

● 目的

恐竜のテーマパークを作り、客を集めて VP を稼ぐ。

● 準備(2-4 人用)

1. 研究ボード(Phase 1)、市場ボード(Phase 2)、トラックボード(Turn Order)をテーブル中央に置く。収入トークン(コイン)をその脇に置いてバンクにする。恐竜コマ、放牧場(中央にピンクの恐竜の描かれたタイル)、修正トークン(+10 等と書かれたトークン)を近くに置いてサプライにする。客 80 人(小さい通常のミープル、黄 70+ピンク 10)を袋に入れて混ぜる。
2. プレイヤー人数×2+1 個の DNA ダイス(オレンジ色)をランダムに選んでダイスプールにする。残りは使わない(黄・赤・紫は特定プロット専用)。
3. 専門職カード(Specialist)をシャッフルし、市場ボードの指定場所に裏向きに置く。アトラクションタイル(裏が●3 つ)と通常の研究所改良タイル(裏が Under Construction、3 人ゲームなら「4+」を、2 人ゲームならさらに「3+」を取り除く)をそれぞれシャッフルし、市場の指定場所に裏向きに重ねる。「Dino Research II」「Tool Bench II」「DNA Refinement II」はプレイヤー人数分重ねて市場の指定の枠に置く。
4. アトラクションを上から 4 枚引き、市場列(市場ボードの右側の各段)に、コストの高い順に上から 1 枚ずつ並べる。その後、研究所改良タイルを 4 枚引いて各段に 1 枚ずつ並べ、さらに専門職を 4 枚引いて各段に 1 枚ずつ並べる。
5. 恐竜タイル(横長)を種類別(大型肉食竜-Large Carnivore、小型肉食竜-Small Carnivore、草食竜-Herbivore)に分け、それぞれシャッフルして裏向きに研究ボードの指定場所に重ね、その後にそれぞれが一番上を表にする。
6. 目標カード(Objective)から希望するゲームの長さ(短-Short Game、中-Medium Game、長-Long Game)に対応したカードを取り出してシャッフルし、以下の枚数を引いてトラックボードの脇に並べる。
2-3 人ゲーム: 短中: 5 枚、長: 4 枚
4 人ゲーム: 短中: 6 枚、長: 5 枚
5 人ゲーム: 短中長: 6 枚
7. プロットカード(Plot Twist)をシャッフルして 2 枚引き、表向きにトラックボードの脇に置く。書かれているルールがこのゲームで適用される。1 枚目と 2 枚目が矛盾する場合、2 枚目を捨てて引き直す。あるいはプレイヤーの同意の上任意のカードを選んでよい。
8. 各プレイヤーは色を決め、研究所ボード(ゲージ付き)、パークボード(区画割)、職員(ミープル)9 個、科学者(フラスコ)3 個、企業トークン(ロゴ入り丸)5 個、マーカーキューブ 10 個、上限キューブ(黒)6 個を受け取る。
※ 追加で、危険レベル+10/+20 トークン、警備レベル+10/+20 トークン、VP +50 トークン、一時危険レベルキューブ(赤透明)、一時警備レベルキューブ(緑透明)も受け取る。

- 8-1. 研究所を左に、パークを右に置き、間をカード横幅分開ける。
- 8-2. 職員 4 人は研究所の上段に、4 人はサプライに、1 人はターン順トラック(トラックボード一番上)に置く。科学者は研究所の上側に置く。
- 8-3. 上限キューブを、基本 DNA(青、ピンク、紫)の 4 の位置と、上位 DNA(緑、赤、黄)の 2 の位置にそれぞれ置く。自分の色のマーカーを、基本 DNA の 1 と上位 DNA の 0 の位置にそれぞれ置く。
- 8-4. パークボードに最初からある恐竜展示(左上)の放牧場(柵)に恐竜を 1 体置く(恐竜の形状はゲームに関係なし)。トラックボードの興奮度(Excitement)トラックの 1 のスペースにマーカーを 1 つ、勝利ポイント(Victory Point)トラックの 10 のスペースにマーカーを 1 個置く。
- 8-5. 研究所右側の危険(Threat)トラックの 1 のスペースにマーカーを 1 つ、警備(Security)トラックの 1 のスペースにマーカーを 1 つ置く。
9. 開始プレイヤーを決め、開始プレイヤーマーカー(スナップバンド)を渡す。ターン順トラックの順番をそのプレイヤーから時計回りに並べなおす。
10. 開始プレイヤーに \$15、それ以降はターン順に \$1 ずつ増えるように最初の所持金を配る。

