

Nuo 10 metų amžiaus • 2-5 žaidėjai • 50 min.

JURASSIC PARK

PAVOJUS!

STRATEGINIS NUOTYKIŲ ŽAIDIMAS

INSTRUKCIJOS

Sveiki atvykę... į Jūros periodo parką: Pavojus! Vienas žaidėjas žaidžia už dinosaurus.
Kiti žaidėjai yra iš salos pabėgti mėginantys veikėjai.

Turinys:

110 kortų

- 10 personažų kortų kaladžių
- 1 dinosaurų kortų kaladė

11 išklotinių žaidėjams

- 10 išklotinių personažams
- 1 išklotinė dinosaurams

19 salos elementų

5 kraštinių rėmų

10 personažų figūrėlės

3 dinosaurų figūrėlės

13 tvorų

19 žetonų

- 10 užduoties žetonų
- 4 užrakto žetonų
- 3 vietovės žetonų
- 1 dinosauro žetonas
- 1 sraigtasparnio žetonas

1 kauliukas

Instrukcijos



Norėdamas laimėti DINOZAURUS valdantis žaidėjas turi nugalėti tris personažus.

Laimėti norintys PERSONAŽAI turi kartu atverti vietas, atlikti asmenines užduotis ir pasiekti sraigtasparnį.

Pastaba: Kadangi personažai pabėgti arba būti nugalėti gali viduryje žaidimo, žaidėjas pradeda žaisti su vienu personažu ir vėliau gali pradėti žaisti su kitu personažu.



PASIZIUREKITE ŽAIDIMO INSTRUKCIJŲ
VAIZDO ĮRAŠĄ!

ravensburger.com/DangerGamePLAY



Šiose instrukcijose pateikiama informacija už dinosaurą ir personažus žaidžiantiems žaidėjams.

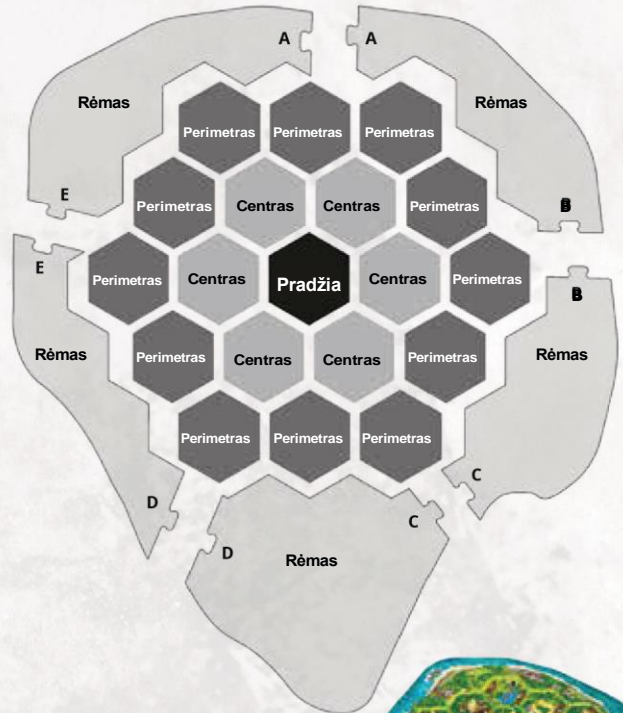
- Raudonai pažymėtu tekstu pateikiamos instrukcijos už dinosaurus žaidžiančiam žaidėjui.
- Mėlynai pažymėtu tekstu pateikiamos instrukcijos už personažus žaidžiantiems žaidėjams.

Jei matote šauktuką  informacija yra skirta visiems žaidėjams.

PASIRUOŠIMAS

- 1 Surinkite žaidimo lentą paveiksliais į viršų, kaip parodyta. Atskirkite perimetro, centrinius ir pradžios elementus bei sudėkite juos jų vietose atsitiktine tvarka. Pradžios elementas turi būti žaidimo lentos viduryje. Padėkite remonto pašiūrės, valdymo
- 2 centro ir lankytojų centro žetonu pilkaja puse į viršų ant perimetro elementų šalia ant rėmo pažymėtos vietos (žr. žemiau).
- 3 Visus kitus žetonus ir ridenimo kauliuką padėkite šalia žaidimo lentos.
- 4 Nuspręskite, kuris žaidėjas žais už dinosaurus, o kurie – už personažus.

Žaidimo lentos surinkimas



Triceratopso ir brachiozauro vietos:



Triceratopsas

Triceratopsas ir brachiozauras nėra dinosaurus valdančio žaidėjo figūrėlės, kurias jis valdo žaidime.



Brachiozauras

Tai yra vietos, kuriose vykdydami savo užduotis turi apsilankyti tam tikri personažai.

Žaidimo ženklai



Išjungta elektrinė tvora



Ijungta elektrinė tvora



Skardis

Surinktos žaidimo lentos pavyzdys



PASIRUOŠIMAS ŽAISTI SU DINOZAURAIS

PASIRUOŠIMAS ŽAISTI SU PERSONAŽAIS

- 1 Pasidėkite išklotinę dinozaurams, kortas (10), ir dinozauro žetoną
- 2 Sumaišykite kortas ir ištraukite pirmąsias tris.
- 3 Likusias užverstas kortas padėkite kortų kaladės laukelyje ant išklotinės.
- 4 Padėkite dinozauro žetoną poilsio vietoje
- 5 Padėkite kiekvieną dinozauro figūrėlę atitinkamoje pradžios vietoje ant žaidimo lentos (žr. žemiau). Jūs valdysite visus tris dinozaurus.

Pastaba: Dinozaurai gali pradėti judėti nuo vietovę nurodančio elemento arba personažo užduoties žetono.



VELOCIRAPTOR

TYRANNOSAURUS REX

DILOPHOSAURUS

- 1 Kiekvienas žaidėjas pasirenka pirmąjį personažą. (Jei norite pasunkinti žaidimą, traukite juos atsitiktinai.)
- 2 Pasidėkite išklotinę personažui priešais ir paimitė visas turimas personažo kortas (10) – už personažus žaidžiantys žaidėjai gali naudotis visomis kortomis.
- 3 Pasidėkite savo personažo figūrėlę pradžios taške.
- 4 Kiekvienas personažas turi unikalią užduotį, kurią turi įvykdyti prieš pabėgdami iš salos (ji aprašyta personažo išklotinėje). Garsiai perskaitykite savo personažo užduotį visiems žaidėjams.
- 5 Jei jūsų personažas turi nukelti į konkrečią žaidimo lentos vietą ir ten pasiimti savo užduoties žetoną, padėkite tą žetoną toje vietoje.



Žaidimas dviese: Vienas žaidėjas žaidžia už dinozaurus, o kitas – vienu metu valdo du personažus.

- 1 Pasirinkite du personažus.
- 2 Pasidėkite jų išklotines ir kortas (po 10 kiekvienam personažui).
- 3 Pasistatykite figūrėles pradžios vietoje.

ŽMONĖS: KAIP LAIMĖTI

Norėdami laimėti, personažai turi sudaryti komandą ir veikti išvien – atverti vietoves (remonto pašiūrę, valdymo centrą ir lankytojų centrą), bei pabėgti su tam tikru personažų skaičiumi ir jų užduočių žetonais nusigavę iki sraigtasparnio. Atvėrus vietovę, jos poveikis lieka galioti visą likusį žaidimą.



2-3 žaidėjai:

Turi pabėgti du personažai.

4-5 žaidėjai:

Turi pabėgti trys personažai.

VIETŪVIŪ ATVĖRIMAS




Kiekvieno raundo metu būdami tam tikroje vietovėje, galite pamėginti ją atverti tokiu būdu:

- 1 Ridenkite kauliuką. Jei išridenote 5 ar daugiau, jums pasisekė. Jei nepasisekė, žr. 10 psl. „Kaip padidinti išridentus taškus“. (Kiekvienas personažas gali tai padaryti ketvirto žingsnio metu kartą per vieną raundą.)
- 2 Jei jums pasisekė, atverskite vietovės žetono spalvotą pusę. Tuomet skaičiuokite apie vietovės poveikį, kuris yra aprašytas žemiau.

Pastaba: Jei vietovėje vienu metu yra du ar daugiau personažų, kiekvienas iš jų gali mėginti atverti vietovę.

Valdymo centras

Atvėrę vietovę, ant remonto pašiūrės, valdymo centro, lankytojų centro ir sraigtasparnio aikštelės padėkite užrakto žetonus. Dinozaurai į tas vietoves patekti nebegali – jos laikomos saugiomis zonomis iki pat žaidimo pabaigos.

Jei vienoje iš vietovių užrakinimo metu yra kuris nors dinozauras, jis padedamas į šalia esantį, už personažą žaidžiančio žaidėjo pasirinktą laukelį (tai taikoma ir „sėlinantiems“ dinozaurams). Taip dinozaurai gali būti išstumti per skardį  arba išjungtą elektrinę tvorą . Jei dinozauras yra vietovėje, kurią supa įjungta elektrinė tvora , jis nėra perkeliamas.




Užrakto žetonai

Lankytojų centras

Lankytojų centrą atvėrus žaidėjas iš panaudotų kortų kaladės gali išsirinkti ir susigrąžinti dvi kortas.



Remonto pašiūrė

Atvėrus remonto pašiūrę, nuspręskite, ar norite, kad būtų įjungtos visos Jūros periodo parko elektrinės tvoros. Jeigu taip, ant kiekvienos elektrinės tvoros žaidimo lentoje uždėkite tvoros žetonus – taip žinosite, kad tvoros yra įjungtos. 



Tvoros žetonai

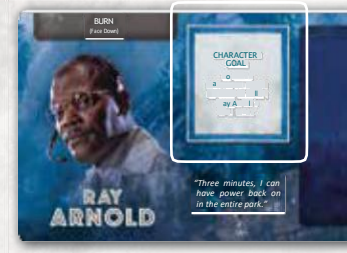
Įvykdykite personažo užduotis

Norėdami ištrūkti, visi personažai turi atlikti savo individualią užduotį.

Personažo užduotys yra aprašytos kiekvieno personažo išklotinėje.

- Kai kurie personažai pradeda žaidimą su savo užduoties žetonu ir turi jo neprarasti.
- Kiti turi atlikti konkrečią užduotį, kad savo užduoties žetoną gautų.

Personažai gali įvykdyti savo užduotis ir atverti vietas bet kokia tvarka, tačiau tai turi būti padaryta iki pabėgimo iš salos.



NUSIGAUKITE IKI SRAIGTASPARNIO

- Atvėrus visas tris vietas ant sraigtasparnio aikštelės padedamas sraigtasparnio žetonas.
- Norėdami pabėgti, jūsų personažai su savo užduočių žetonais turi nusigauti iki sraigtasparnio.
- Jei jūsų personažas pabėgo, padėkite savo figūrėlę į saugią vietą po sraigtasparnio aikštele.
- Gražinkite savo personažo išklotinę ir kortas į dėžutę – jų šiame žaidime nebereikės. (Žr. 11 psl. „NAUJO PERSONAŽO PASIRINKIMAS“).



DINOZAURAS: KAIP LAIMĖTI

Norėdamas laimėti, už dinosaurus žaidžiantis personažas turi nugalėti tris personažus.

Kaip nugalėti personažą

Nugalėti personažus galima tokiais būdais:

- 1 Dinozauras puola personažą kai žaidėjas rankose nebeturi kortų (žr. 6 psl. „Dinosauro puolimas“).
- 2 Žaidėjas negali antrojo žingsnio metu pasirinkti kortos (žr. 7 psl.).
- 3 Žaidėjas pasirenka pašalinti savo personažą.

Taip nutikus, paimkite jo figūrėlę ir pasidėkite priešais save. Žaidėjas gražina personažo išklotinę, kortas ir užduoties žetoną į dėžutę (žr. 11 psl. „NAUJO PERSONAŽO PASIRINKIMAS“).

! Pastabos apie dinosauro ir personažų judėjimą

Žaidimo lentoje susidūrus su dviem šalia esančiais lipimo langeliais, kuriems reikalinga lipimo korta, ėjimui užbaigti reikalingas tik vienas lipimas.

Pavyzdžiui: Leks Merfi panaudojo lipimo kortą ir išrideno 5. Dabar ji gali lipti per išjungtą elektrinę tvorą ir į skardį.



Personažai ir dinosaurai negali judėti ar pulti per įjungtas elektrines tvoras.

Pavyzdžiui: Įjungta elektrinė tvora ⚡ neleidžia Dr. Eli Satler pajudėti į langelius aukščiau ir neleidžia velociraptorui jos pulti ar ateiti į jos buvimo vietą.



! DINOZAURO PUOLIMAS

Dinosaurai puola personažus tokiomis aplinkybėmis:

- Dinosauras ateina į personažo buvimo vietą, o personažas tuo metu nesėlina.
- Dinosauras atsėlina iki personažo, o personažas tuo metu nesėlina.
- Personažas atsėlina į dinosauro buvimo vietą, o dinosauras nesėlina.

Jei viename langelyje yra daugiau nei vienas personažas, dinosauras **puls tik vieną iš jų**. Žaidėjai sprendžia, kuris iš jų bus puolamas.

Kai personažas užpuolamas, laikykitės tokios eigos:

- 1 Už dinosauro žaidžiantis personažas išsirenka vieną atsitiktinę už personažą žaidžiančio žaidėjo kortą. Personažas kortas gali matyti, tačiau dinosauras – ne.
- 2 Personažas deda tą kortą į savo **sudegusių kortų krūvą**. Tokios kortos nebedalyvauja žaidime.



Pastaba: Sėlinančių personažų pulti negalima tol, kol jie nepasirodo (žr. 10 psl., „ŽMONIŲ JUDĖJIMO KORTOS“). Sėlinantys dinosaurai negali pulti, tol, kol nepasirodo (žr. 8 psl. „DINOZAURO KORTOS“).

ŽAIDIMO EIGA

Žaidimas žaidžiamas raundais, kuriuos sudaro toliau aprašomi keturi etapai:

DINOZAURAS

1 Panaudokite vieną kortą

ŽMONĖS

2 Panaudokite po vieną kortą

DINOZAURAS

3 Perkelkite dinosaurų figūrėles ir atlikite pasirenkamus veiksmus žr. 8-9 psl.

ŽMONĖS

4 Perkelkite personažų figūrėles ir atlikite pasirenkamus veiksmus žr. 10-11 psl.

DINOZAURAS

1 Panaudokite vieną kortą

Pasirinkite vieną kortą ir padėkite ją užverstą ant savo išsklotinės. Padėjus ją užverstą, šio veiksmo atšaukti nebegalima.

Ištraukite naują kortą, kad rankoje vėl turėtumėte tris. Jei jūsų naujų kortų kaladė yra tuščia, sumaišykite savo panaudotas kortas ir naudokite jas iš naujo.

Dinosaurų kortų paaiškinimai pateikiami 8 psl.



ŽMONĖS

2 Panaudokite po vieną kortą

Pasirinkite vieną iš savo kortų ir padėkite ją užverstą ant personažo išsklotinės. Padėjus ją užverstą, šio veiksmo atšaukti nebegalima. **Jei korta yra pažymėta kaip laisvai pasirenkamas veiksmas, jos pasirinkti šiame žingsnyje negalima.**

Žmonių judėjimo kortų paaiškinimai pateikiami 10 psl.



DINOZAURAS




3 Pajudėkite su dinosaurois ir atlikite pasirinktą dinosauro veiksmą.


Parodykite savo kortą, pajudėkite su dinosaurois pagal jos nurodymus ir atlikite vieną pasirinktą dinosauro veiksmą.



DINOZAURŲ KORTOS




Kiekvienoje kortoje jūsų krūvoje yra daugiau nei vienas judesys. **Kiekvieną judesį atlikite su skirtingu dinosauro** ir, jei įmanoma, atlikite visus kortoje nurodytus veiksmus. Vienam iš dinosauro atsidūrus tame pačiame langelyje su personažu, kuris nesėlina, jis jį iškart užpuola (žr. psl. **“DINOZAURŲ PUOLIMAS”**). Jūsų kortose nurodyti tokie judesiai:


 **BĖGTI** į šalia esantį langelį. Jūs negalite judėti per skardį  ar elektrines tvoras .




 **LIPTI** per skardį  ar išjungtą elektrinę tvorą  į šalia esantį langelį.



 **SĖLINDAMI** galite netikėtai užpulti personažus ir judėti per skardžius  ar išjungtas elektrines tvoras  nesinaudodami „Lipimo“ korta. **Norėdami parodyti, kad dinosauras sėlina, paguldykite jį jo langelyje. Tuomet:**

- 1 Kito raundo trečiajame etape dinosauras turi pasirodyti atsistodamas savo esamame arba šalia esančiame langelyje. Per įjungtas elektrines tvoras  perlipti negalite. Pasirodymas nesiskaito kaip judesys arba pasirinktas dinosauro veiksmas.
- 2 Jei jūsų dinosauras pasirodo langelyje su nesėlinančiu personažu, personažas užpuolamas (žr. 6 psl. **„DINOZAURŲ PUOLIMAS“**).

