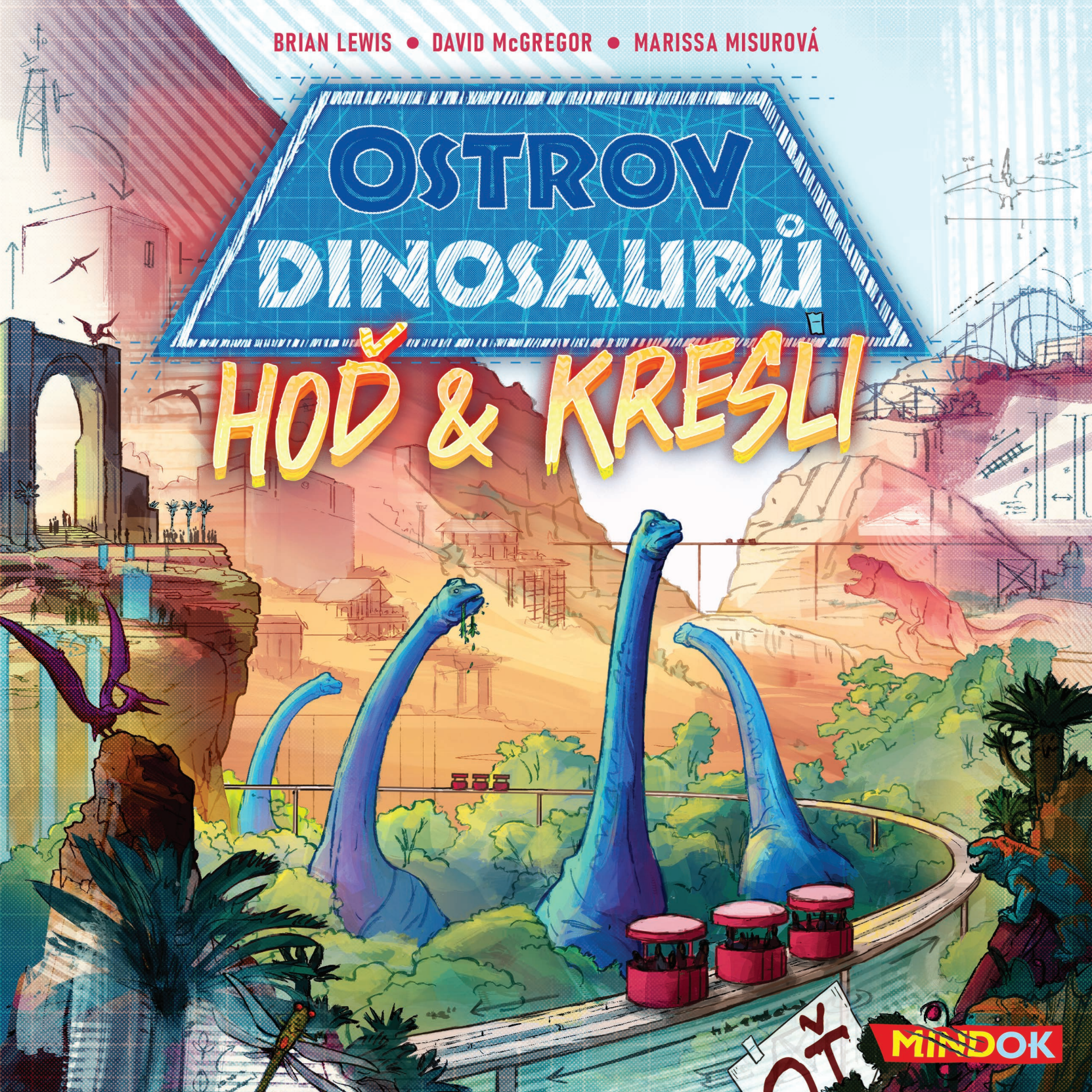


BRIAN LEWIS • DAVID McGREGOR • MARISSA MISUROVÁ

OSTROV DINOSAURŮ

HODĚ & KRESLI



MINDOK

HERNÍ MATERIÁL

- ▶ centrální deska
- ▶ 2 bloky herních listů
- ▶ pytlík na kostky
- ▶ 20 karet specialistů
- ▶ 1 ukazatel sezóny
- ▶ 20 karet budov
- ▶ 1 žeton zač. hráče
- ▶ 10 karet AI pro sólovou hru
- ▶ 10 kostek

OBSAH

| | | |
|---|-----------------------------|----|
| 1 | Příprava hry | 2 |
| 2 | Průběh hry | 3 |
| 3 | Principy hry | 4 |
| | ▶ Získávání zdrojů | 4 |
| | ▶ Plán parku | 7 |
| 4 | Fáze akcí | 10 |
| | ▶ Krok 1: Výběr kostek | 10 |
| | ▶ Krok 2: Provádění akcí | 12 |
| | ▶ Krok 3: Úklid | 12 |
| | ▶ Stvoření dinosaurů | 13 |
| 5 | Fáze správy parku | 14 |
| | ▶ Krok 1: Zázemí | 14 |
| | ▶ Krok 2: Specialisté | 14 |
| | ▶ Krok 3: Prohlídky parku | 15 |
| | ▶ Krok 4: Nadšení | 16 |
| | ▶ Krok 5: Ztráty | 16 |
| | ▶ Katastrofy | 17 |
| | ▶ Úklid po správě parku | 18 |
| 6 | Závěrečné vyhodnocení | 18 |
| 7 | Přehled | 19 |
| | ▶ Specialisté | 19 |
| | ▶ Karty budov | 20 |
| | ▶ Často opomíjená pravidla | 21 |
| 8 | Varianty hry | 22 |
| | ▶ Blokování kostek | 22 |
| | ▶ Výběr specialistů a budov | 22 |
| | ▶ Sólová hra | 23 |












PŘÍPRAVA CENTRÁLNÍ DESKY

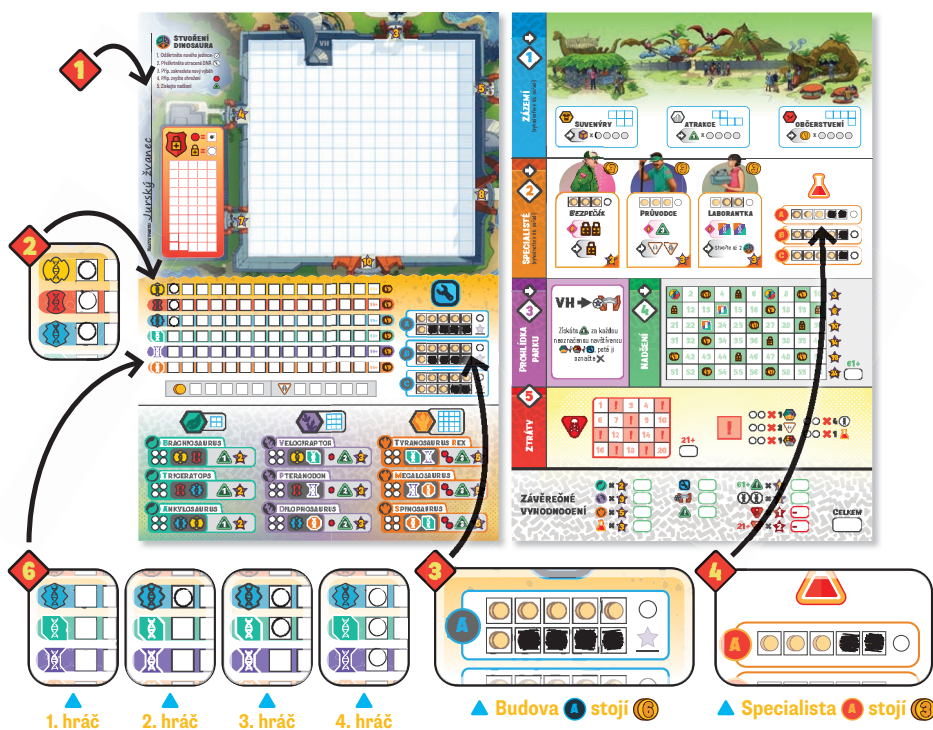


- 1 Umístěte **centrální desku** doprostřed stolu.
 - A. Hrajete-li ve **2 či 3 hráčích**, použijte stranu se symbolem v levém horním rohu.
 - B. Hrajete-li ve **4 hráčích**, použijte stranu se symbolem v levém horním rohu.
- 2 Připravte karty **budov** a **specialistů** :
 - A. Pokud některý z hráčů hraje poprvé, **vyřadte** ze hry karty budov a specialistů označené symbolem **pro experty** .
 - B. Zamíchejte balíček karet **budov** . Otočte z něj **3 karty** a vyložte je lícem vzhůru do výřezů **A**, **B** a **C** na **levé straně** centrální desky. Zbylé karty vraťte do krabice (v této partii je *nebudete potřebovat*).
 - C. Zamíchejte balíček karet **specialistů** . Otočte z něj **3 karty** a vyložte je lícem vzhůru do výřezů **A**, **B** a **C** na **pravé straně** centrální desky. Zbylé karty také vraťte do krabice.
- 3 Položte **ukazatel sezóny** na první políčko **počítadla sezón**.
- 4 Vložte všech **10 kostek** do pytlíku.



PŘÍPRAVA HERNÍCH LISTŮ



Každý hráč provede následující kroky:

- 1 Vezměte si po jednom **oba herní listy** a **tužku**. Svůj park **pojmenujte**.
- 2 V oblasti **zásoby DNA** zakreslete kroužek do **1. políčka** každého počítadla **základních DNA** ( +  + ).
- 3 V oblasti **speciálních budov**  přeškrtněte od **konce** počítadel **A**, **B** a **C** tolik **políček mincí**, aby počet **prázdných** políček v každém počítadle odpovídal ceně karty budovy v příslušném výřezu (např. *stojí-li budova ve výřezu A 6 mincí, zaškrtněte poslední 4 políčka z 10*).
- 4 Totéž proveďte pro počítadla **A**, **B** a **C** v oblasti **specialistů**  tak, aby počet prázdných políček odpovídal cenám příslušných **karet specialistů**.
- 5 První hráč, který vymyslí vtip nebo slovní hříčku o dinosaurech, si vezme **žeton začínajícího hráče**. (Nebo začínajícího hráče vyberte náhodně.)
- 6 V pořadí **po směru hodinových ručiček** od začínajícího hráče získají **ostatní hráči počáteční DNA** navíc. (Poznámka: Ve 2 či 3 hráčích *pochopitelně ignorujte pokyny navíc*.)
 - A. **2. hráč** zakreslí kroužek do prvního políčka počítadla .
 - B. **3. hráč** zakreslí kroužky do prvních políček počítadel  a .
 - C. **4. hráč** zakreslí kroužky do prvních políček počítadel ,  a .
- 7 Jste připraveni začít hrát!



1. hráč 2. hráč 3. hráč 4. hráč

▲ Budova  stojí 

▲ Specialista  stojí 




PRŮBĚH HRY

Ve hře **Ostrov dinosaurů: Hod' & krot'** je vaším cílem postavit hernajs ten **nejlepší dinopark**, jaký kdy kdo postavil! K tomu budete sbírat **DNA**, tvořit **dinosaury**, najímat **specialisty**, využívat jejich schopnosti či stavět **zázemí** a speciální **budovy**, aby si vaši návštěvníci odnesli jen ty nejsilnější zážitky.

Dinosauri jsou však **nebezpeční**, a pokud zanedbáte **zabezpečení** svého parku a řádně je nezkontrolujete, může se z parku vracet méně návštěvníků, než kolik vcházelo dovnitř...

Veškerý postup (a přešlapy!) budete zaznamenávat na svůj **herní list**, kam budete zakreslovat **rozložení** parku, zapisovat svůj pokrok a kde budete uschovávat či utrácet **zdroje**. Na konci hry **ohodnotíte** svůj výkon a hráč s nejvíce body se stane vítězem!

SEZÓNY

Hra se dělí na 3 kola zvaná **sezóny**. Na konci 3. sezóny si hráči spočítají **vítězné body (VB)**  a určí vítěze hry.

Každá **sezóna** sestává z těchto fází:

1. **PRVNÍ FÁZE AKCÍ:** Hráči si vyberou po 2 kostkách z nabídky, ve svých tazích je budou umísťovat na centrální desku a provádět akce.
2. **DRUHÁ FÁZE AKCÍ:** Hráči opakují fázi akcí, vyberou si další 2 kostky a opět je umísťují.
3. **FÁZE SPRÁVY PARKU:** Všichni hráči zároveň otevrou své parky návštěvníkům a inkasují příjem, využívají specialisty a kontrolují zabezpečení svého parku.