● ゲーム進行

ゲームはラウンド単位で進行し、各ラウンドは以下の 4 つのフェイズからなる。

1. 研究フェイズ

開始プレイヤーは DNA ダイスを全部ふり、研究ボードの一番上に並べる(順番は適当)。各プレイヤーはターン順に、以下の 1 つを 1 回実行する。実行時は自分の研究者 1 人を該当する枠に置く。すでに埋まっている枠には置けない。これを各プレイヤーがすべての科学者を使い切るまで実行する。

- ◆ DNA の研究: DNA ダイスを 1 つ選び、そのダイスに対応した枠に研究者を 1 人置く。そのダイスの目に研究者のレベル(数値)をかけた数の DNA を得る。得た DNA は自分の DNA トラックのマーカーをその数上げて示す。ただし、上限マーカーのあるスペースおよびそれより上には置けない。余った分は消える。  の各 DNA は、その種類(基本/上級)の任意の DNA。
「放牧場」「職員」「\$4」「警備レベル」の各目は 3 の科学者のみ置ける。これらの目はレベル倍にしない。
放牧場: 放牧場 1 つをコスト無しで 1 レベル上げる。
職員: サプライの自分の職員を 1 人得る。
\$4: \$4 の収入を得る。
警備レベル: 警備レベルをコスト無しで 1 段階上げる。
- ◆ 冷凍庫の拡張(Increase Cold Storage): 科学者 1 人を空いている枠に置く。その研究者のレベルに等しい数だけ、任意の上限マーカーを上げる(分割可)。
- ◆ 恐竜タイルの獲得: 恐竜タイルの脇の枠に、そこに示されたレベル以上の科学者 1 人を置き、表になっているタイルを得る。タイルはただちにパークに置く(2 区画使用)。

- ♦ パス: 科学者を 1 人選び、それを自分の職員に移動する(このラウンドは職員として使える)。

すべてのアクションが終わったら、残っているダイスのうち黒点が最も多いダイスを選び、それを危険レベル(Threat Level)に移動する。ダイスが残っていない場合は無視。

2. 市場フェイズ

各プレイヤーはターン順に、以下の 1 つを 1 回実行する。これを各プレイヤーが 2 回ずつ実行するまで続ける。

- ♦ 専門家の雇用: 市場の専門家を 1 人選び、市場ボードのその列のコストを支払って獲得する。得た専門家は研究ボードの左に置く。効果は直ちに有効。+ミープルのシルエットがある場合は職員を得る。専門家は最大 3 人まで持てる。超える場合はすでにいる専門家を選んで捨てる(職員の数や効果がある場合、その分を失うので注意)。
- ♦ アトラクションの建設: 市場のアトラクションを 1 つ選び、そのタイルに書かれているコスト(左下コイン)に市場ボードのその列のコストを加えタウンを支払って獲得する。得たアトラクションはただちにパークの空きスペースに置く。
- ♦ 研究所の改良: 市場の研究所の改良タイルを 1 つ選び、その列のコストを支払って獲得する。得たタイルはただちに自分の研究ボードの 6 つの枠のいずれかに置く(他に重ねてもよい。重ねられたタイルは機能しなくなる)。
「Dino Research II」「Tool Bench II」「DNA Refinement II」は独自の枠に置かれ、その列のコストを持つ。これらを獲得した場合、自分の研究所の同じ名称の枠に置く。他には置けない。
- ♦ DNA の購入: 市場ボードの列を 1 つ選び、そのコストを支払ってそこに書かれている DNA を得る。その他に指示がある場合はそれも実行する。
- ♦ パス: プレイヤーは \$2 得る。

3. 職員フェイズ

すべてのプレイヤーは自分のボード上の職員の枠に職員を配置して処理を行う。これは全プレイヤー同時に実行する。各職員の枠は各ラウンド 1 回しか使えない。「2×」等の表記がある枠を使うにはその数の職員が必要(表記がなければ 1 人)。「Unlimited(無制限)」の枠は何回でも使える。研究室改良の緑の能力は職員では起動しない。

