



T H E B O A R D G A M E

R U L E B O O K



just
Games



THE BOARD GAME

Age:



Players:



Minutes to play:



SUMMARY OF THE GAME:

Jurassic World is a game where players work together to manage a dinosaur park. Each player chooses an employee to help them look after the park. Employees have various skills, which allow them to place buildings and create dinosaurs for example. You spread word about the park by entertaining your visitors. However, be careful! The more dinosaurs the park contains, the greater the chance of break outs with gruesome consequences.

GOAL OF THE GAME:

The goal is to fulfil all the requirements of a mission.

Players lose the game when the danger meter reaches 20.

THE GAME INCLUDES:



6 player boards



6 player banners



16 dinosaur tokens



3 missions



15 building cards



15 DANGER! cards



1 game board



1 Mainstreet board



1 Research lab and Fossil
dig site board



15 upgrade cards



1 entertainment
meter marker



1 danger meter
marker



1 danger clock
marker



1 Hammond
marker



3 dice



PREPARATION:

Place the game board in the middle between all the players. Place the Research lab and Fossil dig site and Mainstreet boards within reach of all players. The players consult each other and each chooses a player board and corresponding player banner and places it in front of him or her. Mix up all the dinosaur tokens and ideally put them in bowl, so that they can be taken randomly and without being seen during the game. Place 6 random dinosaur tokens on the indicated spots on the Fossil dig site board. Shuffle all the building, DANGER! and upgrade cards and place them face down in the designated places on the Mainstreet board. Place the red danger meter marker on square 1 of the danger meter and place the green entertainment meter marker on square 1 of the entertainment meter. Place the black danger clock marker on the grey icon of the danger clock.



YOUR MISSION:

Decide with your fellow players which of the mission levels you're going to attempt: easy, medium or hard. The mission indicates how many dinosaurs are required in the park, and how high the entertainment meter has to go to win the game. If you're playing for the first time, we recommend you choose the easy mission. Place the selected mission face up on the Mainstreet board in the designated zone.



EMPLOYEES & SKILLS:

During the game, players act as a park employee with the specific skills listed on their player board. Each employee has unique skills. The dice next to the skills icons indicate how many dice a player may throw while using that skill. During the game, the numbers next to each icon on a card indicates what the minimum result of a dice roll should be to pass the relevant skill. Divide the tasks and use everyone's strengths and weaknesses tactically as a team.





THE GAME STARTS:

The players decide who starts and gives this player the Hammond marker.

The game is played in rounds consisting of 3 phases:

- preparation phase
- action phase
- danger clock phase

PREPARATION PHASE:

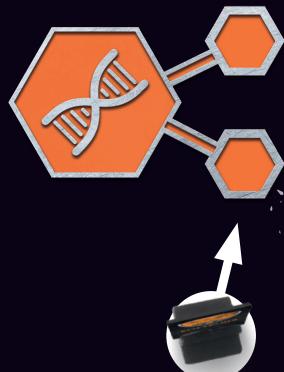
During the preparation phase, each player places his or her player banner on a hexagon field on the game board, ready to perform an action in the next phase. The order in the preparation phase is not important, and players should decide this with each other. The following fields are available to place your player banner:

- ① Fossil dig site
- ② Research lab
- ③ Mainstreet
- ④ Trade zone
- ⑤ Dinosaur paddock
- ⑥ Building
- ⑦ Neutralise DANGER! card

Before moving on to the action phase, the Hammond marker can be given to another player. This can be important for the sequence of actions in the action phase.



player banners



ACTION PHASE:

The player with the Hammond marker starts. This player carries out an action based on the field where the player banner was placed in the preparation phase. After playing this action, it's the turn of the next player in a clockwise direction. This is repeated until all players have had a turn. The following actions can be performed in this phase:

1 FOSSIL DIG SITE

Here, players use their finance skills to dig up fossils and prepare dinosaur tokens for the research lab. A maximum of 3 dinosaurs can be placed in the research lab.

2 RESEARCH LAB

Here, players use their research skills to investigate dinosaurs. This involves players moving a dinosaur to the top (genetically upgrade) in the research lab, so that the dinosaur is ready to be placed in the park. Up to 3 dinosaurs can be lined up for placement.

3 MAINSTREET

Here, players use their finance skills to buy a building or upgrade (read more about this in the Buildings & Upgrades chapter).

4 TRADE ZONE

Here, players can receive an upgrade from another player, provided the other player agrees. A player who wants to receive an upgrade from another player must place his player banner here, and does not need to throw any dice.

5 DINOSAUR PADDOCK

Here, players can place dinosaurs that are prepared in the Research lab in a paddock, or replace dinosaurs that have escaped after a break out.





If multiple dinosaurs are ready, they can all be placed in a paddock at the same time, provided there are enough spaces linked to the same hexagon field. To place one or more dinosaurs, the player must use the protection skill to throw the number (or higher) indicated on the back of the dinosaur token. If there is more than one dinosaur, the token with the highest number must be thrown. You cannot place less dinosaurs than there are paddocks linked together, and the dinosaurs must be either all carnivores or all herbivores.

(Read more about dinosaurs in the Dinosaurs chapter.)



6 BUILDING

Once buildings have been placed, players use their entertainment skills here to raise the entertainment meter. If the indicated number or higher is thrown, move the marker on the entertainment meter to the right with the indicated number of steps.

7 NEUTRALISE DANGER!

Here, players use their skill to neutralise a continuous DANGER! (Read more about this in the "DANGER!" chapter).



DANGER CLOCK PHASE:

When all players have completed their action in the action phase, the danger clock marker moves 1 icon clockwise. The icon where the marker ends up indicates which skill the player must throw with the Hammond marker to avoid DANGER! arising.

The number to be thrown depends on the number of players.

NOTE! After 6 turns, the marker of the danger clock **ALWAYS** ends up on the grey icon where no number can be thrown. The players must then always take a DANGER! card and follow the instructions.



instructions

END OF THE GAME:

All players win the game when all the dinosaurs named on their mission have been placed in the park, and the marker on the entertainment meter is on the number indicated on their mission, or higher. The game cannot be won if a continuous DANGER! card is active, or if dinosaurs have broken out.

If the player with the Hammond marker throws less than the indicated number, a DANGER! arises. The players place the danger meter marker on the danger meter 1 step to the right and then take a DANGER! card from the deck. The instructions on the card must be carried out immediately, with all due consequences.



6



All players lose the game if the danger meter marker ends up on square 20 on the danger meter.



CARDS



BUILDINGS & UPGRADES:

During the action phase, players in Mainstreet can purchase a building or upgrade. If they succeed in throwing the finance skill, they can take the top card from one of the two stacks. The top left corner of the card states which skill the player has to throw to receive the building or upgrade. If the player fails, the card is returned to the bottom of the stack.

BUILDING:

Buildings are cards that are placed in a designated zone in the park after they have been obtained from Mainstreet by using the building skill. From this point on, all players can put their player banner in the building in the blue hexagon field during the preparation phase. During the action phase, players can test their skills to raise the entertainment meter.



UPGRADE:

Upgrades are cards that are placed next to a player board after being received. The upgrade indicates which skill is boosted throughout the entire game. The number may be added to the dice result if the player uses his skill. Upgrades sometimes include texts that reinforce the team, or make the upgrade unusable until a requirement is met.

use this skill to obtain this card

blue hexagon field



use this skill to obtain this card

Boosted skill



CARDS

DANGER!

DANGER! cards generally cause the danger meter to rise, increasing the likelihood that players will lose the game. DANGER! cards can also allow dinosaurs to escape, or make buildings unusable. Instant DANGER! cards are returned to the bottom of the stack after their effect. Some DANGER! cards have a hexagon field where a player banner can be inserted in the top right of the card. These are called “continuous DANGER!” cards. They are placed in the designated zone on the game board, and continuously affect the game. They can be neutralised by placing a player on the hexagon field during the preparation phase and throwing the right skill during the action phase.

NOTE! If a new continuous DANGER! card is taken from the stack while another is already active, return the card to the bottom of the DANGER! stack and take a new DANGER! card until an instant DANGER! card is picked up.



