

UM JOGO DE
JONATHAN GILMOUR E BRIAN LEWIS

ILHA DOS
DINOSSAUROS



◆ REGRAS 2.0 ◆

REGRAS
SOLO
INCLUIDAS



INTRODUÇÃO

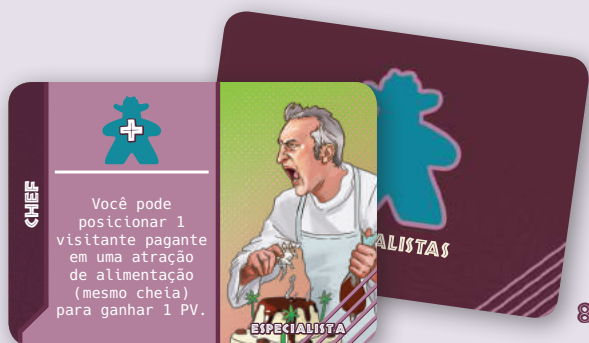


Vários anos atrás, cientistas descobriram uma forma de clonar dinossauros a partir de DNA preservado dentro de fósseis. Depois de alguns tropeços e escorregões, o processo foi finalmente estabilizado. Hoje em dia os museus é que se encontram praticamente extintos, devido a debandada de investidores que partiram para tornar santuários de dinossauros em movimentados parques temáticos, verdadeiras Mecas para os fãs de dinossauros do mundo todo.

Em Ilha dos Dinossauros, cada jogador assume o lugar de um gerente de parque de um destes destinos inaugurais. A você foi entregue o comando de uma operação fluorescente – trazer estas criaturas fantásticas do período Jurássico, Triássico e Cretáceo para o mundo moderno. Você terá uma aposentadoria tranquila se você tornar seu parque maior e melhor que o da concorrência!

Mas não será um trajeto fácil. Você deverá contratar o pessoal certo, ganhar dos competidores, aperfeiçoando as receitas dos dinossauros da moda, e apostar quais atrações garantirão mais visitantes. Mas todo seu esforço irá ruir se suas precauções de segurança não forem suficientes para manter sua população indisciplinada de dinossauros na rédea curta. Bem vindo a Ilha dos Dinossauros!

COMPONENTES



22 ESPECIALISTAS



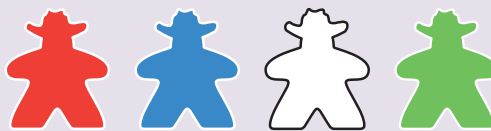
81 MARCADORES DE DINHEIRO
(53X \$1 E 28X \$5)



39 CARTAS DE OBJETIVO



80 VISITANTES
(70 PAGANTES, 10 HOOLIGANS)



36 TRABALHADORES



10 DADOS DE DNA



11 CARTAS DE REVIRAVOLTA



20 MARCADORES DE CORPORAÇÃO



12 MODIFICADORES
(DUPLA FACE)



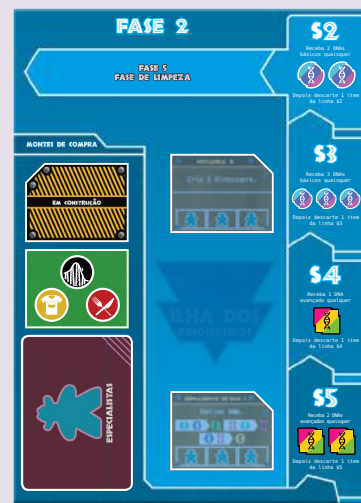
12 CIENTISTAS



1 CENTRO DE PESQUISAS



1 TABULEIRO DE CONTROLE



1 MERCADO



4 PARQUES



40 CUBOS DE CONTROLE



24 MARCADORES DE LIMITE



33 UPGRADES DE LABORATÓRIO



4 LABORATÓRIOS



17 CARTAS SOLO (16 OBJETIVOS, 1 MARCADOR DE RODADA)



29 CERCADOS (DUPLA FACE)



50 DINOSSAUROS



17 RECEITAS DE DINOSSAURO



30 ATRAÇÕES

1 BOLSA DE TECIDO



MARCADOR DO JOGADOR INICIAL

MARCADORES EXTRAS,
 12 MARCADORES DE GÍRIAS (DUPLA FACE)
 3 RECEITAS DE DINOSSAURO (INVENTE A SUA)
 4 ATRAÇÕES (INVENTE A SUA)
 2 UPGRADES DE LABORATÓRIO (INVENTE O SEU)

PREPARAÇÃO DO JOGO

1 Mapeie o Esqueleto do Jogo

Posicione o Mercado, o Centro de Pesquisas e o Tabuleiro de Controle no centro da mesa, ao alcance de todos os jogadores. Deixe espaço suficiente nos 4 lados para a área individual de cada jogador. Ao lado dos tabuleiros centrais, junte os 81 Marcadores de Dinheiro, formando o Banco. Ao lado do banco, posicione os 50 Dinossauros, os 29 Cercados e os 12 Modificadores, formando o Estoque Comum. Coloque todos os 80 Visitantes dentro da Bolsa de Tecido, deixando a mesma junto do Estoque Comum.

2 Estabeleça o Estoque de Dados

Separe, aleatoriamente, 2 Dados de DNA por jogador, mais 1, formando o Estoque de Dados. Dados remanescentes retornam para a caixa do jogo e não serão usados nesta partida.

3 Posicione os Montes do Mercado

Embaralhe os 22 Especialistas, formando um monte no espaço correspondente do Mercado, com o verso para cima. Misture as 30 Atrações e os 25 Upgrades de Laboratório separadamente, formando 2 montes de compra, com o verso para cima, nos respectivos campos do Mercado. (Em uma partida em 3 jogadores, remova destes montes, antes de misturar as peças, todas aquelas marcadas como "4+". Em uma partida com 2 jogadores, remova as marcadas como "3+" e "4+".) Empilhe os 4 Upgrades de Laboratório "Pesquisa II" e os 4 "Refinamento de DNA II", com a frente para cima, nos espaços correspondentes do Mercado.

4 Crie as Linhas do Mercado

Revele as 4 primeiras Atrações do monte, posicionando-as uma em cada Linha do Mercado (do lado direito do Mercado), ordenadas de acordo com seu custo: a mais cara na linha de \$5 até a mais barata na linha de \$2. Em seguida, revele os 4 primeiros Upgrades de Laboratório, posicionando um em cada Linha do Mercado. Por último, revele os 4 primeiros Especialistas, posicionando um em cada Linha do Mercado.

5 Posicione os Montes de Pesquisa

Separe as Receitas de Dinossauros em 3 montes, de acordo com sua categoria (grandes carnívoros, pequenos carnívoros e herbívoros). Embaralhe cada monte separadamente e coloque-os, com o verso para cima, nos respectivos locais do Centro

de Pesquisas. Revele a primeira Receita de Dinossauro de cada monte.

