



A T Á R S A S J Á T É K

S Z A B Á L Y K Ö N Y V



A TÁRSASJÁTÉK

Kor:



Játékoszám:



Játékidő:



A JÁTÉK ÁTTEKINTÉSE:

A Jurassic Worldben a játékosok együtt, egy csapatként egy dinoszaurszpark igazgatásán fáradoznak. Minden játékos a park egy-egy alkalmazottjaként tesz meg mindent a park sikerességéért. Az alkalmazottak különböző képességekkel bírnak, ami lehetővé teszi, hogy pl. építkezzenek, vagy dinoszaurszokat állítsanak elő. A legjobb reklám, ha a látogatók jól szórakoznak. De vigyázat! Minél több dinoszaursz lesz a parkban, annál nagyobb eséllyel szöknek meg, annak pedig szörnyű következményei lehetnek.

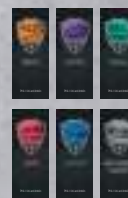
A JÁTÉK CÉLJA:

A cél, hogy a küldetés minden feltételét teljesítsék. Azonnal elvesztik a játékot, ha a veszély eléri a 20-as szintet.

JÁTÉKELEMEK:



6 játékoslábla



6 játékosjelölő



16 dinoszaurszlapka



1 központi játéktábla



1 főtca tábla



1 kutatólaboratórium és fosszília ásatási terület



3 küldeteskártya



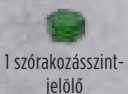
15 épületkártya



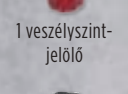
15 veszélykártya



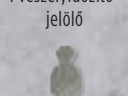
15 fejlesztéskártya



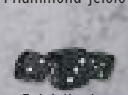
1 szórakozásszint-jelölő



1 veszélyszint-jelölő



1 veszélyidőzítő-jelölő



1 Hammond-jelölő

3 dobókocka

ELŐKÉSZÜLETEK:

Helyezzétek a központi játéktáblát a játéktér közepére! A kutatólaboratórium és fosszília ásatási terület táblát, valamint a főtca táblát helyezzétek mindenki számára könnyen elérhető helyre! Beszéljétek meg, hogy ki melyik alkalmazottal lesz, majd mindenki helyezze maga elé a kiválasztott játékosláblát, illetve a hozzá tartozó játékosjelölőt! A dinoszaurszlapkákat keverjétek meg alaposan, és lehetőség szerint helyezzétek őket egy edénybe, vagy zsákba, hogy a játék során a megtekintésük nélkül tudjatok véletlenszerűen választani közülük. Helyezzétek 6 véletlenszerűen választott dinoszaurszlapkát a fosszília ásatási terület táblára a számukra kijelölt mezőkre! Keverjétek meg külön-külön az összes épület-, veszély- és fejlesztéskártyát, majd helyezzétek az így kialakított paklikat a főtca táblára a számukra kijelölt mezőkre! Helyezzétek a piros veszélyszint-jelölőt a veszélyszáv 1-es mezőjére, a zöld szórakozásszint-jelölőt pedig helyezzétek a szórakozássáv 1-es mezőjére! A fekete veszélyidőzítő-jelölőt helyezzétek a veszélyidőzítő szürke ikonjára!



A KÜLDETÉSETEK:

Döntsétek el közösen, hogy milyen nehézségi szintű küldetést próbáltok teljesíteni: könnyű, közepes vagy nehéz. A küldetés meghatározza, hogy mennyi dinoszaurszra, illetve mekkora szórakozásszintre van szükség a parkokban a győzelemhez. Amennyiben ez az első játszmatok, azt javasoljuk, kezdjétek a könnyű küldetéssel. A kiválasztott küldeteskártyát helyezzétek a főtca táblára a számára kijelölt helyre!



AZ ALKALMAZOTTAK ÉS KÉPESSÉGEIK:

A játékban meghatározott képességekkel bíró alkalmazottakként vesztek részt, ezek a képességek mindenkinek a saját játékoslábláján láthatók. A képességikon mellett dobókockák mennyisége mutatja meg, hogy egy-egy képesség használatakor mennyi dobókockával dobhattok. A játék egészére érvényes, hogy a különböző ikonok mellett olvasható számok azt a minimális értéket határozzák meg, amit egy-egy képesség használatakor a kockadobás összesített eredményének el kell érnie. Osszátok fel egymás között a feladatokat, és egy csapatként próbáljátok meg jól kihasználni az erősségeiteket.



