

Für 2-5 Spieler ab 10 Jahren • Spieldauer: ca. 45 Minuten

# JURASSIC PARK™

## DANGER!

ADVENTURE STRATEGY GAME

### SPIELANLEITUNG

Willkommen ... im Jurassic Park™. Ein Spieler\* spielt die Dinosaurier. Ihr anderen spielt als Charaktere aus dem Film. Arbeitet zusammen, um von der Insel zu entkommen.

#### INHALT:

##### 110 Karten

10 Decks für die Charaktere,  
1 Deck für die Dinosaurier

##### 11 Tafeln

10 Tafeln für die Charaktere,  
1 Tafel für die Dinosaurier

##### 19 Inselteile

##### 5 Rahmenteile

##### 10 Figuren „Charakter“

##### 3 Figuren „Dinosaurier“

##### 13 Zäune

##### 19 Plättchen

10x „Ziel“,  
4x „Gesperrt!“,  
3x „Örtlichkeit“ Token,  
1x „Dinosaurier“,  
1x „Hubschrauber“

##### 1 Würfel

##### SPIELANLEITUNG



**DER DINOSAURIER-SPIELER** muss drei Charaktere eliminieren, um zu gewinnen.

**DIE CHARAKTER-SPIELER** müssen als Team zusammenarbeiten, um die Örtlichkeiten zu aktivieren, ihre Charakter-Ziele zu erreichen und es zum Hubschrauber zu schaffen, um zu gewinnen.

**Notiz:** Da Charaktere während des Spiels entkommen oder auch eliminiert werden können, kann jemand das Spiel als ein Charakter beginnen und später im Spiel als ein anderer Charakter weiterspielen.

\*Ausschließlich zum Zweck der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die in allen Fällen geschlechtsneutral gemeint ist.



Diese Regel enthält Informationen für den Dinosaurier- und die Charaktere-Spieler.

Der rote Text ist für den Dinosaurier.

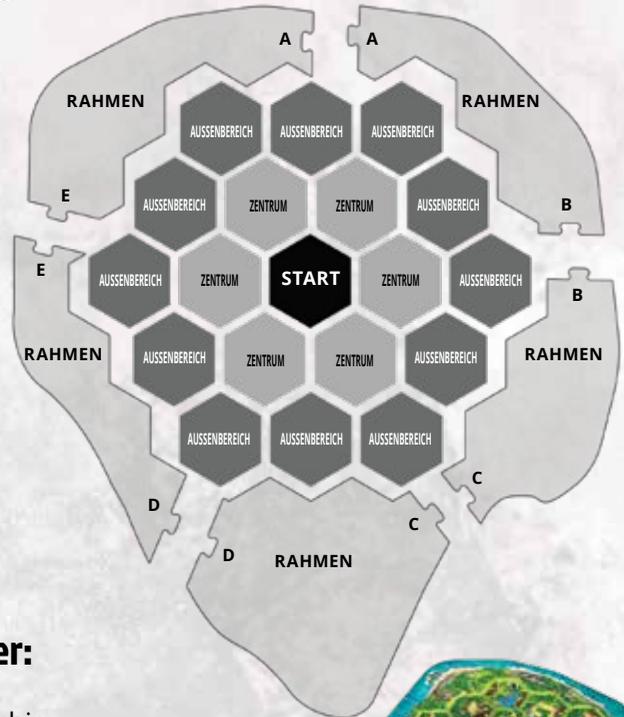
Der blaue Text ist für die Charaktere.

Immer wenn ihr seht, handelt es sich um Regeln für alle.

## SPIELVORBEREITUNG

## Zusammenbau des Spielplans

- 1 Legt den Spielplan aus, wie hier abgebildet: Das Start-Plättchen in der Mitte, die 6 Zentrum-Teile außen herum und schließlich die 12 Außenplättchen, in zufälliger Anordnung. Baut den vierteiligen Rahmen außen an.
- 2 Platziert die 3 Örtlichkeiten auf den Feldern neben dem entsprechenden Text, mit der grauen Seite nach oben (siehe Abbildung unten).
- 3 Legt alle anderen Plättchen und den Würfel neben dem Plan bereit.
- 4 Legt fest, wer die Dinosaurier und wer die Charaktere spielt.



## Triceratops- und Brachiosaurus-Felder:



Triceratops



Brachiosaurus

Hinweis: Der Triceratops und der Brachiosaurus sind keine Dinosaurier, die der Dinosaurier-Spieler kontrolliert, sondern es sind die Ziel-Felder mancher Charaktere.



