# DINOGENICS™

## Manual de funcionamiento del parque

# Introducción

**Tabla de contenidos**


| | |
|---|---|
| Introducción | 2 |
| Conceptos clave | 3 |
| Preparación de la partida | 4 |
| Cómo jugar | 5 |
| Ganar visitantes | 6 |
| Asignar trabajadores | 7 |
| Estructuras del parque | 8 |
| Creación de dinosaurios | 9 |
| Hábitats apropiados | 10 |
| Destrucción y daño | 11 |
| Manipulación y últimas noticias | 12 |
| Puntuación final y victoria | 13 |
| Corporaciones | 14 |
| Escenarios para un jugador | 15-25 |
| Referencia de instalaciones | 26 |
| Referencia de dinosaurios | 27 |
| Referencia rápida | 28 |


**En 2056, un importante logro de reconstrucción genética permitió a un instituto de investigación en un pequeño país de Sudamérica recrear formas de vida extintas a partir de muestras genéticas. Con la intención de captar nuevos benefactores, el instituto cambió su nombre a DinoGenics IOM.**

**Las posibilidades eran infinitas. Los líderes mundiales de la industria acudieron en masa al país con la intención de construir el primer parque de dinosaurios de la historia. Así, un país antaño empobrecido pareció cambiar de la noche a la mañana gracias a la repentina afluencia de ricos inversores, y el paisaje se cubrió rápidamente de nuevas infraestructuras e instalaciones hoteleras.**

**Por desgracia, en un primer momento la colaboración con DinoGenics no dio los frutos esperados. Los turistas no querían dinosaurios realistas sino las monstruosas criaturas que habían admirado durante generaciones en la cultura popular y las salas de cine. Finalmente, DinoGenics cedió al clamor, atraído por la promesa de grandes beneficios, y diseñó los dinosaurios que el mundo quería.**

**Sede de DinoGenics IOM**

**COMPONENTES**

**1-5 jugadores, 90 minutos**

54 dinosaurios (6 de cada especie normal y 12 mutantes)

25 trabajadores (5 de cada facción)

10 fichas de facción (2 de cada facción)

10 cubos de seguimiento (2 de cada facción)

20 cabras

30 visitantes

2 dados de destrucción

90 vallas

10 fichas de escándalo
10 fichas de bloqueo

48 fichas de créditos

72 cartas de ADN

42 cartas de manipulación

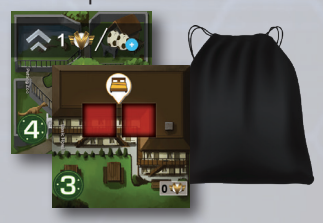
21 cartas de últimas noticias

1 tablero de continente

5 tableros de isla individuales

1 tablero de visitantes
+ configuraciones A y B

48 losetas de instalación
1 bolsa para instalaciones



5 cartas de referencia y 5 fichas de T. Rex corrupto

# Conceptos clave

**DinoGenics es un juego de colocación de trabajadores en el que los jugadores compiten por construir el parque de dinosaurios más exitoso. Cada jugador posee una isla privada y por turnos coloca sus trabajadores en áreas del continente para obtener recursos que mejoren su parque. Después de siete rondas (temporadas), el parque con el mayor número de puntos de victoria será el ganador, y habrá obtenido suficientes participaciones en el mercado como para comprar a sus competidores.**

## Siete temporadas

Una partida de *DinoGenics* dura siete temporadas. Cada temporada comienza con la fase de apertura, en la que los jugadores colocan sus trabajadores y mejoran sus parques, y termina con una fase de mantenimiento, que sirve para alimentar a los dinosaurios y ganar puntos de victoria (PV).

## Tu parque de dinosaurios personal

Cada jugador tiene un tablero de isla con su parque personal donde coloca sus dinosaurios, vallas e instalaciones. Solo está permitido colocar un dinosaurio o loseta por casilla del tablero de isla. Los dinosaurios habitan el área del parque (verde) mientras que las instalaciones se pueden construir tanto en el área del parque como en el área comercial (gris). Esto se especifica en cada instalación.

En la parte inferior del tablero se encuentra el valor de los dinosaurios. Este marcador, que muestra los puntos de victoria de todos los dinosaurios del parque, debe ajustarse cada vez que se añada o elimine un dinosaurio. La puntuación tiene lugar en cada fase de mantenimiento y el marcador sirve para no tener que volver a calcular los puntos cada vez.

## El tablero de visitantes y los marcadores de reputación

Los dinosaurios poseen diferentes valores de reputación. El parque que contenga los dinosaurios más atractivos tendrá la mejor reputación. El tablero de visitantes incluye el marcador de reputación de cada jugador, que muestra la reputación total que han conseguido gracias a los dinosaurios y las instalaciones de su parque (y debe ajustarse a lo largo de la partida), y el marcador del orden de turnos, que se ajusta cada temporada según la reputación.

Durante cada fase de apertura, los parques de los jugadores atraen cierto número de visitantes. El jugador más avanzado en el marcador de reputación atrae el mayor número de visitantes (★) y coloca sus trabajadores antes que los demás jugadores. Todos los jugadores ganan un crédito (1) por cada visitante en su parque al comienzo de la temporada. En la fase de mantenimiento de cada temporada, los visitantes que hayan sobrevivido otorgarán puntos de victoria.

## Trabajadores

Como dueños de un parque de dinosaurios, los jugadores deciden dónde destinan a sus trabajadores cada temporada. Durante su turno, cada jugador debe colocar un trabajador en un espacio de acción (círculo) desocupado del tablero de continente para obtener o gastar recursos. Los trabajadores se recuperan al final de cada temporada.

## Tablero de continente

Además de los espacios de acción, el tablero de continente incluye el mercado de ADN, donde se compra y vende ADN, y la sala de prensa, que muestra el evento activo y el próximo evento de últimas noticias. En cada temporada (2-7) se activará un evento de últimas noticias que puede resultar beneficioso o una verdadera catástrofe para los jugadores.

## Ganar puntos de victoria

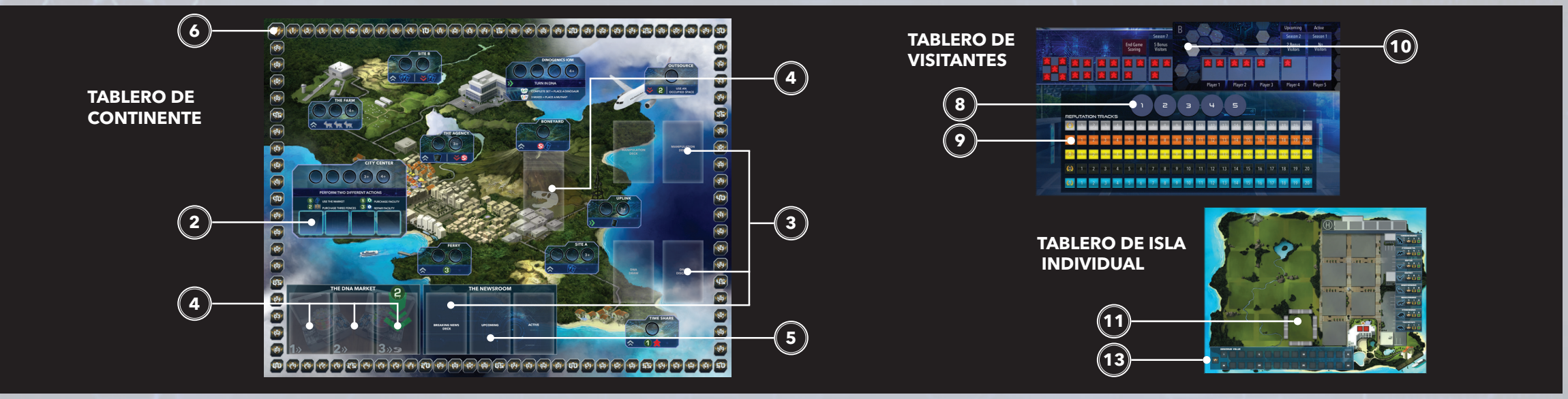
Los jugadores ganan puntos de victoria (🏆) al final de cada temporada dependiendo del número de dinosaurios y visitantes vivos que contengan tanto su parque como algunas instalaciones. Por eso, es importante no quedarse atrás y seguir añadiendo instalaciones y dinosaurios para superar a la competencia.

## Fichas de escándalo

La muerte de un visitante y otras acciones añaden fichas de escándalo. Al final de la partida, cada jugador perderá 6 puntos de victoria por cada una de sus fichas de escándalo. Algunos eventos de últimas noticias, así como la acción de la agencia en el tablero de continente, permiten a los jugadores descartar fichas de escándalo.

# Preparación de la partida

Antes de que asumáis el control de corporaciones multimillonarias que buscan recrear formas de vida extintas usando un método de manipulación de ADN bastante cuestionable… tendréis que preparar la partida.




## Preparación del tablero de continente

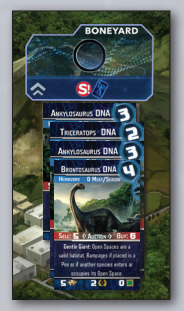
**1.** Coloca el **tablero de continente** en el centro de la mesa.

**2.** Separa las **8 losetas de hotel básico** y colócalas en la primera columna del **centro de la ciudad**. Guarda las demás losetas en la bolsa de instalaciones.

*Hotel básico*

**3.** Baraja por separado **los mazos de manipulación**, **ADN** y **últimas noticias**, y colócalos en sus espacios correspondientes del tablero de continente.

**4.** Distribuye una carta de ADN boca arriba a cada uno de los espacios del **mercado de ADN** en el tablero de continente. Después, coloca otras cuatro cartas de ADN boca arriba en el **cementerio**.




*Cementerio*

**5.** Roba la primera carta de últimas noticias del mazo y colócala en el espacio de próximos eventos de la **sala de prensa**. Esta carta se activa al comienzo de la temporada 2.

**6.** Cada jugador elige un color y coloca una **ficha de facción** de su color en el marcador de puntos de victoria del tablero de continente.

**7.** Cubre espacios de acción con **fichas de bloqueo** según el número de jugadores. También puedes consultar esta información en el tablero:

- **4-5 jugadores:** Se utilizan todos los espacios de acción del tablero.
- **3 jugadores:** Cubre un espacio de acción de la **granja**, **DinoGenics IOM** y el **centro de la ciudad**.
- **2 jugadores:** Cubre un espacio de acción de la **granja**, **DinoGenics IOM**, la **agencia**, la **torre de comunicaciones** y el **yacimiento A**, y dos espacios del **centro de la ciudad**.

*Nota: En tus primeras partidas, acuérdate de retirar la carta de últimas noticias «Corrupted T-Rex» y sus cinco cartas de referencia (ver pág. 12).*

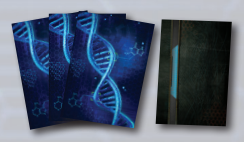
## Preparación del tablero de visitantes

**8.** Elegid el primer jugador al azar y después, en el sentido de las agujas del reloj, cada jugador coloca una **ficha de facción** en el **tablero de visitantes** para formar el orden de turnos.

**9.** Cada jugador coloca un **cubo de seguimiento** en el espacio 0 de su **marcador de reputación**.

**10.** Añade la **plantilla de visitantes** que corresponda, de forma que la temporada 1 esté bajo la sección activa del encabezado (consulta la tabla en la parte inferior o el detalle de la pág. 6).

## Preparación de los jugadores



**11.** Cada jugador recibe un **tablero de isla personal** y cuatro vallas para construir un **recinto inicial**.

**12.** Cada jugador roba tres cartas de ADN de dinosaurio y una carta de manipulación. Los jugadores tienen un **límite de 10 cartas de ADN en mano** y cada vez que superen el límite deben descartarse hasta volver a tener 10. No hay límite de cartas de manipulación.

**13.** Cada jugador coloca su otro **cubo de seguimiento** en el espacio 0 del marcador del **valor de dinosaurios** (parte inferior izquierda de su tablero de jugador).

**14.** Cada jugador recibe **trabajadores** y **créditos** como se muestra a continuación. Todos reciben la misma cantidad de trabajadores iniciales, que varía según la cantidad de jugadores. Los créditos iniciales dependen del orden de turnos.

**Distribuye a cada jugador los trabajadores que se indican a continuación:**

| Número de jugadores | Trabajadores iniciales | Plantilla de visitantes |
|---|---|---|
| 2-3 | 4 | A |
| 4-5 | 3 | B |

Los jugadores ganan un trabajador adicional al comienzo de la temporada 4.

