DINOGENICS™

CONTROLLED CHAOS

Willkommen in der Welt von Controlled Chaos

IntelliGen Designs und DinoGenics haben sich zusammengetan, um einst ausgestorbene prähistorische Wasserlebewesen zu neuem Leben zu erwecken. Die Partnerschaft nutzt sowohl die hauseigene Technologie von IntelliGen als auch exotische DNS-Proben der neu errichteten Ausgrabungsstätte D. IntelliGen Designs verspricht, dass die Spezies, die durch diese Partnerschaft ins Leben gerufen werden, für die heimische Industrie extrem profitabel sein werden...

Inhaltsverzeichnis

Komponenten	2
Spielaufbau der Erweiterung	3
„IntelliGen Designs"-Spielplan	4
Wasserdinosaurier	5
Zusätzliche Erläuterungen	6
Solo-Szenarien	7
Synth-Koop-Szenario	14
Chaostheorie-Modul	18
Dinosaurier-Elite-Modul	19
Dinosaurier-Übersicht	20
Übersicht über die Bauwerke	22
Die Regeln auf einen Blick	24

„IntelliGen Designs"-Spielplan

2 Unterhaltswürfel

60 eDNS-Karten

Wasserdionsaurier und 5 Polymorph-DNS

24 Wasserdinosaurier

6x Ichthyosaurus (11 eDNS-Karten)

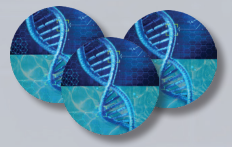
6x Plesiosaurus (12 eDNS-Karten)

4x Megalodon (12 eDNS-Karten)

4x Mosasaurus (10 eDNS-Karten)

4x Spinosaurus (10 eDNS-Karten)

10 veredelte DNS-Karten



22 DNS-Karten

Landdinosaurier

10 Dinosaurier

6x Gallimimus (10 DNS-Karten)

4x Therizinosaurus (12 DNS-Karten)

20 große Bauwerke

12 Standard-Bauwerke

12 Eilmeldungskarten

Mit den Nummern 22-33

18 Spezialistenkarten

21 Manipulationskarten

4 Credit-Marker

Synth-Koop-Modul

12 Eilmeldungskarten

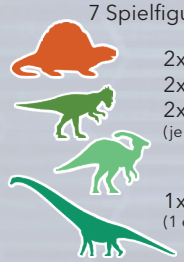
Chaostheorie-Modul

5 Eilmeldungskarten

5 Absturz-Marker
Für die Synth-Koop-Szenarien und das Chaostheorie-Modul

Dinosaurier-Elite-Modul

7 Spielfiguren + 7 Karten



2x Dimetrodon
2x Pachycephalosaurus
2x Parasaurolophus
(je 2 eDNS-Karten)

1x Dreadnoughtus
(1 eDNS-Karte)

Spielaufbau der Erweiterung

1. Platziert den **„IntelliGen Designs"-Spielplan** neben dem Festland-Spielplan in der Tischmitte.

2. Mischt die **60 eDNS-Karten** (mit Wasser-DNS auf dem Kartenrücken), um den eDNS-Nachziehstapel zu bilden, und platziert diesen auf dem dazugehörigen Feld auf dem „IntelliGen Designs"-Spielplan.

3. Sucht die **8 großen Wasserhabitat-Bauwerke** heraus und legt diese auf das Aktionsfeld des „IntelliGen Designs HQ". Mischt alle anderen **großen Bauwerke** und legt je ein Plättchen aufgedeckt auf jedes der fünf leeren Bauwerke-Felder. Legt die übrigen Plättchen verdeckt neben den Spielplan.

4. Platziert einen **Plesiosaurus** zusammen mit den **Unterhaltswürfeln** auf der offenen See (Open Ocean).

5. Mischt den **Spezialistenstapel** und platziert ihn auf dem Arbeitsmarktstapel.

6. Mischt die neuen **Standard-Bauwerk-Plättchen** mit denen des Basisspiels.

7. Mischt alle neuen **Manipulations-** und **Eilmeldungskarten** in den Kartenstapel des Basisspiels.

8. Mischt die **Gallimimus-** und **Therizinosaurus-DNS-Karten** in den Standard-DNS-Zugstapel und platziert diesen auf dem entsprechenden Platz auf dem Festland-Spielplan.

9. Platziert so viele **Blockade-Marker** (im Basisspiel enthalten) auf den Aktionsfeldern, wie es Spieler gibt:

5 Spieler: Alle Aktionsfelder bleiben leer.

3-4 Spieler: Platziert je 1 Blockade-Marker auf einem Aktionsfeld von **IntelliGen Designs** und **Veredelung (Refinement)**.

2 Spieler: Platziert zwei Blockade-Marker auf **IntelliGen Designs** und zwei auf **Veredelung (Refinement)**.

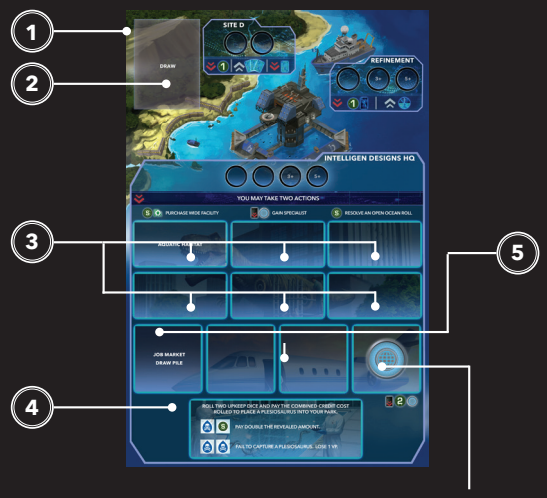
10. Folgt dem normalen Aufbau, wie im Standard-Handbuch beschrieben.

Optionale Module:

Chaostheorie: *Mischt die 5 Chaostheorie-Karten in den Eilmeldungsstapel. (Siehe S. 18)*

Dinosaurier-Eliten: *Mischt die 7 eDNS-Karten der Dinosaurier-Eliten in den eDNS-Stapel. (S. 19)*

„IntelliGen Designs"-Spielplan



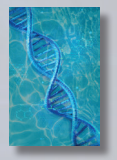
Feld für unabhängige Auftragnehmer

Zusätzlicher Schritt 6:
Zieht während jeder neuen Runde, wenn neue Bauwerke für das Stadtzentrum (City Center) gezogen werden, auch **zwei neue Spezialisten** vom Arbeitsmarktstapel und legt die Karten aufgedeckt auf den Spezialistenfeldern ab (Nr. 5 auf dem Diagramm). Dadurch werden alle bereits auf diesen Feldern abgelegten Spezialisten aufgedeckt auf das Feld für **unabhängige Auftragnehmer** verschoben. Die Karten in diesem Stapel können jederzeit von den Spielern durchgesehen werden.

„IntelliGen Designs“-Spielplan

Der „IntelliGen Designs“-Spielplan besitzt drei neue Aktionsfelder für Arbeiter, die Spieler während ihres Zugs anstelle eines Aktionsfelds auf dem Festland verwenden können.

Ausgrabungsstätte D (Site D)



Bewegt 1 Arbeiter auf Ausgrabungsstätte D und zahlt 1 Credit. Zieht 3 **eDNS**-Karten, wählt davon zwei aus und legt die dritte ab. eDNS-Karten müssen für das Handlimit aus 10 Karten berücksichtigt werden. *Legt falls nötig nach dem Besuch von Ausgrabungsstätte D so viel Karten ab, dass ihr nur noch 10 habt.*

Bei eDNS handelt es sich um Umgebungs-DNS (Environmental DNS) – hochwertige DNS, aus der Wasserdinosaurier erschaffen werden können. Der eDNS-Stapel enthält auch **Polymorph-DNS**-Karten, die beim Erschaffen eines Dinosauriers jede beliebige Karte eines DNS- oder eDNS-Sets ersetzen können. Es muss mind. 1 DNS- oder eDNS-Karte eines bestimmten Dinosauriers im Set vorhanden sein, um diesen Dinosaurier zu erschaffen.

Veredelung (Refinement)

Bewegt einen Arbeiter auf dieses Feld, bezahlt 1 Credit und legt eine DNS- oder eDNS-Karte ab, um 1 **Veredelte DNS**-Marker zu erhalten. Ihr dürft unbegrenzt viele Marker besitzen.

„Veredelte DNS“-Marker können jede Karte eines DNS- oder eDNS-Sets ersetzen, wenn ein Dinosaurier erschaffen wird. Dazu wird die veredelte DNS abgelegt. Es muss mind. 1 DNS- oder eDNS-Karte eines bestimmten Dinosauriers im Set vorhanden sein, um diesen Dinosaurier zu erschaffen.

Der „IntelliGen Designs“-Spielplan

IntelliGen Designs HQ

Bewegt einen Arbeiter zum IntelliGen Designs HQ, um zwei Aktionen auszuführen. Es ist auch möglich, dieselbe Aktion zweimal auszuführen.

1. Großes Bauwerk kaufen: Zahlt den Preis, der auf einem aufgedeckten **großen Bauwerk** dargestellt ist, und fügt es sofort eurem Park hinzu. Zieht sofort ein neues großes Bauwerk und legt es auf das freigewordene Feld.