Beispiel für einen zusammengesetzten Spielplan

## Spielsymbole:

- Elektrozaun - deaktiviert
- Elektrozaun - aktiviert
- Klippe





# DIE CHARAKTERE: WIE MAN GEWINNT

Um zu gewinnen, müssen die Charaktere gut zusammenarbeiten. Ihr müsst zunächst alle drei Örtlichkeiten (Kontrollzentrum, Besucherzentrum, Versorgungsgebäude) aktivieren, zudem eure Ziele erfüllen und schließlich den rettenden Hubschrauber erreichen.



**2 bis 3 Spieler:** Zwei Charaktere müssen entkommen.

**4 bis 5 Spieler:** Drei Charaktere müssen entkommen.

## ÖRTLICHKEITEN AKTIVIEREN

Einmal in deinem Zug kannst du versuchen, eine Örtlichkeit zu aktivieren:

- 1** Dazu musst du dich auf demselben Feld befinden. Würfle einmal. Hast du eine 5 oder 6 gewürfelt, ist es dir gelungen. Würfelst du nur eine 1-4, kannst du diesen Wurf noch verbessern (siehe „Wurf verbessern“ auf Seite 10). Dies darf jeder Charakter einmal in seinem Zug tun.
- 2** Wenn es dir gelungen ist, dreh das Plättchen auf seine farbige Seite. Diese Örtlichkeit ist nun für den Rest des Spiels aktiviert (s.u.).

**KONTROLLZENTRUM** Aktivierst du das Kontrollzentrum, leg nun die 4 „Gesperrt!“-Plättchen auf die Felder „Kontrollzentrum“, „Besucherzentrum“, „Versorgungsgebäude“ und den Hubschrauberlandeplatz (am südlichen Ende der Insel). Diese Felder sind nun „sichere Bereiche“ für die Charaktere, d.h. die 3 Dinosaurier-Figuren können hier bis zum Spielende nicht mehr hinein oder hindurch bewegt werden.



Sollte sich eine Dinosaurier-Figur im Moment des Sperrens in einer dieser 4 Örtlichkeiten befinden, versetzt du sie auf ein Nachbarfeld deiner Wahl (dies gilt auch für „schleichende“ Dinosaurier (s. S. 8)). Dabei kann der Dinosaurier eine Klippe  oder einen deaktivierten Zaun  überwinden, aber keinen aktivierten ! Ist er komplett umgeben von aktivierten Zäunen, bleibt er also stehen.



„Gesperrt!“-Plättchen

**BESUCHERZENTRUM** Aktivierst du das Besucherzentrum, darfst du sofort und einmalig 2 deiner bereits abgelegten Karten wieder auf die Hand nehmen. Besuchen weitere Charaktere das aktivierte Besucherzentrum, dürfen diese das nicht mehr.



**VERSORGUNGSGEBÄUDE** Aktivierst du das Versorgungsgebäude, berated ihr euch anschließend, ob ihr **alle** elektrischen Zäune aktivieren wollt oder nicht. Entscheidet ihr euch dafür, legt nun auf jeden noch deaktivierten Zaun  ein Plättchen „aktivierter Zaun“.



Zaun-Plättchen

Entscheidet ihr euch dagegen, bleibt alles wie es ist. Ihr könnt durch einen erneuten Besuch des Versorgungsgebäudes dann aber keine Zäune mehr aktivieren!

# ZIELE ERFÜLLEN

Jeder Charakter hat ein eigenes Ziel, das er erfüllen muss, bevor er zum Hubschrauber flüchten kann. Das Ziel wird auf der Spieler-Tafel genauer beschrieben.

- Manche beginnen mit ihrem Ziel-Marker und müssen verhindern, diesen zu verlieren.
- Andere müssen bestimmte Aufgaben erfüllen, um ihn zu erhalten.

Die Charaktere können die Reihenfolge, in der sie ihre Ziele erreichen bzw. die Örtlichkeiten aktivieren, beliebig mischen, aber beides muss erledigt sein, bevor ein Charakter entkommen kann.