**Créditos iniciales**

| | |
|---|---|
| Jugador 1 | 3 créditos |
| Jugadores 2 y 3 | 4 créditos |
| Jugadores 4 y 5 | 5 créditos |

# Cómo jugar

**Una partida de DinoGenics dura siete temporadas, cada una dividida en dos fases: la fase de apertura y la fase de mantenimiento. La fase de apertura sirve para obtener recursos y construir. En la fase de mantenimiento, los jugadores deben comprobar si han cubierto las necesidades de sus dinosaurios y después tendrán la oportunidad de ganar puntos de victoria.**

## Fase de apertura

Durante la fase de apertura, el parque de cada jugador atrae una cantidad de visitantes que depende de su nivel de reputación. Por turnos, los jugadores colocan sus trabajadores de uno en uno en un espacio de acción del tablero de continente para obtener recursos, comprar instalaciones y crear dinosaurios.

**Importante: En la temporada 1 se empieza en el paso 6.**
La primera temporada de la partida representa una «pretemporada», una fase de preparación en la que no se reciben los visitantes de los pasos 1-4. Los jugadores deben centrarse en obtener dinosaurios e instalaciones para atraer a futuros visitantes.

1. **Determinad el orden de turnos según la reputación (pág. 6).**
   Empieza el jugador con mayor reputación, y así sucesivamente. Los empates se resuelven por número de instalaciones intactas y créditos, en ese orden.
2. **Distribuye visitantes según el orden de turnos** (pág. 6).
   El jugador inicial obtiene los visitantes de la primera columna por la izquierda.
3. **Distribuye los visitantes adicionales** (pág 6).
   El jugador inicial se queda con los 2 primeros visitantes y, a continuación, a partir del segundo jugador y por orden de turnos, cada jugador obtiene 1 visitante hasta que no queden más visitantes adicionales o espacio en los hoteles.
4. **Los jugadores ganan 1 crédito por cada visitante alojado en su parque** (pág. 6).
5. **Resuelve la siguiente carta de últimas noticias y roba una nueva.**
   Descarta la carta activa de últimas noticias, empuja la siguiente carta al espacio activo y resuélvela. A veces esta carta tendrá un efecto especial durante toda la ronda. Por último, roba una nueva carta de últimas noticias y colócala en el espacio de próximos eventos.
6. **Roba al azar una loseta de instalación para las pilas 2, 3 y 4 de instalaciones en el centro de la ciudad.**
   Añade una loseta de instalación de la bolsa a las pilas 2, 3 y 4 del centro de la ciudad. Si una pila se vacía durante la partida, rellénala inmediatamente con una nueva loseta.
7. **Siguiendo el orden de turnos, cada jugador coloca un trabajador por turno hasta que no quede ninguno** (pág. 7).
   En su turno, cada jugador coloca un trabajador en un espacio de acción desocupado del continente o, en casos excepcionales, en una carta activa de últimas noticias. Algunos espacios de acción tienen un coste de uso. Si un jugador no puede pagarlo, no podrá asignar un trabajador a ese espacio.
8. **Proceded a la fase de mantenimiento.**

*«Hace cinco meses, muy pocos podían situar nuestro país en un mapa. Hoy recibimos a diario peticiones de entrevistas y escolares nos mandan dibujos de sus dinosaurios favoritos.*

*Hemos llegado al corazón de la gente y allí nos quedaremos mientras les mantengamos entretenidos y felices».*

*—Mateo Ortiz, director de DinoGenics IOM*

RECORDING: IV: FROM 2002:A5E:8D12:: VIA SMTP ID M18MR117117: X-RECEIVED:38IOJ.69.1554140947587

## Fase de mantenimiento

Durante la fase de mantenimiento, los dueños de cada parque deben alimentar a sus dinosaurios carnívoros. Si no lo consiguen o si no encierran a sus dinosaurios correctamente, las instalaciones del parque correrán riesgo de destrucción y puede que mueran visitantes. Tras la alimentación, cada jugador gana puntos de victoria por los dinosaurios que contenga su parque y por los visitantes que hayan sobrevivido.

1. **Se alimentan todos los carnívoros** (tanto como sea posible).
   Alimenta a tus carnívoros devolviendo la cantidad necesaria de cabras a la reserva general. Es necesario alimentar a cada carnívoro incluso si no tienes las suficientes cabras como para satisfacerlos por completo. En caso de que no tengas cabras para todos tus carnívoros, elige a cuáles alimentar. Los carnívoros que no estén saciados se volverán destructivos en el siguiente paso.

   Después de alimentar a los carnívoros, puedes alimentar con a cada mutante con 2 cabras una vez por temporada para añadir un nuevo mutante a tu parque (en orden de turnos por si la reserva se agotase). Ajusta el valor de los dinosaurios inmediatamente. Los nuevos mutantes no se pueden alimentar hasta la siguiente temporada.

*Ejemplo: Richard tiene un T. Rex, que necesita 2 cabras, y dos pterodáctilos, que necesitan 1 cabra cada uno. Por desgracia, solo tiene 3 cabras en total. Entonces decide alimentar a sus dos pterodáctilos y dejar una sola cabra para el T. Rex. Devuelve las 3 cabras a la reserva y hace una tirada de destrucción para el T. Rex (que lanza 2 dados debido a su rasgo «Destructivo»).*

2. **Comprobad si se cumplen las condiciones de destrucción y haced una tirada si es necesario** (pág. 11).
   Los carnívoros que no hayas alimentado y los dinosaurios en hábitats inadecuados requieren una tirada de destrucción.
3. **Los jugadores ganan 3 puntos de victoria por cada dos visitantes vivos que se vayan de su parque.**
   Todos los visitantes se devuelven a la reserva general.
4. **Los jugadores ganan puntos de victoria por sus dinosaurios e instalaciones.**
   Los jugadores puntúan el valor de dinosaurios de sus tableros de jugador. Algunas instalaciones también permiten ganar PV durante el mantenimiento (pág. 26).
5. **Los jugadores ganan recursos por sus dinosaurios e instalaciones.**
   Los jugadores con estegosaurios ganan 1 crédito por cada uno de ellos. Algunas instalaciones también permiten ganar recursos durante el mantenimiento (pág. 26).
6. **Los trabajadores del tablero vuelven a sus respectivos dueños.**
7. **Avanza la plantilla de visitantes una columna hacia la izquierda.**
8. **Proceded a la siguiente fase de apertura** o a la puntuación final (pág. 13).

# Ganar visitantes

**El tablero de visitantes marca la reputación, el orden de turnos y el número de visitantes que los parques reciben en cada fase de apertura. Al principio de la partida, cada jugador tiene su cubo de reputación en el espacio 0 de su marcador de reputación. Coloca la plantilla de visitantes de modo que la temporada 1 se encuentre bajo la sección activa del encabezado. Al final de cada temporada, mueve la plantilla una columna hacia la izquierda.**

**Plantilla de visitantes A/B**
Usa la plantilla B para partidas de 4-5 jugadores.
Usa la plantilla A para partidas de 2-3 jugadores y para el modo solitario.

**Distribución de visitantes**
Los iconos de cada columna representan los visitantes que se asignan a cada parque. Por ejemplo, en la temporada 2, el jugador 1 recibe hasta tres visitantes, los jugadores 2 y 3 reciben hasta dos visitantes y el jugador 4 solo recibe uno.

**Temporada actual** (activa)
Reserva de visitantes adicionales.

Haz lo siguiente al comienzo de cada fase de apertura:

### 1. Determinar el orden de turnos según la reputación.

Comprobad el nivel de reputación de cada parque y reordenad las fichas de facción de mayor a menor reputación. Los empates se resuelven a favor del jugador con el mayor número de instalaciones sin daños; si svuelve a haber empate, gana quien tenga más créditos. Si esto no basta para desempatar, el orden relativo no cambia: el jugador más avanzado en la ronda anterior gana el empate.

### 2. Distribuir visitantes según el orden de turnos.

Cada jugador puede hacerse con tantos visitantes como muestre su columna en la plantilla de visitantes (cada icono de visitante equivale a un visitante). Para ello, es necesario que tenga el espacio suficiente en los hoteles (ver columna a la derecha), pero debe acoger a tantos como sea posible. Los visitantes sobrantes permanecen en la reserva general.

### 3. Distribuir los visitantes adicionales.

Después de recibir los visitantes normales, quedan por distribuir los visitantes adicionales (si hay espacio) en cada parque basándose en el bonus que muestra la columna de la temporada activa. Si el primer jugador tiene suficiente espacio, recibe hasta dos visitantes adicionales. Después, los jugadores reciben por turnos un visitante adicional hasta que no quede ninguno o hasta que todos los hoteles estén llenos. Los visitantes sin asignar se quedan en la reserva.

### 4. Cada jugador recibe 1 crédito por visitante.

Una vez asignados y colocados todos los visitantes, los jugadores reciben 1 crédito por cada visitante alojado en su parque.

### Beneficios de los visitantes

Al principio de la fase de apertura, recibes 1 crédito por cada visitante en tu parque. Durante la fase de mantenimiento, recibes 3 puntos de victoria por cada 2 visitantes vivos que se marchen de tu parque.

### Capacidad de visitantes

Solo es posible asignar visitantes a espacios de visitantes vacíos (casillas rojas). Al principio de la partida, todos los parques comienzan con capacidad suficiente para alojar a dos visitantes gracias al **centro de visitantes**, un hotel situado en la parte inferior derecha del tablero de jugador. Si no tienes espacios de hotel desocupados, no puedes recibir más visitantes. Para aumentar tu capacidad de visitantes tendrás que construir más hoteles.

### Hoteles

Desde el centro de la ciudad se pueden construir dos tipos de hoteles (pág. 7):

Los **hoteles básicos** tienen capacidad para dos visitantes y pueden comprarse desde el principio de la partida.

Los **hoteles medios** tienen capacidad para tres visitantes pero solo aparecen al robar tres instalaciones al azar cada temporada.

# Asignar trabajadores

**El método principal para mejorar un parque es colocar trabajadores en el continente. Durante su turno, cada jugador debe colocar un trabajador en un espacio de acción desocupado del tablero de continente o, excepcionalmente, en una carta activa de últimas noticias. Algunos espacios de acción tienen un coste de uso. Si un jugador no tiene el recurso requerido, no puede asignar un trabajador a ese espacio.**

**Yacimiento A (Site A)**
Gana dos cartas del mazo de ADN.

**Yacimiento B (Site B)**
Gana tres cartas del mazo de ADN; quédate una y descarta las otras dos.

**Cementerio (The Boneyard)**
Gana una ficha de escándalo y después obtén gratis cualquier carta de ADN del cementerio.

**Agencia (The Agency)**
Roba dos cartas de manipulación y después descarta una ficha de escándalo.

**Torre de comunicaciones (The Uplink)**
El jugador activo puede jugar una carta de manipulación que tenga en su mano. A continuación, y salvo que se especifique lo contrario, deberá descartarla.

**Granja (The Farm)**
Gana tres cabras. Las cabras no ocupan espacios en el tablero y se guardan junto a los demás recursos del jugador.

**Ferry (The Ferry)**
Gana tres créditos.

**Multipropiedad (Time Share)**
Gana un crédito y un visitante (debes tener suficiente espacio libre en tus hoteles).

**Servicios externos (Outsource)**
Paga dos créditos para usar cualquier espacio de acción (en el tablero de continente o en la carta activa de últimas noticias) ocupado por un trabajador, incluso uno propio. Tu trabajador permanece en Servicios externos pero realiza la acción del espacio de acción deseado. Si la carta activa de últimas noticias modifica ese espacio de acción, también modificará tu acción.

## Centro de la ciudad (City Center)

Realiza dos acciones diferentes de entre las siguientes:

- **Comprar una instalación (pág. 8) –** Compra una loseta de instalación boca arriba de una de las pilas del centro de la ciudad pagando el coste que aparece en la esquina inferior izquierda de la loseta. Colócala en tu tablero de isla personal, bien en el área comercial, o bien en el área del parque, según lo que indique la loseta. Si has comprado la última loseta de la pila, roba inmediatamente una nueva loseta de instalación y colócala en su lugar en el centro de la ciudad. Algunas cartas de manipulación permiten comprar varias instalaciones, por lo que podrías comprar una instalación recién revelada.

- **Reparar instalación (pág. 8) –** Paga tres créditos para reparar una loseta de instalación dañada.

- **Comprar/recolocar vallas (pág. 8) –** Compra hasta tres vallas por dos créditos. Debes colocarlas inmediatamente, pero para ello puedes reorganizar tantas vallas y dinosaurios como desees.

- **Usar el mercado –** Compra una carta de ADN del mercado o vende al mercado una carta de ADN de tu mano. No es posible comprar y vender con el mismo trabajador.

  Para comprar, elige cualquiera de las tres cartas de ADN del mercado y paga el coste indicado en ella. La carta situada en el tercer espacio del mercado tiene un descuento de dos créditos. Después de comprar, no muevas las cartas del mercado ni las repongas.