6 Revele os Objetivos de Final do Jogo

Separe as 39 Cartas de Objetivo por tipo (partida curta, média e longa). Dependendo de sua escolha para a duração da partida, escolha um dos 3 montes e, aleatoriamente, revele uma quantidade de Cartas de Objetivo igual a quantidade de jogadores mais uma. Deixe as cartas reveladas, com a frente para cima, ao lado dos tabuleiros centrais. Retorne todas as demais Cartas de Objetivo para a caixa do jogo.

7 Prepare as Reviravoltas

Embaralhe as 11 Cartas de Reviravolta, formando um monte com o verso para cima. Em seguida, revele 2 Cartas de Reviravolta, posicionando-as, com a frente para cima, junto das Cartas de Objetivo. As regras mostradas nestas 2 cartas passam a valer por toda a partida. (Se a segunda Carta de Reviravolta contradiz a primeira, descarte-a e revele outra.) Todas as demais Cartas de Reviravolta retornam para a caixa do jogo.

RECOMENDAÇÕES PARA SUA PRIMEIRA PARTIDA

Objetivos	"Possua 12 DNAs no Estoque Criogênico"
	"Compre 3 Upgrades de Laboratório"
	"Atinja um Nível de Entusiasmo 10"
Reviravolta	"Não existem Hooligans dentro da bolsa no início da partida. Coloque 5 Hooligans na Bolsa no final da 1ª rodada e mais 5 ao final da 2ª rodada"

8 Distribua os Componentes dos Jogadores

Cada jogador recebe 1 Laboratório, 1 Parque, 9 Trabalhadores, 3 Cientistas, 5 Marcadores de Corporação e 10 Cubos de Controle em sua cor, bem como 6 Marcadores de Limite. Todos os componentes não distribuídos retornam para a caixa do jogo. (A preparação individual do jogador será vista logo adiante).

9 Defina o Jogador Inicial

O jogador que mais recentemente extraiu DNA de um mosquito preso em âmbar é o jogador inicial. Caso nenhum dos jogadores tenha realizado esta tarefa, então o jogador que mais recentemente visitou um parque temático é o jogador inicial. Ele recebe o *Marcador do Jogador Inicial*. Organize a trilha de *Ordem do Turno* de modo a que ela esteja em sentido horário, a partir do jogador inicial.

10 Receba seu Capital Inicial

Entregue \$15 ao jogador inicial. Cada outro jogador, conforme a Ordem do Turno, recebe \$1 a mais que o jogador anterior (ou seja, o segundo jogador recebe \$16, o terceiro, \$17 e assim por diante).

PREPARAÇÃO INDIVIDUAL

1 Posicione seus Tabuleiros

Posicione seus 2 tabuleiros à sua frente, Laboratório a esquerda e Parque a direita. Deixe espaço à direita de seu Laboratório para acomodar os Especialistas que você contratará ao longo da partida.

2 Posicione Trabalhadores e Cientistas

Posicione 4 de seus Trabalhadores no topo de seu Laboratório (sobre o logotipo de sua corporação), formando o *Estoque de Trabalhadores*. Deixe 4 outros trabalhadores formando o *Mercado de Trabalho*. Os Trabalhadores no Mercado de Trabalho não estão disponíveis para você no início da partida, mas poderão ser adquiridos

PREPARAÇÃO PARA 4 JOGADORES

The diagram illustrates the setup for a 4-player game. It features several key components and their placement:

- 1** Positioning of the Laboratory (left) and Park (right) boards.
- 2** Placement of 4 workers on the Laboratory board and 4 workers in the Market of Work.
- 3** Placement of the Specialist board.
- 4** Placement of the Order of Turn board.
- 5** Placement of the DNA board.
- 6** Placement of the Island of DNA board.
- 7** Placement of the DNA board.
- 8** Placement of the DNA board.
- 9** Placement of the DNA board.
- 10** Placement of the DNA board.

The diagram also shows the placement of various tokens, including workers, specialists, and DNA, and the arrangement of the game boards.

posteriormente. O último Trabalhador é posicionado na Trilha de Ordem do Turno. Finalmente, posicione seus 3 Cientistas junto do logo acima de seu laboratório, formando o *Estoque de Pesquisa*.

3 Receba o DNA Inicial

Posicione um Marcador de Limite na posição "4" de cada trilha de DNA básico (azul, rosa e roxo) e na posição "2" de cada trilha de DNA avançado (verde, vermelho e laranja) no *Depósito Criogênico de DNA*, mostrado na esquerda de seu Laboratório. Depois, posicione um Cubo de Controle no valor "1" de cada trilha de DNA básico e no valor "0" das trilhas de DNA avançado.

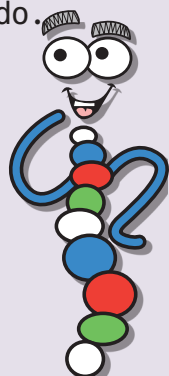
4 Ajuste as Trilhas Públicas

No seu Parque já existe uma exposição de dinossauros e um Cercado impressos no canto superior esquerdo. Coloque 1 Dinossauro no Cercado. Coloque 1 Cubo de Controle seu na trilha de *Nível de Entusiasmo*, no Tabuleiro de Controle, sobre o valor "1", indicando o entusiasmo gerado pelo seu único dinossauro. Posicione outro Cubo de Controle seu na *Trilha de Pontuação*, também localizada no Tabuleiro de Controle, sobre o valor "10".

5 Defina os Níveis de Ameaça e Segurança

O dinossauro presente em seu Cercado também representa uma *ameaça* potencial. Posicione 1 de seus Cubos de Controle na *trilha de Ameaça* localizada no lado direito de seu Laboratório, sobre o valor "1", indicando um nível de ameaça relativamente pequeno que seu dinossauro representa. A seguir, posicione seu último Cubo de Controle no *Indicador de Segurança*,

também mostrado ao lado direito de seu Laboratório, sobre o valor "1".



COMO JOGAR

Ilha dos Dinossauros é jogado ao longo de uma série de rodadas, até que o final da partida é acionado. Cada rodada é composta de cinco fases, as quais ocorrem na seguinte ordem:

1. Fase de Pesquisa
2. Fase do Mercado
3. Fase de Trabalhadores
4. Fase do Parque
5. Fase de Limpeza

Obs.: em algumas fases da rodada, a ordem de turno é muito importante. Na primeira rodada da partida, a ordem do turno é feita em sentido horário, começando com o jogador inicial definido da preparação do jogo. Em todas as rodadas subsequentes, a ordem do turno será determinada pela posição dos jogadores na Trilha de Pontuação.

1. FASE DE PESQUISA

Para começar esta fase, o jogador inicial rola todos os dados do Estoque de Dados e, depois, coloca cada um deles em um espaço no topo do Centro de Pesquisas. (Não importa qual dado é colocado em cada espaço.)