# DER HUBSCHRAUBER

- Nachdem auch die dritte Örtlichkeit aktiviert wurde, legt ihr das Hubschrauber-Plättchen auf den Landeplatz.
- Zusammen mit deinem Ziel-Marker machst du dich nun auf den Weg zum Hubschrauber.
- Gelingt dir die Flucht, stell deine Spielfigur auf eines der Felder „SICHER“.
- Leg anschließend deine Spielertafel und die Karten zur Seite und nimm dir eine neue Tafel, mitsamt Karten und der Figur. **(SIEHE DETAILS DAZU AUF SEITE 11)**



# DIE DINOSAURIER: WIE MAN GEWINNT

Um als Dinosaurier-Spieler zu gewinnen, musst du 3 Charaktere eliminieren.

## Einen Charakter eliminieren

Du eliminiertest einen Charakter auf dreierlei Weise:

- 1 Ein Dinosaurier greift einen Charakter an, während dieser keine Karten mehr auf der Hand hat (siehe Seite 6).
- 2 Der Charakter kann im 2. Teil seines Zuges keine Karte mehr auswählen (siehe Seite 7).
- 3 Der Charakter entscheidet freiwillig, seine Rolle aufzugeben.

Sobald ein Charakter ausscheidet, stellst du die entsprechende Spielfigur vor dich. Der Mitspieler legt die Spielertafel, die Karten und den Ziel-Marker zur Seite und wählt eine neue Rolle aus (siehe Seite 11).

# ! HINWEISE ZUR BEWEGUNG DER DINOSAURIER BZW. CHARAKTERE

Wenn zwei Felder direkt nebeneinander liegen, die die Aktion „Klettern“ benötigen, braucht ihr nur eine Aktion „Klettern“, um sie beide zu überwinden.

**Beispiel:** Lex Murphy hat eine „Klettern“-Karte gespielt und eine 5 gewürfelt. Sie kann damit nun über den deaktivierten Zaun ⚡ und die Klippe 🪨 klettern.



Sobald die Zäune aktiviert sind, können sie weder die Charaktere noch die Dinosaurier überwinden und auch nicht hindurch angreifen.

**Beispiel:** Der aktivierte elektrische Zaun ⚡ hält Dr. Ellie Sattler davon ab, sich auf die meisten angrenzenden Felder zu bewegen, aber auch den Dinosaurier davon, sich zu ihr hin zu bewegen bzw. sie anzugreifen.



# ! DIE DINOSAURIER GREIFEN AN

Die Dinosaurier greifen unter folgenden Bedingungen an:

- Ein Dinosaurier zieht in ein Feld mit einem Charakter, und der Charakter schleicht nicht.
- Ein Dinosaurier taucht nach dem Schleichen in einem Feld mit einem Charakter auf und der Charakter schleicht nicht.
- Ein Charakter taucht nach dem Schleichen in einem Feld mit einem Dinosaurier auf und der Dinosaurier schleicht nicht.

Befinden sich mehrere Charaktere in einem Feld mit einem Dinosaurier, **greift er immer nur einen davon an. Die Charaktere entscheiden, wer angegriffen wird.**

Wird ein Charakter angegriffen, passiert Folgendes:

- 1 Der Dinosaurier-Spieler zieht eine zufällige Karte von der Hand des Charakters. Der Spieler kann sich die Karte noch einmal anschauen, der Dinosaurier-Spieler aber nicht.
- 2 Der Charakter-Spieler legt die Karte auf seinen **Entfernen-Stapel**. Entfernte Karten sind aus dem Spiel und können nicht mehr benutzt werden.



**Hinweis:** Schleichende Charaktere können nicht angegriffen werden, bis sie wieder auftauchen (**MEHR DAZU AUF S. 10**). Schleichende Dinosaurier können erst wieder angreifen, wenn sie wieder auftauchen (mehr dazu auf S. 8).

# SPIELVERLAUF

Das Spiel verläuft in Runden, die sich aus den folgenden vier aufeinanderfolgenden Phasen zusammensetzen:

## DINOSAURIER

1 Spiele 1 Karte

## CHARAKTERE

2 Spielt jeder 1 Karte

## DINOSAURIER

3 Bewege deine Dinosaurier und führe zusätzliche Aktionen aus  
(mehr dazu auf den S. 8-9)

## CHARAKTERE

4 Charaktere: Bewegt eure Figur und führt zusätzliche Aktionen aus  
(mehr dazu auf den S. 10-11)

## DINOSAURIER

1 Spiele 1 Karte

Wähle eine deiner Handkarten aus und lege sie verdeckt auf deine Tafel. Sie kann anschließend nicht mehr ausgetauscht werden.

Ziehe eine neue Karte, so dass du wieder 3 Karten hältst. Ist der Nachziehstapel leer, misch alle abgelegten Karten und bilde damit einen neuen Nachziehstapel.

