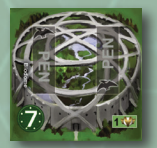
DINOGENICS – REFERENCIA DE INSTALACIONES

INSTALACIONES ÚNICAS

INSTALACIONES DEL PARQUE



Biodomo (4):
Se considera un recinto vallado (de cualquier tamaño) para hasta dos dinosaurios compatibles. Cumple los requisitos de hábitat de los pterodáctilos. Ver página 10.

Recuperación de piezas:
A partir de ahora, las instalaciones que construyas te costarán 1 crédito menos.

Torre de vigilancia (2):
Una vez por fase, ignora un resultado de destrucción material de un dado.

AUMENTO DE REPUTACIÓN

Exposición de mutantes (2):
Cada par de mutantes en tu isla equivalen a 1 punto de reputación.

BONIFICACIONES EN LA FASE DE MANTENIMIENTO

Zoo interactivo (2):
Durante la fase de mantenimiento, gana 1 punto de victoria por cada especie con más de un ejemplar en tu parque.

Granja de cabras (2):
Durante la fase de mantenimiento, gana 1 cabra (después de la alimentación).

Observatorio de tricerátops:
Durante la fase de mantenimiento, gana 1 punto de victoria por cada tricerátops en juego en el parque de los demás jugadores.

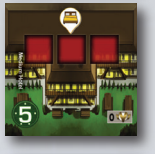
PUNTOS DE VICTORIA AL FINAL DE LA PARTIDA

Bioma de carnívoros:
Al final de la partida, gana 3 puntos de victoria por cada carnívoro en tu parque (sin contar mutantes).

Bioma de herbívoros:
Al final de la partida, gana 2 puntos de victoria por cada herbívoro en tu parque (sin contar mutantes).

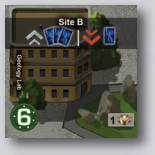
INSTALACIONES COMERCIALES

Hotel básico (8):
Aloja 2 visitantes.



Hotel medio (3):
Aloja 3 visitantes.

Laboratorio de genética:
Una vez por temporada, al crear un dinosaurio, cambia el ADN de una carta por el que necesites.



Laboratorio de geología:
Cuando coloques un trabajador en el yacimiento B, solo tienes que descartar 1 carta de ADN en lugar de 2.

Redacción:
Cuando coloques un nuevo dinosaurio, gana 2 puntos de victoria.

Centro de patentes:
Cada vez que un oponente cree un dinosaurio que ya tienes en tu isla, gana 1 crédito.

T-Rex robótico (2):
Equivale a 2 puntos de reputación.

Cúpula holográfica (3):
Equivale a 1 punto de reputación.

Restaurante de calidad:
Durante la fase de mantenimiento, gana 1 punto de victoria por cada hotel en tu parque.

Zona de restaurantes (3):
Durante la fase de mantenimiento, gana 1 crédito por cada hotel en tu parque.

Archivo de ADN:
Al final de la partida, gana 1 punto de victoria por cada especie diferente en las cartas de ADN del cementerio.

Estatua de estegosaurio:
Durante la partida, los estegosaurios de *todos* los parques valen 3 puntos de reputación. Al final de la partida, gana 2 puntos de victoria por cada estegosaurio en *cualquier* parque.

Mascotas del parque (2):
Durante la fase de mantenimiento, gana 1 punto de victoria por cada especie única que haya en tu parque. **Solo una loseta por parque.**

Autobús turístico:
Durante la fase de mantenimiento, gana 1 punto de victoria por cada jugador que esté por delante de ti en el orden de turnos.

Monumento conmemorativo (3):
Equivale a 5 puntos de victoria al final de la partida si no está dañada.

DINOGENICS – REFERENCIA DE DINOSAURIOS

BRONTOSAURIO
HERBÍVORO

GIGANTE AMABLE: LOS ESPACIOS ABIERTOS PUEDEN SER SU HÁBITAT. SE VOLVERÁ DESTRUCTIVO SI SE LE COLOCA EN UN RECINTO O SI OTRA ESPECIE ENTRA U OCUPA SU ESPACIO.

- **5 PUNTOS DE VICTORIA**
- **2 REPUTACIÓN**
- **0 CASILLAS DE HÁBITAT VALLADAS MÍN.**
- **4 REQUISITO DE ADN**

ANQUILOSAURIO
HERBÍVORO

DEFENSIVO: PUEDE COMPARTIR HÁBITAT CON CUALQUIER ESPECIE SIN VOLVERSE DESTRUCTIVO.

- **4 PUNTOS DE VICTORIA**
- **1 REPUTACIÓN**
- **2 CASILLAS DE HÁBITAT VALLADAS MÍN.**
- **3 REQUISITO DE ADN**

ESTEGOSAURIO
HERBÍVORO

EXITO DE MASAS: DURANTE LA FASE DE MANTENIMIENTO, GANA 1.

- **3 PUNTOS DE VICTORIA**
- **2 REPUTACIÓN**
- **2 CASILLAS DE HÁBITAT VALLADAS MÍN.**
- **3 REQUISITO DE ADN**

TRICERÁTOPS
HERBÍVORO

ANIMAL GREGARIO: GANA 1 ADICIONAL EN EL MARCADOR DE VALOR DE DINOSAURIOS POR CADA DOS TRICERÁTOPS EN UN RECINTO COMPARTIDO.

- **2 PUNTOS DE VICTORIA**
- **1 REPUTACIÓN**
- **1 CASILLA DE HÁBITAT VALLADA MÍN.**
- **2 REQUISITO DE ADN**

TIRANOSAURIO
CARNÍVORO:

DESTRUCTIVO: LANZA DOS DADOS DURANTE UNA TIRADA DE DESTRUCCIÓN Y SUFRE AMBOS RESULTADOS DE FORMA CONSECUTIVA.

- **7 PUNTOS DE VICTORIA**
- **3 REPUTACIÓN**
- **3 CASILLAS DE HÁBITAT VALLADAS MÍN.**
- **3 REQUISITO DE ADN**

PTERODÁCTILO
CARNÍVORO:

VOLADOR: DEBE ESTAR CONTENIDO EN UN BIODOMO PARA CUMPLIR CON SUS REQUISITOS DE HÁBITAT.

- **5 PUNTOS DE VICTORIA**
- **4 REPUTACIÓN**
- **1 CASILLA DE HÁBITAT VALLADA MÍN.**
- **3 REQUISITO DE ADN**

RAPTOR
CARNÍVORO:

INTELIGENTE: DURANTE UNA TIRADA DE DESTRUCCIÓN, UN CAUSARÁ LA MUERTE DE UN VISITANTE ADEMÁS DEL DAÑO NORMAL.

- **4 PUNTOS DE VICTORIA**
- **2 REPUTACIÓN**
- **1 CASILLA DE HÁBITAT VALLADA MÍN.**
- **2 CARTAS DE ADN NECESARIAS**

MUTANTE
OMNÍVORO

MONSTRUOSO: PUEDES ALIMENTAR A CADA MUTANTE EXISTENTE CON UNA VEZ POR FASE DE MANTENIMIENTO PARA COLOCAR UN MUTANTE ADICIONAL EN TU PARQUE.

- **2 PUNTOS DE VICTORIA**
- **0 REPUTACIÓN**
- **1 CASILLA DE HÁBITAT VALLADA MÍN.**
- **3 REQUISITO DE ADN**