2. „Offene See“-Test: Würfelt mit zwei Unterhaltswürfeln, zählt beide Augenzahlen zusammen und zahlt diesen Preis, um einen **Plesiosaurus** zu eurem Park hinzuzufügen. Würfelt ihr das „Ertrinken“-Symbol, verdoppelt die Augenzahl des anderen Würfels und zahlt diesen Preis. Wenn ihr nicht genug Credits besitzt, nicht bezahlen wollt oder beide Würfel „Ertrinken“ zeigen, verliert ihr 1 SP und erhaltet keinen Plesiosaurus.

3. Untergrund-Jobmarkt: Legt die auf einer Spezialistenkarte angezeigte Anzahl von Manipulationskarten ab, um diesen Spezialisten zu erhalten. Alternativ könnt ihr einen beliebigen Spezialisten des **„Unabhängige Auftragnehmer“**-Stapels kaufen, indem ihr zusätzlich zum Manipulationskarten-Preis noch zwei Credits bezahlt.

Wasserdinosaurier

Wasserdinosaurier
Wasserdinosaurier werden mit eDNS-Karten aus Ausgrabungsstätte D erschaffen sowie über die „offene See" (Open Ocean) im IntelliGen Designs HQ. Alle Wasserspezies zählen als Dinosaurier, was Karten, Fähigkeiten, Bauwerke und die Schlusswertung angeht.

Wasserhabitate
Wasserdinosaurier müssen in einem *unbeschädigten* **Wasserhabitat** im Park des Spielers platziert werden. Ist ein Wasserhabitat beschädigt oder bereits voll belegt, kann der Dinosaurier dort nicht platziert werden.

Wasserhabitate sind große Bauwerke, die aus zwei Habitatflächen bestehen. Einige Wasserspezies belegen zwei Habitatflächen. Anders als bei Landdinosauriern belegt ein Wasserdinosaurier sein gesamtes Habitat. Es kann also kein zweiter Dinosaurier dort platziert werden.

Allerdings können Wasserdinosaurier, die jeweils nur 1 Habitatfeld benötigen (Ichthyosaurus und Plesiosaurus), ein Wasserhabitat teilen, ohne dass getobt wird.

Toben-Tests im Wasser
Wasserdinosaurier toben normalerweise nur während der Unterhaltsphase, und auch dann nur, wenn das Wasserhabitat beschädigt ist oder der Dinosaurier nicht gefüttert wurde.

Der Spinosaurus besitzt eine Eigenschaft, die dazu führen kann, dass er bereits bei der Platzierung tobt. Siehe Seite 21.

Würfelt mit einem **Unterhaltswürfel**, wenn bei einem Wasserdinosaurier ein Toben-Test durchgeführt werden muss.

Zeigt der Würfel das **Credit-Zeichen**, *muss* der Spieler sofort diese Anzahl von Credits bezahlen – bzw. so viele Credits wie möglich. Kann er nicht den gesamten Betrag bezahlen, wird das Wasserhabitat beschädigt und das Plättchen umgedreht, sodass die beschädigte Seite zu sehen ist.

Wenn das **Ertrinken-Symbol** gewürfelt wird, verliert ein Besucher des Parks sein Leben: Der Spieler erhält einen Skandal-Marker und der Besucher wird aus dem Park entfernt. Das Ertrinken-Symbol hat keinen Effekt, wenn sich im Park keine Besucher befinden.

Wird ein Wasserhabitat beschädigt, erhält der Spieler für die Wasserdinosaurier darin so lange keine Siegpunkte, bis das Habitat repariert wurde. Passe deinen Dinosaurierwert-Zähler entsprechend an. (Der Ruf wird nicht beeinträchtigt.)

Der Megalodon

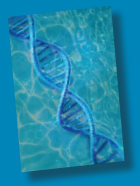
„Die Veredelungsstechnologie von IntelliGen Designs ist bemerkenswert. Selbst kleinste DNS-Überreste aus unterschiedlichsten Fragmenten und Umgebungsproben können mit ihrer Hilfe nachgebildet werden. Ich würde liebend gerne ihr Labor sehen, denn diese Technologie geht weit über unser Verständnis hinaus."
– Vincent Labomotizen DinoGenics IOM

AUFZEICHNUNG: XLII: ÜBER 2018:K18T:SD77:: MIT SMTP ID M18MR110:X-RECEIVED:980J.69.98735135477

Zusätzliche Erläuterungen

DNS und eDNS

Da eDNS als eine Art DNS zählt, ist immer auch eDNS gemeint, wenn von „DNS" die Rede ist, außer in einem Fall:



Neue eDNS-Karten können nur über Ausgrabungsstätte D vom Stapel gezogen werden
oder wenn der Effekt einer Karte oder eines Bauwerks dem Spieler eDNS gibt.

Ist auf einer Karte vom Ziehen von DNS die Rede – selbst wenn nur der Markt aufgefüllt wird – muss vom normalen DNS-Stapel gezogen werden. Bei allen anderen Erwähnungen von „DNS" ist *auch* eDNS gemeint, z. B. beim Ablegen von DNS oder beim Beziehen von DNS über den Markt oder den Friedhof.

Wurde eDNS gezogen, wird sie genau wie DNS behandelt.

So kann eDNS z. B. in Sets verwendet werden, wenn Mutanten erstellt werden, sie zählt bei der Schlusswertung als DNS, sie kann auf dem DNS-Markt (DNA Market) gekauft/verkauft und auf dem Friedhof (Boneyard) aufgesammelt werden.

Große Bauwerke

Große Bauwerke belegen zwei Felder im Park eines Spielers. Sie können senkrecht oder waagrecht platziert werden. Sie können nur über IntelliGen Designs gekauft werden oder durch Manipulationskarten, in denen große Bauwerke erwähnt werden.

Große Bauwerke werden genau wie Standard-Bauwerke behandelt, was das Zuweisen von Schaden, die Schlusswertung, Reparaturen und Einschränkungen beim Platzieren angeht. Bauwerke können nach dem Platzieren nur noch durch eine Manipulationskarte oder einen Spezialisten entfernt werden.

Das Platzieren

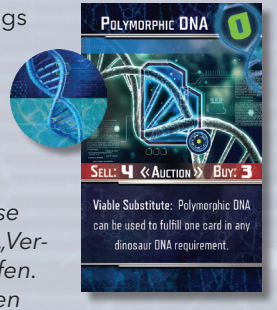
Bei Dinosauriern oder Bauwerken, die einen Bonus- oder einen Strafeffekt beim Platzieren auslösen, wird dieser nur einmal angewendet, und zwar direkt vor dem Platzieren des Dinosauriers oder Bauwerks im Park.

Spezialisten

Spezialisten besitzen wertvolle Fähigkeiten, die das Spiel und die Schlusswertung beeinflussen können. Der Kauf von Spezialisten kostet 1-3 Manipulationskarten. Wurde ein Spezialist gekauft, sollte dieser neben der persönlichen Insel des Spielers aufbewahrt werden. Spezialisten können nicht abgelegt werden und der Effekt ihrer Fähigkeit dauert bis zum Spielende an. Ein Spieler kann unbegrenzt viele Spezialisten besitzen.

Polymorph-DNS und veredelte DNS

Sowohl „Veredelte DNS"-Marker als auch Polymorph-DNS-Karten können statt normaler Karten in einem DNS- oder eDNS-Set verwendet werden, wenn ein Dinosaurier erschaffen wird (inkl. Mutanten). Allerdings muss mindestens eine DNS- oder eDNS-Karte verwendet werden, die die richtige Spezies zeigt, um diesen Dinosaurier zu erschaffen.



Ein Spieler kann beispielsweise keinen Brontosaurus aus vier „Veredelte DNS"-Markern erschaffen. Ebenso kann ein Spieler keinen Gallimimus aus einer einzigen veredelten DNS oder Polymorph-DNS erschaffen, auch wenn er bereits einen Gallimimus besitzt.

Solo-Szenario #CC1

Solo-Szenarien bieten einzigartige Herausforderungen für einen einzelnen Spieler. Verwende alle „Controlled Chaos"-Komponenten für ein 2-Spieler-Spiel und nutze dabei nur einen Spielplan. Entferne die folgenden Manipulationskarten: **Infest Hotels, Infiltrator, Misdirection, Research Pact, DNA Theft, Whistle Blower** *sowie die Erweiterungskarten:* **Sabotage, Non-Zero-Sum Game, Goat Rustling** *und* **Control the News Cycle**. *Ignoriere alle Bereiche einer Manipulationskarte, in denen andere Spieler erwähnt werden.*

SCHADENSBEGRENZUNG

(SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL)

Vor sechs Monaten führte eine behördliche Untersuchung der Führungsriege und des operativen Geschäfts von DinoGenics IOM zur zeitweiligen Schließung der Klonlabore der Organisation. Obwohl sich alle Vorwürfe letztendlich als haltlos erwiesen, führte die Schließung dazu, dass in dieser Zeit etliche Trittbrettfahrer Labore eröffneten, durch die sich eine pervertierte T-Rex-Spezies verbreitete. Es ist deine Aufgabe, den infizierten Park zu säubern und ihn wieder in altem Glanz erstrahlen zu lassen.