  Para vender una carta de tu mano, recibe la cantidad de créditos indicada en ella y después colócala en el primer espacio del mercado, empujando hacia la derecha la carta que ocupase dicho espacio (de haberla), que a su vez empujará la siguiente carta. Si los tres espacios de cartas estuviesen ocupados antes de la venta, empuja la última carta fuera del mercado y colócala en el cementerio boca arriba.

***Ejemplos del mercado de ADN:***

*Al comprar la segunda carta del mercado, Richard deja un espacio vacío.*

*antes* *después*

*Más adelante, cuando Chris vende, empuja la carta del primer espacio al segundo espacio.*

*antes* *después*

*A continuación, Richard decide vender y empuja todas las cartas hacia la derecha, mandando la última al cementerio.*

## DinoGenics IOM (pág. 9)

Descarta un conjunto de cartas idénticas de ADN para colocar el dinosaurio correspondiente en cualquier espacio vacío (o biodomo) de tu parque.

Después, avanza tu cubo de seguimiento en el marcador de reputación del tablero de visitantes y el cubo del valor de tus dinosaurios en tu tablero de isla personal.

Al colocar un dinosaurio, tienes que comprobar que su hábitat es válido porque, de lo contrario, deberás realizar una tirada de destrucción.

**Límite de cartas en mano**
Si en algún momento superas el límite de 10 cartas de ADN en mano, descártate hasta volver a tener 10.

**Limitación de componentes**
Los dinosaurios están limitados al número de figuras que hay en la caja de juego. Existen seis dinosaurios de cada especie estándar y doce mutantes. Las fichas de escándalo, cabras, vallas y créditos se consideran ilimitados.

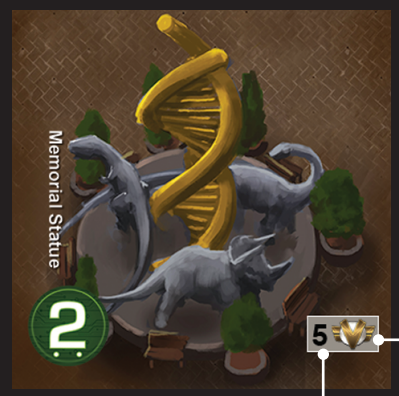
# Estructuras del parque

**Las losetas de instalación se colocan en casillas verdes o grises del tablero de isla personal. Cada casilla solo puede contener una loseta de instalación o un dinosaurio. Las vallas se colocan en el área del parque del tablero de isla y forman hábitats vallados (recintos) para los dinosaurios.**

**Instalaciones del parque**
**(indicador de área verde)**

**Coste de instalación:** Puedes comprar una loseta de instalación en el centro de la ciudad por los créditos indicados. Una vez comprada, colócala inmediatamente en cualquier casilla vacía de tu parque.

**Instalaciones comerciales**
**(indicador de área gris)**




**Puntos de victoria adicionales por instalación:** El número de puntos de victoria que muestra el indicador de área es el que recibirá el jugador al final de la partida si la instalación no ha recibido daño.

## Instalaciones

Se denomina instalación a cualquiera de las losetas de estructuras que se pueden colocar en el tablero de isla de un jugador. Existen dos tipos: las **instalaciones del parque** y las **instalaciones comerciales**. Las instalaciones del parque deben colocarse en la parte izquierda del tablero de isla del jugador (parque) y tienen un indicador de área verde. Las instalaciones comerciales se colocan en la parte derecha del tablero de isla (área comercial), e incorporan un indicador de área gris.

**No está permitido mover ni reemplazar las instalaciones**, así que… ¡ten cuidado con lo que compras!

Los beneficios de una instalación solo podrán aprovecharse mientras esta no esté dañada. Si ha recibido daño, dale la vuelta. Perderás todos sus beneficios, incluidos los **puntos de victoria adicionales por instalaciones** al final de la partida, a menos que la repares.

*—Estamos recibiendo más peticiones de las que podemos atender. Nuestros técnicos de laboratorio enlazan turno tras turno y su trabajo ha empeorado. Además, nos han llegado amenazas de los chalados del grupo por los derechos de los dinosaurios y desde el despacho del alcalde no paran de llamar.*

*—Da prioridad a los grandes inversores. Encuentra las corporaciones que más publicidad generen y mantenlas contentas... porque si lo están, seguirán dando dinero, que es lo que quiere el alcalde. Quizás entonces podamos hacer un par de llamadas que resuelvan el otro problemilla.*

*—Mateo Ortíz, director de DinoGenics IOM*

RECORDING: XXIV: FROM 2002:B6C:8D12:: VIA SMTP ID M18MR119119: X-RECEIVED:980J.69.1558452947587

## Vallas

Las vallas se compran en el centro de la ciudad y se colocan rodeando las casillas de hábitat verdes en el tablero de isla de cada jugador. Solo es posible colocarlas en el área del parque.

Un recinto puede tener cualquier tamaño o forma, pero es necesario un mínimo de cuatro vallas para cercar una casilla de hábitat. Los recintos deben estar compuestos por vallas formando una línea conectada. Está permitido colocar instalaciones dentro o cerca de recintos, pero los lados de estas losetas no funcionan como vallas.

## Mover vallas y dinosaurios

Los jugadores pueden mover y recolocar sus vallas y dinosaurios realizando la acción de «Construir valla» en el centro de la ciudad o si una carta de manipulación o un evento de últimas noticias se lo permite. Moverlas así no provocará una tirada de destrucción, incluso si se infringen requisitos de hábitat. No obstante, en caso de que un dinosaurio quede sin recinto o esté en un hábitat inadecuado, se volverá destructivo durante la fase de mantenimiento.

# Creación de dinosaurios

**Para facilitar la consulta, DinoGenics IOM ha listado los detalles de estas especies prehistóricas en cada carta de ADN. Todas las cartas de una misma especie son exactamente iguales.**

**Requisito de alimentación**
Cada dinosaurio posee un requisito de alimentación específico. Los herbívoros no necesitan una fuente de alimentación. Por el contrario, cada carnívoro debe recibir cierta cantidad de carne (cabras) cada temporada para evitar tiradas de destrucción.

**Rasgo**
Cada dinosaurio posee un rasgo único que beneficiará o perjudicará a tu parque.

**Puntos de victoria** **Reputación** **Tamaño mín. del recinto**

**Requisito de ADN**
Este número representa la cantidad de cartas de ADN de anquilosaurio necesarias para colocar un anquilosaurio en el parque de un jugador.

**Valor en el mercado de ADN**
Cada carta de ADN tiene un valor específico de compra y venta. Al llevar a cabo la acción del centro de la ciudad, se puede comprar o vender una carta de ADN por la cantidad indicada.

**Atributos de los dinosaurios (de izquierda a derecha)**
Una vez creado y colocado un dinosaurio, este permite ganar cierta cantidad de puntos de victoria al final de cada temporada.

La reputación es permanente mientras el dinosaurio permanezca recluido.

El último icono representa el número de casillas de hábitat contiguas y valladas que necesita el dinosaurio.

## Creación de dinosaurios y colocación

Para crear un dinosaurio, los jugadores deben colocar un trabajador en DinoGenics IOM y descartar un conjunto de cartas de ADN de su mano. Cada dinosaurio requiere cierto número de cartas de ADN de su especie, como indica la esquina superior derecha de su carta de ADN. **También es posible descartar cualquier combinación de tres cartas de ADN para colocar un mutante en el parque.** Las cartas de ADN utilizadas se depositan en una pila de descartes junto al tablero. Si el mazo de ADN se agota, baraja el descarte para formar un nuevo mazo de ADN.

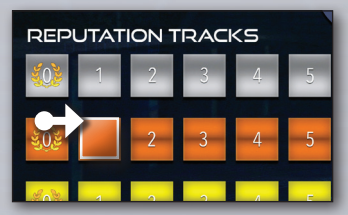
El dinosaurio recién creado debe colocarse en una casilla desocupada (o biodomo) del área del parque (verde) del tablero de isla personal. Cada dinosaurio ocupa un espacio de 1x1, así que el parque nunca puede tener más de 12 dinosaurios a menos que se utilice un biodomo (pág. 10).

Al colocar un dinosaurio, se ajusta inmediatamente la reputación del jugador, que avanza su cubo de seguimiento la cantidad indicada por el dinosaurio (pág. 27). El jugador también debería ajustar el marcador del valor de dinosaurios en su tablero de isla personal. Esto facilitará el recuento de puntos de victoria cada temporada.

Cuando coloques un dinosaurio, debes comprobar inmediatamente que su hábitat es válido. En caso de no serlo, realiza una tirada de destrucción.

***Ejemplo:***
*Debes colocar cada dinosaurio en una casilla vacía de parque o en un biodomo. Solo cabe un dinosaurio o instalación por casilla (excepto biodomo).*

*Cuando crees (o destruyas) un dinosaurio, actualiza inmediatamente el valor de dinosaurios de tu parque y el marcador de reputación.*



# Hábitats apropiados

**Para evitar el riesgo de destrucción, se recomienda preparar de antemano un hábitat apropiado para el dinosaurio. No obstante, a veces merece la pena arriesgarse a alojar un dinosaurio valioso en un hábitat inadecuado. Para la mayoría de los dinosaurios, un hábitat apropiado es un recinto lo suficientemente grande sin ejemplares de otra especie.**

## Tamaño mínimo del recinto

Todos los dinosaurios (excepto el brontosaurio) necesitan un recinto vallado que incluya una o más casillas de parque. Cada carta de ADN en la parte inferior derecha muestra el tamaño **mínimo** requerido para un recinto que contenga a dicha especie. Las instalaciones en el interior de un recinto no reducen su tamaño, pero cada casilla solo puede alojar un dinosaurio o una instalación. Tener más de un dinosaurio en un recinto no aumenta el tamaño requerido de recinto, pero recuerda el límite de un dinosaurio por casilla. Por ejemplo, un anquilosaurio necesita un tamaño mínimo de recinto de 2, así que un recinto de tres casillas con hasta tres anquilosaurios es válido.

***Ejemplo:*** *En este recinto de 3 casillas caben dos anquilosaurios y una instalación.*

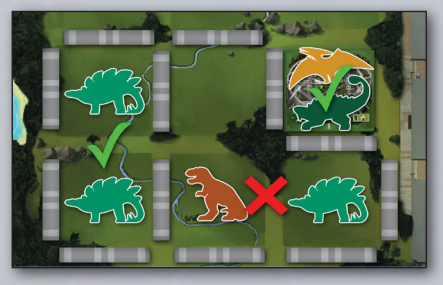
La excepción a esta norma es el brontosaurio, que por su rasgo prefiere el espacio abierto y por tanto debe colocarse en una casilla de tu parque sin recinto. Puede estar parcialmente rodeado de vallas pero asegúrate de no encerrarlo o se volverá destructivo.

## Cohabitación

Los dinosaurios (a excepción del anquilosaurio) solo pueden compartir recinto con otros dinosaurios de su especie. ¡No los mezcles o todos los dinosaurios del recinto se volverán destructivos!

Como excepción, el anquilosaurio puede compartir recinto (o biodomo) con otra especie sin que ninguna se vuelva destructiva.

En el ejemplo de la derecha, un anquilosaurio y un pterodáctilo comparten recinto. Sin embargo, cuando el T. Rex y el estegosaurio comparten recinto, ambos se vuelven destructivos.



***Ejemplo:*** *El anquilosaurio es el único dinosaurio que puede compartir su hábitat con otras especies.*

## Espacio abierto

El espacio abierto es una parte del tablero que no está totalmente rodeada de vallas. Se considera que cualquier dinosaurio sin recinto está en el espacio abierto y tiene acceso a todas las zonas no valladas del tablero, lo que incluye a otros dinosaurios sin recinto, aunque estén en el extremo opuesto del tablero.

Esto hace que el brontosaurio sea especialmente vulnerable a un efecto dominó. Si otro dinosaurio accede al borde del tablero debido a una valla rota, tanto él como el brontosaurio se volverán destructivos porque comparten el mismo hábitat.

***Ejemplo:*** *Este raptor sin recinto tiene acceso a todo el tablero.*

## Cuándo realizar una tirada de destrucción:

- **Cuando coloques un nuevo dinosaurio, comprueba su hábitat.** Esto incluye la acción de DinoGenics IOM pero también la colocación especial por cartas de manipulación, últimas noticias o por el rasgo «Monstruoso» de un mutante.
- **Durante la fase de mantenimiento, comprueba los hábitats de todos los dinosaurios** de tu parque y asegúrate de haberlos alimentado.
- **Algunos eventos de últimas noticias pueden provocar tiradas de destrucción.**

Cualquier dinosaurio que esté en un hábitat inadecuado o no haya sido alimentado requiere una tirada de destrucción (ver siguiente página).