PRINCIPY HRY

ZÍSKÁVÁNÍ ZDROJŮ

V průběhu hry budete získávat **zdroje** pomocí výběru **kostek**, provádění **akcí** a inkasování **příjmu** za správu svého parku.

Každý **zdroj** představuje jiný **symbol**. Kdykoli nějaký zdroj **získáte**, **zaznamenejte** jej do příslušné oblasti svých **herních listů** (jak bude vysvětleno dále).

TYPY ZDROJŮ

| | |
|--|----------------------|
| | ZÁKLADNÍ DNA |
| | POKROČILÁ DNA |
| | MINCE |
| | ZABEZPEČENÍ |
| | CESTA |
| | NADŠENÍ |
| | ZÁZEMÍ |



DNA

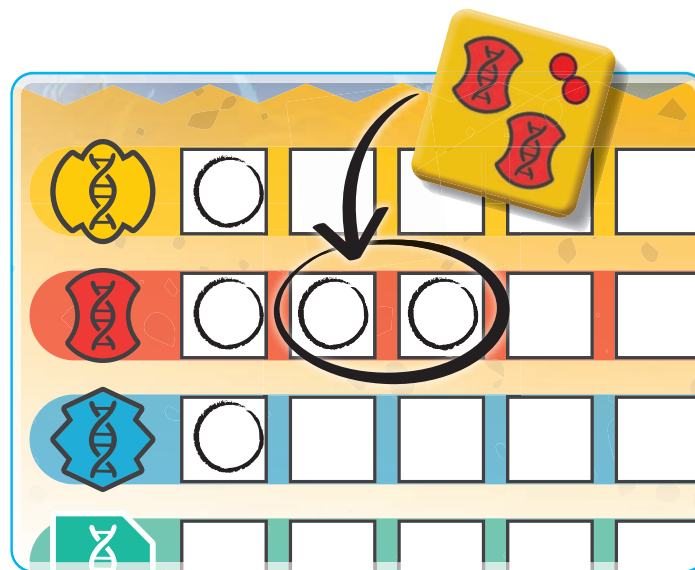
Díky DNA můžete tvořit **dinosauře**! Ve hře jsou 2 typy DNA:

Základní DNA: Je běžnější a je jí třeba ke stvoření **byložravců** a **malých masožravců** .

Pokročilá DNA: Je vzácná a je jí třeba ke stvoření **malých** a **velkých masožravců** .

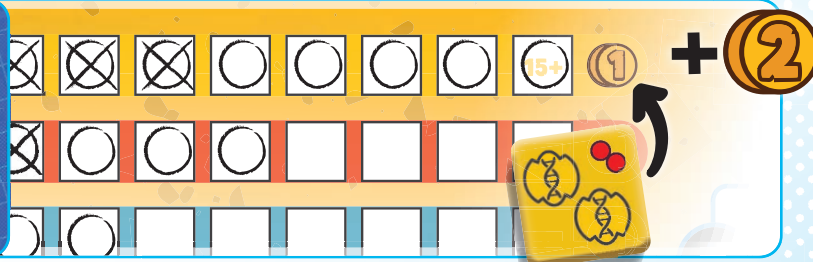
Kdykoli získáte DNA, zakreslete **kroužek** do 1 políčka odpovídajícího **počítadla DNA** ve své oblasti **zásoby**. Symboly a znamenají, že si můžete **vybrat** libovolnou základní, resp. libovolnou pokročilou DNA.

(Pravidla utrácení DNA viz **Stvoření dinosaurů** na str. 13.)



PŘEBYTEK DNA

Pokud zcela **zaplníte** počítadlo DNA, je každá **další DNA**, již získáte, ihned **prodána** za (kterou můžete utratit dle běžných pravidel, viz další stranu).



▲ Pokud je vaše stupnice plná a získáte další 2 , dostanete namísto toho .

1 MINCE

Mince se používají k najímání **specialistů** a stavbě speciálních **budov**.

Kdykoli získáte mince díky kostkám, z akcí nebo jako příjem, můžete je **ihned** utratit zakřížkováním (X) stejného množství **políček mincí** na počítadlech specialistů či budov na svém listu. (Získané mince můžete rozdělit mezi více počítadel.)

Pokud zakřížkujete **všechna políčka** na počítadle specialisty nebo budovy, označte „fajfkou“ (✓) kroužek vedle počítadla, čímž zaznamenáte dokončení této položky. Ihned ji získáte, spolu s náležitým **okamžitým bonusem** (viz **specialisté** na str. 19 a **karty budov** na str. 20).

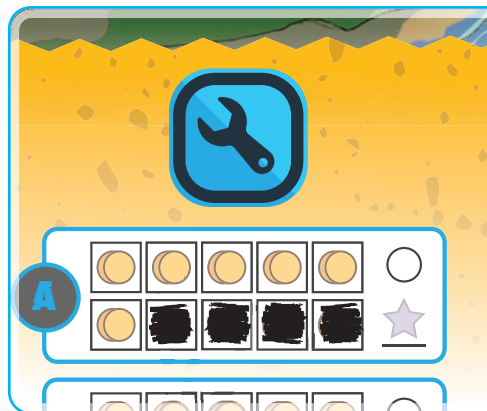
Pokud si chcete mince **uložit** na později, můžete je namísto utracení umístit do své oblasti **úložiště** (viz sloupec upravo).



▲ Když získáte 1, zakřížkujete 1 políčko mince.



▲ Jakmile zakřížkujete všechna políčka počítadla, dokončíte příslušnou položku.



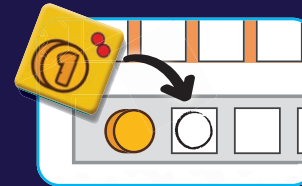
▲ K dokončení speciální budovy na kartě ve výřezu musíte utratit pouze 1.

MNOŽSTVÍ K DOKONČENÍ

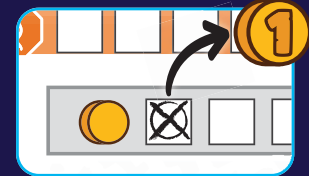
K dokončení položky **nemusíte** zakřížkovat políčka **přeshkrtaná** během přípravy hry. Cena položky odpovídá pouze počtu nepřeshkrtaných políček.

ULOŽENÍ MINCÍ A CEST NA POZDĚJI

Kdykoli získáte minci 1 či cestu 2, můžete ji namísto utracení uschovat ve své **oblasti úložiště**. Zakreslete **kroužek** do prvního prázdného políčka příslušného počítadla. Uloženou minci nebo cestu můžete **kdykoli přeshkrtnout** a využít (jako byste ji právě získali).



▲ Uložení mince



▲ Utracení uložené mince

Políčka úložiště jsou však jen na jedno použití. To znamená, že si za celou hru můžete uložit **maximálně 5 mincí** a 5 cest. Když vám dojde místo v úložišti, již si další mince ani cesty neuložíte!



▲ Vyčerpaná kapacita úložiště mincí (zbývají 2 k utracení)

NÁKUP JINÝCH ZDROJŮ


Namísto utracení mincí za specialisty a budovy si za ně můžete koupit **libovolné množství** pokročilé DNA, cest nebo zabezpečení, vždy za 2 kusy.

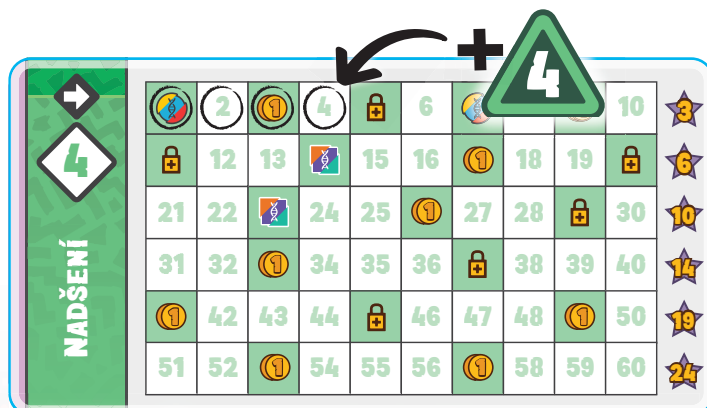
Takto utracené mince **nemusíte** zaznamenávat na herním listu (nejde-li o uložené mince). Pouze zaznamenejte nakoupené zdroje do příslušné oblasti.

KDYKOLI 2 : DNA NEBO 2 NEBO 2

1 NADŠENÍ


Vaše **stupnice nadšení** udává, nakolik jsou návštěvníci z vašeho parku nadšení. Jejich nadšení můžete zvýšit tvořením dinosaurů (viz str. 13), vedením **prohlídek** (viz str. 15) a prováděním dalších akcí. Čím vyšší je nadšení z vašeho parku, tím vyšší bude váš **příjem zdrojů** během fáze **správy parku** na konci každé sezóny (viz str. 14).

Kdykoli získáte nadšení , zakreslete stejný počet **kroužků** do políček své stupnice nadšení. Pokud zakroužkujete symboly zdrojů, **v tu chvíli je NEzískáte!** Tyto zdroje získáte v rámci **příjmu** během každé fáze **správy parku** (viz str. 16).



▲ Když získáte , zakreslete kroužky do 4 políček své stupnice nadšení.

PŘEBYTEK NADŠENÍ

Pokud **zcela zaplníte svou stupnici nadšení**, zaznamenejte **další** získané nadšení do políčka „61+“ napravo. Na konci hry má každé nadšení navíc hodnotu !

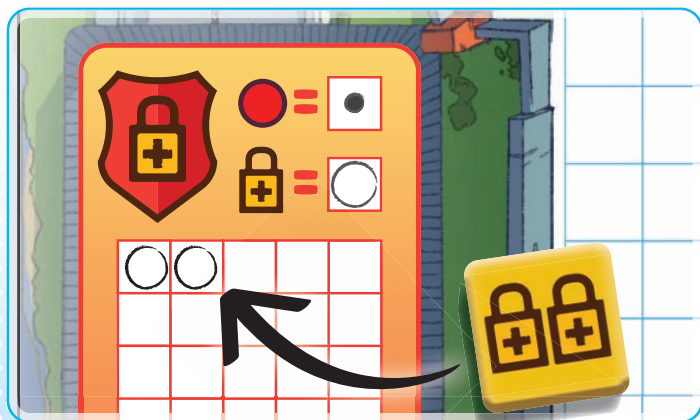


ZABEZPEČENÍ A OHROŽENÍ



Zabezpečení: Slouží k ochraně návštěvníků před dinosaury a dalšími riziky vašeho parku.


Kdykoli získáte 1 či více , zakreslete stejný počet **kroužků** do políček své **stupnice zabezpečení**.

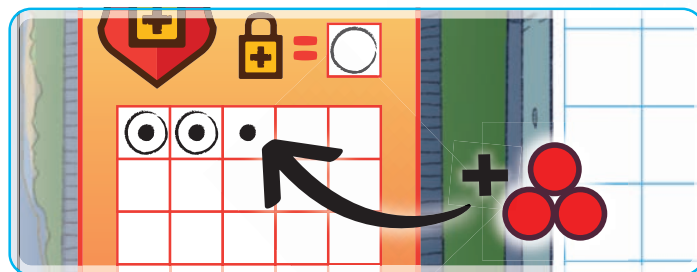


▲ Když získáte , zakreslete kroužky do 2 políček své stupnice zabezpečení.





Ohrožení: Představuje nebezpečí pro vaše návštěvníky od dinosaurů, nedostatečné údržby a pletich vaší konkurence.

Ohrožení se **také** zaznamenává na **stupnici zabezpečení**. Když získáte 1 či více , zakreslete do stupnice stejný počet **puntíků**.

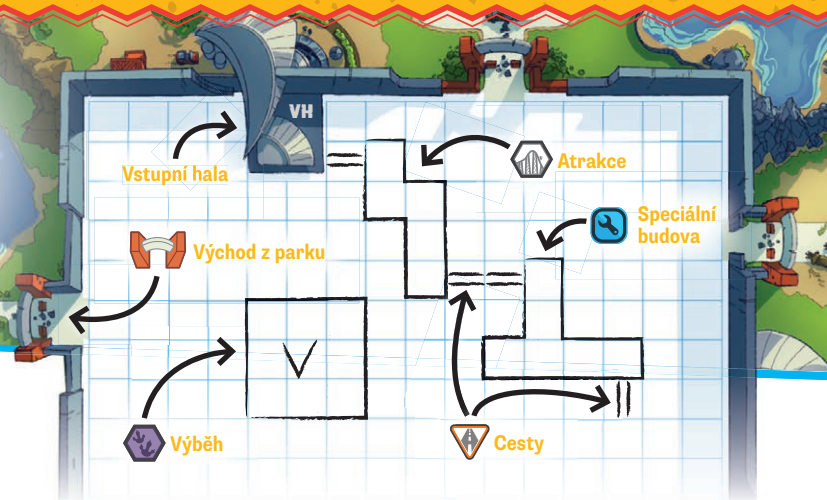


▲ Když získáte 3 , zakreslete puntíky do 3 políček své stupnice zabezpečení.

