

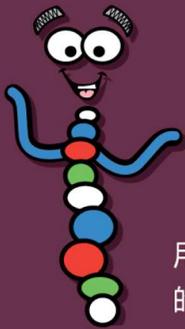
遊戲設計
JONATHAN GILMOUR 與 BRIAN LEWIS



◆ 規則書 2.0 ◆



介紹



幾年前，科學家成功利用化石中的基因片段克隆出了早已滅絕的恐龍。儘管經歷了幾次失敗，現在這個方法已經能夠穩定培育出真正的恐龍了。存放遠古恐龍化石的博物館經過投資者的一番改造，搖身一變成為門庭若市的主題公園與世界各地恐龍迷心目中的聖地。

在恐龍島上，每位玩家分別經營著一家恐龍主題公園。你們將全副精力投放在運用新興科技上——使這些來自侏羅紀、三疊紀和白堊紀的神奇生物重回現代。你要做的就是比你的競爭對手們建造更大、更好的主題公園，爭取早日退休享清福！

不過這可不是一件易事。你需要招聘合適的人才，改良最為炙手可熱的恐龍配方來戰勝你的對手，賭一賭哪種方式能夠招攬最多遊客。如果你的安防措施不夠嚴密，無法管控生性不羈的恐龍，到時的恐龍公園就會變得一團糟喔。歡迎來到恐龍島。

遊戲配件



22張專家卡



81個收入標記
(53個\$1，28個\$5)



39張目標卡



80個遊客
(70個普通遊客，10個街頭混混)



36個工人



10顆基因骰



11張劇情卡



20個企業標記



12個修正標記
(雙面)



12個科學家標記



1 塊研究中心版圖



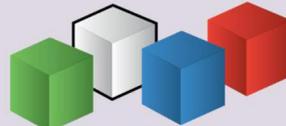
1 塊計分版圖



1 塊市場版圖



4 塊公園版圖



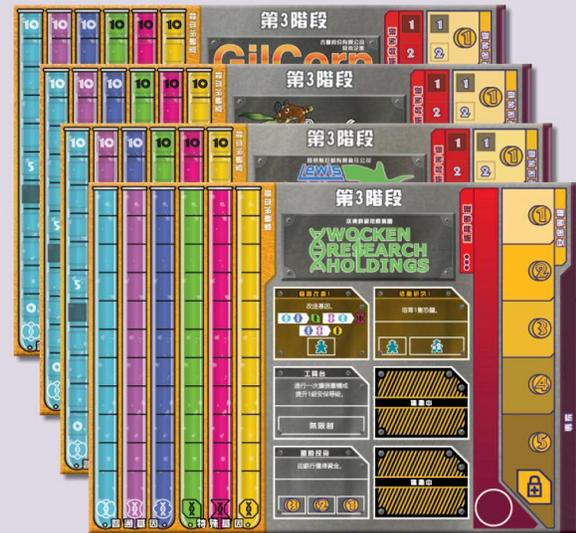
40 個記錄方塊



24 個限制方塊



33 個實驗室升級板塊



4 塊實驗室版圖



17 張單人遊戲卡
(16 張目標卡, 1 張輪數記錄卡)



29 個圍欄板塊



17 個恐龍配方板塊



30 個設施板塊



50 個恐龍



1 個布袋



額外標記 (僅供娛樂)

- ◆ 12 個標語標記 (雙面)
- ◆ 4 個設施板塊 (DIY用)
- ◆ 3 個恐龍配方板塊 (DIY用)
- ◆ 2 個實驗室升級板塊 (DIY用)

擺放遊戲公共版圖

1 擺放遊戲公共版圖

將市場版圖、研究中心版圖、計分版圖放在桌面中央，使所有玩家能夠觸及。請在版圖周圍留出一些區域，以便放置玩家的個人版圖。將81個收入標記放在公共版圖外側，構成銀行。在銀行旁邊放置50個恐龍、29個圍欄板塊、12個修正標記，構成供應堆。最後將80個遊客放入布袋，然後將布袋放在供應堆處。

2 創建設池

請隨機抽取等同玩家人數2倍的基因骰，再隨機拿取1個基因骰，創建設池。將所有未被抽取的骰子放回遊戲盒中，這些骰子不會在本局遊戲中被使用。

3 設置市場

將22張專家卡混洗，面朝下放置在市場版圖的對應位置上。然後分別混洗30個設施板塊和25個普通實驗室升級板塊，面朝下放置在市場版圖的對應位置上。（3人遊戲時，請移除帶有“4+”字樣的板塊；2人遊戲時，需要移除所有帶有“3+”和“4+”字樣的板塊。）將4個“恐龍研究II”和4個“基因改造II”實驗室升級板塊面朝上放置在對應的位置。

4 補充市場

抽取設施板塊堆最上方的4塊設施板塊，在市場交易區（市場版圖右側部分）每一行上各放置一塊。放置時，請將板塊按照費用高低排列，最貴的板塊位於\$5行，最便宜的板塊位於\$2行。然後再抽取4個實驗室升級板塊，每行放置1塊。最後從牌堆頂抽取4張專家卡，每行放置1張。