Pavyzdžiui: Dilofozauras paguldomas ant šono siekiant parodyti, kad jis sėlina. Kito raundo metu dilofozauras atsistoja savo arba šalia esančiame langelyje. Dilofozauras gali užpulti Dr. Eli Satler ir Leks Merfį, tačiau Timą Merfį saugo įjungta elektrinė tvora .






Pastaba: Du dinozaurai viename langelyje stovėti NEGALI.

DINOZAUŲ VEIKSMAI

Be savo veiksmo galite atlikti vieną pasirinktą dinosauro veiksmą. Jį galima atlikti prieš **arba** po to, kai pajudate su savo dinozaurais pagal kortoje nurodytus veiksmus. Kiekvienas dinosauras gali atlikti tam tikrus veiksmus, **kurie įmanomi net dinozaurui jau atlikus savo judesį to raundo metu**. Įvykdę dinosauro veiksmą, perkeltite savo dinosauro žetoną išklotinėje prie panaudoto dinosauro veiksmo. To paties dinosauro veiksmo panaudoti du vienas po kito vykstančiuose raunduose negalite; be to, dinosauro veiksmo atlikti ir personažui parodžius savo kortas.







Velociraptor – Juda iki dviejų langelių tiesia linija. Galite pereiti skardžius , išjungtas elektrines tvoras  ir net praeiti pro kitus dinozaurus!



TYRANNOSAURUS REX – puldami vietoje vienos pasirinkite dvi atsitiktines už personažą žaidžiančio žaidėjo rankoje (žr. 6 psl. **“DINOZAUŲ PUOLIMAS”**).



DILOPHOSAURUS – Puola šalia esantį personažą. Pulti galima per skardį  ar išjungtą elektrinę tvorą , tačiau ne įjungtą elektrinę tvorą  ar užrakto žetonu  pažymėtas vietas.

Jei nusprendžiate dinosauro veiksmo neatlikti, išklotinėje perkeltite dinosauro žetoną į poilsio vietą. Kito raundo metu galėsite naudotis visais trimis dinosauro veiksmiais.

Dinosauro judėjimo eilės pavyzdys: Už dinozaurus žaidžiantis žaidėjas parodo savo kortą. Tuomet lipa su tiranozauru ir bėga su dilofozauru. Pasirenkamas dinosauro veiksmas panaudojamas perkelti velociraptorui per du langelius tiesia linija.

Dinosauro žetonas

Atskleista korta



ŽMONĖS



4 Paeikite su personažais ir panaudokite pasirenkamuosius veiksmus

Atskleiskite savo kortą, paeikite su personažu pagal aprašytus veiksmus ir pasinaudokite papildomais veiksmiais. Raundo pabaigoje padėkite panaudotas kortas į šalį.



ŽMONIŲ JUDĖJIMO KORTOS

Kiekvienoje jūsų turimoje kortoje yra judesys arba papildomas veiksmas. Papildomi veiksmai atliekami pagal kiekvieno personažo kortos aprašymą. Jūsų judėjimo kortos yra tokios:



BĖKITE į šalia esantį langelį. Jūs negalite lipti per skardį  ar elektrines tvoras . Bėgti į langelį, kuriame stovi dinosauras, negalima, nebent dinosauras sėlina.




LIPKITE per skardžius  ar išjungtas elektrines tvoras . Norėdami lipti, išridenkite skaičių, kuris yra toks pat arba didesnis, nei nurodyta kortoje. Jei jums pasisekė, paeikite į šalia esantį langelį. Eiti į langelį, kuriame yra dinosauras, negalite, nebent dinosauras sėlina.



Jei jums nepasisekė ir savo ridenimo nepastiprinatė (žr. „Kauliukų ridenimo pastiprinimas“ žemiau), kortą pasiimkite atgal, o ne padėkite į panaudotų kortų krūvą.



Pasinaudokite sėlinimo galimybe norėdami pasislėpti nuo dinosauro. Norėdami sėlinti, turite išridenti kortoje nurodytą arba didesnį skaičių. **Jei jums pasisekė, paguldykite savo personažą ant šono jo užimame langelyje – taip parodysite, kad jis sėlina. Tuomet:**

- 1 Kito raundo ketvirtojo žingsnio metu jūsų personažas turi pasirodyti savo užimtame arba šalia esančiame langelyje. Per įjungtas elektrines tvoras  perlipti negalite. Pasirodymas nesiskaito atskiru veiksmu.
- 2 Jei jūsų personažas pasirodo langelyje, kuriame yra dinosauras, kuris nesėlina, dinosauras jūsų personažą puola (žr. 6 psl. „DINOZAURO PUOLIMAS“.). Jei jums nepasisekė ir savo ridenimo nepastiprinatė (žr. „Kauliukų ridenimo pastiprinimas“ žemiau), kortą pasiimkite atgal, o ne padėkite į panaudotų kortų krūvą.



Kauliukų ridenimo pastiprinimas

Kai mėginatė sėlinti, lipti ar atidaryti vietas, savo išridentus rezultatus galite pastiprinti. Išridenę kauliukus galite sudeginti vieną arba daugiau turimų kortų ir padidinti kauliukų rezultatą kortos apatiniame kampe nurodytu skaičiumi. Bet kokios stiprinant ridenimo rezultatus deginamos kortos turi būti parodomos kitiems žaidėjams.

Dėkite kortas į savo sudegintų kortų krūvą – jų naudoti žaidime nebebus galima.



Šis ženklukas nurodo, kad korta priklauso tam tikram personažui. Kai kuris tekstas kortose gali prieštarauti šioms instrukcijoms. Tokiais atvejais visuomet vadovaukitės kortomis.

PASIRENKAMI VEIKSMAI



DISTRACT

Panaudokite DĖMESIO NUKREIPIMO kortą norėdami atkreipti dinosauro dėmesį nuo kito personažo arba patraukti jį iš kelio. Dėmesio nukreipimas yra pasirenkamas veiksmas ir negali būti pasirenkamas antram žingsniui. Šį veiksma naudokite bet kuriuo ketvirtojo žingsnio metu – prieš arba po jo. Naudodamiesi dėmesio nukreipimo korta perkeltkite vieną dinosaurą (kuris nesėlina) iš šalia esančio langelio į savo langelį. Dinozaurui patekus į jūsų langelį, jis iškart puls (nebent sėlinate).



Papildykite savo kortas

Bet kurio raundo pabaigoje galite papildyti rankoje turimas kortas sudegindami visas likusias jūsų rankoje. Padėkite rankoje turimas kortas į sudegintų kortų krūvą ir pasiimkite naujų kortų iš panaudotų kortų krūvos. Sudegintos kortos nebedalyvauja žaidime. Jei jūsų rankose nieko nebeliko, papildyti kortų nebegalite (žr. 5 psl. „Kaip nugalėti personažą“).

Pasirinkite naują personažą

Kai personažas pabėga, yra nugalėtas dinosauro arba panaikinti personažą nusprendžiate patys, gražinkite personažo išklotinę, kortas ir užduoties žetoną į dėžutę. Jei personažas buvo nugalėtas, jo figūrėlę paduokite už dinosaurus žaidžiančiam žaidėjui. Traukite atsitiktinę personažo išklotinę ir:

- 1 Pasidėkite ją prieš save.
- 2 Pasiimkite atitinkamą figūrėlę ir pastatykite ją ant pradinio langelio žaidimo lentos viduryje. Jei tame langelyje stovi dinosauras, pradedančio žaidimą personažo jis nepuola.
- 3 Pasiimkite visas savo naujojo personažo kortas (10). Su naujuoju personažu žaisti pradėsite kitame raunde.

Atskleista korta



Sudeginta korta



Personažo judėjimo pavyzdys: Dr. Alanas Grantas parodo lipimo kortą, ridena kauliuką ir gauna 2. Kadangi išridentas skaičius yra per mažas (reikia 3 arba didesnio skaičiaus), jis pasirenka pastiprinti rezultatą sudegindamas dėmesio nukreipimo kortą - ankstesnis rezultatas padidinamas iki 4. Sudeginta korta užversta dedama į sudegintų kortų krūvą. Tuomet jis lipa per skardį į šalia esantį langelį.

PATARIMAI UŽ DINOZAURUS ŽAIDŽIANČIAM ŽAIDĖJUI

- Jūsų tikslas – pašalinti tris personažus, todėl turėtumėte juos pulti kai tik galite.
- Personažai negali patekti į dinosauro užimtus langelius naudodamiesi bėgimo ar lipimo kortomis, todėl mėginkite blokuoti svarbiausius žaidimo lentos taškus.
- Dinosauro veiksmai yra galingi! Pamėginkite suplanuoti savo veiksmus taip, kad kiekvienu ėjimu galėtumėte pasinaudoti dinosauro veiksmu.

PATARIMAI UŽ PERSONAŽUS ŽAIDŽIANČIAMS ŽAIDĖJAMS

- Dirbkite kartu! Bendraukite su kitais žaidėjais ir aptarkite savo strategiją. Tačiau nepamirškite, kad jūsų klausosi už dinosauro žaidžiantis žaidėjas!
- Jūsų prioritetas – atverti vietoves, taigi, žaidimo pradžioje gali tekti išsiskirstyti.
- Norint laimėti, iš Jūros periodo parko ištrūkti visiems personažams nebūtina. Kai kurie personažai gali specialiai atkreipti dinosauro dėmesį į save ir leisti užpuolami tam, kad padėtų pabėgti kitiems personažams.
- Nepamirškite, kad kauliukais išridentus rezultatus galima pastiprinti – tai yra ypač naudinga prireikus atverti vietoves.
- Kadangi bėgimo ar lipimo kortomis eiti per dinosauro užimtą langelį negalite, pasinaudokite sėlinimo arba dėmesio nukreipimo kortomis prie dinosauro blokuojamų vietų.

JURASSIC PARK BISTAMI!

PIEDZĪVOJUMU STRATĒGIJAS SPĒLE INSTRUKCIJAS

Laipni lūdzam... Juras laikmeta parkā™: Bīstami! Viens spēlētājs spēlē kā dinosaurs.
Pārējie spēlē kā Varoņi, kas strādā kopā, lai izbēgtu no salas.

Saturs:

110 kārtis

- 10 Varoņu kavas
- 1 dinosauru kava

11 spēlētāju paliktņi

- 10 Varoņu paliktņi
- 1 dinosauru paliktņi

19 salas lauciņi

- 5 perimetra rāmji
- 10 Varoņu kauliņi

3 Dinosauru kauliņi

13 žogi

19 žetoni

- 10 mērķu žetoni,
- 4 bloķēšanas žetoni,
- 3 atrašanās vietas žetoni,
- 1 dinosauru žetons,
- 1 helikoptera žetons

1 metamais kauliņš

Norādījumi



DINOSAURU SPĒLĒTĀJAM, lai uzvarētu, ir jāiznīcina trīs Varoņi.

CILVĒKIEM ir jāsadarbjas kā komandai, lai aktivizētu atrašanās vietas, sasniegtu savu Varoņu mērķus un nokļūtu līdz helikopteram, lai uzvarētu.

Piezīme: Tā kā Varoņi var aizbēgt vai tikt izslēgti spēles vidū, Cilvēku spēlētājs var sākt spēli, spēlējot kā viens personāžs, un vēlāk spēlēt kā cits personāžs.



NOSKATIES PAMĀCĪBAS VIDEO!

ravensburger.com/DangerGamePLAY



Šajās instrukcijās ir informācija par
Dinozauru spēlētāju un Cilvēku spēlētāju.

• **Sarkanais teksts ir domāts, lai informētu Dinozauru spēlētāju.**

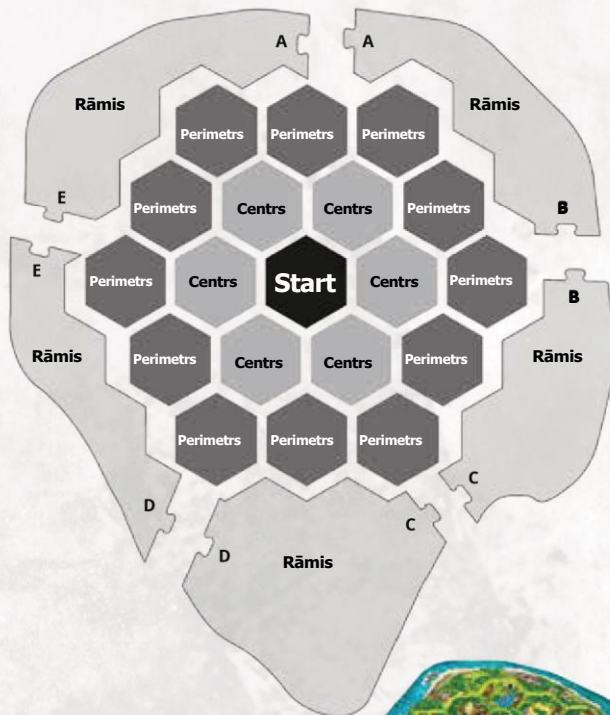
• **Zilais teksts ir paredzēts Cilvēku spēlētāju informēšanai.**

Kad redzat "!" informācija attiecas uz visiem spēlētājiem.

SAGATAVOŠANĀS SPĒLEI

Spēles laukuma salikšana

- 1 Salieciet spēles laukuma rāmi, kā parādīts attēlā, ar zīmējuma pusi uz augšu. Atdaliet perimetra, centra un starta plāksnītes, pēc tam izvietojiet tās nejauši, ar zīmējumu uz augšu attiecīgajās teritorijās. Starta plāksnītei jāatrodas laukuma vidū. Uzlieciet apkopes nojumes, vadības centra un apmeklētāju centra žetonus ar pelēko pusi uz augšu uz Perimetra plāksnītēm blakus to marķējumam uz rāmja (skatiet tālāk).
- 2 Novietojiet visus pārējos žetonus un kauliņu blakus spēles laukumam.
- 3 Izlemiet, kurš spēlēs kā Dinozauri un kurš kā Varoņi.



Triceratopu un brahiozauru laukumi:



Triceratops



Brachiosaurus

Triceratopi un brahiozauri nav Dinozauri, ko Dinozauru spēlētājs kontrolēs spēles laikā. Šīs ir vietas, kuras noteiktiem Varoņiem būs jāapmeklē, lai sasniegtu savu Varoņa mērķi.



Samontēta laukuma piemērs spēles laukumam

Spēļu ikonas:



Deaktivizēts elektriskais žogs



Aktivizēts elektriskais žogs



Klints



VIETOŠANA

- 1 Novietojiet Dinozauru paliktņi, Kārtis (10) un Dinozauru žetonu sev priekšā.
- 2 Sajauciet Kārtis un izvelciet **trīs**, lai izveidotu sākuma kombināciju.
- 3 Atlikušās Kārtis novietojiet uz Izlozes kaudzītes uz jūsu Paliktņa ar attēlu uz leju.
- 4 Novietojiet Dinozaura Žetonu uz Atpūtas vietas.
- 5 Novietojiet visus Dinozauru kauliņus uz attiecīgajiem sākuma laukumiem uz spēles laukuma (skat. zemāk). Jūs kontrolēsit visus trīs Dinozauros.

Piezīme: Dinozauri var sākt spēli vietā, kurā ir Atrašanās vietas plāksnīte vai Varoņa Mērķa žetons.



VELOCIRAPTOR

TYRANNOSAURUS REX

DILOPHOSAURUS

CILVĒKU IZVIETOŠANA

- 1 Katrs Cilvēku spēlētājs izvēlas sākuma Varoni. (Ja vēlaties lielāku izaicinājumu, izlozējiet tos pēc nejaušības principa.)
- 2 Novietojiet savu Varoņa paliktņi sev priekšā un paņemiet visas sava Varoņa kārtis (10), lai izveidotu savu kombināciju - visas Kārtis ir pieejamas Cilvēkiem spēles sākumā.
- 3 Novietojiet sava Varoņa kauliņu uz Starta laukumiņa.
- 4 Katram Varonim ir unikāls Varoņa Mērķis, kas viņam ir jāizpilda, pirms viņš var izbēgt no salas (kā aprakstīts jūsu Varoņa paliktņī). Nolasiet grupai skaļi sava Varoņa mērķi.
- 5 Ja jūsu Varonim ir jādodas uz noteiktu vietu uz spēles laukuma, lai savāktu Mērķa žetonu, novietojiet Mērķa žetonu uz galda.



Divu spēlētāju spēle: Viens spēlētājs spēlē kā Dinozauri, bet otrs spēlētājs vienlaikus kontrolē divus Varoņus.

- 1 Izvēlieties divus Varoņus.
- 2 Panemiet Varoņu paliktņus un Kārtis (10 katram Varonim)
- 3 Novietojiet Kauliņus uz Starta.