Každý puntík (**ohrožení** ) na vaší stupnici, který má kolem sebe **kroužek** (**zabezpečení** ) , je **zabezpečený**, dinosauri řádně zroceni a nemusíte čekat žádné potíže. Máte-li ovšem na konci **fáze správy parku** jakékoli **nezabezpečené** ohrožení, vaši návštěvníci riskují život! (Viz **Ztráty** na str. 16.)

PLÁN PARKU

Na herním listu najdete plán svého parku. Pokaždé když postavíte cesty nebo budovy, zakreslíte je na svůj plán.



BUDOVY

Ve hře se vyskytují následující druhy budov:



Výběhy

Sem budete umisťovat **dinosaury** (str. 13).



Speciální budovy (z karet)

Platí se za ně **mincemi** (👉). Poskytují **okamžité bonusy** (⚡) a **VB** (★) na konci hry (str. 19).



Zázemí

Tyto budovy generují **příjem** během fáze správy parku (str. 14).



Vstupní hala

Zde začínají **prohlídky vašeho parku** (str. 15). Na začátku hry se již nachází na plánu.

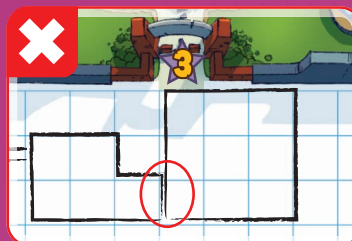
UMISŤOVÁNÍ BUDOV

Každá budova má určitý **tvar** (uvedený na vašem listu nebo na kartách budov). Kdykoli postavíte novou budovu, zakreslete její tvar na svůj plán parku. Musíte přitom dodržet tato pravidla:

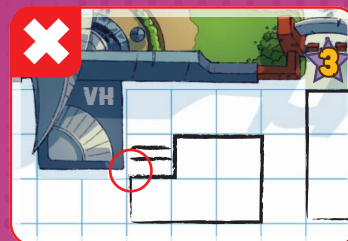
- ▶ Budovu **MŮŽETE** umístit **kamkoliv**, máte-li dostatek místa (budovy nemusejí být u vstupní haly ani navazovat na cestu).
- ▶ Tvar budovy **MŮŽETE** při umístění **otočit** nebo **překlopit**.
- ▶ Budovy **NESMÍTE** umisťovat tak, aby se dotýkaly **jiných budov**, a to ani **rohem** (včetně vstupní haly a jejích rohů).
- ▶ Budovy **MŮŽETE** umisťovat tak, aby se dotýkaly **zdí** na okraji plánu a **východů z parku** (viz následující stranu).
- ▶ Budovy **MŮŽETE** umisťovat tak, že se budou dotýkat **cest** a **zničených oblastí** (ale nesmíte je umístit přes ně).



▲ Budovy se **MOHOU** otáčet, překlápět a dotýkat zdí.



▲ Budovy se **NESMĚJÍ** dotýkat...



▲ ... dokonce ani rohem!



CESTY

Cesty jsou **zdroj**, který můžete získat díky kostkám, akcím a bonusům. Budete je zakreslovat na svůj **plán parku** a slouží k **propojování** budov.

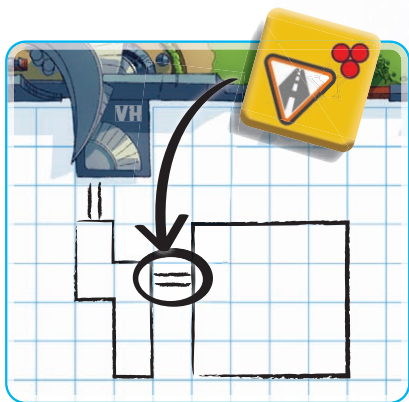
Každá cesta zabírá **1 políčko** na plánu a propojuje **libovolné 2 strany** políčka:

MOŽNÉ TVARY



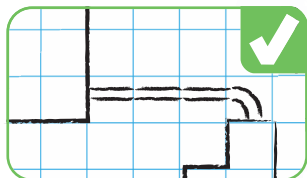
Mohou být libovolně otočeny.

Kdykoli získáte 1 či více cest, můžete **ihned** zakreslit stejný počet cest o velikosti 1 políčko na svůj plán parku. Cesty můžete zakreslit do **jakýchkoli políček** na plánu (na kterých ještě není budova ani jiná cesta) a v libovolné kombinaci rovinek a zatáček.

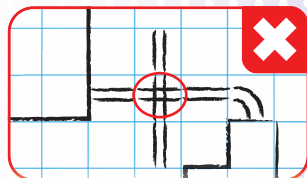


Umístění cesty vedle jiné cesty ji **prodlouží** a vytvoří přitom **nepřetržitou cestu** o délce více políček. Každá cesta ovšem může propojovat pouze 2 strany políčka, **nemůžete** vytvářet křižovatky ani cesty vést přes již zakreslené cesty.

Pokud **nechcete** cestu postavit hned, můžete si ji uschovat ve své oblasti **úložiště** (viz str. 5).



▲ Cesty **MŮŽETE** prodlužovat...

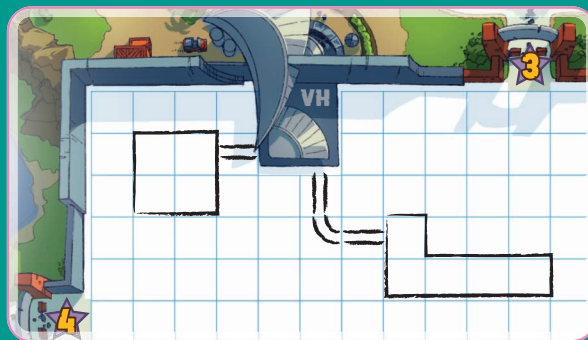


▲ ... ale **NESMÍTE** je překřžovat.

PROPOJOVÁNÍ BUDOV

Propojování budov a východů z parku pomáhá se zřizováním **prohlídkových tras** ve vašem parku. Zajímavější prohlídková trasa přinese **bonusy** během správy parku na konci každé sezóny (viz **Prohlídka parku** na str. 15).

Dvě budovy jsou **propojeny** , když je mezi nimi **nepřetržitá cesta** (*libovolné délky*).

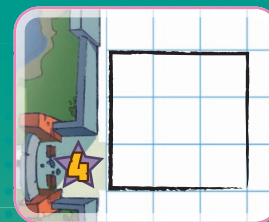
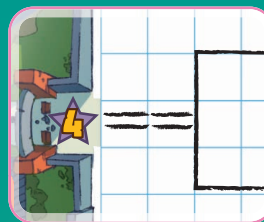


▲ Obě budovy jsou propojeny se vstupní halou.

PROPOJOVÁNÍ S VÝCHODY Z PÁRKU

Východy z parku jsou místa na plánu parku, kudy mohou návštěvníci opustit váš park.

Východ z parku je **propojený** s budovou, když je mezi nimi nepřetržitá cesta **nebo** když budova **přímo sousedí** s východem.



▲ Obě budovy jsou propojeny s východem z parku



NEPROPOJENÉ BUDOVY

Nezvládnete propojit budovu? Nedělejte si starosti! I budovy, které nejsou propojeny s vaší sítí cest, vám stále poskytnou **VŠECHNY** zdroje a **VB** na konci hry 🌟.

Neprojojené budovy sice nikdo nenavštíví během prohlídky parku (viz str. 15), jinak jsou ale plně funkční!

▲ Za obě budovy získáte plný počet VB 🌟



ZÁZEMÍ PARKU

Zázemí parku jsou **budovy** poskytující dodatečný **příjem zdrojů** během správy parku na konci každé sezóny.

Můžete stavět 3 typy zázemí: **stánky se suvenýry** 🛒, **adrenalinové atrakce** 🎢 a **stánky s občerstvením** 🍷. V oblasti zázemí na vašem listu je uvedený **jedinečný tvar** každé budovy a **příjem zdrojů**, který za každou jednotlivou budovu tohoto typu získáte během správy parku (viz str. 14).

TYPY ZÁZEMÍ



SUVENÝRY



ATRAKCE



OBČERSTVENÍ



Kdykoli získáte budovu zázemí – buďto výběrem **kostky**, provedením **akce výstavba** nebo díky pořízení některých **specialistů** či **budov** – můžete okamžitě postavit nové zázemí do svého parku. Symbol 🏠 znamená, že můžete postavit **zázemí libovolného typu**.

Chcete-li postavit budovu zázemí, zakreslete nejprve její tvar na **plán parku** za dodržení všech pravidel pro umístování budov ze str. 7. Poté **označte** ✓ jeden z kroužků tohoto zázemí v **oblasti zázemí** („fajfka“ zde připomíná, kolik máte postavených budov daného typu zázemí, když inkasujete příjem; viz str. 14).

Nezapomeňte, že zdroje **nezískáte** ihned při postavení zázemí, ale až ve fázi správy parku.



▲ Když získáte 🍷, zakreslíte tvar stánku s občerstvením na plán svého parku a označením zaznameneáte 1 postavenou budovu zázemí tohoto typu.



▲ Nemůžete stavět další atrakce!

MAX. 4 BUDOVY KAŽDÉHO TYPU

Ve svém parku můžete postavit **až 4 budovy zázemí** každého typu. Pokud již máte postaveny 4 budovy jednoho typu **nebo** nemáte místo, kam budovu umístit, nemůžete tuto budovu postavit (tudiž **kostka s tímto symbolem zázemí pro vás nemá žádný efekt**).

FÁZE AKCÍ

KROKY FÁZE AKCÍ

V každé sezóně proběhnou 2 fáze akcí, než otevřete svůj park návštěvníkům a přejdete ke správě parku.

1. VÝBĚR KOSTEK
 - A. PŘÍPRAVA NABÍDKY KOSTEK
 - B. VÝBĚR KOSTEK
 - C. ZÍSKÁNÍ ZDROJŮ
 - D. ZÍSKÁNÍ ZBYLÉ KOSTKY
2. PROVÁDĚNÍ AKCÍ
3. ÚKLID



1 VÝBĚR KOSTEK

A. Příprava nabídky kostek

Ujistěte se, že je v pytlíku všech 10 kostek. Začínající hráč důkladně protřepe pytlík a poté z něj vylosuje několik kostek, jež budou tvořit nabídku. Počet kostek v nabídce závisí na počtu hráčů:



Jakmile první hráč vylosuje kostky, hodí jimi a poté je položí vedle herního plánu tak, aby na ně všichni hráči pohodlně dosáhli.

B. Výběr kostek

Počínaje začínajícím hráčem a poté dále po směru hodinových ručiček si každý hráč vybere 1 kostku z nabídky a položí ji poblíž svých listů (aniž by změnil výsledek hodu).

Jakmile si každý hráč vybral svou první kostku, poslední hráč si vybere svou druhou kostku a výběr takto pokračuje proti směru hodinových ručiček.

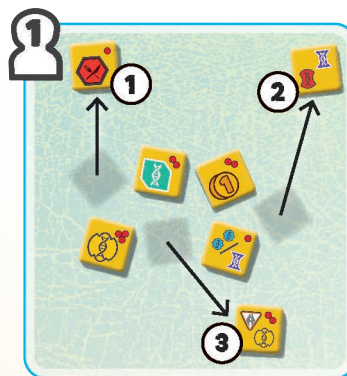
Když se výběr vrátí k začínajícímu hráči, měly by v nabídce zůstat 2 kostky. Začínající hráč si vybere 1 kostku a zbylou nevybranou kostku položí poblíž herního plánu.