5 設置研究中心

將17個恐龍配方板塊按照類別分成3堆（大型食肉恐龍、小型食肉恐龍、食草恐龍）。將每堆板塊分別混洗，面朝下放置在研究中心對應的位置上。然後將每堆最上方的一個板塊翻開。

6 展示遊戲目標

將39張目標卡按照遊戲時長分成3堆（快速遊戲、適中遊戲、加長遊戲）。根據你想要的遊戲時長，選擇其中一個牌堆，從中翻開若干張目標卡，張數等同於玩家人數+1。將這些卡牌面朝上放置在一邊，將其餘目標卡放回遊戲盒中。

7 設置劇情

面朝下混洗11張劇情卡，然後隨機抽取2張並翻開。本局遊戲中，必須同時遵守2張劇情卡上所展示的規則。（如果第二張劇情卡的規則與第一張產生了衝突，請重新抽取第二張劇情卡。）將其餘劇情卡放回遊戲盒中。

首次遊戲推薦

目標	“冷藏室中存有12個基因樣本。”
	“購買3個升級項目。”
	“公園的刺激程度到達10級。”
劇情	“在遊戲開始時，請不要向布袋中加入街頭混混。在第1輪結束時，向布袋中加入5個街頭混混。在第2輪結束時，向布袋中再加入5個街頭混混。”

8 分配玩家配件

每位玩家拿取1塊實驗室版圖、1塊公園版圖、9個工人、3個科學家、5個企業標記、10個自己顏色的記錄方塊、6個限制方塊。將所有未使用的玩家配件放回遊戲盒中。（然後進行**玩家區域設置**。）

9 選擇起始玩家

最近成功從落入琥珀中的蚊子身上提取基因的玩家成為起始玩家。如果沒有玩家成功完成這項任務，那麼最近去過主題公園的玩家成為起始玩家。將起始玩家標記交給那位玩家。然後重新排列回合順序，從起始玩家開始，然後順時針方向依次排列。

10 獲取啟動資金

起始玩家獲得\$15，後面每人都比前一順位的玩家多得\$1。（例如：第二順位獲得\$16，第三順位獲得\$17，以此類推。）

玩家區域設置

1 設置玩家版圖

將你的2塊玩家版圖放在面前：實驗室版圖放在左側，公園版圖放在右側。請確保實驗室版圖右側留有足夠空間，以便放置遊戲中招募的專家卡。

2 放置工人和科學家

將你的4個工人放在實驗室版圖上方（公司的商標上）；這裡稱為你的工人池。將另外4個工人放在供應堆中；在遊戲開始時還不能使用這些工人，在這之後這些工人能夠被加入遊戲中。

遊戲設置 — 4人遊戲



將最後1個工人放在回合順位條上。最後，將3個科學家放在實驗室版圖上方；這是你的研究池。

3 獲得起始基因樣本

在你實驗室版圖左側的冷藏室中，在每個普通基因條（淺藍、紫色、深藍）的“4”位置上放置一個限制方塊；每個特殊基因條（綠色、紅色、黃色）的“2”位置上，放置一個限制方塊。然後在每個普通基因條的“1”位置上，放置一個你顏色的方塊；在每個特殊基因條的“0”位置上，放置一個你顏色的方塊。

4 設置公園

在你的公園的左上角，已經印有一個展區和一個圍欄；請在圍欄中放置1隻恐龍。然後在記分版圖的刺激程度條上，將一個你顏色的方塊放在“1”位置，這表示由於你公園中已有1隻恐龍而產生的初始刺激程度。然後在計分條的“10”位置上，放置一個你顏色的方塊。



5 設置威脅和安保等級

你初始的圍欄內帶有的1隻恐龍同樣作為一個潛在的威脅。請在實驗室版圖右側的威脅等級條上，將一個你顏色的方塊放在“1”位置，這表示公園現有的1隻恐龍帶來的潛在威脅較低。然後在你實驗室版圖右側安保等級條的“1”位置上，放置一個你顏色的方塊。



遊戲流程

《恐龍島》中，玩家要進行多輪，直到觸發遊戲結束條件為止。每輪分為五個階段：

1. 研究階段

2. 市場階段

3. 工人階段

4. 公園階段

5. 整理階段

注意：在部分階段中，玩家的順位會變得非常重要。遊戲第一輪的順位，從設置時決定的起始玩家開始，所有玩家順時針依次進行。在之後的輪數，回合順位由玩家的分數決定。

1. 研究階段

在研究階段開始時，請由起始玩家投擲骰池中的所有基因骰，然後將投擲後的骰子放置在研究中心上方，每顆骰子各佔據一個格子。（骰子可以隨意擺放在任意格子內。）

然後，根據順位，每位玩家依次指派自己的科學家執行提取基因、擴張冷藏室、研發恐龍配方等行動。（玩家也可以跳過，有時這也是一種策略。）玩家每次只能指派一名科學家，直到本階段中每位玩家進行了3個回合。