JÁTÉKMENET:

Döntsétek el, hogy ki kezdje a játékot, a kezdőjátékos vegye maga elé a Hammond-jelölőt!

A játék több fordulón át tart, és minden forduló 3 fázisból áll, ezek:

- felkészülés fázis
- akció fázis
- veszélyidőztető fázis

FELKÉSZÜLÉS FÁZIS:

A felkészülés fázis során mindannyian egy-egy üres hatszögletű mezőre kell, hogy helyezték a játékosjelölőket. Ezzel jelölték ki, hogy ki milyen akciót hajt majd végre. Ebben a fázisban nincs játékosrend, beszéljétek meg egymással, hogy ki mit tervez, majd tetszőleges sorrendben helyezték le a játékosjelölőiteket!

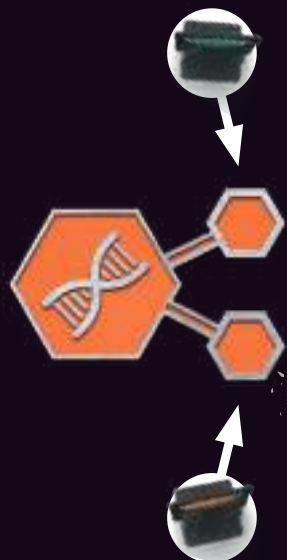
A következő mezőkre helyezhetitek a játékosjelölőiteket:

- 1 Fosszília ásatási terület
- 2 Kutatólaboratórium
- 3 Főutca
- 4 Cserezóna
- 5 Dinoszauruszkifutó
- 6 Építkezés
- 7 Veszélykártya semlegesítése

Mielőtt rátérnétek az akció fázisra, ezen a ponton bárkinek odaadhatjátok a Hammond-jelölőt. Ez fontos lehet az akció fázisban végrehajtásra kerülő akciók sorrendje, illetve a veszélyidőztető fázis miatt.



játékosjelölők



AKCIÓ FÁZIS:

Az lesz a kezdőjátékos, akinél a Hammond-jelölő van, a játék menete pedig az óramutató járásával megegyező irányba halad. Amikor egy játékos sorra kerül, végrehajtja azt az akciót, ahova a játékosjelölőjét a felkészülés fázisban lehelyezte. Miután minden játékos egyszer sorra került, az akció fázisnak vége. A következő akciók hajthatók végre az akció fázisban:

1 FOSSZÍLIA ÁSATÁSI TERÜLET

Itt a pénzügyi képességedet kell használnod, hogy fossziliákat áss ki, és dinoszauruszlapkákat készíts elő a kutatólaboratórium számára. Ennek során válassz ki egy dinoszauruszlapkát, és ha megfelelő értéket dobshz a kockákkal, mozgasd a dinoszauruszlapkát a kutatólaboratórium alsó sorába egy üres mezőre! Legfeljebb 3 dinoszaurusz lehet a kutatólaboratórium alsó sorában.

2 KUTATÓLABORATÓRIUM

Itt a kutatás képességedet kell használnod, hogy dinoszauruszokat vizsgálj. Ennek során egy dinoszauruszlapkát fogsz felmozgatni (genetikailag fejleszteni) a kutatólaboratóriumban, ezáltal pedig a dinoszaurusz készen áll majd arra, hogy a parkba kerüljön. Legfeljebb 3 dinoszaurusz állhat a felső sorban arra várva, hogy a parkba kerüljön.

3 FŐUTCA

Itt a pénzügyi képességedet kell használnod, hogy épületet vagy fejlesztést vásárolhass. Erről bővebben az "épületek és fejlesztések" részben olvashatsz.

4 CSEREZÓNA

Itt egy fejlesztést kaphatsz valamelyik játékosársadtól, feltételezve, hogy ebbe mindketten beleegyeztek. Annak a játékosnak kell ide helyeznie a játékosjelölőjét, aki a fejlesztést szeretné kapni. Ezen a helyszínen nincs szükség kockadobásra.