Depois, na ordem de turno, cada jogador envia um Cientista seu para pesquisar DNA, melhorar o depósito criogênico ou adquirir uma receita de dinossauro. Passar também é possível, sendo, inclusive, muitas vezes uma opção estratégica. Continue desta forma, ou seja, cada jogador enviando um de seus cientistas por vez, até que cada jogador tenha tido 3 turnos nesta fase.

Importante! Cada espaço pode ser ocupado apenas por um cientista.



Pesquisar DNA --> Envie um cientista para um espaço no topo do Centro de Pesquisas para adquirir o dado correspondente. Multiplique a quantidade de DNA mostrada neste dado pelo nível do seu cientista (valor impresso no cientista) e receba esta quantidade daquele tipo de DNA, o qual deve ser estocado em seu Laboratório. Contudo, você nunca poderá estocar mais DNA que o limite de seu Depósito Criogênico.





PESQUISAR DNA

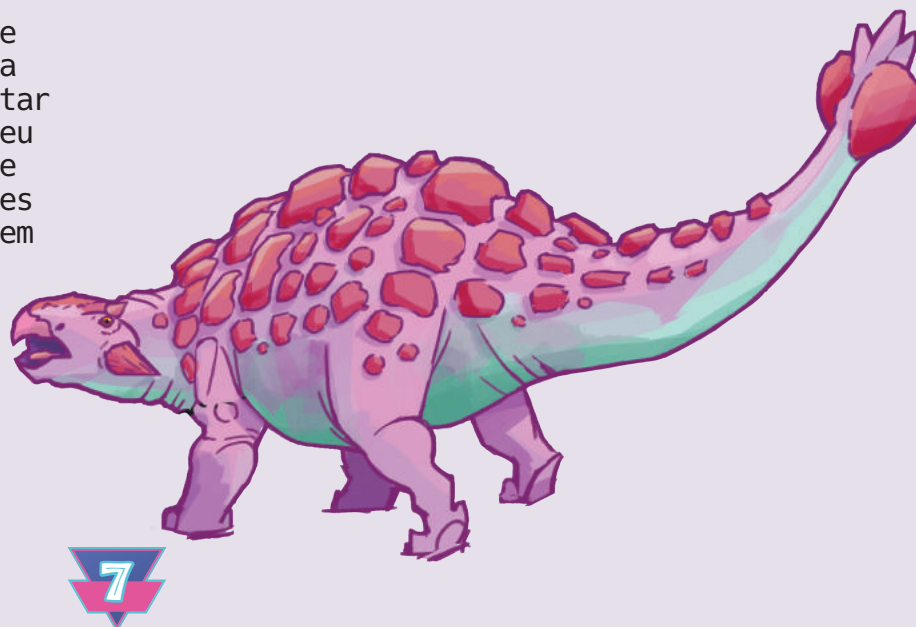
Exemplo: Letícia envia seu cientista nível 2 para o espaço de DNA contendo um dado mostrando 2 DNAs azuis. Letícia deveria, normalmente, receber 4 DNAs azuis, mas ela possui espaço para apenas 3. Ela armazena os 3 DNAs azuis e o outro é perdido.



Existem dois casos especiais (símbolos raros) que podem aparecer nos Dados de DNA durante o jogo:  e . Você deve enviar seu cientista nível 3 para adquirir um destes dados e você só recebe o benefício uma vez, ou seja, você não multiplica o benefício pelo nível de seu cientista.

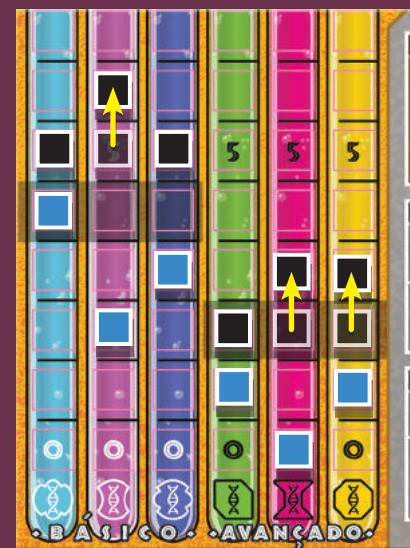
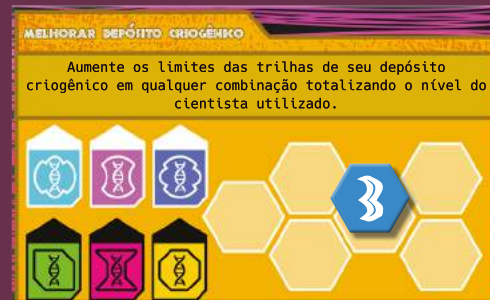
-  permite uma melhoria 2 na capacidade de um Cercado.
-  permite adquirir um Trabalhador do Mercado de Trabalho.

Melhorar o Depósito Criogênico --> Envie um cientista para um dos 6 espaços nesta seção do centro de pesquisas para aumentar os limites de armazenamento de DNA em seu depósito criogênico. Quando você escolhe esta opção, você pode aumentar os limites das trilhas de seu depósito criogênico em qualquer combinação totalizando o nível do cientista utilizado, movendo os marcadores de limites para cima.



MELHORAR O DEPÓSITO CRIOGÊNICO

Exemplo: Gustavo envia seu cientista nível 3 para melhorar seu depósito criogênico, logo ele pode aumentar seus limites de armazenamento em 3. Ele escolhe aumentar o limite do DNA rosa, vermelho e laranja, cada um em 1 nível. Note que isto não aumenta a quantidade estocada, mas sim, quanto poderá ser estocado futuramente.



Adquirir uma Receita de Dinossauro --> Existem 3 Receitas de Dinossauro disponíveis a cada rodada: um herbívoro, um carnívoro pequeno e um carnívoro grande. O número mostrado nos espaços correspondentes indica o nível mínimo do cientista que deve ser enviado para este espaço de modo a adquirir a receita. Quando você adquire uma receita de dinossauro, imediatamente coloque-a em seu parque, ocupando duas zonas disponíveis.

ADQUIRIR UMA RECEITA DE DINOSSAURO

Exemplo: Daniel quer adquirir a receita de um carnívoro pequeno que ainda encontra-se disponível. Ele deve enviar seu cientista de nível 2 ou 3 para adquirir esta receita. Ele não pode enviar seu cientista nível 1 para esta aquisição.



Passar --> Se você passar, escolha um de seus cientistas disponíveis (não um que já tenha sido enviado para alguma tarefa nesta rodada) e posicione-o em seu Estoque de Trabalhadores. Você poderá usar este cientista como um trabalhador em fases posteriores desta rodada.

Após todos os jogadores terem tido, cada um, 3 turnos nesta fase, avalie os dados de DNA restantes. Pegue o dado com mais pontos de ameaça (1, 2 ou 3) e mova-o para a área de ameaça (no canto superior direito do centro de pesquisas). Este valor será adicionado ao nível de ameaça de todos os jogadores durante a fase do parque desta rodada. Caso não exista nenhum dado de DNA não adquirido, então nada é movido para a área de ameaça.