注意！每個格子上只能指派一名科學家。

提取基因 --> 將一名科學家指派到研究中心上方的一個格子並且拿取該格子對應的骰子。將骰子上的基因符號數量乘以科學家的研究等級；你可以獲得該類型同等數量的基因樣本，加入實驗室中。請注意，你實驗室中基因樣本的數量不能超過當前冷藏室的上限。

詳見“示例A：提取基因”



A - 提取基因

示例A：阿桑指派他的2級科學家去提取基因，他佔據了一個顯示2個淺藍基因的骰子。他可以獲得 $2 \times 2 = 4$ 個淺藍基因樣本，但由於他的冷藏室空間不足，他只能獲得3個樣本，最後1個樣本必須丟棄。



除了基因樣本外，基因骰還可能出現兩種特殊面： 和 。如果要獲得這種面的骰子，必須指派等級3的科學家。獲得後立刻獲得一次該骰子的獎勵（此獎勵不會與科學家的研究等級相乘）。

-  面可以讓你升級圍欄性能。
-  面可以讓你從供應堆中獲得一個工人。

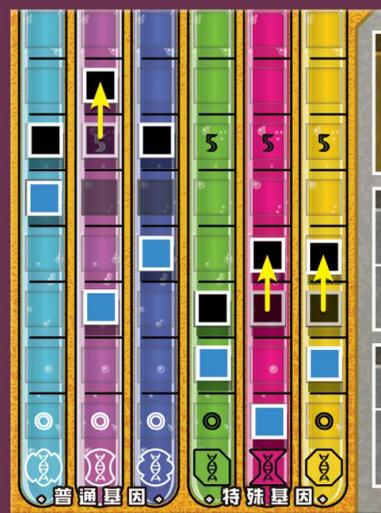
擴張冷藏室 --> 將一名科學家指派到研究中心右側的六個格子之一，來提升冷藏室的容量。執行擴張之後，你可以立即將冷藏室中的限制方塊向上移動等同於科學家等級的步數。你可以將一位科學家所提供的步數，以任意比例分配到你的基因條上。

詳見“示例B：擴張冷藏室”

B - 擴張冷藏室

示例B：

佐伊指派她的3級科學家去擴張冷藏室，她可以把冷藏室的限制方塊向上移動最多3步。她決定將紫色、紅色、黃色基因條上的限制方塊向上各移動一格。這不會讓她的基因樣本數量變多，但她以後可以儲存更多的基因樣本。



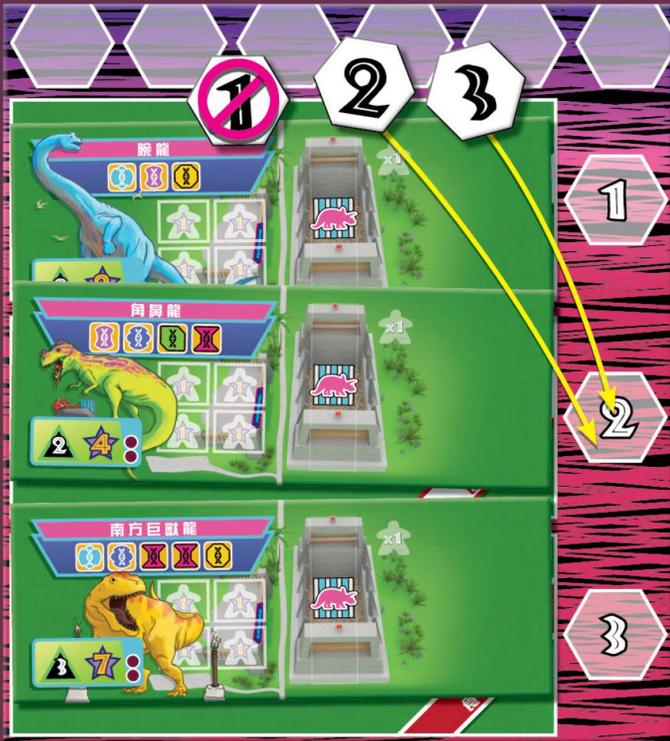
研發恐龍配方 --> 每一輪中，都會出現三個可供研發的恐龍配方：一個食草恐龍配方、一個小型食肉恐龍配方、一個大型食肉恐龍配方。配方對應格子上的數字，表示指派研發該配方的科學家的最低研究等級。當你研發配方時，立刻將該配方板塊放在自己的公園裡，每個板塊佔據2個可用格子。

詳見“示例C：研發恐龍配方”



◀ 研發恐龍配方

示例C：雅尼想要研發小型食肉恐龍配方。他必須指派等級為2或3的科學家。他不能指派等級為1的科學家。



跳過 --> 當你跳過行動時，選擇一個你剩餘的可用科學家（本輪中尚未指派的科學家），放入你的工人池。你可以在本輪稍後的工人階段中將這個科學家當作工人使用。

本階段所有玩家都執行了3個回合後，開始檢查剩餘的基因骰。查看研究中心裡未被拿取的基因骰，拿取一個威脅點數最高的骰子（可能出現1-3個小圓點），然後將它移動到研究中心右上角的待用區。這個數值代表在公園階段結束時，所有玩家的威脅等級將會提升相應步數。如果所有的基因骰都被獲取，那麼無需將骰子移動到待用區。