Ziel: Bis zum Ende von Runde 7 muss dein Park einen positiven Ruf haben und mindestens 100 SP.

Spiel beginnt in: Runde 1
DNS-Karten: 3
Manipulationskarten: 1

Credits: 5
Arbeiter: 3
Skandal-Marker: 3

Ziegen: 0
Zäune: 8 (1 Gehege)
Bauwerke: Keine.

Eilmeldungsstapel: 8, 12, 13, 18, 25, 31. Mische den Stapel und lege die erste Eilmeldungskarte auf das „Bevorstehend"-Feld (Upcoming). (Kein aktives Ereignis in der ersten Runde.)

SONDERREGELN:

Du beginnst mit drei eingezäunten pervertierten T-Rex. Deine Punkte können nicht unter 0 sinken.

Besucherregeln: *Diese ersetzen die Schritte 1-3 bei jeder Runde:*
Schritte 1-3: Dein Park erhält zu Beginn jeder Runde die Anzahl von Besuchern, die deinem Ruf entspricht.

PERVERTIERTER T-REX
FLEISCHFRESSER: BENÖTIGT KEIN FLEISCH

PERVERTIERT: FÜHRE NACH JEDER FÜTTERUNG EINEN TOBEN-TEST DURCH. BEI DER PLATZIERUNG MUSS KEIN TEST AUSGEFÜHRT WERDEN.

-2	SIEGPUNKTE (KÖNNEN NICHT UNTER 0 SINKEN)
-1	RUF
0	EINGEZÄUNTE HABITATFELDER
0	BENÖTIGTE DNS

SCHLUSSWERTUNG

126+ SP: Deine umfangreichen Bemühungen zum Eingrenzen der Infektion haben Wirkung gezeigt und dein Park ist nun trotz vergangener Probleme erfolgreich. Proben des pervertierten Gens werden im Kältespeicher aufbewahrt und mit Interesse für zukünftige Anwendungen erforscht.

100-125 SP: Dein Park ist gesichert und du hast deine eigene Nische in der Dinosaurierbranche gefunden. Auch wenn Besucher anfangs nur zögerlich kamen, zweifelt niemand daran, dass deine Attraktionen wahrhaft einzigartig sind.

MISSERFOLG: Dein Ruf ist ruiniert und zahllose Arbeiter und Besucher starben vergebens. Was noch viel schlimmer ist: Die Seuche hat begonnen, sich auf andere Spezies auszubreiten.

Solo-Szenario #CC2

DEM LEBEN AUF DIE SPRÜNGE HELFEN

(SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL)

Der Klonvorgang von DinoGenics führt oft dazu, dass die Dinosaurier unfruchtbar werden. In den Jahren seit der Einführung der Parks schlüpften nur ein Dutzend gesunde Dinosaurier auf natürliche Weise aus dem Ei. Du führst ein Forschungsteam an, um den Defekt im Klonprozess zu beheben.

Ziel: Bis zum Ende von Runde 7 musst du mindestens 100 SP erzielen und von mindestens drei Spezies jeweils zwei Dinosaurier in deinem Park haben.

Spiel beginnt in: Runde 2
Credits: 3
DNS-Karten: 3
Manipulationskarten: 0
Skandal-Marker: 0

Ziegen: 0
Arbeiter: 4
Zäune: 4 (1 Gehege)
Bauwerke: Kältespeicher (Cold Storage), Gentransplantationslabor (Gene Grafting Lab).

Eilmeldungsstapel: 2, 6, 10, 18, 29, 32. Mische den Stapel und lege die erste Eilmeldungskarte auf das „Bevorstehend"-Feld (Upcoming). (Kein aktives Ereignis in der ersten Runde.)

SONDERREGELN:

Du beginnst das Spiel mit der Spezialistenkarte „DNS-Archivar" (DNA Archivist).

Deine Arbeiter können das Ferienhaus (Time Share) nicht nutzen.

Besucherregeln: *Diese ersetzen die Schritte 1-3 bei jeder Runde:*
Schritte 1-3: In diesem Szenario stellen deine Besucher Wissenschaftler mit Forschungsgeldern dar. In jeder Runde erhältst du so viele Wissenschaftler und Credits wie die Hälfte der Anzahl von DNS-Karten, die du besitzt. Runde dabei ab. Du musst wie gewohnt Hotels bauen, um ihnen Platz zu bieten, während sie auf deiner Insel wohnen.

SCHLUSSWERTUNG

150+ SP und 4 Dinosaurierpaare verschiedener Spezies: Durch deine harte Arbeit und die Hingabe deines Teams werden Dinosaurier wieder die Möglichkeit haben, ohne menschliche Hilfe auf der Welt zu gedeihen. Du hast diesen prachtvollen Geschöpfen eine zweite Chance auf ein natürliches Leben gegeben.

100+ SP und 3 Dinosaurierpaare verschiedener Spezies: Der Paarungsprozess war in vielen deiner Tests erfolgreich. Leider tragen einige Spezies weiterhin einen Makel in ihrem genetischen Code. Besonders beunruhigend ist die Häufigkeit, mit der diese Mutation bei den Nachfahren der zweiten Generation auftritt.

MISSERFOLG: Bei deinem Versuch, Dinosaurier von ihrem genetischen Makel zu befreien, musstest du einen Rückschlag nach dem anderen erleiden. Da du keine Fortschritte vorweisen konntest, wurden deine Forschungsgelder gekürzt und die Wahrscheinlichkeit ist groß, dass dein Labor bald geschlossen wird.

Solo-Szenario #CC3

EIN SCHLÜSSELFERTIGER PARK

(SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL)

Nach dem Dinosaurier-Boom und dem Platzen der Dinosaurier-Blase wollen Investoren es nun noch einmal wissen. Für dich ist das die perfekte Gelegenheit, einen alten Park wieder instand zu setzen und für schnelles Geld an den Mann zu bringen. Vergiss nicht: Langfristige Entwicklungen interessieren dich nicht. Du bist nur dabei, um dir eine goldene Nase zu verdienen.

Ziel: Bis zum Ende von Runde 7 musst du mind. 50 Credits verdient haben und skandalfrei bleiben.

Spiel beginnt in: Runde 2
Credits: 3
DNS-Karten: 3
Manipulationskarten: 1
Skandal-Marker: 0

Ziegen: 0
Arbeiter: 4
Zäune: 4 (1 Gehege)
Bauwerke: Methan-Rückgewinnung (beschädigt).

Eilmeldungsstapel: 6, 7, 9, 16, 19, 30. Mische den Stapel und lege die erste Eilmeldungskarte auf das „Bevorstehend"-Feld (Upcoming). (Kein aktives Ereignis in der ersten Runde.)

SONDERREGELN:

Zu dem Zeitpunkt, an dem normalerweise die Schlusswertung stattfindet, erhältst du stattdessen deinen Rufwert in Credits sowie 1 Credit pro Bonus-SP deiner Bauwerke. Außerdem erhältst du 3 Credits für jede einzigartige Spezies in deinem Park.

Alle anderen Schlusswertungsboni entfallen.

Besucherregeln: *Diese ersetzen die Schritte 1-3 bei jeder Runde:*
Schritte 1-3: Dein Park erhält zu Beginn jeder Runde die Anzahl von Besuchern, die deinem Ruf entspricht.

SCHLUSSWERTUNG

90+ Credits: Du hast keine Kosten gescheut, um deinen Park zu renovieren, und hast es trotzdem geschafft, ordentlich zu profitieren. Du kannst stolz sein, dass sich noch viele Jahre lang Besucher in deinem Park amüsieren werden.

50-89 Credits: Du hast zwar hier und da gespart, hast es aber trotzdem geschafft, einen Käufer für deinen renovierten Dinosaurierpark zu finden. Zwar hast du schon mal Besseres geleistet, aber es merkt sicher niemand, dass die Gehegemauern innen hohl sind...

MISSERFOLG: Die Hotels sind ein Brandrisiko, die Dinosaurier unterernährt und die Zäune könnten jeden Moment zusammenbrechen. Trotz alledem hast du es nicht geschafft, genug Geld zu verdienen, um deine Investition wieder hereinzuholen.

Solo-Szenario #CC4

KAMPF GEGEN GOLIATH

(SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL)

Die Davidson Corporation hat einen Ruf als Whistleblower und hat sich dadurch viele mächtige Feinde gemacht. Als ihr neuer Park-Manager hast du die Aufgabe, dich um ihre Dinosaurierpark-Erweiterung zu kümmern. Bedenke, dass deine Konkurrenten stets versuchen werden, dich in Verruf zu bringen.

Ziel: Bis zum Ende von Runde 7 musst du mindestens 100 SP erzielen.

Spiel beginnt in: Runde 1
Credits: 3
DNS-Karten: 3
Manipulationskarten: 0
Skandal-Marker: 0

Ziegen: 0
Arbeiter: 4
Zäune: 4 (1 Gehege)
Bauwerke: Keine.

Eilmeldungsstapel: 1, 4, 11, 13, 14, 25, 28. Mische den Stapel und lege die erste Eilmeldungskarte auf das „Bevorstehend"-Feld (Upcoming). (Kein aktives Ereignis in der ersten Runde.)