2. FASE DO MERCADO

Nesta fase os jogadores visitam o mercado. Seguindo a ordem do turno, cada jogador terá a oportunidade de realizar uma ação no mercado. Passar também é possível. Continue desta forma, ou seja, cada jogador realizando uma ação por vez, até que cada jogador tenha tido 2 turnos nesta fase.

Contratar um Especialista --> Você pode contratar um especialista pagando o custo da linha na qual ele se encontra. Quando você contrata um especialista, imediatamente coloque a carta dele no lado direito de seu laboratório e realize quaisquer efeitos imediatos mostrados nele. Esta é a forma mais direta de adquirir trabalhadores provenientes do mercado de trabalho.

CONTRATAR UM ESPECIALISTA

Exemplo: Fábio está contratando o Chefe do Sindicato que está na linha do mercado com valor \$4. Ele paga \$4 para o banco e coloca este especialista a direita de seu laboratório. Devido ao efeito imediato deste especialista, ele adquire um trabalhador do seu mercado de trabalho, o qual entra diretamente em seu estoque de trabalhadores. O Chefe do Sindicato também fará com que o próximo especialista contratado não custe nada.



Normalmente você pode contratar apenas 3 especialistas. Se a contratação de um especialista irá levar você para além deste limite, você deverá demitir imediatamente um especialista contratado anteriormente, retirando a carta do jogo e desistindo de quaisquer bônus que ele havia lhe garantido (incluindo trabalhadores!).

Construir uma Atração --> Você pode construir uma atração pagando o preço de mercado dela, que é a soma do custo impresso na atração e do custo da linha na qual ela se encontra. Quando você constrói uma atração, imediatamente posicione-a em um local vazio de seu parque.

Comprar um Upgrade de Laboratório --> Você pode comprar um upgrade de laboratório pagando o custo da linha do mercado na qual ele se encontra. Quando você compra um upgrade de laboratório, imediatamente coloque-o em um dos seis espaços de seu laboratório. No início da partida, você preferirá colocar novos upgrades nos locais marcados como "em construção". Se você já completou todos os espaços deste tipo, então você será obrigado a posicionar novos upgrades de laboratório sobre upgrades de laboratório anteriores (você não descarta os upgrades de laboratório cobertos desta forma, porém deixa de possuir o efeito dos mesmos).

Existem 2 upgrades de laboratório especiais disponíveis em seus montes de compra próprios: Pesquisa II (custo: \$3) e Refinamento de DNA II (custo: \$5). Estes dois upgrades de laboratório oferecem versões melhoradas das ações básicas do laboratório, que já estão disponíveis a todos os jogadores desde o início da partida. Se você comprar um destes upgrades de laboratório, você **deve** posicioná-lo sobre o espaço correspondente de seu laboratório (ele não pode ser posicionado em nenhum outro local).

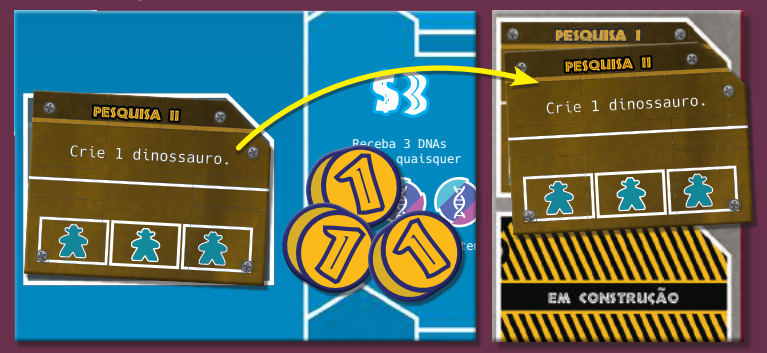
CONSTRUIR UMA ATRAÇÃO

Exemplo: André quer construir a loja de fantasias, que se encontra na linha do mercado com valor \$3. O custo impresso na atração é \$5, então o custo total dela é \$8. André paga \$8 para o banco e coloca a loja de fantasias em um local vago em seu parque.



COMPRAR UM UPGRADE DE LABORATÓRIO

Exemplo: Cláudia acaba de comprar o upgrade de laboratório "Pesquisa II", pagando \$3 para o banco. Ela, imediatamente, posiciona este upgrade de laboratório sobre o espaço de "Pesquisa I" de seu laboratório.



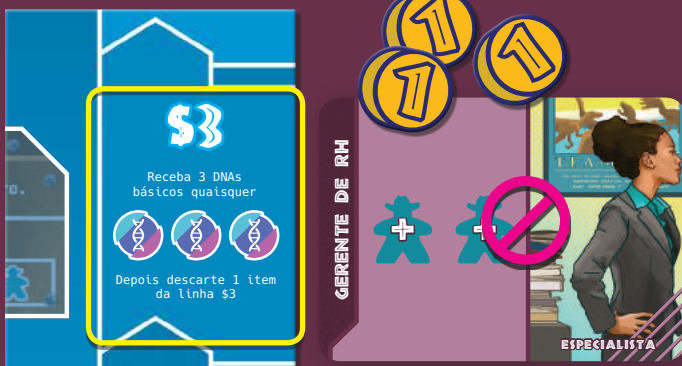
Comprar DNA --> Você pode comprar DNA durante esta fase. Para fazer isto, você deve pagar de \$2 a \$5 ao banco em troca de receber a quantidade correspondente de DNA, conforme mostrado no mercado. Caso você compre DNA, descarte qualquer



item do mercado (exceto upgrades de laboratório especiais) da linha correspondente ao valor pago.

COMPRAR DNA

Exemplo: Olavo quer criar um dinossauro ainda nesta rodada, mas ainda faltam alguns DNAs para ele. Ele decide comprar DNA no mercado. Ele paga \$3 para o banco, de modo a adquirir 3 DNAs básicos à sua escolha. E como bônus, descartar um item da linha do mercado de valor \$3 lhe permite retirar um especialista que seria muito bom para um de seus oponentes.



Passar --> Se você passar, seja porque você não pode ou porque não quer realizar nenhuma ação, você recebe \$2.

3 FASE DE TRABALHADORES

Nesta fase os jogadores irão usar os trabalhadores que estão em seu estoque de trabalhadores para realizarem Ações de Laboratório. (Lembre-se: qualquer cientista que você adicionou no seu estoque de trabalhadores durante a fase de pesquisa poderá ser usado como um trabalhador nesta fase do jogo.)

Você só deve se preocupar com seu parque e seu laboratório nesta fase, já que não existe forma de afetar seus oponentes. Deste modo, a fase de trabalhadores pode ser realizada simultaneamente por todos os jogadores. Cada jogador pode realizar suas ações de laboratório na ordem que desejar.

Muitos upgrades de laboratório, incluindo aqueles que já vem impressos no seu laboratório, possuem espaços (ou locais de trabalho) para trabalhadores. Cada espaço pode ser acionado apenas uma vez por rodada, com exceção dos marcados como "ilimitado". Cada espaço necessita de um único trabalhador, exceto indicação contrária.