2. 市場階段

在該階段中，玩家會按照順位依次訪問市場。按照玩家順位，每位玩家可以從市場版圖上執行一個行動。（當然也可以選擇跳過。）玩家每次最多可以執行1個市場行動。直到該階段中每位玩家執行2個行動。

招募專家 --> 你可以招募專家，需要支付該專家所在行顯示的費用。當你招募專家時，立刻將獲得的卡牌放在實驗室版圖右側，並執行該卡牌的即時效果。一般是獲得一定數量的工人。

詳見“示例D：招募專家”

D - 招募專家

示例D：艾瑪想要招募\$4的工會主席。她向銀行支付了\$4，然後將工會主席放在實驗室右側。依照工會主席的效果，她立刻從供應堆獲得1個工人，並且下一次招募專家時無需支付費用。



一般來說，你最多只能招募3名專家。如果你招募了第4名專家，你必須立刻解僱一名已有的專家，丟棄該專家卡並且放棄該專家卡提供的全部獎勵（包括提供的額外工人！）。

建造設施 --> 你可以支付一定費用來建造設施。設施所在行左側的數字加上其板塊左下角的數字，總和即為建造該設施的費用。當你建造一個設施時，立刻將其放置在公園內的空格上。

詳見“示例E：建造設施”

E - 建造設施

示例E：阿桑想要建造設施“服飾店”，這個設施在\$3行，設施板塊左下角顯示費用為\$5，所以總費用為\$8。阿桑向銀行支付了\$8，然後將“服飾店”建造在了公園的格子上。



購買升級項目 --> 你可以購買升級項目來增強實驗室的性能，其費用為該升級項目所在行顯示的數字。當你購買了升級項目之後，立刻將其放在你實驗室的六個格子之一。一開始，你會用新的升級項目補滿帶有“建造中”字樣的空格。在你補滿這些空格後，如果你再獲得新的升級項目，必須將其覆蓋在一個舊的升級項目之上（舊的升級項目不會被丟棄，但是不會發揮任何作用）。

遊戲中還有兩種特殊的升級項目：恐龍研究II（費用為\$3）、基因改造II（費用為\$5）。這兩個板塊用於升級實驗室原有的兩個板塊。如果你購買了這兩個升級項目之一，你**必須**將其覆蓋在實驗室中相同名稱但等級為I的升級項目上；這兩個板塊不能放在其他位置。

詳見“示例F：購買升級項目”

F - 購買升級項目

示例F：佐伊花費\$3購買了“恐龍研究II”。她立刻將這個板塊覆蓋在“恐龍研究I”上。



購買基因樣本 --> 你可以在本階段購買基因樣本。首先選擇市場上\$2-\$5中任意一行，支付對應費用然後獲得市場版圖所示數量的基因樣本。在你購買基因樣本後，選擇這一行中任意一個道具丟棄（不包括特殊升級項目）。



詳見“示例G：購買基因樣本”

G - 購買基因樣本

示例G：雅尼想要在本輪培育出一隻恐龍，但冷藏室中的基因樣本儲量不足，他決定購買一些基因樣本。他向銀行支付\$3，然後獲得3個普通基因樣本。作為額外獎勵，雅尼再選擇\$3行中的一個道具丟棄。他選擇丟棄一名佐伊渴望已久的專家。



3. 工人階段

在本階段中，所有玩家需要用自己工人池中的每個工人來執行實驗室行動。（注意：所有在研究階段中被放入工人池的科學家，此時都能當做工人來使用。）

在這個階段中，你只需要關注自己的實驗室和公園並且無法對其他玩家造成影響。所以該階段中，所有玩家可以同時分配工人，每位玩家可以以任意順序結算其工人的實驗室行動。

大部分的升級項目（包括一開始印在版圖上的兩個項目）都帶有可以放置工人的格子。每個格子每一輪只能被啟動一次，標有“無限制”字樣的部分格子除外。每個格子都需要放置一個工人，除非有特殊說明。

注意：部分升級項目上帶有綠色底的文字，這些文字所描述的效果為被動效果。購買后被動效果立即啟動，並且不能通過分配工人再次啟動。

基因改造

特殊基因樣本比普通基因樣本更難獲取。幸運的是你可以通過基因改造升級項目板塊來混合或者“改造”普通基因，將其重新組合為指定的特殊基因。你進行基因改造時，每次只能在列出的基因轉換中選擇一個執行一次：支付2個所需的普通基因並且獲得1個生成的特殊基因。

詳見“示例H：基因改造”