INSTANT DANGER CARD



CONTINUOUS DANGER CARD



blue hexagon field



DINOSAURS:

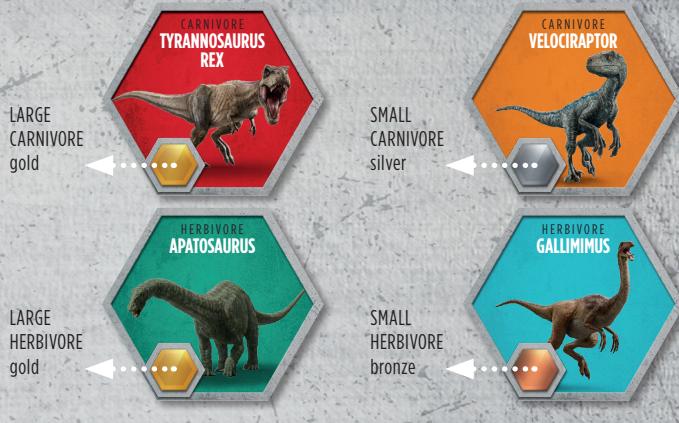
Dinosaurs are the main attractions of your park and must be placed in order to win the game. They are divided into four groups: large carnivores, small carnivores, large herbivores and small herbivores. Dinosaurs are also divided into 3 categories: bronze, silver and gold, which indicate each dinosaur's popularity among the public. These 3 categories are also indicated on the entertainment meter. To place the marker alongside the bronze icon, the park must contain at least one bronze-level dinosaur. The same applies to the silver and gold categories. Note that golden dinosaurs are more difficult to dig up or investigate in the research lab, so players have to throw higher with their skills.

BREAK OUT!:

If a dinosaur is placed in the park, the token must always be facing up. If a DANGER! card states that there is a break out!, then the dinosaurs escape and the tokens must be turned face down. At the end of each turn, move the danger meter marker with the number of steps indicated on all reversed dinosaurs tokens added together (this is not performed during the turn in which they break out).

LOCK UP:

In order to put escaped dinosaurs back in their paddock, a player must place his player banner during the preparation phase in a hexagon field attached to the reversed dinosaur tokens. During the action phase, the player must use his or her protection skill to turn the dinosaur token face up again, which locks up the dinosaur. To do this, the player must throw higher or equal to the number indicated on the dinosaur's token (the same number used to place the dinosaur). In order to lock up several dinosaurs in one paddock (next to a single hexagon field), a player must successfully use the protection skill with the highest number in that paddock, so that all tokens can be turned face up at the same time.



FACE DOWN DINOSAUR TOKEN





THE BOARD GAME

Leeftijd:



Spelers:



Speelduur:



SPEL IN HET KORT:

Jurassic World is een coöperatief spel waarbij spelers samen een park met dinosaurussen beheren. Alle spelers kiezen een werknemer om het park mee te besturen. Werknemers hebben vaardigheden die gebruikt worden om onder andere gebouwen te plaatsen en dinosaurussen te creëren. Verhoog de bekendheid van het park door je bezoekers te entertainen. Let alleen wel op! Hoe meer dinosaurussen het park bevat, hoe groter de kans op uitbraken met gruwelijke gevolgen.

DOEL VAN HET SPEL:

Het doel van het spel is gehaald als alle eisen van een mission zijn volbracht. Spelers verliezen het spel als de danger meter op 20 komt.

SPELMATERIAAL:



6 spelersborden



6 spelersbanners



16 dinosaurfishes



3 missions



15 building kaarten



15 DANGER! kaarten



1 speelbord



1 Mainstreet bord



1 Research lab and Fossil dig site bord



15 upgrade kaarten



1 entertainment meter marker



1 danger meter marker



1 danger clock marker



1 Hammond marker



3 dobbelenstenen



VOORBEREIDING:

Plaats het speelbord in het midden van alle spelers. Plaats het Research lab and Fossil dig site bord en het Mainstreet bord binnen bereik van alle spelers. Alle spelers overleggen en kiezen ieder een spelersbord met de bijbehorende spelersbanner en leggen deze voor zich neer. Schud alle dinosaurusfiches en plaats ze bij voorkeur in een kom, zodat de fiches tijdens het spel blind en willekeurig gepakt kunnen worden. Plaats 6 willekeurige dinosaurusfiches op de aangegeven plekken op het Fossil dig site bord. Schud alle building, DANGER! en upgrade kaarten en plaats ze gesloten op het Mainstreet bord in de aangegeven zones. Plaats de rode danger meter marker op plek 1 van de danger meter en plaats de groene entertainment meter marker op plek 1 van de entertainment meter. Plaats de zwarte danger clock marker in de danger clock op het grijze icoon.



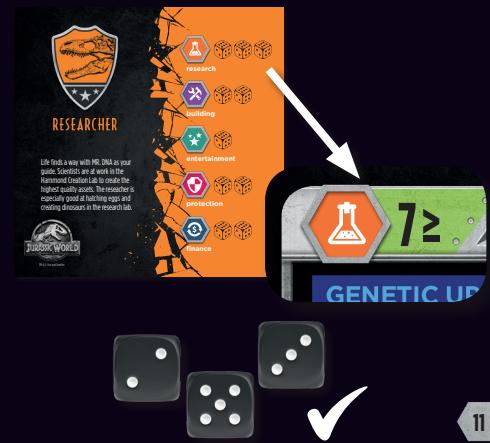
DE MISSIE:

Kies van de 3 missions welk niveau je met je medespelers speelt: makkelijk (easy), matig (medium) of moeilijk (hard). Op de mission staat aangegeven hoeveel dinosaurussen het park moet bevatten en hoe hoog de entertainment meter moet zijn om het spel te winnen. Voor de eerste keer raden we de easy mission aan. Plaats de gekozen mission open op het Mainstreet bord in de aangegeven zone.



WERKNEMERS & VAARDIGHEDEN:

Spelers representeren gedurende het hele spel een werknemer van het park met bepaalde vaardigheden, aangegeven op hun spelersbord. Deze vaardigheden zijn uniek per werknemer. De dobbelstenen naast de iconen van de vaardigheden geven aan met hoeveel dobbelstenen een speler mag werpen tijdens het gebruiken van die vaardigheid. Tijdens het spel geven getallen achter de desbetreffende iconen aan hoeveel ogen een speler moet gooien om te slagen voor die vaardigheid. Verdeel de taken en maak gebruik van ieders krachten en zwaktes om als een team tactisch te werk te gaan.





HET SPEL BEGINT:

De spelers beslissen wie er begint en geven deze speler de Hammond marker. Het spel wordt gespeeld in rondes die bestaan uit 3 fasen:

- voorbereidingsfase
- actiefase
- danger clock fase

VOORBEREIDINGSFASE:

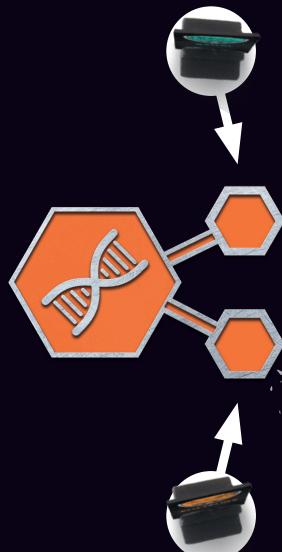
Tijdens de voorbereidingsfase plaatsen alle spelers hun spelersbanner op een hexagonveld op het speelbord om daar in de volgende fase een actie uit te voeren. De voorbereidingsfase mag worden uitgevoerd in willekeurige volgorde. Spelers worden geadviseerd om te overleggen met elkaar. Het plaatsen van een spelersbanner kan op de volgende velden zijn:

- ① Fossil dig site
- ② Research lab
- ③ Mainstreet
- ④ Ruiplaats
- ⑤ Dinosaurusverblijf
- ⑥ Gebouw
- ⑦ DANGER! kaart oplossen

Voordat je naar de actiefase gaat, mag de Hammond marker nog bij een andere speler worden neergezet. Dit kan belangrijk zijn voor de volgorde van acties in de actiefase.



spelersbanners



ACTIEFASE:

De speler met de Hammond marker begint. Deze speler voert een actie uit, gebaseerd op het veld waar hij zijn spelersbanner heeft geplaatst in de voorbereidingsfase. Na het spelen van zijn actie is de volgende speler aan de beurt met de klok mee. Ga zo door tot alle spelers geweest zijn. De volgende acties kunnen worden uitgevoerd in deze fase:

1 FOSSIL DIG SITE

Hier gebruiken spelers hun finance vaardigheid om fossielen op te graven. Spelers kunnen hiermee dinosaurusfiches klaarmaken voor het research lab. Er kunnen maximaal 3 dinosaurussen in het research lab geplaatst worden.