Observação: Alguns upgrades de laboratório possuem habilidades mostradas sobre um fundo verde, as quais são habilidades passivas que são ativadas no momento da compra e não podem ser ativadas novamente através da alocação de trabalhadores.

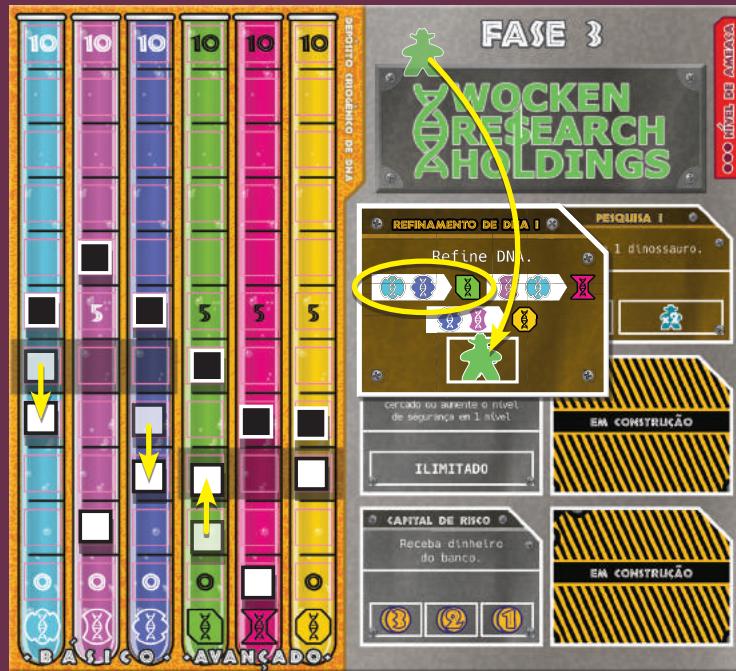
Refinamento de DNA

DNA avançado é bem mais difícil de conseguir que DNA básico. Felizmente, os upgrades de laboratório de refinamento de DNA permitem "refinar" o DNA básico para criar seus próprios DNAs avançados. Cada vez que você ativa o refinamento de DNA, você pode fazer exatamente uma das conversões mostradas, gastando os dois DNAs básicos indicados para receber o DNA avançado resultante.



REFINAMENTO DE DNA

Exemplo: Marcos adquiriu uma receita de Tiranossauro Rex, um dos grandes carnívoros. Ele aloca um de seus trabalhadores no "Refinamento de DNA I" de seu laboratório para conseguir um dos três DNAs avançados que ele precisa para sua receita. Ele gasta 1 DNA azul e 1 roxo para receber 1 DNA verde.



Criando Dinossauros

Sem dinossauros, seu parque temático de dinossauros não iria longe! Os upgrades de laboratório de "pesquisa" permitem que você crie dinossauros. Para fazer isto, você deve gastar o DNA, proveniente de seu depósito criogênico de DNA, necessário em uma receita de dinossauros que se encontra em seu parque. Você também deve verificar se o cercado correspondente possui capacidade para suportar mais um dinossauro. Ao fazer isto, adicione o novo dinossauro, do estoque comum, neste cercado.

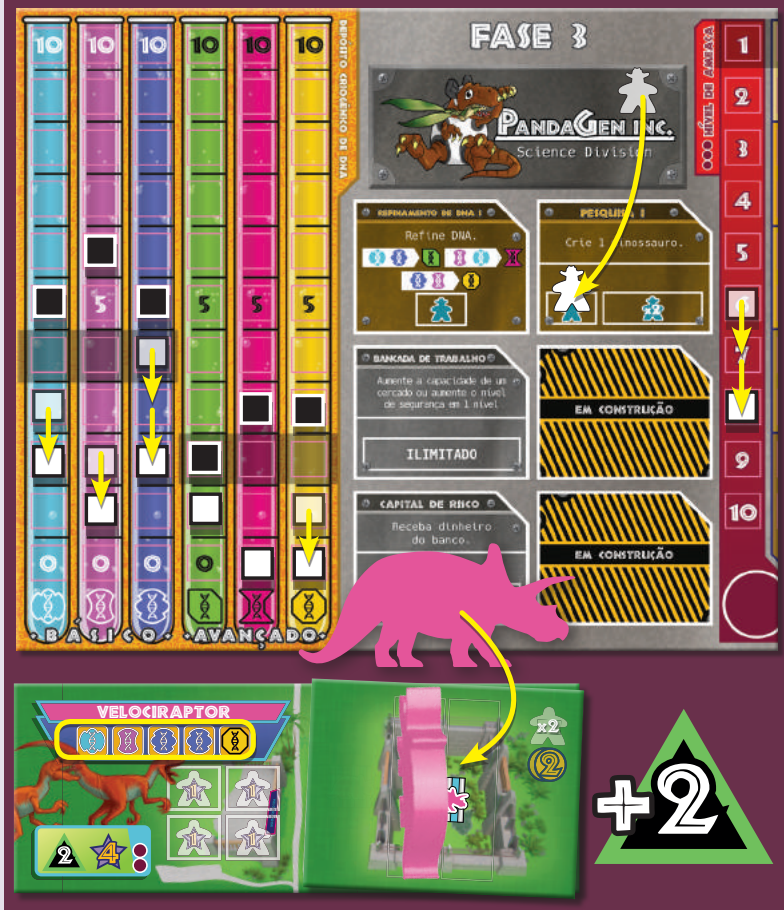
Quando você cria um dinossauro, seu nível de entusiasmo cresce na quantidade mostrada na receita de dinossauro utilizada (mas lembre-se, seu nível de entusiasmo nunca pode ser maior que 20). Contudo, seu nível de ameaça também aumenta na quantidade de pontos de ameaça mostrados na receita. Mais dinossauros sempre levam a mais ameaças!



Se seu nível de ameaça chega a 11, pegue um dos modificadores "+10", adicione-o na trilha de ameaça, e recoloque o cubo de controle desta trilha novamente no "1".

CRIANDO DINOSSAUROS

Exemplo: Luis possui uma exibição de velociraptor em seu parque. A capacidade de seu cercado é 2, mas ele possui apenas 1 dinossauro lá. Ele aloca um de seus trabalhadores na "Pesquisa I" de seu laboratório para criar um segundo velociraptor. Para fazer isto ele gasta 1 DNA azul, 1 rosa, 2 roxos e 1 laranja, conforme sua receita de dinossauro. Ele adiciona um dinossauro ao seu cercado, na exibição de velociraptor, e também aumenta seu nível de entusiasmo em 2 pontos, assim como seu nível de ameaça, também em 2 pontos.



