

遊戲設計
JONATHAN GILMOUR, BRIAN LEWIS, AND IAN MOSS



《恐龍島》擴展
規則書

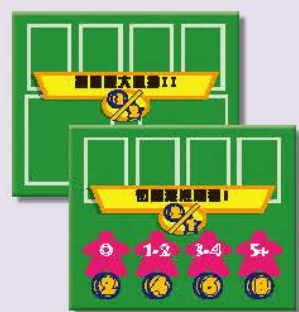
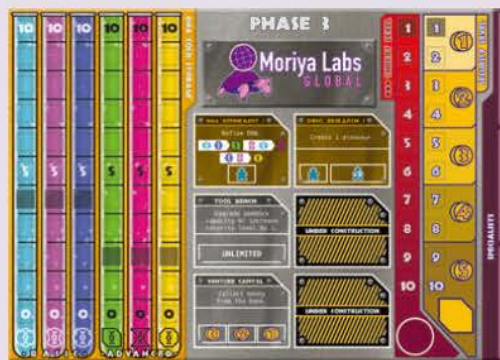


介紹



本擴展為你帶來全新的基因骰、實驗室升級、專家、劇情和恐龍配方，可與基礎遊戲配件配合進行遊戲。此外，本擴展還引入5個全新的遊戲模組，你可以任意組合將它們加入你的《恐龍島》遊戲中。

遊戲配件





7塊實驗室升級板塊



8個山羊標記



18個圍欄板塊（雙面）



5個執行主管棋子



20個遊客
（17個普通遊客、3個街頭混混）



4塊夢幻設施板塊



3個設施類型標記



8塊場所版圖



8個恐龍寶寶標記



1張市場拓展卡



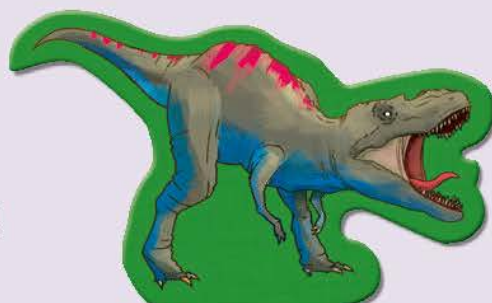
13塊恐龍配方板塊



14張公關事件卡



6個恐龍蛋標記



1個超級霸王龍標記



3個座席標記

官方改動與變體規則

更為可控的劇情

你可以選擇在遊戲中使用部分或全部劇情卡，而不是隨機抽取。你們如果喜歡拍賣順位，記得選上對應的那張劇情卡，然後隨機混洗其他劇情卡！

遊戲時長

基礎遊戲中，決定目標卡數量的公式為：[玩家人數+1]。現在參照以下表格中的數值，以改進遊戲體驗。

使用目標卡的數量				
遊戲時長	2P	3P	4P	5P
快速	5	5	6	6
適中	5	5	6	6
加長	4	4	5	6

其他遊戲配件

你可以隨意組合《恐龍島》任何遊戲中的基因骰、實驗室升級、專家、劇情和恐龍配方。具體組合的方法參照以下章節。

新的基因骰

遊戲設置時，將新的基因骰和其他基因骰放在一起，然後構築骰池。但記住你骰池中的骰子數量仍然為 $[2X+1]$ 個，其中X等于當局玩家人數。



這個骰子只能使用3號科學家獲得。獲得時，玩家從銀行拿取\$4。注意金錢數量不會受到科學家的研究等級影響。



這個骰子只能使用3號科學家獲得。獲得時，玩家立即免費將安保等級提升1，忽略此時原本需要支付的費用。

新的實驗室升級

遊戲設置時，將所有“工具台II”實驗室升級放在市場版圖上\$4行的旁邊。如果你購買了這個實驗室升級，你必須將它放到你實驗室的“工具台”頂上；不能放到其他地方。每位玩家只能購買1個這種實驗室升級。所有可以觸發“工具台”的能力和效果，也都適用於“工具台II”。



