCHER (17 ZAHLENDE GÄSTE, 3 ROWDYS)



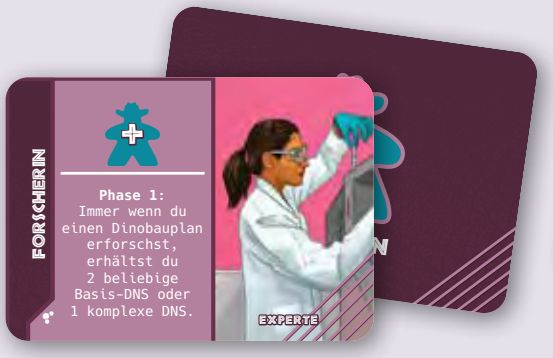
24 MEERESSAURIER



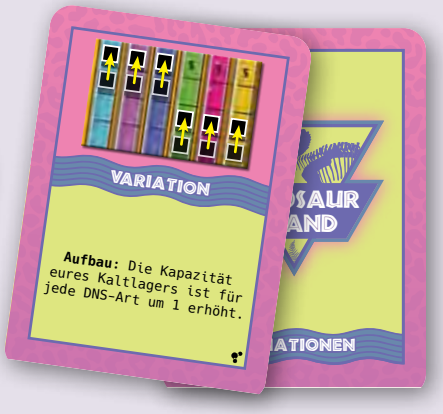
36 DINOSAURIER (JE 18)



4 DNS-WÜRFEL



9 EXPERTENKARTEN



7 VARIATIONSKARTEN



24 BLAUPAUSENKARTEN



14 PR-EVENT-KARTEN



4 MODUL-WAHLKARTEN



8 GESCHÄFTSFÜHRERKARTEN



18 GEHEGE (DOPPELSEITIG)



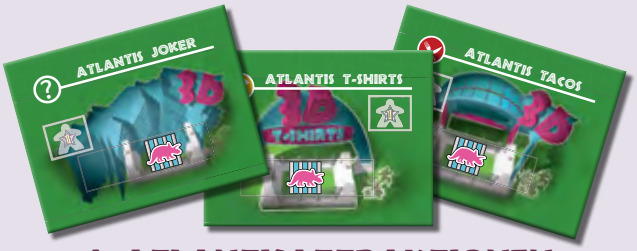
7 LABORAUSBAUTEN



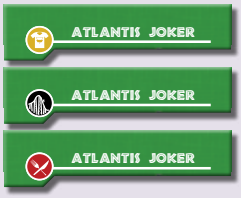
4 GELD-MARKER $5



2 CASINOSPIELE



4 ATLANTISATTRAKTIONEN



3 PLÄTTCHEN ATTRAKTIONSTYP



9 ZIEGEN



8 ANLAGENTABLEAUS



3 SITZPLÄTZE



13 DINOSAURIER-BAUPLÄNE



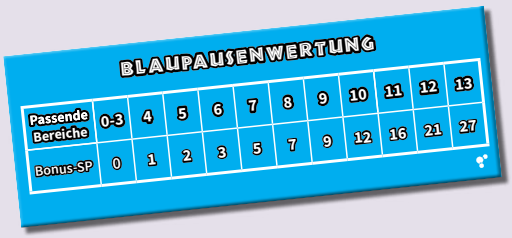
7 DINOEIER



1 MEGAREX



8 BABYDINOS



1 BLAUPAUSEN-WERTUNG

OFFIZIELLE ÄNDERUNGEN UND VARIANTEN

Ausgewählte Variationen
Sucht euch, anstatt sie zufällig auszuwählen, einfach die Variationskarten aus, mit denen ihr gerne spielen möchtet. Bietet ihr gerne auf die Zugreihenfolge? Dann nutzt immer diese und 1 zufällige andere Variation.

Spieldauer
Im Grundspiel habt ihr die Spieleranzahl+1 als Aufgabenkartenanzahl genutzt. Nutzt für ein besseres Spielerlebnis stattdessen diese Tabelle:

ANZAHL AN AUFGABEN IM SPIEL				
Spiel-dauer	**2 Spieler**	**3 Spieler**	**4 Spieler**	**5 Spieler**
Kurz	5	5	6	6
Mittel	5	5	6	6
Lang	4	4	5	6

Zusätzliches Spielmaterial
Fügt die neuen DNS-Würfel, Laborausbauten, Expertenkarten, Variationskarten und Dinosaurierbaupläne einfach zum entsprechenden Material des Grundspiels hinzu und nutzt es bei jeder Partie *Dinosaur Island*. Was ihr dabei beachten müsst, ist im Folgenden beschrieben.