CO VIDÍTE, TO DOSTANETE

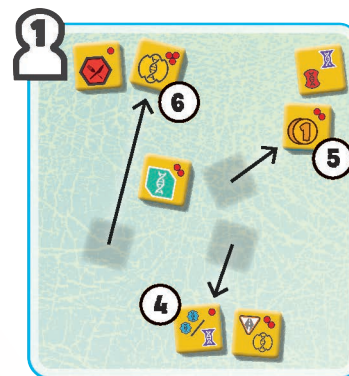
Jakmile začínající hráč hodí kostkami, výsledek hodu se již nezmění, dokud se na konci fáze akcí kostky nevrátí do pytlíku.



▲ Příklad nabídky kostek ve hře 3 hráčů.



▲ Hráči si vyberou svou první kostku po směru hodinových ručiček.



▲ Hráči si vyberou svou druhou kostku proti směru hodinových ručiček.

C. Získání zdrojů

Jakmile dokončíte výběr kostek, získá každý hráč **zdroje** uvedené na vybraných kostkách (ignorujte přitom symboly ● na svých kostkách).

- ▶ Získáte-li **DNA** / nebo **zabezpečení** , zaznamenejte je do příslušných počítadel či stupnic na svém listu.
- ▶ Získáte-li **mince** , ihned je utrat'te zaškrtnutím políček na počítadlech **specialistů** a/nebo **budov** (nebo si je uložte v úložišti).
- ▶ Získáte-li **zázemí** nebo **cesty** , ihned je postavte do svého parku (nebo si uložte cesty na později). Stavět získané zázemí není povinné.

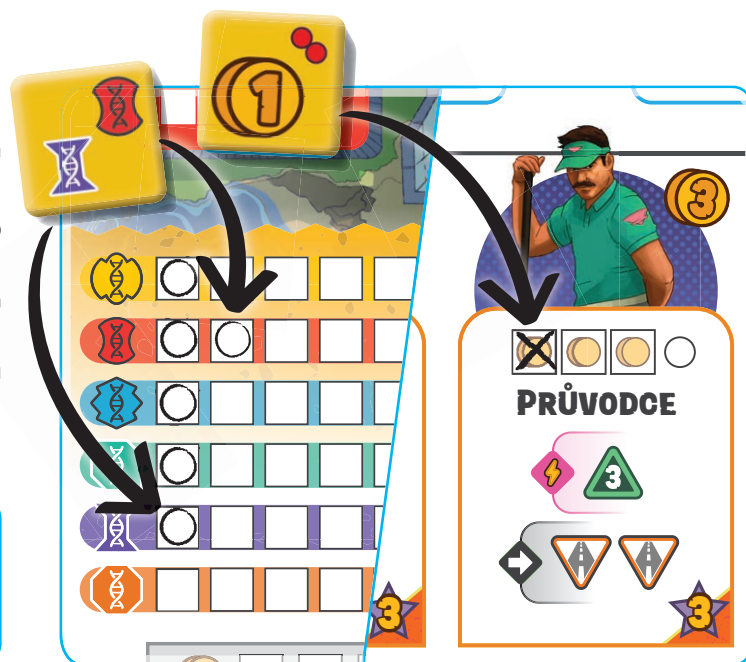
(Více viz **Získávání zdrojů** na str. 4.)



KOSTKY S VÝBĚREM ZE DVOU MOŽNOSTÍ

Vyberete-li si kostku s lomítkem, musíte si vybrat zdroj **vlevo, NEBO vpravo**. V ostatních případech získáte všechny zdroje.

- ▲ Pomocí této kostky získáte **BUĎ 2** **NEBO 1** (ale ne obojí).



- ▲ Lexa si zaznamená nové DNA a utratí za svého Průvodce.

D. Získání zbylé kostky

Po získání zdrojů ze svých kostek získá **každý hráč** veškeré **zdroje A TAKÉ ohrožení** ● na zbylé **nevybrané kostce**.

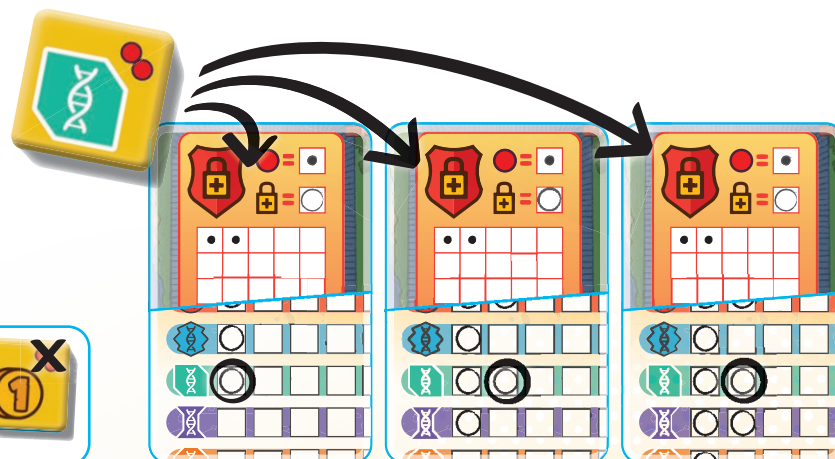
Zdroje zaznamenejte způsobem uvedeným výše a ohrožení zakreslete do svých **stupnic zabezpečení** (viz **Zabezpečení a ohrožení** na str. 6).

OHROŽENÍ NA SVÝCH KOSTKÁCH IGNORUJTE!

Nezapomeňte, že **ohrožení** ● získáte **pouze z kostky, kterou si nikdo nevybral**.



- ▲ Lexa ignoruje 2 ● na svých dvou kostkách.

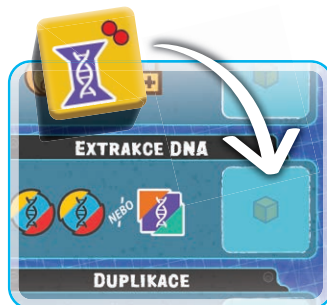


- ▲ Všichni 3 hráči získají 2 ● a 1 z nevybrané kostky.

2 PROVÁDĚNÍ AKCÍ

V pořadí od začínajícího hráče a dále po směru hodinových ručiček každý hráč umístí jednu ze svých kostek na akční políčko a ihned provede příslušnou akci.

Takto pokračujte, dokud každý hráč postupně neprovede 2 akce (tj. dokud neumístí obě své kostky).



▲ Pokud sem umístíte kostku, provedete akci **Extrakce DNA**.

DOSTUPNÉ AKCE

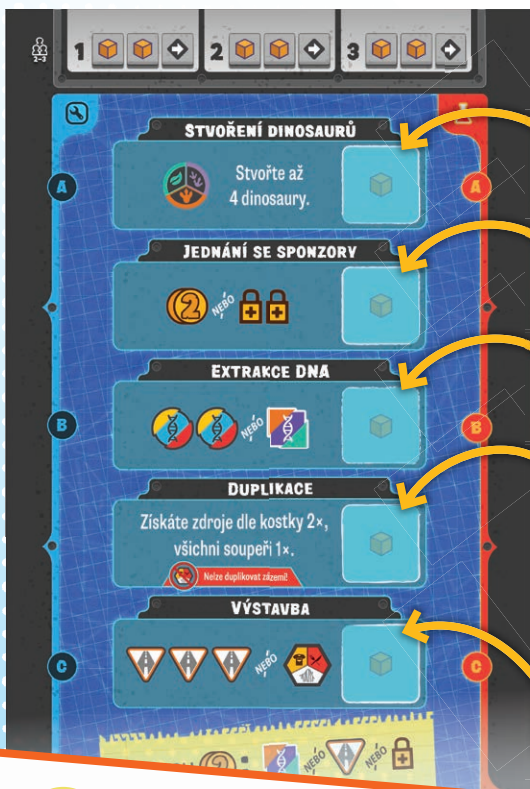
Stvoření dinosaurů: Utratíte DNA a stvoříte až 4 dinosaury (viz str. 13).

Jednání se sponzory: Získáte 2 mince (2), nebo získáte 2 zabezpečení.

Extrakce DNA: Získáte lib. 2 základní DNA, nebo libovolnou 1 pokročilou DNA.

Duplikace: Získáte 2 kopie všech zdrojů na právě umístěné kostce (jako byste si ji vybrali z nabídky). Všichni ostatní hráči získají 1 kopii zdrojů na kostce. **Nemůžete duplikovat zázemí** (umístění kostky se symbolem zázemí nemá efekt).

Výstavba: Postavte do svého parku 3 cesty, nebo 1 lib. budovu zázemí.



3 ÚKLID

Jakmile všichni hráči provedli 2 akce, proved'te následující kroky fáze úklid:

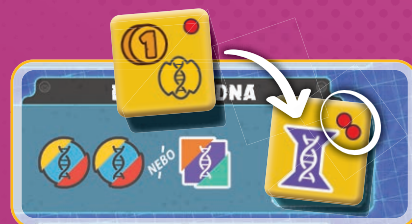
1. Vraťte všechny kostky do pytlíku (učetně nevybrané kostky).
2. Předejte žeton začínajícího hráče dalšímu hráči po směru hodinových ručiček.
3. Posuňte ukazatel sezóny na počítadle o 1 políčko dále. Je-li na tomto políčku symbol kostky, následuje další fáze akcí. Je-li na něm symbol správy, následuje fáze správy parku.



▲ Následuje další fáze akcí.

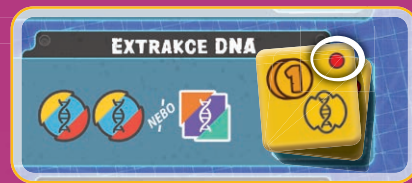
UMIŠŤOVÁNÍ KOSTEK

Pokud se akčním políčkem, jež chcete využít, nachází jiná kostka, můžete svou kostku položit na ni a příslušnou akci provést. Přitom však dostanete ohrožení na kostce, kterou překryjete.



▲ Překrytím této kostky dostanete 2.

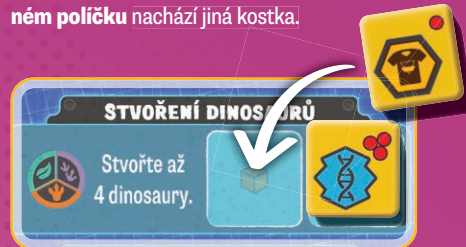
Pokud umístíte kostku na sloupeček více kostek na 1 políčku, dostanete pouze ohrožení uvedené na vrchní kostce sloupečku (dříve překryté kostky můžete ignorovat).



▲ Při umístění kostky na tento sloupeček dostanete pouze 1.

DVOJITÁ POLÍČKA

Ve hře 4 hráčů mají některé akce 2 políčka. K provedení takové akce můžete kostku umístit na kterékoli z jejích políček. Ohrožení dostanete, pouze pokud se přímo na vámi vybraném políčku nachází jiná kostka.



▲ Když umístíte kostku na toto prázdné políčko, provedete Stvoření dinosaurů bez navíc.

STVOŘENÍ DINOSAURŮ

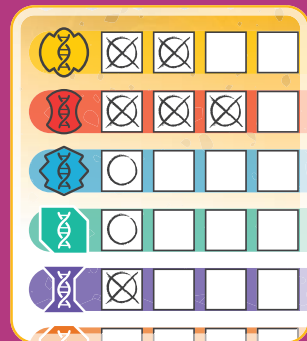
Takže chcete uklohnit pár dinoušů? Jasný, může být! Vrhňte se do akce **Stvoření dinosaurů** a proveďte následující kroky:

1. Zaznamenejte nové dinosaury:

Rozhodněte se, které dinosaury chcete stvořit (a ujistěte se, že máte správné DNA). Můžete stvořit až **4 jedince dinosaurů libovolných druhů** (mohou, ale nemusejí to být dinosauri stejného druhu). Za každého stvořeného jedince **odškrtněte** (✓) 1 políčko u příslušného druhu na svém listu.



▲ Tim se rozhodne stvořit **2 brachiosaury** a **1 pteranodona**.



▲ Každý **brachiosaurus** a **pteranodon** zase +.

2. Zaplat'ťe DNA

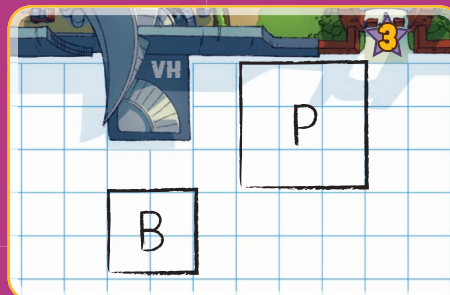
Přeškrtněte (X) veškeré DNA využitě ke stvoření dinosaurů.

Ceny DNA za stvoření každého jednotlivého dinosaura jsou uvedeny u každého **druhu** na vašem listu.