- ♦ DNA の精製: 指定の DNA 変換のうち 1 つを 1 回実行する。
- ♦ 恐竜の合成: 恐竜タイル 1 つに指定された DNA を支払い、そのタイルの放牧場に恐竜を 1 体置く。各放牧場にはそのサイズ(右上のミープルの「×○」)に等しい数の恐竜が置ける。放牧場に空きがない場合は不可。
置いた後、興奮度トラックの自分の興奮度をそのタイルの▲の値だけ上げ、自分の危険トラックをそのタイルの●の数だけ上げる。興奮度は最大 20。危険は上限なし(10 を超えたら「+10」トークンを使う)。
- ♦ 警備の強化: 警備トラックの値を 1 つ上げ、そこに示されたコストを支払う。警備レベルは上限なし(10 を超えたら「+10」トークンを使う)。10 以上のコストは常時 \$5。

- ◆ 放牧場の拡張: 放牧場を1つ選び、その現在のサイズより1つ上のサイズの拡張タイルを取り、そのコスト(左上コイン)を支払う。サイズは最大4。
- ◆ 投資を受ける: バンクから指定の値の収入を得る。

4. パークフェイズ

- 4-1. ターン順に各プレイヤーは袋から、自分の興奮度に等しい数の客を引く。黄色は常連、ピンクは不良。客はボードの左側に並べ、常連1人につき\$1を得る。
- 4-2. 引いた客を自分のパークの枠(ミープルの絵の正方形)に置く。恐竜タイルには、そのタイルにいる恐竜の数までの客が置ける。不良がいる場合、常連よりも先に配置する。置ききれない分はボード左側に残す。
- 4-3. 自分のパークの危険レベル(恐竜1頭につき、その恐竜タイルの●の数。危険トラックに換算済み)の合計に、研究タイルの危険レベルに置かれているダイスの目の●の数を加えた値を、自分の警備レベルと比較する。危険レベル合計が警備レベル以下なら何もなし。危険レベル合計が大きければ、差1につき自分のパークの客が1人食われる。食われるのはパーク内の客が優先で、常連が優先。食われた客は袋に戻す。その後、食われた客1人につき1VPを失う(VPはマイナスになり得る)。
- 4-4. ターン順に、園内にいる常連1人につき1VPを得る。食事アトラクション(🍖)の常連は、1VPの代わりに\$2を得ても良い。

5. クリナップフェイズ

- 5-1. 現在のVPの低い方からターン順が先になるようにターン順を変更する。同点の場合、現在のターン順が先の方が先。
- 5-2. \$2の市場列のカードやタイルをすべて捨てる。残ったカードやタイルは上側に詰め、空いた部分を埋める。カードやタイルが不足したら捨て札をシャッフルして山を作り直す。
- 5-3. 恐竜タイルの一番上が裏向きの山の一番上を表にする。
- 5-4. 各自の職員と科学者を戻す。
- 5-5. パークのすべての客を(園内も外のものも)袋に戻す。
- 5-6. 「ラウンド終了時」プロットがあれば解決する。

● 目標の達成

ゲーム中の任意の時点で、誰かがまだ達成されていない目標カードの条件を達成した場合、その上に自分の企業トークンを置いて達成したことを示す。他のプレイヤーは、同じフェイズ中である限りはその目標を達成できる。フェイズが変わったらもう置けない。

● ゲームの終了

目標カードが1枚を残してすべて達成されたら、そのラウンドでゲーム終了。
各プレイヤーは以下を合計する。

- ◆ アトラクションの VP。
- ◆ 恐竜タイルの VP × そのタイルの恐竜の数。恐竜がまったくいないタイルは -10VP。
- ◆ 達成した目標の VP。
- ◆ 所持金 \$5 につき 1VP。

最も VP の高いプレイヤーが勝利。同点の場合、残り所持金の多い方が勝利。

● 拡張 1:5 人ゲーム

準備段階で:

- ◆ 客は常連(黄)87 人 + 不良(ピンク)13 人用意する。
- ◆ 市場ボードの下に「\$6」の追加列カードを置き、その列を 5 列目の市場列として通常の市場列と同様に扱う。

● 拡張 2: 魚竜

準備段階で、魚竜(Marine)の恐竜タイルをシャッフルして、裏向きに研究ボードに置き、一番上を表にする。

魚竜の恐竜タイルを獲得する場合、それぞれのタイルに書かれているレベル以上の研究者を置く必要がある。

● 拡張 3: 施設と重役

準備段階で、各プレイヤーに重役ポーン(蛍光黄色、形状は任意)を 1 つ渡す。その後、テーブルに施設タイル(Facility)と重役カード(Executive)をそれぞれプレイヤー人数分ランダムに引いて表向きに並べる。

