

MARCO TEUBNER



RÜCKKEHR ZUR ISLA NUBLAR



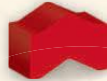
MATERIAL

- 1 Spielplan

- 4 Dinosaurierfiguren



- 36 Camps (je 9 in 4 Farben)



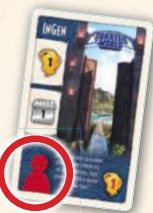
- 24 Ausrüstungskisten (je 6 in 4 Farben)



- 20 Dinosaurierkarten



- 40 Startkarten (je 10 Karten pro Spieler:in)
Die Figur links unten auf der Karte gibt die Farbe der Spieler:in an.



- 42 Aktionskarten



- 18 Wertungskarten



- 1 Startmarker



- 20 Entwicklungsplättchen



The board game map features a grid with numbers 5, 10, 15 at the top and 70, 65, 60, 55 at the bottom. The map is divided into hexagonal cells. A red path starts at a yellow star labeled '1' and winds through the map. Various dinosaur figures are placed on the map, some within red dashed circles labeled '2'. Below the map, there are several cards and equipment chests. A red dashed box highlights a specific area at the bottom right containing start cards and equipment chests.



SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den Spielplan in der Mitte aus.
 2. Stellt jeweils 1 der 4 Dinosaurierfiguren zufällig auf jeden der 4 roten Vulkane auf dem Spielplan.
 3. Mischt die roten Dinosaurierkarten und legt sie als verdeckten Nachziehstapel auf dem Spielplan bereit.
 4. Mischt die grünen Wertungskarten und legt je 1 davon offen auf jedes der 5 angegebenen Felder auf dem Spielplan. Die übrigen Wertungskarten benötigt ihr nur für die Variante „Individuelle Wertungen“ (Seite 12). Für euer erstes Spiel legt diese Karten zurück in die Schachtel.
 5. Sortiert die blauen Aktionskarten nach ihrem Kaufpreis (rechts unten). Mischt die einzelnen Stapel getrennt und legt sie offen auf die entsprechenden Felder auf dem Spielplan.
 6. Die Entwicklungsplättchen benötigt ihr nur für die Variante „Die Auftraggeber“ (Seite 10). Legt diese Plättchen für euer erstes Spiel zurück in die Schachtel.
 7. Nun wählt ihr eine Farbe und nehmt euch das folgende Spielmaterial in dieser Farbe:
 - 10 Startkarten. Mischt diese Karten, zieht 5 davon und nehmt sie auf die Hand. Die übrigen 5 Karten legt ihr verdeckt vor euch ab.
 - 6 Ausrüstungskisten. Legt diese als persönlichen Vorrat vor euch.
 - 9 Camps. 1 davon stellt ihr als Zählstein auf das Feld 100 (0) der Zählleiste.
- Im Spiel zu zweit legt ihr 2 eurer Camps, im Spiel zu dritt 1 eurer Camps als allgemeinen Vorrat auf den Spielplan.
- Die übrigen Camps eurer Farbe legt ihr als persönlichen Vorrat vor euch ab.
8. Wer von euch den Mund am weitesten aufreißen kann, nimmt sich den Startmarker und beginnt das Spiel.



HINTERGRUND UND ZIEL DES SPIELS

In diesem Spiel verkörpert ihr jeweils ein kleines Team von Wissenschaftler:innen, die auf die Islar Nublar, den Heimatort von Jurassic Park und Jurassic World, zurückkehren, um von dort Material und Forschungsergebnisse zu bergen, die für die 3 Fraktionen von unschätzbarem Wert sind.

Eure Auftraggeber sind

- **das Hammond Creation Lab**

Benannt nach seinem Gründer John Hammond wurden in diesem hochtechnisierten Labor, die auf der Islar Nublar lebenden Dinosaurier gezüchtet und – mit teilweise erschreckenden Ergebnissen – weiterentwickelt.

- **InGen**

Ebenfalls von John Hammond gegründet, war International Genetic Technologies das erste Labor, dem es gelungen ist, Dinosaurier aus fossilen Funden zu neuem Leben zu erwecken. Nach verschiedenen Zwischenfällen wurde InGen zum Betreiber der Jurassic World.

- **die Dinosaur Protection Group**

Diese Gruppe aus Aktivist:innen und ehemaligen Mitarbeiter:innen der Jurassic World hat sich dem Schutz der Dinosaurier verschrieben. Wenn sie auch künstlich wiedererschaffen wurden, handelt es sich bei den Dinosauriern um intelligente und eigenständig denkende Lebensformen, denen derselbe Schutz wie jeglichem anderen Leben zusteht.

Ihr beginnt das Spiel mit einem identischen Stapel von 10 Aktionskarten, einigen Ausrüstungskisten und Forschungscamps.

Im Laufe des Spiels versucht ihr euren Kartenstapel aufzuwerten um mehr Ressourcen und neue Aktionsmöglichkeiten zu bekommen.