跳過 --> 當你跳過時，無論出於不想或者不能執行一個行動，你獲得\$2。



H - 基因改造

示例H：艾瑪已經研發出了大型食肉恐龍之一，霸王龍的配方。為了獲得配方中的一個特殊基因，她決定指派一名工人到基因改造I板塊執行基因改造。她支付1個淺藍基因和1個深藍基因，獲得1個綠色基因。



培育恐龍

要是沒有恐龍，你的恐龍公園生意將難以為繼！恐龍研究升級項目可以讓你培育恐龍。培育恐龍時，你必須先選定一個你的公園已有的恐龍配方，然後從自己的冷藏室中支付該配方對應的基因樣本。同時，你必須確保圍欄中有足夠的空間可以容納培育得到的一隻恐龍。如果一切都滿足要求，請從供應堆拿起一個恐龍放到對應的圍欄中去。

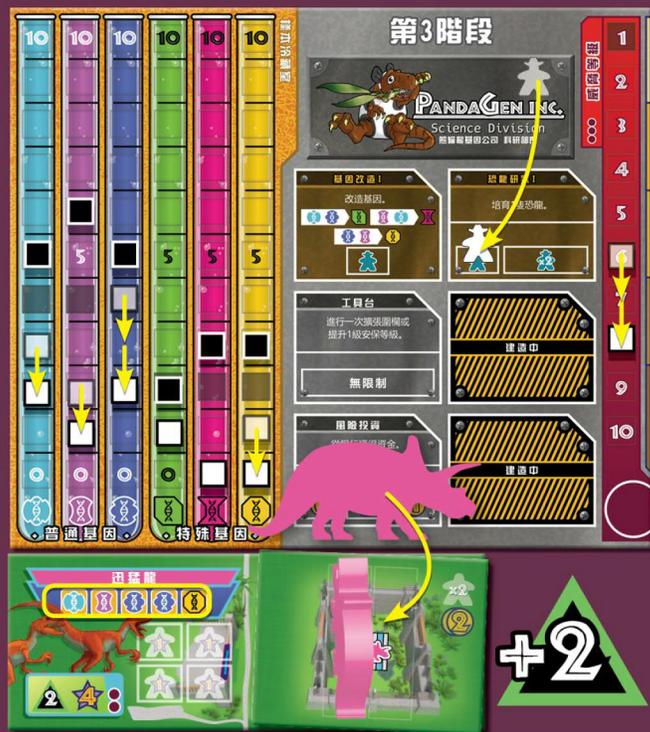
當你培育出一隻恐龍，你公園的刺激程度將會提升，提升的步數等同於該恐龍配方板塊所示的數字。（你公園的刺激程度不能超過20級。）同時，你的威脅等級會提升，提升的步數等同於恐龍配方板塊上威脅點數的數量。恐龍越多，公園的潛在危險也越多！

如果你的威脅等級到達11，請拿取一個圓形的“+10”修正標記，放在你的威脅等級條旁邊，然後將方塊放回威脅等級條頂端。



I - 培育恐龍

示例：雅尼的公園裡已有迅猛龍展區。圍欄的容量為2，他的圍欄裡現在已經有一隻迅猛龍。為了再培育一隻迅猛龍，他指派了一名工人到培育恐龍I板塊上，按照配方支付了1個淺藍基因、1個紫色基因、2個深藍基因和1個黃色基因。最後，他將一個恐龍放在迅猛龍展區的圍欄中，將公園的刺激程度提升2級，將威脅等級提升2級。



詳見“示例I：培育恐龍”

4. 公園階段

在本階段中，遊客們來到各個公園，先是為公園的經營者們帶來一筆門票費用，再排隊參觀珍奇的設施和恐龍展覽，這正是玩家們得分的時機——前提是遊客們沒被逃出牢籠的恐龍吃掉！

吸引遊客

按照順位，每位玩家依次從布袋中抽取數量等同於其刺激程度的遊客。遊客分為兩種：普通遊客（黃色）和街頭混混（紫色）。出現街頭混混可不是一件好事，他們不付門票錢就偷偷溜了進來！把你抽出的遊客排成一列，放在公園大門處。每有一個普通遊客，你從銀行獲得\$1。

詳見“示例L：吸引遊客”

L - 吸引遊客

示例L：在佐伊的回合內，她的公園刺激程度為8級，從布袋中抽出了8名遊客，其中有6名普通遊客和2名街頭混混。她把8名遊客排在了公園門口，賺到了\$6門票費用（每有一名普通遊客獲得\$1）。