NEUE DNS-WÜRFEL

Wenn ihr beim Aufbau den Würfelvorrat bildet (2), mischt die neuen DNS-Würfel unter die aus dem Grundspiel. Bildet dann den Würfelvorrat wie gewohnt: 2x Spieleranzahl + 1.



Zusätzlich zu den seltenen Oberflächen aus dem Grundspiel ( und ), gibt es auf den Würfeln 2 neue seltene Oberflächen, die ihr ebenfalls nur mit eurem 3er Wissenschaftler beanspruchen könnt. Ihr erhaltet (wie bei den seltenen Oberflächen aus dem Grundspiel) den Ertrag des Würfels nur genau 1 Mal. (Der Forschungslevel des Wissenschaftlers wird also nicht multipliziert). Die neuen seltenen Oberflächen haben folgende Effekte:

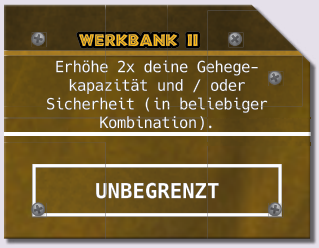


Erhalte genau $4 aus der Bank.



Erhöhe deine Sicherheit kostenlos um 1.

NEUE LABORAUSBAUTEN

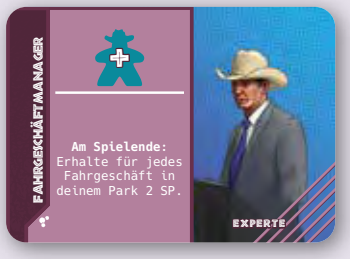


Legt, wenn ihr das Marktlager füllt (3), alle Laborausbauten "Werkbank II" auf das Marktableau neben die $4-Reihe (zwischen "Dinoforschung II" und "DNS-Veredelung II"). Kauft ihr diesen Laborausbau, dann *müsst* ihr ihn auf das Feld "Werkbank" in eurem Labor legen. Ihr dürft ihn nicht auf einen anderen Platz bauen und könnt ihn auch nur genau 1x kaufen. Jede Fähigkeit, die sich auf die "Werkbank" bezieht, gilt ebenso für die "Werkbank II".

Die zusätzlichen Laborausbauten "Dinoforschung II" und "DNS-Veredelung II" benötigt ihr nur im Spiel zu fünft.

NEUE EXPERTEN

Füllt ihr beim Aufbau das Marktlager (3), mischt die neuen Expertenkarten zu den Expertenkarten aus dem Grundspiel. Legt diesen Stapel auf das Markttableau.



NEUE VARIATIONEN

Wenn ihr beim Aufbau die Variationen auslegt (7), mischt die neuen Variationskarten zu den Variationskarten aus dem Grundspiel. Legt die zwei zufälligen Variationen aus diesem Stapel aus.



NEUE DINOSAURIERBAUPLÄNE



Sortiert beim Aufbau (5) die Dinosaurierbaupläne nach ihren Rückseiten und mischt die neuen Pläne in ihre entsprechenden Stapel.

Die Dinosaurierbaupläne für Meeressaurier nutzt ihr nur, wenn ihr mit dem entsprechenden Modul spielt.

MODULE

Ihr könnt euer Spiel mit Hilfe von Modulen variieren. Nutzt dabei entweder alle Module oder nur einen Teil. Wählt die Module, die ihr nutzen möchtet. Soll der Zufall entscheiden, welche Module ihr nutzt, dann mischt die Modulwahlkarten und zieht so viele Karten, wie ihr Module nutzen möchtet. Baut die bestimmten Module wie im Folgenden beschrieben auf.

MODUL 1: FÜNFTER SPIELER

Diese Erweiterung enthält das komplette Spielmaterial für einen fünften Spieler. Wenn ihr mit 5 Spielern spielt, gibt es die folgenden Änderungen:

Aufbau:

1. Legt die Karte Markterweiterung unter die $5-Reihe des Markttableaus. Legt die 20 neuen Besucher aus dieser Erweiterung zu den anderen in den Beutel.

2. Bildet den DNS-Vorrat aus 11 DNS-Würfeln (2 pro Spieler und 1 weiterer). Da im Grundspiel nur 10 DNS-Würfel enthalten sind, mischt die 4 neuen DNS-Würfel aus dieser Erweiterung unter die anderen und zieht dann daraus 11 zufällige Würfel.

3. Legt beim Füllen des Marktlagers die Laborausbauten "Dinoforschung II" und "DNS-Veredelung II" aus dieser Erweiterung zu den anderen auf dem Markttableau.