Melhorando a Segurança

O Nível de segurança de seu parque é extremamente importante. Se seu nível de segurança é menor que seu nível de ameaça durante a fase do parque, os dinossauros escapam de seus cercados e comem visitantes – isto não é bom para os negócios! Alguns upgrades de laboratório permitem que você aumente seu nível de segurança em **1 ponto**. Para fazer isto, você deve pagar o custo mostrado ao lado do indicador de segurança.

MELHORANDO A SEGURANÇA

Exemplo: Fernando comprou, anteriormente, o upgrade de laboratório “bancada de trabalho melhorada”. Ele posiciona um de seus trabalhadores no espaço “-2”, pensando em melhorar seu nível de segurança que encontra-se em 6. O custo para aumentar o nível de segurança de 6 para 7 é \$4, porém, devido ao desconto da “bancada de trabalho melhorada” (-2) ele paga apenas \$2 para o banco. Ele move seu cubo de controle 1 espaço no seu indicador de segurança.



Se seu nível de segurança chega a 11, pegue um dos modificadores “+10”, adicione-o no indicador de ameaça e recoloque o cubo de controle deste indicador novamente no “1”. Se seu nível de segurança aumentar acima de 10, o custo de cada novo nível será sempre \$5.



Aumentando a Capacidade dos Cercados

Cada cercado de seu parque comporta um dinossauro, até que este cercado seja aumentado através de ações presentes em alguns upgrades de laboratório. Quando você melhora a capacidade dos cercados, escolha uma exibição de dinossauro de seu parque e adicione um cercado do **próximo nível**. Para fazer isto, você deve pagar o custo correspondente, que será igual a capacidade do novo cercado. A capacidade máxima de um cercado é 4.

AUMENTANDO A CAPACIDADE DOS CERCADOS

Exemplo: Mônica quer aumentar a capacidade de seu cercado para brontossauros. A capacidade atual é 3. Ela aloca um de seus trabalhadores para o upgrade de laboratório “comitê de renovação” que permite aumentar a capacidade de um cercado em 1 nível sem custo. Imediatamente ela substitui o cercado de capacidade 3 por um de capacidade 4.



Capital de Risco

Este upgrade de laboratório permite a você coletar dinheiro. Quando você aloca um trabalhador aqui, recebe a quantidade de dinheiro mostrada.

4. FASE DO PARQUE

Nesta fase os visitantes chegarão a todos os parques, garantindo o dinheiro do ingresso ao parque. Depois de entrar, eles também farão fila para visitar as várias atrações e exposições de dinossauros, trazendo pontos de vitória – desde que eles não sejam comidos no processo por dinossauros que escaparem de seus cercados.

Atraindo Visitantes

Começando com o jogador inicial e seguindo a ordem do turno, cada jogador compra, da bolsa de tecido, uma quantidade de visitantes igual ao seu nível de entusiasmo. Você pode comprar visitantes pagantes, que são os visitantes que mantêm seu parque através do pagamento de entradas, ou hooligans, que são sempre problemáticos: eles entram no parque de forma furtiva, sem pagar entrada! Após ter retirado da bolsa de tecido a quantidade de visitantes correspondente ao seu parque, coloque-os na entrada de seu parque e receba \$1 por cada pagante.

ATRAINDO VISITANTES

Exemplo: na sua vez, Isabel retira 8 visitantes da bolsa de tecido, pois seu nível de entusiasmo atual é 8. Entre estes 8 visitantes estão 6 pagantes e 2 hooligans. Ela posiciona todos os 8 visitantes na entrada do parque e recebe \$6 do banco (ou seja, \$1 por visitante pagante).

NÍVEL DE ENTUSIASMO							
2	3	4	5	6	7	8	9
12	13	14	15	16	17	18	19

13

Administrando as Filas

Um dos seus trabalhos como gerente é ter certeza que você não vai ultrapassar a capacidade de seu parque. Posicione todos os visitantes que estão na entrada do parque em exposições de dinossauros ou atrações de seu parque. Cada exposição de dinossauros pode abrigar uma quantidade de visitantes igual o número de dinossauros que ela possui.

Infelizmente, todos os hooligans que você comprou devem ser posicionados antes – eles forçam sua passagem pelas filas! Quaisquer visitantes que não possam visitar nenhuma atração ou exposição de dinossauro, devido a falta de espaço para eles, ficam presos na fila de entrada.

ADMINISTRANDO AS FILAS

Exemplo: Laura retirou 10 visitantes da bolsa de tecido: 7 pagantes e 3 hooligans. Ela posiciona os 3 hooligans primeiro, em locais disponíveis, e depois posiciona 6 visitantes pagantes. O último visitante pagante permanece preso na fila de entrada de seu parque.

Os Dinossauros Escaparam!

Depois que todos os jogadores pegaram seus visitantes da bolsa de tecido e os posicionaram no parque, é hora de verificar se algum dinossauro escapou de seu cercado e está a ponto de comer seus visitantes. Todos os jogadores podem realizar esta fase simultaneamente.

Para determinar se algum dinossauro escapou, verifique o nível de ameaça básico, marcado na trilha de ameaça de seu laboratório. (Lembre-se: cada herbívoro aumenta seu nível de ameaça em 1 ponto e cada carnívoro, em 2 pontos.)

Depois, adicione a este valor a quantidade de pontos de ameaça do dado de DNA que foi separado na área de ameaça do centro de pesquisas ao final da fase 1. Este total será o nível de ameaça para seu parque nesta rodada. Agora, verifique seu nível de segurança, mostrado pelo seu cubo de controle no indicador de segurança de seu laboratório (lembre-se de considerar qualquer modificador de segurança que você porventura possua).

Nível de Segurança \geq Nível de Ameaça:
Nada acontece – você está gerindo uma operação padrão.

Nível de Segurança $<$ Nível de Ameaça:
Os dinossauros fogem e comem seus visitantes!

A quantidade de visitantes que são comidos é igual a diferença entre seus níveis de Ameaça e Segurança.

Você decide quais visitantes, dentre os que estão dentro do seu parque, serão comidos, mas todos os visitantes pagantes devem ser comidos antes que os hooligans (afinal, estes hooligans são sorrateiros). Se a quantidade de visitantes a serem comidos ultrapassa a quantidade de visitantes dentro de seu parque, então visitantes que se encontram na fila de entrada são comidos até que a quantidade de visitantes a serem comidos seja atingida. Todos os visitantes comidos retornam para a bolsa de tecido e você diminui 1 ponto de vitória (PV) para cada visitante comido. É possível possuir uma pontuação abaixo de "0" desta forma!

OS DINOSSAUROS ESCAPARAM

Exemplo: Joel possui 3 herbívoros e 2 carnívoros em seu parque. Com isto, seu nível de ameaça básico é 7. O dado de DNA separado na área de ameaça mostra 3 pontos de ameaça e, desta forma, o nível de ameaça do parque dele é 10. Ele possui um nível de segurança 8. Como seu nível de ameaça é 2 pontos superior ao seu nível de segurança, os dinossauros escapam e comem 2 visitantes. Joel escolhe 2 visitantes pagantes de dentro de seu parque, os quais retornam para a bolsa de tecido, e perde 2 PVs.