SONDERREGELN:

Deine Arbeiter können Ausgrabungsstätte A (Site A) und Ausgrabungsstätte B (Site B) nicht nutzen.

Füge in jeder Runde eine neue DNS-Karte zum DNS-Markt (DNA Market) hinzu.

Ereignisse, die dir normalerweise einen Skandal einbringen würden, bescheren dir in diesem Szenario zwei.

Besucherregeln: *Diese ersetzen die Schritte 1-3 bei jeder Runde:*
Schritte 1-3: Dein Park erhält zu Beginn jeder Runde die Anzahl von Besuchern, die deinem Ruf entspricht.

SCHLUSSWERTUNG

150+ Punkte: Du hast den Ruf der Davidson Corporation aufrechterhalten und einen florierenden Dinosaurierpark gebaut. Trotz größter Bemühungen seitens deiner Konkurrenten ist es dir gelungen, ein familienfreundliches Image zu etablieren und eine große Anhängerschaft aus Stammgästen für dich zu gewinnen.

100-149 Punkte: Dein Park mag nicht ganz ohne Mängel auskommen, doch du hast eine Bastion der Anständigkeit in einem Meer skrupelloser Unternehmen geschaffen. Das Kartell mag dich anfangs an der Expansion gehindert haben, doch du bist standhaft geblieben.

MISSERFOLG: Deine Mitstreiter haben kunstvoll jeden deiner Schritte torpediert. Dein Ruf ist ruiniert und dein Park kaum mehr zu retten. So nimmt deine Karriere ein jähes Ende.

Solo-Szenario #CC5

AUS ALT MACH NEU

(SCHWIERIGKEITSGRAD: MITTEL)

Aqua Eterna sollte ein Wasservergnügungspark werden, wurde jedoch nie fertiggestellt. Du hast die Inselpark-Ruine günstig gekauft und glaubst, dass du sie mit etwas Wartungsarbeit in einen Park für prähistorische Meereslebewesen verwandeln kannst.

Ziel: Bis zum Ende von Runde 7 musst du mindestens 120 SP erzielen und eine Besucherkapazität von 8 oder mehr erreichen.

Spiel beginnt in: Runde 1
Credits: 5
DNS-Karten: 3
Manipulationskarten: 4
Skandal-Marker: 0

Ziegen: 0
Arbeiter: 4
Zäune: 0
Bauwerke: 5x Wasserhabitat (beschädigt), 1x Spielhalle (beschädigt), 3x Holografische Kuppel (beschädigt).

Eilmeldungsstapel: 2, 4,17,18, 25, 26. Mische den Stapel und lege die erste Eilmeldungskarte auf das „Bevorstehend"-Feld (Upcoming). (Kein aktives Ereignis in der ersten Runde.)

SONDERREGELN:

Du beginnst das Spiel mit der Spezialistenkarte „Meisterarchitekt" (Master Architect).

Jedes Mal, wenn neue Besucher (einer oder mehrere) deinen Park betreten, erhältst du pro zwei beschädigter Bauwerke in deinem Park je einen Skandal-Marker (abgerundet).

Besucherregeln: *Diese ersetzen die Schritte 1-3 bei jeder Runde:*
Schritte 1-3: Dein Park erhält zu Beginn jeder Runde die Anzahl von Besuchern, die deinem Ruf entspricht.

SCHLUSSWERTUNG

150+ Punkte: In wenigen Monaten ist es dir gelungen, den verlassenen Vergnügungspark in etwas ganz Besonderes zu verwandeln. Du hast das renommierteste prähistorische Aquarium der Welt erschaffen und dein Park zieht jedes Jahr Tausende Besucher an.

120-149 Punkte: In deinem Park sieht man auch heute noch Überreste der alten Aufmachung, doch es ist dir gelungen, ihm eine ganz eigene Persönlichkeit zu verpassen. Die Leute kommen von nah und fern, um deine Attraktionen zu bewundern.

MISSERFOLG: Auf einem schwachen Fundament zu bauen, ist ein gewagtes Unterfangen – und dein Fundament war rostig und schimmlig zugleich. Trotz aller Bemühungen ist es dir nicht gelungen, mit dem Park das gewünschte Publikum anzulocken, und er geriet bald wieder in Vergessenheit.

Solo-Szenario #CC6

REZESSION

(SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWIERIG)

Eine ungewisse Wirtschaftslage hat dazu geführt, dass viele Unternehmen mit Personal- und Rohstoffmangel zu kämpfen haben. Die Preise für Baumaterial sind ins Unermessliche gestiegen und nur die reichsten Touristen können sich das Verreisen leisten. Es wird keine leichte Aufgabe, den Park in dieser Krise zu erhalten.

Ziel: Bis zum Ende von Runde 7 musst du mindestens 100 SP erzielen und darfst keine leeren Felder im Geschäftsviertel haben.

Spiel beginnt in: Runde 1
Credits: 0
DNS-Karten: 5
Manipulationskarten: 1
Skandal-Marker: 0

Ziegen: 0
Arbeiter: 4
Zäune: 4 (1 Gehege)
Bauwerke: 2x Ammonit-Ausstellung (beschädigt).

Eilmeldungsstapel: 4, 14, 17, 19, 20, 29. Mische den Stapel und lege die erste Eilmeldungskarte auf das „Bevorstehend"-Feld (Upcoming). (Kein aktives Ereignis in der ersten Runde.)

SONDERREGELN:

Alle Aktionen im Stadtzentrum (City Center) und bei IntelliGen Designs kosten den doppelten Betrag an Credits (aufgerundet). Eventuelle Rabatte werden vor dem Verdoppeln angewendet.

Besucherregeln: *Diese ersetzen die Schritte 1-3 bei jeder Runde:*
Schritte 1-3: Dein Park erhält zu Beginn jeder Runde die Anzahl von Besuchern, die der Hälfte deines Rufs entspricht.

SCHLUSSWERTUNG

150+ Punkte: Mit der Wirtschaft geht es wieder bergauf und dein Park hat die Flaute ohne Probleme überstanden. Dank der Qualität deiner Attraktionen ist es dir gelungen, einen gleichmäßigen Besucherstrom zu erhalten und es wurden bereits Zimmer für die Frühlingssaison gebucht.

100-149 Punkte: Du musstest einige Angestellte entlassen und die Zukunft war monatelang ungewiss, doch dein Park hat das Schlimmste überstanden und bleibt der Welt erhalten. In den kommenden Monaten möchtest du deinen Park erweitern und auch noch die letzten notwendigen Neuerungen durchführen.

MISSERFOLG: Der Wirtschaftsabschwung setzte deinem Park schwer zu – und nun steht alles vor dem Kollaps. Du hast es nicht geschafft, die wenigen reichen Touristen anzulocken und zusammen mit deinen Ersparnissen verschwand auch jede Hoffnung darauf, deinen Park auf dem Weltmarkt zu etablieren.

Solo-Szenario #CC7

CHAOSTHEORIE

(SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWIERIG)

Die Branche ist wieder einmal übersättigt mit Dinosaurierparks. Dein Arbeitgeber, Saurus Unlimited, möchte sich behaupten – koste es, was es wolle. Heute werden deine neuen Attraktionen geliefert. Leider reichte die Zeit nicht, um für jeden Dinosaurier ein eigenes Gehege zu bauen. Du wirst dir also etwas einfallen lassen müssen! Übrigens: Auf dem Festland soll eine Ziegenepidemie ausgebrochen sein.

Ziel: Bis zum Ende von Runde 7 musst du mindestens 150 SP erzielen.

Spiel beginnt in: Runde 2
Credits: 5
DNS-Karten: 0
Manipulationskarten: 0
Skandal-Marker: 0

Ziegen: 2
Arbeiter: 4
Zäune: 8 (1 Gehege)
Bauwerke: Keine.

Eilmeldungsstapel: 8, 10, 15, 18, 31. Mische den Stapel und lege die erste Eilmeldungskarte auf das „Bevorstehend"-Feld (Upcoming). (Kein aktives Ereignis in der ersten Runde.)

SONDERREGELN:

Du beginnst das Spiel mit zwei T-Rex und einem Ankylosaurus, die sich ein Gehege teilen. Außerdem erhältst du zu Beginn des Spiels die Spezialistenkarte „Chaotiker" (Chaotician).

Arbeiter können nicht auf der Farm eingesetzt werden.

Wird ein Dinosaurier aus irgendeinem Grund in deinem Park getötet, erhältst du 3 Skandal-Marker und alle anderen Dinosaurier derselben Spezies müssen sofort einen Toben-Test durchführen.

Besucherregeln: *Diese ersetzen die Schritte 1-3 bei jeder Runde:*
Schritte 1-3: Dein Park erhält zu Beginn jeder Runde die Anzahl von Besuchern, die in der Spalte „Spieler 1" (Player 1) der Auflage A angezeigt wird.

SCHLUSSWERTUNG

150+ Punkte: Dein Arbeitgeber hat mit dir auf Risiko gespielt – und es hat sich ausgezahlt. Durch dein Verständnis für komplexe Verhaltensmuster ist es dir gelungen, den Frieden im Park trotz aller Widrigkeiten aufrechtzuerhalten. Saurus Unlimited ist auf dem besten Weg, der renommierteste Dinosaurierpark der Welt zu werden.

