

GIOCA SENZA LEGGERE IL REGOLAMENTO!

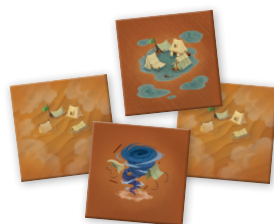


Guarda il video su  **YouTube**

www.youtube.com/RedGloveEdizioni

Vivi l'emozione di un vero paleontologo! Finalmente hai trovato le coordinate della leggendaria Jurassic Valley, dove giacciono i resti dei giganti del passato! Pianta la tua tenda nell'accampamento ed esplora questa terra ricca di fortune. Cerca dove scavare, porta alla luce le ossa e ricostruisci lo scheletro del T-Rex o del Velociraptor. Scavando accrescerai la tua collezione e potrai esporla nei migliori musei. Chi ricostruirà il maggior numero di dinosauri?

COMPONENTI DEL GIOCO



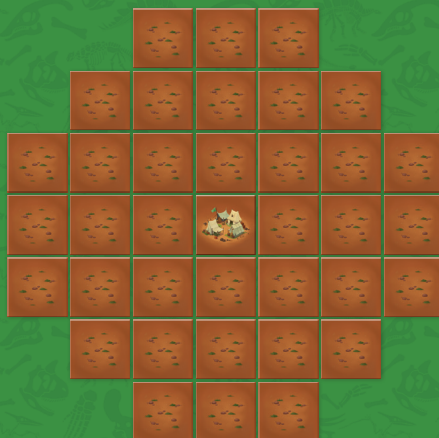
Attenzione! Vi consigliamo di rimuovere i vari pezzi di cartone dalle fustelle delicatamente e di montarli con cura per evitare di rovinarli.

PREPARAZIONE

1. Riponi le tessere evento e le tessere mostra nella scatola, non serviranno in questa partita (si utilizzano nelle varianti di gioco vedi pag. 8).
2. Prendi tutte le tessere sito per costruire l'area di gioco, per farlo dovrai usare un numero diverso di tessere a seconda del numero di giocatori. Le tessere sito possono riportare o meno un simbolo in basso a destra:
 - In **2 giocatori**, prendi tutte le tessere sito senza simbolo.
 - In **3 giocatori**, prendi tutte le tessere sito senza simbolo e tutte le tessere sito con il simbolo .
 - In **4 giocatori**, prendi tutte le tessere sito presenti nel gioco.
3. Le eventuali tessere inutilizzate vanno riposte nella scatola: non le userai in questa partita.
4. Metti la tessera accampamento base al centro del tavolo, mescola coperte le tessere sito selezionate e utilizzale per costruire l'area di gioco secondo il seguente schema:



2 giocatori
24 tessere
(senza simbolo)



3 giocatori
36 tessere
(senza simbolo)
+ simbolo)



4 giocatori
48 tessere
(tutte le tessere sito
presenti nel gioco)

5. Ogni giocatore sceglie un colore e prende la pedina paleontologo, il disco segna punti e lo schermo museo del proprio colore.
6. Disponi la plancia segnapunti sul tavolo.
7. Disponi la tua pedina archeologo sulla tessera accampamento base, il disco segnapunti sullo 0 del segnapunti e lo schermo museo davanti a te.

8. Prendi tutte le tessere fossile e quelle reparto e mettile nel sacchetto di stoffa.
9. Ogni giocatore pesca dal sacchetto due tessere fossile/reparto e senza mostrarle le posiziona dietro il proprio schermo museo.
10. Posiziona il dado ricerca sul tavolo a disposizione di tutti i giocatori.
11. Forma tre riserve con i connettori, le basette e le tessere oro sul tavolo a disposizione di tutti i giocatori.
12. Il giocatore che per ultimo ha visitato un museo o un parco a tema dinosauri è il primo a giocare, in alternativa potete determinare l'ordine di gioco casualmente.

Sei pronto a giocare!

