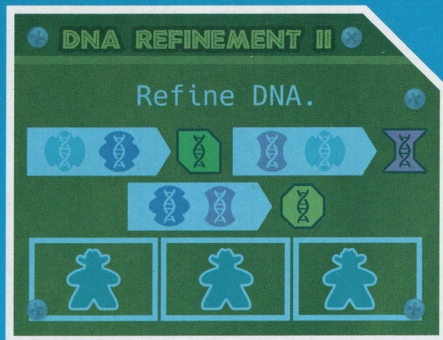
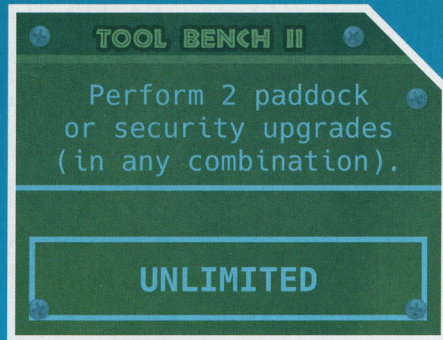


PHASE 2

PHASE 5 CLEANUP PHASE

MARKET STACKS



\$2

任意の基本 DNA を
2つ得る



その後、\$2 列から
1つ捨てる

\$3

任意の基本 DNA を
3つ得る



その後、\$3 列から
1つ捨てる

\$4

任意の上級 DNA を
1つ得る



その後、\$4 列から
1つ捨てる

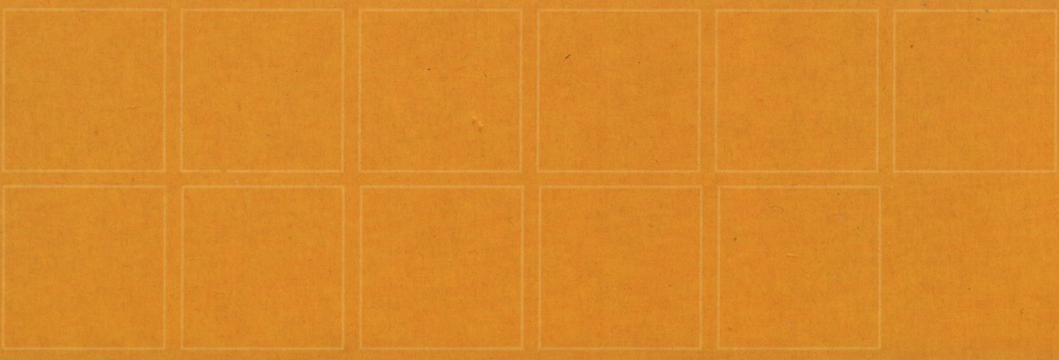
\$5

任意の上級 DNA を
2つ得る

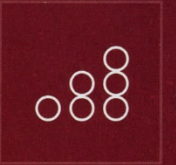


その後、\$5 列から
1つ捨てる

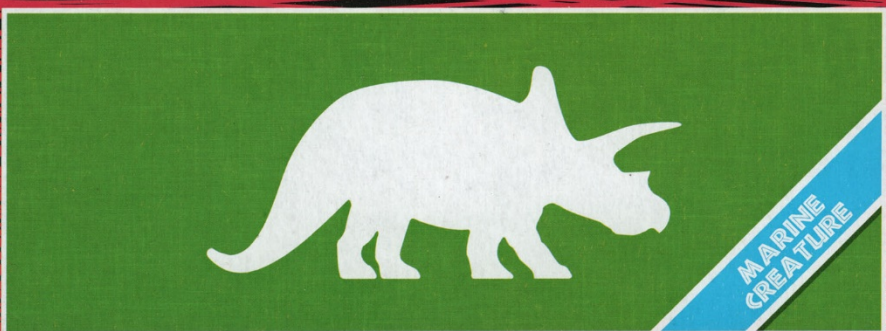
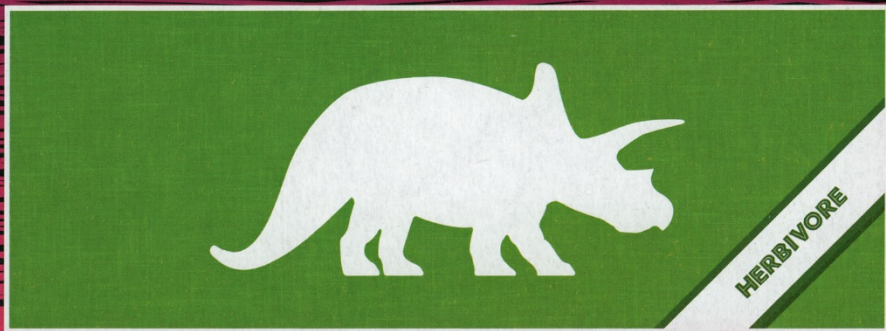
AVAILABLE DNA