## Efecto dominó

Si la colocación de un dinosaurio vulnera el hábitat de otro dinosaurio, o si una tirada de destrucción rompe su valla, los dinosaurios afectados también tendrán que hacer una tirada de destrucción. Sin embargo, cada dinosaurio solo se volverá destructivo una vez por fase (fase de apertura y fase de mantenimiento), independientemente de cuántos desencadenantes ocurran.

## Biodomos

La instalación «Biodomo» tiene la ventaja de contar como un recinto de cualquier tamaño para hasta dos dinosaurios compatibles, lo que quiere decir que no necesita estar rodeada de vallas y es lo suficientemente grande para un T. Rex (que suele requerir un recinto de 3 casillas como mínimo). El biodomo es la única forma de que haya dos dinosaurios en la misma casilla y de que compartan casilla con una instalación.

Construye los biodomos en casillas vacías de tu parque. Después, podrás colocar encima los dinosaurios que acabes de crear (también puedes mover los dinosaurios previos cuando compres/recoloques vallas).

El biodomo es el único hábitat apropiado para un pterodáctilo. Si colocas este dinosaurio en un recinto normal (aunque a veces merezca la pena arriesgarse), se volverá destructivo.

***Ejemplo:*** *La instalación «Biodomo» tiene la ventaja de contar como un recinto de cualquier tamaño para hasta dos dinosaurios compatibles.*

# Destrucción y daño

**Los dinosaurios que no reciban los cuidados apropiados se volverán violentos e intentarán escaparse. Si tienes suerte, los visitantes pensarán que todo es un espectáculo, pero, si no, el dinosaurio destruirá una valla, una instalación… o peor, matará a un visitante. Lanza un dado por cada dinosaurio destructivo y resuelve los efectos de uno en uno.**

## Tiradas de destrucción

Cada dinosaurio debe realizar una tirada de destrucción cuando:

- Su recinto sea demasiado pequeño o no esté totalmente vallado (excepción: brontosaurio).
- Dos o más especies compartan recinto/espacio abierto (excepción: anquilosaurio).
- Un brontosaurio esté encerrado u otra especie tenga acceso al espacio abierto.
- Un pterodáctilo no esté en un biodomo.
- Un carnívoro no haya recibido todas las cabras que necesita durante la fase de mantenimiento.
- Lo requiera una carta de últimas noticias.

Para realizar una tirada de destrucción, lanza el dado de destrucción. Algunos dinosaurios tienen rasgos especiales que afectan al comportamiento o al número de dados, pero en general se lanza un dado por dinosario destructivo. Cuando haya más de un dinosaurio en esta situación, realiza las tiradas de una en una.

**Accidente mortal (2 posibilidades de 6)**

Un accidente mortal es el peor resultado que se puede obtener. Implica la **muerte de un visitante** (gana una ficha de escándalo) y a continuación el jugador deberá **dañar una estructura del parque** a la que el dinosaurio tenga acceso.

De no haber visitantes en el parque, el dinosaurio solo daña una de las estructuras del parque sin provocar víctimas.

**Destrucción material (3 posibilidades de 6)**

El dinosaurio ataca una de las estructuras del parque. El jugador deberá **dañar una estructura del parque** a la que el dinosaurio tenga acceso.

**Visitante crédulo (1 posibilidad de 6)**

Este es el único resultado positivo que se puede obtener en una tirada de destrucción. En este caso, el equipo de seguridad del parque consigue controlar la situación y uno de los visitantes, impresionado, piensa que todo formaba parte del espectáculo. El jugador **recibe un crédito** del visitante. Si el jugador no tiene visitantes en el parque cuando obtenga este resultado, no ganará ningún crédito.

## Muerte de un visitante

Cuando esto ocurra, el jugador debe devolver un visitante de uno de sus hoteles a la reserva general. Además, obtiene una ficha de escándalo por cada muerte. Durante la puntuación final, cada ficha de escándalo resta seis puntos de victoria.

## Dañar las estructuras del parque

El daño se puede aplicar a las **vallas** o a las **instalaciones**. Un dinosaurio siempre dañará la instalación de su recinto o espacio abierto antes de atacar una valla. En este caso, el jugador elige una instalación intacta y voltea la loseta para mostrar su cara dañada; la instalación no podrá volver a utilizarse hasta ser reparada en el centro de la ciudad.

Si un dinosaurio está completamente rodeado de vallas y no hay ninguna instalación intacta en su recinto, destruirá la valla que le proporcione el camino más directo hacia cualquier extremo del tablero (con el menor número de vallas obstaculizando; en caso de empate, el jugador elige).

## Espacio abierto

Si después de destruir una valla el dinosaurio tiene acceso al borde del tablero, se considera que está en el espacio abierto y tiene acceso a todas las zonas no valladas del tablero, lo que incluye el área comercial y otros dinosaurios sin recinto.

## Casos especiales

Si un dinosaurio está recluido en un biodomo, su única opción es dañar el biodomo. Cuando el dinosaurio ataca un hotel, todos los visitantes alojados en el hotel mueren. Además, si ataca el **centro de visitantes** (hotel inicial), el jugador recibe una ficha de escándalo adicional además de las fichas de escándalo por los visitantes muertos. El centro de visitantes se repara inmediatamente después de recibir daño, por lo que puede recibir nuevos ataques.

**¡Arriésgate!**
No olvides que cada dinosaurio solo puede volverse destructivo una vez por fase, lo que significa que solo provocará destrucción una vez incluso si cumple con varias condiciones al mismo tiempo (hambre, varias especies en el mismo recinto, etcétera).

## Ejemplo de tiradas de destrucción

*Richard solo ha sido capaz de alimentar a un raptor durante la fase de mantenimiento, así que debe realizar una tirada de destrucción para el raptor que no ha alimentado. Obtiene una destrucción material, pero el rasgo «Inteligente» del raptor implica también la muerte de un visitante. Entonces devuelve a la reserva su único visitante, obtiene una ficha de escándalo y retira una de las vallas señaladas (como todas comunican con el borde del tablero, en este caso no importa cuál).*

*Por desgracia, ahora va a tener que enfrentarse a dos efectos dominó. El otro raptor ha quedado sin recinto, lo que infringe su requisito de hábitat. Ambos raptores tienen acceso al espacio abierto, y esto a su vez infringe el requisito del brontosaurio.*

*Richard obtiene un resultado de visitante crédulo para el raptor pero por desgracia para el brontosaurio obtiene un accidente mortal. Puede pasar por alto la muerte de un visitante, pero debe dañar una instalación. Richard elige el centro de visitantes y obtiene otra ficha de escándalo.*

# Manipulación y últimas noticias

**En un marco tan competitivo como el de DinoGenics, las corporaciones pueden prosperar o quebrar según sus contactos y los eventos globales que transforman el mundo. Los jugadores tendrán que elegir si quieren construir un paraíso vacacional o si prefieren zambullirse en el corrupto mundo de la gestión de parques de dinosaurios.**

## Cartas de manipulación (Manipulation cards)

Las cartas de manipulación son poderosas habilidades de un solo uso que se obtienen en la **agencia** y se utilizan en la **torre de comunicaciones**.

Estas cartas te pueden ayudar a superar obstáculos o darte una ventaja sobre tus oponentes, pero ten cuidado con depender demasiado de ellas, porque las oportunidades de usarlas son limitadas y hacia el final de la partida los espacios de acción en la torre de comunicaciones estarán muy disputados.

## Espionaje corporativo (recomendado pero opcional)

Además de las cartas de manipulación benignas, *DinoGenics* incluye otras opciones más agresivas: las cartas de espionaje corporativo, identificadas con el icono ( ).

## Variante de rescate corporativo

Esta variante está pensada para los jugadores que prefieran una experiencia de juego menos agresiva.

**Realiza los siguientes cambios:**

• Retira de la partida todas las cartas de manipulación de espionaje corporativo.

• Durante el paso 3 de la fase de apertura, el jugador inicial recibe 1 visitante de la reserva de visitantes adicionales en lugar de 2. Después distribuye el resto de los visitantes como lo harías normalmente.

• A partir de la temporada 4, antes de resolver el evento de últimas noticias, el jugador con menos puntos de victoria roba 1 carta de ADN y puede pagar 2 créditos para quedársela o añadirla al mercado de ADN y ganar 2 créditos.

## Cartas de últimas noticias (Breaking news cards)

En cada fase de apertura, roba el evento superior del mazo de últimas noticias y resuélvelo. Estos eventos pueden ser positivos para todos los jugadores o representar un evento catastrófico que deben superar. El mazo de últimas noticias garantiza que cada partida de DinoGenics sea única.

Cuando resuelvas una carta de últimas noticias, si el orden importa, utiliza el orden de turnos. En caso de que haya varias opciones, cada jugador elige opción que prefiera para su parque.

***Ejemplo**: Tim debe resolver una tirada de destrucción con el dinosaurio de mayor reputación de su parque. Tanto su raptor como su estegosaurio son opciones válidas, así que elige al estegosaurio porque su efecto destructivo tiene menos posibilidades de matar a un visitante.*

## Mercado negro (variante avanzada)

Se recomienda a los jugadores que estén aprendiendo a jugar que retiren la carta de últimas noticias «Corrupted T-Rex» (n.º 21). Una vez familiarizados con el juego, podrán volver a incorporarla si quieren añadir un toque de emoción y caos a la partida.

En cuanto a las cinco cartas de ADN de T. Rex corrupto, están diseñadas como cartas de referencia y no deben incluirse en el mazo de ADN.

Recuerda que el T. Rex corrupto solo lanza un dado en las tiradas de destrucción porque carece del rasgo «Destructivo».

*—Acabo de recibir la hoja con los marcadores de ADN que me ha mandado el director. ¿Se da cuenta de que la mitad de los dinosaurios no tenían este aspecto? Uno de ellos no debería ni siquiera estar en la lista con los demás dinosaurios.*

*—Según el director, al público no le importa.*

*—Vamos a pasarnos meses eliminando rasgos indeseados de estos bichos. Si el público llega a ver los ejemplares desechados... nuestra reputación se hundirá para siempre.*

*– Vincent y Jacqueline, conversaciones de laboratorio, DinoGenics IOM*

RECORDING: LIII: FROM 2002:J18T:8D12:: VIA SMTP ID M18MR111111: X-RECEIVED:98OJ.69.98735135477

# Puntuación final y victoria

## Puntuación final

La partida termina después de siete temporadas completas, lo que incluye la fase de mantenimiento de la temporada 7. Después, cada jugador debe calcular su puntuación final según los siguientes criterios:

1. **Puntos por instalaciones (intactas).**
   Por cada instalación sin daños los jugadores obtienen tantos puntos de victoria como indique la esquina inferior derecha de la loseta. Además, ganan puntos de victoria adicionales si controlan alguna de las losetas listadas a continuación:

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

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

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

**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.

2. **Variedad de dinosaurios.**
   Los jugadores reciben 3 puntos de victoria por cada especie (al menos un ejemplar) en su parque que esté en un hábitat apropiado. Los mutantes se consideran una especie.

   ***Recordatorio**: Un brontosaurio no está en un hábitat válido si al acabar la partida otra especie está en el espacio abierto.*

   Por ejemplo, en el parque de la imagen solo los mutantes, anquilosaurios y T. Rex están en hábitats válidos. Durante las tiradas de destrucción de la última temporada el biodomo resultó dañado y ahora el pterodáctilo tiene acceso al espacio abierto, así que está cohabitando con el brontosaurio, lo que a su vez invalida su hábitat. Con 3 especies válidas, el jugador gana 9 puntos de victoria.

3. **Puntos por créditos.**
   Los jugadores ganan 1 punto de victoria por cada 3 créditos restantes (redondeando hacia abajo).

4. **Puntos por cartas de ADN.**
   Los jugadores ganan 1 punto de victoria por cada 2 cartas de ADN sin usar (redondeando hacia abajo).

5. **Escándalos.**
   Los jugadores pierden 6 puntos de victoria por cada una de sus fichas de escándalo.

El jugador con más puntos de victoria será considerado el ganador. En caso de empate, gana el jugador con mayor reputación al final de la partida.


NINTH HAVEN GAMES

**Diseño del juego**
Richard Keene

**Desarrollo del modo solitario**
Richard Keene
Chris Grenard
Ty Dusablon

**Arte y diseño gráfico**
AlienTan
Jeff Brown Graphics
Grzegorz Pedrycz
Jovial Graphics
Mollie Coons
Nikola Matkovic

**Jugadores de pruebas**
Chris Grenard
Tim Wills
Trevor Dusablon
Ty Dusablon
Halley Greaves
Rob Stewart
De'Anne St. Yves
Colin Rock
Alex Smith
Cameron Wollensak
Mallori Lapointe
Skyler Edwards
Oliver Rock
Athena Keene

**Diseño del reglamento y corrección**
George Orthwein
Rebecca Job
Halley Greaves

**Traducción y corrección (español)**
Lis Díez Bourgoin (Board Game Circus)
Antonio Recuenco Muñoz (Board Game Circus)

**AGRADECIMIENTOS ESPECIALES:**
A los más de 3 000 patrocinadores en Kickstarter y Crowd Ox que han hecho posible este juego.