3. Postavte nové výběhy

Zakreslete do svého parku **výběh** za každý druh, který stvoříte **poprvé**. (Řiďte se přitom pravidly pro umístování budov ze str. 7.)

Velikost výběhu závisí na typu dinosaurů (viz upravo). Výběh vždy označte **zvýrazněným písmenem** příslušného druhu.



▲ Tim zakreslí výběh 2x2 pro své **brachiosaury** a výběh 3x3 pro **pteranodona**.

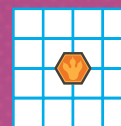
VELIKOSTI VÝBĚHŮ



Výběh býložravců



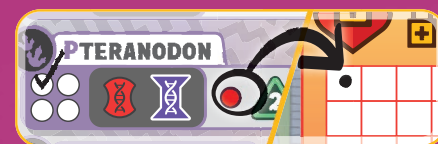
Výběh malých masožravců



Výběh velkých masožravců

4. Ohrožení

Dostanete **ohrožení** za každého právě stvořeného jedince. Ohrožení je uvedeno u každého **druhu** na vašem listu.



▲ Tim za pteranodona dostane 1 **ohrožení** za každého **brachiosaury**.

5. Nadšení

Zaznamenejte si **nadšení** za každého právě stvořeného jedince. Nadšení je uvedeno u každého **druhu** na vašem listu.



▲ Tim za každého **brachiosaury** získá 1 **nadšení** a za pteranodona zase 2.

MAXIMÁLNĚ 4 DINOSAURI OD KAŽDÉHO DRUHU

Za celou hru můžete stvořit nejvýše **4 jedince dinosaurů** od každého druhu. Jakmile označíte všechna **4 políčka** u jednoho druhu, nemůžete již tvořit další dinosaury tohoto druhu.



JEDEN VÝBĚH PRO KAŽDÝ DRUH

Výběh postavíte **pouze** ve chvíli, kdy stvoříte **prvního dinosaura** daného druhu. Pokud stvoříte další jedince stejného druhu, **přidají** se do již existujícího výběhu. (Výjimka: Pokud byl výběh **zničen**, můžete postavit nový pro stejný druh; viz str. 17.)

FÁZE SPRÁVY PARKU

KROKY SPRÁVY PARKU

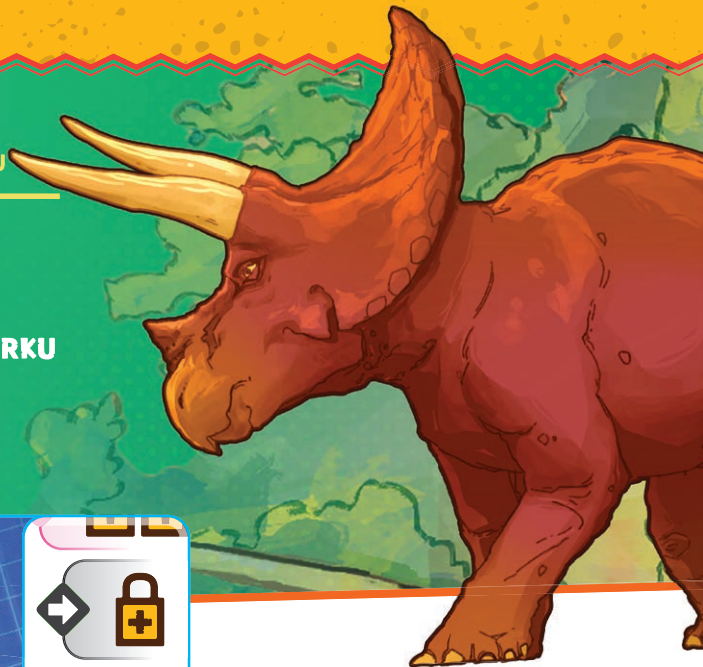
Během této fáze všichni hráči zároveň spravují své parky a provedou postupně všechny kroky v pořadí, v jakém jsou uvedeny na jejich pravém herním listu.

Musíte zcela vyhodnotit jeden krok, než přistoupíte k dalšímu, **nemusíte** přitom ovšem čekat, až tento krok dokončí ostatní hráči.

- ➔ 1. ZÁZEMÍ
- ➔ 2. SPECIALISTÉ
- ➔ 3. PROHLÍDKA PARKU
- ➔ 4. NADŠENÍ
- ➔ 5. ZTRÁTY

EFEKTY „SPRÁVY PARKU“

Symbol ➔ znamená, že se daný efekt vyhodnocuje během **každé** správy parku. Jde např. o příjem či schopnosti specialistů.



1 ➔ ZÁZEMÍ

V libovolném pořadí **inkasujete zdroje** z každé budovy tvořící **zázemí** vašeho parku. Každý typ zázemí poskytuje jiný zdroj:



Suvenýry: Za každý ve svém parku vylosujete **1 kostku** z pytlíku, hod'te jí a získáte zdroje dle výsledku hodu (jako byste kostku právě vybrali z nabídky). Ohrožení přitom nezvyšujete.

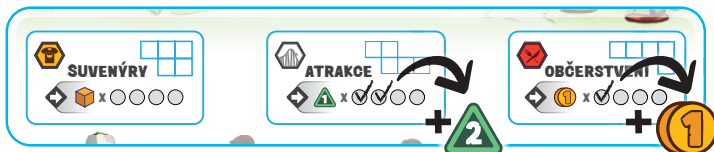


Atrakce: Za každou ve svém parku získáte na stupnici nadšení.



Občerstvení: Za každý ve svém parku získáte, kterou můžete ihned utratit (nebo si ji uložit).

Pokud během tohoto kroku postavíte **novou budovu zázemí** (např. pokud na kostce získané jako suvenýr padne „zázemí“), **ihned** získáte příslušný příjem.

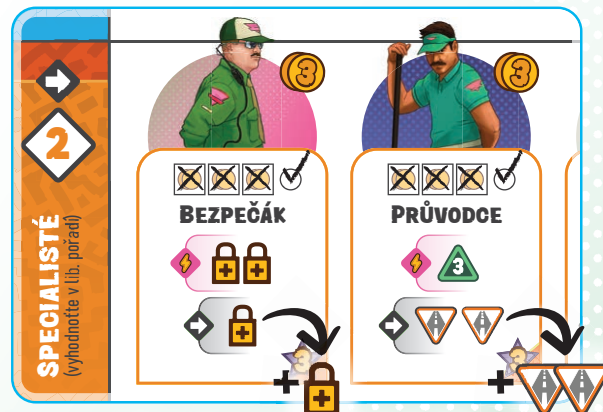


▲ Lexa ze zázemí svého parku získá a 1.

2 ➔ SPECIALISTÉ

Po vyhodnocení zázemí můžete v libovolném pořadí využít **schopnost správy parku** každého svého najatého **specialisty**. To znamená jak specialisty, kteří jsou „vždy dostupní“ na vašem listu, tak i ty na kartách specialistů.

Pokud během tohoto kroku najmete **nového specialistu** (pomocí získaných z dříve najatých specialistů), můžete **ihned** využít příslušnou schopnost. Využití schopnosti není nikdy povinné.



▲ Lexa díky specialistům dále získá 1 a zakreslí 2 na svůj plán.

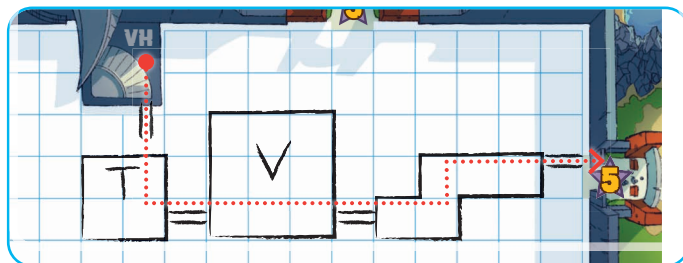
3 PROHLÍDKA PARKU

Nyní uspořádáte **prohlídku parku**, která vám přinese **nadšení 1** a **VB**.

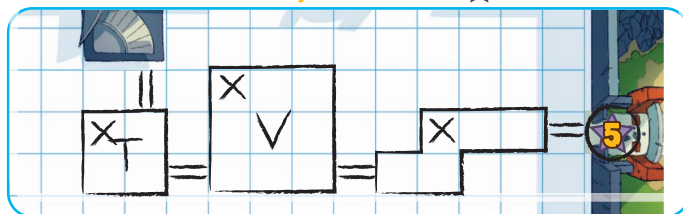
Nejprve musíte naplánovat **prohlídkovou trasu** podle těchto pravidel:

- ▶ Prohlídka **MUSÍ** začít ve vaší **vstupní hale**.
- ▶ Prohlídka **MŮŽE** skončit v libovolné **budově** nebo nezakroužkovaném **východu z parku**.
- ▶ Prohlídka **MŮŽE** vést **POUZE** skrze propojené **cesty** a **budovy** (kteréhokoli typu). Nesmí vést přes prázdná políčka.
- ▶ Prohlídka se **NESMÍ vracet** (vést skrze stejnou budovu či cestu vícekrát než jednou) nebo sama sebe **překřížovat**.

Prohlídkovou trasu samotnou na svůj plán parku **nezakreslujte!** Namísto toho zakreslete **malý X** do rohu každé **budovy** na trase, jež na sobě dosud nemá **X** z dřívější prohlídky parku (tj. z dřívější fáze správy parku - viz sloupec upravo). Pokud prohlídka **skončí** ve **východu z parku**, **zakroužkujte** jej.



▶ Lexa naplánuje prohlídku, která povede skrze 2 výběhy a 1 atrakci a skončí u východu s hodnotou 5.



▶ Poté označí 3 budovy a zakroužkuje východ s hodnotou 5.

Jakmile dokončíte prohlídku, získáte **1** za každou **budovu**, kterou jste **právě označili X** (bez ohledu na typ budovy).

Za zakroužkovaný **východ z parku** získáte **VB** na konci hry (viz **Závěrečné vyhodnocení** na str. 18).

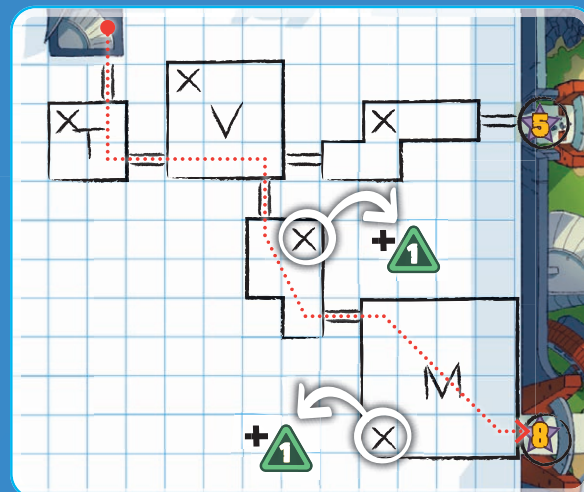


▶ Lexa z prohlídky získá 3 a 5.



OPAKOVANÉ NAVŠTĚVOVÁNÍ BUDOV

Jakmile je budova jednou **označena X**, stále skrze ni můžete vést prohlídku, již za ni ovšem **nezískáte žádné další nadšení**.



▶ Lexa během fáze správy parku v 2. sezóně vede prohlídku skrze 2 budovy, které již označila během první prohlídky, a také skrze nové 2 budovy. Označí pouze **NOVÉ** 2 budovy a získá celkem 2.

KROUŽKOVÁNÍ VÝCHODŮ

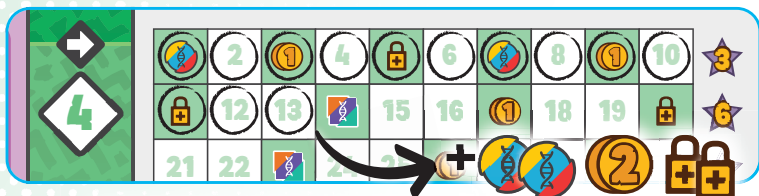
Když plánujete prohlídku k východu z parku, mějte na paměti tato pravidla:

- ▶ Prohlídka musí ve východu z parku **SKONČIT**, abyste jej mohli zakroužkovat. (Nemůžete zakroužkovat východ a poté pokračovat v prohlídce.)
- ▶ Během **každé prohlídky** můžete zakroužkovat pouze **1 východ** (tedy maximálně 3 za partii).
- ▶ Žádný východ nesmíte zakroužkovat vícekrát než jednou.
- ▶ Abyste získali body za zakroužkovaný východ, musí k němu vést propojená cesta od vstupní haly **i na konci hry** (viz **Katastrofy** na str. 17).