管理隊伍

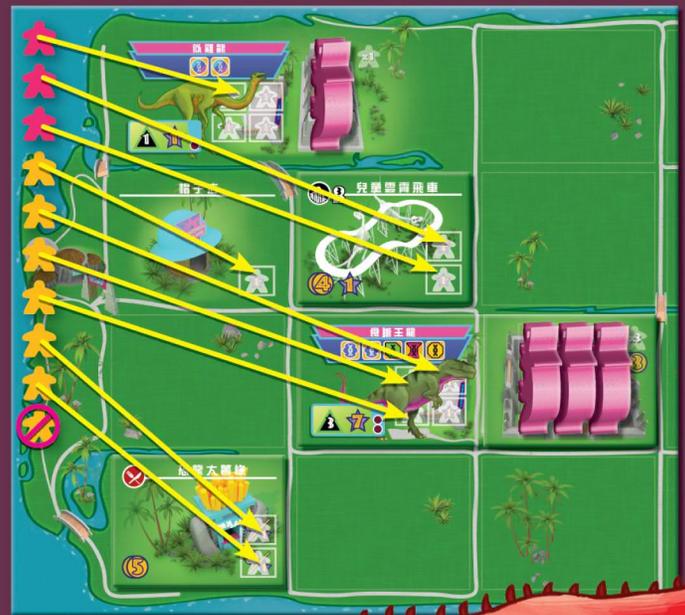
作為公園的經營者，你要確保公園內的遊客不超出上限。將你抽出來的所有遊客自由分配到可用設施和恐龍展區中去。每個恐龍展區中，遊客的數量不得超過圍欄中恐龍的數量。

但是，你必須先放置抽出的街頭混混——他們蠻不講理，一路擠到了隊伍的最前面！注意如果你公園所有設施和恐龍展區都安排滿了遊客，那麼剩餘未安排的遊客就會留在公園門口，等待入園。

詳見“示例M：管理隊伍”

M - 管理隊伍

示例M：雅尼抽了10名遊客，其中有3名街頭混混。他必須先放置3名混混，再放置6名普通遊客。此時公園中已經沒有多餘的格子，最後1名遊客留在了公園門口。



恐龍出逃！

在所有玩家都完成遊客隊伍管理後，該檢查是否有恐龍逃出來了，出逃的恐龍會吃掉遊客。這個步驟所有玩家可以同時執行。

為了確認你的公園內是否有恐龍逃脫，請先檢查你公園基礎威脅等級，標記在實驗室右側的威脅等級條上。（請注意：每隻食草恐龍會提升1級威脅，每隻食肉恐龍會提升2級威脅。）

然後，檢查研究階段中放在待用區的骰子上的威脅點數。將這個數值與基礎威脅等級相加，就是你公園本輪的威脅等級。最後將該數值與你公園的安保等級（實驗室的安保等級條）進行對比。（請不要忘記結算安保加成。）

安保等級 ≥ 威脅等級：

平安無事——你管理得十分嚴密。

安保等級 < 威脅等級：

恐龍逃了出來，正在吃你的遊客！

被吃掉的遊客數量，等於安保等級和威脅等級的差值。

你可以選擇公園中哪些遊客被吃掉，但是恐龍會先吃普通遊客，再吃街頭混混。（畢竟這些小混混東躲西藏，狡猾得不得了。）如果將要被吃掉的遊客數量超出了公園內的遊客數量，則為達到指定數量，恐龍會吃掉你公園門口隊伍裡的遊客。將所有被吃掉的遊客放回布袋中。恐龍每吃掉一名遊客，你必須扣除1分。你可能因此少於“0”分！

詳見“示例N：恐龍出逃”

N - 恐龍出逃

示例N：艾瑪的公園裡有3隻食草恐龍和2隻食肉恐龍，因此威脅等級為7級。現在待用區的基因骰上有3威脅點數，因此艾瑪的威脅等級為10。但艾瑪的安保等級只有8，因此恐龍出逃並吃掉了她的2名遊客。艾瑪選擇了公園內的2名普通遊客將其放回布袋中，並扣除2分作為懲罰。



結算分數

按照順位，每位玩家計算得分。公園中每名倖存的普通遊客使你獲得1分（位於設施或恐龍展區），街頭混混和在入口排隊的遊客不計分。**在食物型設施中的普通遊客**，可以選擇獲得\$2或者1分。



5. 整理階段

該階段中，玩家進行下一輪的準備，具體步驟為：

- 1) 調整回合順位，
- 2) 補充市場，
- 3) 補充新的恐龍配方，
- 4) 復原工人和科學家，
- 5) 移除遊客，並且
- 6) 結算劇情。

調整回合順位

回合順位是由當前得分決定的。得分最低的一位玩家成為新的起始玩家，得分第二低的玩家成為第二順位，依次排序。如果有多名玩家得分相同，則他們的相對順位與上一輪相同。

詳見“示例0：調整回合順位”

補充市場

丟棄市場中\$2行的所有道具。然後將剩餘未出售的道具向上移來補滿最便宜的格子。然後再從相應的牌堆中抽取板塊和卡牌，來補滿剩餘的格子。如果某一牌堆被抽完，則將棄牌堆混洗，組成新的牌堆。（注意：在這個步驟中，無需調整設施板塊的費用順序；只會在初始設置時調整。）

補充新的恐龍配方

將每個恐龍配方牌堆頂部的配方板塊翻開。（無需對已翻開的牌堆頂板塊執行任何動作。）

◎ 調整回合順位

示例0：雅尼和艾瑪現在都是7分，阿桑為8分，佐伊為9分。由於雅尼和艾瑪分數相同，上一輪中，雅尼為第三順位，艾瑪為第二順位。因此本輪中艾瑪為起始玩家，隨後是雅尼、阿桑、佐伊。