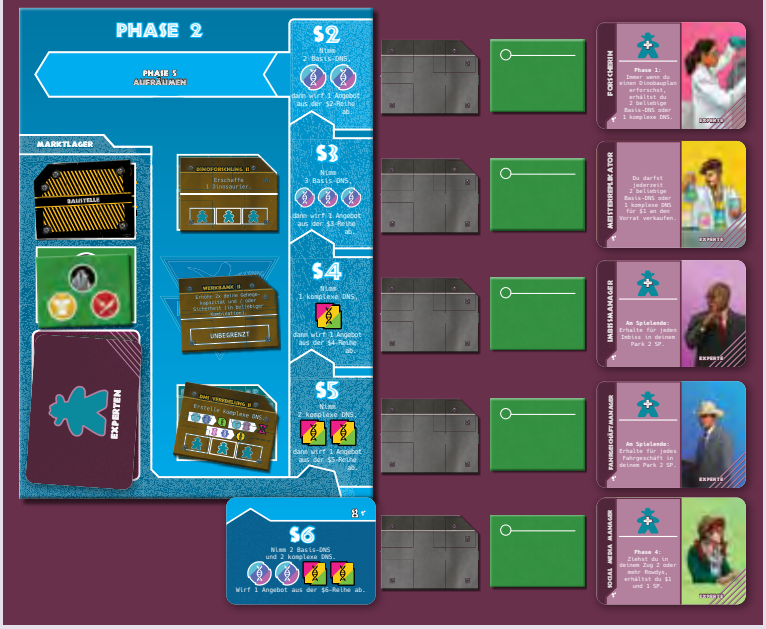
4. Die Markterweiterungskarte gilt als zusätzliche Reihe. Legt daher 1 Attraktion, 1 Laborausbau und 1 Experten mehr aus. Sortiert die teuerste Attraktion in die Reihe neben der Markterweiterung.

Während des Spiels:

Die neue Markterweiterung erlaubt euch eine größere Auswahl am Markt. Kauft ihr ein Angebot aus der neuen Reihe, bezahlt ihr dafür jeweils $6 (plus ggf. die Kosten der Attraktion). Statt ein Angebot aus dieser Reihe zu kaufen, könnt ihr auch $6 bezahlen, um 2 Basis-DNS und 2 komplexe DNS zu erhalten. Tut ihr das, werft ihr danach 1 Angebot aus dieser Marktreihe ab.

MARKTERWEITERUNG

Beispiel A: *In einer Partie mit 5 Spielern hat der Markt 5 anstatt 4 Reihen und sieht zu Beginn der Marktphase aus wie hier abgebildet.*





MODUL 2: MEERESSAURIER

Aufbau:

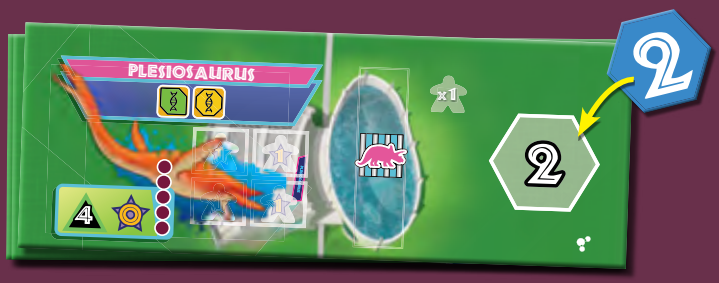
5 Sortiert die Dinosaurierbaupläne nach ihren Rückseiten. Mischt sie und legt sie wie gewohnt aus. Legt den verdeckten Stapel mit den Meeressauriern separat unter den anderen Stapeln neben dem Forschungstableau ab.

Während des Spiels:

Um einen Meeressaurierbauplan zu erforschen, müsst ihr wie im Grundspiel einen Wissenschaftler neben den Bauplan legen. Der mindestens benötigte Forschungslevel des Wissenschaftlers ist aber, im Gegensatz zu den anderen Dinosaurierbauplänen, nicht allgemein vorgegeben. Jeder Meeressaurierbauplan hat seine eigene Mindestvorgabe des Forschungslevels, die im sechseckigen Rahmen auf dem Bauplan angezeigt wird.

MEERESSAURIER ERFORSCHEN

Beispiel B: *Der Bauplan des Plesiosaurus liegt auf dem Meeressaurierstapel. Um ihn zu erforschen, muss Max mindestens seinen 2er-Wissenschaftler einsetzen.*



MODUL 3: ANLAGEN UND GESCHÄFTSFÜHRER

Bei der Verteilung des Spielermaterials 8 erhält jeder den Geschäftsführer in seiner Farbe. Legt dann zufällig so viele Anlagentableaus und Geschäftsführerkarten offen aus wie es der Spieleranzahl entspricht (z.B. im Spiel zu dritt 3 Anlagentableaus und 3 Geschäftsführerkarten).