2 RESEARCH LAB

Hier gebruiken spelers hun research vaardigheid om dinosaurussen te onderzoeken. Spelers verplaatsen een dinosaurus naar boven (genetically upgrade) in het research lab, zodat de dinosaurus klaar staat om geplaatst te worden in het park. Er kunnen maximaal 3 dinosaurussen klaarstaan.

3 MAINSTREET

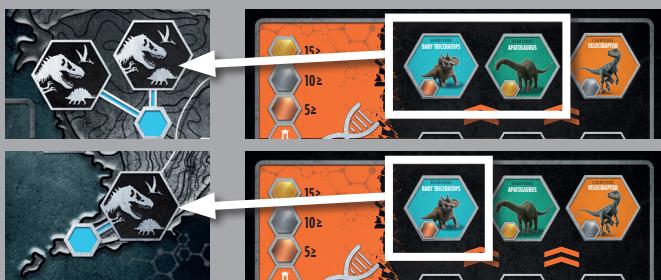
Hier gebruiken spelers hun finance vaardigheid om een building of upgrade te kopen. (Lees hier meer over in het hoofdstuk Buildings & upgrades).

4 RUIPLAATS

Hier mogen spelers een upgrade ontvangen van een andere speler. Uiteraard alleen met goedkeuring van de andere speler. De speler die een upgrade wil ontvangen moet zijn spelersbanner hier plaatsen en hoeft daarvoor niks te gooien. De ontvangen upgrade blijft in het bezit van de nieuwe eigenaar.

5 DINOSAURUSVERBLIJF

Hier mogen spelers dinosaurussen in een verblijf plaatsen die klaarstaan in het research lab of dinosaurussen terugplaatsen die ontsnapt zijn na





een uitbraak. Als er meer dinosaurussen klaar staan, mogen deze tegelijk geplaatst worden in een verblijf als er genoeg verblijven aan hetzelfde hexagonveld vastzitten. Om de dinosaurus(sen) te plaatsen, moet de speler de vaardigheid protection gebruiken om het getal te gooien (of hoger) wat op de achterkant van het dinosaurusfiche staat aangegeven. Bij meerdere dinosaurussen moet het fiche met het hoogste getal gegooid worden. Je kunt niet minder dinosaurussen plaatsen dan dat er verblijven aan elkaar vastzitten en de dinosaurussen moeten allemaal carnivoor of allemaal herbivoor zijn om bij elkaar geplaatst te kunnen worden. (Lees meer over dinosaurussen in het hoofdstuk Dinosaurussen.)



6 GEBOUW

Zodra er gebouwen geplaatst zijn, gebruiken spelers hun entertainment vaardigheid om de entertainment meter te laten stijgen. Bij het succesvol gooien van het aangegeven getal of hoger, verplaats je de marker op de entertainment meter naar rechts met het aangegeven aantal stappen.

7 DANGER! OPLOSSEN

Hier gebruiken spelers hun vaardigheid om een continuous DANGER! op te lossen. (Lees hier meer over in het hoofdstuk DANGER!).



DANGER CLOCK FASE:

Als alle spelers hun actie hebben uitgevoerd, verplaatst de danger clock marker 1 icoon verder met de klok mee. Het icoon waar de marker op eindigt, geeft aan welke vaardigheid er door de speler met de Hammond marker gegooid moet worden om te voorkomen dat er DANGER! plaatsvindt. Het getal dat gegooid moet worden, is afhankelijk van het aantal spelers.

LET OP! Na 6 beurten komt de marker van de danger clock ALTIJD op het grijze icoon waar niet voor gedobbeld kan worden. De spelers moeten nu sowieso een DANGER! kaart pakken en uitvoeren.



Gooit de speler met de Hammond marker minder dan het aangegeven getal, dan ontstaat er een DANGER! De spelers plaatsen de danger meter marker op de danger meter 1 stap naar rechts en pakken dan een DANGER! kaart van de stapel. Deze kaart wordt direct uitgevoerd met alle gevolgen van dien.



instructies

EINDE VAN HET SPEL:

Alle spelers winnen het spel als alle dinosaurussen die worden genoemd in hun mission in het park zijn geplaatst en de marker van de entertainment meter staat op of verder dan het getal, aangegeven op hun mission. Het spel kan niet gewonnen worden als er nog een continuous DANGER! kaart actief is of wanneer er dinosaurussen zijn uitgebroken.



Alle spelers verliezen het spel als de danger meter marker van de danger meter op vakje 20 komt.

KAARTEN



BUILDINGS & UPGRADES:

Tijdens de actiefase kunnen spelers in Mainstreet een building of upgrade kaart kopen. Slagen ze in het gooien van de finance vaardigheid dan mogen ze de bovenste kaart van een van de twee stapels pakken. Linksboven in de kaart staat aangegeven welke vaardigheid de speler moet gooien om de building of upgrade te ontvangen. Lukt dit niet, dan plaats je de kaart terug onder op de stapel.

BUILDING:

Buildings zijn kaarten die na het bouwen in het park worden geplaatst in een aangegeven zone. Alle spelers kunnen vanaf nu tijdens de voorbereidingsfase hun spelersbanner in het gebouw zetten in het blauwe hexagonveld op de building. Tijdens de actie fase kunnen spelers hun vaardigheid testen om de entertainment meter te laten stijgen.



UPGRADE:

Upgrades zijn kaarten die na het ontvangen naast een spelersbord worden geplaatst. Op de upgrade staat aangegeven welke vaardigheid het hele spel een boost krijgt. Het getal mag bij de geworpen ogen opgeteld worden als die speler zijn vaardigheid gebruikt. Ook bevatten upgrades soms teksten die het team versterken of die de upgrade onbruikbaar maken tot een vereiste is gehaald.

Gebruik deze vaardigheid om deze kaart te ontvangen



Gebruik deze vaardigheid om deze kaart te ontvangen



KAARTEN

DANGER!

DANGER! kaarten zorgen over het algemeen dat de danger meter stijgt waardoor de kans groter wordt dat spelers het spel verliezen. Ook kunnen er door DANGER! kaarten dinosaurussen ontsnappen of gebouwen onbruikbaar worden. Instant DANGER! kaarten worden na het effect van de kaart onderop de stapel gelegd. Sommige DANGER! kaarten bevatten een hexagonveld om een spelersbanner in te plaatsen rechtsboven in de kaart. Deze worden continuous DANGER! genoemd. Ze worden in de daarvoor bestemde zone geplaatst op het speelbord en zijn continu van toepassing. Ze kunnen worden opgelost door een speler op het hexagonveld te plaatsen tijdens de voorbereidingsfase en tijdens de actiefase de juiste vaardigheid te gooien.

LET OP! Als er een nieuwe continuous DANGER! kaart ontstaat terwijl er al een ligt, plaats je die kaart onderop de DANGER! stapel en pak je een nieuwe DANGER! kaart tot je een instant DANGER! pakt.



INSTANT DANGER KAART



CONTINUOUS DANGER KAART





DINOSAURUSSEN:

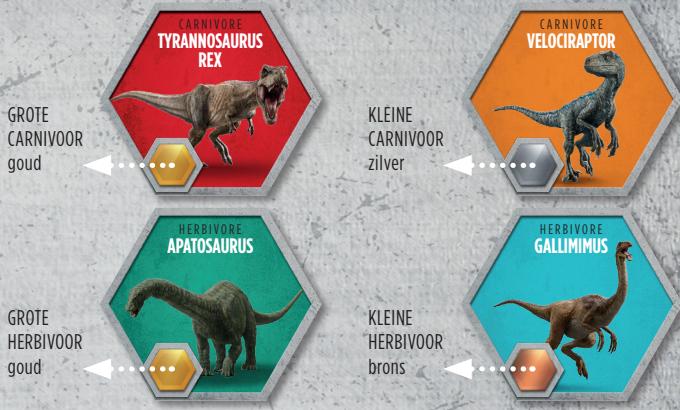
Dinosaurussen zijn de hoofd attracties van je park en moeten worden geplaatst om het spel te kunnen winnen. Ze zijn onderverdeeld in vier groepen: grote carnivoren, kleine carnivoren, grote herbivoren en kleine herbivoren. Ook zijn de dinosaurussen verdeeld in 3 categorieën: brons, zilver en goud. Hiermee is aangegeven hoe gewild de dinosaurus is voor het publiek. Op de entertainment meter staan deze 3 categorieën ook aangegeven. Om de entertainment meter marker langs het bronzen icoon te plaatsen, moet het park minstens 1 bronzen dinosaurus bevatten. Ditzelfde geldt voor zilver en goud. Let wel op dat gouden dinosaurussen moeilijker zijn op te graven of te onderzoeken in het research lab waardoor spelers er hoger voor moeten gooien met hun vaardigheid.