ターン順が決まった後、ターンの逆順に、各プレイヤーは並んでいる施設か重役を 1 つ選んで取る。その後、ターンの正順に、各プレイヤーは残りの施設か重役から、自分が最初に取りなかった方を選んで取る。施設ボードは自分の前に置き、重役カードは施設ボードの右下に重ねて置く。重役ポーンはカードの上に置く。

施設と重役の能力は、それぞれタイルやカードに書かれている。

○ 施設詳細

◆ Cretaceous Casino(白亜紀カジノ)

準備:「DNA Dice Dash」タイルを施設に置き、その上に未使用の DNA ダイスを 1 個置く。「Hooligan Havoc」タイルは脇に置く(最初は未建設)。

フェイズ 3: 各相手は各カジノゲームに職員 1 人を置いてよい。カジノの所有者はその 1 人につき、1VP かバンクから \$2(改良した場合、2VP かバンクから \$3)を得る。

☆ DNA Dice Dash: 職員の所有者は DNA ダイスをふり、出た目の DNA を得る。改良した場合、ダイスは 2 回ふって両方得る。

☆ Hooligan Havoc: 職員の所有者は、このラウンドに自分が不良をいくつ引くかを当てる。職員を置いた段階で、自分の企業トークンを予想する数のミープルアイコンの上に置く。当たったらそこに示された収入を得る。

フェイズ 3:「Hooligan Havoc」の建設、または各カジノゲームの改良を行う場合、職員を「Tool Bench」に置いて \$5 を支払う。「Hooligan Havoc」を建設した場合そのタイルを施設に置き、カジノゲームを改良した場合は裏返す。

- ◆ Dino Incubator(恐竜孵卵器)

フェイズ 3:この施設に職員を置いた場合、孵卵器トラックを 1 つ選び、示された組み合わせの DNA を支払い、そのトラックの左端に卵トークンを 1 つ置く。すでに卵が置かれているトラックを選んでもよい。

フェイズ 3:職員フェイズの開始時に、各卵を 1 スペース右に移動する。卵がそのトラックの右端にきたら、その種類の恐竜を 1 頭獲得する。対応する恐竜タイルの放牧場が開いていない場合は捨てる。

- ◆ Executive Archipelago(重役群島)

準備:プレイヤーが施設や重役を選ぶ段階で、重役を 2 枚追加で並べる。この施設を取ったプレイヤーは、自分の重役に加え、最終的に選ばれなかった 2 枚の重役を得る。

ラウンド開始時:このラウンドで使用する重役を、3 枚の中から 1 枚選ぶ。

- ◆ Fantasy Island(ファンタジー・アイランド)

フェイズ 1:恐竜カードを獲得する時、その恐竜タイルをパークではなくこの施設に置いてよい。この施設に置ける恐竜タイルは 1 枚だけ。

フェイズ 3:この恐竜タイルの恐竜を合成する時、恐竜 1 体と「ファンタジー(Fantasy)」アトラクション 1 つを選んでパークの開いているスペースに置く。各ファンタジーアトラクションは表示のタイプのアトラクションとみなす(ワイルドのタイルは配置時にタイプを 1 つ選ぶ。アトラクションタイプトークンで選んだタイプを示すこと)。

フェイズ 4:ファンタジーアトラクションに常連を置いた場合、1VP を得る。

- ◆ Goat Pen(ヤギ小屋)

準備:この施設にヤギを 4 頭置く。

フェイズ 3:この施設に置いた職員 1 人につき、山羊 2 匹を \$3 で購入してよい。

フェイズ 4:この施設から任意の数のヤギを捨ててよい。捨てたヤギ 1 頭につき、このラウンドの自分の危険レベルを 1 下げる。

- ◆ Parks and Rex(パークス & レックス)

準備:未使用の DNA ダイス 1 個をこの施設に置く。

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、この施設に座席トークンを 1 個置いてよい(最大 8 座席)。

フェイズ 4:「Mega Rex」が合成されていたら、それ以降の各ラウンドで、ここの DNA ダイスをふって、出た目の危険レベルをこのラウンドの自分の危険レベルに加える(これは通常の危険レベルの上昇に追加される点に注意!)。「Mega Rex」の合成は 1 頭のみ。客は座席の数まで置ける。