Nachdem ihr den Startspieler bestimmt habt 9, werden die Anlagen und Geschäftsführer über 2 Runden ausgewählt. In der ersten Auswahlrunde nehmt ihr jeder in umgekehrter Zugreihenfolge 1 Anlage oder 1 Geschäftsführer. In der zweiten Auswahlrunde nehmt ihr euch, diesmal in Zugreihenfolge, erneut jeder 1 Anlage oder 1 Geschäftsführer, allerdings von der Art, die ihr noch nicht besitzt. Ihr habt nach den Auswahlrunden also jeder 1 Anlagentableau und 1 Geschäftsführerkarte.

ANLAGEN

Legt euer Anlagentableau in euren Spielerbereich. Die Regeln für eure Anlage (inklusive in welcher Phase ihr die Anlage nutzen könnt) stehen auf der Anlage selbst.

GESCHÄFTSFÜHRER

Legt eure Geschäftsführerkarte auf das Feld "Büro" auf eurem Anlagentableau und stellt euren Geschäftsführer darauf. Euer Geschäftsführer hat eine besondere Fähigkeit, die auf der Geschäftsführerkarte beschrieben ist. Er gilt z.B. als zusätzlicher Wissenschaftler oder Arbeiter mit einer Zusatzfähigkeit.



AUSWAHL-REIHENFOLGE

Beispiel C: *Max ist Startspieler, daher darf er in der ersten Auswahlrunde zuletzt eine Anlage oder einen Geschäftsführer wählen. Er wählt das Steinzeithotel. Da er in der zweiten Auswahlrunde zuerst an der Reihe ist, wählt er den Geldsack-Geschäftsführer. Die Zahlen geben in diesem Beispiel an, wer in welcher Reihenfolge welche Anlage / welchen Geschäftsführer wählt.*



MODUL 4: PR-EVENTS

Nachdem ihr den Startspieler bestimmt habt (9), aber bevor ihr ggf. Anlagen und Geschäftsführer auswählt, mischt die PR-Event-Karten und teilt jedem 2 Karten verdeckt aus. Ihr dürft eure eigenen PR-Event-Karten jederzeit ansehen, haltet sie aber vor euren Mitspielern geheim.

Am Ende des Spiels werden die PR-Event-Karten vor der Endwertung gewertet. Wählt dafür jeder 1 eurer 2 PR-Event-Karten. Habt ihr alle eine Karte gewählt, deckt ihr alle eure gewählten PR-Events gleichzeitig auf. Jeder von euch wertet nun **alle** aufgedeckten PR-Event-Karten und erhält entsprechende Siegpunkte.



PR-EVENT-KARTEN WERTEN

Beispiel D: *In dieser Partie mit 3 Spielern werden die gewählten PR-Events gleichzeitig aufgedeckt und wie folgt gewertet:*

- *Erhalte 2 SP für jeden Meeressaurier in deinem Park.*
  (Max = 8, Aline = 2, Till = 6)
- *Erhalte 2 SP für jedes Fahrgeschäft in deinem Park.*
  (Max = 4, Aline = 6, Till = 0)
- *Erhalte 4 SP für jedes komplett gefüllte Gehege der Stufe 4 in deinem Park.*
  (Max = 0, Aline = 0, Till = 0)