Deine Karten werden auf der nächsten Seite näher erklärt.



## CHARAKTERE

2 Spielt jeder eine Karte

Jeder wählt eine seiner Handkarten aus und legt sie verdeckt auf seine Tafel. Sie kann anschließend nicht mehr ausgetauscht werden. **Steht auf einer Karte „Kostenlose Aktion“, dürft ihr sie jetzt nicht auswählen!**

Eure Karten werden auf Seite 10 näher erklärt.



# DINOSAURIER

## 3 Bewege deine Dinosaurier und führe zusätzliche Aktionen aus

Decke deine Karte auf und bewege deine Dinosaurier entsprechend. Führe, wenn du möchtest, eine zusätzliche Aktion aus.

## DINOSAURIER-KARTEN

Jede deiner Karten beinhaltet mehrere Zugmöglichkeiten.

**Bewege damit immer unterschiedliche Dinosaurier!**

Führe stets alle Bewegungen der Karte aus, sofern möglich.

Bewegst du dabei einen Dinosaurier in ein Feld mit einem Charakter, der nicht schleicht, greifst du sofort an **(MEHR DAZU AUF S. 6)**. Deine Karten geben folgende Zugmöglichkeiten vor:



**BEWEGEN:** Bewege einen Dinosaurier in ein angrenzendes Feld. Dabei darfst du weder Klippen 🌑 noch Zäune (⚡ deaktiviert oder ⚡ aktiviert) überqueren!



**KLETTERN:** Kletter über Klippen 🌑 oder Zäune ⚡ (nur deaktivierte!), um auf ein angrenzendes Feld zu ziehen.



**SCHLEICHEN:** ... erlaubt dir zum einen, deine Gegner überraschend anzugreifen. Zum anderen darfst du damit wie beim Klettern Klippen 🌑 und deaktivierte Zäune ⚡ überwinden. **Leg deine Figur auf die Seite, um das Schleichen anzuzeigen.** Danach gilt:

- 1 Im 3. Schritt deines nächsten Zugs muss dieser Dinosaurier wieder erscheinen, indem du ihn wieder im selben oder einem angrenzendes Feld aufstellst. Auch dabei darfst du keine aktivierten Zäune ⚡ überwinden. Das Wiedererscheinen zählt nicht als Bewegung und auch nicht als zusätzliche Aktion.
- 2 Taucht die Figur dabei in einem Feld auf, in dem ein Charakter steht (der nicht schleicht!), wird dieser nun angegriffen (siehe S. 6).

**Beispiel:** Der Dilophosaurus liegt auf der Seite, um anzuzeigen, dass er schleicht. In der 3. Phase der nächsten Runde wird er in diesem oder einem angrenzenden Feld aufgestellt werden. Sowohl Dr. Ellie Sattler (rosa) als auch Lex Murphy (lila) riskieren, angegriffen zu werden. Tim Murphy (türkis) hingegen ist sicher, da ein aktivierter Zaun ⚡ zwischen ihm und dem Dinosaurier liegt.





**Achtung: Es dürfen sich nie mehrere Dinosaurier auf einem Feld befinden!**

## DINOSAURIER-ZUSATZAKTIONEN

Zusätzlich zu deiner Bewegung darfst du **eine** weitere Aktion ausführen. Das kannst du vor **oder** nach dem Bewegen deiner Dinosaurier tun. Zum Ausführen einer Zusatzaktion spielt es keine Rolle, ob der Dinosaurier zuvor **bewegt wurde oder nicht**. Es gibt für jeden Dinosaurier eine eigene Zusatzaktion. Verschiebe den Dinosaurier-Marker  auf deiner Tafel zu dem Dinosaurier, dessen Zusatzaktion du ausführen möchtest. Liegt sie bereits bei einem Dinosaurier, darfst du mit diesem keine Zusatzaktion durchführen, bis der Marker woanders platziert wurde.



**VELOCIRAPTOR:** Beweg ihn um bis zu 2 Felder in gerader Linie. Dabei darfst du Klippen  und deaktivierte Zäune , so wie auch andere Dinosaurier, überwinden.



**TYRANOSAURUS REX:** Wenn du einen Charakter angreift, darfst du diesem 2 Karten (statt 1) aus seiner Hand entfernen.



**DILOPHOSAURUS:** Du kannst auch einen Charakter in einem angrenzenden Feld angreifen. Auch über Klippen  und deaktivierte Zäune  hinweg. Aber nicht über aktivierte Zäune  und in gesperrten Gebieten .