# Corporaciones

## Organización BioThesauri

**Director ejecutivo:** Stephen Greaves

**Resumen:** En un mundo en el que la diversidad disminuye cada día, BioThesauri tiene por misión ayudar a las especies a sobrevivir ante el desastre ecológico. La compañía ha establecido el primer parque de dinosaurios y reserva natural sin ánimo de lucro con el fin de estudiar especies extintas y evitar nuevas extinciones. Pero su objetivo va más allá de preservar especies; BioThesauri pretende descubrir qué las ha llevado a su declive y determinar lo que las ayudará a coexistir en un planeta presente y futuro.

## BlueSea Genetics S.A.

**Consejero delegado:** River Grenard

**Resumen:** BlueSea Genetics comenzó siendo una compañía dedicada al empalme génico para repoblar zonas oceánicas agotadas por la sobrepesca. Con tiempo y experiencia, sus científicos se lanzaron a diseñar criaturas totalmente nuevas basadas en material genético de animales extintos. Actualmente, BlueSea pretende crear nuevos diseños que podrían llegar a convertirse en los próximos superventas del mercado global.

## Dino Libre

**Consejero delegado:** Ty Dusablon

**Resumen:** Dino Libre fue fundada con el objetivo de ofrecer un nuevo tipo de entretenimiento lucrativo a las masas. Aunque las leyes contra el maltrato animal prohíben desde hace muchos años la retransmisión de los tradicionales combates entre animales, en el ámbito de los dinosaurios Dino Libre encontró un vacío legal. Su cómica mascota «Luchadores Wrex» añade un toque de humor negro, y Dino Libre cuenta con seguidores en todo el mundo pese a las constantes protestas de los activistas.

## Ntek

**Fundador:** Adam Nelson

**Resumen:** Ntek fue fundada con el objetivo de salvar especies en peligro de extinción. El primer paso fue clonar especies como el rinoceronte negro, con un número de ejemplares demasiado escaso como para poder ser recuperado. Tras el éxito de estos primeros experimentos, Ntek se introdujo en el campo de la modificación genética para ayudar a las especies a sobrevivir al cambio climático, y más adelante ahondó en el negocio de resucitar especies extinguidas. La compañía es nueva en el sector, pero ha entrado con fuerza.

## Trapezohedron Incorporated

**Consejero delegado:** Dr. Mehyt Nyarlathotet

**Resumen:** Aunque los inicios de esta compañía sean poco conocidos, ha estado involucrada en la exploración espacial, avances en metalurgia, matemáticas y recientemente experimentación genética. Es una de las pocas compañías que experimentan públicamente con ADN de dinosaurios y ha demostrado un gran interés por las mutaciones biológicas. Sin embargo, Trapezohedron Inc. suele tener mala prensa debido a su insistencia en priorizar el avance científico en detrimento del bienestar de sus empleados y sus relaciones públicas.

—Señor, le he preparado el informe. Estos son los pioneros del desarrollo costero. He tenido que indagar un poco... había informaciones preocupantes.

—Jacqueline, deja que los periódicos se preocupen por su pasado cuestionable. Dirijo la investigación biológica más extensa de la historia... y te aseguro que no sale precisamente barata. Mientras sigan mandando cheques, no le daremos la espalda a nadie.

—...

—De todas formas, si quieres, pide a nuestros abogados que redacten algunos acuerdos de no indemnización.

—Mateo Ortiz, director de DinoGenics IOM

AUFZEICHNUNG: LXXIII: ÜBER 2002:54DC:98222:: MIT SMTP ID M18MR113116: X-RECEIVED:98OJ.69.2241444

# Escenarios para un jugador

Los escenarios para un jugador ofrecen desafíos exclusivos que se basan en el juego para dos jugadores y modifican sus reglas y mecánicas de forma dinámica. Todos los escenarios ofrecen una preparación única del tablero de jugador, recursos iniciales predeterminados, cartas de últimas noticias específicas y condiciones especiales de victoria.

Cuando juegues un escenario para un jugador, prepara el tablero de continente como lo harías para una partida a dos jugadores. Si alguna regla del escenario entra en conflicto con las reglas del juego base, prioriza la nueva regla.

Las cartas de últimas noticias muestran un número en la esquina inferior derecha. Usa estos números para formar el mazo único de cada escenario.

Salvo que se especifique lo contrario, retira las siguientes cartas de manipulación: **Infest Hotels**, **Infiltrator**, **Misdirection**, **Research Pact**, **DNA Theft** y **Whistle Blower**.

A excepción del escenario 8, ignora toda parte de una carta de manipulación que se refiera a otro jugador.

## INCREMENTO DE RAPTORES

*DIFICULTAD BAJA*

**En un intento por aprovecharse del interés mundial por los dinosaurios, la corporación Malapointe ha decidido construir apresuradamente el primer destino turístico de dinosaurios en el Caribe. Sin embargo, el aumento de los gastos ha forzado a Malapointe a cambiar sus planes y comprar un inventario genético barato de DinoGenics IOM que nadie quería. Meses antes de completarse, el parque Malapointe abrirá sus puertas al público prematuramente.**

**Objetivo:** Al final de la temporada 7, todos tus dinosaurios deben encontrarse en hábitats adecuados y todas las instalaciones del parque deben estar operativas.

**La partida empieza en la temporada 4, paso 1 de la fase de apertura.**
**Créditos iniciales:** 3
**Cartas de ADN iniciales:** 3
**Cartas de manipulación iniciales:** 2
**Fichas de escándalo iniciales:** 5

**Cabras iniciales:** 2
**Trabajadores iniciales:** 4
**Vallas iniciales:** 12 (1 recinto)
**Instalaciones iniciales:** 1 hotel básico, 1 torre de vigilancia

**Mazo de últimas noticias:** Mazo de últimas noticias: 3, 7, 8, 16, 17 y 19. Baraja el mazo y coloca la primera carta de últimas noticias en el espacio de próximos eventos (durante la primera ronda no hay evento activo. Ignora el paso 5 de la fase de apertura en la temporada 4).

## REGLAS ESPECIALES

Coloca 5 raptores en tu recinto inicial como se indica en la imagen.

Coloca una ficha de bloqueo adicional en un espacio de acción de la granja.

Al empezar en la temporada 4, gana inmediatamente tu quinto trabajador.

**REGLAS DE VISITANTES:** *Estas reglas reemplazan los pasos 1-3 de cada fase de apertura.*

Pasos 1-3: Tu parque recibe tantos visitantes como la mitad de la capacidad máxima de tus hoteles (redondeando hacia arriba).

## PUNTUACIÓN FINAL

**130+ PV:** La corporación Malapointe se ha recuperado de su déficit inicial y ha prosperado en pocos años. La fundadora de Malapointe, haciendo gala de un gran sentido del humor, ha adoptado el raptor como mascota y emblema oficial de su parque. Con el tiempo, el raptor se ha convertido en un símbolo de lujo y alegría vacacional.

**80-129 PV:** Con los años, y debido en gran medida a su ubicación pionera, el parque Malapointe se ha convertido en un destino vacacional respetado, aunque no carente de peligros.

**0-79 PV:** El parque Malapointe está considerado como un destino turístico de segunda categoría debido a sus atracciones frecuentemente estropeadas, los rumores de visitantes heridos y otros escándalos.

**FRACASO:** Malapointe fue clausurado tras la muerte de un famoso visitante entre sus muros. El fracaso público y la subsiguiente humillación arruinaron a su fundadora, que desapareció entre las ruinas abandonadas del parque para no volver a ser vista jamás.

# Escenario 2

## EN PERFECTA ARMONÍA

*DIFICULTAD MEDIA*

**La organización BioThesauri se ha ganado una buena reputación estableciendo reservas naturales para especies en peligro de extinción. Gracias a la tecnología de DinoGenics IOM, la organización ha aprovechado la oportunidad para investigar ecosistemas extintos. BioThesauri pretende conseguir una población lo más diversa posible con la intención de catalogar y estudiar mejor las interacciones entre dinosaurios, y ha planeado un evento ante los medios para atraer la atención del público y conseguir donaciones. Solo queda llevar la misión a buen puerto antes de que se acabe el plazo.**

**Objetivo:** Al final de la temporada 7 debes tener 6 o más especies de dinosaurio y al menos 100 puntos de victoria.

**La partida empieza en la temporada 1, paso 6 de la fase de apertura.**
**Créditos iniciales: 3**
**Cartas de ADN iniciales: 5**
**Cartas de manipulación iniciales: 2**
**Fichas de escándalo iniciales: 0**
**Cabras iniciales: 0**
**Trabajadores iniciales: 3**
**Vallas iniciales: 4 (1 recinto)**
**Instalaciones iniciales: 1 laboratorio de genética, 1 laboratorio de geología**

**Mazo de últimas noticias:** 1, 4, 6, 9, 10, 18 y 20. Baraja el mazo y coloca la primera carta de últimas noticias en el espacio de próximos eventos (la primera ronda no hay evento activo).

## REGLAS ESPECIALES

**REGLAS DE VISITANTES:** *Estas reglas reemplazan los pasos 1-3 de cada fase de apertura.*

Pasos 1-3: Tu parque recibe una cantidad de visitantes igual al valor de tu marcador de reputación.

## PUNTUACIÓN FINAL

**8 ESPECIES DE DINOSAURIO ADQUIRIDAS Y 140+ PV:** La organización BioThesauri ha cumplido su misión de proteger una diversa población de dinosaurios e incluso ha construido un parque que las masas adoran. Gracias al aumento de la concienciación pública, BioThesauri recibe incontables donaciones de inversores que quieren formar parte del cambio, y se ha convertido en un rayo de esperanza en un sector regido por el cinismo comercial.

**100-139 PV:** En su búsqueda por crear la reserva de dinosaurios perfecta, la organización BioThesauri ha dado pequeños pasos en la dirección correcta. Desgraciadamente, la financiación exterior se ha mantenido modesta y la expansión limitada, por lo que la organización no se ha podido constituir como el líder global por la protección de los dinosaurios tal y como pretendía.

**FRACASO:** El tiempo se acabó y BioThesauri no pudo cumplir con su promesa de conseguir toda una colección de dinosaurios que presentar en un evento mediático. El público perdió interés y se volvió hacia otras formas de entretenimiento. Con el paso de los años y la pérdida de la financiación, BioThesauri ha caído en el olvido.

# Escenario 3

## CONTANDO CABRAS

*DIFICULTAD MEDIA*

**La corporación Triassic se ha instalado en una pequeña isla frente a las costas de América Central. Por desgracia, esta isla da refugio a una especie invasora de cabras salvajes particularmente resistente. Una vez adquirido el terreno, exterminar las cabras provocaría un escándalo público, así que no queda más remedio que dejar que la naturaleza siga su curso...**

**Objetivo:** Obtén un mínimo de 50 puntos de victoria.

**La partida empieza en la temporada 2, paso 1 de la fase de apertura.**
**Créditos iniciales: 3**
**Cartas de ADN iniciales: 3**
**Cartas de manipulación iniciales: 1**
**Fichas de escándalo iniciales: 2**

**Cabras iniciales: 0**
**Trabajadores iniciales: 4**
**Vallas iniciales: 4 (1 recinto)**
**Instalaciones iniciales: ninguna**

**Mazo de últimas noticias:** Ninguno (ver a continuación).

## REGLAS ESPECIALES

Distribuye cartas de ADN de raptor en cada espacio del mercado de ADN. Coloca cabras en todos los espacios del parque salvo en la zona vallada, tal y como se especifica en la imagen.

**REGLAS DE VISITANTES:** *Estas reglas reemplazan los pasos 1-3 de cada fase de apertura.*

Pasos 1-3: Tu parque recibe una cantidad de visitantes igual al valor de tu marcador de reputación

En lugar de formar un mazo de últimas noticias, resuelve el siguiente evento cada temporada, incluyendo la temporada 2:

**Rumiantes voraces**
Lanza dos dados de destrucción para saber si una de las cabras salvajes ha provocado daños en una valla. Por cada ⚡, debes destruir una valla adyacente a una cabra salvaje. Si como consecuencia quedan libres uno o más carnívoros, resuelve la o las tiradas de destrucción inmediatamente; de lo contrario, puedes pasar a las acciones.

Las cabras salvajes no se pueden mover ni cercar con vallas, e impiden la colocación de instalaciones y dinosaurios. Durante la etapa de alimentación de la fase de mantenimiento, puedes usar las cabras adyacentes como comida de dinosaurios o mutantes y esto te permite quitarlas del tablero. Si no hay cabras salvajes disponibles, debes alimentar a los carnívoros según las reglas habituales.