4 NADŠENÍ

Jakmile dokončíte prohlídku parku, inkasujete **příjem zdrojů** za **nadšení** dle stavu na své **stupnici**. Získáte 1 zdroj za každý **zakroužkovaný symbol** (🔒/🕒/🧬/🧪) na stupnici. Získané mince můžete **ihned utratit** (nebo si uložit na později).



▲ Lexa má celkem 13 bodů nadšení. Její příjem činí 2 🕒, 🧬 a 2 🔒.

Pokud během tohoto kroku získáte **nové nadšení** (například díky **okamžitému bonusu** ⚡ **specialisty** 🧪 nebo **budovy** 🏠), **ihned** získáte zdroje ze všech **dalších symbolů**, které zakroužkujete.

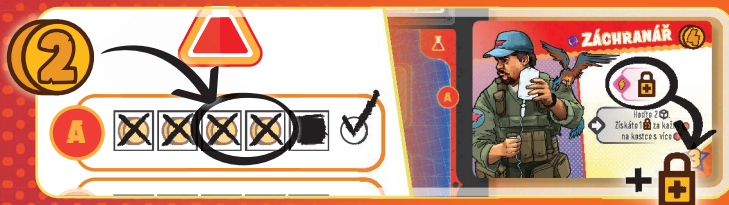
NARŮSTAJÍCÍ NADŠENÍ

Během každé správy parku získáte **všechny** zakroužkované zdroje na **stupnici nadšení** – tedy i ty, které jste získali už v minulých sezónách!

ČASOVÁNÍ PŘÍJMŮ A EFEKTŮ

V **průběhu** fáze správy parku je možné navýšit svůj příjem či získat nové schopnosti (např. **vybudováním zázemí** 🏠 nebo **najmutím specialisty** 🧪). Pokud jste již **dokončili krok**, v němž byste mohli inkasovat daný příjem nebo využít schopnost, musíte **počkat** až do **následující správy parku**, než tuto výhodu využijete.

Pokud například během **kroku 4. nadšení** získáte mince 🕒 a utratíte je za najmutí specialisty, jeho schopnost ➡ **nebudete moci** využít až do příští fáze správy parku (jelikož pro vás **krok 2. specialisté již skončil**). Pokud však téhož specialistu najmete pomocí mincí 🕒 získaných ze **zázemí** či **jiných specialistů**, danou schopnost ➡ **využít můžete** (protože se tak stane **před koncem fáze specialistů**).

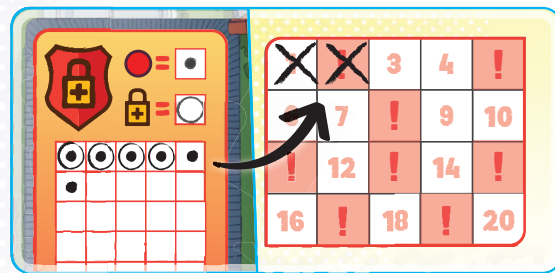


▲ Lexa využije 🕒 získané z nadšení, aby dokončila počítadlo Záchranaře 🧑. Získá jeho bonus ⚡, ale schopnost ➡ může využít až během příští správy parku.

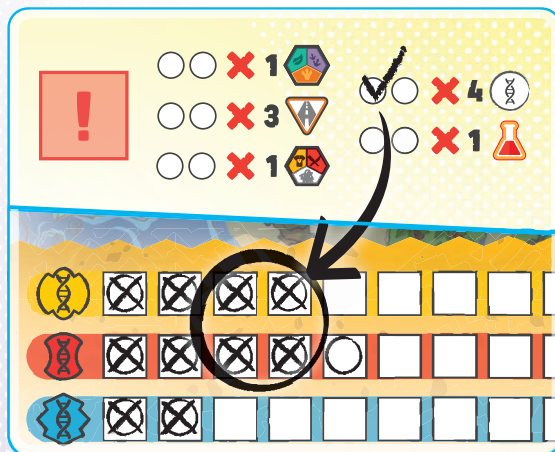
5 ZTRÁTY

Jakmile inkasujete příjem za nadšení, musíte vyhodnotit **lidské ztráty** a případně přetrpět **katastrofy**! Za každé **nezabezpečené ohrožení** 🚫 na **stupnici zabezpečení** (viz str. 6) zakřížkujete **1 políčko své stupnice ztrát** 🚫. Puntík na stupnici zabezpečení se tím však neruší a **zůstává nezabezpečený** i do příští správy parku!

Za **každé** políčko **katastrofy** 🚫, které zakřížkujete, musíte označit (✓) a vyhodnotit **1 katastrofu** dle své volby z tabulky na vašem listu (viz následující str.).



▲ Lexa má 6 🚫, ale pouze 4 🔒, takže utrpí 2 🚫.



▲ Lexa musí vyhodnotit 1 🚫. Rozhodne se přijít o 4 DNA.

PŘÍLIŠ MNOHO ZTRÁT


Pokud **zcela zaplníte** stupnici ztrát, zaznamenejte další způsobené ztráty do políčka „21+“. Již neutrpíte žádné další **katastrofy**, bude vás to ovšem **stát VB!**





! KATASTROFY


Máte-li utrpět katastrofu, musíte si vybrat takovou, již můžete **zcela** vyhodnotit (např. „ztrátu 4 DNA“ si nemůžete vybrat, pokud v zásobě nemáte 4 DNA).

Jakmile stejnou katastrofu vyhodnotíte podruhé, již si ji **nemůžete** znovu vybrat.

X 1  **Zničení výběhu:** Zničte kterýkoli 1 výběh ve svém parku a přeškrtněte příslušná označení (✓) dinosaurů v oblasti dinosaurů na svém listu.

X 3  **Zničení 3 cest:** Zničte kterékoli 3 cesty ve svém parku nebo uschované v zásobě.

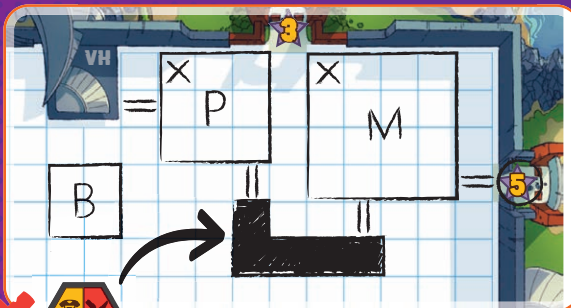
X 1  **Zničení zázemí:** Zničte kteroukoli 1 budovu zázemí ve svém parku a přeškrtněte příslušné označení (✓) v oblasti zázemí na svém listu.

X 4  **Ztráta 4 DNA ze zásoby:** Přeškrtněte kterékoli 4 DNA v zásobě.

X 1  **Ztráta specialisty:** Přeškrtněte kteréhokoli svého najatého specialistu.

Když je **zničena** budova nebo cesta, její trosky zůstávají v parku a znemožňují další stavby na stejném místě.

Když ničíte budovu nebo cestu, **vyplňte** všechna její políčka (**nemazte je!**). Tato vyplněná políčka tvoří tzv. **zničenou oblast**.




▲ Martin po utrpění katastrofy zničí stánek s občerstvením

ZNIČENÉ OBLASTI

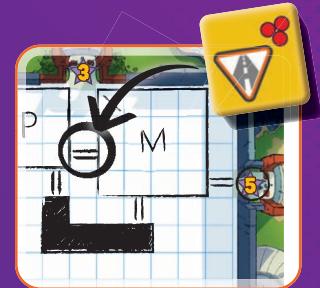
Pro zničené oblasti platí následující pravidla:


- ▶ Přes zničené oblasti **NESMÍTE** postavit **nové** budovy ani cesty (ale smíte stavět na vedlejší políčka i k rohům; viz str. 7).
- ▶ **Prohlídky NESMÍTE** vést přes zničené oblasti (nepřijdete ale o nadšení ▲ získané za předchozí prohlídky).

NEPROPOJENÉ VÝCHODY Z PARKU

Abyste získali VB za **zakroužkovaný východ** , musí od vaší vstupní haly k tomuto východu **na konci hry** vést **legitimní prohlídková trasa**.




Pokud je zakroužkovaný východ **nepropojený** kvůli zničené cestě nebo budově a nezvládnete jej **znovu propojit** před koncem hry, má hodnotu **0 VB** (viz **Závěrečné vyhodnocení** na str. 18).




▲ Tim musí tento východ  znovu propojit, aby za něj získal VB.




ZTRÁTA DINOSAURŮ

Pokud je zničen výběh , přijdete o **všechny dinosaury** z tohoto výběhu. **Ohrožení**  se nesníží ani nepřijdete o **nadšení** ▲ získané za jejich stvoření, ale nezískáte za ně **VB**  **na konci hry**.

Pokud byl zničen výběh, stále můžete tvořit dinosaury stejného druhu. Při dalším tvoření těchto dinosaurů pro ně postavte nový výběh. Dinosauri, o které jste přišli, se ovšem počítají do **limitu 4 dinosaurů** jednoho druhu.





▲ Pokud ztratíte **2 brachiosaury** , můžete stvořit **pouze 2 další**.

ZTRÁTA ZÁZEMÍ

Pokud je zničena budova zázemí , již za ni **nebudete** získávat příjem. Zničená budova zázemí se však počítá do **limitu 4 budov zázemí** jednoho typu.



ZTRÁTA SPECIALISTŮ

Pokud ztratíte specialistu , nepřijdete o **okamžitý bonus**  získaný za jeho najmutí, již ovšem nemůžete využívat příslušnou **schopnost správy parku**  a nezískáte za něj **VB**  **na konci hry**. Ztracené specialisty nemůžete znovu najmout.

7 DOKŮ
VÍTEŠ DOK



ÚKLID PO SPRÁVĚ PARKU

Jakmile všichni hráči dokončí správu svého parku, proved'te následující kroky:

1. Vraťte **všechny kostky** do pytlíku.
2. Posuňte **ukazatel sezóny** na počítadle o 1 políčko dále a začněte novou **fázi akcí**. Pokud se již ukazatel sezóny nachází na **konci počítadla**, je hra u konce – přejděte k závěrečnému vyhodnocení.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Na konci **3. sezóny** každý hráč vyplní **oblast závěrečného vyhodnocení** na svém listu a sečte získané **vítězné body**.

Hráč s nejvyšším **součtem VB** se stane vítězem! V případě shody vítězí hráč, který stvořil **nejvíce dinosaurů**. Pokud shoda přetrvává, hráči se o vítězství dělí!



Tim na konci hry spočítá své VB.

| | | | |
|---|---|-----------|---|
|  x 2 | Získáte 2 za každého jedince byložravce ve svém parku. | 6 | Tim má 3 |
|  x 3 | Získáte 3 za každého j. malého masožravce ve svém parku. | 15 | Tim má 5 |
|  x 5 | Získáte 5 za každého j. velkého masožravce ve svém parku. | 10 | Tim má 2 |
|  x 3 | Získáte 3 za každého svého najatého specialistu (na herním listu i na kartách). | 9 | Tim má 3 |
|  | Zapište body za všechny své postavené spec. budovy . (VB za jednotlivé budovy můžete zapsat vedle příslušných počítadel mincí.) | 10 | Tim postavil 1 za kterou získá 2 za každého |
|  | Zapište body za zakroužkované východy z parku . Východy, k nimž na konci hry nevede nepřerušená trasa od vstupní haly, přinesou | 13 | Tim zakroužkoval východy za 5 a 8 |
|  | Získáte 1 za nejspodnější řádek své stupnice nadšení v němž máte zakroužkované alespoň 1 políčko. | 10 | Tim má 26 |
| 61+  x 1 | Získáte 1 za každé nadšení nad 60 . | 0 | Tim má méně než 60 |
|  x 1 | Získáte 1 za každé 2 DNA ve své zásobě (jakéhokoli druhu), zaokrouhleno dolů. | 2 | Timovi zbývají 3 a 2 |
|  x 1 | Ztratíte 1 za každou ztrátu na své stupnici ztrát . | -4 | Tim má 4 |
| 21+  x 2 | Ztratíte 2 za každou ztrátu nad 20 . | -0 | Tim má méně než 20 |
| Timův součet je... | | | 71 |



SPECIALISTÉ

Jakmile vyplníte **počítadlo mincí** specialisty, označte (✓) kroužek napravo od počítadla, čímž zaznamenáte, že jste specialistu **najali**. Ihned získáte příslušný **okamžitý bonus**.

Během kroku specialistů **fáze správy parku** můžete využít **schopnost správy parku** každého najatého specialisty.

