

CONSIGLI PER CHI GIOCA I DINOSAURI

- Il tuo obiettivo è eliminare tre Personaggi, quindi dovresti attaccarli il più spesso possibile.
- I Personaggi non possono usare le loro Carte Correre o Arrampicarsi per entrare in uno spazio con un Dinosaurio, quindi cerca di bloccare spazi chiave del tavolo.
- Le Azioni dei Dinosauri sono molto potenti! Cerca di pianificare in modo da utilizzare un'Azione dei Dinosauri ogni turno.

CONSIGLI PER I GIOCATORI UMANI

- Giocate di squadra! Parlate con gli altri Giocatori Umani e discutete la vostra strategia. Ma non dimenticate che anche chi gioca i Dinosauri sta ascoltando!
- La prima priorità è Attivare gli Edifici, quindi potrebbe essere necessario dividersi all'inizio del gioco.
- Non tutti i Personaggi devono scappare dal Jurassic Park™ perché i Giocatori Umani vincano. Alcuni Personaggi potrebbero subire attacchi di proposito o Distrarre i Dinosauri per consentire agli altri Personaggi di scappare.
- Ricordate che i tiri di dado possono essere potenziati, e questo è particolarmente utile quando avete bisogno di Attivare un Edificio.
- Siccome non potete utilizzare una Carta Correre o Arrampicarsi per entrare in uno spazio con un Dinosaurio, usate le vostre Carte Movimento Furtivo e Distrarre per entrare negli spazi che i Dinosauri stanno bloccando.

Età 10+ • 2-5 Giocatori • 50 Minuti

JURASSIC PARK

DANGER!

ADVENTURE STRATEGY GAME

REGOLAMENTO

Benvenuti... al Jurassic Park™: Danger! Un giocatore giocherà i Dinosauri. Gli altri giocheranno i Personaggi e collaboreranno cercando di scappare dall'isola.

Componenti:

110 Carte

10 Mazzi Personaggio,
1 Mazzo Dinosauri

11 Plance Giocatore

10 Plance Personaggio,
1 Plancia Dinosauri

19 Tessere Isola

5 Pezzi di Cornice

10 Pedine Personaggio

3 Pedine Dinosaurio

13 Reticolati

10 Segnalini Obiettivo,
4 Segnalini Serratura,
3 Segnalini Edificio,
1 Segnalino Dinosaurio,
1 Segnalino Elicottero

1 Dado

Regolamento



IL GIOCATORE CHE GIOCA I DINOSAURI deve eliminare tre Personaggi per vincere.

I GIOCATORI UMANI devono collaborare per Attivare gli Edifici, soddisfare gli Obiettivi dei propri Personaggi, e raggiungere l'Elicottero per vincere.

Nota: Siccome i Personaggi potrebbero scappare o essere eliminati durante la partita, un Giocatore Umano potrebbe cominciare la partita giocando un certo Personaggio e a un certo punto giocare con un altro Personaggio a partita inoltrata.



Questo regolamento contiene le regole sia di chi gioca i Dinosauri che dei Giocatori Umani.

• Il testo in rosso comprende le regole di chi gioca i Dinosauri.

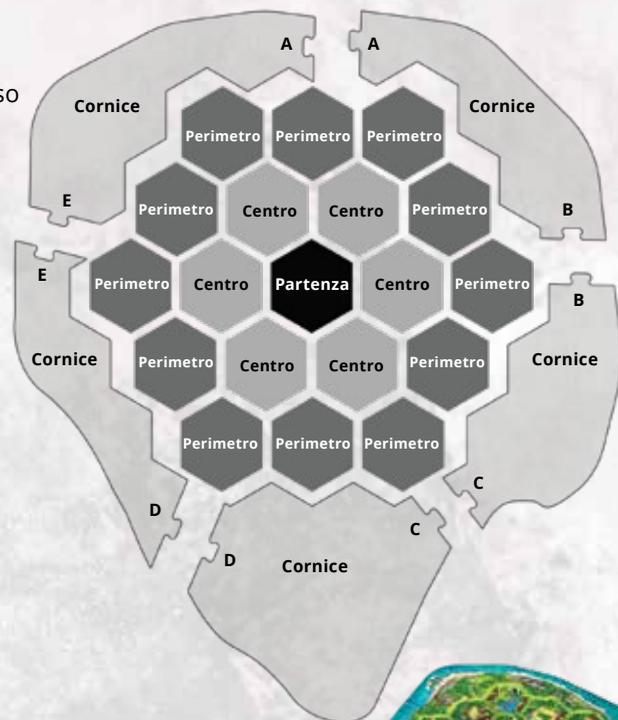
• Il testo in blu comprende le regole dei Giocatori Umani.