5 DINOSZÁURUSZKIFUTÓ

Itt helyezheted a kutatólaboratórium felső sorában előkészített dinoszauruszokat a kifutóra, vagy visszazárhatsz a kifutóból elsőkötteteket. Amennyiben több



dinoszaurusz is készen áll a kutatólaboratórium felső sorában, akár egyszerre több is a kifutóra helyezhető, feltételezve, hogy a hatszögletű mezővel elegendő összekötött hely van a számukra. Ahhoz, hogy egy, vagy több dinoszauruszt a kifutóra helyezhess, a védelem képességedet kell használnod, és legalább akkora összértéket kell dobnod a dobókockákkal, amekkora szám a dinoszauruszlapka hátulján látható. Amennyiben több dinoszauruszt is le szeretnél helyezni, közülük a legmagasabb számot kell csak figyelembe venni. Ha a hatszögletű mezővel, ahol állsz, több kifutó is összeköttetésben áll, nem helyezhetsz le a kifutók számánál kevesebb dinoszauruszt, emellett pedig minden lehelyezett dinoszaurusznak a táplálkozását tekintve ugyanolyannak kell lennie, azaz húsevőnek, vagy növényevőnek. A dinoszauruszokról a "dinoszaurusz" részben olvashatsz többet.



6 ÉPÍTKEZÉS

Miután épületeket helyeztek le, használhatjátok a szórakoztatási funkciójukat, hogy növeljétek a szórakozásszintet. Ha a látható számmal megegyező, vagy nagyobb értékű a kockadobás eredménye, mozgasd a szórakozásszint jelölőt jobbra a szórakozássávon a megjelölt lépéssel!

7 VESZÉLYKÁRTYA SEMLEGESÍTÉSE

Itt a folyamatos veszélykártyákat semlegesíthetitek, erről bővebben a "VESZÉLY!" részben olvashattok.



VESZÉLYIDŐZÍTŐ FÁZIS:

Amikor mindannyian végrehajtottátok az akciótokat az akció fázisban, a veszélyidőzítő-jelölőt mozgassátok az óramutató járásával megegyező irányba a következő ikonra! A növekvő veszély elkerülése érdekében a Hammond-jelölővel rendelkező játékosnak azt a képességét kell próbára tennie, ahova a jelölő érkezik. A minimális érték, amit teljesíteni kell, játékoszámfüggő.



Amennyiben a Hammond-jelölővel rendelkező játékos a szükségesnél kisebb értéket ér el a kockadobással, a veszély növekszik. Mozgassátok a veszélyszint-jelölőt 1 lépéssel jobbra, majd húzzatok egy veszélykártyát a veszélypakliból! A kártyán olvasható utasításokat azonnal végre kell hajtani annak minden következményével.



FONTOS! 6 forduló után a veszélyidőzítő-jelölő MINDIG a szürke ikonra érkezik, ahol nincs lehetőség kockadobásra. Ilyenkor a játékosoknak kötelező veszélykártyát húzniuk, és végrehajtaniuk annak az utasításait.



A JÁTÉK VÉGE::

A játékosok együtt, egy csapatként győzedelmeskednek, amikor a küldeteskártyán látható mennyiségű dinoszaurust a parkba helyezték, emellett pedig a szórakozásszint is legalább akkora, mint a küldeteskártyán olvasható érték. A játékosok nem nyerhetnek, amennyiben van aktív folyamatos veszélykártya, vagy van folyamatban lévő szökés.



A játékosok együtt, egy csapatként veszítenek, ha a veszélyszint-jelölő eléri a veszélyszávon a 20-as értéket.



KÁRTYÁK

ÉPÜLETEK ÉS FEJLESZTÉSEK:

Az akció fázis során a főutcán álló játékosok épületet vagy fejlesztést vásárolhatnak. Amennyiben egy játékosnak a pénzügy képességét figyelembe véve sikerül megfelelő összértéket dobni, elveheti a két pakli egyikének legfelső kártyáját. Az elvett kártya bal felső sarkában látható, hogy most mely képességet figyelembe véve kell újra dobni a játékosnak, hogy sikeres kockadobás esetén megszerezhesse az épületet vagy a fejlesztést. Amennyiben a játékos nem jár sikerrel, a kártyát vissza kell helyezni a paklija aljára, képpel lefelé.