BREAK OUT!:

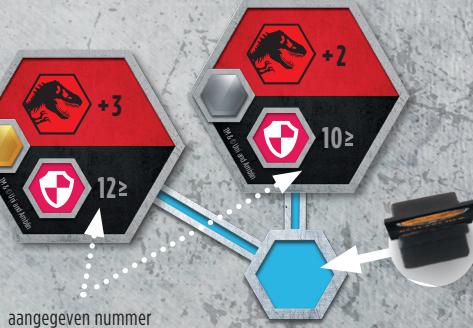
Als een dinosaurus in het park wordt geplaatst, ligt het fiche altijd met de afbeelding naar boven. Als een DANGER! kaart aangeeft dat er een break out! ontstaat, dan breken de dinosaurussen los. Draai dan de genoemde fiches om. Aan het eind van elke beurt verplaats je de danger meter marker op de danger meter met het aantal stappen die staan aangegeven op alle omgedraaide dinosaurussen bij elkaar opgeteld (dit gebeurt niet na de beurt dat ze losbreken).

OPSLUITEN:

Om losgebroken dinosaurussen terug te plaatsen in hun verblijf moet een speler zijn spelersbanner tijdens de voorbereidingsfase in een hexagonveld plaatsen dat vastzit aan de omgedraaide dinosaurusfiches. Tijdens de actiefase gebruikt de speler zijn protection vaardigheid om het fiche van een dinosaurus om te draaien en de dinosaurus weer op te sluiten. Hiervoor moet die speler uiteraard hoger of gelijk gooien aan het getal dat aangegeven staat op het fiche van de dinosaurus (hetzelfde getal waarmee de dinosaurus geplaatst is). Om meerdere dinosaurussen in één verblijf (aan één hexagonveld) op te sluiten, moet een speler slagen voor de protection vaardigheid met het hoogste getal in dat verblijf, zodat hij alle fiches tegelijk omdraait.



OMGEDRAAID DINOSAURUSFICHE





THE BOARDGAME

Alter:



Spieler:



Spieldauer:



DAS SPIEL:

Jurassic World ist ein kooperatives Brettspiel, bei dem die Spieler gemeinsam einen Dinosaurierpark verwalten. Jeder Spieler wählt einen Mitarbeiter aus, mit dem er den Park verwaltet. Die Mitarbeiter verfügen über bestimmte Fähigkeiten wie u. a. zum Bauen von Gebäuden oder Kreieren von Dinosauriern. Mache den Park noch bekannter, durch Entertainmentangebote für deine Besucher. Aber Vorsicht! Je mehr Dinosaurier sich im Park befinden, desto größer ist die Gefahr, dass sie ausbrechen – und die Folgen wären schrecklich.

ZIEL DES SPIELS:

Das Ziel des Spiels ist es, alle Aufgaben einer Mission zu erledigen. Die Spieler verlieren das Spiel, wenn der Danger Meter die Gefahrenstufe 20 erreicht.

SPIELMATERIAL:



6 Spielerbrett



6 Spielerbanner



16 Dino-Spielchips



3 Missions



15 Building-Karten



15 DANGER!-Karten



1 Spielbrett



1 Brett mit Mainstreet



1 Brett mit Research Lab
and Fossil Dig Site



15 Upgrade-Karten



1 Marker Entertainment Meter



1 Marker Danger Meter



1 Marker Danger Clock



1 Marker Hammond



3 Würfel



VOORBEREITUNG:

Lege das Spielbrett mittig auf den Tisch. Lege die Bretter Research Lab und Fossil Dig Site und Mainstreet so hin, dass alle Spieler drankommen. Jeder Spieler wählt ein eigenes Spielerbrett mit dem entsprechenden Spielerbanner und legt diese vor sich. Die Dino-Chips werden gemischt und am besten in eine kleine Schüssel gelegt, sodass sie während des Spieles blind bzw. willkürlich genommen werden können. 6 willkürlich ausgewählte Dino-chips werden auf die angegebenen Felder auf dem Brett Fossil Dig Site gelegt. Die Karten Building, DANGER! und Upgrade werden jeweils gemischt und verdeckt auf die entsprechenden Felder auf dem Brett Mainstreet gelegt. Der rote Marker Danger Meter steht auf dem 1. Feld des Danger Meters und der grüne Marker Entertainment Meter auf dem 1. Feld des Entertainment Meters. Schließlich kommt der schwarze Marker Danger Clock auf das Feld mit dem grauen Symbol in der Danger Clock.



DIE MISSION:

Wähle aus den 3 Missions, auf welchem Level du mit deinen Mitspielern spielen möchtest: einfach (easy), mittel (medium) oder schwierig (hard). Auf der Mission ist jeweils angegeben, wie viele Dinosaurier sich im Park befinden müssen und wie hoch der Entertainment Meter stehen muss, damit die Spieler das Spiel gewinnen. Für das erste Mal empfehlen wir die Easy Mission. Lege die gewählte Mission offen auf das entsprechende Feld auf dem Brett Mainstreet.



MITARBEITER & FÄHIGKEITEN:

Während des Spieles ist jeder der Spieler ein Parkmitarbeiter und verfügt über bestimmte Fähigkeiten, die auf ihren jeweiligen Spielerbrettern angegeben sind. Alle Mitarbeiter haben unterschiedliche Fähigkeiten. Die Anzahl der Würfel neben den Symbolen mit den Fähigkeiten gibt an, mit wie vielen Würfeln der Spieler bei der jeweiligen Fähigkeit würfeln darf. Während des Spiels gibt die Augenzahl neben den jeweiligen Symbolen an, wie viele Augen ein Spieler zur Verwendung der jeweiligen Fähigkeit würfeln muss. Verteilt die Aufgaben und nutzt die Stärken und Schwächen aller Spieler, um als Team taktisch zusammen zu arbeiten.





SPIELBEGINN:

Die Spieler entscheiden, wer beginnt, und geben dem Spieler den Marker Hammond. Das Spiel wird in Runden gespielt, die aus 3 Phasen bestehen:

- Vorbereitungsphase
- Aktionsphase
- Danger Clock-Phase

VORBEREITUNGSPHASE:

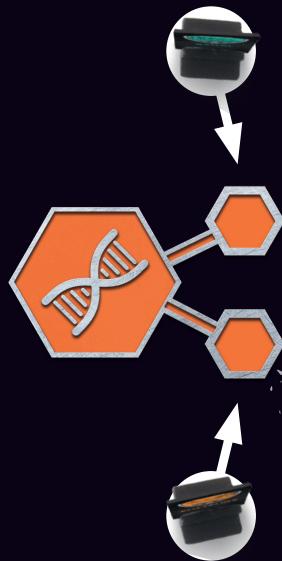
Während der Vorbereitungsphase stellen alle Spieler ihr Spielerbanner auf ein sechseckiges Feld auf dem Spielbrett, um damit in der nächsten Phase eine Aktion auszuführen. Die Vorbereitungsphase darf in beliebiger Reihenfolge ausgeführt werden, die Spieler sollten das untereinander ausmachen. Die Spielerbanner können auf folgende Felder gestellt werden:

- ① Fossil Dig Site
- ② Research Lab
- ③ Mainstreet
- ④ Tauschzone
- ⑤ Dinosauriergehege
- ⑥ Building
- ⑦ DANGER! Karte neutralisieren

Bevor die Aktionsphase beginnt, darf ihr den Marker Hammond auf einen anderen Spieler stellen. Das kann wichtig sein hinsichtlich der Reihenfolge von Aktionen in der Aktionsphase.