Quando vedete , le regole si applicano a tutti i giocatori.

PREPARAZIONE

- Assemblate la cornice del tavolo come mostrato in figura, con l'immagine rivolta verso l'alto. Separate le Tessere Perimetro, Centro e Partenza, quindi disponete casualmente ciascun tipo nella sua area con l'immagine rivolta verso l'alto. La Tessera Partenza deve essere posizionata al centro del tavolo.
- Posizionate i Segnalini Deposito Manutenzione, Sala Controllo e Centro Visitatori, con il lato grigio rivolto verso l'alto, sulle Tessere del Perimetro adiacenti alle corrispondenti etichette (vedi sotto).
- Mettete tutti gli altri segnalini e il dado di fianco al tavolo.
- Decidete chi giocherà i Dinosauri e chi giocherà con i Personaggi.

Come assemblare il tavolo



Spazi Triceratops e Brachiosaurus:



Triceratops



Brachiosaurus

Il Triceratops e il Brachiosaurus non sono Dinosauri controllati da chi gioca i Dinosauri. Alcuni Personaggi dovranno visitare questi spazi per soddisfare il proprio Obiettivo.

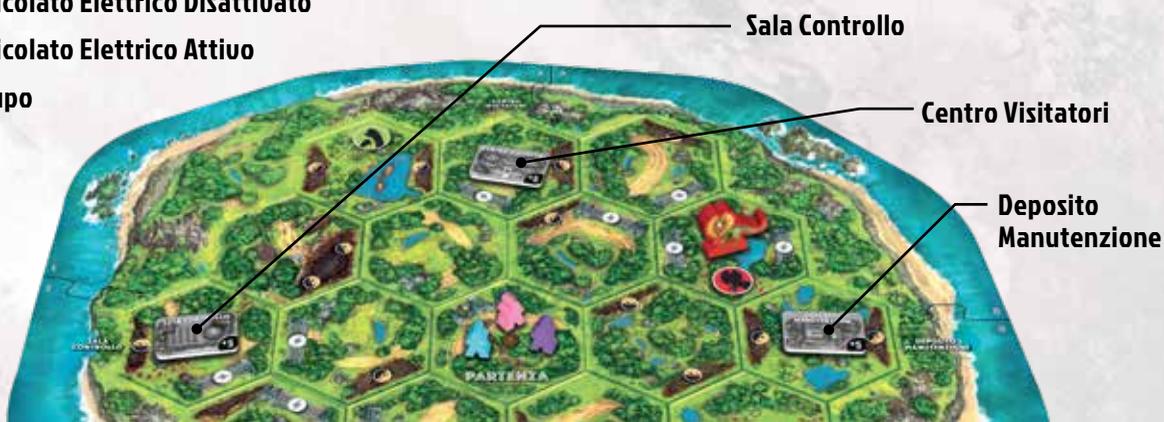
Icone di gioco:

 Reticolato Elettrico Disattivato

 Reticolato Elettrico Attivo

 Dirupo

Esempio di Tavoliere assemblato



Questa icona indica che la Carta è esclusiva di quel Personaggio. Alcune regole delle Carte possono confliggere con quelle di questo regolamento. Seguite sempre le indicazioni delle Carte in quei casi.

AZIONI LIBERE



DISTRARRE

Giocate Carte Distrarre per muovere un Dinosaurio lontano da un altro Personaggio o per liberare passaggi bloccati da un Dinosaurio. Distrarre è una Azione Libera e non può essere selezionata durante la fase due. Invece, potete giocare Carte Distrarre in qualsiasi momento durante la fase quattro, sia prima che dopo il vostro movimento. Quando usate una Carta Distrarre, muovete un Dinosaurio (che non è Furtivo) da uno spazio adiacente nel vostro spazio. Quando il Dinosaurio entra nel vostro spazio, attaccherà immediatamente, a meno che non siate Furtivi.