ÉPÜLET:

Az épületek olyan kártyák, amelyeket a parkban, a számukra fenntartott mezőkre kell helyezni, miután egy játékos sikeresen megszerezte azt a főutcáról az építkezés képességet használva. Amint ez megtörténik, onnantól kezdve bármelyik játékos a kártyán látható kék hatszögletű mezőre helyezheti a játékosjelölőjét a felkészülés fázis során. Az akció fázis során az épületeken álló játékosok próbára tehetik a képességeiket, hogy növeljék a szórakozásszintet.



Használd ezt a képességedet, hogy megszerezd a kártyát!

kék hatszögletű mező



Használd ezt a képességedet, hogy megszerezd a kártyát!

megerősített képesség



FEJLESZTÉS:

A fejlesztéskártyát az azt megszerző játékos a saját játékosablaja mellé kell, hogy helyezze. A fejlesztéskártyán látható, hogy mely képességet erősíti a játék további részére. Az itt látható szám hozzáadható a kockadobás értékéhez, amennyiben az adott képességet teszi próbára a kártya tulajdonosa. A fejlesztéseken olykor játékosokat segítő, szövegesen megfogalmazott előnyök is olvashatók, de vannak olyan fejlesztések is, amelyek bizonyos feltételek teljesítéséig használhatatlanok.

VESZÉLYI:

A veszélykártyák alapvetően a veszélyszintet növelik, amelynek a növekedésével egyre valószínűbbé válik, hogy a játékosok elbukják a küldetést. A veszélykártyák olykor dinoszauruszok szökését okozzák, vagy épületeket tesznek használhatatlanná. Az azonnali veszélykártyák a hatásuk végrehajtása után azonnal visszakerülnek a veszélypakli aljára képpel lefelé. Bizonyos veszélykártyák jobb felső sarkában hatszögletű mező található, ahova a játékosok játékosjelölőt helyezhetnek. Ezek az úgynevezett "folyamatos veszélykártyák". Ezeket a játéktáblára, a számára kijelölt mezőre kell helyezni, és folyamatosan befolyásolják a játékot. Úgy lehet semlegesíteni őket, hogy egy játékos a kártyán látható hatszögletű mezőre helyezi a játékosjelölőjét a felkészülés fázis során, az akció fázisban pedig a megfelelő képességet figyelembe véve megdobja a minimális értéket.

FONTOS! Amennyiben egy újabb folyamatos veszélykártyát húznának fel a játékosok, miközben egy folyamatos veszélykártya már aktív, a felhúzott veszélykártyát a veszélypakli aljára kell helyezni képpel lefelé, majd új veszélykártyát kell húzni, és ezt addig ismételni, amíg azonnali veszélykártyát húznak a játékosok.



AZONNALI VESZÉLYKÁRTYA



FOLYAMATOS VESZÉLYKÁRTYA



kék hatszögletű mező

DINOSZÁURUSZOK:

A dinoszauruszok a park legfőbb látványosságai, a győzelemhez szükség van rájuk. A dinoszauruszoknak négy csoportjuk van: nagy ragadozók, kis ragadozók, nagy növényevők és kis növényevők. A dinoszauruszokat továbbá 3 kategóriába soroljuk: bronz, ezüst és arany, ami egyben a népszerűségüket is mutatja. Ez a 3 kategória a szórakozássávon is látható. Ahhoz, hogy a szórakozásszint-jelölőt a bronz ikonra, vagy azon túl lehessen mozgatni, a parkban lennie kell legalább egy bronz dinoszaurusznak. Ugyanez igaz az ezüst és arany kategóriák esetében is. Érdemes figyelembe venni, hogy az arany kategóriájú dinoszauruszokat nehezebb mind kiadni, mind a kutatólaboratóriumba helyezni, azaz a játékosoknak nagyobb értéket kell elérniük a kockadobások esetén.