Spielerbanner



AKTIONSPHASE:

Der Spieler mit dem Marker Hammond beginnt. Dieser Spieler führt eine Aktion aus, je nach dem Feld, in das er in der Vorbereitungsphase sein Spielerbanner gestellt hat. Nach Ausführung der Aktion ist der nächste Spieler am Zug. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt, bis alle Spieler eine Aktion ausgeführt haben. Folgende Aktionen können in dieser Phase ausgeführt werden:

- 1 **FOSSIL DIG SITE**
Hierbei können Spieler ihre Fähigkeit Finance nutzen, um Fossilien auszugraben und Dino-Chips für das Research Lab vorzubereiten. Es dürfen sich höchstens 3 Dinosaurier gleichzeitig im Research Lab befinden.
- 2 **RESEARCH LAB**
Hier können Spieler ihre Fähigkeit Research nutzen, um Dinosaurier zu untersuchen. Spieler stellen einen Dinosaurier ins obere Feld (genetically upgrade) des Research Lab, sodass der Dinosaurier bereitsteht, um im Park untergebracht zu werden. Es können höchstens 3 Dinosaurier bereitstehen.
- 3 **MAINSTREET**
Hier verwenden Spieler ihre Fähigkeit Finance, um ein Building oder Upgrade zu kaufen. (Für mehr Infos siehe Abschnitt Buildings & Upgrades).
- 4 **TAUSCHZONE**
Hier können Spieler von einem anderen Spieler ein Upgrade bekommen, natürlich nur mit Zustimmung des anderen Spielers. Der Spieler, der ein Upgrade erhalten möchte, muss sein Spielerbanner hier hinstellen und braucht dafür nicht zu würfeln. Das erhaltene Upgrade bleibt im Besitz des neuen Eigentümers.
- 5 **DINOSAURIERGEHEGE**
Hier können Spieler Dinosaurier, die im Research Lab bereitstehen, in ein Gehege setzen oder nach einem Ausbruch entkommene Dinosaurier wieder





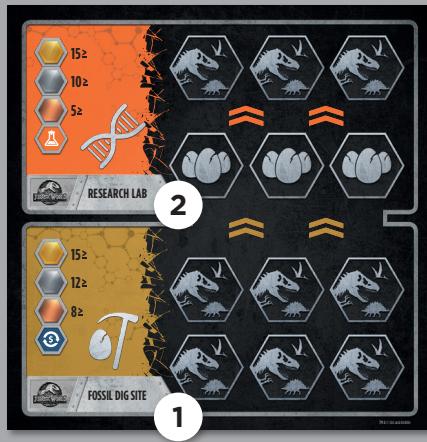
zurückbringen. Wenn mehrere Dinosaurier bereitstehen, können diese gleichzeitig in ein Gehege gebracht werden, solange noch genügend freie Gehege mit dem gleichen sechseckigen Feld verbunden sind. Um einen oder mehrere Dinosaurier zu unterzubringen, müssen die Spieler die Fähigkeit Protection benutzen und mindestens die auf der Rückseite des Dino-chips angegebene Augenzahl würfeln. Bei mehreren Dinosauriern muss die höchste auf einem Chip gezeigte Augenzahl gewürfelt werden. Es müssen mindestens so viele Dinosaurier in ein Gehege gesetzt werden, wie Gehege miteinander verbunden sind, und die Dinosaurier müssen entweder alle Karnivoren (Fleischfresser) oder Herbivoren (Pflanzenfresser) sein, um zusammen untergebracht werden zu können. (Für mehr Infos über Dinosaurier siehe Abschnitt Dinosaurier)

6 BUILDING

Sobald Gebäude errichtet wurden, können Spieler ihre Fähigkeit Entertainment nutzen, um den Entertainment Meter steigen zu lassen. Bei erfolgreichem Wurf der angegebenen oder höheren Augenzahl wird der Marker auf dem Entertainment Meter um die angegebene Augenzahl nach rechts verschoben.

7 DANGER! BEHEBEN

Hier können die Spieler ihre Fähigkeiten nutzen, um eine continuous DANGER! (ständige Gefahrensituation) zu beheben (Für mehr Infos siehe Abschnitt DANGER!).



DANGER CLOCK PHASE:

Wenn alle Spieler eine Aktion ausgeführt haben, wird der Marker Danger Clock im Uhrzeigersinn um ein Symbol weiterbewegt. Das Symbol, auf dem der Marker jetzt steht, gibt an, welche Fähigkeit vom Spieler mit dem Marker Hammond gewürfelt werden muss, um zu verhindern, dass eine Gefahrensituation (DANGER!) auftritt. Die zu würfelnde Augenzahl hängt von der Anzahl Spieler ab.

ACHTUNG! Nach 6 Runden kommt der Marker der Danger Clock IMMER auf das graue Symbol, auf dem nicht gewürfelt werden kann. Die Spieler müssen jetzt sowieso eine DANGER!-Karte ziehen und die Anweisungen ausführen.



Wenn der Spieler mit dem Marker Hammond eine niedrigere Zahl als vorgegeben würfelt, entsteht DANGER! Die Spieler bewegen den Marker Danger Meter auf dem Danger Meter ein Feld nach rechts und nehmen eine DANGER!-Karte vom Stapel. Die Anweisungen auf dieser Karte werden direkt mit allen entsprechenden Folgen ausgeführt.



Anweisungen

SPIELENDE:

Alle Spieler haben gemeinsam das Spiel gewonnen, wenn alle in der Mission genannten Dinosaurier im Park untergebracht wurden und der Marker des Entertainment Meters auf der in der Mission angegebenen Zahl (oder höher) steht. Das Spiel kann nicht gewonnen werden, solange eine Continuous DANGER! Karte noch aktiv ist oder Dinosaurier ausgebrochen sind.



Alle Spieler haben das Spiel verloren, wenn der Marker Danger Meter das Feld 20 erreicht.

KARTEN



BUILDINGS & UPGRADES:

Im Laufe der Aktionsphase können Spieler in Mainstreet eine Karte Building oder Upgrade kaufen. Wenn es ihnen gelingt, die Fähigkeit Finance zu würfeln, dürfen sie die oberste Karte von einem der zwei Stapel nehmen. Links oben auf der Karte ist angegeben, welche Fähigkeit der Spieler würfeln muss, um Building oder Upgrade zu erhalten. Wenn der Spieler nicht die jeweilige Augenzahl würfelt, wird die Karte unter den Stapel zurückgelegt.

BUILDING:

Die Karten Building werden nach dem Bauen auf das jeweilige Feld im Park gelegt. Alle Spieler können ab jetzt in der Vorbereitungsphase ihr Spielerbanner auf das blaue Sechseck-Feld auf der Building-Karte stellen. Während der Aktionsphase können Spieler ihre Fähigkeiten testen, um den Entertainment Meter steigen zu lassen.



UPGRADES:

Die Karten Upgrade werden nach Erhalt neben ein Spielerbrett gelegt. Auf dem Upgrade steht, welche Fähigkeit im Laufe des gesamten Spiels einen Boost bekommt. Jedes Mal, wenn der Spieler seine Fähigkeit benutzt, darf die angegebene Zahl zur gewürfelten Augenzahl hinzugezählt werden. Auch enthalten Upgrades manchmal Anweisungen, die das Team stärken oder die das Upgrade ungültig machen, bis eine bestimmte Bedingung erfüllt wird.

benutze diese Fähigkeit um
Erhalte diese Karte

blaues Sechseckfeld



benutze diese Fähigkeit um
Erhalte diese Karte

Boosted Fähigkeiten



KARTEN

DANGER!

DANGER! Karten haben im Allgemeinen den Effekt, dass der Danger Meter steigt, wodurch sich die Gefahr erhöht, dass die Spieler das Spiel verlieren. Auch können aufgrund von DANGER!-Karten Dinosaurier ausbrechen oder Gebäude unbenutzbar werden. Instant DANGER! Karten, die eine unmittelbare Gefahr signalisieren, werden nach Ausführung der Anweisungen unter den Stapel gelegt. Einige DANGER! Karten haben rechts oben ein sechseckiges Feld, auf das ein Spielerbanner gestellt werden kann. Dies sind die sogenannten Continuous DANGER! Karten, die auf eine ständige Gefahr hindeuten. Sie werden in das dafür vorgesehene Feld auf dem Spielbrett gelegt und gelten immer. Sie können aufgehoben werden, wenn während der Vorbereitungsphase ein Spieler auf dem sechseckigen Feld aufgestellt wird und dann in der Aktionsphase die richtige Fähigkeit gewürfelt.