NÍVEL DE AMEAÇA

1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8

NÍVEL DE SEGURANÇA

1	1	1
2	2	2
3	3	3
4	4	4
5	5	5
6	6	6
7	7	7
8	8	8

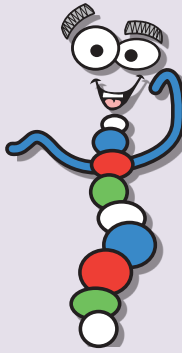
LISTAS

4	5	6	7
24	25	26	27
34	35	36	37
44	45	46	47

PONTOS DE VITÓRIA

Marcando Pontos de Vitória (PV)

Seguindo a ordem de turno, cada jogador recebe 1 PV para cada visitante pagante que se encontre em uma atração ou exibição de dinossauros. Hooligans dentro do parque ou visitantes que ficaram na fila de entrada não trazem pontos. **Para cada visitante pagante em uma atração de alimentação**, você deve escolher se recebe 1 PV ou \$2.



5. FASE DE LIMPEZA

Durante esta fase são realizadas as preparações para a próxima rodada:

- 1) Ajustando a Ordem de Turno,
- 2) Renovando o Mercado,
- 3) Revelando Novas Receitas de Dinossauros,
- 4) Retornando Cientistas e Trabalhadores,
- 5) Removendo Visitantes,
- 6) Resolvendo Cartas de Reviravolta.

Ajustando a Ordem de Turno

A ordem de turno é determinada pela pontuação atual. O jogador que possuir menos pontos de vitória será o novo jogador inicial, o jogador com a segunda menor pontuação torna-se o segundo jogador e assim por diante. Se dois ou mais jogadores estiverem empatados em pontos de vitória, sua posição relativa permanece a mesma da rodada anterior.

Renovando o Mercado

Descarte qualquer peça ou carta restante na linha de valor \$2. Em seguida, mova todos os itens remanescentes para cima, de modo a completar os espaços mais baratos. Depois complete todos os espaços vazios do mercado com itens dos montes correspondentes. Se um monte de compra estiver vazio, embaralhe o descarte correspondente, formando um novo monte de compra. (Obs.: não ordene as atrações pelo seu custo; isto somente é realizado durante a preparação do jogo.)

Revelando Novas Receitas de Dinossauros

Verifique cada espaço para receitas de dinossauros no centro de pesquisas. Abra uma nova receita de dinossauro em cada espaço que já não tenha uma receita aberta. (Obs.: espaços cujas receitas de dinossauro

AJUSTANDO A ORDEM DE TURNO

Exemplo: Luís (branco) e Rafael (verde) possuem 7 PVs cada, Danilo (vermelho) tem 8 PVs e José (azul) possui 9 PVs. Como Luís e Rafael estão empatados com menos pontos, a posição na rodada anterior irá realizar o desempate para determinar quem será o novo jogador inicial. Na rodada anterior Luís era terceiro e Rafael era segundo. Deste modo, a ordem de turno para a nova rodada será a seguinte: Rafael em primeiro, Luís em segundo, Danilo em terceiro e José em quarto.



não foram adquiridas na rodada anterior e, conseqüentemente, já possuem uma receita de dinossauro aberta, não recebem uma nova receita de dinossauro. A receita de dinossauro é mantida a mesma.)

Retornando Cientistas e Trabalhadores

Cada jogador recolhe todos os seus trabalhadores e cientistas utilizados, trazendo-os para seus locais iniciais: trabalhadores no estoque de trabalhadores e cientistas no estoque de pesquisa.

Removendo Visitantes

Todos os visitantes (pagantes e hooligans) que se encontram em seu parque retornam para a bolsa de tecido, independente se eles chegaram a entrar no parque ou ficaram na fila de entrada.

Resolvendo Cartas de Reviravolta

O último passo de cada rodada é verificar as cartas de reviravolta que se encontram em jogo. Se alguma delas possuir um efeito que é realizado "ao final de cada rodada", realize-o agora.

COMPLETANDO OBJETIVOS

A qualquer momento, se um jogador completou os objetivos de uma das cartas de objetivo em jogo, ele reivindica aquela carta, posicionando um de seus marcadores de corporação sobre ela.

Uma carta já reivindicada por um jogador não pode ser reivindicada por nenhum oponente. Se vários jogadores completam os objetivos de uma mesma carta de objetivo durante a mesma fase. Neste caso ambos reivindicam a carta juntos, colocando, cada um, um marcador de corporação sobre ela. Esta carta de objetivo também não poderá ser reivindicada por outros jogadores posteriormente.

Completar um objetivo vale de 6 a 8 PVs (marcados apenas no final da partida) e também serve de marcador de tempo, levando o jogo para sua conclusão.

FINAL DO JOGO

O final do jogo é disparado quando resta apenas uma carta de objetivo ainda não reivindicada. A rodada atual é terminada e segue-se imediatamente para uma pontuação final.

Cada jogador adiciona aos seus pontos, os PVs de cada atração e exibição de dinossauro em seu parque. Cada atração garante a quantidade de PVs marcados nela. Cada exibição de dinossauros garante a quantidade de PVs marcados nela, multiplicados pela quantidade de dinossauros no respectivo cercado. Se uma exibição de dinossauros não possui nenhum dinossauro, seu dono perde 10 PVs!

Cartas de objetivo completadas garantem a quantidade de PVs mostrados (6 a 8) a quem as reivindicou.

Os jogadores ainda recebem 1 PV para cada \$5 remanescente.

O jogador que tiver mais PVs ganha o jogo. Em caso de empate, ganha o jogador, entre os empatados, que tiver mais dinheiro.

COMPLETANDO OBJETIVOS

Exemplo: *Letícia e Daniel criaram, cada um, um dinossauro em sua fase de trabalhadores. Daniel conseguiu criar 2 dinossauros e Letícia, 1. Com isto, ambos realizaram os requisitos de uma carta de objetivo: "possuir 12 dinossauros em seu parque". Ambos reivindicam este objetivo, posicionando um marcador de corporação sobre ele. Ao final da partida, ambos irão receber 8 PVs.*



Letícia



Daniel

3. FASE DE TRABALHADORES (SOLO)

Jogue normalmente.

4. FASE DO PARQUE (SOLO)

Jogue normalmente, com a seguinte alteração: sempre que um visitante pagante for comido pelos dinossauros, remova-o completamente da partida. Ele não retorna para a bolsa de tecido.

FASE DO PARQUE (SOLO)

Exemplo: Isabel tem 5 visitantes nesta rodada, 4 pagantes e 1 hooligan. Depois de posicionar seus visitantes em suas atrações e exposições de dinossauros, ela determina que seu nível de ameaça irá fazer com que seus dinossauros comam 2 de seus visitantes. Isabel retira 2 visitantes pagantes de seu parque e devolve-os para a caixa do jogo.