CILVĒKI: KĀ UZVARĒT

Lai uzvarētu, Cilvēku spēlētājiem ir jāsadarbojas komandā, lai aktivizētu Atrašanās vietas (Tehniskās apkopes nojumi, Vadības centru un Apmeklētāju centru), un nogādātu noteiktu skaitu Varoņu līdz helikopteram ar to mērķa žetoniem, lai izglābtos. Kad Atrašanās vieta ir aktivizēta, tās ietekme saglabājas līdz spēles beigām.



2 līdz 3 spēlētāji:
Diviem Varoņiem ir jāizbēg.

4 līdz 5 spēlētāji:
Trīs Varoņiem ir jāizbēg.

ATRAŠANĀS VIETU AKTIVIZĒŠANA

Vienu reizi spēles kārtā, atrodoties kādā Atrašanās vietā, jūs varat mēģināt aktivizēt šo Atrašanās vietu šādi:

- 1 Metiet kauliņu. Ja uzmetat 5 vai vairāk, jums tas izdodas. Ja jums tas neizdodas, skatiet sadaļu Uzlabot metienu, 2. lpp. 10. (Katrs personāžs to var darīt vienu reizi spēles kārtā, ceturtā soļa laikā.)
- 2 Ja jums tas izdodas, apgrieziet Atrašanās vietas žetonu ar krāsaino pusi uz augšu. Pēc tam skatiet tālāk aprakstīto Atrašanās vietas efektu.

Piezīme: Ja divi vai vairāki Varoņi atrodas kādā Atrašanās vietā vienlaicīgi, katrs no tiem var mēģināt aktivizēt Atrašanās vietu.

Vadības centrs

Pēc aktivizēšanas novietojiet Bloķēšanas žetonus uz Tehniskās apkopes nojumes, Vadības centra, Apmeklētāju centra un Helikoptera laukuma atrašanās vietas. Dinozauri vairs nevar iekļūt nevienā no vietām - tās tiek uzskatītas par drošām zonām, kurās varoņi var atrasties līdz spēles beigām.

Ja Dinozauris atrodas kādā no Atrašanās vietām, kad tiek novietoti Bloķēšanas žetoni, Dinozauris tiek pārvietots uz blakus esošo vietu pēc Cilvēka spēlētāja izvēles (tas attiecas arī uz Dinozauriem, kuri lavās). Tas var piespiest dinozaurus šķērsot Klintis un deaktivizētus Elektriskos žogus. Ja Dinozauris atrodas vietā, ko ieskauj aktivizēti Elektriskie žogi, tas netiek pārvietots.



Bloķēšanas žetoni

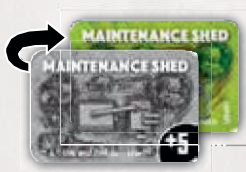
Apmeklētāju centrs

Spēlētājs, kurš ir aktivizējis Apmeklētāju centru, var izvēlēties divas kārtis no savas atņemto kāršu kaudzes un paņemt tās atpakaļ rokās.



Apkopes nojume

Pēc aktivizēšanas kā komanda izlemiet, vai vēlaties, lai visi elektriskie žogi Juras laikmeta parkā™ tiktu ieslēgti. Ja tas ir izdarīts, novietojiet žetonus ar žogiem virs katra elektriskā žoga ar uz spēles galda, lai norādītu, ka elektriskie žogi tagad ir ieslēgti!



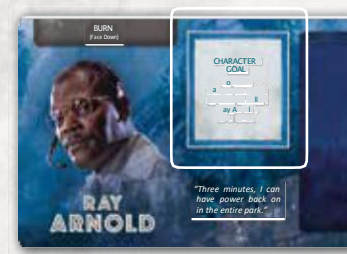
Žoga žetoni

Varoņu mērķu sasniegšana

Katram Varonim ir unikāls mērķis, kas jāizpilda, pirms viņš var izbēgt. Varoņu mērķi ir aprakstīti katrā Varoņa paliktņī.

- Daži Varoņi sāks spēli ar savu Mērķa žetonu, un viņiem ir jāizvairās no tā pazaudēšanas.
- Dažiem Varoņiem ir jāizpilda īpaši uzdevumi, lai savāktu savu Mērķa žetonu.

Varoņi var sasniegt savus Mērķus un aktivizēt Atrašanās vietas jebkurā secībā, taču abiem uzdevumiem jābūt izpildītiem, pirms Varonis var izbēgt.



NOKĻŪT HELIKOPTERĀ

- Kad visas trīs Atrašanās vietas ir aktivizētas, Helikoptera žetons tiek novietots uz Helikoptera nolaišanās laukuma.
- Lai izglābtos, jūsu Varonim ar savu Mērķa žetonu ir jānokļūst līdz Helikopteram.
- Ja jūsu Varonis izbēg, novietojiet savu Kauliņu drošā zonā zem helikoptera paliktņa vietas.
- Atgrieziet savu Varoņa paliktņi un kārtis kastē - šajā spēlē tās vairs netiks izmantotas. (skatiet sadaļu **IZVĒLĒTIES JAUNU VARONI**, lpp. 11).




DINOZAURI: KĀ UZVARĒT

Lai uzvarētu, Dinozauru spēlētājam ir jāiznīcina trīs Varoņi.

Varoņa likvidēšana

Cilvēka spēlētāja Varonis tiek likvidēts šādā veidā:

- 1 Dinozaur uzbrūk Varonim, ja Cilvēka spēlētājam nav palikušas rokās kārtis (skatīt  Dinozauru uzbrukumi, 6. lpp.)
- 2 Cilvēka spēlētājs nevar izvēlēties Kārti otrajā solī (skat. 2. lpp.)
- 3 Cilvēka spēlētājs brīvprātīgi izvēlas likvidēt savu Varoni.

Kad kāds no Varoņiem ir likvidēts, paņemiet Kauliņu un novietojiet to sev priekšā. Cilvēka spēlētājs atgriež savu Varoņa paliktņi, Kārtis un Mērķa žetonu atpakaļ kastē (skatiet sadaļu **IZVĒLĒTIES JAUNU VARONI**, lpp. 11).

! Piezīmes par Dinozauru un Varoņu pārvietošanu

Ja uz spēles laukuma blakus parādās divas vietas, kam nepieciešama Kāpšana, lai pabeigtu kustību, ir nepieciešama tikai viena Kāpšana.

Piemērs: Leksa Mērfija izspēlēja Kāpšanas kārti un uzmeta 5. Tagad viņa var Kāpt pāri deaktivizētajam Elektriskajam žogam un Klintij.



Personāži un dinozauri nedrīkst kustēties vai jebkādā veidā uzbrukt caur tiem.

Piemērs: Aktivizētais elektriskais žogs neļauj Dr. Elijai Settleri pārvietoties uz augšējiem lauciņiem un neļauj Velociraptoram uzbrukt vai pārvietoties uz viņas lauciņu.



! DINOZAURU UZBRUKUMI

Dinozauri uzbruks Varoņiem šādos gadījumos:

- Dinozauri nostājas Varoņa lauciņā un Varonis nelavās.
- Dinozauri pēc lavišanās parādās Varoņa lauciņā un Varonis nelavās.
- Varonis pēc lavišanās parādās Dinozaura lauciņā un Dinozauri nelavās.

Ja vienā un tajā pašā vietā ir vairāk nekā viens Varonis, tad Dinozauri **uzbruks tikai vienam no Varoņiem**. Cilvēku spēlētāji izlemj, kuram Varonim tiek uzbrukts.

Kad uzbrukums Varonim ir noticis, veiciet šādas darbības:

- 1 Dinozauru spēlētājs izvēlas vienu nejauši izvēlētu Kārti no Cilvēku spēlētāja rokas. Cilvēku spēlētāji drīkst apskatīt kārti, bet Dinozauru spēlētājs to nedrīkst.
- 2 Cilvēka spēlētājs šo kārti ievieto savā **sadedzināto kāršu kaudzītē**. Sadedzinātās kārtis ir izslēgtas no spēles, un tās nevar atgūt.



Piezīme: Varoņiem, kuri lavās, nevar uzbrukt līdz tie atkal parādās (skat. **CILVĒKU PĀRVIETOŠANĀS KĀRTIS**, 10. lpp.). Dinozauri, kuri lavās, nevar uzbrukt līdz tie atkal parādās (skat. **DINOZAURU KĀRTIS**, 8. lpp.).

SPĒLES GAITA

Spēle notiek kārtās, kas sastāv no šādiem četriem posmiem, kas tiek veikti secīgi:

DINOZAURI

1 Izspēlējiet vienu kārti

CILVĒKI

2 Katrs izspēlējiet vienu kārti

DINOZAURI

3 Pārvietojiet Dinozaurus un veiciet izvēles Dinozauru darbības Skatīt 8.-9. lpp.

CILVĒKI

4 Pārvietojiet Varoņus un veiciet izvēles Brīvās darbības. Skatīt 10.-11. lpp.

DINOZAURI

1 Izspēlējiet vienu kārti

Izvēlieties vienu kārti no sava komplekta un novietojiet to uz paliktņa ar attēlu uz leju. Kad kārts ir novietota, to vairs nevar mainīt.

Izvelciet jaunu karti, lai jūsu rokās atkal būtu trīs Kārtis. Ja izlozes kaudzīte ir tukša, samaisiet savu atņemto kāršu kaudzi, lai izveidotu jaunu izlozes kaudzīti.

Paskaidrojumi par Dinozauru kārtīm ir sniegti 8. lappusē.



CILVĒKI

2 Katrs izspēlējiet vienu kārti

Izvēlieties vienu kārti no rokā esošajām un novietojiet to uz sava Varoņa paliktņa ar attēlu uz leju. Kad kārts ir novietota, to vairs nevar mainīt. **Ja kārts ir apzīmēta kā Brīva darbība, šajā solī to nedrīkst izvēlēties.**

Cilvēku gājiena kārtis ir aprakstītas 10. lappusē.



DINOZAURI

3 Pārvietojiet Dinozaurus un veiciet izvēles Dinozauru darbības

Atklājiet savu kārti, pārvietojiet savus Dinozaurus saskaņā ar kārti un veiciet vienu izvēles darbību.



DINOZAURU KĀRTIS

Katra jūsu komplekta kārts ietver vairāk nekā vienu gājienu. Katram kārts gājienam izmantojiet citu Dinozauru un izpildiet visus Kārts gājienu, ja iespējams. Kad viens no jūsu Dinozauriem pārvietojas lauciņā, kurā atrodas Varonis, kas nelavās, Dinozaurš nekavējoties uzbrūk (skatīt **DINOZAURU UZBRUKUMI**, 6. lpp. Jūsu Kārtis ir šādi gājieni:

RUN IESKRIET blakus lauciņā. Jūs nedrīkstat šķērsot Klintis ☠️ vai Elektriskos žogus ⚡️.

CLIMB KĀPT pār Klintīm ☠️ vai deaktivizētiem Elektriskajiem žogiem ⚡️, lai nonāktu blakus lauciņā.

SNEAK LAVĪTIES, lai pārsteigtu Varoņus un pārvietotos pāri Klintīm ☠️ un vai deaktivizētiem Elektriskajiem žogiem ⚡️, neizmantojot Kāpšanas kārti. **Novietojiet savu Dinozauru uz sāniem pašreizējā lauciņā, lai norādītu, ka tas lavās, pēc tam:**

- 1 Nākamās kārtas 3. soļa laikā Dinozauram ir jāparādās no jauna, nostājoties savā pašreizējā lauciņā vai blakus esošajā lauciņā. Aktivizētos elektriskos žogus ⚡️ nedrīkst šķērsot. Parādīšanās netiek uzskatīta par gājienu vai Dinozauru neobligāto darbību.
- 2 Ja jūsu Dinozaurš atkal parādās lauciņā, kurā atrodas Varonis, kas nelavās, Dinozaurš uzbrūk Varonim (skat. **DINOZAURU UZBRUKUMI**, 6. lpp.).

Piemērs: Dilofozaurš ir novietots uz sāniem, lai norādītu, ka tas lavās. Nākamajā raundā dilofozaurš nostāsies esošajā vai blakus lauciņā. Dr. Ellijai Setlerei un Leksai Mērfijai draud uzbrukums no dilofozaura, bet Timu Mērfiju aizsargā aktivizēts Elektriskais žogs ⚡️.





Piezīme: Divi dinozauri NEDRĪKST atrasties vienā lauciņā.

DINOZAUROU DARBĪBAS

Papildus jūsu gājienam jūs varat veikt **vienu** izvēles darbību. To var izdarīt vai nu pirms **vai** pēc tam, kad esat pārvietojis savus Dinozaurus, izmantojot kārtī norādītos gājienu. Dinozauru darbības ir atšķirīgas katram Dinozauram, un tās var izmantot **pat tad, ja Dinozaurš šajā spēles kārtā ir pārvietots**. Kad veicat kādu Dinozauru darbību, pārvietojiet savu Dinozaura žetonu uz sava paliktņa blakus izmantotajai Dinozaura darbībai. Divas spēles kārtas pēc kārtas nedrīkst izmantot vienu un to pašu Dinozauru darbību, un Dinozauru darbību nedrīkst izmantot pēc tam, kad Cilvēku spēlētāji atklāj savas kārtis/



Velociraptor – Pārvietojieties līdz diviem laukumiem taisnā līnijā. Tas ļauj šķērsot Klintis un deaktivizētus Elektriskos žogus, un pat citus Dinozaurus!



TYRANNOSAURUS REX – Kad uzbrūkat, pēc nejaušības principa izvēlieties no Cilvēku spēlētāja rokas divas kārtis, nevis vienu (skatīt **DINOSAURU UZBRUKUMI**, 6. lpp.



DILOPHOSAURUS – Uzbrūciet vienam blakus laukumīnā esošajam Varonim. Šis uzbrukums darbojas caur Klintīm un deaktivizētiem Elektriskajiem žogiem, bet ne caur aktivizētiem Elektriskajiem žogiem vai uz vietām ar Bloķēšanas žetoniem.

Ja izvēlaties neizmantot Dinozauru darbību, pārvietojiet Dinozaura žetonu uz Atpūtas vietu uz sava paliktņa. Nākamajā kārtā būs pieejamas visas trīs Dinozauru darbības.

Piemērs Dinozaura gājiens: Dinozauru spēlētājs atklāj savu Kārti. Pēc tam spēlētājs Kāpj ar Tiranozauru un Skrien ar Dilofozauru. Ar izvēles Dinozauru darbību Velociraptors tiek pārvietots divus lauciņus taisnā līnijā.

Dinozauru žetons

Atklāta kārts



REST

DINOSAUR ACTIONS

VELOCIRAPTOR
Move up to two spaces in a straight line.

TYRANNOSAURUS REX
Attack one Character twice.

DILOPHOSAURUS
Attack one Character in an adjacent space.



DĪKĀRD (Hand)

Atmesto kāršu kaudzīte

Izlozes kaudzīte



CILVĒKI

4 Pārvietojiet Varoņus un veiciet izvēles Brīvās darbības

Atklājiet savu kārti, pārvietojiet savu Varoni atbilstoši kārtij un veiciet izvēles Brīvās darbības. Kārtas beigās atmetiet visas izspēlētās kārtis.

CILVĒKU GĀJIENU KĀRTIS

Katra jūsu kāršu komplekta kārtis sastāv no gājiena vai Brīvās darbības. Brīvās darbības tiek izspēlētas tā, kā aprakstīts katra Varoņa kartēs. Jūsu gājiena kārtis ir:





RUN

SKRIET uz blakus lauciņu. Jūs nedrīkstat šķērsot Klintis  vai Elektriskos žogus . Jūs nevarat ieskriet lauciņā, kurā atrodas Dinozauris, izņemot, ja Dinozauris lavās.



CLIMB: Roll X+


KĀPT pār Klintīm  vai deaktivizētiem Elektriskajiem žogiem . Lai Kāptu, uzmetiet metamā kauliņa ciparu, kas ir vienāds ar kārtī norādīto skaitli vai lielāks par to. Ja jums tas izdodas, pārvietojieties uz blakus esošo lauciņu. Jūs nevarat kāpt lauciņā, kurā atrodas Dinozauris, izņemot, ja Dinozauris lavās.

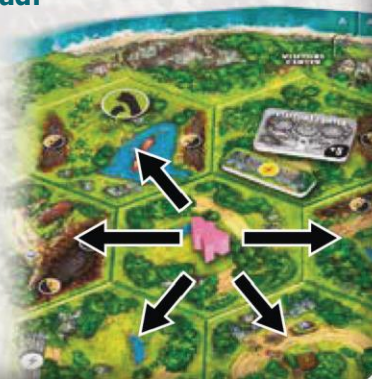
Ja jums neizdodas un Jūs nepalielināt savu metienu (skat. "**Palielināt metienu**" tālāk), paturiet kārti rokās, nevis nolieciet atmesto kāršu kaudzītē.