ACHTUNG! Wenn eine neue Continuous DANGER!-Karte vom Stapel genommen wird und eine solche Karte bereits auf dem Spielbrett liegt, wird diese Karte unter den DANGER! Stapel zurückgelegt und es muss so lange eine neue DANGER!-Karte gezogen werden, bis eine Instant DANGER!-Karte gezogen wird.



INSTANT DANGER KARTE



CONTINUOUS DANGER KARTE



blaues Sechseckfeld



DINOSAURIER:

Dinosaurier sind die Hauptattraktion des Parks und müssen in den Park untergebracht werden, um das Spiel gewinnen zu können. Es gibt vier Dinosaurier-Gruppen: große Karnivoren, kleine Karnivoren, große Herbivoren und kleine Herbivoren. Ferner sind die Dinosaurier in 3 Kategorien eingeteilt: Bronze, Silber, und Gold. Damit wird angedeutet, wie beliebt der Dinosaurier bei den Parkbesuchern ist. Diese 3 Kategorien sind auch auf dem Entertainment Meter angegeben. Um den Marker Entertainment Meter auf das bronzenen Symbol stellen zu dürfen, muss sich mindestens 1 Dinosaurier der Kategorie Bronze im Park befinden. Gleiches gilt für die Kategorien Silber und Gold. Denke jedoch dran, dass goldene Dinosaurier schwerer auszugraben oder im Research Lab zu untersuchen sind, sodass Spieler mit ihrer Fähigkeit eine höhere Augenzahl würfeln müssen.

BREAK OUT!:

Wenn ein Dinosaurier in den Park untergebracht wird, liegt der Dino-Chip immer mit der Abbildung nach oben. Wenn auf einer DANGER!-Karte mitgeteilt wird, dass ein Break Out! bevorsteht, brechen die Dinosaurier aus. Dann müssen die entsprechenden Chips umgedreht werden. Am Ende jeder Runde bewegst du den Marker Danger Meter auf dem Danger Meter um die Anzahl Schritte weiter, die sich als Summe aller Punkte auf allen umgedrehten Dino-Chips ergibt (das geschieht allerdings nicht in der Runde, in der sie ausbrechen).

WIEDER EINSPERREN:

Um ausgebrochene Dinosaurier wieder in ihrem Gehege unterzubringen, muss ein Spieler sein Spielerbanner in der Vorbereitungsphase auf ein Sechseck-Feld stellen, das mit den umgedrehten Dino-chips verbunden ist. In der Aktionsphase kann der Spieler seine Fähigkeit Protection dazu nutzen, den Dino-chip umzudrehen und so den Dinosaurier wieder im Gehege unterzubringen. Dazu muss der Spieler natürlich die auf dem Dino-chip angegebene oder höhere Augenzahl würfeln (die gleiche Zahl, mit der der Dinosaurier im Gehege untergebracht wurde). Um mehrere Dinosaurier in ein Gehege (an einem Sechseck-Feld) unterzubringen, muss der Spieler zum Gebrauch der Fähigkeit Protection die höchste Zahl in dem Gehege würfeln, sodass er alle Chips gleichzeitig umdrehen kann.





THE BOARD GAME

Age :



Joueurs :



Durée de jeu :



JEU EN BREF :

Jurassic World est un jeu coopératif où les joueurs gèrent ensemble un parc avec des dinosaures. Tous les joueurs choisissent un employé qui les aide à gérer le parc. Les employés détiennent des compétences qui sont notamment utiles pour construire des bâtiments et créer des dinosaures. Augmentez la notoriété du parc avec l'animation pour vos visiteurs. Faites attention ! Plus votre parc compte de dinosaures, plus le risque d'évasion augmente, avec des effets atroces.

BUT DU JEU :

Le but du jeu est d'accomplir toutes les exigences d'une mission. Les joueurs perdent le jeu quand le danger meter atteint un score de 20.

MATÉRIEL DE JEU :



6 tableaux de joueur



6 bannières de joueur



16 fiches dinosaure



3 missions



15 cartes building



15 cartes DANGER!



1 tableau de jeu



1 tableau Mainstreet



1 tableau Research lab and Fossil dig site



15 cartes upgrade

1 indicateur entertainment meter

1 indicateur danger meter

1 indicateur danger clock

1 indicateur Hammond

3 dés



PRÉPARATION :

Placez le tableau de jeu au milieu de tous les joueurs. Placez le tableau Research lab and Fossil dig site et le tableau Mainstreet à portée de tous les joueurs. Tous les joueurs se consultent et chacun choisit un tableau de joueur et la bannière de joueur correspondante pour ensuite les déposer devant eux. Mélangez toutes les fiches dinosaure, et mettez-les de préférence dans un bol, pour que les fiches puissent être choisies au hasard, sans les montrer. Mettez 6 fiches dinosaure aléatoires sur les endroits désignés sur le tableau Fossil dig site. Mélangez toutes les cartes building, DANGER! et upgrade et placez-les, face cachée, sur le tableau Mainstreet sur les endroits désignés. Placez l'indicateur rouge danger meter sur la case 1 du danger meter et placez l'indicateur vert entertainment meter sur la case 1 de l'entertainment meter. Placez l'indicateur noir danger clock sur l'icône gris du danger clock.



LA MISSION :

Pour chacune des 3 missions, choisissez avec les autres joueurs le niveau de jeu : facile (easy), moyen (medium) ou difficile (hard). La mission indique le nombre de dinosaures nécessaires dans le parc et le niveau de l'entertainment meter pour gagner le jeu. Si vous jouez pour la première fois, nous vous conseillons de choisir l'easy mission. Placez la mission choisie, ouverte sur le tableau Mainstreet dans la zone indiquée.



EMPLOYÉS ET COMPÉTENCES :

Tout au long du jeu, les joueurs représentent un employé du parc avec certaines compétences, qui sont mentionnées sur leur tableau de joueur. Ces compétences sont uniques pour chaque employé. Les dés affichés à côté des icônes des compétences indiquent combien de dés un joueur peut jeter quand il utilise cette compétence. Tout au long du jeu, les chiffres derrière les icônes concernés indiquent le résultat minimal qu'un joueur doit jeter avec le dé pour réussir cette compétence. Répartissez les tâches et utilisez les forces et faiblesses de chacun pour procéder avec tact en tant qu'équipe.





LE JEU COMMENCE :

Les joueurs décident qui commence et donnent l'indicateur Hammond à ce joueur. Le jeu est joué en tours qui comprennent chacun trois phases :

- phase de préparation
- phase d'action
- phase danger clock

PHASE DE PRÉPARATION :

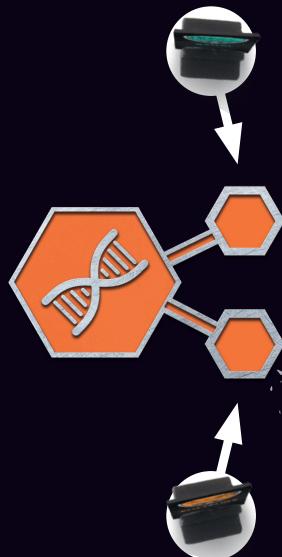
Au cours de la phase de préparation, tous les joueurs placent leur bannière de joueur sur un champ hexagonal sur le tableau de jeu pour y effectuer une action dans la prochaine phase. L'ordre de la phase de préparation n'est pas important et l'on conseille aux joueurs de se consulter. Les joueurs peuvent placer une bannière de joueur sur les champs suivants:

- ① Fossil dig site
- ② Research lab
- ③ Mainstreet
- ④ Zone d'échange
- ⑤ Enclos de dinosaures
- ⑥ Building
- ⑦ Neutraliser la carte DANGER!