Al final de la partida, recibe una ficha de escándalo por cada cabra salvaje que quede en tu isla.

## PUNTUACIÓN FINAL

**140+ PV:** Aunque las cabras supusieron un problema para el nacimiento del parque, la dirección ha conseguido limitar su población y el parque Triassic ha prosperado. Gracias a una brillante maniobra, la corporación ha llevado los últimos ejemplares de la ahora amenazada especie a una isla cercana con la excusa de que debían protegerla, y así han conseguido erigirse como los protectores de especies en vías de extinción mientras siguen con su negocio.

**100-139 PV:** La corporación Triassic consiguió establecerse en la isla y aprovechar los beneficios de una localización paradisíaca. Con los años, la población de cabras ha sido arrasada y se ha convertido en un recuerdo lejano.

**50-99 PV:** La corporación Triassic nunca fue capaz de librarse de la presencia de las cabras salvajes en la isla. A pesar de los problemas, la dirección del parque acabó aceptando que nunca tendría tanto éxito como sus competidores ni se libraría de las molestas cabras. Hoy en día, el parque Triassic se ha convertido en un destino turístico aceptable... cuando fallan todos los demás.

**FRACASO:** La población de cabras salvajes ha seguido asolando la pequeña isla desde que la corporación Triassic quebró, y el único dinosaurio herbívoro que pudieron crear escapó de su recinto y ahora vive en armonía con las cabras.

# Escenario 4

## EL PARQUE PERDIDO

*DIFICULTAD MEDIA*

**Tras la clausura del parque Malapointe, algunos inversores vieron la oportunidad de reabrir este antiguo destino vacacional. Muchas de las instalaciones siguen en su sitio y solo necesitan una reparación y un poco de limpieza. Informes sobre la isla también han revelado la existencia de varios dinosaurios supervivientes que podrían ser reintroducidos en el parque. Como nuevo gerente del parque de Ninth Haven Industries, en ti recae la responsabilidad de que vuelva a funcionar y dé beneficios.**

**Objetivo:** Todas las instalaciones deben estar reparadas y tu puntuación debe alcanzar como mínimo los 50 puntos de victoria al finalizar la temporada 7.

**La partida empieza en la temporada 1, paso 6 de la fase de apertura.**
**Créditos iniciales:** 4
**Cartas de ADN iniciales:** 0
**Cartas de manipulación iniciales:** 1
**Fichas de escándalo iniciales:** 5

**Cabras iniciales:** 0
**Trabajadores iniciales:** 3
**Vallas iniciales:** 4 (como se muestra)
**Instalaciones iniciales:** 2 hoteles básicos (dañados), 1 torre de vigilancia (dañada), 1 granja de cabras (dañada) y 1 restaurante elegante (dañado)

**Mazo de últimas noticias:** 8, 13, 16, 17, 18 y 19. Baraja el mazo y coloca la primera carta de últimas noticias en el espacio de próximos eventos (durante la primera ronda no hay evento activo).

## REGLAS ESPECIALES

Comienza con dos raptores sin recinto.

**REGLAS DE VISITANTES:** *Estas reglas reemplazan los pasos 1-3 de cada fase de apertura.*

Pasos 1-3: Tu parque recibe tantos visitantes como la mitad de la capacidad máxima de tus hoteles (redondeando hacia arriba).

## PUNTUACIÓN FINAL

**130+ PV:** El nuevo parque de Ninth Haven Industries ha superado en todos los aspectos a su predecesor. Los dinosaurios que antes vagaban por la isla han vuelto a sus recintos y han sido entrenados bajo la supervisión y los cuidados del líder de equipo de los raptores. En poco tiempo, millones de turistas han comenzado a acudir al lujoso parque caribeño, que ha llegado mucho más lejos de lo que su primera fundadora imaginó.

**100-129 PV:** El parque ha sido reconstruido y prospera gracias al nuevo liderazgo. Se ofrece a los visitantes una experiencia de cinco estrellas pero, obviamente, ocultando los vestigios de un pasado funesto.

**50-99 PV:** Aunque el parque ha sido reconstruido, es difícil librarse de su antigua reputación. Los visitantes hablan entre susurros de la turbulenta historia del lugar y los niños cuentan historias de miedo sobre la mujer que se volvió loca y vive entre las ruinas del antiguo parque. Será difícil conseguir un rotundo éxito en los años venideros.

**FRACASO:** La historia vuelve a repetirse para aquellos demasiado tercos como para aprender del pasado. El parque estaba condenado al fracaso tras la muerte de tantas personas, y ahora cuando alguien se refiere a él lo hace entre susurros. El parque está maldito, dicen. Dos corporaciones diferentes han intentado asumir el control de la isla y las dos veces los directores han acabado sumiéndose en el fracaso y la locura. Hoy en día la isla está completamente abandonada y así se quedará por muchos años.

# Escenario 5

## DINOMANÍA

*DIFICULTAD MEDIA*

**Cada año, estudiantes universitarios y fanáticos de las peleas de dinosaurios acuden a Dino Libre Prime para asistir a DinoManía. Estas hordas de fans se cuentan entre los turistas más vulgares, caóticos y destructivos que el parque recibe a lo largo del año. Por desgracia, son exactamente el tipo de clientela que la empresa cultiva. Como gerente de Dino Libre, deberás mantener el parque en funcionamiento incluso durante el transcurso de este caótico evento.**

**Objetivo:** Obtén la mayor puntuación posible al final de la temporada 7. Perderás diez puntos por cada instalación dañada en tu parque al final de la partida.

**La partida empieza en la temporada 2, paso 1 de la fase de apertura.**
**Créditos iniciales: 2**
**Cartas de ADN iniciales: 3**
**Cartas de manipulación iniciales: 1**
**Fichas de escándalo iniciales: 2**
**Cabras iniciales: 1**
**Trabajadores iniciales: 3**
**Vallas iniciales: 4 (1 recinto)**
**Instalaciones iniciales: 2 biodomos (reserva 2 biodomos a un lado de tu tablero de jugador)**

**Mazo de últimas noticias:** 1, 2, 4, 6, 13. Baraja el mazo y coloca la primera carta de últimas noticias en el espacio de próximos eventos (durante la primera ronda no hay evento activo. Ignora el paso 5 de la fase de apertura en la temporada 2).

## REGLAS ESPECIALES

Empiezas con un raptor dentro de un recinto.

**REGLAS DE VISITANTES:** *Estas reglas reemplazan los pasos 1-3 de cada fase de apertura.*

Pasos 1-3: Tu parque recibe una cantidad de visitantes igual al valor de tu marcador de reputación.

¡Tus visitantes se sublevarán si no los entretienes! Antes de alimentar a tus dinosaurios en la fase de mantenimiento, lanza un dado de destrucción por cada biodomo que no contenga dos dinosaurios. Los resultados de la revuelta no se pueden ignorar mediante la torre de vigilancia o los recintos reforzados.

= Destruye 1 valla o daña 1 instalación

= Daña 1 instalación

= Gana 1 PV

Debes colocar un biodomo adicional en tu parque (gratuitamente) al comienzo de las temporadas 4 y 7.

## PUNTUACIÓN FINAL

**120+ PV:** La final de DinoManía ha reunido a varios millones de espectadores; los ingresos por publicidad son enormes y las oportunidades de crear marca atraen a grandes inversores. Dino Libre ha comenzado a programar combates, competiciones y eventos con grandes estrellas de los deportes. Han hecho posible lo imposible: convertir una actividad aborrecible en un éxito mundial.

**85-119 PV:** El evento ha sido un éxito y los numerosos fans de Dino Libre están exultantes. Millones de personas han pagado por ver a sus dinosaurios favoritos participar en esta brutal lucha, y DinoManía continuará dando de qué hablar en los próximos años.

**50-84 PV:** DinoManía ha resultado una decepción. Hubo pocos combates y varios de ellos fueron un fiasco. Los beneficios publicitarios se han desplomado y el futuro del parque está en entredicho.

**FRACASO:** El último día de DinoManía, una revuelta masiva destrozó el parque. Los cuerpos de seguridad del gobierno local intervinieron para sofocar los desórdenes pero solo consiguieron crear más disturbios. Tras 18 horas de caos, el ejército cercó la isla. Dino Libre ha cortado toda relación con la anterior gestión del parque y ha negado su implicación en cualquier delito.

# Escenario 6

## ESTRATEGIA DE MARKETING

*DIFICULTAD MEDIA*

**BlueSea Genetics pretende ampliar sus vías de ingresos con un desafío al resto de parques del sector. Como experta en genética, la empresa tiene plena confianza en su capacidad para mantener una población de dinosaurios. Se ha establecido en una localización que garantiza una gran afluencia de turistas y ha comenzado un programa para atraer visitantes. ¡Pueden pagar lo que quieran y no hace falta reservar! Por ahora la apuesta ha funcionado y los visitantes se amontonan a la entrada del parque.**

**Objetivo:** Alcanza una puntuación mínima de 80 PV al final de la temporada 7.

**La partida empieza en la temporada 2, paso 1 de la fase de apertura.**
**Créditos iniciales:** 0
**Cartas de ADN iniciales:** 3
**Cartas de manipulación iniciales:** 1
**Fichas de escándalo iniciales:** 0

**Cabras iniciales:** 0
**Trabajadores iniciales:** 4
**Vallas iniciales:** 4 (1 recinto)
**Instalaciones iniciales:** 2 cúpulas holográficas

**Mazo de últimas noticias:** 1, 5, 10, 11 y 19. Baraja el mazo y coloca la primera carta de últimas noticias en el espacio de próximos eventos (la primera ronda no hay evento activo, ignora el paso 5 de la fase de apertura en la temporada 2).

## REGLAS ESPECIALES

Debes acoger a todos los visitantes independientemente del espacio libre que haya en tus hoteles. Al principio de cada temporada, lanza **dos dados**. Por cada resultado, gana los visitantes que se indican a continuación.

= **Gana 1 visitante**

= **Gana 2 visitantes**

= **Gana 4 visitantes**

Después, gana tantos visitantes como visitantes adicionales indique la temporada actual. Sin embargo, no pagarán si no están entretenidos. Recibe 1 crédito por cada visitante hasta un máximo del valor de tu reputación.

Los visitantes que no quepan en un hotel esperarán en el aparcamiento hasta que construyas un hotel o se marchen al final de la temporada. Cuando compres un hotel, puedes alojar en él inmediatamente a los visitantes que esperan en el aparcamiento.

Durante la puntuación de visitantes, no recibes puntos de victoria por los visitantes que no estén en un hotel. En su lugar, gana una ficha de escándalo por visitante sin hotel antes de devolverlos a la reserva general.

## PUNTUACIÓN FINAL

**120+ PV:** La arriesgada apuesta de BlueSea ha tenido un éxito aplastante. Su gestión de las hordas de visitantes les ha permitido convertirse en franquicia y ahora es difícil viajar por el Caribe sin encontrarse con uno de sus parques. Además, sus visitantes cuentan historias de comidas exóticas de las que nunca habían oído hablar. Los manjares genéticamente mejorados de BlueSea pronto causarán sensación en los mercados mundiales.

**80-119 PV:** A pesar de las exageradas promesas del departamento de marketing, BlueSea consiguió aceptar a miles de visitantes y mantenerlos entretenidos. El equipo ha realizado un trabajo excepcional y los beneficios han aumentado sin cesar a lo largo de los años. BlueSea se ha convertido en uno de los destinos económicos preferidos de los turistas.

**FRACASO:** Pese a los esfuerzos de gestión, el parque BlueSea naufragó acosado por la sobreventa de entradas y la mala gestión de las relaciones públicas. Actualmente, BlueSea Genetics ha cortado toda relación con el parque y se dedica a otros proyectos.

# Escenario 7

## SANTUARIO DE DINOSAURIOS

*DIFICULTAD ALTA*

**Ntek atraviesa tiempos difíciles. La industria de los parques de dinosaurios se está viendo afectada por problemas como un descenso de los beneficios o la consolidación corporativa. A pesar de todo, Ntek se encuentra en la situación perfecta para hacer del mundo un lugar un poco mejor. Gracias a una mezcla de voluntarios y trabajadores independientes, Ntek ha abierto un santuario para especies de dinosaurios abandonadas o menos populares.**

**Objetivo:** Salva a tantos dinosaurios abandonados como sea posible. Obtén como mínimo 80 puntos de victoria al final de la partida.