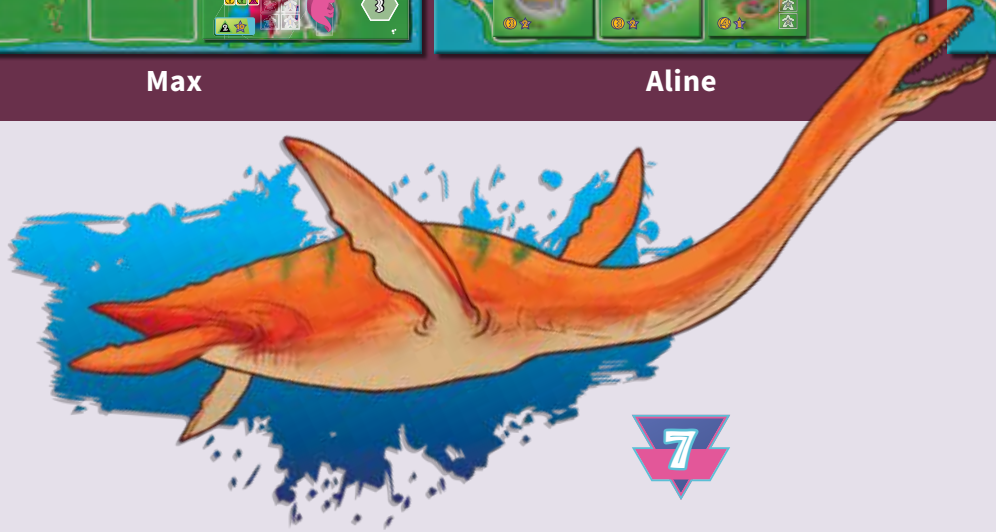
Max



Aline



Till



MODUL 5: BLAUPAUSEN

Als letzter Schritt des Aufbaus legt ihr das Plättchen mit der Punktewertung für die Blaupausen neben euren Aufbau. Mischt die Blaupausenkarten und teilt jedem verdeckt 3 aus. Schaut euch eure 3 Blaupausen an und wählt 1 davon, die ihr behaltet. Legt die anderen verdeckt in die Schachtel zurück.

Eure Blaupause ist ein geheimes Ziel. Legt die Karte verdeckt vor euch ab und haltet sie vor euren Mitspielern geheim. Ihr selbst dürft sie jederzeit betrachten.

Jede Blaupause zeigt die 16 Bereiche eures Parks. Die 3 leeren Bereiche in der linken oberen Ecke sind eure Startdinosaurieranlage und euer Hut. Für die anderen 13 Bereiche zeigt eure Blaupause, wie ihr euren Park möglichst aufbauen sollt. Jeden Bereich sollt ihr mit einer bestimmten Art Dinosaurieranlage (Pflanzenfresser, kleiner bzw. großer Raubsaurier) oder Attraktion (Fahrgeschäft, Imbiss, Souvenirladen) bebauen.

Am Ende des Spiels erhaltet ihr Bonuspunkte, je nachdem, wie gut ihr euch an die Blaupause gehalten habt. Je mehr Bereiche ihr genau wie in der Blaupause verlangt bebaut habt, desto besser! (Die 3 leeren Bereiche in der linken oberen Ecke zählen nicht.) Prüft, wie viele Bereiche ihr gemäß den Vorgaben der Blaupause bebaut habt, und erhaltet dafür die in der Tabelle angezeigten Bonus-Siegpunkte.

Eine Dinosaurieranlage muss exakt nach den Vorgaben der Blaupause platziert werden, damit sie für die Blaupausenwertung zählt. Ist sie nur auf einem der beiden angezeigten Bereiche platziert, zählt sie für die Blaupausenwertung überhaupt nicht!

Meeressaurieranlagen zählen für die Blaupausenwertung je nach ihrem benötigten Forschungslevel als:

- Pflanzenfresser = Level 1
- kleiner Raubsaurier = Level 2
- großer Raubsaurier = Level 3

BLAUPAUSEN WERTEN

Beispiel E: *Alines Blaupause gibt 3 Pflanzenfresseranlagen vor. Sie hat 2 Pflanzenfresser (Ankylosaurus und Plateosaurus) an die vorgegebenen Plätze gebaut. Ihre Mosasaurusanlage zählt ebenfalls als Pflanzenfresseranlage, da es eine Forschungslevel 1 Meeressaurieranlage ist. Außerdem hat sie 3 der 7 vorgegebenen Attraktionen auf die richtigen Plätze gebaut. Sie hat in ihrem Park also 9 Bereiche wie in der Blaupause verlangt bebaut und erhält daher für diese 9 Bereiche insgesamt 9 Bonus-Siegpunkte.*





TABELLE BLAUPAUSENWERTUNG

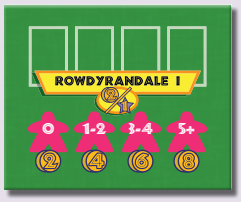
Passende Bereiche	0-3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
Bonus-SP	0	1	2	3	5	7	9	12	16	21	27

ANHANG: ANLAGEN

Die Regeln für jede Anlage sind auf der Anlage aufgedruckt. Hier findet ihr eine Gesamtübersicht und Klarstellungen.







KREIDEZEIT-CASINO

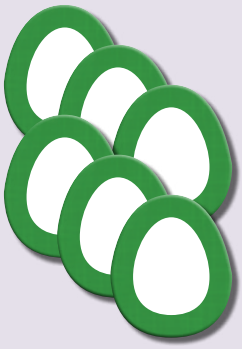
Aufbau: Lege das Teil "DNS-Würfelwahnsinn I" auf diese Anlage. Lege dann einen der im Spiel nicht benötigten DNS-Würfel darauf. (Das Teil Rowdyrandale legst du erst auf die Anlage, wenn du es gebaut hast.)