RIEMPIRE LA MANO

Alla fine di un round, potete decidere di riempire la vostra mano Eliminando le Carte che vi rimangono in mano. Mettete tutte le Carte nella vostra mano nel vostro spazio per le Carte Eliminate e sostituite la vostra mano con le Carte della vostra Pila degli Scarti. Le Carte Eliminate sono definitivamente fuori dalla partita e non potranno più essere recuperate. Se la vostra mano è vuota, non potete riempirla (vedi **Eliminare un Personaggio**, pag. 5).

SCEGLIERE UN NUOVO PERSONAGGIO

Quando il vostro Personaggio riesce a scappare, viene eliminato da chi gioca i Dinosauri, o scegliete volontariamente di eliminarlo, fate ritornare la corrispondente Plancia Personaggio, Carte e Segnalino Obiettivo nella scatola. Se il Personaggio è stato eliminato, date la Pedina Personaggio corrispondente a chi gioca i Dinosauri. Prendete una nuova Plancia Personaggio casuale, quindi:

- Prendete la nuova Plancia Personaggio e ponetela davanti a voi.
- Prendete la Pedina corrispondente e piazzatela sulla Tessera Partenza al centro del tavolo. Se sulla Tessera Partenza c'è un Dinosaurio, quest'ultimo non attacca il nuovo Personaggio che sta entrando in gioco.
- Prendete tutte le corrispondenti Carte Personaggio (10) in mano. Comincerete a giocare il nuovo Personaggio all'inizio del prossimo round.



Esempio Turno Umano: Il Prof. Alan Grant rivela una Carta Arrampicarsi, tira il dado, e fa 2. Siccome il lancio è troppo basso (aveva bisogno di un 3 o superiore), sceglie di potenziare il tiro Eliminando una Carta Distrarre - il tiro precedente da 2 viene ora potenziato a 4. La Carta Eliminata viene messa coperta nel suo spazio per le Carte Eliminate. Quindi si Arrampica oltre il Dirupo verso lo spazio adiacente.

UMANI

4 Muovere i Personaggi e Giocare Azioni Libere Opzionali

Rivelate le vostre Carte, muovete i vostri Personaggi a seconda delle Carte, e giocate Azioni Libere opzionali. Alla fine del round, scartate tutte le Carte giocate.

CARTE MOVIMENTO UMANI

Ogni Carta nel vostro mazzo è un movimento oppure un'Azione Libera. Le Azioni Libere vanno giocate come descritto su ciascuna Carta del Personaggio. Le vostre Carte movimento sono:



CORRERE

CORRERE in uno spazio adiacente. Non potete attraversare Dirupi o un qualsiasi Reticolato Elettrico. Non potete correre in uno spazio con un Dinosaurio a meno che il Dinosaurio non sia Furtivo.



**ARRAMPICARSI:
Tiro X+**

ARRAMPICARSI oltre Dirupi o Reticolati Elettrici Disattivati. Per Arrampicarsi, tirate il dado e ottenete un risultato uguale o superiore al numero riportato sulla Carta. Se avete successo, muovetevi in uno spazio adiacente. Non potete Arrampicarvi verso uno spazio con un Dinosaurio a meno che il Dinosaurio non sia Furtivo.



Se non avete successo, e non potenziate il risultato (vedi **Potenziare il Tiro**, sotto), riprendete la Carta in mano invece di metterla nella Pila degli Scarti.



**MOVIMENTO FURTIVO:
Tiro X+**

Utilizzate Movimento Furtivo per nascondervi dai Dinosauri. Per Muovervi Furtivamente, tirate il dado e ottenete un risultato uguale o superiore al numero riportato sulla Carta. Se avete successo, girate il vostro Personaggio su un lato, nello spazio in cui si trova, per indicare che è Furtivo, quindi:

1 Durante la fase 4 del prossimo round, il vostro Personaggio deve riapparire in piedi sullo spazio corrente oppure su uno spazio adiacente. Non può attraversare Reticolati Elettrici Attivi. Riapparire non conta come movimento.

2 Se il vostro Personaggio riappare in uno spazio con un Dinosaurio non Furtivo, il Dinosaurio attacca quel Personaggio (vedi **ATTACCO DEI DINOSAURI**, pag. 6).