Zeitgleich errichtet ihr eure Forschungscamps auf den Feldern des Spielplans und bekommt dafür Punkte. Wie viele Punkte ihr dafür bekommt, hängt von der Auslage der Wertungskarten ab. Diese Auslage ist in jedem Spiel unterschiedlich. So sind bestimmte Felder in manchen Spielen wertvoller als in anderen.

Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

SPIELABLAUF

Die Startspieler:in mit dem Startmarker macht den ersten Zug. Danach spielt ihr immer reihum im Uhrzeigersinn.

In deinem Zug spielst du deine Handkarten, eine nach der anderen, in beliebiger Reihenfolge offen vor dir aus und führst ihre Funktionen aus.

Die ausgespielten Karten lässt du zunächst offen vor dir liegen. Erst am Ende deines Zuges legst du alle offen vor dir ausgespielten Karten auf deinen persönlichen Ablagestapel.

Dann ziehst du 5 neue Karten nach und beendest deinen Zug. (Falls dein Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischt du deinen Ablagestapel und legst ihn wieder als neuen Nachziehstapel bereit.)

Richtet euch euren Spielbereich wie abgebildet ein, um bessere Übersicht zu behalten.



Nachziehstapel
(verdeckt)



ausgespielte Karten



Ablagestapel
(offen)

Wichtige Regel zum besseren Verständnis der Kartenmechanik:

Es gibt in diesem Spiel keine allgemeinen Nachzieh- oder Ablagestapel. Alle Spielenden haben ihre eigenen Kartenstapel, wie oben abgebildet. Ihr bekommt also niemals Karten eurer Mitspielenden.

Falls dein Nachziehstapel aufgebraucht ist, mischt du deinen Ablagestapel und legst ihn als neuen Nachziehstapel bereit. Auf diese Weise bekommst du auch deine ausgespielten Karten später wieder auf die Hand und kannst die meisten deiner Karten öfter ausspielen.

DIE KARTEN IM DETAIL



Aktionkarten (blau)

Dies sind die Karten, die im Spiel am häufigsten vorkommen. Die meisten deiner Startkarten sind ebenfalls Aktionkarten. Jede Aktionkarte zeigt 1 oder 2 verschiedene Aktionen. Spielst du eine Aktionkarte aus, wählst du 1 der möglichen Aktionen, die auf der Karte abgebildet sind.

Denk immer daran, dass du **nur 1 der Kartenaktionen nutzen** darfst. Wenn du also beispielsweise eine Aktionkarte ausspielst, um eine neue Karte zu kaufen, darfst du die andere Aktion auf der Karte nicht nutzen.



In seltenen Fällen kann es vorkommen, dass du keine der Aktionen auf der Karte nutzen kannst oder willst. Du darfst die blauen Aktionkarten auch ausspielen, ohne eine der abgebildeten Aktionen zu nutzen.

Hinweis: Der Titel und die Abbildung auf den Karten stellen eure Auftraggeber dar. Diese haben im Grundspiel keine Bedeutung und kommen erst mit der Variante „Die Auftraggeber“ (Seite 10) ins Spiel.

DIE MÖGLICHEN AKTIONEN SIND:



Neue Karte kaufen

Um eine neue Karte zu kaufen, wählst du zunächst die Karte, die du kaufen willst. Du darfst jeweils die oberste Karte der 5 Stapel auf dem Spielplan kaufen. Der Kaufpreis der Karte ist immer in Rot, rechts unten auf der Karte dargestellt.

Zum Bezahlen wählst du die Bernstein-Aktion. Hierzu spielst du Karten mit dem Bernstein-Symbol aus deiner Hand, bis die Summe den Kaufpreis erreicht (oder übersteigt).

Dann nimmst du die gekaufte Karte und legst sie auf **deinen Ablagestapel** (du kannst diese Karte also nicht sofort nutzen).



Übersteigt der Wert der ausgespielten Karten den Kaufpreis, darfst du den Überschuss verwenden, um weitere Karten zu kaufen. Am Ende deines Zuges verfällt der Überschuss.



Ausrüstungskisten

Um Ausrüstung auf den Plan zu legen, spielst du eine Karte mit dem Kisten-Symbol aus.

Dann nimmst du (maximal) so viele Kisten, wie deine ausgespielte Karte anzeigt, aus deinem persönlichen Vorrat und legst diese auf Felder auf dem Spielplan.

Du darfst dabei

- alle Kisten auf ein Feld legen oder auf verschiedene Felder verteilen.
- deine Kisten auf ein Feld legen, auf dem sich bereits eigene oder Kisten bzw. Camps von Mitspielenden befinden.
- niemals auf ein Vulkanfeld oder ein Feld legen, auf dem sich eine Dinosaurierfigur befindet.
- auch Kisten vom Spielplan versetzen, statt neue aus deinem persönlichen Vorrat einzusetzen.