刺激程度									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
11	12	13	14	15	16	17	18	19	20

分數條									
1	2	3	4	5	6	7	8	9	10

復原工人和科學家

每位玩家將場上的工人和科學家收回，工人放回工人池中，科學家放回研究池中。

移除遊客

將所有的遊客（包括普通遊客和街頭混混）都放回布袋中。無論遊客是在設施、恐龍展區，還是在排隊，都要放回布袋。

結算劇情

本輪最後一個步驟就是結算場上劇情卡的特殊效果。如果有任何劇情卡的觸發條件為“一輪結束時”，則在此時結算卡牌效果。

完成目標

當玩家完成一張目標卡上的要求時，無論何時，都可以立刻宣告自己完成了該目標，並將一個企業標記放到那張卡上。

如果在同一階段結束之前有多名玩家同時完成了一張目標卡的要求，他們都可以宣告自己完成該目標。但在此階段結束之後，那張目標卡此後無法被其他玩家宣告。

詳見“示例P：完成目標”

完成一個目標可以在遊戲結束時額外獲得6-8分。目標卡也反映了遊戲進度，推動遊戲進程。

遊戲結束

當場上只剩下一張目標卡尚未被宣告時，遊戲結束。完成當前輪，然後進行最終計分。

每位玩家公園內的設施和恐龍展區都提供額外加分。**每個設施**提供板塊所示的分數。**每個展區**提供的分數等同於板塊上的分數乘以該展區內的恐龍數量的乘積；如果該展區中沒有任何恐龍，則要扣除10分作為懲罰！

計算玩家宣告的所有目標卡上所示的分數（每張卡提供6-8分）。

剩餘的金錢中，每\$5獲得1分。最終總分最高的玩家獲勝。如果平手，則平手玩家中剩餘金錢較多的一方獲勝。

P - 完成目標

示例P：阿桑和佐伊在其工人階段中都執行了培育恐龍。佐伊培育了2隻，阿桑培育了1隻。此時，他們都完成了“公園裡有12隻恐龍”的目標。他們各可以將一個企業標記放在這張目標卡上。遊戲結束時，他們由於這張目標卡各獲得8分。



阿桑



佐伊

單人模式

除了以下變動，大部分標準規則都適用於單人模式。

遊戲設置改動

- 只使用5個基因骰，隨機選擇即可。
- 向布袋中加入22名普通遊客和3名街頭混混。
- 不使用標準目標卡，而是改為使用單人目標卡。將16張單人目標卡混洗，然後抽出10張。在這10張中，選擇7張使用並面朝上翻開。將3張未被選擇的目標卡和剩餘6張未被抽取的目標卡混洗，組成9張面朝下的虛擬玩家牌堆。
- 拿取輪數記錄卡，將一個未使用顏色的工人放在輪數記錄卡上標有“第1輪”的格子。
- 你在單人模式下，可以選擇不使用劇情卡。

1. 研究階段（單人）

按標準規則照常進行，但需要遵守以下額外規則：投擲基因骰之後，翻開虛擬玩家牌堆頂部的卡牌，在該卡下方會標註本輪有哪些骰子需要被移除，哪些恐龍配方、設施、升級項目、專家卡需要被丟棄（如果有的話）。

詳見“示例Q：研究階段（單人）”

2. 市場階段（單人）

按標準規則照常進行。在單人模式下，由於上一階段抽出的卡所以市場中會出現兩個空格。



Q - 研究階段（單人）

示例Q：索菲婭翻開了虛擬玩家牌堆頂部的卡牌。該卡指示索菲婭移除以下道具：研究中心頂部的第1個和第3個骰子（從左往右數）、第1個恐龍配方（即食草恐龍的配方）、市場中\$2行的設施、\$5行的升級項目。在本輪中，索菲婭不能購買這些被丟棄的道具。



3. 工人階段 (單人)

按標準規則照常進行。

4. 公園階段 (單人)

按標準規則照常進行，但需要遵守以下額外規則：當一名普通遊客被恐龍吃掉時，將這名遊客移出遊戲，不要放回布袋中。

詳見“示例R：公園階段 (單人)”

R - 公園階段 (單人)

示例R：索菲婭本輪抽取了5名遊客，其中有1名街頭混混。在完成了管理隊伍之後，她檢查了自己的威脅等級，發現有2名遊客被恐龍吃掉了。她選擇了2名普通遊客，將其移出了遊戲。



已達成條件的目標，立即計入你的得分，然後移除已計分的目標卡。你所移除的目標卡的得分按照你完成該卡的當前輪數計分；你越早完成目標，獲得的獎勵越高！

輪數	1	2	3	4	5	6	7
目標卡分數	10分	10分	7分	5分	3分	2分	1分

詳見“示例S：整理階段 (單人)”