Se non avete successo, e non potenziate il risultato (vedi **Potenziare il Tiro**, sotto), riprendete la Carta in mano invece di metterla nella Pila degli Scarti.



Potenziare il Tiro

Potete "potenziare" i vostri tiri quando cercate di Muovervi Furtivamente, Arrampicarvi o Attivare Edifici. Dopo aver lanciato i dadi, potete Eliminare una o più Carte nella vostra mano per aumentare il risultato del dado della somma dei numeri riportati nell'angolo inferiore destro delle Carte. Le Carte Eliminate per potenziare un tiro devono essere rivelate a tutti i giocatori. Piazzate le Carte Eliminate nello spazio per le Carte Eliminate - sono definitivamente fuori dalla partita e non potranno più essere recuperate.

PREPARAZIONE GIOCATORE DINOSAURI

- 1 Piazza la Plancia Dinosauri, le Carte (10) e il Segnalino Dinosaurio di fronte a te.
- 2 Mescola le Carte e pescane tre per costituire la tua mano iniziale.
- 3 Posiziona le Carte rimanenti coperte nello spazio Mazza della tua Plancia.
- 4 Piazza il Segnalino Dinosaurio sullo spazio Riposo.
- 5 Posiziona ogni Pedina Dinosaurio sulla sua tessera iniziale corrispondente sul tavoliere (vedi sotto). Controllerai tutti e tre i Dinosauri.

Nota: I Dinosauri potrebbero cominciare in una Tessera con un Edificio o con il Segnalino Obiettivo di un Personaggio.



PREPARAZIONE GIOCATORI UMANI

- 1 Ciascun Giocatore Umano sceglie un Personaggio iniziale. (Per mettervi alla prova, potete anche pescarli casualmente).
- 2 Mettete le vostre Plance Personaggio davanti a voi e prendete tutte le carte corrispondenti (10) che formeranno la mano - i Giocatori Umani cominciano con tutte le Carte all'inizio della partita.
- 3 Posizionate le vostre Pedine Personaggio sulla Tessera Partenza.
- 4 Ogni Personaggio ha un Obiettivo unico che deve completare prima di poter scappare dall'isola (come descritto nella vostra Plancia Personaggio). Leggete ad alta voce l'Obiettivo del Personaggio a tutto il gruppo.
- 5 Se il vostro Personaggio deve andare su uno spazio specifico del tavoliere per raccogliere il suo Segnalino Obiettivo, mettete il Segnalino Obiettivo su quello spazio.



In partite a due giocatori: Un giocatore gioca i Dinosauri, l'altro controllerà due Personaggi contemporaneamente.

- 1 Scegli due Personaggi.
- 2 Prendi le Plance Personaggio e le Carte (10 per ciascun Personaggio) corrispondenti.
- 3 Piazza le pedine sulla Tessera di Partenza.

UMANI: COME VINCERE

Per vincere, i Giocatori Umani devono cooperare come una squadra per Attivare gli Edifici (Deposito Manutenzione, Sala Controllo e Centro Visitatori), e far arrivare un certo numero di Personaggi con i propri Segnalini Obiettivo all'Elicottero per scappare. Una volta Attivato un Edificio, i suoi effetti rimarranno attivi per il resto della partita.

ATTIVARE GLI EDIFICI

Una volta per round, mentre siete in un Edificio, potete cercare di Attivare quell'Edificio in questo modo:

- 1 Lanciate il dado. Se il risultato è 5 o maggiore, ci siete riusciti. Se non ci siete riusciti, vedete **Potenziare il Tiro**, pag. 10. (Ogni Personaggio può tentare di Attivare un Edificio solo una volta per round, durante la fase 4).
- 2 Se ci siete riusciti, girate il Segnalino Edificio dal lato colorato. Quindi, applicate gli effetti dell'Edificio come descritti sotto.

Nota: Quando due o più Personaggi si trovano in un Edificio nello stesso momento, possono entrambi cercare di Attivare l'Edificio.

Sala Controllo

Una volta Attivata, piazzate i Segnalini Lucchetto sul Deposito Manutenzione, sulla Sala Controllo, sul Centro Visitatori e sulla Pista dell'Elicottero. I Dinosauri non potranno più entrare in quegli Edifici - sono considerati zone sicure per i Personaggi fino alla fine della partita.