Übersteigt der Wert der ausgespielten Karten die Zahl der Kisten, die du auf den Plan gelegt hast, darfst du den Überschuss verwenden, um ein Camp zu errichten oder deinen Vorrat aufzufüllen, wie in den folgenden beiden Punkten beschrieben. Am Ende deines Zuges verfällt der Überschuss.

Camp errichten

Um ein Camp zu errichten, spielst du Karten mit dem Kisten-Symbol aus.

Für ein Camp musst du **4 Kisten** bezahlen. Dann nimmst du ein Camp aus deinem persönlichen Vorrat und setzt es auf ein beliebiges Feld (ohne Dinosaurier und nicht auf ein Vulkanfeld) auf dem Spielplan.



Befindet sich auf dem Feld bereits ein Camp (von Mitspielenden oder von dir selbst), stellst du dein Camp oben auf das Camp, das bereits auf dem Feld steht. Ihr dürft auf diese Weise **höchstens 3 Camps übereinander** stapeln. Auf einem Feld stehen niemals 2 Camps nebeneinander.

Befinden sich auf dem Feld, auf dem du dein Camp errichtest, bereits ein oder mehrere Ausrüstungskisten in deiner Farbe, so darfst du beliebig viele dieser Ausrüstungskisten in deinen persönlichen Vorrat zurücknehmen.

Für jede Kiste, die du so zurücknimmst, reduzieren sich die Kosten zum Bau eines Camps um 1. Du kannst also durch Ausrüstungskisten für ein Camp „ansparen“.



Beispiel: Rot spielt eine Karte mit 2 Kisten und nimmt 2 Ausrüstungskisten, die bereits auf dem Feld lagen zurück. Damit hat Rot insgesamt 4 Kisten bezahlt und errichtet ein Camp.



Errichtest du ein Camp in einem der 3 oberen Bereiche des Spielplans, bekommst du sofort beim Bau die Punkte, die neben diesem Bereich angegeben sind. Die Bereiche der Insel sind durch rote Linien voneinander getrennt.

Übersteigt der Wert der ausgespielten Karten 4, darfst du den Überschuss verwenden, um ein weiteres Camp zu errichten, Kisten auf den Plan zu legen oder deinen Vorrat aufzustocken. Am Ende deines Zuges verfällt der Überschuss.

Immer wenn du ein Camp errichtest, löst du eine Wertung aus. Wie die Wertung genau abläuft, findest du unter „Eine Wertung auslösen“ auf Seite 8.


Achtung: In der Variante „Individuelle Wertungen“ (Seite 12) löst du beim „Camp errichten“ keine automatische Wertung aus.

Vorräte aufstocken



Im Laufe des Spiels werden Ausrüstungskisten und Camps vom Spielplan entfernt („Dinosaurierkarte“, Seite 7) und zurück in den allgemeinen Vorrat gelegt.



Um deine Ausrüstungskisten oder Camps aus dem allgemeinen Vorrat in deinen persönlichen Vorrat zurückzunehmen, spielst du ebenfalls Karten mit dem Kisten-Symbol  aus.



Mit dieser Karte darfst du bis zu 3 Teile vom allgemeinen Vorrat zurücknehmen.

Spielst du eine Karte dem Kistensymbol aus, darfst du maximal so viele Teile (Camps und/oder Kisten) zurücknehmen, wie die Zahl in der Kiste angibt.

Auch hier darfst du den Überschuss verwenden, um weitere Camps zu bauen oder Kisten auf den Plan zu legen. Am Ende deines Zuges verfällt der Überschuss.

Die weiteren Aktionen



Abwehrmaßnahmen

Dies sind die einzigen Karten, die ihr auch außerhalb eures Zuges ausspielen dürft. Falls ein Dinosaurier auf ein Feld zieht, auf dem du Ausrüstungskisten oder Camps verlierest, darfst du diese Karte aus deiner Hand ausspielen.

Die Dinosaurierfigur bleibt dann auf dem Feld stehen, so als hätte sie ihre Bewegung auf einem leeren Feld beendet (siehe auch „Dinosaurierkarte“, Seite 7).

Dann legst du die Karte auf deinen Ablagestapel. Du ziehst dafür keine Karte nach. In deinem nächsten Zug hast du also 1 Karte weniger zur Verfügung.

Solange die Dinosaurierfigur auf dem Feld steht, dürft ihr auf dieses Feld weder Teile legen, noch welche von hier versetzen.



Versteck

Lege beliebig viele deiner Handkarten (auch dein Dinosaurier Ei und Dinosaurierkarten) verdeckt vor dir ab. Du darfst die Aktionen dieser Karten in diesem Zug nicht nutzen.

Am Ende deines Zuges, nachdem du Karten nachgezogen hast, nimmst du die verdeckt liegenden Karten wieder auf deine Hand. In deinem nächsten Zug hast du also mehr Karten zur Verfügung.