130-149 Punkte: Du hast dich dem Chaos gestellt und dich allen Widrigkeiten zum Trotz behauptet. Dein Park ist gut gepflegt und wird noch jahrelang erfolgreich sein.

MISSERFOLG: Es gab zu viele Kombinationsmöglichkeiten und viel zu viele Probleme. Deine Fehlentscheidungen und mangelhaften Vorsorgemaßnahmen führten zu zahlreichen Todesfällen. Saurus Unlimited wird als größte Katastrophe des 21. Jahrhunderts in die Geschichte eingehen.

Koop-Szenario für zwei Spieler – Übersicht

Synth Re-Activated ist ein besonderes Szenario, welches von zwei Spielern in Kooperation gespielt werden kann. In diesem Szenario treten die Spieler gegen Synth, einen vom Spiel gesteuerten Gegner, und den Synth-Eilmeldungsstapel an. Synth wird alles versuchen, um zu gewinnen, und macht auch vor dem Ändern der Spielregeln nicht Halt.

Szenarioaufbau

Baut das Spiel und die Erweiterung wie für ein **Spiel für drei Spieler** auf und platziert zusätzlich Blockade-Marker an den folgenden Orten:

1x Farm, 1x Sendemast (Uplink), 1x Agentur (Agency), 1x Stadtzentrum (City Center), 1x Ausgrabungsstätte A (Site A), 2x Veredelung (Refinement) und **2x IntelliGen Designs.**

Hinweis: Dieser Aufbau entspricht dem eines Spiels für zwei Spieler, außer dass im Stadtzentrum (City Center) und bei DinoGenics ein Feld weniger blockiert wird.

Verwendet statt des Eilmeldungsstapels den **Synth-Eilmeldungsstapel**. Stellt sicher, dass ihr die **Absturz-Marker** zur Hand habt. Diese gehören zu einer bestimmten Eilmeldungskarte.

Die menschlichen Spieler kontrollieren jeweils einen eigenen Spielplan und agieren als die Zweigstellen **West Branch** und **East Branch**. Sie teilen sich einen Fraktionsmarker für die Spielerreihenfolge, erhalten sonst aber alle anderen Komponenten.

Die KI Synth erhält ihren eigenen Spielplan und eigene Arbeiter, muss jedoch auf Karten und Credits verzichten.

Synth beginnt mit:
2x Einfaches Hotel, 3x Biodome, 1x Wasserhabitat und **2 Ziegen.**

Zu Beginn des Szenarios ist Synth der erste Spieler. Die menschlichen Spieler teilen sich einen Fraktionsmarker für Spieler 2 (Player 2) und erhalten jeweils 4 Credits. Synth verwendet keine Credits und sammelt diese auch nicht.

Synth-Eilmeldungskarten

Führt alle drei Schritte der Karte aus, wenn ihr eine solche zieht. Der erste Schritt richtet sich immer an Synth, danach folgen separate Schritte für die menschlichen Spieler.

Ist in einer Karte davon die Rede, dass Synth einen Bereich **besetzt**, nehmt einen von Synths Arbeitern und setzt diesen auf den angegebenen Bereich.

Kooperatives Park-Management

In diesem Szenario vertreten die Spieler die Zweigstellen „West Branch" und „East Branch" und müssen zusammenarbeiten, um Synth zu besiegen. Der Spielverlauf entspricht dem normalen Mehrspieler-Spielablauf mit folgenden Ausnahmen:

Zugreihenfolge

West Branch und East Branch teilen sich einen einzigen Fraktionsmarker zum Bestimmen der Spielerreihenfolge. Um zu Beginn der Runde in Schritt 1 die Reihenfolge festzulegen, berechnet den Durchschnitt der Rufwerte beider Zweigstellen (zählt sie zusammen, halbiert sie und rundet dabei auf). Liegt der Durchschnitt höher als Synths Ruf, dürfen die menschlichen Spieler beginnen.

Beim gemeinsamen Zug bekommt jede Zweigstelle die Gelegenheit, einen Arbeiter zu platzieren und eine Aktion vorzunehmen. Die Reihenfolge, in der die Arbeiter ausgespielt werden, dürfen die Spieler dabei gemeinsam bestimmen.

Die beiden Zweigstellen des Parks zählen für Manipulationskarten nicht als Gegner, sie zählen aber als zwei verschiedene Spieler. Spezialisten und Bauwerke sind nur für die jeweilige Zweigstelle gültig, zu der sie gehören.

Koop-Szenario für zwei Spieler – Übersicht

Zuweisen von Besuchern

In den Schritten 2 und 3 einer Runde werden Besucher so zugewiesen, als ob die Menschen ein einziger Spieler wären. Beide Spieler teilen sich die Besucher ihrer Spalte sowie die zusätzlichen Besucher. Sie können die Besucher nach Belieben aufteilen, solange sie Platz für sie haben. Besucher, die durch Aktionen gewonnen werden (z. B. durch das Ferienhaus (Time Share)), dürfen nicht im Park des anderen Spielers platziert werden.

Neue Aktionen

Zusätzlich zu den normalen Aktionsfeldern haben beide Spieler Zugriff auf eine neue Aktion. Sie dürfen in ihrem Zug einen Arbeiter auf dem Bootssteg im Park ihres Mitspielers platzieren, um diesem bis zu zwei Karten aus ihrer Hand zu überlassen. Dies können DNS- oder Manipulationskarten sein – oder jeweils eine von beiden.

Kauft ein Spieler ein Bauwerk, kann dieser außerdem einen zusätzlichen Credit ausgeben, um dieses Bauwerk im Park des Mitspielers zu platzieren.

Sieg

Von den abschließenden Siegpunkten der Spieler wird der Durchschnitt berechnet (zählt beide Punktezahlen zusammen, halbiert sie und rundet dabei auf). Um zu gewinnen, muss euer Durchschnitt über Synths Siegpunkten liegen.

So wird Synth gesteuert

Synth spielt wie ein normaler Spieler, nur dass sie keine Credits oder Karten erhält. Synth kann auch nicht auf die Effekte von Manipulationskarten reagieren – positive Effekte von Karten werden also nicht angewendet, negative dagegen schon.

Würfelt mit zwei Toben-Würfeln, wenn Synth am Zug ist, und seht in der Übersicht auf Seite 17 nach, welche Aktionen ausgeführt werden müssen. Würfelt noch einmal, wenn Synth wegen eines besetzten Aktionsfelds keinen Arbeiter platzieren kann.

Wird ein Toben-Test von Synth durchgeführt, führt den Schaden aus wie im normalen Spiel. Muss Synths Bauwerken Schaden zugewiesen werden, so beschädigt immer das günstigste und am wenigsten besetzte Bauwerk. Das Besucherzentrum von Synth kann nicht beschädigt werden.

Ist Synths Zug vorbei (und das Toben in der Unterhaltsphase), werden alle Dinosaurier von Synth, die ihre Habitatanforderungen nicht erfüllen, eingeschläfert und aus dem Spiel entfernt. Wurden Biodomes beschädigt, setzt Synth Nanoroboter ein, um die Bauwerke automatisch zu reparieren.

„Ich fasse es nicht, dass wir uns schon wieder von diesem glorifizierten Toaster herumkommandieren lassen sollen. Als die Techniker das letzte Mal einen Auftrag von Synth ausgeführt haben, wurde ein halbes Jahr lang gegen uns ermittelt und meine ganze Abteilung stand unter Beobachtung. Das wird nicht gut enden und ich will nicht, dass meine Leute da hineingezogen werden." – Cathy Vel, Sicherheitschefin, DinoGenics IOM

AUFZEICHNUNG: LXIX: ÜBER 2018:K18T:SD77:: MIT SMTP ID M18MR110:X-RECEIVED:980J.69.98787212247

Koop-Szenario für zwei Spieler

SYNTH RE-ACTIVATED

(SCHWIERIGKEITSGRAD: SCHWIERIG)

Im Jahr 2064 experimentierten die Ingenieure von Trapezohedron Inc. mit dem ersten autonomen Dinosaurierpark der Welt. Der Park wurde von einer hochentwickelten künstlichen Intelligenz mit dem Kodenamen SYNTH geleitet und war anfangs ein riesiger Erfolg. Nach monatelangem erfolgreichem Betrieb wurde der Park plötzlich geschlossen und die letzte Besuchergruppe weigerte sich, mit Reportern zu sprechen. Die Vermutung liegt nahe, dass ihr Schweigen gut bezahlt wurde.

Nun kam die Meldung, dass es mit Synth 2.0 im Frühling eine große Neueröffnung gibt. Ihr seid die neuen Co-Manager der Zweigstellen „West Branch" und „East Branch" des Triassic Parks. Es liegt an euch, die neuen Parks fertigzustellen und zu verhindern, dass eine Maschine sich als besserer Manager erweist als ihr. Wir wissen nicht genau, zu was Synth fähig ist, aber seid auf das Schlimmste vorbereitet.

Ziel: Bis zum Ende von Runde 7 muss die Durchschnittspunktzahl der Spieler (aufgerundet) höher sein als die von Synth.