Se un Dinosaurio si trova all'interno di un Edificio quando viene piazzato il lucchetto, i Dinosauri vanno riposizionati in uno spazio adiacente a scelta dei Giocatori Umani (applicare questa regola anche ai Dinosauri in Movimento Furtivo). In questo modo i Dinosauri possono essere costretti ad attraversare Dirupi o Reticolati Elettrici Disattivati. Se un Dinosaurio si trova in un Edificio circondato da Reticolati Elettrici Attivi, non viene riposizionato.

Centro Visitatori

Il giocatore che ha Attivato il Centro Visitatori può scegliere due Carte dalla propria Pila degli Scarti e riprenderle in mano.

Deposito Manutenzione

Quando viene Attivato, decidete come squadra se volete che tutti i Reticolati Elettrici del Jurassic Park™ vengano attivati. In questo caso, piazzate i Segnalini Reticolato sopra ogni Reticolato Elettrico del tavolo con il simbolo, a indicare che i Reticolati Elettrici sono ora ATTIVI!

Da 2 a 3 giocatori:
Due personaggi devono scappare.

Da 4 a 5 giocatori:
Tre personaggi devono scappare.



Segnalino Lucchetto



Segnalino Reticolato



Nota: Due Dinosauri non possono MAI occupare lo stesso spazio.

AZIONE DEI DINOSAURI

In aggiunta alla tua mossa, puoi anche svolgere un'Azione dei Dinosauri opzionale. Questa Azione può essere svolta prima o dopo aver mosso i tuoi Dinosauri grazie ai movimenti indicati dalla tua Carta. Le Azioni dei Dinosauri sono specifiche per ciascun Dinosaurio, e possono essere utilizzate anche se quel Dinosaurio è già stato mosso durante questo Round.

Quando svolgi un'Azione dei Dinosauri, muovi il tuo Segnalino Dinosaurio sulla tua Plancia vicino all'Azione dei Dinosauri che vuoi utilizzare. Non puoi svolgere la stessa Azione dei Dinosauri in due round consecutivi, e non puoi svolgere un'Azione dei Dinosauri dopo che i Giocatori Umani hanno rivelato le loro Carte.



VELOCIRAPTOR - Muovi fino a due spazi in linea retta. Questa azione permette di attraversare Dirupi e Reticolati Elettrici Disattivati, e persino altri Dinosauri!



TYRANNOSAURUS REX - Quando attacchi, scegli due Carte invece di una, a caso, dalla mano del Giocatore Umano attaccato (vedi **ATTACCO DEI DINOSAURI**, pag. 6).



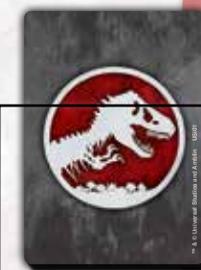
DILOPHOSAURUS - Attacca un Personaggio in uno spazio adiacente. Questo attacco può avvenire attraverso Dirupi e Reticolati Elettrici Disattivati, ma non attraverso Reticolati Elettrici Attivi o verso Edifici con un Segnalino Lucchetto.

Se scegli di non svolgere l'Azione dei Dinosauri, sposta il Segnalino Dinosaurio sullo spazio Riposo della tua Plancia. Durante il prossimo round, saranno disponibili tutte e tre le Azioni dei Dinosauri.

Esempio di Turno dei Dinosauri:
Il Giocatore che gioca i Dinosauri rivela la sua Carta. Sceglie quindi di Arrampicarsi con il Tyrannosaurus Rex, e di Correre con il Dilophosaurus. L'Azione dei Dinosauri Opzionale viene utilizzata per spostare il Velociraptor di due spazi in linea retta.

Segnalino Dinosaurio

Carta Rivelata



Mazzo



Pila degli Scarti



DINOSAURI

3 Muovere i Dinosauri e Compiere l'Azione Opzionale dei Dinosauri

Rivela la tua Carta, muovi i tuoi Dinosauri a seconda della Carta e svolgi un'Azione Opzionale dei Dinosauri.