SPECIALISTÉ NA HERNÍM LISTU

| | | |
|-------------------|-----------|---|
| BEZPEČÁK | Získáte 2 | Získáte 1 |
| PRŮVODCE | Získáte | Postavte 2 (nebo je uložte na později). |
| LABORANTKA | Získáte 2 | Utrat'te DNA a stvořte až 2 libovolné dinosaury . Řiďte se pravidly pro tvoření dinosaurů (viz str. 13). |

KARTY SPECIALISTŮ

| | | |
|-------------------------------------|---|---|
| DESIGNÉR ATRAKCÍ | Získáte | Získáte za každou adrenalinovou atrakci ve svém parku. |
| CHOVATELKA MALÝCH MASOŽRAVCŮ | Získáte | Získáte za každý výběh malých masožravců ve svém parku. |
| KROTITEL VELKÝCH MASOŽRAVCŮ | Získáte 1 a | Získáte 1 za každý výběh velkých masožravců ve svém parku. |
| MASKOT | Získáte | Získáte za každý stánek se suvenýry ve svém parku. |
| MIXOLOG DNA | Ihned využijte schopnost tohoto specialisty. | Přidejte zdarma 1 dinosaura do libovolného již postaveného výběhu ve svém parku. Nestojí vás DNA, získáte však nadšení a ohrožení jako obvykle. |
| SPRÁVKYNE SOCIÁLNÍCH SÍTÍ | Získáte | Získáte za každých 5 ohrožení na své stupnici zabezpečení (zaokr. dolů). |
| ŠÉFKUCHAR | Získáte | Získáte 1 za každý stánek s občerstvením ve svém parku. |

| | | |
|------------------------------|---|--|
| VEDOUcí LABORATOŘE | Získáte 2 a 2 | Spotřebujte DNA a stvořte až 4 libovolné dinosaury . Řiďte se pravidly pro tvoření dinosaurů (viz str. 13). |
| VŠEUMĚL | Získáte , 2 , NEBO 2 | Získáte , 1 , NEBO 1 |
| VÝZKUMNÍK BYLOŽRAVCŮ | Získáte 2 | Získáte 1 za každý výběh byložravců ve svém parku |
| AGENTKA KONKURENCE | Získáte , NEBO 2 | Získáte 1 . Všichni ostatní hráči dostanou 1 (na začátku kroku 2. Specialisté). |
| ARCHITEKTKA | Získáte 2 | Můžete zničit 1 lib. budovu zázemí ve svém parku a získat za to na počítadle každé budovy vašeho listu. Řiďte se pravidly pro ničení zázemí (viz str. 17). |
| CHLÁPEK PŘES PR | Získáte | Získáte za každý výběh ve svém parku. |
| ODBORÁŘ | Postavte 1 dle své volby. | Získáte 1 za každé 2 budovy zázemí ve svém parku (zaokrouhlo dolů). |
| ODBOŘNÍK NA KLONOVÁNÍ | Zkopírujte bonus jiného již vámi najatého specialisty . | Zkopírujte schopnost jiného již vámi najatého specialisty (můžete zvolit jinou než v minulé fázi správy parku). |
| PRÁVNÍK | – | Dokud máte najatého Právnicka, prvních 10 zaznamenaných na stupnici ztrát ve vašem parku nezpůsobí katastrofy . Během kroku specialistů získáte za každé 2 na své stupnici ztrát (zaokr. dolů). |
| ŠÉF BEZPEČNOSTI | Postavte 2 | Získáte 1 za každého dalšího vámi najatého specialistu . |
| ŠÍLENÝ VĚDÁTOR | Ihned využijte schopnost tohoto specialisty. | Stvořte až 4 kompiky (dinosaury rodu <i>Compsognathus</i>). Každý kompik stojí 1 libovolnou základní DNA a přinese vám 1 a . Když poprvé stvoříte kompiky, zakreslete výběh 1x3 , který se pro účely schopností a bodování počítá jako výběh malých masožravců . Můžete stvořit neomezený počet kompiků, nikak je nezaznamenávejte . Kompici mají hodnotu a nepočítají se jako jednotliví dinosaury pro účely bodování (včetně karet budov). Kompiky může stvořit pouze Šílený vědátor. |
| TEORETIČKA CHAOSU | Získáte 1 | Vylosujte 1 kostku z pytlíku, hod'te jí a získajte zdroje , jež na ní padnou (vyjma). Všichni ostatní hráči získají zdroje A TAKÉ ohrožení na kostce (na začátku svých kroků specialistů). |
| ZÁCHRANAŘ | Získáte 1 | Vylosujte 2 kostky z pytlíku a hod'te jimi. Získáte 1 za každé na 1 kostce , na niž padlo víc či stejně . (Zdroje nezískáte.) |



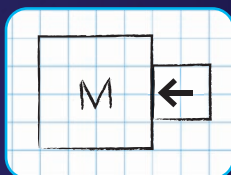
KARTY BUDOV

Jakmile vyplníte **počítadlo mincí** budovy, označte fajfkou kroužek napravo od počítadla, čímž zaznamenáte, že jste ji postavili, a poté ji **zakreslete do svého parku**. Musíte při tom dodržet pravidla pro **umísťování budov** ze str. 7. **Okamžitě získáte okamžitý bonus** ⚡ postavené budovy.

Na konci hry získáte za každou postavenou budovu **VB** ⭐ dle jejího **bonusu při vyhodnocení**.

Přistavěné budovy

Některé budovy (např. *Ohrada pro kozy*) musejí být **přistavěny** k jiné budově. Musíte je tedy umístit tak, aby se **dotýkaly** náležité budovy na uvedeném místě (*můžete je však otočit či překlomit*).



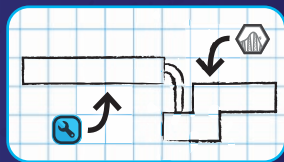
▲ *Ohrada pro kozy* musí být přistavěna k 🐐.

▶ Přístavek se **SMÍ** dotýkat **POUZE** jedné budovy uvedeného typu.

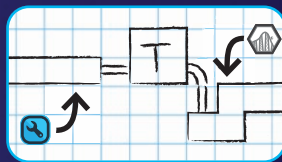
▶ Během **prohlídky parku** za navštívené budovy s přístavkem získáte 🗺️ (1 za budovu a 1 za přístavek).

Bodování propojených 🔗 budov

Pro účely bodování jsou budovy považovány za **propojené** 🔗, **pouze** pokud mezi nimi vede nepřetržitá cesta (viz str. 8). Pokud cesta mezi budovami A a B vede přes **další budovu**, A a B propojeny nejsou.



▲ *Odpočívárna* je propojená 🔗 s atrakcí.



▲ *Odpočívárna* **NENÍ** propojená 🔗 s atrakcí.

NEDOSTATEK MÍSTA



















































Pokud dokončíte kartu budovy, ale **nezbývá vám legitimní místo** na její umístění, získáte sice její ⚡ **bonus**, na konci hry za ni však **nezískáte body**.

KARTY BUDOV





| | | |
|---|---|---|
| BEZPEČNOSTNÍ VELÍN | Získáte 3 🗝️. | Získáte ⭐ za každé 2 🗝️ na své stupnici zabezpečení (zaokr. dolů). |
| KASINO | Postavte 1 🎰. | Získáte ⭐ za každý zakroužkovaný symbol mince (🎰) na své stupnici nadšení 🎡. |
| KOLOSEUM MASOŽRVCŮ | Získáte 2 🗝️. | Získáte ⭐ za každého jedince velkých masožrvců 🐉 ve svém parku. |
| NAUČNÁ GALERIE | Získáte 🗺️ 1 🗝️ a 1 🗺️. | Získáte ⭐ za každý výběh 🎲 libovolného typu ve svém parku. |
| ODPOČÍVÁRNA DELUXE | Postavte 1 🎰. | Získáte ⭐ za každou budovu zázemí 🏠 libovolného typu propojenou 🔗 s touto budovou. |
| PREHISTORICKÁ ZAHRADA | Získáte 3 🗝️. | Získáte ⭐ za každého jedince byložrvců 🌿 ve svém parku. |
| PTERIVAKI GRIL | Získáte 🗺️ 3. | Získáte ⭐ za každého jedince malých masožrvců 🐉 ve svém parku. |
| T-REXOVA PŮJČOVNA VODNÍCH SKŮTRŮ | Získáte 🗺️ a 3 🗝️. | Získáte ⭐. |
| TERMÁLNÍ BAHENNÍ LÁŽEŇ | Postavte 1 🎰. | Získáte ⭐ za každou sadu 3 různých zázemí (🏠 + 🏠 + 🏠) ve svém parku. |
| VOLIÉRA PTEROSAURŮ | Získáte 🗺️ a 2 🗝️. | Získáte ⭐. |
| 🕒 ARCHIV DNA | Utraťte až 3 libovolné 🎰. Za každou utracenou 🎰 získáte 🗝️. | Získáte ⭐ za každou pokročilou DNA 🧬 získanou v průběhu hry. Počítejte utracené A TAKÉ zbývající DNA . |
| 🕒 DĚTSKÁ ZOO | Získáte 2 🗝️, NEBO 🗺️. | Získáte ⭐, A NAVÍC ▶ + ⭐ má-li alespoň 1 jiný hráč více ohrožení 🗝️ než vy; A NAVÍC ▶ + ⭐ mají-li alespoň 2 jiní hráči více ohrožení 🗝️ než vy. (Ve hře 2 hráčů za tuto budovu získáte nejvýše ⭐.) |

KARTY BUDOV






| |  |  |
|---|---|--|
|  HÁZENÍ KROUŽKŮ NA TRICERATOPSE | Musí být přistavěno k výběhu býložravců  . Získáte  za každého j. býložravce  v přistavěném výběhu. | Získáte  . |
|  HOSPŮDKA U VELOCIRAPTORŮ | Musí být přistavěno k výběhu malých masožravců  . Získáte  za každého jedince malého masožravce  v přistavěném výběhu. | Získáte  . |
|  CHÝŠE PRVNÍ POMOCI | Získáte 2  . | Získáte  A NAVÍC ▶ +  máte-li 5 či méně  ; A NAVÍC ▶ +  nemáte-li žádné  . |
|  KEMP KOMPÍKŮ | Utratíte až 6 libovolných  . Za každou utracenou  získáte  . | Získáte  za každou sadu 3 různých základních DNA ( +  + ) získaných v průběhu hry. Počítejte utracené A TAKÉ zbývající DNA. |
|  OBŘÍ BRÁNA | Musí být přistavěna k východu z parku (na uvedeném místě, může však být překlopena či otočena). Získáte 2  . | Získáte  A NAVÍC ▶ +  je-li tato budova propojena  s alespoň 2 libovolnými výběhy  ; A NAVÍC ▶ +  je-li tato budova propojena  s alespoň 2 lib. budovami zázemí  . |
|  OHRADA PRO KOZY | Musí být přistavěna k výběhu velkých masožravců  . Získáte  za každého jedince velkého masožravce  v přistavěném výběhu. | Získáte  . |
|  STANICE JEDNOKOLEJKY | Získáte 3  . | Na konci hry naplánujte novou prohlídkovou trasu od vstupní haly ke Stanici jednokolejky. Získáte  za každou budovu (výběh  , zázemí  i speciální budovy ) , skrz kterou tato trasa vede, včetně samotné Stanice jednokolejky. (Počítají se i dříve navštívené budovy .) |
|  ZÓNA KLONOVÁNÍ | Ohledně schopnosti schopnost kteréhokoliv specialisty . Můžete si vybrat i nenajatého. | Získáte  za každého najatého specialistu  . |

ČASTO OPOMÍJENÁ PRAVIDLA










Fáze akcí

- ▶ **Výběr kostek** se provádí v od začínajícího hráče k poslednímu a zpět (*jako např. ve hře Sagrada*), **akce** se však provádějí po směru hodinových ručiček. (str. 10)
- ▶ Na závěr výběru kostek dostane každý hráč **ohrožení**  A **TAKÉ zdroje** ze zbylých, nevybraných kostky. (str. 10)
- ▶ Když umístíte kostku na **sloupeček více kostek**, dostanete ohrožení  pouze z **vrchní** kostky sloupečku. (str. 12)
- ▶ Když na políčko **duplikace** umístíte kostku se symboly s **lomítkem**, můžete si při **každé** duplikaci této kostky vybrat **jednu z obou** možností. (str. 12)
- ▶ **Nesmíte** duplikovat **zázemí** (*kostku se symbolem zázemí na políčko duplikace můžete umístit bez efektu*). Kostku se symbolem zázemí a **lomítkem** můžete umístit, abyste duplikovali **druhý zdroj**. (str. 12)









