

興奮度が 10 に到達する。

ゲーム時間:短

1 ラウンドで常連★から
\$9 得る。

ゲーム時間:短

1 ラウンドでアトラクションから
(修正無しで)6VP 得る。

ゲーム時間:短

パークにアトラクションを
4 つ建設する。

ゲーム時間:短

準備:このカードに不良★を 5 人置く。
各クリンナップフェイズ中、このカードの
不良★1 人を袋に入れる。このカードの
不良が無くなったら、このカードを除外す
る。

ゲーム時間:短

パークに恐竜が 6 頭いる。

ゲーム時間:短

警備レベルが 7 に到達する。

ゲーム時間:短

研究所改良を 3 つ購入する。

ゲーム時間:短

職員を 7 人所有する
(研究者は含まない)。

ゲーム時間:短

準備:このカードに恐竜を 6 頭置く。
各クリンナップフェイズ中、全プレイヤーは同時
にこのカードに置く金額を公開し(各自合計に
企業トークンを置く)、この恐竜を 1 頭捨てる。
恐竜がなくなったら、合計最多のプレイヤー
(複数ならその全員)がこの目標を達成する。

ゲーム時間:中

冷凍庫に DNA が 12 個ある。

ゲーム時間:短

異なる 2 種族の恐竜を
合成する。初期恐竜種族は
数に入れない。

ゲーム時間:短

1 ラウンドで恐竜展示から
5VP 得る。

ゲーム時間:短

1 ラウンドで恐竜を 2 頭
合成する。初期恐竜種族は
数に入れない。

ゲーム時間:短

パークに遊具🎡の
アトラクションを
3 つ建設する。

ゲーム時間:長

興奮度が 15 に到達する。

ゲーム時間:中

1 ラウンドで常連★から
\$12 得る。

ゲーム時間:中

1 ラウンドでアトラクションから
(修正無しで)8VP 得る。

ゲーム時間:中

興奮度が 20 に到達する。

ゲーム時間:長

パークに各種類(食事🍴、
売店🛒、遊具🎡)の
アトラクションを
1 つずつ建設する。

ゲーム時間:中

パークに恐竜が 9 頭いる。

ゲーム時間:中

警備レベルが 10 に到達する。

ゲーム時間:中

研究所改良を 4 つ購入する。

ゲーム時間:中

パークに恐竜が 12 頭いる。

ゲーム時間:長

パークの空きゾーンが
4 つ以下になる。

ゲーム時間:中

冷凍庫に DNA が 15 個ある。

ゲーム時間:中

異なる 3 種族の恐竜を
合成する。初期恐竜種族は
数に入れない。

ゲーム時間:中

1 ラウンドで恐竜展示から
7VP 得る。

ゲーム時間:中

冷凍庫に DNA が 18 個ある。

ゲーム時間:長

1 ラウンドで恐竜を 3 頭
合成する。初期恐竜種族は
数に入れない。

ゲーム時間:中

1 ラウンドで常連★から
\$15 得る。

ゲーム時間:長

警備レベルが 13 に到達する。

ゲーム時間:長

異なる 4 種族の恐竜を
合成する。初期恐竜種族は
数に入れない。

ゲーム時間:長

1 ラウンドでアトラクションから
(修正無しで)10VP 得る。

ゲーム時間:長

研究所改良を 5 つ購入する。

ゲーム時間:長

1 ラウンドで恐竜展示から
10VP 得る。

ゲーム時間:長

パークに空きゾーンが無い。

ゲーム時間:長

パークに食事🍴の
アトラクションを
3 つ建設する。

ゲーム時間:長

パークに売店🛒の
アトラクションを
3 つ建設する。

ゲーム時間:長

ダイスプールに DNA ダイスを 2 個
(4 人ゲームの場合 1 個)加える。

ゲーム中、各プレイヤーは専門家
を 1 人多く所有することができる。

ゲーム中、各プレイヤーが所有で
きる専門家は 1 人のみ。専門家は
解雇できない。

各プレイヤーは、職員を(4 人では