THREAT LEVEL

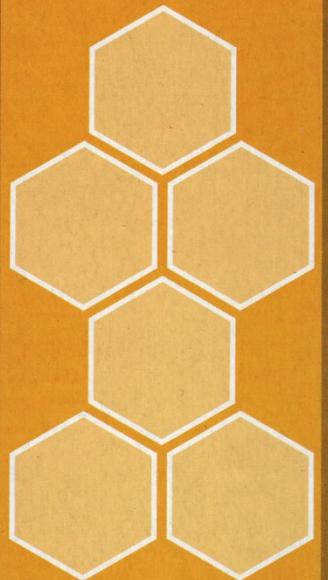


危険レベル



INCREASE COLD STORAGE

君の DNA 冷凍室の上限を、上げた合計が割り振った科学者のレベルに等しい数になるように、任意の組み合わせで上げる。





\$6

任意の基本 DNA2 つと
上級 DNA2 つを得る



その後、\$6 列から 1 つ捨てる

DNA を精製する。 DNA を精製する。 DNA を精製する。 恐竜を 1 頭合成する。 恐竜を 1 頭合成する。	DNA を精製する。 DNA を精製する。 DNA を精製する。 恐竜を 1 頭合成する。 恐竜を 1 頭合成する。	DNA を精製する。 DNA を精製する。 恐竜を 1 頭合成する。 恐竜を 1 頭合成する。 恐竜を 1 頭合成する。	DNA を精製する。 DNA を精製する。 恐竜を 1 頭合成する。 恐竜を 1 頭合成する。 恐竜を 1 頭合成する。
放牧場の拡張や警備の上昇を 合計で 2 回行う。	放牧場の拡張や警備の上昇を 合計で 2 回行う。	放牧場の拡張や警備の上昇を 合計で 2 回行う。	放牧場の拡張や警備の上昇を 合計で 2 回行う。
放牧場の拡張や警備の上昇を 合計で 2 回行う。	放牧場を拡張するか 警備レベルを 1 上げる。	放牧場を拡張するか 警備レベルを 1 上げる。	放牧場を拡張するか 警備レベルを 1 上げる。
放牧場を拡張するか 警備レベルを 1 上げる。	放牧場を拡張するか 警備レベルを 1 上げる。	放牧場を 1 つ拡張する (コスト不要)。	放牧場を 1 つ拡張する (コスト不要)。
放牧場を 1 つ拡張する (コスト不要)。 このラウンド、君の警備レベルは +1 として扱う。 バンクから 収入を得る。 バンクから 収入を得る。 上級 DNA を 1 つ得る。	放牧場を 1 つ拡張する (コスト不要)。 このラウンド、君の警備レベルは +1 として扱う。 バンクから 収入を得る。 基本 DNA を 合計 2 つ得る。 上級 DNA を 1 つ得る。	雇用できる専門家が 1 人増える。 購入時、警備レベルを 1 上げる (コスト不要)。 バンクから 収入を得る。 基本 DNA を 合計 2 つ得る。 上級 DNA を 1 つ得る。	雇用できる専門家が 1 人増える。 購入時、警備レベルを 1 上げる (コスト不要)。 バンクから 収入を得る。 上級 DNA を 1 つ得る。
1 種類の DNA を 2 つまで、 同じ稀少度の同じ数の DNA と交換する。	1 種類の DNA を 2 つまで、 同じ稀少度の同じ数の DNA と交換する。	1 種類の DNA を 2 つまで、 同じ稀少度の同じ数の DNA と交換する。	1 種類の DNA を 2 つまで、 同じ稀少度の同じ数の DNA と交換する。
放牧場を拡張するか 警備レベルを 1 上げる (コストは下げる)。 このラウンド、不良を 2 人まで袋に戻し、 その数の新たな客を引く。	放牧場を拡張するか 警備レベルを 1 上げる (コストは下げる)。 このラウンド、不良を 2 人まで袋に戻し、 その数の新たな客を引く。	このラウンド、任意の 1 つの アトラクションの、常連からの VP を 2 倍にする。 君の研究所の他の (緑でない)改良の アクションを複製する。	このラウンド、任意の 1 つの アトラクションの、常連からの VP を 2 倍にする。

準備:「DNA Dice Dash」と DNA ダイス 1 つをこの施設に置く。

フェイズ 3: 各相手は各カジノゲームに職員を 1 人送ってよい。君は各来訪者から報酬を得る。

フェイズ 3:「Tool Bench」に職員を 1 人割り振って \$5 を支払うことで、2 つ目のカジノゲームを建設するか、いずれかのカジノゲームを改良する。

準備:ドラフト開始前に重役を 2 人追加する。ドラフト後、君がドラフトした重役 1 人に加え、ドラフトされなかった重役を 2 枚とも受けとる。

ラウンド開始時:君の行動中の重役 1 人を、待機中のいずれかの重役と入れ替えてよい。

準備:この施設のホテルスペース 8 つを黒キューブで覆う。

フェイズ 4:客を置いた後、この施設の宿泊常連をパークに置いてよい。

フェイズ 5:ホテルの部屋数までの常連を、袋に戻す代わりにこの施設に置いてよい。

フェイズ 3:職員フェイズの開始時、各卵を 1 スペース進める。

卵がトラックの最後に達したら、それはその種類の(任意の)君が持っているタイルの恐竜になる。その恐竜をその放牧場に置く。

フェイズ 1:恐竜タイルを獲得した時、それをこの施設に置いてよい(最大 1 枚)。

フェイズ 3:ここの恐竜タイルで恐竜を合成した時、恐竜 1 頭と「Fantasy」アトラクション 1 つを君のパークの空きスペースに置く。

準備:未使用の DNA ダイスを 1 つ置く。

フェイズ 3:「Tool Bench」に職員を 1 人割り振って \$4 を支払うことで、座席を 1 つ追加する。

フェイズ 4:「MEGA REX」が合成されている場合、ここの DNA ダイスをふり、その危険レベルを、このラウンドの君の危険レベルに加える。

準備:この施設にヤギを 4 匹加える。

フェイズ 4:ヤギを 1 匹捨てるごとに、このラウンドの君の危険レベルを 1 下げる。



フェイズ 3: \$3 を支払うことで、ヤギを 2 匹購入する。

フェイズ 3: \$3 を支払うことで、ホテルの部屋数を 1 つ増やす。

フェイズ 3:指定の DNA を消費することで、その孵卵器トラックに卵を 1 つ置く。

(恐竜タイル 1 枚をここに置くことができる)