SZÖKÉS:

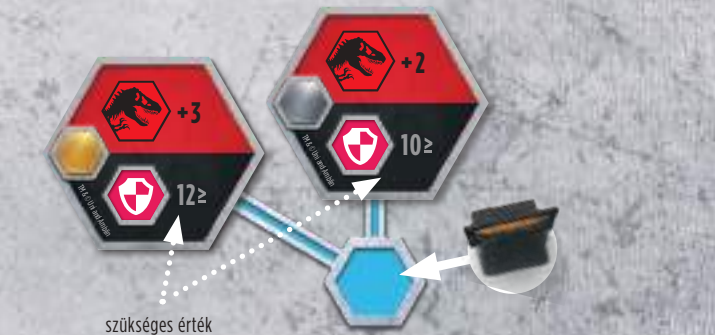
Amikor egy dinoszauruszlapka a parkba kerül, azt képpel felfelé kell elhelyezni. Amennyiben egy veszélykártya miatt szökésre kerül sor, ennek jelölésére az adott lapkákat meg kell fordítani. Minden forduló végén annyival kell jobbra mozgatni a veszélyszint-jelölőt, amilyen érték az összes megfordított (megszökött) dinoszauruszlapkán összesítve látható. Az aktuális fordulóban megszökött dinoszauruszok miatt NEM kell mozgatni a veszélyszint-jelölőt.

VISSZAZÁRÁS:

Annak érdekében, hogy a megszökött dinoszauruszokat vissza tudjátok zárni, a felkészülés fázisban egy játékosnak arra a hatszögletű mezőre kell helyeznie a játékosjelölőjét, amelyhez a megszökött dinoszauruszok kapcsolódnak. Az akció fázis során ez a játékos a védelem képességét használva tudja visszafordítani a dinoszauruszlapkákat, ezzel a dinoszauruszok újra bezárva kerülnek vissza a kifutóra. A játékosnak a dinoszauruszlapka hátulján látható minimális értéket kell megdobja (ez ugyanaz a szám, mint amit a dinoszaurusz elhelyezésekor is figyelembe kell venni). Amennyiben a hatszögletű mezőhöz több szökött dinoszaurusz is tartozik, közülük csak a magasabb értékű számot kell figyelembe venni, és ezt kell sikeresen teljesítenie a játékosnak ahhoz, hogy az összes, -mezőjéhez kötött dinoszauruszlapkát visszafordíthassa.



KÉPPEL LEFELÉ SZEREPLŐ DINOSZÁURUSZLAPKA



szükséges érték



Kedves Játékosok!

Örülünk, hogy a Just Games által készített társasjátékok egyikével játszol. Reméljük, hogy jól szórakozol!

Amennyiben bármilyen kérdésed vagy ötleted lenne, keress minket bátran az info@justgames.nl címen!

Szabálymagyarázattal és egyéb, a magyar kiadással kapcsolatos infókkal kapcsolatban pedig a magyar kiadó, a Reflexshop készséggel áll a segítségedre a webshop@reflexshop.hu email címen!

Baráti üdvözlettel,
A Just Games és a Reflexshop csapata

    / playjustgames

   / reflexshop



A T Á R S A S J Á T É K

© 2018, Jurassic World a társasjátékot a Just Games fejlesztette és gyártotta az Universal Studios-szal és az Amblin Entertainmenttel együttműködve.

A Jurassic World az Universal City Studios és az Amblin Entertainment, Inc. bejegyzett védjegye, a licenzjogokat pedig az Universal Studios kezeli. Minden jog fenntartva.

Tilos e termék bármely részletének a felhasználása a Just Games előzetes írásos engedélye nélkül.

A Just Games a legnagyobb odafigyeléssel intézte a játék kiadását, a hibákért, félreértésekért, amelyek a jelenlegi kiadványban szerepelnek nem tud felelősséget vállalni, ahogyan az abból eredő károkért sem.

szerző: René Groen

tervező: John van Es, André Visser



FIGYELEM! Fulladásveszély - apró alkatrészek. 3 éves kor alatti gyerekek számára nem ajánlott.

A dobozban található elemek különbözhetnek az illusztrációtól.



www.justgames.nl

Just Games | Koninginneweg 31 | 1217 KR Hilversum | Nederland
Just Games is a member of Just Media Group