SNEAK: Roll X+

Izmantojiet lavīšanas, lai paslēptos no dinozauriem. Lai Lavītos, uzmetiet metamā kauliņa ciparu, kas ir vienāds ar kārtī norādīto skaitli vai lielāks par to. **Ja jums tas izdodas, nolieciet savu Varoni uz sāniem pašreizējā lauciņā, lai norādītu, ka tas lavās, un tad:**

- 1 Nākamās kārtas ceturtnā soļā ļaikh jūsu Varonim ir jāparādās no jauna, nostājoties savā pašreizējā vai blakus esošajā lauciņā. Aktivizētos Elektriskos žogus  nedrīkst šķērsot. Atkārtota parādīšanās netiek uzskatīta par gājienu.
- 2 Ja jūsu Varonis atkal parādās lauciņā, kurā atrodas Dinozauris, kas nelavās, Dinozauris uzbrūk jūsu Varonim (skat. sadaļu **DINOZAURO UZBRUKUMI**, 6. lpp.). Ja jums neizdodas un Jūs nepalielināt savu metienu (skat. "**Palielināt metienu**" tālāk), paturiet kārti rokās, nevis nolieciet atmesto kāršu kaudzītē.



Palielināt metienu

Jūs varat "palielināt" savus metienus, kad mēģināt lavīties, kāpt vai aktivizēt Atrašanās vietas. Pēc kauliņa izmešanas jūs varat sadedzināt vienu vai vairākas jūsu rokās esošās kārtis, lai palielinātu metienu par summu, kas norādīta kāršu apakšējās labajos stūros. Visas kārtis, kuras jūs sadedzināt, palielinot metienus, ir jāatklāj visiem spēlētājiem.

Novietojiet šīs kārtis sadedzināto kāršu kaudzītē - tās ir izņemtas no spēles un vairs nav atgūstamas.



Šī ikona norāda, ka šī Kārts ir unikāla tikai šim Varonim. Daži uz Kārtīm norādītie teksti var būt pretrunā ar šiem norādījumiem. Šādos gadījumos vienmēr **sekojiet Kārti norādītajam tekstam**.

Darbības



DISTRACT

Izpēlējiet Novērst uzmanību kārtis, lai aizvilinātu Dinozauru prom no cita Varoņa vai atbrīvotu lauciņu. Novērst uzmanību ir Brīva darbība, un to nevar izvēlēties otrajā solī. Tā vietā jebkurā laikā ceturtajā solī, pirms vai pēc gājiena, varat izspēlēt Novērst uzmanību kārti. Kad izmantojat Novērst uzmanību kārti, pārvietojiet vienu Dinozauru (kurš nelavās) no blakus esošā lauciņa uz savu lauciņu. Kad Dinozaurš ienāks jūsu lauciņā, tas nekavējoties uzbruks, izņemot, ja jūsu Varonis lavās.



Papildināt rokās esošās kārtis

Jebkuras kārtas beigās jūs varat izvēlēties papildināt savu kāršu kombināciju, sadedzinot atlikušās kārtis. Rokā esošās kārtis novietojiet sadedzināto kāršu kaudzītē un paņemiet jaunas kārtis no atmesto kāršu kaudzītes. Sadedzinātās kārtis ir izslēgtas no spēles, un tās nevar atgūt. Ja jums rokās nav kāršu, jūs nevarat paņemt jaunas kārtis (skat. sadaļu **Varoņa iznīcināšana**, 5. lpp.).

Izvēlieties jaunu Varoni

Kad jūsu Varonis aizbēg, to iznīcina Dinozauru spēlētājs vai jūs izvēlaties iznīcināt savu pašreizējo Varoni, atgrieziet Varoņa paliktni, kārtis un Mērķa žetonu kastē. Ja jūsu Varonis tiek iznīcināts, atdodiet savu Varoņa kauliņu Dinozauru spēlētājam. Pēc tam pēc nejaušības principa izlozējiet jauno Varoņa paliktni:

- 1 Paņemiet savu jauno Varoņa paliktni un novietojiet to sev priekšā.
- 2 Paņemiet attiecīgo kauliņu un novietojiet to uz starta laukumīņa spēles laukuma centrā. Ja uz starta lauciņa atrodas Dinozaurš, tas neuzbrūk jaunam Varonim, kas ienāk spēlē.
- 3 Paņemiet rokās visas jaunā Varoņa kārtis (10). Nākamās kārtas sākumā sāksiet spēlēt ar jauno Varoni.

Atklāta kārts



Sadedzinātā kārts



Cilvēka gājiena piemērs: Dr. Alan Grants atklāj kāpšanas kārti, met kauliņu un iegūst 2. Tā kā rezultāts bija pārāk zems (viņam nepieciešams 3 vai vairāk), viņš izvēlas palielināt metienu, sadedzinot Novērst uzmanību kārti - iepriekšējais metiens 2 tagad ir palielināts līdz 4. Sadedzinātā kārts tiek novietota viņa sadedzināto kāršu kaudzītē ar attālu uz leju. Tad viņš Kāpj pāri Klintij un nonāk blakus esošajā lauciņā.

Padomi DINOZAURU spēlētājam

- Jūsu mērķis ir likvidēt trīs Varoņus, tāpēc jums vajadzētu uzbrukt tām pēc iespējas biežāk.
- Varoņi nevar izmantot Skriešanas vai Kāpšanas kārtis, lai ieltu laukumos ar Dinozauriem, tāpēc centieties bloķēt kritiskos laukumus uz spēles laukuma.
- Dinozauru darbības ir spēcīgas! Mēģiniet plānot gājienus, kas ļaus jums izmantot dinozauru darbību katrā gājienā.

Padomi CILVĒKU spēlētājiem

- Strādājiet kopā! Noteikti aprunājieties ar citiem cilvēkiem un pārrunājiet savu stratēģiju. Bet neaizmirstiet, ka Dinozauru spēlētājs klausās!
- Jūsu galvenā prioritāte ir aktivizēt Atrašanās vietas, tāpēc spēles sākumā var būt nepieciešams sadalīties.
- Ne katram Varonim ir jāizbēg no Juras laikmeta parka™, lai Cilvēku spēlētāji uzvarētu. Daži Varoņi var apzināti veikt uzbrukumus vai novērst dinozauru uzmanību, lai palīdzētu citiem Varoņiem izbēgt.
- Atcerieties, ka kauliņu metienus var palielināt, kas ir īpaši noderīgi, kad nepieciešams aktivizēt Atrašanās vietas.
- Tā kā jūs nevarat izmantot Skriešanas vai Kāpšanas kārtis, lai iekļūtu lauciņā, kurā atrodas Dinozauri, izmantojiet Lavišanās un Novērst uzmanību kārtis, lai piekļūtu lauciņiem, kuras bloķē dinozauri.



"Juras laikmeta parks" ir Universal Studios un Amblin Entertainment, Inc. preču zīme un autortiesības. Licencējusi Universal Studios. Visas tiesības ir aizsargātas. Instrukcijas: © 2018 Ravensburger North America, Inc. Visas tiesības ir aizsargātas.

USe02

10-aastased ja vanemad • 2–5 mängijat • 50 minutit

JURASSIC PARK

OHT! SEIKLUS-STRATEEGIAMÄNG JUHISED

Tere tulemast... mängu „Jurassic Park™: Oht“! Üks mängija juhhib dinosaurusi.
Teised on tegelased, kes teevad saarelt põgenemise nimel koostööd.

Sisu:

110 kaarti

- 10 tegelast,
- 1 dinosauruste pakk

11 mängija alust

- 10 tegelaste alust,
- 1 dinosauruste alus

19 saareplatsi

- 5 perimeetriiraami
- 10 tegelaste nuppu

3 dinosauruste nuppu

13 tara

19 märki

- 10 eesmärki,
- 4 lukumärki,
- 3 tegevuskohamärki,
- 1 dinosaurusemärki,
- 1 helikopterimärki

1 täring

Juhised



DINOSAURUSTEGA MÄNGIJA peab võitmiseks kõrvaldama kolm tegelast.

INIMESTEGA MÄNGIJAD peavad võitmiseks tegema koostööd, et aktiveerida tegevuskohad, saavutada oma tegelaste eesmärgid ja pääseda helikopterisse.

Märkus: kuna tegelased võivad keset mängu põgeneda või välja kukkuda, võib mõni inimestega mängija alustada mängu ühe tegelasena ja mängida hiljem edasi teise tegelasena.



VAATA VIDEOT, KUIDAS MÄNGIDA!

ravensburger.com/DangerGamePLAY



Siin on juhised nii dinosaurustega mängijale kui inimestega mängijatele.

• **Punane tekst on dinosaurustega mängijale.**

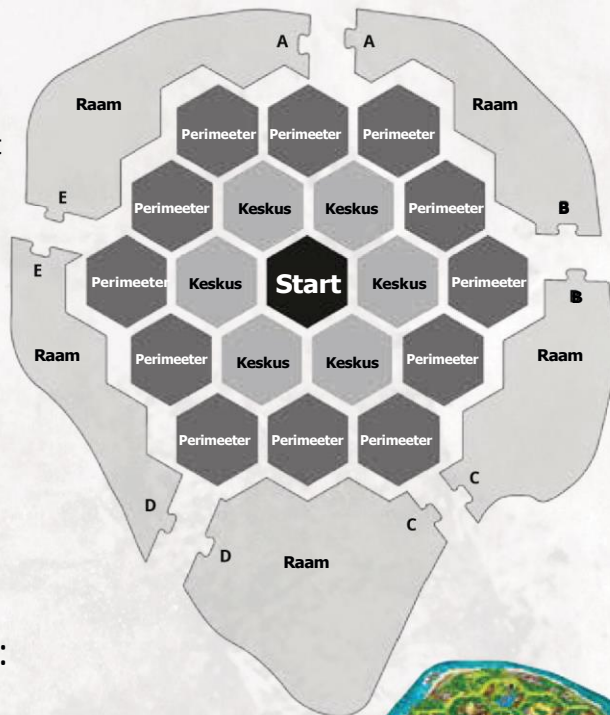
• **Sinine tekst on inimestega mängijatele.**

Märk , kehtib kõigile mängijatele.

ÜLDINE ALGUS

- 1 Pange mängulaua raam kokku, nagu näidatud, pildiga pool üleval. Võtke eraldi perimeetri-, kesk- ja algusplatsid ning asetage need juhuslikul moel, pilt üleval, nendesse aladesse. Stardiplats peab olema mängulaua keskel.
- 2 Asetage hoolduskuuri, juhtimiskeskuse ja külastuskeskuse märgid, hall pool üleval, perimeetriplatsidele, mille juures on raamil nende tähistused (vt allpool).
- 3 Asetage kõik muud märgid ja täring mängulaua kõrvale.
- 4 Otsustage, kes mängib dinosaurustena ja kes tegelastena.

Mängulaua kokkupanek



Triceratopsi ja Brachiosauruse kohad:



Triceratops






Brachiosaurus

Triceratops ja Brachiosaurus ei ole mängija juhitud dinosaurused. Need on ruumid, mida teatud tegelased peavad oma tegelaseesmärgi saavutamiseks külastama.

Näide kokkupanud mängulauast



Mängu ikoonid:

-  Deaktiveeritud elektritara
-  Aktiveeritud elektritara
-  Kalju



DINOSAURUSTE ETTEVALMISTUSED

- 1 Asetage enda ette dinosauruste alus, kaardid (10) ja dinosauruse märk.
- 2 Segage kaarte ja tõmmake **kolm**, et moodustada oma algne kaardikäsi.
- 3 Asetage ülejäänud kaardid, pilt allapoole, oma alusel olevale tõmmatavate kaartide virnale.
- 4 Asetage dinosauruse märk puhkekohta.
- 5 Asetage iga dinosauruse nupp mängulaual vastavatele stardiväljadele (vt allpool). Teie juhite kõiki kolme dinosaurust.

Märge: Dinosaurused võivad alustada tegevuskohaga või tegelase eesmärgiga platsilt.



VELOCIRAPTOR



TYRANNOSAURUS REX



DILOPHOSAURUS

INIMESTE ETTEVALMISTUSED

- 1 Iga inimestega mängija valib alustava tegelase. (Suurema väljakutse jaoks tõmmake need pakist juhuslikult.)
- 2 Asetage oma tegelaste alus enda ette ja võtke kõik oma tegelase kaardid (10) enda kätte – inimeste mängijatele on mängu alguses kõik kaardid saadaval.
- 3 Asetage oma tegelase nupp stardiplatsile.
- 4 Igal tegelasel on ainulaadne eesmärk, mille ta peab saavutama, enne kui ta saab saarelt põgeneda (seda kirjeldatakse ka teie tegelase alusel). Lugege oma tegelase eesmärk rühmale ette.
- 5 Kui teie tegelane peab minema mängulaual kindlasse kohta, et saada kätte oma eesmärk, siis asetage tema eesmärk sellele platsile.



Kahe mängijaga mängimiseks: üks mängija mängib dinosaurustena, teine mängija juhib korrakahte tegelast.

- 1 Valige kaks tegelast.
- 2 Võtke nende tegelaste alused ja kaardid (10 iga tegelase kohta).
- 3 Asetage nupud stardiplatsile.

INIMESED: KUIDAS VÕITA

Võitmiseks peavad inimmängijad meeskonnana koostööd tegema, et aktiveerida tegevuskohti (hoolduskuur, juhtimiskeskus ja külustuskeskus), ning saada teatud arv tegelaste nuppe koos oma eesmärkidega helikopterisse, et põgeneda. Kui mingi tegevuskoht on aktiveeritud, siis selle mõju jääb kogu ülejäänud mängu ajaks kestma.



2 kuni 3 mängijat:
kaks tegelast peavad põgenema.

4 kuni 5 mängijat:
kolm tegelast peavad põgenema.

TEGEVUSKOHTADE AKTIVEERIMINE

Üks kord raundi jooksul saate vastavas tegevuskohas viibides proovida seda tegevuskohta aktiveerida.

- 1 Veeretage täringut. Kui saate 5 või rohkem silma, siis see õnnestub. Kui ei õnnestu, vaadake teemat „Täringu võimendus“, lk 10. (Iga tegelane võib seda teha üks kord raundi jooksul, neljandal sammul.)
- 2 Kui õnnestus, pöörake see tegevuskohamärk värvilise küljega üles. Seejärel vaadake tegevuskoha allkirjeldatud mõju.

Märkus: kui kaks või enam tegelast on samal ajal samas tegevuskohas, võivad nad igaüks proovida seda tegevuskohta aktiveerida.

Juhtimiskeskus

Kui see on aktiveeritud, asetage lukumärgid hoolduskuuri, juhtimiskeskuse, külustuskeskuse ja helikopteriplatsi tegevuskohtadesse. Dinosaurused ei saa enam ühtegi tegevuskohta siseneda – need loetakse mängu lõpuni tegelaste jaoks ohututeks tsoonideks.

Kui lukkude panemise ajal on ühes tegevuskohas dinosaur, paigutatakse ta ümber inimestega mängija valitud külgnevale platsile (see kehtib ka hiilivate dinosauruste kohta). See võib sundida dinosaurust minema üle kaljude ja deaktiveeritud elektritarade. Kui dinosaurus asub platsil, mis on ümbritsetud aktiveeritud elektritaradega, siis teda ümber ei paigutata.



Lukumärgid

Külustuskeskus

Külustuskeskuse aktiveerinud mängija saab valida oma kulutatud kaartide virnast kaks kaarti ja need tagasi võtta.



Hoolduskuur

Kui see on aktiveeritud, otsustage meeskonnana, kas soovite **kõik** elektritarad SISSE lülitada. Kui jah, asetage taramärgid mängulaual igale elektritarale, millel on : see näitab, et elektritarad on nüüd SISSE lülitatud.



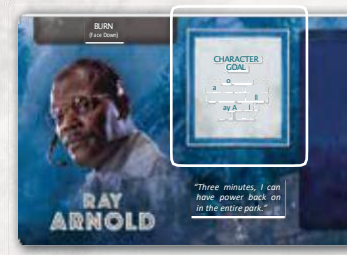
Taramärgid

Tegelaskujude eesmärkide saavutamine

Igal tegelasel on ainulaadne eesmärk, mis tuleb saavutada, enne kui ta pääseb põgenema. Tegelasete eesmärke kirjeldatakse iga tegelase alusel.

- Mõned tegelased alustavad koos oma eesmärgiga ja peavad vältima selle kaotamist.
- Mõned tegelased peavad täitma konkreetseid ülesandeid, et oma eesmärk kätte saada.

Tegelased võivad oma eesmärke täita ja tegevuskohti aktiveerida mis tahes järjekorras, kuid mõlemad peavad olema täidetud, enne kui tegelane võib põgeneda.



HELIKOPTERINI JÕUDMINE

- Kui kõik kolm tegevuskohta on aktiveeritud, asetatakse kopteriplatsile helikopteri märk.
- Sinu tegelane peab jõudma koos oma eesmärgiga helikopterisse, et põgeneda.
- Kui teie tegelane põgeneb, asetage tema nupp kopteriplatsi alla ohutule platsile.
- Pange oma tegelase alus ja kaardid karpi tagasi – neid selles mängus enam ei kasutata (vaata „UUE TEGELASE VALIMINE“, lk 11).