SONDERREGELN:

Siehe Spielaufbau und Übersicht auf den vorherigen Seiten.

Spielerreihenfolge: Nehmt den durchschnittlichen Ruf von West Branch und East Branch (aufgerundet).

Gemeinsame Besucher: Die menschlichen Spieler teilen sich die Besucher ihrer Spalte sowie die zusätzlichen Besucher. Während des normalen Spielverlaufs ist es nicht erlaubt, Besucher dem Park des Mitspielers zuzuweisen.

Spielerzug: Bei ihrem Zug bestimmen die Spieler selbst, wer zuerst zieht.

Neue Aktion am Bootssteg: Ein Arbeiter kann auf dem Bootssteg des Parks des Mitspielers platziert werden, um diesem bis zu zwei Karten (DNS- oder Manipulationskarten) zu überlassen.

Kauf eines Bauwerks: Für einen Credit mehr kann das Bauwerk im Park des Mitspielers gebaut werden.

SIEG: Synth wurde erneut besiegt. Die KI bewies anfangs zwar Stärke, konnte letztendlich aber nicht mit dem Einfallsreichtum eures Management-Teams mithalten. Die vielen gezielten Angriffe gegen die Triassic Corporation und deren Gäste wurden auch den Behörden gemeldet. So viele Zwischenfälle in so kurzer Zeit können kein Zufall sein und die Schuldigen müssen bestraft werden. Ihr beide werdet für euren Einsatz für die Firma belohnt.

NIEDERLAGE: Synth hat mit ihrem ausgeklügelten, effektiven Dinosaurierpark eine marktbeherrschende Position errungen. Es sind Berichte aufgetaucht, nach denen Trapezohedron Inc. nun an einer eigenen Anlage zum Klonen arbeitet, um DinoGenics vom Markt zu verdrängen und auf der ganzen Welt autarke Parks zu eröffnen. In weniger als einem Jahr wird Synth in der Branche eine Monopolstellung einnehmen und ihr beide könnt euch arbeitslos melden.

Spielzugtabellle der Synth-KI

Würfelt mit zwei Toben-Würfeln, wenn Synth am Zug ist, und seht dann in der Übersicht nach, was zu tun ist. Würfelt noch einmal, wenn Synth wegen eines besetzten Aktionsfelds keinen Arbeiter platzieren kann.

Würfel:	Runde 1 - Runde 4	Runde 5 - 7
	Synth sendet einen Arbeiter ins Stadtzentrum (City Center) und platziert das günstigste Bauwerk kostenlos im Synth-Park. Wählt bei zwei Bauwerken mit demselben Preis das Bauwerk in der Spalte ganz rechts. Hat Synth keinen Platz mehr, wird das Bauwerk einfach aus dem Spiel entfernt.	Synth baut keine neuen Bauwerke. Entfernt stattdessen das teuerste Bauwerk im Stadtzentrum (City Center) aus dem Spiel. Wählt bei zwei Bauwerken mit demselben Preis das Bauwerk in der Spalte ganz rechts.
	Synth sendet 1 Arbeiter zu DinoGenics. Zieht 3 Standard-DNS-Karten. **Platziert den Dinosaurier mit dem geringsten Rufwert im Synth-Park. Platziert bei Gleichstand den Dinosaurier, dessen Karte weniger SP zeigt.** Legt dann die aufgedeckten DNS-Karten ab.	Synth sendet 1 Arbeiter zu DinoGenics. Zieht 3 Standard-DNS-Karten. **Platziert den Dinosaurier mit dem besten Ruf im Synth-Park. Platziert bei Gleichstand den Dinosaurier mit den meisten SP.** Legt dann die aufgedeckten DNS-Karten ab.
	Synth bevorzugt immer Platzierungen, bei denen nichts zerstört wird. Sie platziert Dinosaurier zunächst in Biodomes mit derselben Spezies, dann in leeren Biodomes, dann in Biodomes mit einer anderen Spezies, und außerhalb nur, wenn es gar nicht anders geht. Brontosaurier werden immer außerhalb von Synth-Biodomes platziert. Führt einen Toben-Test für Synth durch, wenn eine Platzierung gegen die Habitatanforderungen eines Dinosauriers verstößt. Muss Synths Bauwerken Schaden zugewiesen werden, so beschädigt immer das günstigste und am wenigsten besetzte Bauwerk. Das Besucherzentrum von Synth kann nicht beschädigt werden.	
	Synth sendet 1 Arbeiter zu Ausgrabungsstätte A (Site A). Zieht eine neue DNS-Karte für den Markt.	Synth sendet 1 Arbeiter zur Agentur (Agency) und legt einen Skandal ab.
	Wenn Synth weniger als 5 Ziegen hat, setzt sie 1 Arbeiter auf die Farm und erhält 3 Ziegen. Andernfalls setzt sie 1 Arbeiter auf Outsourcing (Outsource) ein und wirft 1 Skandal-Marker ab.	
	Synth platziert 1 Arbeiter auf der Fähre (Ferry) und erhält 1 SP.	
	Synth platziert 1 Arbeiter auf dem Sendemast (Uplink), erhält 5 SP und zieht noch einmal.	

Ist Synths Zug vorbei (und das Toben in der Unterhaltsphase), werden alle Dinosaurier von Synth, die ihre Habitatanforderungen nicht erfüllen, eingeschläfert und aus dem Spiel entfernt. Wurden Biodomes beschädigt, setzt Synth Nanoroboter ein, um sie automatisch zu reparieren.

Chaostheorie-Modul (für Experten)

Das Chaostheorie-Modul ist ein Modul für Experten, das aus fünf optionalen Eilmeldungskarten besteht, die dem Spiel hinzugefügt werden.

Die Eilmeldungskarten des Chaostheorie-Moduls erkennt man leicht an der roten Farbe. Die Rückseiten der Karten entsprechen denen des Standardspiels.

Diese Eilmeldungskarten sind äußerst zerstörerisch und ermöglichen es den Spielern oftmals, direkt in den Park eines anderen Spielers einzugreifen.

Wenn eine Chaostheorie-Karte auf das „Bevorstehend"-Feld (Upcoming) gelegt wird, wird diese **sofort nach der normalen Eilmeldungskarte ausgespielt**. Nach dem Ausspielen wird sie aus dem Spiel entfernt und eine weitere Eilmeldungskarte wird auf das „Bevorstehend"-Feld gelegt.

Es können keine zwei Chaostheorie-Karten nacheinander oder innerhalb der ersten Runde des Spiels ausgespielt werden. Werden zwei hintereinander gezogen, wird die zweite Karte wieder in den Stapel gemischt und ein anderes Ereignis wird gezogen.

Wir empfehlen, das Chaostheorie-Modul nur in erfahrenen DinoGenics-Spielerrunden einzusetzen, die ein besonders konfrontatives Spiel wünschen.

„Sir, die Unternehmen bekriegen einander immer heftiger. Aufgrund unserer Medienpräsenz nach dem ‚Zwischenfall' raten unsere Anwälte dazu, unsere Beziehungen zu einigen unserer Kunden zu beenden."

„Jacqueline, wenn wir immer sofort den Kopf in den Sand gesteckt hätten, wären wir heute nicht da, wo wir jetzt sind. Die Unternehmen verfolgen ihre eigenen Interessen. Wir bieten ihnen lediglich eine neutrale Dienstleistung an."

—Mateo Ortiz, Vorsitzender der DinoGenics IOM

AUFZEICHNUNG: LXIV: ÜBER 2018:K18T:SD77:: MIT SMTP ID M18MR110:X-RECEIVED:98OJ.69.87451117

Dinosaurier-Elite-Modul (für erfahrene Spieler)

Dinosaurier-Eliten fügen eine weitere Abwechslung zu den verfügbaren Spezies in Controlled Chaos hinzu. Wenn mit Dino-Eliten gespielt wird, mische während des Spielaufbaus ihre DNS-Karten in den eDNS-Kartenstapel. Es sind absichtlich nur wenige Dinosaurier-Elite-DNS-Karten vorhanden. In den meisten Fällen muss so ihre DNS-Anforderung durch veredelte oder Polymorph-DNS erweitert werden. Da ihre Eigenschaften komplizierter sind als die normaler Dinosaurier und sie absichtlich selten vertreten sind, ist es ratsam, sie beim ersten Spielen von Controlled Chaos aus dem Spiel zu nehmen.

PARASAUROLOPHUS

Pflanzenfresser

SCHÖNE HARMONIE: BEI DER SCHLUSSWERTUNG ERHÄLTST DU 1 ZUSÄTZLICHEN SP FÜR JEDE SPEZIES IN DEINEM PARK, INKLUSIVE DIESER.

3	SIEGPUNKTE
3	RUF
2	ODER MEHR EINGEZÄUNTE FELDER
3	BENÖTIGTE DNS

DIMETRODON

Fleischfresser:

STRANDBEWOHNER: DU ERHÄLTST SOFORT 2 SP FÜR JEDES DIREKT (NICHT DIAGONAL!) ANGRENZENDE WASSERHABITAT-FELD.