Ablenkung

Stelle eine beliebige Dinosaurierfigur zurück auf ein leeres Vulkanfeld.



Inventur

Lege beliebig viele Karten aus deiner Hand auf deinen Ablagestapel. Ziehe dann eine Karte mehr nach, als du abgelegt hast.



Verschleiß

Entferne 1 Karte von deiner Hand aus dem Spiel. Du darfst Aktions- und Dinosaurierkarten entfernen, niemals jedoch das Dinosaurier Ei. Lege die Karte zurück in die Schachtel.



Nachschub

Ziehe sofort so viele Karten von deinem Nachziehstapel auf die Hand, wie in dem Symbol angegeben sind.



Das nötige Kleingeld

Du darfst in diesem Zug auch Bernstein verwenden, um Ausrüstungskisten oder Camps auf den Plan zu bringen.

Beachte, dass du immer nur

1 Aktion der Karte nutzen darfst.

Du darfst also die Bernstein-Aktion auf der Karte nicht nutzen, wenn du die Aktion „Das nötige Kleingeld“ nutzt.



Verbesserung

Entferne **1 deiner ausgespielten Karten** aus dem Spiel. Du darfst Aktions- und Dinosaurierkarten entfernen, niemals jedoch das Dinosaurier Ei. Lege die Karte zurück in die Schachtel.

Dafür darfst du dir eine neue Karte nehmen, die

um bis zu 2 Bernstein teurer ist, als die entsorgte Karte. Lege die **neue Karte auf deinen Ablagestapel**.



Camp verlegen

Versetze eines deiner Camps auf dem Spielplan.

Du darfst jedes deiner Camps von einem Spielplanfeld versetzen, auch wenn es durch ein anderes Camp überbaut ist. Du darfst aber

kein Camp aus dem allgemeinen oder persönlichen Vorrat neu einsetzen.

Du darfst mit dieser Aktion auch eines deiner überbauten Camps auf demselben Feld nach oben auf den Stapel setzen.

Dinosaurier Ei und Dinosaurierkarten (rot)

Hast du rote Karten (die Startkarte Dinosaurier Ei und die Dinosaurierkarten) auf der Hand, **musst** du sie beim Ausspielen nutzen. Du darfst also hier nicht auf das Ausführen der Aktion verzichten, wie bei den blauen Karten.

Es gibt jedoch Kartenfunktionen (z. B. Inventur), die dir erlauben, rote Karten abzulegen, ohne die Aktion auszuführen.



Dinosaurier Ei

Spielst du das Dinosaurier Ei aus, ziehst du die oberste Karte vom verdeckten Dinosaurierstapel und spielst diese sofort aus (siehe unten).

Beide Karten, das Dinosaurier Ei und die gerade gezogene Dinosaurierkarte, legst du offen zu deinen anderen ausgespielten Karten.



Achtung: Du darfst das Dinosaurier Ei niemals aus dem Spiel entfernen!



Dinosaurierkarte

Mit diesen Karten ziehst ihr die Dinosaurier-Figuren über den Spielplan. Immer wenn du eine Dinosaurier-Figur auf ein bebautes Feld ziehst, entfernst du Ausrüstungskisten oder ein Camp von diesem Feld.

Jede Dinosaurierkarte zeigt einen bestimmten Dinosaurier. Diesen Dinosaurier

musst du um 1 – 3 Felder in gerader Linie bewegen. Dabei ziehst du den Dinosaurier immer von oben nach unten, also weg von den Vulkanfeldern oben auf der Insel, in Richtung der Südspitze der Insel.



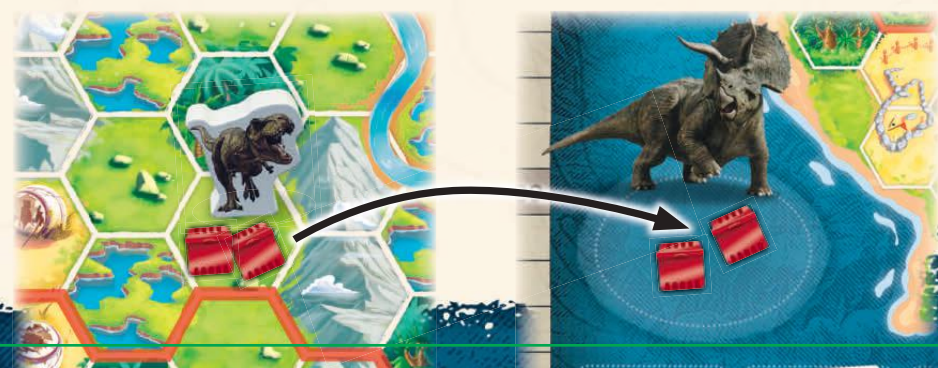
Die Bewegung des Dinosauriers kann auf 5 verschiedene Arten enden:

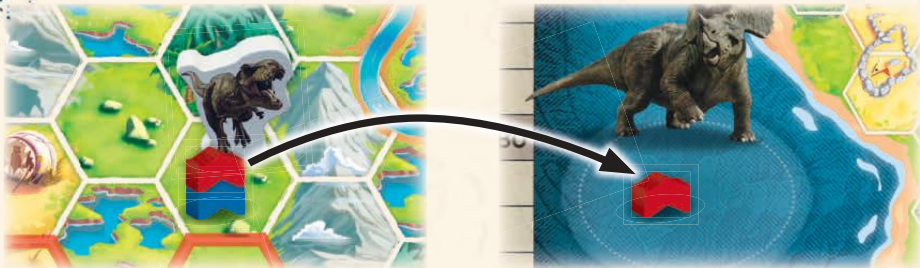
1. Du beendest die Bewegung freiwillig.

Du musst den Dinosaurier **mindestens um 1 Feld** weiterziehen. Danach darfst du die Bewegung freiwillig beenden.

2. Der Dinosaurier erreicht ein bebautes Feld (Ausrüstungskisten und/oder Camp).

Ziehst du die Dinosaurierfigur **auf ein Feld, auf dem Ausrüstungskisten liegen**, nimmst du **alle Kisten** von diesem Feld und legst sie in den allgemeinen Vorrat auf dem Spielplan. Befinden sich auf dem Feld Camps und Ausrüstungskisten, entfernst du nur die Kisten. Das Camp bleibt unversehrt.





Ziehst du die Dinosaurierfigur **auf ein Feld mit einem Camp**, aber **ohne zusätzliche Ausrüstungskisten**, nimmst du das Camp vom Spielplan und legst es in den allgemeinen Vorrat. Sind auf dem Feld mehrere Camps gestapelt („Camp errichten“, Seite 5), so entfernst **du nur das oberste** Camp.



Hast du Kisten oder ein Camp entfernt, stellst du die Dinosaurierfigur zurück auf ein beliebiges leeres Vulkanfeld oben auf der Insel. Von dort beginnt die Dinosaurierfigur ihre nächste Bewegung.

Die Spielenden können Vorratskisten und Camps ihrer Farbe später aus dem allgemeinen Vorrat zurück in ihren persönlichen Vorrat holen („Vorräte aufstocken“, Seite 6).

3. Der Dinosaurier erreicht den Rand der Insel in den oberen 3 Bereichen.



Erreicht die Dinosaurierfigur **ein leeres Feld am Spielfeldrand in einem der oberen Bereiche** und kann **nicht mehr in gerader Linie weiter gezogen werden**, endet ihre Bewegung dort. Ihre nächste Bewegung beginnt sie von diesem Feld.

4. Der Dinosaurier wird über den Spielfeldrand im unteren Bereich hinausgezogen.



Im **untersten Bereich** darfst du die Dinosaurierfigur **über das Spielfeld hinausziehen**. Verlässt der Dinosaurier mit seinem letzten Schritt das Spielfeld, stellst du die Figur ebenfalls zurück auf ein beliebiges freies Vulkanfeld. Damit endet diese Bewegung.

Du darfst die Figuren nur im untersten Bereich der Insel über die Felder hinausziehen. In den oberen Bereichen ist der Spielfeldrand die Grenze (siehe 3.).

5. Der Dinosaurier ist 3 Felder weit gezogen.

Erreicht die Dinosaurierfigur **nach ihrem 3. Schritt** ein leeres Feld, endet die Bewegung dort. Es geschieht nichts weiter und der Dinosaurier beginnt seine nächste Bewegung von dort.

Hinweis: Du darfst bei der Dinosaurierbewegung keine bebauten Felder (mit Camps oder Ausrüstungskisten) überspringen.

Hinweis: Es dürfen mehrere Dinosaurierfiguren auf einem Feld stehen.

Eine Wertung auslösen (im Grundspiel)

Sofort nachdem du ein Camp errichtest, löst du eine Wertung aus.

Du wählst eine der 3 Wertungskarten **aus dem aktiven Bereich** und rückst deinen Zählstein sofort um die auf der Karte angegebenen Punkte nach vorne.

Dann nimmst du die gerade genutzte Wertungskarte vom Plan, rückst alle Karten in Pfeilrichtung nach vorne, um die Lücke zu schließen, und legst die Karte an die letzte Stelle.



Es können Ausrüstungskisten unterschiedlicher Spieler:innen auf demselben Feld stehen. Für die Wertung beachtest du nur deine eigenen.

Befinden sich auf einem Feld mehrere gestapelte Camps, „gehört“ das Camp immer nur demjenigen, dessen Camp ganz oben steht. **Überbaute Camps beachtet ihr bei einer Wertung niemals.**

Achtung: Diese Regel entfällt in der Variante „Individuelle Wertungen“ (Seite 12).