Führst du keine Zusatzaktion aus, schiebe den Marker wieder auf das Ruhe-Feld. Von hier aus kann er dann das nächste Mal wieder beliebig versetzt werden.

**Beispiel für einen Dinosaurier-Zug:** Du deckst deine Karte auf. Du kletterst mit dem Tyrannosaurus Rex und bewegst den Dilophosaurus. Mit der Zusatzaktion bewegst du den Velociraptor zwei Felder geradeaus.

Dinosaurier-Marker

Aufgedeckte Karte



Nachziehstapel

Ablagestapel



# CHARAKTERE

## 4 Charaktere: Bewegt eure Figur und führt zusätzliche Aktionen aus

Kommst du mit deinem Charakter an die Reihe, deck deine Karte auf und bewege deine Figur entsprechend. Führe, wenn du möchtest, eine Zusatzaktion aus. Am Ende legst du alle gespielten Karten auf deinen offenen Ablagestapel.



## BEWEGUNGSKARTEN

Jede deiner Karten ermöglicht dir entweder eine Bewegung oder eine Zusatzaktion (wie auf deiner Tafel angegeben). Die Karten im Einzelnen:



**BEWEGEN**

**BEWEGEN:** Bewege deine Figur auf ein Nachbarfeld. Dabei darfst du keine Klippen  oder Zäune   überwinden. Du darfst nur auf ein Feld mit einem Dinosaurier ziehen, wenn dieser schleicht (also liegt).



**KLETTERN: X+**

**KLETTERN:** Überwinde in deinem Zug eine Klippe  oder einen deaktivierten Zaun . Um erfolgreich zu sein, musst du 1x würfeln und dabei wenigstens die Zahl erreichen, die auf der Karte steht. Schaffst du das, bewege deine Figur in ein entsprechendes Nachbarfeld. Auch dieses darf nur dann einen Dinosaurier enthalten, wenn dieser schleicht.

Wenn du es nicht schaffst und den Wurf auch nicht verbessern kannst oder willst (**siehe unten**), bleibst du stehen. Nimm die Karte wieder zurück auf die Hand (sie geht also nicht auf den Ablagestapel).



**SCHLEICHEN: X+**

**SCHLEICHEN:** Hiermit kannst du dich vor den Dinosauriern verstecken. Würfle 1x. **Hast du wenigstens die Zahl auf der Karte erreicht, warst du erfolgreich: Leg deine Figur (im Ursprungsfeld!) auf die Seite, um anzuzeigen, dass sie nun schleicht.** Dann gilt:

**1** In der 4. Phase der nächsten Runde musst du deine Figur wieder aufstellen (entweder im selben oder einem Nachbarfeld). Dabei darfst du keine aktivierten Zäune  überwinden. Dies ist keine Bewegung und auch keine Zusatzaktion.

**2** Taucht deine Figur dabei in einem Feld auf, in dem sich ein (nicht schleichender) Dinosaurier befindet, greift dieser dich an (siehe S. 6).

Wenn du es nicht schaffst und den Wurf auch nicht verbessern kannst oder willst (**siehe unten**), bleibst du stehen. Nimm die Karte wieder zurück auf die Hand (sie geht also nicht auf den Ablagestapel).



## WURF VERBESSERN

Du kannst deine Würfe, mit denen du zu schleichen, zu klettern oder eine Örtlichkeit zu aktivieren versuchst (siehe S. 4), verbessern, indem du weitere Karten von deiner Hand auf deinen Entfernen-Stapel legst (vorher musst du sie allen Spielern, also auch dem Dinosaurier-Spieler zeigen!). Die Zahl unten rechts auf jeder entfernten Karte zählst du zu deinem Würfelwurf hinzu. Erreichst du so die Mindestzahl, darfst du deinen eigentlichen Zug nun ausführen.



Dieses Symbol (oben links auf einzelnen Karten) zeigt an, dass diese Karte nur für diesen Charakter vorhanden ist. Einige Texte auf den Karten können den Basisregeln widersprechen. **Befolgt in dem Fall immer den Text auf der Karte.**

## KOSTENLOSE AKTIONEN



**ABLENKEN**

Spiele Ablenkungskarten, um einen Dinosaurier von einem anderen Charakter wegzubewegen oder um das von ihm blockierte Feld leerräumen. Ablenken ist eine freie Aktion und kann nicht in der zweiten Phase einer Runde ausgewählt werden. Stattdessen darf sie jederzeit während der vierten Phase gespielt werden, vor oder nach deinem Zug. Wenn du „Ablenken“ verwendest, bewege einen Dinosaurier (der nicht schleicht!) von einem angrenzenden Feld auf dein Feld. Dadurch greift er dich an, es sei denn, du schleichst.