Phase 3: Jeder Mitspieler darf Arbeiter in dein Casino schicken, aber max. 1 Arbeiter pro Spiel. Du erhältst für jeden Arbeiter im Casino 1 SP oder $2 aus dem Vorrat. Hast du ein Spiel bereits aufgewertet, erhältst du 2 SP oder $3 pro Arbeiter.

- ***DNS-Würfelwahnsinn:*** Dein Besucher wirft den DNS-Würfel und erhält die gezeigte DNS. Hast du das Spiel aufgewertet, wirft dein Besucher beide DNS-Würfel und erhält von beiden die gezeigte DNS. Zeigt der Würfel etwas anderes als DNS, geht dein Besucher leer aus.
- ***Rowdyrandale:*** Dein Besucher schätzt, wie viele Rowdys er in dieser Runde aus dem Beutel zieht, und legt dafür einen seiner Unternehmensmarker auf das entsprechende Feld. Liegt dein Besucher richtig, erhält er so viel Geld aus dem Vorrat wie beim gewählten Feld angezeigt. Hast du das Spiel aufgewertet, erhält dein Besucher bei einem richtigen Tipp mehr Geld.

Phase 3: Um Rowdyrandale zu bauen oder eines der Spiele aufzuwerten, setze einen Arbeiter auf eine beliebige Werkbank und zahle $5. Baust du Rowdyrandale, dann lege das Teil auf deine Anlage. Wertest du ein Spiel auf, drehe das Teil auf seine aufgewertete Rückseite.

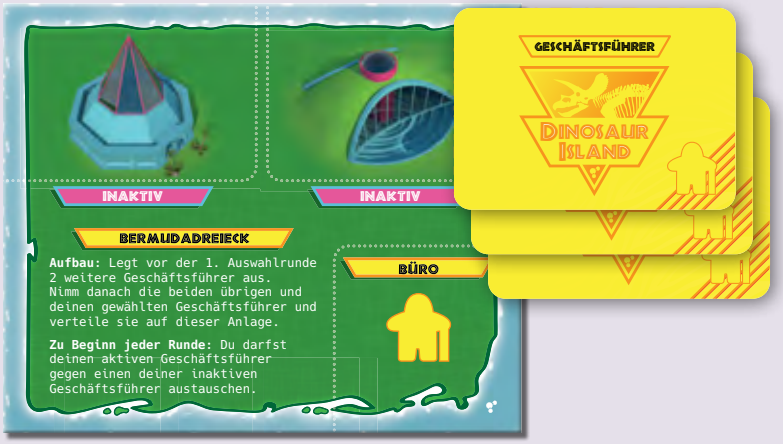




DINO-BRUTSTATION

Phase 3: Du darfst 1 Arbeiter auf diese Anlage setzen und 1 Brutlinie wählen. Gib die 2 abgebildeten DNS aus und lege 1 Ei auf das am weitesten links gelegene Feld (mit der DNS) der entsprechenden Brutlinie. Du kannst mehrere Eier auf der gleichen Brutlinie haben.

Phase 3: Zu Beginn jeder Arbeitsphase, schiebe jedes Ei 1 Feld weiter nach rechts. Erreicht ein Ei das Ende der Brutlinie, nimmst du das Ei herunter und erhältst einen Dinosaurier des gezeigten Typs (Pflanzenfresser, kleiner oder großer Raubsaurier). Setze ihn auf 1 freies, passendes Dinosauriergehege. Hast du kein freies, passendes Gehege, erhältst du keinen Dinosaurier und nimmst nur das Ei von der Brutlinie. Du kannst dich entscheiden, die ausgebrüteten Dinos als Meeressaurier einzusetzen, wobei Pflanzenfresser als Level 1 Meeressaurier, kleine Raubsaurier als Level 2 und große Raubsaurier als Level 3 Meeressaurier gelten.



BERMUDADREIECK

Aufbau: Bevor ihr eure Geschäftsführer und Anlagen wählt, legt 2 zusätzliche Geschäftsführer zur Auswahl. Hast du diese Anlage gewählt, erhältst du nach der 2. Auswahlrunde zusätzlich zu deinem gewählten Geschäftsführer die übrigen. Lege 1 Karte auf das Büro und die anderen auf die Inaktiv-Felder.

Zu Beginn einer Runde: Du darfst deinen aktiven Geschäftsführer gegen einen inaktiven austauschen.