Die Wertungskarten im Einzelnen



Du bekommst 2 Punkte für jedes Camp auf der abgebildeten Landschaftsform oder 1 Punkt für jedes dieser Felder mit einer oder mehreren deiner Ausrüstungskisten. Hast du auf einem Feld ein Camp und Ausrüstungskisten, bekommst du nur die Punkte für das Camp.



Du bekommst 2 Punkte für jedes Camp auf einem Feld **neben** der abgebildeten Landschaftsform oder 1 Punkt für jedes dieser Felder mit einer oder mehreren deiner Ausrüstungskisten. Hast du auf einem Feld ein Camp und Ausrüstungskisten, bekommst du nur die Punkte für das Camp. Welche Landschaft das Feld zeigt, auf dem du stehst, ist hierbei ohne Bedeutung. Es kann also auch die selbe Landschaftsform zeigen.



Du bekommst 3 Punkte für jede unterschiedliche Landschaftsform (Park, Berg, Wald, Ebene, See), auf der du mit mindestens 1 Camp vertreten bist. Ausrüstungskisten haben in dieser Wertung keine Bedeutung.



Du bekommst Punkte für jedes deiner Camps, das ganz oben auf einem 2er- oder 3er-Stapel steht. Ausrüstungskisten haben in dieser Wertung keine Bedeutung.



Du bekommst Punkte für jede Verbindung zwischen eigenen Spielsteinen, also Camps und Ausrüstungskisten. Du zählst hier die Grenzen zwischen den Feldern, nicht deine Spielsteine.

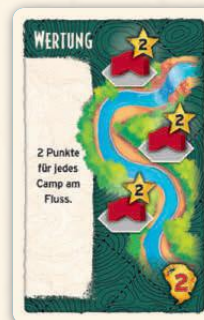
Beispiel: Zwischen diesen 3 Feldern gibt es insgesamt 3 Verbindungen. Rot bekommt also 6 Punkte.



Felder, die in einer Linie benachbart von oben (Vulkanfelder) nach unten (Spitze der Insel) liegen, bilden eine Spalte. Für jede Spalte, in der du mit mindestens 1 Camp vertreten bist, bekommst du 3 Punkte. Ausrüstungskisten haben in dieser Wertung keine Bedeutung.



Für jede Gruppe aus **mindestens** 2 direkt benachbarten Camps bekommst du 6 Punkte. Hast du mehrere solcher Gruppen auf der Insel, bekommst du für jede 6 Punkte. Die Gruppen dürfen sich jedoch nicht berühren. Ausrüstungskisten haben in dieser Wertung keine Bedeutung.



Du bekommst für jedes Camp, das auf einem Feld benachbart zum Fluss steht, 2 Punkte. Ausrüstungskisten haben in dieser Wertung keine Bedeutung.



Dein Spielstein (Camp oder Ausrüstungskiste) steht „an vorderster Position“, wenn kein anderer Spielstein (unabhängig welcher Farbe) in derselben Spalte weiter oben (in Richtung der Vulkanfelder) steht.

SPIELENDEN

Das Spiel kann auf 3 verschiedene Arten enden:

- Jemand errichtet **das letzte Camp aus seinem:ihrem persönlichen Vorrat.** (Dabei ist es unerheblich, ob sich noch Camps im allgemeinen Vorrat befinden.)



- Der Stapel der Dinosaurierkarten ist leer.



- 2 der Stapel mit den Aktionskarten sind leer.



In jedem Fall spielt ihr die laufende Runde noch zu Ende, so dass alle Spielenden gleich oft am Zug waren.

Wer am Ende dieser Runde die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Im Falle eines Gleichstands teilen sich die am Gleichstand Beteiligten den Platz.

EXPERTENVARIANTEN

Wenn ihr das Spiel einige Male gespielt habt, könnt ihr durch die folgenden beiden Varianten mehr Abwechslung und strategische Tiefe erreichen.

Ihr könnt die beiden folgenden Varianten einzeln oder beide zusammenspielen.

DIE AUFTRAGGEBER

Ihr habt in dieser Variante die Möglichkeit, euren Einfluss bei den 3 Auftraggebern (Creation Lab, InGen und Dinosaur Protection Group) zu stärken.