DINOSAURUSED: KUIDAS VÕITA

Võitmiseks peab dinosaurustega mängija kõrvaldama kolm tegelast.

Tegelase kõrvaldamine

Inimestega mängija tegelaskuju eemaldatakse järgmistel viisidel:

- 1 Dinosaur ründab tegelast, kui inimestega mängija käes pole ühtegi kaarti (vaata  „Dinosauruste rünnakud“, lk 6).
- 2 Inimestega mängija ei saa teise sammu ajal kaarti valida (vt lk 7).
- 3 Inimestega mängija otsustab vabatahtlikult oma tegelase kõrvaldada.

Kui tegelane on kõrvaldatud, võtke tema nupp ja asetage see enda ette. Inimestega mängija paneb oma tegelase aluse, kaardid ja eesmärgi karpi tagasi (vaata „Uue tegelase valimine“, lk 11).

! MÄRKUSED DINOSAURUSTE JA TEGELASTE LIIKUMISE KOHTA

Kui kaks platsi, mis nõuavad ronimist, ilmuvad mängus üksteise vastas, on nende ületamiseks vaja ainult ühte ronimist.

Näide: Lex Murphy käis ronimise kaardi ja veeretas 5. Ta võib nüüd ronida korraga üle deaktiveeritud elektritara ⚡ ja kalju 🪨



Kui elektritarad on aktiveeritud, ei saa tegelased ega dinosaurused mingil moel läbi nende liikuda ega rünnata.

Näide: aktiveeritud elektritara ⚡ ei lase dr. Ellie Sattleril liikuda ülemistele platsidele ja samuti takistab Velociraptoril rünnata või liikuda tema platsile.



! DINOSAURUSTE RÜNNAKUD

Dinosaurused ründavad tegelasi järgmistel juhtudel:

- dinosaurus liigub tegelasega samale platsile ja tegelane ei hiili;
- dinosaurus ilmub pärast hiilimist tegelasega samale platsile ja tegelane ei hiili;
- tegelane ilmub pärast hiilimist dinosaurusega samale platsile ja dinosaurus ei hiili.

Kui samal platsil on mitu nappu, siis dinosaurus **ründab ainult ühte tegelastest**. Inimestega mängijad otsustavad, milline tegelane rünnaku enda peale võtab.

Kui tegelast rünnatakse, toimige järgmiselt.

- 1 Dinosaurustega mängija valib inimestega mängija käest ühe juhusliku kaardi. Inimestega mängijad võivad kaarti vaadata, kuid dinosaurustega mängija ei tohi.
 - 2 Inimestega mängija paneb selle kaardi oma „põletatud“ virna.
- „Põletatud“ kaardid** on mängust väljas ja neid ei saa taastada.



Märkus: hiilivaid tegelasi ei saa rünnata enne, kui nad uuesti välja ilmuvad.

(vt „Inimeste liikumise kaardid“, lk 10). Hiilivad dinosaurused ei saa rünnata, kuni nad uuesti välja ilmuvad (vt „Dinosauruste kaardid“, lk 8).

KUIDAS MÄNGIDA

Mäng toimub raundidena, mis koosnevad järgmisest neljast sammust selles järjekorras:

DINOSAURUSED

1 Käib välja ühe kaardi.

INIMESED

2 Käivad igaüks välja ühe kaardi.

DINOSAURUSED

3 Liigutab dinosaurusi ja teeb valikulise dinosauruste tegevuse. Vaata lk 8-9.

INIMESED

4 Liigutavad tegelasi ja teevad valikulisi vabu tegevusi. Vaata lk 10-11.

DINOSAURUSED

1 Käib välja ühe kaardi

Vali enda käest üks kaart ja aseta see esiküljega allapoole oma alusele. Esiküljega allapoole maha pandud kaarti ei saa muuta.

Tõmmake uus kaart, et käes oleks jälle kolm kaart. Kui teie tõmbamise virn on tühi, segage oma ära visatud virn ära, et teha uus tõmbamiste virn.

Dinosauruste kaarte selgitatakse lk 8.

INIMESED

2 Käivad igaüks ühe kaardi

Valige enda käest üks kaart ja asetage see esiküljega allapoole oma alusele. Esiküljega allapoole maha pandud kaarti ei saa muuta.

Vaba tegevusena märgistatud kaarti ei tohi selles sammus valida.

Inimeste liikumise kaarte selgitatakse lk 10.



DINOSAURUSED

3 Liigutab dinosaurusi ja teeb valikulise dinosauruste tegevuse

Näidake oma kaarti, liigutage oma dinosaurusi vastavalt kaardile ja tehke üks valikuline dinosauruste tegevus.

DINOSAURUSTE KAARDID

Iga kaart teie pakis koosneb mitmest käigust. Kui võimalik, **kasutage kaardi iga käigu jaoks erinevat dinosaurust** ja tehke kõik kaardil olevad käigud. Kui üks teie dinosaurustest liigub platsile, kus on tegelane, kes ei hiili, ründab ta kohe tegelast (vt “Dinosauruste rünnakud”, lk 6). Teie kaardid koosnevad järgmistest käikudest:



RUN

JOOKSE külgnevale platsile. Ei tohi ületada kaljusid 🌍 või mingeid elektritarasid ⚡.



CLIMB

RONI üle kaljude 🌍 või deaktiveeritud elektriaedade ⚡ külgnevale platsile.



SNEAK

HIIILI, et teha tegelasele üllatusrünnak ning liikuda üle kaljude 🌍 ja deaktiveeritud elektriaedade ⚡ ilma ronimise kaarti kasutamata. **Pange oma dinosaur praegusele platsile külili, et näidata, et ta hiilib, ja siis:**

- 1 järgmise raundi 3. sammu ajal peab dinosaur uuesti ilmuma, tõustes oma praegusel platsil või külgneval platsil püsti. Te ei saa ületada aktiveeritud elektritarasid ⚡. Taasilmumist ei loeta liikumiseks ega valikuliseks dinosauruste tegevuseks;
- 2 Kui teie dinosaur ilmub platsile, kus on tegelane, kes ei hiili, siis ta ründab tegelast (vt “Dinosauruste rünnakud”, lk 6).

Näide: Dilophosaurus asetatakse külili, mis näitab, et ta hiilib. Järgmise raundi ajal tõuseb Dilophosaurus oma praegusel platsil või külgneval platsil püsti. Dr Ellie Sattlerit ja Lex Murphys ähvardab dilophosaurus rünnak, kuid Tim Murphys kaitseb aktiveeritud elektritara ⚡.





Märkus: kaks dinosaurust EI TOHI olla samal platsil.

DINOSAURUSTE TEGEVUSED

Lisaks oma käigule võite teha **ühe** valikulise dinosauruste tegevuse. Seda võib teha kas enne või pärast seda, kui liigutate oma kaardil olevate liigutuste abil oma dinosauruseid. Dinosauruste tegevused on iga dinosauruse jaoks spetsiifilised ja neid võib kasutada **isegi kui dinosaurust selle raundi ajal liigutati**. Dinosauruste tegevust tehes liigutage oma dinosauruse märki oma dinosauruste aluse peal dinosauruste tegevuse juurde. Te ei tohi kasutada sama dinosauruste tegevust kaks raundi järjest ja dinosauruste tegevust ei tohi kasutada pärast seda, kui inimestega mängijad on oma kaardid paljastanud.



Velociraptor – Liikuge sirgjoonel kuni kaks platsi. See võimaldab ületada kaljusid 🌍 ja deaktiveeritud elektritarasid ⚡ ning isegi teisi dinosaurusi!



TYRANNOSAURUS REX – Kui ründate, valige inimestega mängija käest ühe kaardi asemel kaks juhuslikku vt “Dinosauruste rünnakud”, lk 6.



DILOPHOSAURUS – Rännake ühte tegelast, kes on külgneval platsil. See rünnak toimib üle kaljude 🌍 ja deaktiveeritud elektritarade ⚡, kuid mitte läbi aktiveeritud elektritarade ⚡ või lukumärgiga 🚫 tegevuskohtade.

Kui otsustate dinosauruste tegevust mitte kasutada, viige dinosauruse märk oma alusel puhkealale. Järgmises raundis on saadaval kõik kolm dinosauruste tegevust.

Dinosauruste käigu näide:
Dinosaurustega mängija paljastab oma kaardi. Seejärel ronib ta Tyrannosaurus Rexiga ja jookseb Dilophosaurusega. Valikulist dinosauruste tegevust kasutatakse Velociraptori sirgjooneliseks kahe platsi võrra liigutamiseks.

Dinosauruse märk

Avatud kaart



INIMESED

4 Liigutavad tegelasi ja teevad valikulisi vabu tegevusi

Avage oma kaart, liigutage oma tegelast vastavalt kaardile ja tehke valikulisi tasuta tegevusi. Raundi lõpus pange kõik käidud kaardid kulutatud kaartide virna.



INIMESTE LIIKUMISE KAARDID

Iga kaart teie pakis koosneb käigust või vabast tegevusest. Vabu tegevusi tehakse nii, nagu on kirjeldatud iga tegelase kaartidel. Teie liikumise kaardid on järgmised:



RUN

JOOKSKE külgnevale platsile. Te ei tohi ületada kaljusid 🗿 ega ühtki elektritara ⚡. Te ei saa joosta dinosaurusega platsile, kui dinosaurus ei hiili.



CLIMB: Roll X+

RONIGE üle kaljude 🗿 või deaktiveeritud elektritara ⚡. Ronimiseks visake täringul number, mis on võrdne kaardil näidatud numbriga või sellest suurem. Kui see õnnestub, liikuge külgnevale platsile. Te ei saa ronida dinosaurusega platsile, kui dinosaurus ei hiili.



Kui ronimine ei õnnestu ja te ka ei võimenda oma viset (vt allpool, „**Täringu võimendamine**“), asetage oma kaart tagasi enda kätte, mitte ärakulutatud kaartide virna.



SNEAK: Roll X+

HIILIGE: kasutage seda dinosauruste eest peitu pugemiseks. Hiilimiseks visake täringul number, mis on võrdne kaardil näidatud numbriga või sellest suurem. **Kui see õnnestub, asetage oma tegelane praegusele platsile külili, mis näidata, et ta hiilib, ja seejärel:**

- 1 Järgmise voo 4. sammul peab teie tegelane uuesti ilmuma, tõustes oma praegusel platsil või külgneval platsil püsti. Sellega ei saa ületada aktiveeritud elektritarasid ⚡. Ilumine ei lähe käiguna arvesse.
- 2 Kui teie tegelane ilmub platsile, kus on dinosaurus, kes ei hiili, siis dinosaurus ründab teie tegelast (vt „**Dinosauruste rünnakud**“, lk 6).
Kui see ei õnnestu ja te ka ei võimenda oma viset (vt allpool, „**Täringu võimendamine**“), pange see kaart tagasi enda kätte, mitte oma ärakulutatud kaartide virna.



Täringu võimendamine

Kui proovite hiilida, ronida või tegevuskohti aktiveerida, saate oma täringuviskeid võimendada. Pärast täringu viskamist võite „põletada“ ühe või mitu enda käes olevat karti, et suurendada viset kaartide alumises paremas nurgas näidatud summa võrra. Kõik kaardid, mille te viske suurendamiseks „põletate“, tuleb kõigile mängijatele avaldada.

Asetage need kaardid oma „põletatud“ virna – need on mängust väljas ja neid ei saa taastada.



See tähis näitab, et see kaart on unikaalne, st ainult selle tegelase jaoks mõeldud. Osa kaartidel olevast tekstist võib nende juhistega olla vastuolus. Sel juhul **järgige alati kaardi teksti**.

VABAD TEGEVUSED



DISTRACT

Käige TÄHELEPANU KÕRVALEJUHTIMISE kaart, et dinosaurust häirida ja meelitada ta teise tegelase juurest või ruumi blokeerimiselt eemale. Tähelepanu kõrvalejuhtimine on vaba tegevus ja seda ei saa 2. sammu ajal valida. Käige tähelepanu kõrvalejuhtimise kaart 4. sammu mis tahes ajal, olgu enne või pärast liikumist. Tähelepanu kõrvalejuhtimisel liigutage üks dinosaurus (kes ei hiili) naaberplatsilt teie platsile. Kui dinosaurus teie platsile siseneb, ründab ta kohe, kui te just ei hiili.



Oma kaardikäe täiendamine

Iga raundi lõpus võite oma kaardikätt täiendada, „põletades“ kätte jäänud kaardid. Asetage käes olnud kaardid „põletatud“ virna ja võtke asemele kaardid ärakulutatud virnast. „Põletatud“ kaardid on mägust väljas ja neid ei saa taastada. Kui teie käsi on tühi, ei saa te seda täiendada (vt „Tegelase kõrvaldamine“, lk 5).

Uue tegelase valimine

Kui teie tegelane põgeneb, kõrvaldatakse dinosaurustega mängija poolt või kui te ise otsustate oma praeguse tegelase kõrvaldada, siis pange selle tegelase alus, kaardid ja eesmärk karpi tagasi. Kui teie tegelane on kõrvaldatud, andke oma tegelase nupp dinosaurustega mängijale. Tõmmake uus juhulik tegelase alus ja siis:


- 1 võtke oma uue tegelase alus ja asetage see enda ette;
- 2 võtke vastav nupp ja asetage see mängulaua keskel asuvalle stardiplatsile. Kui stardiplatsil on dinosaurus, siis ei ründa ta mängu sisenevat uut tegelast;
- 3 võtke kõik oma uue tegelase kaardid (10) enda kätte. Järgmise raundi algusest hakkate sellele uue tegelasega mängima.

Avatud kaart



„Põletatud“ kaart



Inimeste käigu näide: Dr Alan Grant avab ronimise kaardi, viskab täringut ja saab 2. Kuna vise oli liiga väike (ta vajab 3 või suuremat), otsustab ta võimendada seda viset tähelepanu kõrvalejuhtimise kaardi „põletamisega“ – eelmine vise 2 suureneb 4-ni. „Põletatud“ kaart asetatakse tagurpidi tema „põletatud“ virnale. Siis ronib ta üle kaljude  ja liigub külgnevale platsile.

NÄPUNÄITEID DINOSAURUSTEGA MÄNGIJALE

- Teie eesmärk on kõrvaldada kolm tegelast, nii et rünnake neid nii sageli kui võimalik.
- Tegelased ei saa kasutada oma jooksu ega ronimise kaarte, et minna dinosaurusega platsidele, seega proovige mängulaul kriitilised platsid blokeerida.
- Dinosauruste tegevused on võimsad! Proovige planeerida oma liikumised nii, et saaksite iga käigu ajal dinosauruste tegevusi kasutada.

NÄPUNÄITEID INIMESTEGA MÄNGIJATELE

- Tehke koostööd! Rääkige kindlasti teiste inimestega mängijatega ja arutage oma strateegiat. Aga ärge unustage, et ka dinosaurustega mängija kuulab!
- Teie esimene prioriteet on tegevuskohtade aktiveerimine, nii et mängu alguses võib olla vaja üksteisest lahku minna.
- Mitte kõik tegelased ei pea Jurassic Park™-ist põgenema, et inimestega mängijad võidaksid. Mõned tegelased võivad tahtlikult rünnakuid enda peale võtta või dinosauruste tähelepanu kõrvale juhtida, et aidata teistel tegelastel põgeneda.
- Pidage meeles, et täringuviskeid saab võimendada, mis on eriti kasulik, kui peate tegevuskohti aktiveerima.
- Kuna te ei saa kasutada dinosaurusega platsile sisenemiseks jooksu ega ronimise kaarti, kasutage dinosauruste poolt blokeeritud platsidele pääsemiseks oma hiilimise ja tähelepanu kõrvalejuhtimise kaarte.



Jurassic Park on Universal Studiose ja Amblin Entertainment, Inc. kaubamärk ja autorikaitse all.
Litsentseeritud Universal Studioselt. Kõik õigused on kaitstud.
Juhised: © 2018 Ravensburger North America, Inc. Kõik õigused on kaitstud. USe02

JURASSIC PARK

DANGER! SEIKKAILUSTRATEGIAPELI OHJEET

Tervetuloa... Jurassic Park™:Dangeriin! Yksi pelaaja pelaa dinosauruksena. Muut pelaavat hahmoina, jotka työskentelevät yhdessä paetakseen saarelta.

Sisältö:

110 korttia

10 hahmopakkaa,
1 dinosauruspakka

11 pelaajalautaa

10 hahmolautaa,
1 dinosauruslautaa

19 saarilaattaa

5 kehösaa

10 hahmonappulaa

3 dinosaurusnappulaa

13 aittaa

19 merkkiä

10 tavoitemerkkiä,
4 lukkomerkkiä,
3 sijaintimerkkiä,
1 dinosaurusmerkki,
1 helikopterimerkki

1 noppa

Ohjeet



DINOSAURUSPELAAJAN on päihitettävä kolme hahmoa voittaakseen.