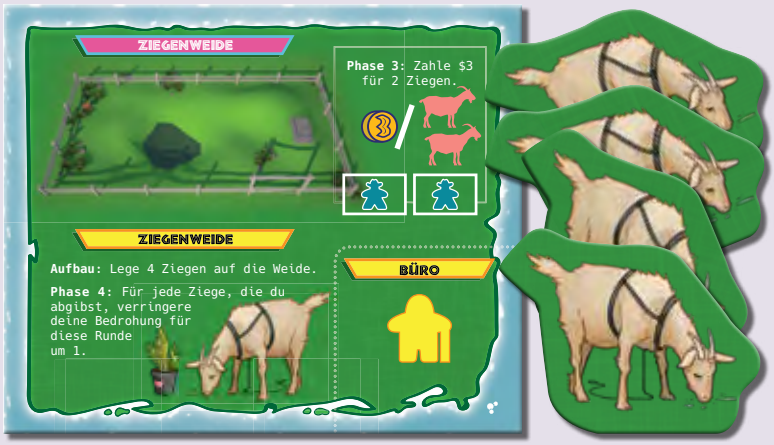


ATLANTIS

Phase 1: Erforschst du einen Dinobauplan, darfst du ihn auf diese Anlage statt in deinen Park legen. (Du darfst dies nur genau 1 Mal tun.)

Phase 3: Erschaffst du einen Dinosaurier nach diesem Bauplan, lege 1 Atlantisattraktion auf einen leeren Bereich deines Parks und stelle den Dinosaurier auf das Gehege dieser Attraktion. Jede Atlantisattraktion zählt als eine Attraktion des angezeigten Typs. Beim Atlantisjoker wählst du beim Legen des Teils den Attraktionstyp. Nimm das Titelteil mit dem gewählten Attraktionstyp und lege es auf den Atlantisjoker.

Phase 4: Stellst du einen zahlenden Gast zu einer Atlantisattraktion, erhalte 1 SP.



ZIEGENWEIDE

Aufbau: Lege 4 Ziegen auf die Weide dieser Anlage.

Phase 3: Du darfst 1 oder 2 Arbeiter auf diese Anlage setzen. Für jeden Arbeiter, den du einsetzt, darfst du $3 bezahlen, um 2 Ziegen zu erhalten.

Phase 4: Du darfst beliebig viele Ziegen von deiner Weide abgeben. Für jede abgegebene Ziege darfst du für diese Runde temporär deine Bedrohung um 1 verringern.



MEGAREXFÜTTERUNG

Aufbau: Lege 1 der in diesem Spiel nicht genutzten DNS-Würfel zu dieser Anlage.

Phase 3: Du kannst weitere Sitzplätze zur Megarexfütterung hinzufügen (zu Beginn sind es nur 2). Setze dafür 1 Arbeiter auf eine beliebige Werkbank und zahle $4. Nimm dann ein Sitzplatzteil und lege es auf ein Sitzplatzfeld (mit Geld) auf dieser Anlage. Jedes Sitzplatzteil fügt 2 Sitzplätze hinzu. (Diese Anlage kann max. 8 Sitzplätze haben.)
Du kannst nur maximal 1 Megarex erschaffen.

Phase 4: Sobald du den Megarex erschaffen hast, wirf jedes Mal zu Beginn von Phase 4 den DNS-Würfel und addiere in dieser Runde die Bedrohung des Würfels zu deinem Bedrohungslevel (und der Bedrohung des höchsten übrig gebliebenen DNS-Würfels aus Phase 1).

Spielende: Du verlierst nicht 10 SP, wenn du keinen Megarex hast.

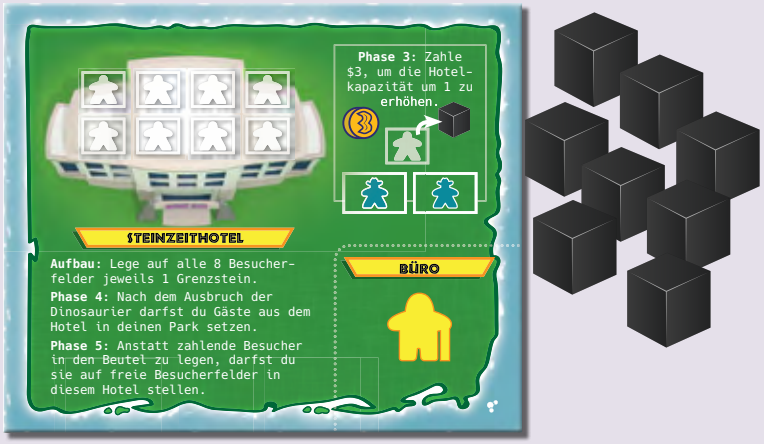


STREICHELZOO

Aufbau: Diese Anlage hat 2 Gehege, deren Kapazität normal erhöht werden kann.