Avant de passer à la phase d'action, vous pouvez encore placer l'indicateur Hammond chez un autre joueur. C'est important pour déterminer l'ordre des actions dans la phase d'action.



bannière de joueur



PHASE D'ACTION :

Le joueur qui détient l'indicateur Hammond peut commencer. Ce joueur effectue une action, sur base du champ dans lequel il a placé sa bannière de joueur au cours de la phase de préparation. Après avoir effectué son action, c'est au tour du prochain joueur, dans le sens des aiguilles. Continuez ainsi jusqu'à ce que tous les joueurs aient pu jouer. Vous pouvez effectuer les actions suivantes dans cette phase:

1 FOSSIL DIG SITE

Ici, les joueurs font appel à leur compétence finance pour déterrasser des fossiles et pour préparer des fiches dinosaure pour le research lab. Il peut y avoir maximum 3 dinosaures dans le research lab.

2 RESEARCH LAB

Ici, les joueurs utilisent leur compétence research pour étudier des dinosaures. Les joueurs déplacent un dinosaure vers le haut (genetically upgrade) dans le research lab, de sorte à ce que le dinosaure soit prêt à être placé dans le parc. Il peut y avoir maximum 3 dinosaures en attente.

3 MAINSTREET

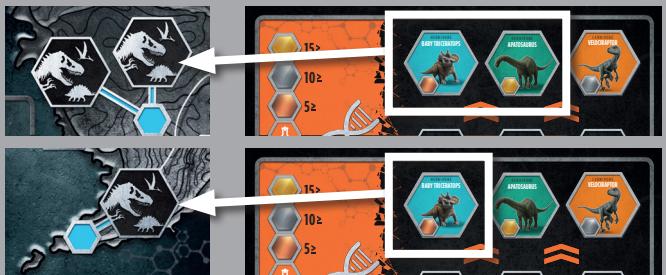
Ici, les joueurs utilisent leur compétence finance pour acheter un building ou upgrade. (Lisez plus à ce sujet dans le chapitre Buildings & upgrades).

4 ZONE D'ÉCHANGE

Ici les joueurs peuvent recevoir un upgrade d'un autre joueur. Bien entendu, à condition d'avoir reçu l'approbation de l'autre joueur. Le joueur qui veut recevoir un upgrade doit placer sa bannière de joueur ici, sans devoir jeter de dé. L'upgrade reçu reste en possession du nouveau propriétaire.

5 ENCLOS DE DINOSAURES

Ici, les joueurs peuvent placer des dinosaures qui ont été préparés dans le research lab dans un enclos ou alors remplacer des dinosaures qui se sont





échappés après une évasion. Quand plusieurs dinosaures sont prêts, ils peuvent être placés en même temps dans un enclos, à condition qu'il y ait suffisamment d'endroits reliés au même champ hexagonal. Pour placer un ou plusieurs dinosaures, le joueur doit faire appel à la compétence protection pour jeter le chiffre (ou plus) affiché à l'arrière de la fiche dinosaure. Quand il y a plusieurs dinosaures, il faut jeter le chiffre le plus élevé de la fiche. Vous ne pouvez pas placer moins de dinosaures qu'il n'y a d'enclos reliés, et les dinosaures doivent tous être carnivores ou tous être herbivores pour être placés ensemble.



6 BUILDING

Dès que les bâtiments ont été placés, les joueurs utilisent leur compétence entertainment pour faire monter l'entertainment meter. Lorsque vous avez pu jeter le chiffre indiqué, ou plus, vous déplacez l'indicateur sur l'entertainment meter vers la droite, avec le nombre de pas indiqué.

7 NEUTRALISER DANGER!

Ici, les joueurs utilisent leur compétence pour neutraliser un continuous DANGER!. (Lisez plus à ce sujet dans le chapitre DANGER!).



PHASE DANGER CLOCK :

Lorsque tous les joueurs ont effectué leur action, l'indicateur danger clock se déplace de 1 icône dans le sens des aiguilles. L'icône sur lequel aboutit l'indicateur, indique quelle compétence le joueur doit jeter avec l'indicateur Hammond afin d'éviter le DANGER!. Le chiffre qui doit être jeté dépend du nombre de joueurs.



Si le joueur avec l'indicateur Hammond jette moins que le chiffre indiqué, un DANGER! apparaît. Les joueurs déplacent l'indicateur danger meter sur le danger meter 1 pas vers la droite et prennent alors une carte DANGER! du tas. Il faut immédiatement suivre les instructions de la carte, avec toutes les conséquences que cela implique.



ATTENTION! Après 6 tours, l'indicateur du danger clock retourne TOUJOURS sur l'icône gris, où l'on ne peut pas jeter de dé. Les joueurs doivent de toute façon prendre et exécuter une carte DANGER!.



les instructions

FIN DU JEU :

Tous les joueurs gagnent le jeu quand tous les dinosaures nommés dans leur mission ont été placés dans le parc et quand l'indicateur de l'entertainment meter aboutit sur le chiffre indiqué sur leur mission, ou plus loin. Le jeu ne peut pas être gagné quand une carte continuous DANGER! est toujours active ou quand des dinosaures se sont évadés.



Tous les joueurs perdent le jeu quand l'indicateur danger meter aboutit sur la case 20 du danger meter.

CARTES



BUILDINGS & UPGRADES :

Au cours de la phase d'action, les joueurs peuvent acheter un building ou une carte upgrade dans Mainstreet. S'ils parviennent à jeter la compétence finance, ils peuvent prendre une carte au-dessus de l'un des deux tas. En haut à gauche de la carte est indiqué quelle compétence le joueur doit jeter pour recevoir le building ou upgrade. Si cela ne réussit pas, vous replacez la carte en-dessous du tas.

BUILDING :

Les buildings sont des cartes qui peuvent être placées dans une zone désignée du parc après la construction. A partir de maintenant, tous les joueurs peuvent placer leur bannière de joueur dans le bâtiment sur le champ hexagonal bleu sur le building au cours de la phase de préparation. Au cours de la phase d'action, les joueurs peuvent tester leur compétence à faire grimper l'entertainment meter.



UPGRADE :

Les upgrades sont des cartes qui sont placées à côté du tableau de joueur après leur réception. La carte upgrade affiche quelle compétence sera boostée tout au long du jeu. Le chiffre peut être additionné au nombre jeté par le dé quand ce joueur utilise sa compétence. Les upgrades contiennent parfois des textes qui renforcent toute l'équipe ou qui rendent l'upgrade inutilisable jusqu'à l'obtention d'une exigence.

utiliser cette compétence pour obtenir cette carte



champ hexagonal bleu

utiliser cette compétence pour obtenir cette carte



Compétence boostée

CARTES

DANGER!

En général, les cartes DANGER! font monter le danger meter et donc également le risque de perdre le jeu. Avec les cartes DANGER!, des dinosaures peuvent s'évader ou des bâtiments peuvent devenir inutilisables. Les cartes Instant DANGER! sont placées en-dessous du tas après que la carte ait eu son effet. Certaines cartes DANGER! comprennent un champ hexagonal qui permet de placer une bannière de joueur en haut à droite de la carte. Celles-ci sont appelées continuous DANGER!. Elles sont alors placées dans la zone désignée sur le tableau de jeu, et elles s'appliquent de manière continue. Elles peuvent être neutralisées quand on place un joueur dans le champ hexagonal au cours de la phase de préparation, et quand on jette la bonne compétence au cours de la phase d'action.

ATTENTION ! Quand une nouvelle carte continuous DANGER! est prise du tas alors qu'il y en a déjà une d'active, vous remettez cette carte sous le tas DANGER! et vous prenez une nouvelle carte DANGER! jusqu'à piocher une carte instant DANGER!.