HENKILÖPELAAJIEN on työskenneltävä yhdessä tiimissä aktivoitakseen paikat, saavuttaakseen hahmojensa tavoitteet ja päästäkseen helikopteriin voittaakseen.

Huomaa: Koska hahmot voivat paeta tai heidät voidaan päihittää kesken pelin, ihmispelaaja voi aloittaa pelin pelaamalla yhdellä hahmolla, ja hän voi jatkaa toisella hahmolla myöhemmin pelin aikana.



KATSO OPASTUSVIDEO!


ravensburger.com/DangerGamePLAY



Näissä ohjeissa on tietoja dinosauruspelaajalle ja ihmispelaajille.

• Punainen teksti on tarkoitettu dinosauruspelaajalle

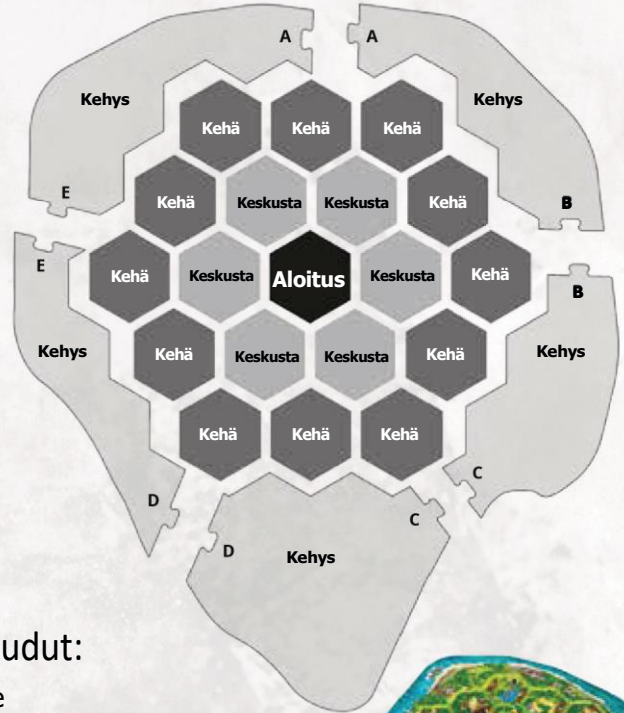
• Sininen teksti on tarkoitettu ihmispelaajille.

Kun näet huutomerkkin , tieto koskee kaikkia pelaajia.

VALMISTELUT

- 1 Kokoa pelilautaa kuvan mukaisesti, kuvata ylöspäin. Erottele kehä-, keski- ja aloituslaatat ja aseta ne sitten satunnaisesti kuvapuoli ylöspäin paikoilleen. Aloituslaatan on oltava pelilaudan keskellä. Aseta huoltorakennuksen, valvontakeskuksen ja vierailijakeskuksen merkit harmaa puoli ylöspäin kehälaatoille kehäksessä olevien merkintöjen viereen (katso alla).
- 2 Aseta kaikki muut merkit ja noppa pelilaudan viereen.
- 3 Päätäkää, ketkä pelaavat dinosauruksia ja ketkä hahmoina.

Pelilaudan valmistelu



Triceratopsin ja Brachiosauruksen ruudut:



Triceratops



Brachiosaurus

Triceratops ja Brachiosaurus eivät ole dinosauruksia, joita dinosauruspelaaja liikuttaa pelin aikana. Ne ovat ruutuja, joissa tiettyjen hahmojen on käytävä saavuttaakseen tavoitteensa.

Esimerkki kootusta pelilaudasta



Pelikuvakkeet:



Sähköaita, joka ei ole päällä



Sähköaita, joka on päällä



Kallio



DINOSAURUSPELAAJAN VALMISTELUT

- 1 Aseta dinosauruslauta, kortit (10) ja dinosaurusmerkki eteesi.
- 2 Sekoita kortit ja nosta **kolme** korttia aloituskädeksi.
- 3 Aseta loput kortit kuvapuoli alaspäin laudalla olevaan nostopakkaan.
- 4 Aseta dinosaurusmerkki leporuutuun.
- 5 Aseta dinosaurusnappulat aloituspaikoilleen pelilaudalle (ks. alla).
Pelaat kaikilla kolmella dinosauruksella.

Huomaa: Dinosaurukset voivat aloittaa ruudusta, jossa on sijaintilaatta tai hahmon tavoitemerkki.



VELOCIRAPTOR

TYRANNOSAURUS REX

DILOPHOSAURUS

IHMISPELAAJIEN VALMISTELUT

- 1 Jokainen ihmispelaaja valitsee aloitushahmon. (Jos haluat enemmän haastetta, voitte arpoa hahmot).
- 2 Aseta hahmosi lauta eteesi ja ota kaikki hahmokorttisi (10) käden muodostamiseksi – kaikki kortit ovat ihmispelaajien käytettävissä pelin alussa.
- 3 Aseta hahmon pelinappula aloituslaatalle
- 4 Jokaisella hahmolla on ainutlaatuinen tavoite, jonka hän on saavutettava, ennen kuin hän voi paeta saarelta (katso hahmolaudan kuvaus). Lue hahmosi tavoite ääneen muille.
- 5 Jos hahmosi on mentävä tiettyyn pelilaudan ruutuun kerätäkseen tavoitemerkkinsä, aseta tavoitemerkki siihen ruutuun.



Kaksinpeli: Yksi pelaaja pelaa dinosauruksena, toinen pelaaja pelaa kahdella hahmolla samanaikaisesti.

- 1 Valitse kaksi hahmoa.
- 2 Ota heidän hahmolautansa ja -korttinsa (10 kutakin hahmoa kohti).
- 3 Aseta pelinappulat aloituslaatalle.

IHMISET: VOITTAMINEN

Voittaakseen ihmispelaajien on työskenneltävä yhdessä tiiminä aktivoitakseen paikat (huoltorakennus, valvontakeskus ja vierailijakeskus), ja saatava tietty määrä hahmoja helikopteriin tavoitamerkkiensä kanssa, jotta he pääsevät pakenemaan. Kun paikka on aktivoitu, sen vaikutukset pysyvät voimassa koko pelin ajan.



2–3 pelaajaa:

Kahden hahmon on paettava.

4–5 pelaajaa:

Kolmen hahmon on paettava.

PAIKKOJEN AKTIVOIMINEN

Pelivuoron aikana voit yrittää aktivoida paikan seuraavasti:

- 1 Heitä noppaa. Jos saat 5 tai suuremman luvun, onnistut. Jos et onnistu aktivoimaan paikkaa, katso Heiton korottaminen, s. 10. (Kukin hahmo voi tehdä tämän kerran kierroksen aikana, suorittaessaan neljättä vaihettaan).
- 2 Jos saat 5 tai suuremman luvun, käännä paikkamerkki väripuoli ylöspäin. Katso paikan vaikutus alta.

Huomaa: Kun kaksi tai useampi hahmo on paikassa samanaikaisesti, he voivat kumpikin yrittää aktivoida paikan.

Valvontakeskus

Kun valvontakeskus on aktivoitu, aseta lukkumerkki huoltorakennuksen, valvontakeskuksen, vierailijakeskuksen ja helikopterialustan päälle. Dinosaurukset eivät voi enää siirtyä mihinkään näistä paikoista – ne ovat hahmojen turvapaikkoja pelin loppuun asti.

Jos dinosaurus on jossakin paikassa, kun lukot asetetaan paikoilleen, dinosaurus siirretään ihmispelaajan valitsemaan viereiseen ruutuun (tämä koskee hiipiviä dinosauruksia). Dinosaurus voi joutua ylittämään kallion 🌍 ja pois kytketyn sähköaidan ⚡. Jos dinosaurus on paikassa, jota ympäröi päällä oleva sähköaita ⚡, dinosaurusta ei siirretä.



Lukkumerkit

Vierailijakeskus

Pelaaja, joka aktivoi vierailijakeskuksen, voi nostaa kaksi korttia poistopakastaan.



Huoltorakennus

Kun huoltorakennus on aktivoitu, sopikaa tiiminä, haluatteko, että **kaikki** Jurassic Park™:n sähköaidat kytketään päälle. Jos päätätte kytkeä ne päälle, aseta aitamerkki jokaisen ⚡-merkityn sähköaidan päälle merkiksi siitä, että sähköaidat ovat nyt päällä!



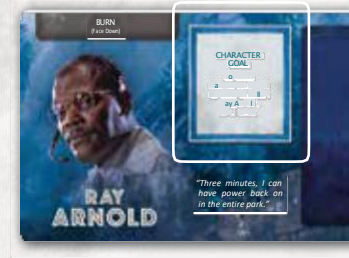
Aitamerkit

Hahmotavoitteiden saavuttaminen

Jokaisella hahmolla on ainutlaatuinen tavoite, joka on saavutettava ennen kuin he voivat paeta saarelta. Hahmon tavoitteet löytyvät kunkin hahmon laudalta.

- Joillakin hahmoilla on alussa tavoite-merkki, joita heidän on suojeltava.
- Joidenkin hahmojen on suoritettava tiettyjä tehtäviä saadakseen tavoite-merkinsä.

Hahmot voivat saavuttaa tavoitteensa ja aktivoida paikat missä tahansa järjestyksessä, mutta tavoite on saavutettava ja paikka aktivoitava ennen kuin hahmo voi paeta saarelta.



SIIRRY HELIKOPTERIIN

- Kun kaikki kolme paikkaa on aktivoitu, helikopterimerkki asetetaan helikopterialustalle.
- Hahmosi on päästävä helikopteriin tavoite-merkinsä kanssa paetakseen.
- Jos hahmosi pääsee pakoan, aseta pelinappulasi helikopterialustan alapuolella olevaan turvapaikkaan.
- Palauta hahmon lauta ja kortit laatikkoon – niitä ei käytetä enää tässä pelissä (katso UUDEN HAHMON VALINTA, sivu 11).



DINOSAURUS: VOITTAMINEN

Dinosauruspelaajan on päihitettävä kolme hahmoa voittaakseen.

Hahmon päihittäminen

Ihmispelaajan hahmo päihitetään seuraavilla tavoilla:

- 1 Dinosaurus hyökkää hahmon kimppuun, kun ihmispelaajalla ei ole enää kortteja kädessään (ks. Dinosauruksen hyökkäykset, sivu 6).
- 2 Ihmispelaaja ei voi valita korttia vaiheen kaksi aikana (katso sivu 7).
- 3 Ihmispelaaja päättää luovuttaa vapaaehtoisesti.

Kun hahmo on päihitetty, siirrä pelinappula eteesi. Ihmispelaaja palauttaa hahmon laudan, kortit ja tavoite-merkin laatikkoon (katso UUDEN HAHMON VALINTA, sivu 11).

! Dinosaurusten ja hahmojen liikuttamista koskevia huomautuksia

Kun olet ruudussa, joka edellyttää kahta kiipeämistä, voit siirtyä seuraavaan ruutuun yhdellä kiipeämisellä.

Esimerkki: Lex Murphy pelasi kiipeämiskortin ja heitti viitosen. Hän voi nyt kiivetä poiskytketyn sähköaidan ⚡ ja kallion 🪨 yli.



Kun sähköaidat on kytketty päälle, hahmot ja dinosaurukset eivät voi siirtyä tai hyökätä niiden läpi.

Esimerkki: Sähköaita, joka on päällä ⚡, estää tohtori Ellie Sattleria siirtymästä sen yläpuolella oleviin ruutuihin ja estää Velociraptoria hyökkäämästä tai siirtymästä hänen ruutuunsa.



! DINOSAURUKSEN HYÖKKÄYKSET

Dinosaurukset hyökkäävät hahmojen kimppuun, kun tapahtuu seuraavaa:

- Dinosaurus siirtyy ruutuun, jossa on hahmo, eikä hahmo hiiviskele.
- Dinosaurus ilmestyy hiiviskelystä ruutuun, jossa on hahmo, eikä hahmo hiiviskele.
- Hahmo lakkaa hiiviskelemästä ruudussa, jossa on dinosaurus, eikä dinosaurus hiiviskele.

Jos samassa ruudussa on useampi kuin yksi hahmo, dinosaurus **hyökkää vain yhden hahmon kimppuun**. Ihmispelaajat päättävät, mihin hahmoon hyökkäys kohdistuu.

Kun hahmon kimppuun hyökätään, toimi seuraavasti:

- 1 Dinosauruspelaaja valitsee yhden satunnaisen kortin ihmispelaajan kädestä. Ihmispelaajat voivat katsoa korttia, mutta dinosauruspelaaja ei voi.
- 2 Ihmispelaaja laittaa kortin **polttopakkaansa**. Poltetut kortit ovat poissa pelistä, eikä niitä voi ottaa takaisin peliin.



Huomaa: Hiipiviä hahmoja vastaan ei voida hyökätä ennen kuin he lakkaavat hiipimästä (katso **IHMISTEN SIIRTOKORTIT**, sivu 10). Hiipivät dinosaurukset eivät voi hyökätä ennen kuin he lakkaavat hiipimästä (katso **DINOSAURUSKORTIT**, sivu 8).

PELAA- MINEN

Peliä pelataan kierroksina, jotka koostuvat seuraavista neljästä vaiheesta, jotka suoritetaan järjestyksessä:

DINOSAURUS

1 Pelaa yksi kortti

IHMISET

2 Pelatkaa yksi kortti kukin

DINOSAURUS

3 Liikuta dinosauruksia ja suorita valinnaisia dinosaurustoimenpiteitä Katso sivut 8–9

IHMISET

4 Liikuta hahmoja ja suorita valinnaisia toimenpiteitä Katso sivut 10–11

DINOSAURUS

1 Pelaa yksi kortti

Valitse yksi kortti kädestäsi ja aseta se kuvapuoli alaspäin laudalle. Kun olet asettanut kortin kuvapuoli alaspäin laudalle, et voi enää vaihtaa sitä.

Nosta uusi kortti, jotta kädessäsi on taas kolme korttia. Jos nostopakkasi on tyhjä, sekoita poistopakka ja tee siitä uusi nostopakka.

Dinosauruskorteista kerrotaan sivulla 8.

IHMISET

2 Pelatkaa yksi kortti kukin

Valitse yksi kortti kädestäsi ja aseta se kuvapuoli alaspäin hahmon laudalle. Kun olet asettanut kortin kuvapuoli alaspäin laudalle, et voi enää vaihtaa sitä. **Jos kortissa on valinnainen toimenpide, sitä ei voi valita tässä vaiheessa.**

Ihmisten siirtokorteista kerrotaan sivulla 10.



DINOSAURUS

3 Liikuta dinosauruksia ja suorita valinnaisia dinosaurustoimenpiteitä

Paljasta korttisi, siirrä dinosauruksesi kortin mukaisesti ja tee yksi valinnainen dinosaurustoimenpide.



DINOSAURUSKORTIT

Pakan jokainen kortti koostuu useammasta kuin yhdestä siirrosta. **Käytä eri dinosaurusta jokaiseen kortin**

siirtoon, ja suorita kaikki kortin siirrot, jos mahdollista. Kun yksi dinosauruksistasi siirtyy ruutuun, jossa on hahmo, joka ei hiiviskele, se hyökkää välittömästi (katso **DINOSAURUKSEN HYÖKKÄYKSET**, sivu 6). Korttisi koostuvat seuraavista siirroista:



JUOKSE viereiseen ruutuun. Et voi ylittää kalliota 🌍 tai sähköaitaa ⚡.



KIIPEÄ aidan 🌍 tai pois kytketyn sähköaidan ⚡ yli siirtyäksesi viereiseen ruutuun.



HIIVISKELY mahdollistaa yllätyshyökkäyksen hahmojen kimppuun ja liikkumisen kallioiden 🌍 ja pois kytkettyjen sähköaitojen ⚡ yli ilman kiipeilykorttia. **Aseta dinosaurus ruutuun kyljelleen merkiksi siitä, että se hiiviskelee. Jatka seuraavasti:**

- 1 Seuraavan kierroksen vaiheen 3 aikana dinosauruksen on lakettava hiiviskelemästä ja seistävä nykyisessä tai vierekkäisessä ruudussa. Päälle kytkettyjä sähköaitoja ⚡ ei voi ylittää. Hiiviskelystä poistumista ei lasketa siirroksi tai valinnaiseksi dinosauruksen toimenpiteeksi.
- 2 Jos dinosauruksesi lakkaa hiiviskelemästä ruudussa, jossa on hahmo, joka ei hiiviskele, se hyökkää hahmon kimppuun (katso **DINOSAURUKSEN HYÖKKÄYKSET**, sivu 6).


Esimerkki: Dilophosaurus on kyljellään sen merkiksi, että se hiiviskelee. Seuraavan kierroksen aikana Dilophosaurus nousee pystyyn nykyisessä tai viereisessä ruudussa. Tohtori Ellie Sattler ja Lex Murphy ovat vaarassa joutua Dilophosaurusen hyökkäyksen kohteeksi, mutta Tim Murphy on päälle kytketyn sähköaidan suojassa ⚡.