**La partida empieza en la temporada 2, paso 1 de la fase de apertura.**
**Créditos iniciales: 8**
**Cartas de ADN iniciales: 3**
**Cartas de manipulación iniciales: 1**

**Fichas de escándalo iniciales: 0**
**Cabras iniciales: 0**
**Trabajadores iniciales: 0**
**Vallas iniciales: 4 (1 recinto)**
**Instalaciones iniciales: 3 hoteles medios**

**Mazo de últimas noticias:** 10, 12, 16, 18, 20. Baraja el mazo y coloca la primera carta de últimas noticias en el espacio de próximos eventos (durante la primera ronda no hay evento activo. Ignora el paso 5 de la fase de apertura en la temporada 2).

## REGLAS ESPECIALES

En este escenario no usarás los hoteles básicos. Retíralos del centro de la ciudad. Tampoco coloques ninguna carta en el mercado de ADN al preparar la partida.

Coloca un trabajador de un jugador inactivo en cada uno de los espacios de acción del tablero de continente (11 en total). Durante la partida, puedes pagar un crédito para contratar a uno de estos trabajadores temporales; recibe los beneficios del espacio de acción y retira al trabajador de forma permanente.

**REGLAS DE VISITANTES:** *Estas reglas reemplazan los pasos 1-3 de cada fase de apertura.*

Pasos 1-3: Tu parque recibe una cantidad de visitantes igual al valor de tu marcador de reputación. Por cada hotel completo, gana un trabajador de tu color (hasta cuatro) durante esa temporada.

Si ganas visitantes y completas un hotel durante tu turno, ganas el trabajador inmediatamente.

El mercado de ADN tiene un funcionamiento especial en este escenario y, ni se rellena de la forma habitual, ni los trabajadores pueden utilizarlo.

Solo necesitas una carta de ADN para colocar un dinosaurio. Cuando uses DinoGenics IOM, coloca una carta de ADN en el primer espacio del mercado de ADN. Empuja todas las cartas existentes hacia la derecha y roba dos cartas de ADN al azar. Si cualquiera de las cartas del mercado coincide con una de las cartas robadas, podrás colocar ese dinosaurio en tu parque. De lo contrario, coloca en tu parque el dinosaurio de mayor reputación de los que has robado antes de descartarlas. Puedes acabar la fase de apertura en cualquier momento.

**Al final de la partida, resta 6 puntos de victoria por cada especie que no tengas en tu parque.**

## PUNTUACIÓN FINAL

**130+ PV:** Ntek se ha superado a sí misma tras construir un hábitat para dinosaurios completamente sostenible que ha reforzado el interés mundial por las formas de vida extintas y ha incentivado el esfuerzo preservacionista a escala global. El gestor responsable del santuario Ntek original se ha convertido en un consejero clave para sus futuros proyectos.

**80-129 PV:** Ntek ha conseguido crear un santuario para una gran variedad de especies de dinosaurio. Con el tiempo, el santuario ha crecido, aunque con un presupuesto ajustado. Los voluntarios hacen lo que pueden, pero siempre habrá más dinosaurios ahí fuera que necesiten un buen hogar.

**FRACASO:** Por culpa de un mal liderazgo, Ntek no fue capaz de crear un santuario viable para dinosaurios abandonados. La corporación consiguió mantener la iniciativa a flote durante algunos años, pero sin un liderazgo fuerte ni el interés de la opinión pública la empresa estaba condenada al fracaso. Pronto, el destino de los dinosaurios fue ser considerados una mercancía más.

# Escenario 8

## SYNTH

*DIFICULTAD ALTA*

**El sector de los dinosaurios está saturado y las corporaciones buscan alternativas que sustituyan al personal tradicional. La división de inteligencia artificial de Trapezohedron Inc. pretende lanzar un modelo de parque completamente autónomo denominado «Synth». Si tiene éxito, será el final de los parques tradicionales. Como dueño de un nuevo parque, debes probar al público que no se puede dejar la gestión de un parque de dinosaurios en manos de una IA.**

**Objetivo:** Derrota a Synth.

**La partida empieza en la temporada 1, paso 6 de la fase de apertura.**
**Créditos iniciales:** 4
**Cartas de ADN iniciales:** 3
**Cartas de manipulación iniciales:** 1
**Fichas de escándalo iniciales:** 0

**Cabras iniciales:** 0
**Trabajadores iniciales:** 4
**Vallas iniciales:** 4 (1 recinto)
**Instalaciones iniciales:** ninguna

**Mazo de últimas noticias:** Usa todas las cartas de últimas noticias. Synth ignora todos los efectos, tanto positivos como negativos.

## REGLAS ESPECIALES

Este escenario utiliza la preparación normal para dos jugadores, incluidas todas las cartas de manipulación. Synth no se verá afectada por los efectos de estas cartas, así que ignora cualquier beneficio que le correspondiese, aunque sí le afectarán las penalizaciones.

Al comienzo del escenario, Synth es el jugador inicial. La IA empieza con 2 hoteles básicos, 3 biodomos y 2 cabras. Consulta la preparación de la partida en la siguiente página. Synth no gana ni usa créditos.

**En cada turno de Synth, lanza dos dados de destrucción y consulta la tabla en la página siguiente para resolver sus acciones. Si no pudiese colocar su trabajador porque el espacio ya está ocupado, vuelve a lanzar el dado.**

Si Synth sufre una tirada de destrucción, resuelve el daño normalmente. Todos los dinosaurios en el parque de Synth que violen sus requisitos de hábitat al final del turno serán sacrificados y eliminados de la partida.

Cuando haya que asignar daño a las instalaciones de Synth, primero daña las más baratas y menos ocupadas.

Su centro de visitantes nunca puede recibir daño.

Si uno de sus biodomos recibe daño, Synth utiliza nano-robots para reparar la instalación automáticamente al final de cada turno.

*«Esa IA... Synth, me da escalofríos. Ayer, en el departamento de logística, recibieron la orden de cargar un raptor en un dron automático de transporte. ¡Piénsalo! Dinosaurios asesinos volando sobre las casas de la gente. Un día alguien con una escopeta va a disparar a una de esas cosas y cuando se estrelle se va a desatar el caos».*

*- Cathy Vel, jefa de seguridad, DinoGenics IOM*

RECORDING: MLXIII: FROM 2002:IG88:OU812:: VIA SMTP ID M18MR114114: X-RECEIVED:98OJ.69.8675309

## PUNTUACIÓN FINAL

**Victoria:** Synth se ha desconectado. Aunque la IA era capaz de ofrecer beneficios a corto plazo, su contrapartida biológica ha resultado mucho más capaz de lo esperado. Los turistas acudieron en masa a visitar la maravilla tecnológica, pero contemplaron con horror cómo el parque autónomo empezaba a colapsarse. A Synth nunca le preocuparon en exceso los visitantes humanos, y su parque pronto se convirtió en una trampa mortal. Los turistas han vuelto a apreciar el toque personal de los parques con personal humano. El futuro es muy prometedor.

**Derrota:** Fría, calculadora, exitosa. Trapezohedron Inc. ha demostrado que se pueden reescribir las reglas de gestión de un parque de dinosaurios y sobresalir gracias a una superioridad tecnológica. Los competidores han abandonado por no estar a la altura, y pese a las voces que advierten de los peligros de una IA autónoma, ya hay rumores del lanzamiento de Synth 2.0.

# Escenario 8

## PREPARACIÓN DEL TABLERO DE SYNTH

**Créditos iniciales:** Synth no usa créditos
**Cartas de ADN iniciales:** 3
**Cartas de manipulación iniciales:** Synth no usa cartas de manipulación
**Fichas de escándalo iniciales:** 0
**Cabras iniciales:** 2
**Trabajadores iniciales:** 4
**Vallas iniciales:** Synth no usa vallas
**Instalaciones iniciales:** 3 biodomos, 2 hoteles básicos

**Synth es el jugador inicial.**

| Resultado: | Temporada 1 - Temporada 4 | Temporada 5 - Temporada 7 | Instrucciones especiales |
|---|---|---|---|
| | Synth manda un trabajador al centro de la ciudad y coloca gratuitamente la instalación de menor coste en su parque. | Synth no construirá nuevas instalaciones; en su lugar, elimina la instalación más cara del centro de la ciudad. | Si hay un empate en el coste de las instalaciones, elige la instalación de la primera columna por la izquierda. Si Synth no tiene más espacio para construir, elimina la instalación de la partida. |
| | Synth manda un trabajador a DinoGenics IOM. Roba tres cartas de ADN.<br><br>**Coloca el dinosaurio de menor reputación en su parque. En caso de empate, coloca el dinosaurio con menos puntos de victoria.**<br><br>Cuando acabes, descarta las tres cartas de ADN. | Synth manda un trabajador a DinoGenics IOM. Roba 3 cartas estándar de ADN.<br><br>**Coloca el dinosaurio de mayor reputación en el parque de Synth.**<br><br>Si hay un empate, coloca el dinosaurio con más PV. Cuando termines, descarta las cartas de ADN que has robado. | Synth prioriza siempre las colocaciones no destructivas. Aloja los dinosaurios de Synth en biodomos con su misma especie, y en su defecto en biodomos vacíos, con mezcla de especies y en un espacio abierto, por este orden de prioridad. Coloca siempre los brontosaurios fuera de los biodomos.<br><br>Synth hace una tirada de destrucción si la colocación infringe los requisitos de hábitat del dinosaurio. En caso de tener que asignar daño a sus instalaciones, elige primero las menos ocupadas y de menor coste. El centro de visitantes de Synth nunca puede recibir daño. |
| | Synth manda un trabajador al yacimiento A. Coloca una nueva carta de ADN en el mercado. | Synth manda un trabajador a la agencia y descarta una ficha de escándalo. | |
| | Si Synth tiene menos de 5 cabras, manda un trabajador a la granja y gana 3 cabras. De lo contrario, manda un trabajador a los servicios externos y descarta una ficha de escándalo. | | |
| | Synth manda un trabajador al ferry y gana 1 PV. | | |
| | Synth manda un trabajador a la torre de comunicaciones y gana 5 PV, después, juega otro turno. | | |

# Escenario 9

## TODAS LAS COSAS BUENAS

*DIFICULTAD ALTA*

**La fiebre por los parques de dinosaurios está en las últimas. El interés público ya no es el que era, y parques de todo el mundo están recortando personal en un esfuerzo por seguir siendo competitivos. Solo unos pocos han logrado mantener los números anteriores a la crisis, pero tú te cuentas entre los optimistas y sigues pensando que el mundo quiere ver dinosaurios... aunque, para ello, tendrás que tratar con un público cada vez menor y con la misma falta de personal que tus competidores ya establecidos.**

**Objetivo:** Al acabar la partida deberás tener al menos 15 créditos y 80 PV.

**La partida empieza en la temporada 7, paso 1 de la fase de apertura.**
**Créditos iniciales: 2**
**Cartas de ADN iniciales: 3**
**Cartas de manipulación iniciales: 0**
**Fichas de escándalo iniciales: 0**
**Cabras iniciales: 0**
**Trabajadores iniciales: 5**
**Vallas iniciales: 4 (1 recinto)**
**Instalaciones iniciales: ninguna**

**Mazo de últimas noticias:** 4, 5, 13, 14, 16 y 19. Baraja el mazo y coloca la primera carta de últimas noticias en el espacio de próximos eventos (la primera ronda no hay evento activo, ignora el paso 5 de la fase de apertura en la temporada 7).

## REGLAS ESPECIALES

Este escenario usa el tablero de visitantes para medir la disminución progresiva de tu mano de obra a lo largo de 7 temporadas. Utiliza la plantilla B de visitantes (normalmente para partidas de 4-5 jugadores).

Empieza con la plantilla B de visitantes preparada para la temporada 7. Cada temporada, muévela un espacio a la derecha. El número de visitantes en la primera columna por la izquierda del marcador de temporada («Jugador 1») representa el número de trabajadores y el máximo número de visitantes disponibles durante la ronda. Ignora los visitantes adicionales.

En tu primer turno, tendrás cinco trabajadores y acceso a cinco visitantes. En el último turno solo tendrás dos trabajadores y acceso a dos visitantes.

**REGLAS DE VISITANTES:** *Estas reglas reemplazan los pasos 1-3 de cada fase de apertura.*

Pasos 1-3: Al comienzo de cada temporada tu parque recibe un número de visitantes igual a la mitad de tu reputación, redondeando hacia arriba.

## PUNTUACIÓN FINAL

**100+ PV:** Puede que la fiebre de los dinosaurios esté decayendo, pero has conseguido demostrar que no está ni mucho menos muerta. Tu parque sigue funcionando, pese a que apenas tienes trabajadores, lo que a veces te obliga a relevarlos tú mismo. El boca a boca parece funcionar y es posible que el número de visitantes crezca la próxima temporada.

**80-99 PV:** Has conseguido que el parque siga funcionando una temporada más, pero te has visto obligado a despedir a la mayoría de tus trabajadores. Con el presupuesto ajustado, esperas que todo mejore en primavera. La buena noticia es que DinoGenics podría estar planeando traer un soplo de aire fresco al sector con un nuevo yacimiento.