INSTANT DANGER CARTE



CONTINUOUS DANGER CARTE





DINOSAURES :

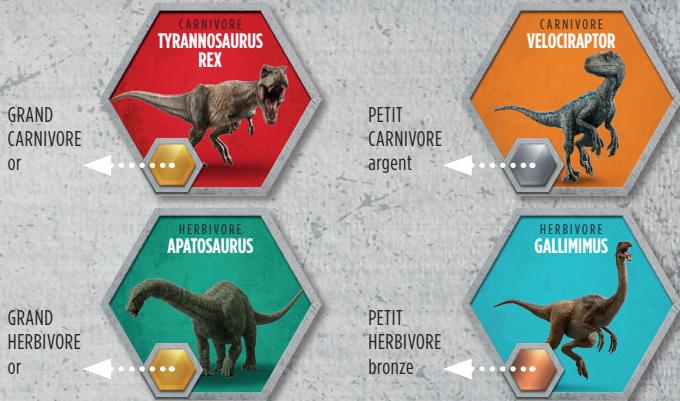
Les dinosaures sont les attractions principales de votre parc et il faut les placer pour gagner le jeu. Ils sont divisés en quatre groupes : grands carnivores, petits carnivores, grands herbivores et petits herbivores. Les dinosaures sont également répartis en 3 catégories : bronze, argent et or. Ces 3 catégories indiquent la popularité des dinosaures auprès du public. Ces 3 catégories sont également mentionnées sur l'entertainment meter. Pour placer l'indicateur entertainment meter le long de l'icône en bronze, le parc doit contenir au moins 1 dinosaure en bronze. La même chose compte pour les catégories argent et or. Attention, il est plus difficile de déterrer ou d'étudier des dinosaures en or dans le research lab et les joueurs devront donc lancer jeter un chiffre plus élevé pour leur compétence.

EVASION ! :

Quand un dinosaure est placé dans le parc, la fiche est toujours placée avec l'illustration vers le haut. Quand une carte DANGER! indique qu'il y a un break out!, les dinosaures s'évadent. Retournez alors les fiches précitées. A la fin de chaque trajet, vous déplacez l'indicateur danger meter sur le danger meter avec le nombre de pas affichés sur tous les dinosaures retournés et additionnés (cela ne se fait pas après le tour où ils s'évadent).

ENFERMER :

Pour replacer les dinosaures évadés dans leur enclos, un joueur doit placer sa bannière de joueur pendant la phase de préparation dans un champ hexagonal, qui est relié aux fiches dinosaure retournées. Au cours de cette phase d'action, le joueur utilise sa compétence protection pour retourner la fiche d'un dinosaure et enfermer le dinosaure. Bien entendu, ce joueur doit jeter le dé et parvenir à un chiffre égal ou plus élevé que le chiffre indiqué sur la fiche du dinosaure (le même chiffre qui a été utilisé pour placer le dinosaure). Pour enfermer plusieurs dinosaures dans un enclos (à un champ hexagonal), un joueur doit réussir pour la compétence protection avec le chiffre le plus élevé dans cet enclos, de sorte à ce qu'il puisse retourner toutes les fiches à la fois.

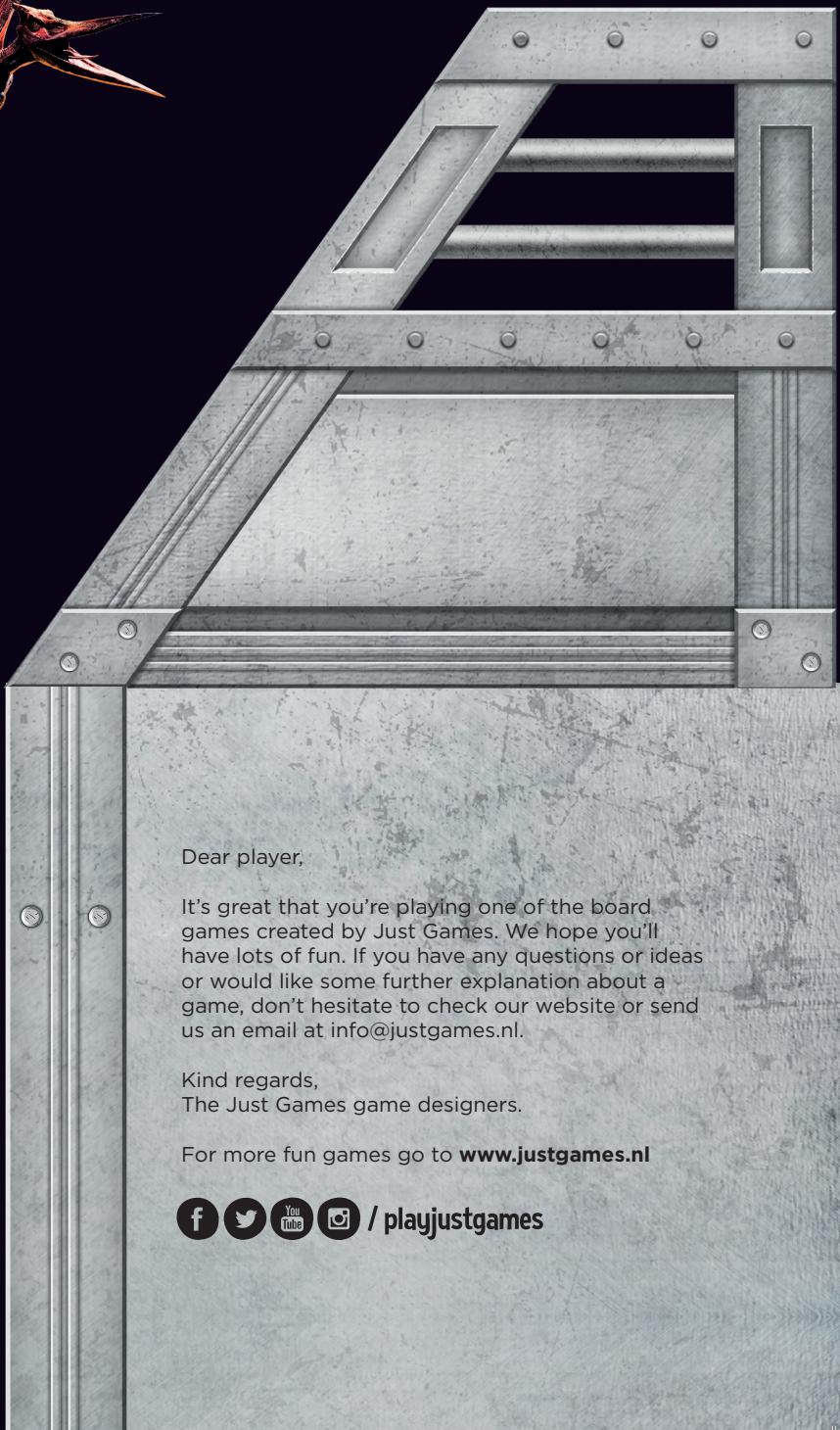


RETOURNÉ FICHES DINOSAURE



nombre indiqué





Dear player,

It's great that you're playing one of the board games created by Just Games. We hope you'll have lots of fun. If you have any questions or ideas or would like some further explanation about a game, don't hesitate to check our website or send us an email at info@justgames.nl.

Kind regards,
The Just Games game designers.

For more fun games go to www.justgames.nl





THE BOARD GAME

© 2018, Jurassic World the board game was developed and produced by Just Games in collaboration with Universal Studios and Amblin Entertainment.

Jurassic World is a trademark and copyright of Universal Studios and Amblin Entertainment, Inc. Licensed by Universal Studios. All Rights Reserved.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced without the prior written consent of Just Games.

Just Games has published this game with all due care and cannot accept any liability whatsoever for any errors or ambiguity that may exist in this publication and from which any damage may result.

Game author: René Groen
Design: John van Es, André Visser
Coordination: Liselotte Richard
Sales: René Knip, Geert Kruiswijk
Licensing: Gerrit van Dijk
Head testers: Martijn Matahelumual, Nadia van der Linde, Dennis van Schaijk, Julian Vroege, Zoé Ruts, and Mandy Drubbel

Special thanks to Eric de Groot and Alexander Wächtler who made this game possible.



WARNING! Choking hazard - small parts. Not for children under 3 years. **WAARSCHUWING!** Wegens kleine onderdelen niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar, in verband met verstikkingsgevaar. Bewaar deze informatie zorgvuldig. **ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 3 Jahren, wegen Erstickungsgefahr durch Kleinteile. Adresse aufbewahren! **ATTENTION!** Ne convient pas pour les enfants en raison de petites pièces sous 3 ans, en raison d'un risque d'étouffement. Gardez cette information attentivement. *The items inside this package may vary from the illustrations.*



www.justgames.nl

Just Games | Koninginneweg 31 | 1217 KR Hilversum | Nederland
Just Games is a member of Just Media Group