なく)5 人所有してゲームを開始す
る。

市場を更新する際、\$2 の列と
\$3 の列のカードやタイルを捨て
る。

各ラウンドの終了時、各プレイヤー
は任意の上級 DNA を 1 つ得る。

ダイスプールに紫の DNA ダイスを
加える。

各ラウンドの終了時、袋に不良★
を 1 人加える。

袋に VIP★を 10 人加える。VIP は
特殊な常連★で、パーク内では
2VP になり、不良★よりも先に置
かれる。

1 ラウンドに 1 回、各プレイヤーが
科学者を冷凍庫の拡張に割り振っ
た時、そのプレイヤーは自分の興
奮度を 1 上げてよい。

各ラウンドの終了時、各プレイヤー
は自分の冷凍庫のいずれか 1 つ
の上限を 1 上げてよい。

各ラウンドの終了時、各プレイヤー
は以下のいずれか 1 つのボーナ
スをコスト無しで得てよい。

- ◆ 警備レベルを 1 上げる。
- ◆ 放牧場 1 つを拡張する。
- ◆ 基本 DNA を 2 つ得る。

ゲーム開始時には不良★を袋に
入れない。1 ラウンドと 2 ラウンド
の終了時に、袋に不良★を 5 人ず
つ入れる。

DNA ダイスを獲得するたび、その
プレイヤーは追加で \$2 を得る。

準備: ターン順はランダムに決め
る。

フェイズ 5: ターン順はコインを握っ
て入札で決める。支払うコインの多
い順に先のターンになる。同額の
場合、現在の順番に従う。

フェイズ 1: 研究フェイズでパスをするたび、\$2 を得る。

フェイズ 4: 不良★は入場料は払わないが、VP を得られる。

フェイズ 4: 不良★は入場料は払うが、VP は得られない。

準備: 冷凍庫のすべての DNA 上限を 1 つずつ上げる。

フェイズ 2: ターン順に、各プレイヤーは 2VP を捨てることで、市場フェイズ中に追加 1 アクションを行ってよい。

準備: 開始プレイヤーをランダムに決める。

ターン順は時計回りに進行し、変更されない。

準備: 赤の危険ダイスをダイスプールに加える。

準備: 黄の収入ダイスをダイスプールに加える。

フェイズ 1: 誰も獲得しなかった場合、このダイスは通常の DNA ダイス 1 つに加えて危険エリアに置かれる。

フェイズ 1: このダイスを獲得した場合、その値に科学者のレベルを掛けた値の収入を得る。

ゲーム終了時:

君の警備レベルが君の危険レベルよりも高い場合、その差の 2 倍に等しい VP を得る。

ゲーム終了時:

君のパークの魚竜の展示場 1 つにつき 4VP を得る。

ゲーム終了時:

君のパークの草食竜と小型肉食竜と大型肉食竜の各展示場 1 つずつの 1 組につき 6VP を得る。

ゲーム終了時:

君のパークの食事☒のアトラクション 1 つにつき 2VP を得る。

ゲーム終了時:

君のパークの売店☑のアトラクション 1 つにつき 2VP を得る。

ゲーム終了時:

君のパークの遊具🎡のアトラクション 1 つにつき 2VP を得る。

ゲーム終了時:

君のパークにいる魚竜 1 頭につき 2VP を得る。

ゲーム終了時:

君の設計図は 1 段階高いレベルで得点する。完成している場合、代わりに追加で 10VP を得る。

ゲーム終了時:

君の興奮度 3 につき 1VP を得る。

ゲーム終了時:

君の冷凍庫にある DNA 2 つにつき 1VP を得る。

ゲーム終了時:

君のパークの埋まっているレベル 4 の放牧場 1 つにつき 4VP を得る。

ゲーム終了時:

君のパークのアトラクション 1 つにつき 1VP を得る。

ゲーム終了時:

初期の 4 人よりも多い君の職員 1 人につき 2VP を得る。

ゲーム終了時:

君の危険レベルが君の警備レベルよりも高い場合、その差の 2 倍に等しい VP を得る。

「Tool Bench」で放牧場を拡張する場合、サイズを 1 上げる代わりに 2 上げてよい(2 上げたサイズのコストを支払う)。

自分の 1 の科学者をゲームから取り除く。各ラウンドの終了時、未獲得の DNA ダイスを 1 つ選んでふり、その目を得る。

各ラウンド、いずれかの食事☒のアトラクション 1 つに(満員であっても)常連★を 1 人置いて 1VP を得てよい。

各ラウンド 1 回、他のプレイヤーが科学者を DNA の研究に割り振った時、同じ種類と数の DNA を得る。

各ラウンド、自分のパークでは食われる客が 1 人少なくなる。

ゲーム中 1 回、市場の裏向きのカードやタイルから 1 枚を探し、それを \$4(アトラクションの場合は+タイルのコスト)で場に出してよい。

各ラウンド、このカードに常連★を 1 人置いて 1VP を得てよい。

各ラウンド、職員 1 人をレベル 2 の科学者として割り振ってよい。

各ラウンドの開始時、任意の基本 DNA を合計 2 つ得る。

このカード上に実験室改良を 1 つ置いてよい。

各ラウンド 1 回、自分の冷凍庫のいずれか 1 つの上限を 1 上げる。

各ラウンド 1 回、研究フェイズ中に DNA を得る場合、追加で任意の基本 DNA を 1 つ得る。

各ラウンド、いずれかの売店☺のアトラクション 1 つに(満員であっても)常連★を 1 人置いて 1VP を得てよい。

各ラウンド、客を追加で 3 人引き、任意の客 2 人を袋に戻す。

各ラウンド、いずれかの遊具🎡のアトラクション 1 つに(満員であっても)常連★を 1 人置いて 1VP を得てよい。

各ラウンドの開始時、任意の基本 DNA 合計 2 つか任意の上級 DNA 1 つを \$2 で購入してよい。

各ラウンド、不良★を 3 人まで袋に戻し、同じ数の客を新たに引く。

各ラウンド、パーク内の不良★2 人までから、それぞれ \$1 を得てよい。

このカードに職員を 1 人割り振ることで、このラウンドの君の警備レベルを+1してよい。

各ラウンドの開始時、任意の上級 DNA を 1 つ得てよい。

君は次に雇用する専門家のコストを無しにしてよい。この能力は 1 回のみ使用できる。

フェイズ 4:各ラウンド、君のパークで食われた 1 人目の常連★から \$2 を得て VP は失わない。

フェイズ 4:各ラウンド、君のパークの不良★を 2 人まで捕まえてよい(このカードに置く)。ゲーム終了時、捕まっている不良★1 人につき 1VP を得る。

ゲーム終了時:君のパークの食事☹のアトラクションはそれぞれ +2VP。

ゲーム終了時:君のパークの売店☺のアトラクションはそれぞれ +2VP。

ゲーム終了時:君のパークの遊具🎡のアトラクションはそれぞれ +2VP。

フェイズ 1:恐竜タイルを獲得するたび、任意の基本 DNA 合計 2 つか任意の上級 DNA を 1 つ得てよい。

任意の時点で、任意の基本 DNA 合計 2 つか任意の上級 DNA 1 つを売って \$1 を得てよい。

フェイズ 4:不良★を 2 人以上引いた場合、\$1 と 1VP を得る。

フェイズ 3:各ラウンド、このカードに職員を 1 人割り振ることで、\$3 を得てよい。

職員:この重役は任意の研究所改良に対し職員 2 人分に数える。2 人枠 1 つか 1 人枠 2 つを発動できる。

科学者 3:この重役で恐竜タイルを獲得した時、君の興奮度を 1 上げる。

職員:この重役は「Tool Bench」をコスト無しで使用できる。

職員:この重役は相手の初期でない研究所改良に割り振れるが、自分の研究所には割り振れない。

各市場フェイズの開始時に、この重役をいずれかの表向きのカードかタイルの上に置く。相手がそれを買うか捨てるかした場合、その際のコストは君に支払う。誰もそうしなかった場合、君はそれを \$1 少なく購入できる。

科学者 2:この重役で冷凍庫の上限を上げる場合、基本か上級のすべての DNA の上限を 1 上げる、

職員:この重役で恐竜を合成する場合、任意の 1 つの DNA を消費する数が 1 つ少なくなる。

科学者 1 & 職員:この重役は研究所フェイズでは科学者として、職員フェイズでは職員として数える。