**FRACASO:** Los últimos visitantes de la temporada se han marchado y con ellos la esperanza de poder mantener el parque en funcionamiento. Los inversores apostaron todo por ti pero ahora toca darles las malas noticias. Lo cierto es que todos los parques salvo los más famosos están desapareciendo, y temes que la nueva era de los dinosaurios esté llegando a su fin.

# Escenario 10

## MERCADO NEGRO

*DIFICULTAD MUY ALTA*

**Ha pasado más de una década desde que los dinosaurios fueron reintroducidos al mundo y, por desgracia, el sector no ha demostrado ser sostenible. Los recortes de presupuesto de DinoGenics han provocado retrasos y entregas fallidas de dinosaurios. Para llenar el hueco empiezan a surgir pequeños laboratorios en el mercado negro. Aunque muchos son capaces de copiar la técnica, los resultados suelen dejar bastante que desear.**

**Objetivo:** Tu parque debe tener una reputación de 10 o más y al menos 50 puntos de victoria al final de la temporada 7.

**La partida empieza en la temporada 1, paso 6 de la fase de apertura.**
**Créditos iniciales:** 10
**Cartas de ADN iniciales:** 0
**Cartas de manipulación iniciales:** 2
**Fichas de escándalo iniciales:** 0

**Cabras iniciales:** 0
**Trabajadores iniciales:** 4
**Vallas iniciales:** 4 (1 recinto)
**Instalaciones iniciales:** ninguna

**Mazo de últimas noticias:** 1, 8, 15, 16, 18 y 19. Baraja el mazo y coloca la primera carta de últimas noticias en el espacio de próximos eventos (durante la primera ronda no hay evento activo).

## REGLAS ESPECIALES

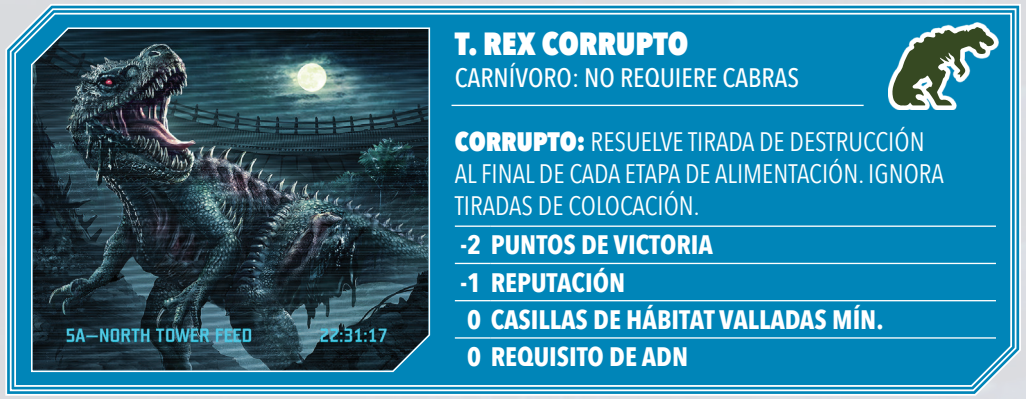
¡No puedes acceder a DinoGenics IOM! Cada carta de ADN del mercado o del cementerio te permite colocar de inmediato el dinosaurio correspondiente en tu parque.

Sin embargo, no sería la primera vez que los laboratorios del mercado negro mezclan ADN y usan equipamiento en malas condiciones, por lo que, cuando adquieras una carta de ADN del mercado de ADN o del cementerio, deberás lanzar dos dados de destrucción. Si alguno de ellos diese 5 como resultado, coloca un T. Rex corrupto en lugar del dinosaurio correspondiente y después recibe la mitad de los créditos que habías pagado (redondeando hacia arriba). Si todos los T. Rex corruptos están ya en juego, puedes colocar el dinosaurio correcto. Descarta la carta de ADN en cualquiera de los dos casos.

Añade dos nuevas cartas de ADN al mercado al principio de cada temporada.

**REGLAS DE VISITANTES:** *Estas reglas reemplazan los pasos 1-3 de cada fase de apertura.*

Pasos 1-3: Tu parque recibe una cantidad de visitantes igual a tu reputación.




## PUNTUACIÓN FINAL

**120+ PV:** Establecer protocolos de contención ha resultado un desafío, pero la originalidad de tus atracciones ha llamado la atención a los amantes de las emociones fuertes. Nunca pensaste que el horror podía resultar rentable, pero el flujo de turistas habla por sí mismo y tus beneficios se han disparado.

**50-119 PV:** Han pasado meses desde el último «incidente» y por fin ves aumentar los beneficios. Intentas ocultar el hecho de que las criaturas habitan justo detrás de los muros de contención, pero todos los días hay padres preocupados que te lo recuerdan, y todos los días te preguntas cuánto tiempo aguantarán… pero ya te preocuparás de eso cuando ocurra.

**FRACASO:** Hace tres días, un monstruo del tamaño de un autobús rompió el muro exterior de contención y miles de visitantes tuvieron que ser evacuados. La seguridad del parque se vio desbordada y las televisiones de todo el mundo retransmitieron el desastre. Por si fuera poco, parece que la causa de la mutación se está extendiendo...

# Referencia de instalaciones

## INSTALACIONES ÚNICAS

INSTALACIONES DEL PARQUE

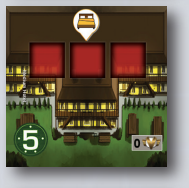
**Biodomo** (4):
Se considera un recinto vallado (de cualquier tamaño) para hasta dos dinosaurios compatibles. Cumple los requisitos de hábitat de los pterodáctilos. Ver página 10.

**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.

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.

## AUMENTO DE REPUTACIÓN

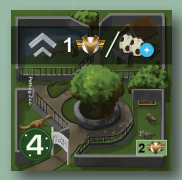
**Exposición de mutantes** (2):
Cada par de mutantes en tu isla equivalen a 1 punto de reputación.

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

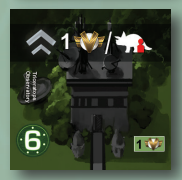
**Cúpula holográfica** (3):
Equivale a 1 punto de reputación.

## BONIFICACIONES EN LA FASE DE MANTENIMIENTO

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



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



**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.

**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.

**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.

## 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).

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

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

**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.

# 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**

## 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**

## 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**

## 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**

## ESTEGOSAURIO
HERBÍVORO

**ÉXITO 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**

## 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 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**

## 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**

# Referencia rápida

## **Preparación rápida** (pág. 4)

1. **Preparación del tablero de continente:**
   Coloca los 8 hoteles básicos en el primer espacio del centro de la ciudad. Baraja y coloca los mazos de manipulación, ADN y últimas noticias. Coloca 3 cartas de ADN en el mercado de ADN y 4 cartas de ADN en el cementerio. Roba una carta de últimas noticias y depósitala en el espacio de próximos eventos. Coloca una ficha de facción por cada jugador en el marcador de puntuación. Cubre espacios de acción con fichas de bloqueo como se indica en el tablero.

2. **Preparación del tablero de visitantes:**
   Coloca el tablero de visitantes con la plantilla adecuada, un cubo de cada jugador en el espacio 0 de reputación y una ficha de facción de cada jugador para marcar el orden de turnos. El jugador inicial se escoge al azar.

3. **Preparación de los jugadores:**
   Cada jugador recibe un tablero de isla con un recinto inicial formado por 4 vallas, un cubo de seguimiento que debe colocar en el espacio 0 del valor de dinosaurios, 3 cartas de ADN y 1 carta de manipulación. También reciben trabajadores y créditos como se indica a continuación.

**Cada jugador recibe los trabajadores siguientes:**

| Número de jugadores | Trabajadores iniciales | Plantilla de visitantes |
|---|---|---|
| 2-3 | 4 | A |
| 4-5 | 3 | B |

Los jugadores ganan un trabajador adicional al comienzo de la temporada 4.

**Créditos iniciales:**

| Jugador 1 | Jugador 2 | Jugador 3 | Jugador 4 | Jugador 5 |
|---|---|---|---|---|
| 3 créditos | 4 créditos | 4 créditos | 5 créditos | 5 créditos |

## **Fase de apertura** (en la temporada 1, empieza en el paso 6)

1. **Determinad el orden de turnos según la reputación** (pág. 6).
   Cuanta mayor reputación tengas antes empezarás. Los empates se resuelven por número de instalaciones intactas y créditos, en ese orden.
2. **Distribuye visitantes según el orden de turnos** (pág. 6).
   El jugador inicial obtiene los visitantes de la primera columna por la izquierda.
3. **Distribuye los visitantes adicionales** (pág 6).
   El jugador inicial se queda con los **2 primeros visitantes** y, a continuación, a partir del segundo jugador y por orden de turnos, cada jugador obtiene **1 visitante** hasta que no queden más visitantes adicionales o espacio en los hoteles.

4. **Los jugadores reciben 1 crédito por cada visitante alojado en su parque** (pág. 6).

5. **Resuelve la siguiente carta de últimas noticias y roba una nueva.**
   Descarta la carta activa de últimas noticias, empuja la siguiente carta al espacio activo y resuélvela. A veces esta carta tendrá un efecto especial durante toda la ronda. Por último, roba una nueva carta de últimas noticias y colócala en el espacio de próximos eventos.

6. **Roba al azar una loseta de instalación para las pilas 2, 3 y 4 de instalaciones en el centro de la ciudad.**
   Añade una loseta de instalación de la bolsa a las pilas 2, 3 y 4 del centro de la ciudad. Si una pila se vacía durante la partida, rellénala inmediatamente con una nueva loseta.

7. **Siguiendo el orden de turnos, cada jugador coloca un trabajador por turno hasta que no quede ninguno** (pág. 7).

8. **Proceded a la fase de mantenimiento.**

## **Fase de mantenimiento**

1. **Se alimentan todos los carnívoros** (tanto como sea posible)**.**
   Es necesario alimentar a cada carnívoro incluso si no tienes las suficientes cabras como para satisfacerlos por completo.
   Después de alimentar a los carnívoros, puedes alimentar a cada mutante una vez por temporada con 2 cabras para añadir un nuevo mutante a tu parque. Estos nuevos mutantes no se pueden alimentar hasta la siguiente temporada.
2. **Comprobad si se cumplen las condiciones de destrucción y haced una tirada si es necesario** (pág. 11).
   Los carnívoros que no hayas alimentado y los dinosaurios en hábitats inadecuados requieren una tirada de destrucción.
3. **Los jugadores ganan 3 PV por cada dos visitantes vivos que se vayan del parque.**
   Todos los visitantes se devuelven a la reserva general.
4. **Los jugadores ganan PV por sus dinosaurios e instalaciones.**
   Los jugadores puntúan el valor de dinosaurios de sus tableros de jugador. Algunas instalaciones también permiten ganar PV durante el mantenimiento (pág. 26).
5. **Los jugadores ganan recursos por sus dinosaurios e instalaciones.**
   Los jugadores con estegosaurios ganan 1 crédito por cada uno de ellos. Algunas instalaciones también permiten ganar recursos durante el mantenimiento (pág. 26).

6. **Los trabajadores del tablero vuelven a sus respectivos dueños.**

7. **Avanza la plantilla de visitantes una columna hacia la izquierda.**

8. **Proceded a la siguiente fase de apertura.**
   Al final de la temporada 7 (pág. 13), proceded a la puntuación final.

**Punto de victoria**

**Gana recursos o fichas.**

**Reputación**

**Descarta recursos o fichas.**

**Crédito**

**Juega cartas de tu mano.**

**Tiradas de destrucción**
Un dinosaurio se volverá destructivo una vez por cada fase de apertura y otra por fase de mantenimiento (después de la alimentación) si:

- Su recinto es demasiado pequeño o no está totalmente vallado (excepción: brontosaurio).

- Dos o más especies comparten el mismo hábitat (excepción: anquilosaurio).

- Un brontosaurio está encerrado u otra especie tiene acceso al espacio abierto.

- Es un pterodáctilo y no está recluido en un biodomo.

- Es un carnívoro y no se le ha alimentado con la cantidad de cabras que necesita durante la fase de mantenimiento.

**Daño estructural**
- Primero afecta a las instalaciones y después a las vallas que bloqueen el camino hacia el borde del tablero.

- Los hoteles dañados provocan la muerte de los visitantes que contienen. Recibe una ficha de escándalo por cada muerte.

- El centro de visitantes se repara inmediatamente pero supone una ficha de escándalo adicional.

**Accidente mortal**
Mata a un visitante (gana 1 ficha de escándalo) y después daña una estructura accesible.

**Destrucción material**
Daña una estructura accesible.

**Visitante crédulo**
Si tienes un visitante, gana 1 crédito.