Phase 3: Wenn du einen Babydinosaurier erschaffst, lege 1 Babydinoteil in eines der Gehege und erhöhe deine Attraktivität um 1. Du kannst max. 8 Babydinos haben.

Phase 4: Du kannst hier so viele Besucher hier platzieren, wie du Babydinos im Gehege hast. Für jeden zahlenden Besucher erhalte 1 SP.



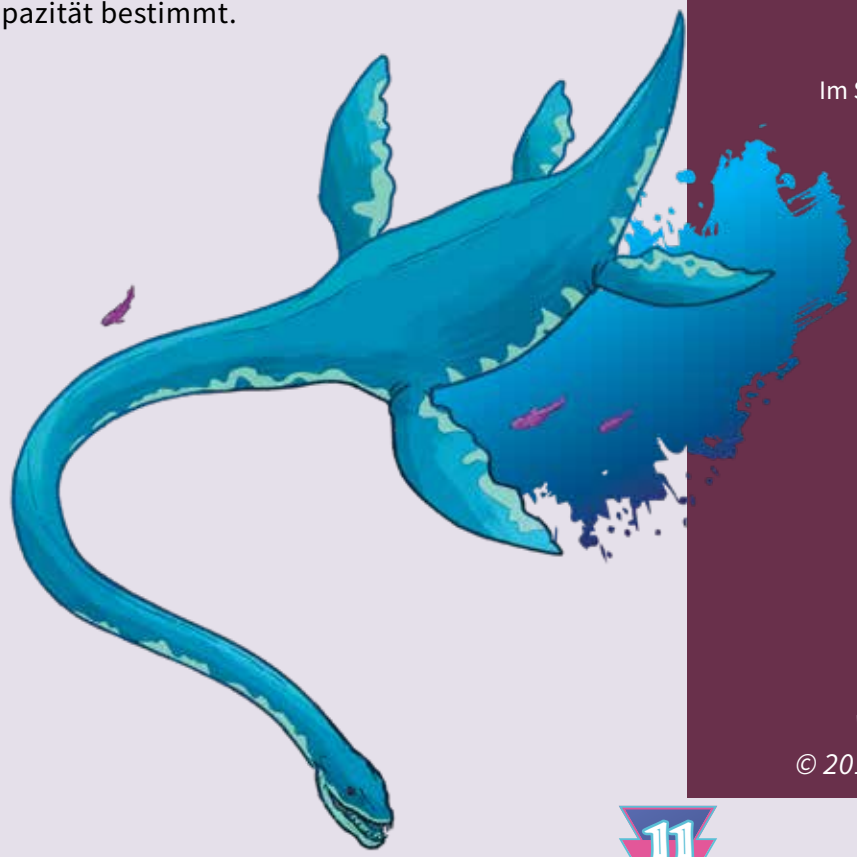
STEINZEITHOTEL

Aufbau: Lege auf alle 8 Besucherfelder des Hotels jeweils 1 Grenzstein.

Phase 3: Du darfst 1 oder 2 Arbeiter auf diese Anlage einsetzen. Für jeden Arbeiter, den du einsetzt, darfst du $3 bezahlen, um 1 Grenzstein vom Hotel zu entfernen und so die Kapazität des Hotels um 1 zu erhöhen.

Phase 4: Nachdem die Dinos ausgebrochen sind, darfst du zahlende Übernachtungsgäste von dieser Anlage auf freie Plätze in deinem Park setzen.

Phase 5: Du darfst zahlende Gäste, anstatt sie in den Beutel zu legen, auf dein Hotel setzen. Das Maximum an zahlenden Gästen, die das Hotel fassen kann, ist durch seine Kapazität bestimmt.



CREDITS

Autoren:
Jonathan Gilmour, Brian Lewis und Ian Moss

Redaktion:
Nathan McNair, Molly Wardlaw und Dustin Schwartz

Illustration:
Kwanchai Moriya

Grafikdesign:
Peter Wocken

3D-Modelle:
Anthony Wocken

Deutsche Bearbeitung:
Inga Keutmann

Lektorat:
Christine Heeren, Gerhard Tischler

© 2020 Feuerland Verlagsgesellschaft mbH
Wilhelm-Reuter-Str. 37
65817 Eppstein-Bremthal

www.feuerland-spiele.de

FEHLEN TEILE ?

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

www.PandasaurusGames.com
© 2018 Pandasaurus Games. All Rights Reserved.

