

JURASSIC WORLD SZABÁLYMÓDOSÍTÁS 1.0

Optimális: 2-4 főig; Szóló játék minimum két karakterrel.

Készítette: **colonelcape1473**

ELŐKÉSZÜLETEK

1, Kösd össze a mezőket az alábbi módon (én felcsíkozott maszkolófépét használtam):



Sárga: Útak; **1 Zöld:** Mosasaurus helye; **2 Piros:** T-rex ketrece

2, Vegyük ki az épület pakliból a **Pachy Arénát**, a **Gallimimusvölgyet**, **Kréta kori körutazást**, **Triceratops területet**, **Gyengéd óriások állatkertet**, valamint a **Raptor kifutót**.

Megjegyzés: A Gyengéd óriások állatkertet és Raptor kifutót neheztésképpen visszatehetjük a pakliba. Lásd később.

3, Szerezz egy nem átlátszó tasakot/zacskót, amibe a dinoszaurusz-lapkákat helyezed. A későbbiekben ebből lehet húzni.

4, Opcionális: Az ásatási területre kerülő hat dinoszaurusz-lapkát képpel lefelé helyezd, így nem tudhatod, melyik alatt, melyik dinoszaurusz van.

5, A játékosok kezdő pozíciói az alábbiak szerint módosulnak (amennyiben játékban vannak):

- **Főutca:** Igazgató, Mérnök, Kabala
- **Ásatási Terület:** Dinoszaurusz szakértő (amúgy Paleontológus de mind1)
- **Kutatólaboratórium:** Kutató
- A Vadőrt helyezd egy tetszőlegesen választott **Dinoszaurusz kifutóra**.

JÁTÉKMENET

A játékmenet a következőre módosul:

- Mozgás (*A felkészülésfázis helyett.*)
- Akció fázis
- Veszélyidőzítő fázis

A Mozgás és akciófázisok tetszőlegesen felcserélhetőek.

MOZGÁS

A játékos a körében léphet egyet az akciófázis előtt vagy után. A lépések száma növelhető az egyes fejlesztésekkel, vagy épületekkel:

- ha az **Egysínű vasút** megépül, a játékosok már két mezőt léphetnek.
- a **Helikopterszállítás** fejlesztés-kártya tulajdonosa tetszőleges mezőre repülhet a mozgásfázis alatt. Ha ezt használja, utána már többet nem mozoghat.
- A **Járműfejlesztés** fejlesztés-kártya tulajdonosa egy plusz lépéssel rendelkezik. Ha az Egysínű vasút megépült, akkor maximum hárommal.
- A **Park navigáció** fejlesztés-kártya tulajdonosa egy mezővel elmozdíthatja egy másik játékos figuráját, annak beleegyezésével. Utána ő is léphet.

A kék hatszöggel ellátott, **Folyamatos veszélyjelölőket** csak a főutcáról lehet semlegesíteni.

Egy játékos nem érkezhetsz vagy repülhetsz olyan területre, ahol már egy másik játékos tartózkodik, kivéve, ha az adott terület több érkezési ponttal is rendelkezik, mint pl. a Főutca, Kutatólaboratórium, vagy Ásatási terület.

AKCIÓ FÁZIS

A játékosok az akciófázison belül az alábbi lehetőségek közül választhatnak egyet: **Fosszíliát áshatnak ki, Kutathatnak, Építkezhetnek, Fejleszthetnek** vagy **Fejlesztést adhatnak át, Veszélyt semlegesíthetnek** vagy **Attrakciót hajthatnak végre**.

- A **Fosszília ásatás, Kutatólaboratórium, Főutca** és a **Dinoszaurusz kifutó** szabály szerint működik.

- **Veszély semlegesítése:** szintén szabály szerint, de csak a Főutcáról érhető el.
- A **Cserezóna** megszűnik. A játékosok akkor adhatnak át fejlesztés-kártyát, ha egy területen tartózkodnak (pl. főutca). A kártya átadása akcióba kerül.
- Az **Építkezés** és **Fejlesztés** fázis az alábbiak szerint módosul:

Ha a Főutcán álló játékos pénzügyi képességét figyelembe véve megfelelő összértéket dob a kockával, leemelheti az Épület vagy a Fejlesztés pakli két legfelső lapját. Ezekre az épületekre vagy fejlesztésekre lesz „pénzügyi keret” az adott körben. A két lap közül kiválasztja az egyiket, majd a Főutca tábla sarkába helyezi. Bal sarokba, ha építkezik, jobb sarokba, ha fejlesztené. A második lap visszakerül a pakli aljába. A kiválasztott lapot megpróbálhatja megépíteni közvetlenül a vásárlás után. Ha nem sikerül a lap a kör végéig a tábla sarkában marad és egy másik játékos próbálkozhat. Ha a veszély fázisig nem sikerül az építkezés, a lap visszakerül a pakli aljába. Ha egyik húzott épület vagy fejlesztés sem nyerte el tetszésünket, mindkettő visszakerül a pakli aljába.

Példa: az Igazgató építkezni szeretne és pénzügyi képességét használva sikerül is. Két lapot felhúz: A Golfpályát, valamint az Egysínű vasutat. Mivel a vasút növeli a karakterek mozgásának számát így azt választja. A vasutat a tábla bal sarkába helyezi, a másik kártyát a pakli aljára. Még ugyan abban az akciófázisban, megpróbálja felépíteni, ám az nem sikerül. A körének vége. A mérnök következik: Belép a főutcára, majd az Akciójában megkísérli felépíteni. Ha sikerül, az elkészült épületet a főtáblára helyezi.

ÉPÜLETEK: Ebben a verzióban a Mosasauruson kívül a T-rexnek és a Pterodonoknak is külön kifutó kell, anélkül nem is helyezhetők a parkba. A kifutóépületek kártyái tetszés szerint kerülhetnek épületjelölőre, viszont a Mosasauruson és T-rex lapkája csak a fenti térkép szerint. A Pterodonok helyét szabadon választhatjuk, ha már leépült a ketrecük.



*Ha nehezíteni szeretnénk, berakhatjuk az épület pakliba a **Gyengéd óriások állatkertet**, valamint a **Raptor kifutót**. Ezeknek a Pterodon kalitkához hasonlóan szabadon választhatunk kifutót az épületkártyák lerakása után. A **Gyengéd óriások állatkertet** a nagytestű növényevők számára kell.*

Épületeket le is lehet bontani, tetszés szerint. Ez a cselekvés dobás nélküli akcióba kerül, a bontott épület pedig az épület pakli aljára kerül. A szórakozás-szintjelzőt állítsuk vissza a bontott épületen szereplő számnak megfelelően.

Az egye épületeknél attrakciók hajthatók végre, melyek növelik a szórakozási szintet.

- **Attrakció** fázis: Egyes épületeknél, kifutóknál megpróbálkozhatunk Attrakció végrehajtásával. Ha sikerül ha sikerül, a kártyán szereplő számmal növelhetjük parkunkban a szórakoztatási szintet.

VESZÉLY IDŐZÍTŐ FÁZIS

Szabály szerint.

Szeretném leszögezni, hogy ez egy abszolút fan-made szabály. Ha helyenként bicsaklik, nyugodtan igazítsatok/módosítsatok rajta. Engem a játékban a funkciótalanság zavart leginkább, amit így próbáltam helyrerakni, több-kevesebb sikerrel. Remélem összességében használható.

Köszönöm a figyelmet, jó szórakozást!