CARTE DINOSAURI

Ogni Carta nel tuo mazzo rappresenta più di una mossa. Devi usare un Dinosaurio diverso per ciascun movimento della Carta, e devi svolgere tutti i movimenti della Carta, se possibile. Quando uno dei tuoi Dinosauri si muove in uno spazio con un Personaggio che non è Furtivo, lo attacca immediatamente (vedi **ATTACCO DEI DINOSAURI**, pag. 6). Le tue Carte consistono nei seguenti movimenti:



CORRERE CORRERE in uno spazio adiacente. Non puoi attraversare né Dirupi 🌑, né qualsiasi tipo di Reticolato Elettrico ⚡.

Una piccola illustrazione di un dinosauro rosso che si muove da un spazio a un altro su un reticolo verde.

ARRAMPICARSI ARRAMPICARSI oltre Dirupi 🌑 o Reticolati Elettrici Disattivati ⚡ muovendosi nello spazio adiacente.

Una piccola illustrazione di un dinosauro rosso che si arrampica su un dirupo.

MOVIMENTO FURTIVO MOVIMENTO FURTIVO ti consente di attaccare di sorpresa i Personaggi e di muoverti oltre Dirupi 🌑 e Reticolati Elettrici Disattivati ⚡ senza usare la Carta Arrampicarsi. **Gira il tuo Dinosaurio su un lato, nello spazio in cui si trova, per indicare che è Furtivo, quindi:**

- 1 Durante la fase 3 del prossimo round, il Dinosaurio deve riapparire in piedi sullo spazio corrente oppure su uno spazio adiacente. Non può attraversare Reticolati Elettrici Attivi ⚡. Riapparire non conta come movimento o Azione Opzionale dei Dinosauri.
- 2 Se il tuo Dinosaurio riappare in uno spazio con un Personaggio non Furtivo, lo attacca (vedi **ATTACCO DEI DINOSAURI**, pag. 6).

Esempio: Il Dilophosaurus viene girato sul lato per indicare che è Furtivo. Durante il prossimo round, il Dilophosaurus verrà messo in piedi sullo spazio corrente oppure su uno spazio adiacente. La Prof. Ellie Sattler e Lex Murphy rischiano di essere attaccati dal Dilophosaurus, mentre Tim Murphy è protetto dal Reticolato Elettrico Attivo. ⚡.

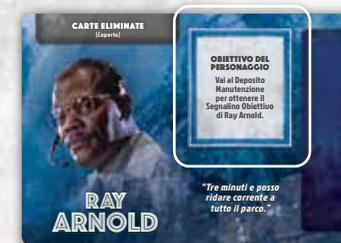


COMPLETARE GLI OBIETTIVI DEI PERSONAGGI

Ogni Personaggio ha un Obiettivo unico che deve completare prima di poter scappare. Gli Obiettivi di ciascun Personaggio sono descritti nella Plancia Personaggio corrispondente.

- Alcuni Personaggi cominciano la partita col proprio Segnalino Obiettivo, e devono evitare di perderlo.
- Alcuni Personaggi devono completare un compito specifico per poter ottenere il proprio Segnalino Obiettivo.

I Personaggi possono completare il proprio Obiettivo e Attivare gli Edifici in qualsiasi ordine ma, prima che un Personaggio possa scappare, devono essere completati entrambi.



ARRIVARE ALL'ELICOTTERO

- Una volta che tutti e tre gli Edifici sono stati Attivati, il Segnalino Elicottero va posizionato sullo spazio della Pista dell'Elicottero.
- Per scappare, i Personaggi devono arrivare all'Elicottero con il proprio Segnalino Obiettivo.
- Se il tuo Personaggio è riuscito a scappare, metti la Pedina sulla zona sicura sotto lo spazio della Pista dell'Elicottero.
- Rimetti la corrispondente Plancia del Personaggio e le Carte nella scatola - non verranno più utilizzate durante la partita (vedi **SCEGLIERE UN NUOVO PERSONAGGIO**, pag. 11).



DINOSAURI: COME VINCERE

Per vincere, chi gioca i Dinosauri deve eliminare tre Personaggi.

Eliminare un Personaggio.

Il Personaggio di un Giocatore Umano può essere eliminato in questi modi:

- 1 Un Dinosaurio attacca un Personaggio quando il Giocatore Umano non ha più carte rimaste in mano (🚫 vedi Attacco di un Dinosaurio, pag. 6).
- 2 Il Giocatore Umano non può selezionare una Carta durante la fase due (vedi pag. 7).
- 3 Il Giocatore Umano decide volontariamente di eliminare il proprio Personaggio.