- ◆ Petting Zoo(ふれあい恐竜園)

準備:この施設には放牧場が 2 ヶ所あり、それぞれ通常の手順で拡張できる。

フェイズ 3:ここに指示された DNA でベビー恐竜が合成できる。合成するたび、ベビー恐竜トークンを放牧場に置き、興奮度を 1 上げる(ベビー恐竜は最大 8 頭)。

フェイズ 4:ここに置ける客はベビー恐竜の数まで。常連 1 人につき 1VP を得る。

◆ Reptile Resort(レプトル・リゾート)

準備:8ヶ所のホテルスペースを黒キューブで隠す。

フェイズ 3:この施設に割り振った職員 1 人につき、\$3 を支払ってホテルの部屋数を 1 室増やしてよい。そうした場合、黒キューブを 1 個取り除いてホテルスペースを空ける。

フェイズ 4:通常の客を配置した後、この施設の宿泊客をパークに移動してよい。

フェイズ 5:自分のパークの常連を袋に戻す代わりにこの施設に移動して宿泊客としてよい。宿泊客の最大数は、施設の空いている部屋数まで。

● 拡張 4:PR イベント

準備段階で、PR イベントカード(PR Event)をシャッフルして各プレイヤーに裏向きに 2 枚ずつ配る。各プレイヤーは自分のカードはいつ見てもよいが、他のプレイヤーに見せてはいけない。

ゲーム終了時、最終得点を計算する前に、各プレイヤーは自分の PR カードを 1 枚選んで裏向きに出し、全員が選んだら同時に公開する。

各プレイヤーは、公開されたすべての PR カードについて、勝利ポイントを獲得する。

● 拡張 5:設計図

準備の最後に、設計図カード(Blueprint)をシャッフルして、各プレイヤーに裏向きに 3 枚ずつ配る。各プレイヤーは自分のカードを見て、1 枚を手元に残し、残り 2 枚を裏向きのまま捨てる。自分の設計図カードはいつ見てもよいが、他のプレイヤーに見せてはいけない。

各設計図は、各プレイヤーのパークの目標になる。左上の空きの部分は(最初からパークに印刷されている)初期の恐竜展示場とアトラクションに該当する。

ゲーム終了時、自分のパークの設計図と同じ位置にあるタイルの数を数え、一致しているタイルの枚数に応じて以下の勝利ポイントを得る。

一致数	0-3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
VP	0	1	2	3	5	7	9	12	16	21	27

設計図ルールにおいて、魚竜は必要研究者レベルに対応して、「〈1〉:草食竜(Herbivore)」「〈2〉:小型肉食竜(Small Carnivore)」「〈3〉:大型肉食竜(Large Carnivore)」であるものとみなす。

● 見落としがちなルール

フェイズ1: 研究

- ◆ パスした場合、科学者 1 人が職員置場へ移動し、職員フェイズに使用できる。パス時には科学者のレベルは参照されない。
- ◆ 研究所ボードのパスの枠は無制限。ラウンド中に何人の科学者を置いてもよい。
- ◆ パスしても、科学者をすべて使い切るまではフェイズには参加できる。
- ◆ レベル 2~3 の研究者で「任意  」の目の DNA ダイスを選んだ場合、その種類の DNA を任意の組み合わせで得る。1 種類に限定されない。
- ◆ 特殊な DNA ダイス目 (・・・) はレベル 3 の科学者が必要。

フェイズ 2: 市場

- ◆ パスした場合 \$2 を得る。
- ◆ 1 回目のアクションでパスしても、2 回目のアクションを実行できる。両方のアクションでパスしてもよい。
- ◆ 列に捨てるカードやタイルが残っていても、DNA を購入できる。
- ◆ 新たな専門家の場所を空けるために既存の科学者を解雇する場合、解雇した専門家によるボーナスや追加職員が失われる点に注意。

フェイズ 3: 職員

- ◆ 恐竜を合成するたびに、興奮度と危険レベルを修正する。
- ◆ 警備レベルが 10 以上の場合、コストは 1 レベルにつき \$5。

フェイズ 4: パーク

- ◆ 袋から引いた常連(黄)1 人につき \$1 を得られる点に注意。この収入はその常連をパークに置けない場合でも得られる。
- ◆ ある恐竜の展示場に置ける客の数の上限は、その展示場に対応する放牧場にいる恐竜の数。