1	SIEGPUNKTE
3	RUF
1	ODER MEHR EINGEZÄUNTE FELDER
2	BENÖTIGTE DNS

DREADNOUGHTUS

Pflanzenfresser

BEEINDRUCKEND: DER RUF ENTSPRICHT DER AKTUELLEN RUNDE. BENÖTIGT MIND. 2 ANEINANDERGRENZENDE FREILANDFELDER FÜR EIN GÜLTIGES HABITAT. KANN NICHT EINGEZÄUNT WERDEN.

5	SIEGPUNKTE
*	RUF
0	EINGEZÄUNTE FELDER
4	BENÖTIGTE DNS

PACHYCEPHALOSAURUS

Pflanzenfresser

FETZIGE UNTERHALTUNG: GRENZT SEIN HABITAT ZU BEGINN DER UNTERHALTSPHASE AN DAS EINER ANDEREN SPEZIES (AUSSER FREILAND), FÜHRE EINEN TOBEN-TEST DURCH UND ERHALTE 3 SP.

2	SIEGPUNKTE
2	RUF
1	ODER MEHR EINGEZÄUNTE FELDER
2	BENÖTIGTE DNS

Da alles Freiland verbunden ist, toben sowohl Brontosaurier als auch Dreadnoughtus, wenn beide auf derselben Insel wohnen!

Dinosaurier-Übersicht

NEUE LANDDINOSAURIER

GALLIMIMUS
Allesfresser

EINFACHES GEN: DNS-ANFORDERUNG IST 1, WENN MINDESTENS EIN GALLIMIMUS IN DEINEM PARK VORHANDEN IST.

1	SIEGPUNKTE
2	RUF
1	ODER MEHR EINGEZÄUNTE FELDER
2	BENÖTIGTE DNS

THERIZINOSAURUS
Pflanzenfresser

OBSTPFLÜCKER: DU ERHÄLTST ZUSÄTZLICH 3 SP PRO RUNDE, WENN SICH DER THERIZINOSAURUS IN EINEM HABITAT MIT 4 ODER MEHR FELDERN AUFHÄLT.

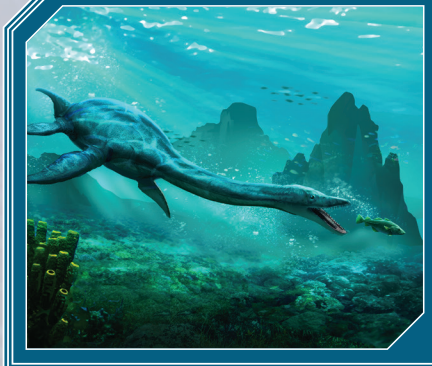
3	SIEGPUNKTE
1	RUF
1	ODER MEHR EINGEZÄUNTE FELDER
3	BENÖTIGTE DNS

WASSERDINOSAURIER GRÖSSE 1

ICHTHYOSAURUS
Fleischfresser:

SCHWIMMENDER PARTNER: DU ERHÄLTST SOFORT 4 CREDITS, WENN DU IHN PLATZIERST.

5	SIEGPUNKTE
1	RUF
1	WASSERHABITAT-FELD WIRD BELEGT
3	BENÖTIGTE DNS



PLESIOSAURUS
Fleischfresser: (keine).

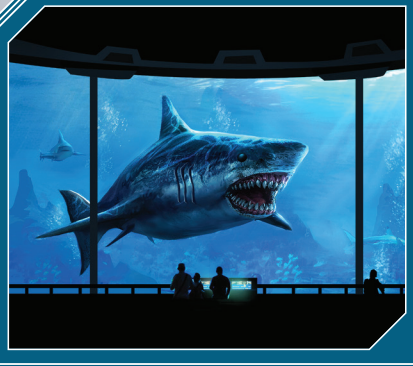
ANSPRUCHSLOSER ESSER: MUSS WÄHREND DER UNTERHALTSPHASE NICHT GEFÜTTERT WERDEN.

3	SIEGPUNKTE
2	RUF
1	WASSERHABITAT-FELD WIRD BELEGT
2	BENÖTIGTE DNS

Nicht vergessen: Eigenschaften gelten für jeden Dinosaurier einzeln.
Jeder einzelne Therizinosaurus und jeder Mosasaurus können über ihre Eigenschaften SP einbringen.

Dinosaurier-Übersicht

WASSERDINOSAURIER GRÖSSE 2



MEGALODON

FLEISCHFRESSER:

LEVIATHAN: DU ERHÄLTST BEI DER PLATZIERUNG SOFORT 6 SP.

- **6 SIEGPUNKTE**
- **4 RUF**
- **2 WASSERHABITAT-FELDER WERDEN BELEGT**
- **4 BENÖTIGTE DNS**

MOSASAURUS

FLEISCHFRESSER:

TERROR: IN DER UNTERHALTSPHASE KANN 1 DINO IN DEINEM PARK GETÖTET WERDEN, DAMIT DER MOSASAURUS NICHT GEFÜTTERT WERDEN MUSS. TUST DU DAS, ERHÄLTST DU SOFORT 5 SP.

- **2 SIEGPUNKTE**
- **3 RUF**
- **2 WASSERHABITAT-FELDER WERDEN BELEGT**
- **2 BENÖTIGTE DNS**

SPINOSAURUS

FLEISCHFRESSER:

JÄGER IM WASSER: TÖTE BEIM PLATZIEREN EINEN DINOSAURIER IN DEINEM PARK ODER WÜRFLE MIT DEN UNTERHALTSWÜRFELN.

- **6 SIEGPUNKTE**
- **2 RUF**
- **2 WASSERHABITAT-FELDER WERDEN BELEGT**
- **2 BENÖTIGTE DNS**

Getötet

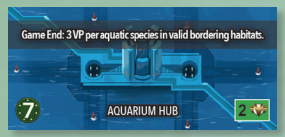
Wird ein Dinosaurier **getötet**, wird er sofort vom Inselplan des Spielers entfernt. Wird ein Dinosaurier entfernt, ohne dass von „töten" die Rede ist, wird er zwar entfernt, es werden aber keine Tötungseffekte ausgelöst. Wird ein Dinosaurier getötet oder entfernt, so verringere sofort die Zähler deines Rufs und des Dinosaurierwerts entsprechend.

Das Platzieren

Bei Dinosauriern oder Bauwerken, die einen Bonus- oder einen Strafeffekt beim Platzieren auslösen, wird dieser nur einmal angewendet, und zwar direkt vor dem Platzieren des Dinosauriers oder Bauwerks im Park.

Große Bauwerke

Wasserhabitat (x 8): Bietet Platz für bis zu zwei Wasserdinosaurier der Größe 1 oder einen Wasserdinosaurier der Größe 2. Wasserdinosaurier der Größe 1 (Ichthyosaurus und Plesiosaurus) können sich dasselbe Wasserhabitat teilen, ohne zu toben.

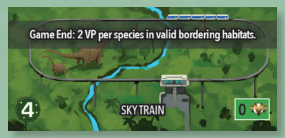


Aquarium-Zentrum: Bei der Schlusswertung erhältst du für jede einzigartige Wasserspezies in einem unbeschädigten Wasserhabitat 3 SP, wenn dieses direkt (nicht diagonal!) an das Aquarium-Zentrum angrenzt.

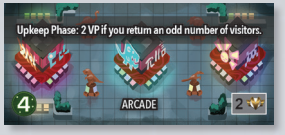
Uralte Gärten: Erhöht deinen Ruf um 3. Bei der Schlusswertung erhältst du 1 SP für jedes seitliche Feld des Parks, auf dem kein Dinosaurier und kein Bauwerk steht. Das Geschäftsviertel zählt dabei nicht mit.

Privater Flugplatz: Einmal pro Runde kannst du hier einen Arbeiter platzieren, um die Aktion „Outsourcing" (Outsource) durchzuführen, ohne 2 Credits zu zahlen – auch wenn „Outsourcing" bereits belegt ist.

Safari: Dein Ruf verschlechtert sich um 2, solange sich dieses Feld unbeschädigt in deinem Park befindet. Wird ein Dinosaurier in deinem Park getötet, erhältst du 3 SP.

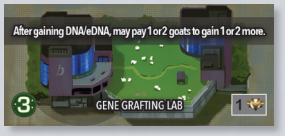


Schwebebahn: Bei der Schlusswertung erhältst du für jede einzigartige Spezies in einem unbeschädigten Habitat (eingezäunt, Biodome, Wasser oder Freiland) 2 SP, wenn das Habitat direkt (nicht diagonal!) an die Schwebebahn angrenzt.

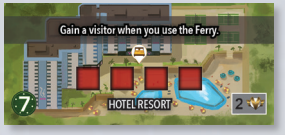


Spielhalle: Du erhältst 2 SP, wenn eine ungerade Anzahl an Besuchern in der Unterhaltsphase deine Insel verlassen hat.

Dinosaurier-Stiftung: Bei der Schlusswertung erhältst du deinen Rufwert als SP.



Gentransplantationslabor: Immer, wenn du DNS- oder eDNS-Karten erhältst, kannst du 1 oder 2 Ziegen aus deinem Vorrat ablegen, um 1 oder 2 zusätzliche Karten desselben Typs zu ziehen.