Fáze správy parku

- ▶ Prohlídka může vést skrze budovy označené  z předchozích prohlídek, nezískáte za ně ale **žádné** nové nadšení . (str. 15)
- ▶ Prohlídka parku **nesmí** vést skrze **zničené oblasti**. (str. 17)
- ▶ **Východ** lze zakroužkovat, pouze pokud v něm prohlídka **skončí**. (str. 15)
- ▶ Pokud postavíte nové **zázemí**  nebo najmete specialistu  **během** příslušného kroku fáze správy parku, můžete ihned využít získanou  **schopnost**. Pokud zakroužkujete nový **symbol** stupnice nadšení **během** kroku nadšení, ihned získáte zakroužkovaný **zdroj**. (str. 16)

Zdroje

- ▶ Mince  můžete utratit **ihned**, když je získáte, bez ohledu na to, jaká je aktuálně fáze hry. Pokud dokončíte počítadlo mincí specialisty nebo budovy, **ihned** získáte příslušný bonus  (*než uděláte **cololi** dalšího*). (str. 5)
- ▶ **Uložené mince**  a cesty  můžete **kdykoliv** utratit. (str. 5)
- ▶ Pokud je **počítadlo DNA plné**, namísto dalších DNA daného typu získáte **mince**  v poměru 1 : 1. (str. 4)
- ▶ **Kdykoli** můžete utratit  a získat 1 , 1 , nebo 1 . Můžete tak učinit libovolně opakovaně. (str. 5)

Plán parku

- ▶ Můžete mít **pouze 1 výběh**  pro každý **druh**. Když stvoříte dinosaura, pro jehož druh ve svém parku **výběh již máte**, nezakreslujte nový výběh. Pokud je **výběh**  jednoho druhu **zničen**, můžete postavit nový, až příště stvoříte dinosaura tohoto druhu. (str. 13 a str. 17)
- ▶ **Zázemí** , **výběhy** , vstupní hala a **speciální budovy**  jsou považovány za **budovy**. Cesty  a východy z parku  budovy **nejsou**. (str. 7)
- ▶ **Body za zakroužkovaný východ z parku**  získáte, pouze pokud k němu na konci hry vede od vstupní haly **nepřerušovaná trasa**. (str. 17 a str. 18)

VARIANTY HRY

Jakmile se seznámíte se základními pravidly hry, můžete vyzkoušet tyto varianty, díky kterým bude hra náročnějším a kompetitivnějším zážitkem!

BLOKOVÁNÍ KOSTEK

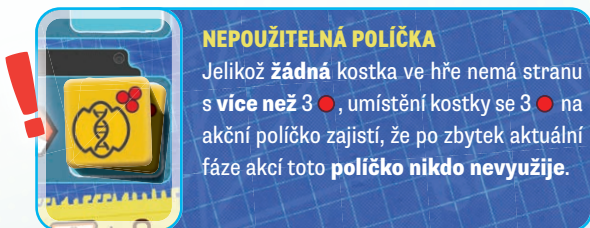
Pro **kompetitivnější** partii můžete do hry přidat **blokování kostek**. V této variantě můžete na **obsazené akční políčko** kostku umístit, pouze pokud je na ní **VÍCE symbolů ohrožení** než na kostce již umístěné na daném políčku.



▲ Tuto kostku sem **NELZE** umístit, protože má méně ●.

▲ Tato kostka sem **LZE** umístit, protože má více ●.

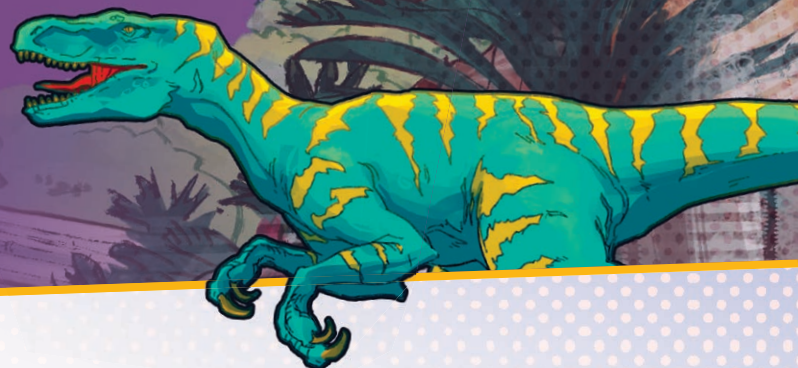
Při hraní s variantou „blokování kostek“ musíte předvídat tahy protihráčů. Také se během výběru kostek zvyšuje hodnota **kostek s vyšším počtem symbolů ohrožení**, jelikož mohou **blokovat protihráče** a také se díky nim **vyhnete zablokování**.



NEPOUŽITELNÁ POLÍČKA

Jelikož **žádná** kostka ve hře nemá stranu s **více než 3** ●, umístění kostky se 3 ● na akční políčko zajistí, že po zbytek aktuální fáze akcí toto **políčko nikdo nevyužije**.

▲ Na toto políčko **NELZE** umístit další kostku.



VÝBĚR SPECIALISTŮ A BUDOV

Zkušenější hráči se mohou rozhodnout pro tzv. **draft** karet specialistů a budov **namísto** náhodného otočení společných karet během přípravy hry. (Poznámka: S touto variantou do hry **musíte zařadit všechny karty pro experty**.)

ZMĚNY PŘÍPRAVY HRY

Nevykládejte žádné karty budov ani specialistů vedle centrální desky. Místo toho proved'te následující kroky:

1. Každý hráč si dobere **4 karty specialistů** a **4 karty budov**.
2. Všichni hráči zároveň si vyberou po **1 kartě** z ruky a položí ji před sebe na stůl lícem dolů. Poté každý hráč předá všechny své zbývající karty hráči po své **levici**. Takto hráči pokračují s výběrem karet, dokud před každým neleží **8 karet** lícem dolů.
3. Všichni hráči **otočí** vybrané karty a **vyřadí ze hry** libovolné z nich tak, aby každému zůstali přesně **3 specialisté** a **3 budovy**. Zvolené karty **budov** každý hráč umístí lícem vzhůru ve **sloupečku nalevo** od svých listů (aby odpovídaly 3 počítadlům budov) a karty **specialistů napravo**.
4. Každý hráč zaznamená **ceny** svých karet do příslušných **počítadel mincí** (jako v krocích 3 a 4 přípravy herních listů na str. 3).

OMEZENÍ DRAFTU

MUSÍTE si vybrat **alespoň 3** karty každého typu (*specialisté a budovy*) a **NESMÍTE** si vybrat **více než 5** karet jednoho typu. (Například pokud před vámi leží 5 specialistů, můžete si již vybírat pouze budovy.)

ZMĚNY PRŮBĚHU HRY

Ve hře můžete postavit budovy a najmout specialisty **pouze** z karet ležících vedle vašich herních listů. (Žádnou kartu ovšem koupit **neumíte**.)

SÓLOVÁ HRA

V tomto herním režimu se postavíte **virtuálnímu protihráči** v podobě AI (*umělé inteligence*) a pokusíte se získat co nejvíce VB!

ZMĚNY PŘÍPRAVY HRV

1. Vyřadte kartu **Dětská ZOO** z balíčku budov 🏠 a karty **Agentka konkurence** a **Teoretička chaosu** z balíčku specialistů 🧪.
2. Hru připravte stejně jako pro **2 hráče**, začínajícím hráčem jste vždy vy. Připravte pouze **1 sadu herních listů** pro sebe.
3. Zamíchejte balíček **10 karet pro sólo hru**. Odhalte **5** z nich a vyložte je polovinou s **cílem** otočenou směrem k vám.
4. Z těchto 5 karet zvolte **3 cíle** pro hru a zbývající karty zamíchejte zpět do balíčku. Zvolené cíle umístěte poblíž svých listů a zbytek **sólového balíčku** položte poblíž herního plánu.



▲ Ke splnění tohoto cíle musíte postavit **1 výběr od každého typu**.

ZMĚNY PRŮBĚHU HRV

Základní průběh hry se nemění, jediný rozdíl se týká **fáze akcí**. V té před výběrem kostek otočíte **kartu ze sólového balíčku** s pokyny, které kostky si AI vybere a kam je umístí.

Navíc máte karty cílů, za které můžete získat bonusové VB.

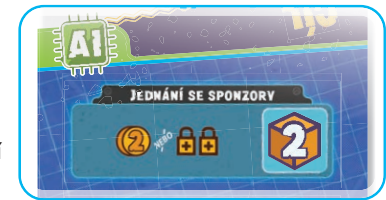
Fáze akcí

Na začátku každé fáze akcí vylosujte **6 kostek** z pytlíku, jež budou tvořit nabídku. Hod'te kostkami a v náhodném pořadí z nich utvořte **řadu**.

Poté, **předtím** než si vyberete první kostku, vyložte vrchní kartu ze **sólového balíčku** a otočte ji **pokyny pro AI** vzhůru. **Okamžitě** vyhodnot'te **oba** pokyny na kartě.

Pokyny pro AI

Každý pokyn pro AI říká, že máte umístit **konkrétní kostku** z řady na jedno **akční políčko**. Pokyn určí kostku na základě jejího **pořadí** (zleva doprava).



▲ Dle tohoto pokynu máte umístit **2. kostku z řady na akci Jednání se sponzory**.

AKCE AI

AI **nevyplňuje** herní list a ve skutečnosti nevyužívá akční políčka, pouze vám umisťováním kostek **ztěžuje** jejich využití!

Výběr kostek a akcí

Jakmile za AI vyberete a umístíte 2 kostky, měly by vám v nabídce na výběr zbývat **4 kostky**. Vyberte si **2 kostky** a získajte na nich uvedené zdroje.

Ze **2 nevybraných kostek** si zvolte jednu, z níž získáte **zdroje**, a z **druhé** kostky zase dostanete **ohrožení** ●. Poté **obě kostky** vraťte do pytlíku.

Poté umístíte své kostky na kterákoli **2 akční políčka** a proved'te příslušné akce. Pokud umístíte kostku na políčko obsazené **kostkou AI**, dostanete na ní uvedené ohrožení ● (*dle běžných pravidel hry*).



▲ Po výběru 2 kostek z nabídky si Lexa z nevybraných kostek zvolí 🍀 a 1 ●.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Na konci hry spočítejte své VB jako obvykle. Nezapomeňte k součtu přičíst **VB** ★ za všechny splněné cíle.



| | |
|----------------|----------------------------------|
| 0-49 | Nechcete to zkusit ještě jednou? |
| 50-69 | To není vůbec špatné. |
| 70-79 | Už vám to začíná jít. |
| 80-89 | Zasloužíte si povýšení. |
| 90-99 | Hotový manažer! |
| 100-109 | Založte si vlastní řetězec! |
| 110-119 | Řetězec roku! |
| 119-129 | Nejlepší park na světě! |
| 130+ | Cena za celoživotní úspěch! |



ZÁKLADNÍ DNA



**LIBOVOLNÁ
ZÁKLADNÍ DNA**



POKROČILÁ DNA



**LIBOVOLNÁ
POKROČILÁ DNA**



MINCE



GESTA



NADŠENÍ



ZABEZPEČENÍ



VÍTEŽNÝ BOD



OHROŽENÍ



ZÁZEMÍ



**LIBOVOLNÁ BUDOVA
ZÁZEMÍ**



DINOSAURUS



**LIBOVOLNÝ
DINOSAURUS**



VÝBĚH



**LIBOVOLNÝ
VÝBĚH**



SPECIALISTA



**SPECIÁLNÍ BUDOVA
(Z KARTY BUDOVY)**



VÝCHOD Z PARKU



ZTRÁTY



AUTOŘI HRY
Brian Lewis
David McGregor
Marissa Misurová

ILUSTRACE
Kwanchai Moriya
Andrew Thompson

GRAFICKÝ DESIGN
Stevo Torres
Jeff Fraser
David Bock

VÝVOJ HRY
Jeff Fraser

REDAKCE PRAVIDEL
Jeff Fraser
Eric Slauson

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

NA ČESKÉ VERZI SPOLUPRACOVALI
Daniel „Cukřík“ Knápek
Michal „meysha“ Stárek
MINDOK



mindok.cz
/hry.mindok
/hry.mindok

Ojedinele se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na (+420) 737 279 588, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.