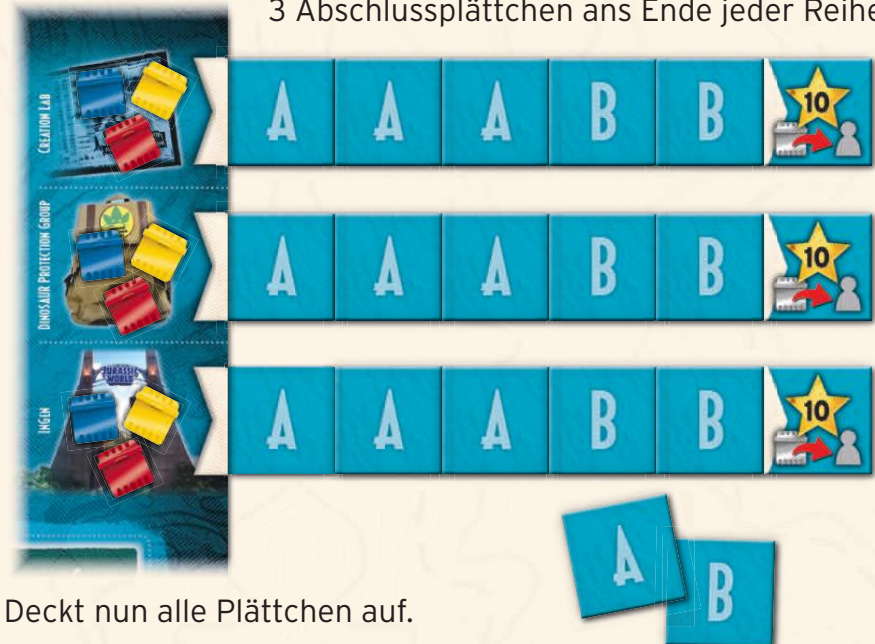
Aufbau

Für diese Variante benötigt ihr zusätzlich die 20 Entwicklungsplättchen.

Nehmt euch davon zunächst die 10 Plättchen mit dem A auf der Rückseite. Mischt diese Karten verdeckt und legt jeweils 3 davon verdeckt in jede der 3 Reihen neben dem Spielplan. Das letzte Plättchen legt ihr zurück in die Schachtel.

Dann nehmt ihr die 7 B-Plättchen, mischt sie und legt hiervon je 2 verdeckt rechts daneben in die 3 Reihen. Auch hier legt ihr das übrige Plättchen zurück in die Schachtel.

Legt dann noch jeweils eines der 3 Abschlussplättchen ans Ende jeder Reihe.

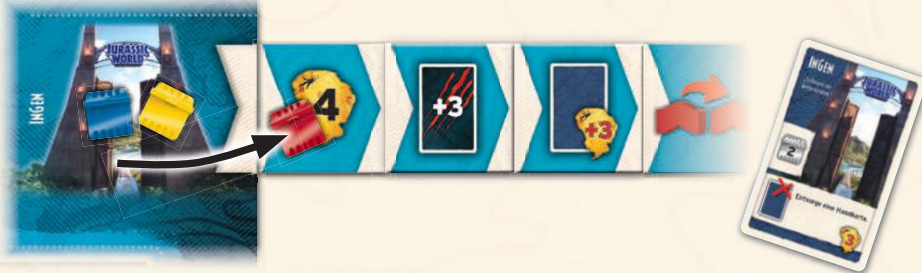


Deckt nun alle Plättchen auf.

Zuletzt legt ihr jeweils 1 eurer 6 Ausrüstungskisten an den Anfang jeder der 3 Reihen.

Spielablauf

Wenn du eine blaue Aktionskarte ausspielst, darfst du dich dazu entscheiden, **keine der Aktionen auf der Karte auszuführen**, sondern stattdessen deinen Einfluss bei dem auf deiner ausgespielten Karte abgebildeten Auftraggeber (Titel der Karte und Bild) zu stärken. Dazu rückst du deine Ausrüstungskiste auf der Reihe des passenden Auftraggebers um 1 Plättchen nach rechts und bekommst dafür sofort und einmalig die auf dem Zielplättchen abgebildete Belohnung.



Erreichst du das letzte Plättchen einer Einflussleiste, bekommst du sofort 10 Punkte und nimmst die Ausrüstungskiste in deinen persönlichen Vorrat. Du kannst bei diesem Auftraggeber keinen weiteren Einfluss gewinnen.



Die einzelnen Aktionen

Dinosaurier-Flüsterer

Du darfst 1 beliebige der 4 Dinosaurierfiguren bewegen.



Du darfst 1 Dinosaurierfigur um bis zu 4 Felder bewegen, jedoch nur direkt in Richtung der Südspitze der Insel.



Du darfst 1 Dinosaurierfigur um bis zu 2 Felder in eine beliebige Richtung (jedoch immer nur in gerader Linie) bewegen.



Du darfst 1 Dinosaurierfigur um bis zu 3 Schritte in Richtung der Vulkanfelder (also in die entgegengesetzte Richtung wie die Dinosaurierkarten) bewegen.



Du darfst die Positionen von 2 Dinosaurierfiguren vertauschen.



Du darfst 1 Dinosaurierfigur zurück auf ein freies Startfeld setzen. Zusätzlich ziehst du eine Karte von deinem Nachziehstapel nach.

Wir sind hier fertig.



Entferne eines deiner errichteten Camps und lege es in den allgemeinen Vorrat. Dafür bekommst du sofort 6 Punkte.

Das ist doch kein Müll!



Du darfst eine deiner ausgespielten Karte oder eine Karte aus deinem Ablagestapel heraussuchen und zurück auf die Hand nehmen.