Huomaa: Kaksi dinosaurusta EI voi olla samassa ruudussa samaan aikaan.

DINOSAURUKSEN TOIMENPITEET

Siirtosi lisäksi voit suorittaa **yhden** valinnaisen dinosauruksen toimenpiteen. Tämä voidaan tehdä joko ennen tai sen jälkeen, kun olet liikuttanut dinosaurustasi tai käyttänyt korttiasi olevaa liikettä. Dinosauruksen toimenpiteet koskevat kutakin dinosaurusta, ja niitä voidaan käyttää **vaikka dinosaurusta olisikin liikutettu kierroksen aikana**. Kun suoritat dinosauruksen toimenpiteen, siirrä dinosaurusmerkki  laudallesi käytettävän dinosaurustoimenpiteen viereen. Et voi käyttää samaa dinosaurustoimenpidettä kahta kierrosta peräkkäin, etkä voi käyttää dinosaurustoimenpidettä sen jälkeen, kun ihmispelaajat ovat paljastaneet korttinsa.







Velociraptor – Siirry enintään kaksi ruutua suorassa linjassa. Tällöin voit ylittää kalliot  ja pois päältä olevat sähköaidat , jopa muut dinosaurukset!



TYRANNOSAURUS REX – Kun hyökkäät, nosta kaksi sattumanvaraista korttia ihmispelaajan kädestä (katso **DINOSAURUKSEN HYÖKKÄYKSET**, sivu 6).



DILOPHOSAURUS – Hyökkää yhden viereisessä ruudussa olevan hahmon kimppeun. Tämä hyökkäys toimii kallioiden  ja pois päältä olevien sähköaitojen  läpi, mutta ei päällä olevien sähköaitojen  läpi eikä paikkoihin, joissa on lukkomerkki .

Jos päätät olla käyttämättä dinosaurustoimenpidettä, siirrä dinosaurusmerkki lautasi lepoalueelle. Seuraavalla kierroksella kaikki kolme dinosaurustoimenpidettä ovat käytettävissä.

Esimerkki dinosauruksen vuorosta:

Dinosauruspelaaja paljastaa korttinsa. Sitten hän kiipeää Tyrannosaurus Rexin kanssa ja juoksee Dilophosauruksen kanssa. Valinnaista dinosaurustoimenpidettä käytetään Velociraptorin siirtämiseen kaksi ruutua suorassa linjassa.

Dinosaurusmerkki

Paljastettu kortti



Poistopakka



IHMISET

4 Liikuta hahmoja ja suorita valinnaisia toimenpiteitä

Paljasta korttisi, liikuta hahmoasi kortin mukaisesti ja suorita valinnaisia toimenpiteitä. Laita kierroksen loppuksi pelatut kortit poistopakkaan.






IHMISTEN SIIRTOKORTIT

Jokainen kortti pakassasi koostuu siirrosta tai valinnaisesta toimenpiteestä. Valinnaiset toimenpiteet pelataan kunkin hahmon kortissa kuvatulla tavalla. Siirtokortit ovat:





RUN

JUOKSE viereiseen ruutuun. Et voi ylittää kalliota  tai sähköaitaa  . Et voi juosta ruutuun, jossa on dinosaurus, ellei dinosaurus hiiviskele.



CLIMB: Roll X+


KIIPEILE kallioiden  tai pois päältä olevien sähköaitojen  yli. Voit kiipeillä heittämällä noppaa ja yrittämällä saada kortissa olevaa lukua suuremman luvun. Jos onnistut, siirry viereiseen ruutuun. Et voi kiipeillä ruutuun, jossa on dinosaurus, ellei dinosaurus hiiviskele.

Jos et onnistu, etkä korota heittoasi (katso **Heiton korottaminen** alla), laita kortti takaisin käteesi poistopakan sijaan.



SNEAK: Roll X+

Hiiviskele piiloutuaksesi dinosauruksilta. Voit hiiviskellä heittämällä noppaa ja yrittämällä saada kortissa olevaa lukua suuremman luvun. **Jos onnistut, aseta hahmosi kyljelleen sen merkiksi, että se hiipii. Jatka seuraavasti:**

- 1 Seuraavan kierroksen neljännen vaiheen aikana hahmosi on lakattava hiiviskelemästä nousemalla pystyyn nykyisessä tai viereisessä ruudussa. Päälle kytkettyjä sähköaitoja ei voi ylittää.  Hiiviskelyn lopettamista ei lasketa siirroksi.
- 2 Jos hahmosi lakkaa hiiviskelemästä ruudussa, jossa on dinosaurus, joka ei hiiviskele, dinosaurus hyökkää hahmosi kimppuun (katso **DINOSAURUKSEN HYÖKKÄYKSET**, sivu 6).

Jos et onnistu, etkä korota heittoasi (katso **Heiton korottaminen** alla), laita kortti takaisin käteesi poistopakan sijaan.



Heiton korottaminen

Voit korottaa heittoasi, kun yrität hiiviskellä, kiivetä tai aktivoida paikkoja. Kun olet heittänyt noppaa, voit polttaa yhden tai useamman kädessäsi olevan kortin korottaaksesi heittoasi korttien oikeissa alakulmissa näkyvillä määrillä. Kaikki polttamasi kortit on paljastettava kaikille pelaajille.

Laita kortit polttopakkaan – ne ovat poissa pelistä, eikä niitä voi ottaa takaisin peliin.



Tämä merkki osoittaa, että kortti on ainutlaatuinen kyseiselle hahmolle. Osa korttien tekstistä voi olla ristiriidassa näiden ohjeiden kanssa. Noudata tällöin **aina kortin tekstiä**.

VALINNAISET TOIMENPITEET



DISTRACT

Pelaa harhautuskortteja siirtääksesi dinosauruksen pois toisen hahmon luota tai tukkimasta ruutua. Harhauttaminen on toimenpide, jota ei voi valita toisen vaiheen aikana. Käytä sen sijaan harhautuksia milloin tahansa vaiheen neljä aikana, joko ennen tai jälkeen siirtosi. Kun käytät harhautusta, siirrä yksi dinosaurus (joka ei hiiviskele) viereisestä ruudusta omaan ruutuusi. Kun dinosaurus tulee ruutuusi, se hyökkää välittömästi, ellei hiiviskele.



Käden täyttäminen

Kierroksen lopussa voit täydentää kättäsi polttamalla kädessäsi jäljellä olevat kortit. Aseta kädessäsi olevat kortit polttopakkaan ja nosta kortteja poistopakasta. Poltetut kortit ovat poissa pelistä, eikä niitä voi ottaa takaisin peliin. Jos kätesi on tyhjä, et voi täydentää sitä (katso **Hahmon päihittäminen**, sivu 5).

Uuden hahmon valinta

Kun hahmosi pakenee saarelta, dinosauruspelaaja päihittää hänet tai kun päätät luovuttaa nykyisen hahmosi kanssa, palauta hahmosi lauta, kortit ja tavoitemerkki laatikkoon. Jos hahmosi päihitetään, anna pelinappulasi dinosauruspelaajalle. Valitse sokkona uusi hahmolauta ja:


- 1 Aseta hahmolauta eteesi.
- 2 Ota hahmon pelinappula ja aseta se aloituslaatan päälle pelilaudan keskelle. Jos dinosaurus on aloituslaatalla, se ei hyökkää uuden peliin tulevan hahmon kimppuun.
- 3 Nosta kaikki hahmokortit (10) käteesi. Aloitat pelaamisen uuden hahmon kanssa seuraavan kierroksen alussa.

Paljastettu kortti



Poltettu kortti



Esimerkki ihmispelaajan vuorosta: Tohtori Alan Grant paljastaa kiipeilykortin ja heittää nopealla 2. Koska heitetty luku on liian pieni (hän tarvitsee 3 tai korkeamman), hän päättää korottaa heittoa polttamalla harhautuskortin – aiempi luku 2 on nyt korotettu 4:ään. Poltettu kortti asetetaan kuvapuoli alaspäin polttopinoon. Sitten hahmo kiipeää kallion  yli viereiseen ruutuun.

Vinkkejä DINOSAURUSPELAAJALLE

- Tavoitteenasi on päihittää kolme hahmoa, joten hyökkää niiden kimppuun niin usein kuin mahdollista.
- Hahmot eivät voi käyttää juoksu- tai kiipeilykorttejaan siirtyäkseen ruutuihin, joissa on dinosaurus, joten yritä estää pelilaudan kriittiset ruudut.
- Dinosauruksen toimenpiteet ovat tehokkaita! Yritä suunnitella siirtoja, joiden avulla voit käyttää dinosauruksen toimenpiteitä joka vuorolla.

Vinkkejä ihmispelaajille

- Tehkää yhteistyötä! Muista keskustella muiden ihmispelaajien kanssa ja tehkää strategia. Mutta muista, että dinosauruspelaaja kuuntelee!
- Ensisijainen tehtäväsi on aktivoida paikat, joten hajaantuminen pelin alussa voi olla tarpeen.
- Kaikkien hahmojen ei tarvitse paeta Jurassic Park™:sta, jotta ihmispelaajat voittavat. Jotkut hahmot voivat ottaa tarkoituksella vastaan hyökkäyksiä tai harhauttaa dinosauruksia auttaakseen muita hahmoja pakenemaan.
- Musta, että nopanheittoa voidaan korottaa, mikä on erityisen hyödyllistä, kun olet aktivoimassa paikkoja.
- Koska et voi käyttää juoksu- tai kiipeilykorttia päästäksesi ruutuun, jossa on dinosaurus, käytä hiiviskely- tai harhautuskorttejasi päästäksesi ruutuihin, jotka ovat dinosaurusten vallassa.



Jurassic Park on Universal Studiosin ja Amblin Entertainment Inc.:n tavaramerkki.
Universal Studiosin lisensoima. Kaikki oikeudet pidätetään.
Ohjeet: © 2018 Ravensburger North America, Inc. Kaikki oikeudet pidätetään.

USe02

Från 10 år • 2 – 5 spelare • 50 minuter

JURASSIC PARK

DANGER! ÄVENTYRS-/STRATEGISPEL BRUKSANVISNING

Välkommen... till Jurassic Park™: Danger! En av spelarna spelar som Dinosaurierna.
De andra spelar som Karaktärerna som samarbetar för att fly från ön.

Innehåll:

110 kort

10 karaktärskortlekar,
1 dinosauriekortlek

11 spelarmattor

10 karaktärsmattor,
1 dinosauriematta

19 öbrickor

5 kantramar

10 karaktärspjäser

3 dinosauriepjäser

13 staket

19 markörer

10 målmarkörer,
4 låsmarkörer,
3 platsmarkörer,
1 dinosauriemarkör,
1 helikoptermarkör

1 tärning

Bruksanvisning



DINOSAURIE-SPELAREN ska slå ut tre Karaktärer för att vinna.

MÄNNISKOSPELARNA ska samarbeta som ett team för att Aktivera Platserna, uppnå sina Karaktärsmål och komma fram till Helikoptern för att vinna.

Not: Eftersom Karaktärer kan antingen fly eller bli utslagna under spelet kan en Människospelare börja spelet som en Karaktär och sedan spela som en annan Karaktär senare under spelet.



SE INSTRUKTIONSVIDEON!


ravensburger.com/DangerGamePLAY



Denna bruksanvisning innehåller information för Dinosauriespelaren och Människospelarna.

• Den röda texten är avsedd för Dinosauriespelaren.

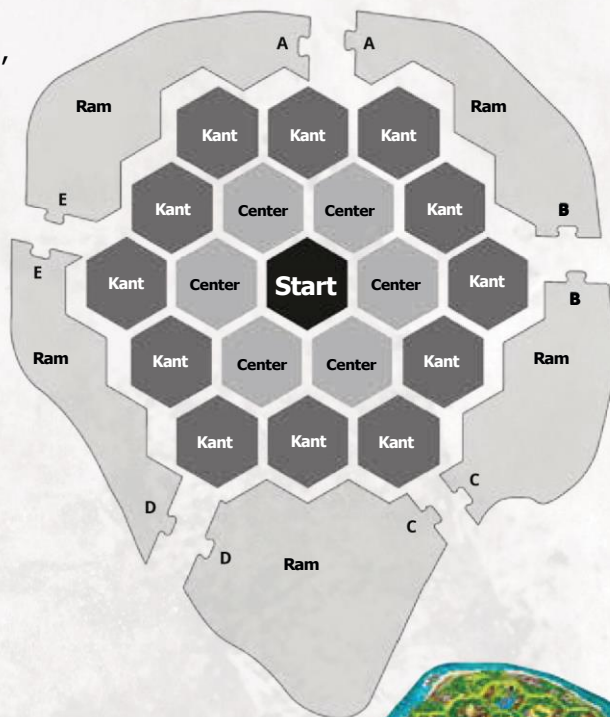
• Den blåa texten är avsedd för Människospelarna.

Information som är markerad med  gäller för alla spelare.

FÖRBEREDELSE

- 1 Sätt ihop spelbrädets ram enligt figuren, med bildsidan uppåt. Sortera kant-, center- och startbrickorna och placera dem slumpmässigt inom respektive område, med bildsidan uppåt. Startbrickan ska ligga i mitten på brädet. Placera markörerna för Verkstaden,
- 2 Kontrollrummet och Besökscentret på Kantbrickorna vid respektive skylt på ramen (se nedan), med den gråa sidan uppåt.
- 3 Placera alla övriga markörer och tärningen bredvid brädet.
- 4 Välj vem som ska spela som Dinosaurierna respektive

Sammansättning av spelbrädet



Triceratops- och Brachiosaurus-fält:



Triceratops






Brachiosaurus

Triceratops och Brachiosaurus är inte under Dinosauriespelarens kontroll under spelet. Dessa är fält som vissa Karaktärer ska besöka för att uppnå ett Karaktärs mål.

Exempel på ett sammansatt spelbräde



Spelikoner:

-  Avaktiverat Elstaket
-  Aktiverat Elstaket
-  Klippa



FÖRBEREDELSE – DINOSAURIER

- 1 Placera Dinosauriemattan, Korten (10) och Dinosauriemarkören framför dig.
- 2 Blanda Korten och dra **tre** kort för din starthand.
- 3 Placera resten av Korten i Draghögen på din Matta, med bildsidan nedåt.
- 4 Placera Dinosauriemarkören på Viloplatsen.
- 5 Placera varje Dinosauriepjäs på motsvarande startplats på spelbrädet (se nedan). Alla tre Dinosaurier är under din kontroll.

Not: Dinosaurier kan starta från ett fält med en Platsbricka eller en Karaktärs Målmarkör.



VELOCIRAPTOR



TYRANNOSAURUS REX



DILOPHOSAURUS



FÖRBEREDELSE – MÄNNISKOR

- 1 Varje Människospelare väljer en Karaktär att starta spelet med. (Dra dem på måfå för större utmaning.)
- 2 Placera din Karaktärs Matta framför dig och ta alla Kort av din Karaktär (10) för din hand—Människospelarna har tillgång till alla Kort i spelets början.
- 3 Placera din Karaktärs Pjäs på Startbrickan.
- 4 Varje Karaktär har ett unikt Karaktärs mål som de ska uppnå innan Karaktären kan fly från ön (enligt beskrivningen på din Karaktärs matta). Läs ditt Karaktärs mål högt för gruppen.
- 5 Om din Karaktär måste gå till ett visst fält på spelbrädet för att hämta Målmarkören, placera Målmarkören på detta fält.



För ett spel med 2 spelare: Den ena spelaren spelar som Dinosaurierna och den andra spelar med två Karaktärer på samma gång.

- 1 Välj två Karaktärer.
- 2 Ta deras Karaktärs mattor och Kort (10 per Karaktär).
- 3 Placera Pjäserna på Startbrickan.

MÄNNISKOR: HUR MAN VINNER

För att vinna ska Människospelarna samarbeta som ett team för att Aktivera Platserna (Verkstaden, Kontrollrummet och Besökscentret) och leda ett visst antal Karaktärer till Helikoptern med sina Målmarkörer för att kunna fly. När en Plats Aktiveras förblir dess effekter aktiva under resten av spelet.



2 till 3 spelare:

Två Karaktärer ska lyckas fly.

4 till 5 spelare:

Tre Karaktärer ska lyckas fly.

AKTIVERING AV PLATSER

En gång per omgång, medan du står på en Plats, kan du försöka Aktivera Platsen så här:

- 1 Kasta tärningen. Om du får en 5:a eller mer så lyckas du. Om du inte lyckas, se avsnittet Boosta ett tärningskast, s. 10. (Varje Karaktär kan göra detta en gång per omgång vid steg fyra.)
- 2 Om du lyckas, vänd om Platsmarkören så att den färgade sidan är vänd uppåt. Se beskrivningen av Platseffekten nedan.

Not: Om två eller fler Karaktärer står på en Plats samtidigt kan båda försöka Aktivera Platsen.