多餘的“恐龍研究 II”和“基因改造II”實驗室升級只有當使用5人遊戲模組時才會使用。

新的專家

遊戲設置時，將新的專家混洗到專家牌庫中。不要從牌庫中移除任何專家。



新的劇情

遊戲設置時，將新的劇情混洗到劇情牌庫中，然後隨機抽取2張。不要從牌庫中移除任何劇情。



新的恐龍配方



遊戲設置時，按照類型將新的恐龍配方板塊分開，隨後分別混洗入對應的研究板塊堆中。不要從板塊堆中移除任何恐龍配方。

海洋生物恐龍配方只有當你使用海洋生物模組遊戲時才會使用。



模組1：5人遊戲

本擴展包含一套完整的玩家配件，可以加入第5位玩家到遊戲中。進行5人遊戲時，記住以下規則：

遊戲設置時，確保你使用了11個基因骰（每有1個玩家2個骰子，再加1）。因為基礎遊戲中只有10個基因骰，所以你需要將本擴展中4個新的基因骰加入其中，再隨機選出11個。

遊戲設置時，加入（本擴展中）多餘的“恐龍研究 II”和“基因改造 II”實驗室升級板塊，放到市場上對應的正面朝上的牌堆中。在布袋中額外加入20個遊客。

遊戲過程中，市場上\$5行下面會有額外一行。使用市場拓展卡來標記。這一行中的道具每個價值\$6。在這一行中，如果不購買道具，你也可以支付\$6來購買2個普通基因樣本和2個特殊基因樣本，隨後棄掉這一行中的1個道具。

額外的市場行

示例A：5人遊戲中，市場會加上第5行，市場階段開始時的狀態見下圖。



模組2： 海洋生物

遊戲設置時，將所有海洋生物恐龍配方板塊洗作一堆，然後將這個牌堆正面朝下放在研究中心，位於其他研究板塊的牌堆下面。

從新的海洋生物板塊牌堆中研發一個恐龍配方板塊時，你必須指派一個科學家，和基礎遊戲一樣。但是，與其他研究板塊統一的研究等級需求（比如研發大型食肉恐龍需要“3”級科學家）不同，這些新的恐龍配方板塊每塊都有其單獨的研究等級需求。

恐龍配方板塊上六邊形框內的數字表示研發該配方科學家所需的最低研究等級。和基礎遊戲一樣，你永遠可以指派研究等級更高的科學家。

研發配方

示例B：目前海洋生物研究板塊牌堆正面朝上的是蛇頸龍配方。要研發這個配方并加入自己的公園，根據該恐龍配方板塊上六邊形框中的數字，阿蘭必須指派他的2級科學家。



模組3： 公園場所與執行主管

遊戲設置時，給每位玩家分發1個對應顏色的執行主管棋子。然後，隨機選擇等同于玩家人數的場所版圖和執行主管卡（例如3人遊戲中選擇3塊場所和3個執行主管），將它們正面朝上放好。



決定起始順位後，所有玩家按顛倒的回合順位選取這些道具中的1個——可以是場所，也可以是執行主管。隨後，按照正常順位，每位玩家再選取1個道具，但所選道具的類型必須與之前所選的不同。