Rodada	1	2	3	4	5	6	7
Pontos	10	10	7	5	3	2	1
	PVs	PVs	PVs	PVs	PVs	PVs	PV

Se você não completar uma carta de objetivo nesta rodada, descarte qualquer carta de objetivo. Não existe penalidade por fazer isto.

Finalmente, mova o trabalhador que se encontra na carta solo "Marcador de Rodada" para a próxima rodada e comece novamente pela fase 1.

FASE DE LIMPEZA (SOLO)

Exemplo: Olavo acaba de terminar a rodada 2. Ele conseguiu completar 2 cartas de objetivo nesta rodada. Ele decide pontuar ambos, recebendo 10 PVs por cada um. Depois de marcar sua pontuação, ele remove ambas as cartas de objetivo do jogo.



5. FASE DE LIMPEZA

Jogue normalmente, com a seguinte alteração: no final da fase, verifique se você completou qualquer carta de objetivo. Você pode (mas não é obrigado a) pontuar imediatamente qualquer carta de objetivo completada, removendo esta carta do jogo após marcar a pontuação. A quantidade de PVs que uma carta de objetivo garante é determinada pela rodada na qual ela é completada: quanto mais cedo, melhor!

$$10 + 10 = 20$$



FINAL DO JOGO

O jogo acaba após 7 rodadas. Receba os pontos pelas suas atrações, exhibições de dinossauros e dinheiro da forma usual. Adicionalmente, se você não descartou nenhuma carta de objetivo durante sua partida, você recebe 10 PVs.

Dica: para marcar estes 10 PVs adicionais você deve completar uma carta de objetivo por rodada, nem mais, nem menos. Devido a isto pode ser interessante deixar de pontuar uma ou mais cartas de objetivo em uma rodada em que você tenha completado mais do que uma.

VARIANTES

Sistema Previsível

Jogue sem as cartas de reviravolta para garantir que grande parte das estratégias de longo prazo sejam viáveis.

Ameaça pela Teoria do Caos

Durante a fase do parque, role novamente o dado de DNA que foi deixado na área de ameaça. A quantidade de pontos de ameaça do novo resultado (no lugar do valor original do dado) é adicionada ao nível de ameaça de cada jogador.

CRÉDITOS

Autores::

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

Desenvolvimento:

Nathan McNair (@Pandasaurusgame)
Molly Wardlaw

Ilustrações:

Kwanchai Moriya (@kwanchaimoriya)

Design Gráfico:

Peter Wocken (@PeterWocken)

Modelagem 3D dos Edifícios:

Anthony Wocken (@anthonywocken)

Manual:

Dustin Schwartz (@dustinbschwartz)

Tradução:

Romir G. E. Paulino (@romirsplayhouse)

Revisão:

Vinicius Carlos Vieira (@vinicvieira)

Diagramação:

Víctor Cast (@victorcast_)

Supervisão:

Fábio Ribeiro (@meeplebr)

Playtesting: Michael Addison, Daryl Andrews, John Burns, Mark Caldwell, Matthew Chaloux, Vincent Chang, Christopher Chung, Curtis Clark, Spencer Cole, Ryan Costello, Jamie

Gilmour, Nicole Hoyer, Thom Lewis, Sen-Foong Lim, Milo Rambaldi <0>, Joe LoPresto, Travis Magrum, David McGregor, Marissa Misura, Ian Moss, Erich Okonowski, Nicholas Rausch, Josh Robinson, Jim Schoch, Ryan Schoon, Mitch Schroeder, Earl Tietzort, Anthony Walker, Nick Walker, Derek Waterstradt, Zachary Weenig, Page West, James Wilkinson

Jonathan gostaria de agradecer a Jamie, Jacob, Anna, Kaylee e Jonah – vocês fizeram isto acontecer. Mãe, Mike, Denise, Jenny, Vovó e Vovô Santora e o resto da minha família por todo o suporte e fé ao longo dos anos. O encontro de autores de Northwest Ohio por me darem um lugar para que meus jogos fossem dissecados e por fazê-los o melhor que poderiam ser. Brian, por co-desenvolver este monstro comigo. Molly e Nathan por darem a todos os jogos uma atenção maravilhosa. Kwanchai, Peter e Dustin por fazerem o jogo parecer tão fantástico!

Brian gostaria de agradecer a Matthew Chaloux, Fran e Roger Lewis, David McGregor, Nathan McNair, Marissa Misura, Zev Shlasinger, Molly Wardlaw e Zachary Weenig.

© 2018 Pandasaurus Games.

© 2018 Meeple BR Jogos.

Todos os direitos reservados.



www.meeplebr.com

REGRAS COMUMENTE ESQUECIDAS

Fase 1: Pesquisa

- Quando você passa, um cientista de seu estoque de pesquisa é imediatamente movido para o estoque de trabalhadores para uso na fase de trabalhadores. O valor deste cientista não tem nenhuma relevância.
- O espaço "passar" do Centro de Pesquisas nunca fica ocupado. Os jogadores podem passar com quantos e quaisquer cientistas quiserem.
- Passar não finaliza seu envolvimento nesta fase. Você sempre deverá realizar uma ação ou passar com cada um de seus 3 cientistas.
- Quando alocar um cientista de valor 2 ou 3 para um dado de DNA mostrando um símbolo coringa, você pode escolher qualquer combinação de DNA daquela raridade. Eles não precisam ser do mesmo tipo.
- As faces raras de um dado (trabalhador extra e aumentar a capacidade de um cercado) exigem um cientista nível 3, porém todas as demais faces deste dado podem ser adquiridas com qualquer cientista.

Fase 2. Mercado

- Lembre-se que você recebe \$2 sempre que passar nesta fase!
- Mesmo que sua primeira ação nesta fase tenha sido passar, você ainda terá uma segunda ação, que poderá ou não ser passar novamente.
- Você pode comprar DNA mesmo que a linha do mercado correspondente esteja vazia.
- Quando você demitir um especialista para criar lugar para um novo, lembre-se que

você também deve perder qualquer bônus ou trabalhadores extras que foram conseguidos com o especialista que está sendo demitido.

Fase 3: Trabalhadores

- Não se esqueça de ajustar seu nível de ameaça e de entusiasmo a cada novo dinossauro que você criar.
- Todas as melhorias em segurança depois do nível 10 custam \$5 cada.

Fase 4: Parque

- Não se esqueça de receber \$1 para cada visitante pagante (mas não para os Hooligans) que você comprou da bolsa de tecido. Você recebe \$1 por cada visitante pagante mesmo que ele não tenha conseguido entrar em seu parque.
- Cada dinossauro em uma exibição de dinossauros atrai apenas 1 visitante. Você não pode colocar mais visitantes em uma exibição de dinossauros que a quantidade de dinossauros que lá se encontram.

Modo Solo

- Ao contrário do jogo normal, visitantes pagantes que são comidos não retornam para a bolsa de tecido. Eles são removidos do jogo.