Quando un Personaggio viene eliminato, prendi la sua Pedina e posizionala davanti a te. Il Giocatore Umano rimette nella scatola la Plancia Personaggio, le Carte e il Segnalino Obiettivo (vedi **SCEGLIERE UN NUOVO PERSONAGGIO**, pag. 11).

NOTE PER IL MOVIMENTO DI DINOSAURI E PERSONAGGI

Se due spazi che richiedono un Arrampicarsi sono adiacenti nel tavoliere, è sufficiente un solo Arrampicarsi per completare il movimento.

Esempio: Lex Murphy ha giocato una Carta Arrampicarsi e ha tirato un 5. Può quindi Arrampicarsi oltre il Reticolato Elettrico Disattivato ⚡ e oltre il Dirupo 🗑️.



Una volta che i Reticolati Elettrici sono Attivi, i Personaggi e i Dinosauri non potranno più muoversi o attaccare attraverso di essi.

Esempio: Il Reticolato Elettrico Attivo ⚡ impedisce alla Prof. Ellie Sattler di muoversi nello spazio successivo e impedisce al Velociraptor di attaccare o muoversi nel suo stesso spazio.



ATTACCO DEI DINOSAURI

I Dinosauri attaccheranno i Personaggi ogni volta che si verificano le seguenti condizioni:

- Un Dinosaurio si muove in uno spazio con un Personaggio, e il Personaggio non si sta Muovendo Furtivamente.
- Un Dinosaurio riappare in uno spazio con un Personaggio dopo un Movimento Furtivo, e il Personaggio non si sta Muovendo Furtivamente.
- Un personaggio riappare in uno spazio con un Dinosaurio dopo un Movimento Furtivo, e il Dinosaurio non si sta Muovendo Furtivamente.

Se nello stesso spazio si trovano più Personaggi, il Dinosaurio attaccherà uno solo di quei Personaggi. I Giocatori Umani scelgono quale personaggio subisce l'attacco.

Quando un Personaggio viene attaccato, seguite queste regole:

- 1 Chi gioca i Dinosauri sceglie una Carta a caso dalla mano del Giocatore Umano. Il Giocatore Umano può guardare la carta scelta, ma chi gioca i Dinosauri non può vederla.
- 2 Il Giocatore Umano mette la carte nel suo spazio per le Carte Eliminate. Le Carte Eliminate sono fuori dal gioco e non possono essere recuperate.

Note: I Personaggi Furtivi non possono essere attaccati finché non riappaiono dal Movimento Furtivo (vedi **CARTE MOVIMENTO UMANI**, pag. 10). I Dinosauri Furtivi non possono attaccare finché non riappaiono dal Movimento Furtivo (vedi **CARTE DINOSAURI**, pag. 8).



COME GIOCARE

Il gioco si svolge a round, ognuno dei quali consiste in quattro fasi, che si svolgono nell'ordine:

DINOSAURI

1 Giocare Una Carta

UMANI

2 Giocare Una Carta Ciascuno

DINOSAURI

3 Muovere i Dinosauri e Compire l'Azione Opzionale dei Dinosauri Vedi pagine 8-9

UMANI

4 Muovere i Personaggi e Giocare Azioni Libere Opzionali Vedi pagine 10-11

DINOSAURI

1 Giocare Una Carta

Scegli una Carta dalla tua mano e piazzala coperta sulla tua Plancia. Una volta posizionata la Carta coperta, non può più essere cambiata.

Pesca una nuova Carta per riportare la tua mano a tre Carte. Se il tuo Mazzo è vuoto, mischia la tua Pila degli Scarti e costituisci un nuovo Mazzo.

Le Carte Dinosauri sono spiegate a pagina 8.



UMANI

2 Giocare Una Carta Ciascuno

Scegliete una Carta dalla vostra mano e piazzatela coperta nella vostra Plancia Personaggio. Una volta posizionata la Carta coperta, non può più essere cambiata. **Una Carta di tipo Azione Libera non può essere scelta durante questa fase.**

Le Carte movimento degli Umani sono spiegate a pagina 10.