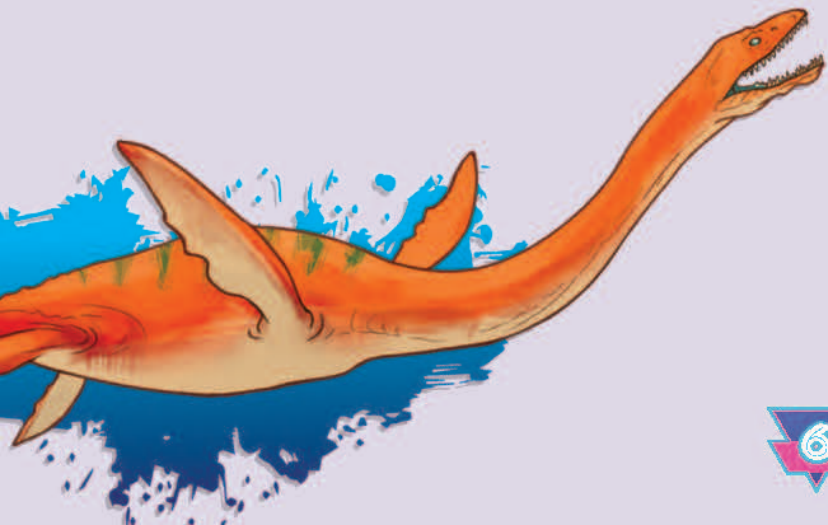


場所

將你的場所版圖放在你遊戲區域中。你的場所相關的規則，包括它們適用的遊戲階段，印在該場所版圖上。

執行主管

將你的執行主管卡放在你的場所版圖的“執行主管套房”格子上，並將你的執行主管棋子放在該卡上。你的執行主管卡上寫明了你的執行主管棋子擁有的能力。



輪抽道具

示例C：伊恩順位第一，所以他在第一輪輪抽中最後選擇。輪到他時，他選取了爬行動物度假區場所。第二輪輪抽從他開始，他選取了富商執行總裁。



模組4：公關事件

遊戲設置時，混洗公關事件卡，并正面朝下給每位玩家分發2張。每位玩家都可以隨時查看自己的公關事件卡，但必須對其他所有玩家保密。

遊戲結束時，在進行其他終局計分前，每位玩家在自己的2張公關事件卡中選擇1張，以供所有玩家進行結算。所有玩家均選擇完畢後，同時翻開選擇好的卡牌。

每位玩家根據每張翻開的公關事件卡上的條件進行計分。



結算公關事件

示例D：在這局3人遊戲中，玩家的公關事件卡已經選擇完畢。他們同時翻開自己選擇的卡牌。翻開的這3張卡牌是.....

- 你公園中每個單獨的海洋生物獲得2分。
(阿蘭 = 6, 埃莉 = 2, 伊恩 = 6)
- 你公園中每個娛樂類設施獲得2分。
(阿蘭 = 4, 埃莉 = 6, 伊恩 = 0)
- 你公園中每個填滿的4級圍欄獲得4分。
(阿蘭 = 0, 埃莉 = 0, 伊恩 = 0)



阿蘭



埃莉



伊恩

藍圖計分表

匹配的格子	0-3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
獎勵得分	0	1	2	3	5	7	9	12	16	21	27

模組5：藍圖

遊戲設置最後一步中，混洗藍圖卡，并正面朝下給每位玩家分發3張。每位玩家查看發給自己的卡牌，在其中選擇1張保留。所有未選中的卡牌放回盒子中，不要翻開。

你的藍圖是隱藏目標。這張卡牌保持正面朝下，在遊戲過程中不要展示給其他玩家看，但你可以隨時查看。

每張藍圖卡上顯示的是公園對應的16個格子。其中（左上方）的3個空格代表的是所有公園版圖上已經印好的起始恐龍展區和設施。在剩餘13個格子中，藍圖上會標明如何建造你公園的平面圖，上面會需要特定的恐龍展區（食草恐龍、小型食肉恐龍、大型食肉恐龍）和設施（餐廳類、商店類、娛樂類）。

遊戲結束時，你會根據你藍圖完成的情況獲得獎勵得分。所以匹配的格子越多越好！（3個已經印好的格子不計入你藍圖的得分。）

恐龍展區必須完全按照藍圖上的位置放置才能得分。如果恐龍展區只占據了指定2格裡的1格，則完全不得分。

藍圖計分時，所有海洋生物展區根據其恐龍配方板塊上的研究等級，算作3種主要展區類型中的1種：1 = 食草恐龍，2 = 小型食肉恐龍，3 = 大型食肉恐龍。

藍圖計分

示例E：埃莉的藍圖需要3個食草恐龍展區。她有2個食草恐龍展區（三角龍、板龍）放置正確，另外她的滄龍展區也算作一個食草恐龍展區，因為它是1級的海洋動物。她還有7個設施之中的3個設施符合需求。因為埃莉搭建的公園最終有9個格子與藍圖匹配，她可以得到額外9分。



詳解：場所

場所相關的規則印在了該場所版圖上。詳細解釋和其他注釋請查看以下章節。



白堊紀賭場

設置：將基因骰大亂擲板塊放在這個場所上，隨後在上面放置一個未使用的基因骰。（街頭混混競猜必須建造以後才可使用。）

階段3：每局遊戲中，每位對手都可以派遣1個工人去賭場。一局遊戲中，每有1位玩家進入過賭場，白堊紀賭場的主人就能獲得1分或\$2的獎勵。升級後，獎勵變為2分或\$3。

- **基因骰大亂擲：**使用賭場的玩家可以投擲基因骰，並獲得投擲出的基因樣本。升級後，投擲2個基因骰，並獲得每個骰子上投擲出的基因樣本。
- **街頭混混競猜：**使用賭場的玩家可以猜測本輪會從布袋中抽出多少個街頭混混，並將其企業標記放在對應的格子上。如果猜測正確，他們拿到該格子上顯示的金錢。升級後，猜對時獲得的金錢更多。

階段3：指派一個工人去任何一個工具台並支付\$5就可以建造街頭混混競猜或者升級一種賭場遊戲。如果你建造了街頭混混競猜，將該賭場遊戲台板塊加入設施。如果你升級了一種遊戲，將該賭場遊戲台板塊翻到其升級面。