Kontrollrummet

Placera Låsmarkörer på Platserna Verkstaden, Kontrollrummet, Besökscentret och Helikopterplattan medan de är aktiverade. Dinosaurierna kan inte längre gå till någon av dessa Platser —de är säkra zoner för Karaktärerna fram till slutet på spelet.

Om en Dinosaurie står på någon av dessa Platser medan låsen placeras så flyttas Dinosaurien till ett angränsande fält valt av Människospelaren (detta gäller även Dinosaurier som Smyger). Detta kan tvinga Dinosaurien att gå över Klippor och Avaktiverade Elstaket ⚡. Om en Dinosaurie står på en Plats som är omringad med Aktiverade Elstaket ⚡ flyttas den inte.



Låsmarkörer

Besökscentret

Den spelare som har Aktiverat Besökscentret kan välja två Kort från sin Kasthög och placera dem tillbaka i sin hand.



Verkstaden

När den Aktiveras, välj om du vill att **alla** Elstaket i Jurassic Park™ ska slå PÅ. Om du väljer detta, placera Staketmarkörer över varje Elstaket med ett X på brädet för att visa att Elstaketen är PÅ!



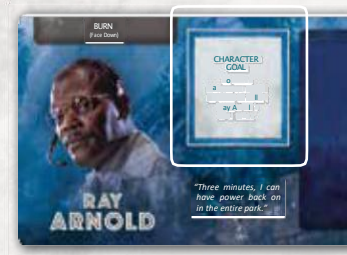
Staketmarkörer

Att uppnå karaktärsmål

Varje Karaktär har ett unikt Mål som ska uppnås innan Karaktären kan fly. Karaktärsmålen beskrivs på varje Karaktärs Matta.

- Vissa Karaktärer börjar med sin Målmarkör och ska undvika att förlora den
- Vissa Karaktärer ska uppfylla vissa uppgifter för att få sin Målmarkör.

Karaktärerna kan uppnå sina Mål och Aktivera Platser i valfri ordningsföljd men båda ska göras innan en Karaktär kan fly.



ATT KOMMA FRAM TILL HELIKOPTERN

- När alla tre Platser är Aktiverade placeras Helikoptermarkören på fältet för Helikopterplattan.
- Din Karaktär ska komma fram till Helikoptern med sin Målmarkör för att kunna fly.
- Om din Karaktär flyr, placera din Pjäs på den säkra zonen nedanför fältet för Helikopterplattan.
- Lägg tillbaka Karaktärens Matta och Kort i asken — de kommer inte att användas igen under detta spel (se VÄLJ NY KARAKTÄR, s. 11).




DINOSAURIERNA: HUR MAN VINNER

Dinosauriespelaren ska slå ut tre Karaktärer för att vinna.

Att slå ut en Karaktär

En Människospelares Karaktär kan slås ut på följande sätt:

- 1 A Dinosaurien attackerar en Karaktär medan Människospelaren har inga Kort kvar i sin hand (se  Dinosaurieattack, s. 6).
- 2 Människospelaren kan inte välja något Kort under steg två (se s. 7).
- 3 Människospelaren väljer att frivilligt slå ut sin Karaktär.

När en Karaktär slås ut, ta dess Pjäs och placera den framför dig. Människospelaren lägger tillbaka sin Karaktärs Matta, Kort och Målmarkör i asken (se VÄLJ NY KARAKTÄR, s. 11).

! Noter om förflyttning av dinosaurier och karaktärer

Om två fält som kräver en Klättring hamnar efter varandra på spelbrädet krävs en enda Klättring för att slutföra rörelsen.

Exempel: Lex Murphy spelade ett Klättringskort och kastade en 5:a. Hon kan nu Klättra över det Avaktiverade Elstaketet och Klippan 🐉.



Varken Karaktärer eller Dinosaurier får flyttas eller attackera genom dem på något sätt.

Exempel: Det Aktiverade Elstaketet ⚡ hindrar Dr. Ellie Sattler från att gå till fälten ovan och hindrar Velociraptor från att attackera henne eller gå till hennes fält.



! DINOSAURIEATTACK

Dinosaurierna attackerar Karaktärer när följande händer:

- En Dinosaurie flyttas till ett fält med en Karaktär medan Karaktären inte Smyger.
- En Dinosaurie visar sig igen efter en Smygning i ett fält med en Karaktär medan Karaktären inte Smyger.
- En Karaktär visas sig igen efter en Smygning i ett fält med en Dinosaurie medan Dinosaurien inte Smyger.

Om flera Karaktärer står på samma fält kommer Dinosaurien **endast att attackera en av Karaktärerna**. Människospelarna väljer vilken Karaktär som ska attackeras.

- 1 Dinosauriespelaren väljer ett slumpmässigt Kort från Människospelarens hand. Människospelarna kan titta på Kortet men Dinosauriespelaren får inte det.
- 2 Människospelaren lägger Kortet i sin **Brännhög**. Brända Kort har tagits ut ur spelet och kan inte tas upp igen.



Brännhög

OBS!: Smygande Karaktärer kan inte attackeras förrän de visar sig igen efter Smygningen (se **RÖRELSEKORT FÖR MÄNNISKOR**, s. 10). Smygande Dinosaurier kan inte attackera förrän de visar sig igen efter Smygningen (se **DINOSAURIEKORT**, s. 8).

HUR MAN SPELAR

Spelet spelas i omgångar som består av de fyra stegen nedan (i ordningsföljd):

DINOSAURIER

1 Spela ett kort

MÄNNISKOR

2 Spela ett kort per spelare

DINOSAURIER

3 Flytta Dinosaurier och utför Frivilliga Handlingar Se sid 8-9

MÄNNISKOR

4 Flytta Karaktärer och utför Frivilliga Handlingar Se sid 10-11

DINOSAURIER

1 Spela ett kort

Välj ett Kort från din hand och lägg det på din Matta med bildsidan nedåt. När du har lagt ned ett Kort med bildsidan nedåt kan det inte längre bytas ut.

Dra ett nytt Kort så att din hand har tre kort igen. Om din Draghög är tom, blanda din Kasthög till en ny Draghög.

Dinosauriekorten förklaras på sid 8.



MÄNNISKOR

2 Spela ett kort per spelare

Välj ett Kort från din hand och lägg det på din Karaktärs Matta med bildsidan nedåt. När du har lagt ned ett Kort med bildsidan nedåt kan det inte längre bytas ut. **Om ett Kort är markerat som Fri handling får det inte väljas under detta steg.**

Rörelsekorten för människor beskrivs på sid 10.



DINOSAURIER


3 Flytta Dinosaurier och utför Frivilliga Dinosauriehandlingar

Visa ditt Kort, flytta dina Dinosaurier enligt Kortet och utför en frivillig Dinosauriehandling.




DINOSAURIEKORT

Varje Kort i ditt kortlek har fler än en rörelse. Använd olika Dinosaurier för varje rörelse på Kortet och genomför alla rörelser på Kortet om möjligt. När någon av dina Dinosaurier går till ett fält med en Karaktär som inte Smyger kommer den att attackera omedelbart (se **DINOSAURIEATTACK**, s. 6). Dina Kort består av följande rörelser:

 **RUN**

LÖPNING till ett angränsande fält. Du får inte gå över Klippor 🌑 eller några Elstaket ⚡.



 **CLIMB**

KLÄTTRING över Klippor 🌑 eller Avaktiverade Elstaket ⚡ för att gå till ett angränsande fält.



 **SNEAK**

SMYGNING möjliggör för dig att göra en överraskningsattack mot Karaktärer och gå över Klippor ⚡ och Avaktiverade Elstaket 🌑 utan att använda ett Klättringskort. **Lägg din Dinosaurie på sidan på dess aktuella fält för att visa att den Smyger, sedan:**

- 1 Under steg 3 av nästa omgång måste Dinosaurien visa sig igen genom att stå upp på sitt aktuella fält eller på ett angränsande fält. Du kan inte gå över Aktiverade Elstaket ⚡. Att visa sig igen räknas inte som en rörelse eller frivillig handling för Dinosaurier. ⚡
- 2 Om din Dinosaurie visar sig igen på ett fält med en Karaktär som inte Smyger kommer den att attackera Karaktären (se **DINOSAURIEATTACK**, s. 6).


Exempel: Dilophosaurus läggs på sidan för att visa att den Smyger. Under nästa omgång står Dilophosaurus upp på sitt aktuella fält eller ett angränsande fält. Dr. Ellie Sattler och Lex Murphy riskerar att bli attackerade av Dilophosaurus men Tim Murphy skyddas av det Aktiverade Elstaketet ⚡.







OBS!: Två Dinosaurier får INTE stå på samma fält.

HANDLINGAR FÖR DINOSAURIER

Förutom din rörelse kan du utföra **en** frivillig Dinosauriehandling. Du kan göra detta antingen innan **eller** efter att du flyttar dina Dinosaurier enligt rörelserna på ditt Kort. Dinosauriehandlingar är specifika för varje Dinosaurie och kan användas **även om en Dinosaurie har flyttats under den pågående omgången**. När du utför en Dinosauriehandling, flytta din Dinosauriemarkör  på din Matta bredvid den Handling som används. Du får inte använda samma Handling under två omgångar i följd och du får inte använda en Handling efter att Människospelarna har visat sina Kort.



Velociraptor – Gå upp till två fält i en rak linje. Detta möjliggör för dig att gå över Klippor , Avaktiverade Elstaket  och till och med andra Dinosaurier!



TYRANOSAURUS REX – När du attackerar väljer du två slumpmässiga Kort från Människospelarens hand i stället för ett (se **DINOSAURIEATTACK**, s. 6).



DILOPHOSAURUS – Attackera en Karaktär på ett angränsande fält. Denna attack fungerar genom Klippor  och Avaktiverade Elstaket  men inte genom Aktiverade Elstaket  eller till Platser med Låsmarkörer .

Om du väljer att inte använda en Dinosauriehandling, flytta Dinosauriemarkören till Vilofältet på din Matta. Under nästa omgång kan du använda tre Dinosauriehandlingar.

Exempel på en dinosauries rörelse:
Dinosauriespelaren visar sitt Kort. Sedan klättrar spelaren med Tyrannosaurus Rex och löper med Dilophosaurus. En frivillig Dinosauriehandling används för att flytta Velociraptor två fält i en rak linje.

Dinosauriemarkör

Avslöjat kort



MÄNNISKOR

4 Flytta Karaktärer och utför Frivilliga Handlingar

Visa ditt Kort, flytta din Karaktär enligt Kortet och utför Frivilliga Handlingar. I slutet av omgången kastar du alla spelade Kort.

RÖRELSEKORT FÖR MÄNNISKOR

Varje Kort i kortleken avser en rörelse eller en Frivillig Handling. Frivilliga Handlingar utförs enligt beskrivningen på varje Karaktärs Kort. Dina rörelsekort är:



LÖPNING till ett angränsande fält. Du får inte gå över Klippor 🪨 eller några Elstaket ⚡️. Du får inte Löpa till ett fält med en Dinosaurie, såvida inte Dinosaurien Smyger



CLIMB: Roll X+

KLÄTTRING över Klippor 🪨 eller Avaktiverade Elstaket ⚡️. För att Klättra ska du kasta tärningen och få en siffra som är lika med eller större än det värde som visas på Kortet. Om du lyckas, gå till ett angränsande fält. Du får inte Klättra till ett fält med en Dinosaurie, såvida inte Dinosaurien Smyger. Om du inte lyckas och inte booster kastet (se **Boosta tärningskast** nedan), placera ditt Kort i din hand igen i stället för din Kasthög.



SNEAK: Roll X+

Använd Smygning för att gömma dig från Dinosaurier. För att Smyga ska du kasta tärningen och få en siffra som är lika med eller större än det värde som visas på Kortet. **Om du lyckas, lägg din Karaktär på dess sida på dess aktuella fält för att visa att den Smyger och sedan:**

- 1 Vid steg fyra under nästa omgång måste din Karaktär visa sig igen genom att stå upp på sitt aktuella fält eller på ett angränsande fält. Du får inte gå över Aktiverade Elstaket ⚡️. Att visa sig igen räknas inte som en rörelse.
- 2 Om din Karaktär visar sig igen på ett fält med en Dinosaurie som inte Smyger kommer Dinosaurien att attackera din Karaktär (se **DINOSAURIEATTACK**, s. 6).
Om du inte lyckas och inte booster kastet (se **Boosta tärningskast** nedan), placera ditt Kort i din hand igen i stället för din Kasthög.



Boosta tärningskast

Du kan "boosta" dina tärningskast när du försöker Smyga, Klättra eller Aktivera Platser. När du har kastat tärningen kan du Bränna ett eller flera Kort i din hand för att höja kastets resultat med det värde som visas nederst till höger på Korten. Alla Kort som du Bränner för att boosta tärningskast måste visas för alla spelare.

Placera Korten i din Brännhög —de har tagits ut ur spelet och kan inte tas upp igen.



Denna ikon visar att Kortet är unikt för denna Karaktär. Texten på Korten kan ibland avvika från dessa instruktioner. **Följ alltid texten på Kortet** i så fall.

FRIVILLIGA HANDLINGAR



DISTRACT

Spela med Distraktionskort för att flytta en Dinosaurie längre bort från en annan Karaktär eller från ett fält som blockeras av Dinosaurien. Distraktion är en Frivillig Handling och kan inte väljas vid steg två. I stället kan du spela med Distraktioner när som helst under steg fyra, antingen före eller efter din rörelse. När du använder en Distraktion, flytta en Dinosaurie (som inte Smyger) från ett angränsande fält till ditt fält. När Dinosaurien kommer till ditt fält attackerar den omedelbart, såvida du inte Smyger.



Fyll på din hand

I slutet av vilken som helst omgång kan du välja att fylla på din hand genom att Bränna de kvarvarande Korten i din hand. Placera Korten i din hand i din Brännhög och ersätt din hand med Kort från din Kasthög. Brända Kort har tagits ut ur spelet och kan inte tas upp igen. Om din hand är tom får du inte fylla på den (se **Slå ut en Karaktär**, s. 5).

Välj en Ny Karaktär

Om din Karaktär flyr eller slås ut av Dinosauriespelaren eller om du väljer att slå ut din befintliga Karaktär, lägg din Karaktärs Matta, Kort och Målmarkör tillbaka i asken. Om din Karaktär slås ut, ge din Karaktärspjäs till Dinosauriespelaren. Ta en ny slumpmässig Karaktär och sedan:


- 1 Ta din nya Karaktärs Matta och placera den framför dig.
- 2 Ta respektive Pjäs och placera den på Startbrickan i mitten av brädet. Om en Dinosaurie står på Startbrickan kommer den inte att attackera en ny Karaktär som håller på att komma in i spelet.
- 3 Ta alla Kort (10) för din nya Karaktär i handen. Du börjar spela med den nya Karaktären i början av nästa omgång.

Avslöjat kort



Bränt kort



Exempel på en Människas omgång: Dr. Alan Grant visar ett Klättringskort, kastar tärningen och får en 2:a. Eftersom kastets värde var för lågt (han behöver minst 3) väljer han att boosta kastet genom att Bränna ett Distraktionskort —2:an från det senaste kastet är nu boostad till en 4:a. Det Brända Kortet placeras i hans Brännhög med bildsidan nedåt. Han ska sedan Klättra över en Klippa  och till det angränsande fältet.

Tips till DINOSAURIEspelaren

- Ditt mål är att slå ut tre Karaktärer så det är bäst att attackera dem så ofta som möjligt.
- Karaktärer kan inte använda sina Löpnings- eller Klättringskort för att komma in i fält med en Dinosaurie, så försök blockera viktiga fält på spelbrädet.
- Dinosauriernas Handlingar är kraftfulla! Försök planera rörelser som låter dig använda en Dinosauriehandling under varje omgång.

Tips till MÄNNISKORspelarna

- Samarbeta! Prata med andra Människospelare och diskutera din strategi. Men glöm inte att Dinosauriespelaren lyssnar på er!
- Ditt viktigaste mål är att Aktivera Platserna så det kan vara nödvändigt att gå skilda vägar i början av spelet.
- Inte alla Karaktärer behöver fly från Jurassic Park™ för att Människospelarna ska kunna vinna. Några Karaktärer kan avsiktligt låta sig attackeras eller Distrahera Dinosaurierna för att hjälpa de andra Karaktärerna att fly.
- Glöm inte att tärningskast kan boostas vilket är särskilt nyttigt när du behöver Aktivera Platser.
- Eftersom du inte kan använda något Löpningskort eller Klättringskort för att gå till ett fält med en Dinosaurie, använd dina Smygnings- och Distraktionskort för att gå till fält som blockeras av Dinosaurier.



Jurassic Park är ett varumärke av och upphovsrättsskyddad av Universal Studios och Amblin Entertainment, Inc. Licensierad av Universal Studios. Alla rättigheter förbehålls.
Bruksanvisning: © 2018 Ravensburger North America, Inc. All a rättigheter förbehålls.

USE02