## FÜLL DEINE HAND AUF

Am Ende jeder Runde kannst du deine Hand auffüllen, indem du alle verbleibenden Handkarten entfernst (aus dem Spiel). Leg diese dazu alle auf das entsprechende Feld oben links auf deiner Tafel. Anschließend nimmst du alle Karten auf deinem Ablagestapel wieder auf die Hand. Entfernte Karten sind aus dem Spiel und können nicht mehr zurückgeholt werden. Du musst wenigstens eine Karte entfernen, um deine abgelegten Karten auf die Hand nehmen zu dürfen (siehe auch „**Einen Charakter eliminieren**“ auf S. 5).

## WÄHLE EINEN NEUEN CHARAKTER AUS

Wenn dein Charakter entkommt, vom Dinosaurier-Spieler eliminiert wird oder du dich dafür entscheidest, deinen aktuellen Charakter aufzugeben, leg die Tafel, die Karten und den Ziel-Marker deines aktuellen Charakters in die Schachtel zurück. Wurde er von den Dinosauriern eliminiert, gib deine Figur dem Dinosaurier-Spieler. Dann erhältst du einen zufälligen neuen Charakter:

- 1 Nimm die Tafel des neuen Charakters und leg sie vor dir ab.
- 2 Nimm die entsprechende Figur und platziere sie auf dem Feld „Start“ in der Mitte des Spielplans. Steht ein Dinosaurier auf dem Startfeld, greift er in dem Fall den neuen Charakter nicht an!
- 3 Nimm alle Karten deines neuen Charakters auf die Hand (10 Stück). In der nächsten Runde spielst du dann mit dem neuen Charakter weiter.



**Beispiel:** Als Dr. Alan Grant deckst du eine Kletterkarte auf und würfelst eine 2. Da der Wurf zu niedrig war (du benötigst eine 3 oder höher), entscheidest du dich, den Wurf durch das Entfernen einer Ablenkungskarte zu verstärken – der 2er-Wurf wird dadurch auf 4 erhöht. Die entfernte Karte legst du verdeckt auf den entsprechenden Stapel oben links. Dann bewegt er sich (kletternd) über eine Klippe auf das angrenzende Feld.

# TIPPS FÜR DEN DINOSAURIER-SPIELER

- Dein Ziel ist es, 3 Charaktere zu eliminieren, also solltest du sie so oft wie möglich angreifen.
- Charaktere können ihre Bewegungs- und Kletterkarten nicht verwenden, um Felder mit einem Dinosaurier zu betreten. Versuche daher, bestimmte Felder auf dem Spielplan zu blockieren.
- Dinosaurier-Aktionen sind stark! Versuche, Züge zu planen, mit denen du in jeder Runde deine Dinosaurier-Aktion verwenden kannst.

# TIPPS FÜR DIE CHARAKTER-SPIELER

- Arbeitet zusammen! Sprecht euch so viel wie möglich über eure Strategien ab. Aber vergesst nicht, der Dinosaurier-Spieler hört zu!
- Eure wichtigste Aufgabe ist es, die drei Örtlichkeiten zu aktivieren, daher ist eine überlegte Aufteilung zu Beginn des Spiels sinnvoll.
- Nicht jeder Charakter muss aus Jurassic Park™ entkommen, damit ihr gewinnt. Einige Charaktere können absichtlich Angriffe ausführen oder Dinosaurier ablenken, um den anderen Charakteren bei ihrer Flucht zu helfen.
- Denkt daran, dass ihr eure Würfelwürfe verstärken könnt, was besonders nützlich ist, wenn ihr die Örtlichkeiten aktivieren müsst.
- Da ihr Bewegungs- oder Kletterkarten nicht verwenden dürft, um ein Feld mit einem Dinosaurier zu betreten, verwendet eure Schleich- und Ablenkungskarten, um auf Felder zu gelangen, die von den Dinosauriern blockiert werden.



Universal City Studios LLC and Amblin Entertainment, Inc. All Rights Reserved.  
Anleitung: © 2022 Ravensburger North America, Inc. All rights reserved.

DE01