恐龍孵化室

階段3：你指派一個工人去這個場所時，可以花費2個指定的基因樣本來將一個恐龍蛋標記添加到任意一個孵化條最左邊的格子上。你在同一個孵化條上可以有多個恐龍蛋。

階段3：工人階段開始時，每個恐龍蛋前進1格。恐龍蛋到達進度條最後一格時，它孵化成該類型的恐龍（物種任選，但你必須擁有該配方）。將這個恐龍放到該圍欄裡。



執行主管園區

設置：玩家選擇各自的執行主管和場所前，在輪抽區域中再加入2張執行主管。選擇了這個場所的玩家，除了自己選擇的執行主管，還可以拿取兩張未選取的執行主管。

每輪開始時：你可以將你當前的執行主管與2個後備執行主管之一進行互換。



夢幻島

階段1：你研發恐龍配方時，可以不把恐龍配方板塊放在你的公園裡，而是放在這個場所上。（這個場所上只能放置1個恐龍配方板塊。）

階段3：你使用這個配方培育恐龍時，將1個恐龍和任意1個夢幻設施板塊放到你公園裡的一個空格內。每個夢幻設施算作一個指定類型的設施。（“百搭”板塊可以選作任意一個類型，聲明類型然後放置，用一個該類型設施標記表示。）

階段4：如果你在夢幻設施中放置了一名普通遊客，獲得1分。



羊圈

設置：在這個場所上添加4頭山羊。

階段3：這個設施上每指派一個工人，你可以用\$3購買2頭山羊。

階段4：你可以棄掉這個場所裡任意數量的山羊。每棄掉一頭山羊，本輪威脅等級下降1級。



霸王龍公館

設置：在這個場所裡放置一個未使用的基因骰。

階段3：指派一個工人到任意一個工具台并支付\$4，即可在這個場所裡添加一個座席標記。每個座席標記能增加2個座席。（最多：8個座席）

階段4：一旦培育出超級霸王龍，你必須投擲基因骰，並將其威脅值加到當輪的威脅等級上。（注意這不包括永久提升的威脅值！）

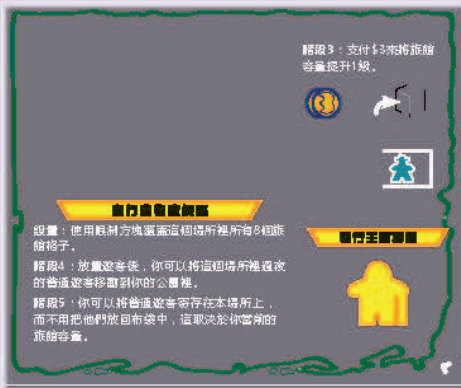


寵物樂園

設置：這個場所有2個圍欄，可以正常升級。

階段3：你可以使用恐龍配方培育恐龍寶寶。每次你這麼做時，將一個恐龍寶寶標記放到圍欄裡，並將你的刺激程度提升1級。（最多：8個恐龍寶寶）

階段4：你可以把遊客放到這個場所裡，放置的數量不能超過恐龍寶寶的數量。每放置一個普通遊客，獲得1分。



爬行動物度假區

設置：使用限制方塊覆蓋這個場所裡所有8個旅館格子。

階段3：每指派一個工人到這個場所裡，你可以支付\$3來將旅館容量提升1級。這時，移除1個限制方塊來開放1個旅館中的格子。

階段4：正常放置你的遊客後，你可以將這個場所裡過夜的普通遊客移動到你的公園裡。

階段5：你可以把普通遊客從你的公園移動到這個場所裡，而不用把他們放回布袋中。在這個場所裡過夜的普通遊客的最大數量等於當前旅館的容量。



製作人員

原創遊戲設計：

Jonathan Gilmour (@JonGilmour)
Brian Lewis (@brianlewisgames)

擴展設計：

Jonathan Gilmour, Brian Lewis, and
Ian Moss (@Chaos_Moss)

遊戲開發：

Nathan McNair (@Pandasaurusgame)
Molly Wardlaw

遊戲插畫：

Kwanchai Moriya (@kwanchaimoriya)

平面設計：

Peter Wocken (@PeterWocken)

3D建築建模：

Anthony Wocken (@anthonywocken)

英文編輯：

Dustin Schwartz (@dustinbschwartz)

© 2018 Pandasaurus Games.
All Rights Reserved.



www.PandasaurusGames.com