如果你一輪中未完成任何目標，則丟棄任意一張剩餘的目標卡；這不會有任何的懲罰。最後，將輪數記錄卡上的工人向前移動一步，然後進入下一輪。

S - 整理階段 (單人)

示例S：現在是第2輪的整理階段，索菲婭看了自己的目標卡，有2個目標已經達成了條件。她決定完成這2個目標，每個各獲得10分。然後她將這2張目標卡移除。



$$10 + 10 = 20$$

5. 整理階段

按標準規則照常進行，但需要遵守以下額外規則：在整理階段結束時，查看你是否完成了目標卡。你可以（並非必須）選擇任意張



遊戲結束

在第7輪結束後，遊戲結束。按照標準規則，結算設施、恐龍展區、剩餘金錢的額外分數。除此之外，如果你在遊戲中，未丟棄任何的目標卡，還能額外獲得10分。

提示：為了獲得10分的額外獎勵，玩家必須做到每輪只完成一個目標。這就是為什麼你有可能決定不在一輪中完成多個目標的原因。

變體規則

穩定市場

不使用劇情卡。這樣可以讓玩家進行更長遠的謀劃。

混沌理論

在公園階段中，將待用區的骰子重擲。這樣有可能產生完全不同的威脅等級。

製作人員

遊戲設計：

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

遊戲開發：

Nathan McNair (@Pandasaurusgame)
Molly Wardlaw

美術設計：

Kwanchai Moriya (@kwanchaimoriya)

平面設計：

Peter Wocken (@PeterWocken)

立體建模：

Anthony Wocken (@anthonywocken)

規則編寫：

Dustin Schwartz (@dustinbschwartz)

遊戲測試： 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 <o>, Joe LoPresto, Travis Magrum, David McGregor, Marissa Misura, Ian Moss, Erich Okonowski, Nicholas Rausch, Josh Robinson, Jim Schoch, Ryan Schoon, Mitch Schroeder, Earl Tietz, Anthony Walker, Nick Walker, Derek Waterstradt, Zachary Weenig, Page West, James Wilkinson

特別感謝：

Jonathan 想要感謝：
Jamie, Jacob, Anna, Kaylee, and

Jonah — 感謝你們的努力，感謝媽媽，Mike, Denise, Jenny, Santora祖父母和所有我的家人多年來對我的支持和信任。感謝The NW Ohio Designers

Meetup為我提供遊戲場地，讓我反復測試改進。感謝Brian與我一起設計出這些漂亮的恐龍。感謝Molly和Nathan每次認真對待這個遊戲。感謝Kwanchai, Peter, 和 Dustin讓這個遊戲看起來如此出色！

另外Brian還想感謝：

Matthew Chaloux, Fran and Roger Lewis, David McGregor, Nathan McNair, Marissa Misura, Zev Shlasinger, Molly Wardlaw, and Zachary Weenig.

© 2018 Pandasaurus Games.
All rights reserved.



www.PandasaurusGames.com

容易出錯的規則

階段1：研究

- 當你跳過行動時，科學家會立刻被放入工人池中以供工人階段使用。跳過行動時科學家的研究等級不產生任何效果。
- 實驗室版圖上已跳過的格子不會再被佔據。在一輪中，玩家有多少個科學家就可以跳過多少次行動。
- 跳過行動不會導致你不再參與本階段。你的3名科學家均可以選擇如常執行行動，或者跳過行動。
- 指派一名等級2或等級3的科學家前往帶有百搭符號的基因骰時，你可以獲取相同稀有度的任意類型基因，而不必獲取均為單一類型的基因。
- 基因骰的稀有面（額外的工人、升級圍欄）要求等級3的科學家方能獲取，但在另一方面來說，這些效果是免費並且永久的。

階段2：市場

- 記得當你在本階段跳過行動時獲得\$2！
- 當你跳過了第一次市場行動時，你仍然可以執行第二次市場行動。你也可以跳過這兩次行動。
- 即使一行內沒有道具可以棄掉，你仍然可以購買基因。
- 當你為了給一名新招募的專家騰出位子而解僱原有專家時，別忘了此時你會失去你解僱的專家提供的獎勵或者額外的工人。

階段3：工人

- 在你每次培育一隻恐龍時，別忘了調整你的威脅等級和刺激程度。

- 安保達到10級之後，每提升一級需要支付\$5。

階段4：公園

- 請記得，你從布袋中抽出的每個普通遊客（而不是街頭混混）會使你獲得\$1，不論這些普通遊客是否被安排入園。
- 每隻位於展區內的恐龍只能吸引1個遊客。每個展區內能夠安置的遊客人數不得大於該展區內的恐龍數量。

單人遊戲

- 與標準遊戲不同的是，單人遊戲中被吃掉的遊客不再放回布袋中，而是移出遊戲。



想要了解更多資訊？

第五位玩家、秘密目標、更多的基因骰、遍佈遊樂場所的嶄新恐龍島、還有飼養恐龍的動物園以及新增的主管等等.....恐龍的世界正在茁壯成長！

登入 www.PandasaurusGames.com 獲取更多資訊