Hotelresort: Ein Hotel für 4 Besucher. Wenn du einen Arbeiter zur Fähre (Ferry) schickst, erhältst du einen zusätzlichen Besucher.

Luxus-Spa: Gewährt 1 Credit in jeder Unterhaltsphase. Ist bei der Schlusswertung 10 Punkte wert.

Aufbereitungsanlage: Sendest du einen Arbeiter zu Ausgrabungsstätte B (Site B), kannst du Karten aus deiner Hand sowie neu gezogene Karten ablegen.

Sicherheitszentrum: Du kannst 2 SP bezahlen, um ein Eilmeldungsereignis zu ignorieren. Gilt ein Ereignis dauerhaft, zahle jedes Mal 2 SP, wenn du dessen Effekt ignorierst.

Standard-Bauwerke

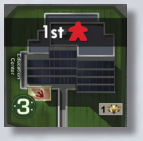
Fischerei: Während des Fütterungsschritts der Unterhaltsphase benötigen Dinosaurier in Wasserhabitaten, die direkt (nicht diagonal!) an die Fischerei angrenzen, 1 Fleisch weniger.

Methan-Rückgewinnung (Methane Reclamation): Bringt in der Unterhaltsphase 2 Credits für jeden pflanzenfressenden Dinosaurier in deinem Park ein.

Biodome: Zählt als eingezäuntes Gehege (beliebiger Größe) für bis zu zwei kompatible Dinosaurier. Wird auch den Anforderungen eines Pterodactylus gerecht.

Ammonit-Ausstellung (x 2): Erhöht deinen Ruf um 2. Bringt in der Unterhaltsphase 2 SP ein.

Kältespeicher (Cold Storage): Dein Handlimit für DNS-Karten entfällt.



Bildungszentrum: Zu Beginn der Runde erhältst du noch vor dem ersten Spieler einen zusätzlichen Besucher.

Marktaustausch: Auf dem Markt im Stadtzentrum (City Center) kannst du DNS kaufen *und* verkaufen, und beides zusammen zählt nur als eine einzige Aktion.

Lager (x 2): Du erhältst sofort 1 Ziege, 1 normale DNS und 2 Zäune, wenn du das Lager platzierst.

Mammut-Ausstellung (x 2): Erhöht deinen Ruf um 1. Bringt in der Unterhaltsphase 1 SP und 1 Credit ein.

NINTH HAVEN GAMES

Spieldesign
Richard Keene

Illustration
Tan Ho Sim
Anthony Cournoyer
Nikola Matkovic

Handbuch-Design und -Redaktion
George Orthwein

Übersetzung (German)
Veronika Hoffmann

Spieletester
Tim Wills
Colin Rock
Halley Greaves
Oliver Rock
Chris Grenard
Trevor Dusablon
Ty Dusablon
Cameron Wollensak
De'Anne St. Yves
Alex Smith
Mallori Lapointe
Sarah Smith
Skyler Edwards
Robert "Major" Jones
Meeple Mentor
Jessica Williams
Amanda Blaese
Greg Wilson
Ashley Davies
Carlo Chericoni
Joshua Williams
Courtney Judkins
Jared Reeves
Lucas Fin
Albert Jacobbs
Ryan Jason
Jessica Bean
Trevor Poor
Orson Bradford
Robert Smith
Nikki Holmes
Athena Keene

Die Regeln auf einen Blick

RUNDENABLAUF *(beginnt in Runde 1 direkt mit Schritt 6)*

1. **Bestimmt die Spielerreihenfolge anhand des Rufs (S. 6).**
   Höher ist früher dran. Bei Gleichstand: Anzahl der unbeschädigten Bauwerke, dann Anzahl der Credits.

2. **Verteilt Besucher in Spielerreihenfolge (S. 6).**
   Der erste Spieler erhält die Besucher aus der Spalte ganz links.

3. **Verteilt zusätzliche Besucher (S. 6).**
   Der erste Spieler nimmt die ersten **2 Besucher**, dann erhält jeder reihum ab Spieler 2 jeweils **1 Besucher**, bis alle zusätzlichen Besucher verteilt wurden oder alle Hotels voll sind.

4. **Zieht 1 Credit für jeden Besucher eurer Parks (S. 6).**

5. **Folgt den Anweisungen der nächsten Eilmeldungskarte.**
   Legt die aktive Eilmeldungskarte weg und verschiebt die bevorstehende Karte in die aktive Position. Die Karte ist nun aktiv und kann besondere Effekte in der aktuellen Runde verursachen. Zieht zum Schluss eine neue Eilmeldungskarte für das „Bevorstehend"-Feld.

6. **Zieht ein zufälliges Plättchen für das 2., 3. und 4. Feld im Stadtzentrum (City Center).**
   Zieht neue Bauwerk-Plättchen für den 2., 3. und 4. Bauwerke-Stapel im Stadtzentrum (City Center). Wird dieser Stapel beim Spielen leer, zieht sofort ein neues Plättchen dafür.

   Zieht zwei neue Spezialisten für den Arbeitsmarkt (Job Market). Dadurch werden die aktuell auf diesen Feldern aufgedeckt abgelegten Spezialisten auf das Feld für unabhängige Auftragnehmer verschoben.

7. **In der festgelegten Spielerreihenfolge wird nun pro Zug ein Arbeiter platziert, bis keine mehr übrig sind (S. 7).**

8. **Geht zur Unterhaltsphase über.**

UNTERHALTSPHASE

1. **Füttert eure Fleischfresser (füttert so viel wie möglich).**
   Fleischfresser müssen gefüttert werden, selbst wenn ein Spieler nicht genug Ziegen hat, damit alle satt werden.
   Nach dem Füttern der Fleischfresser kann jeder Mutant einmal pro Runde mit 2 Ziegen gefüttert werden, um dem Park einen neuen Mutanten hinzuzufügen. Diese neu platzierten Mutanten können erst ab der nächsten Runde gefüttert werden.

2. **Prüft, ob ein Dino tobt und würfelt, falls nötig (S. 11).**
   Ungefütterte Fleischfresser oder Dinosaurier in unzureichenden Habitaten müssen einen Toben-Test ausführen.

3. **Kassiert 3 SP pro 2 Besuchern, die den Park lebendig verlassen.**
   Alle Besucher kommen zurück auf den allgemeinen Besucherhaufen.

4. **Kassiert SP für eure Dinosaurier und Bauwerke.**
   Jeder Spieler erhält den Dinosaurierwert auf seinem Spielerplan als SP. Auch einige Bauwerke generieren in der Unterhaltsphase SP (S. 26).
   Wasserdinosaurier in einem beschädigten Habitat generieren keine Punkte.

5. **Kassiert Ressourcen für eure Dinos und Bauwerke.**
   Spieler mit einem Stegosaurus erhalten für jeden Stegosaurus 1 Credit. Auch einige Bauwerke generieren während der Unterhaltsphase Ressourcen (S. 26).

6. **Bewegt die Arbeiter zurück auf eure Inseln.**

7. **Verschiebt die Besucherauflage um eine Spalte nach links.**

8. **Fahrt mit der nächsten Runde fort.**
   Am Ende von Runde 7 beginnt die Schlusswertung (S. 13).

TOBEN-TESTS

Ein Toben-Test wird beim Platzieren von Dinosauriern und in der Unterhaltsphase nach der Fütterung durchgeführt. Ein Dino tobt max. 1x pro Runde und einmal in der Unterhaltsphase.
Dinosaurier toben wenn:
- Das Gehege zu klein oder nicht geschlossen ist (Ausnahme: Brontosaurus).
- Zwei oder mehr Spezies sich ein Habitat teilen (Ausnahme: Ankylosaurus).
- Ein Brontosaurus eingezäunt ist oder eine andere Spezies auch auf dem Freiland ist.
- Ein Pterodactylus nicht in einem Biodome ist.
- Einem Fleischfresser in der Unterhaltsphase nicht die geforderte Menge an Ziegen verfüttert wurde.

Ergebnisse der Toben-Würfel

Todesopfer
Einer deiner Besucher stirbt (nimm einen Skandal-Marker), dann wird eine erreichbare Struktur beschädigt.

Wütender Hieb
Beschädige ein für den Dinosaurier erreichbares Bauwerk.

Naiver Besucher
Du erhältst einen Credit, wenn mindestens ein Besucher in deinem Park ist.

Struktureller Schaden

- Bauwerke werden zuerst angegriffen, dann Zäune, die den Weg zum Spielplanrand blockieren.
- Besucher sterben, wenn Hotels zerstört werden. Du erhältst für jeden Toten 1 Skandal-Marker.
- Das Besucherzentrum wird sofort repariert, du erhältst allerdings 1 Skandal.

Wasserdinosaurier toben in der Unterhaltsphase:
- Wenn sein Wasserhabitat beschädigt ist.
- Wenn einem Fleischfresser in der Unterhaltsphase nicht die geforderte Menge an Ziegen verfüttert wurde.

Ergebnis des Unterhaltswürfels

Ertrinken
Einer deiner Besucher stirbt (du erhältst einen Skandal-Marker).

Wasserschaden
Bezahle den angezeigten Preis. Kannst du nicht alles bezahlen, verlierst du alle Credits und das Wasserhabitat wird beschädigt. Passe den Dinosaurierwert an.