Entferne 1 Karte aus deiner Hand und nimm sie aus dem Spiel. Du bekommst sofort so viele Punkte, wie die Karte gekostet hat. Du darfst Aktions- und Dinosaurierkarten entfernen, niemals jedoch das Dinosaurier Ei. Lege die Karte zurück in die Schachtel.



Entferne genau 3 Karten aus deiner Hand und nimm sie aus dem Spiel. Du bekommst sofort 6 Punkte. Du darfst Aktions- und Dinosaurierkarten entfernen, niemals jedoch das Dinosaurier Ei. Lege die Karten zurück in die Schachtel.



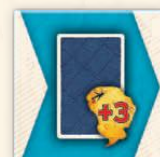
Ziehe 2 Karten nach und nimm dann beliebig viele deiner Handkarten aus dem Spiel. Du darfst Aktions- und Dinosaurierkarten entfernen, niemals jedoch das Dinosaurier Ei. Lege die Karten zurück in die Schachtel.



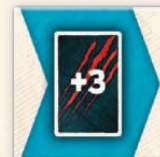
Du generierst sofort 4 Bernstein um eine neue Karte zu kaufen. Du darfst weitere Aktionskarten spielen, um diesen Betrag zu erhöhen.



Die Aktion funktioniert wie die Kartenaktion **Inventur**, du ziehst jedoch 2 Karten mehr nach, als du abgelegt hast.



Die Aktion **Verbessern** funktioniert wie die Kartenaktion, du darfst allerdings eine Karte nehmen, die um bis zu 3 Bernstein teurer ist.



Die Aktionen **Nachschub** und **Camp Verlegen** sind identisch mit den Kartenaktionen (Seite 7).

INDIVIDUELLE WERTUNGEN

Spielaufbau

In dieser Variante legt ihr wie üblich 5 Wertungskarten offen auf den Spielplan. Die übrigen Wertungskarten legt ihr jedoch nicht zurück in die Schachtel, sondern legt sie als verdeckten Stapel bereit.

Spielablauf

Du löst beim Errichten eines Camps keine **automatische Wertung** mehr aus.

In dieser Variante kaufst du die Wertungskarten und verbeserst damit deinen Kartenstapel. Wie Aktionskarten darfst du nun auch jede der 5 offen ausliegenden Wertungskarten kaufen. (Der „aktiv“ Bereich hat in dieser Variante keine Bedeutung.)

Wenn du eine Wertungskarte kaufst, führst du die Wertung direkt aus. Du bekommst also sofort Punkte. Dann legst du die Wertungskarte auf deinen Ablagestapel.

Wenn du die Karte im späteren Verlauf wieder auf die Hand bekommst, kannst du erneut die Wertung auslösen. (Dabei musst du nur die Karte ausspielen, du musst sie nicht erneut bezahlen.)

Du darfst in deinem Zug auch mehrere Wertungskarten kaufen.

Am Ende deines Zuges legst du auf jedes leere Wertungskartenfeld eine neue Wertungskarte vom verdeckten Stapel. Ist der verdeckte Stapel aufgebraucht, legt ihr keine Wertungskarten mehr nach.

Die Wertungskarten zählen auch für die Spielende-Bedingung. Sind alle Wertungskarten gekauft und ein weiterer Stapel der Aktionskarten leer, spielt ihr die laufende Runde noch zu Ende. Dann endet das Spiel.

Beispiel:

Rot spielt diese Karten aus, errichtet damit 1 Camp und legt 2 weitere Ausrüstungskisten auf den Spielplan.



Mit den beiden übrigen Karten kauft Rot noch eine Wertungskarte.




Rot aktiviert die gerade gekaufte Wertungskarte sofort. Aus einem früheren Zug steht noch ein weiteres Camp neben einem Ebenen-Feld. Rot bekommt also insgesamt 5 Punkte. Die beiden Felder mit dem Camp geben jeweils 2 Punkte, das Feld mit den Ausrüstungskisten nochmals 1 Punkt. (Du wertest das Feld mit den Ausrüstungskisten nur einmal, obwohl mehrere Kisten darauf liegen.) Dann legt Rot die Wertungskarte auf seinen:ihren Ablagestapel.



Am Ende des Zuges rückt Rot die Wertungskarten nach rechts auf und legt eine neue Wertungskarte auf den freien Platz.



UNIVERSAL 
WWW.JURASSICWORLD.COM
© UCS LLC and Amblin

Für viele Testrunden und wertvolle Anregungen danken Autor und Verlag André, Andreas, Basti, Dirk, Elias, Eric, Elke, Flo, Franziska, Jochen, Joni, Katrin, Matheo, Michael, Paul, Rainer und Reiner, Rita, Robert, Sonja, Udo, Wolfgang und ganz besonders Susan!

Autor: Marco Teubner
Illustration: Universal, Nathalie Langer
Grafik: Alexander Wollinsky
Redaktion: Georg Wild

© 2022
Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin
www.schmidtspele.de
www.schmidtspele-shop.de