SCOPO DEL GIOCO E PANORAMICA

Lo scopo del gioco è collezionare fossili per costruire più dinosauri completi possibili. Per farlo dovrai esplorare la valle muovendoti sulle tessere sito, scavare per scoprire fossili, reperti, oro oppure... un bel niente. Scavando nel punto giusto (scoprendo la giusta tessera) potrai pescare dal sacchetto uno o più fossili. Alla fine degli scavi vincerà il gioco il paleontologo che riuscirà ad ottenere la collezione di dinosauri più grande nel proprio museo.

COME SI GIOCA

Si gioca a turno in senso orario. Il turno di ogni giocatore si divide in 4 fasi:

1. Spostamento

2. Scavo

3. Scambio

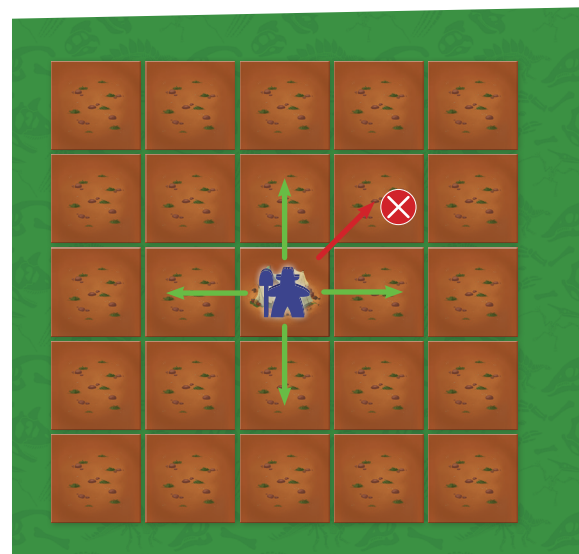
4. Collezione

1. Spostamento

Durante il tuo turno puoi spostare la tua pedina di 1 o 2 tessere sito.

Puoi muoverti sopra, sotto a destra o sinistra del tuo spazio ma non in diagonale e non puoi tornare sulla tessera da cui sei partito. Se finisci il movimento sopra una tessera sito coperta passi alla fase 2 Scavo. Se finisci il movimento su una tessera sito già scoperta:

1. Se è presente un segnalino occasione passi alla fase 2 Scavo.
2. Se non ci sono segnalini occasione ma è presente la pedina di uno o più giocatori passi alla fase 3 Scambio.
3. Se non ci sono né segnalini occasione né pedine giocatore oltre la tua non puoi fare nessuna azione e passi alla fase 4 Collezione.



2. Scavo

Quando con la tua pedina paleontologo termini il movimento sopra una tessera sito

- coperta o
- scoperta con sopra il segnalino occasione puoi sfruttare il potere di quella tessera.

Se la tessera è coperta la scopri e riposizioni sopra la tua pedina, se è scoperta con il segnalino occasione sopra puoi decidere:

- di usare il suo potere eliminando il segnalino occasione dalla tessera
- se non vuoi/puoi utilizzare il suo potere di lasciare il segnalibro occasione e passare alla fase 4 Collezione.

Vediamo nel dettaglio quali sono i poteri delle tessere sito:

Accampamento base

Ci vuole un po' di riposo al campo base!

È il punto da dove si comincia il gioco ma su cui nei turni successivi è possibile tornare. Quando arrivi su questa tessera puoi effettuare uno scambio (vedi fase 3 Scambio) con un giocatore a tua scelta in qualsiasi punto della mappa. Questo potere è sempre disponibile durante la partita per tutti i giocatori.



Fossile

Wow hai trovato il tesoro più prezioso per ogni paleontologo: resti di dinosauro!

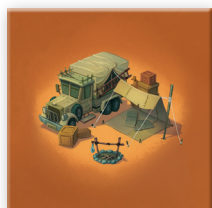
Quando scopri questa tessera, tira immediatamente il dado ricerca. In base al risultato del dado pesca 1 o 2 tessere dal sacchetto. Nel sacchetto puoi trovare fossili o reperti. Puoi tastare i pezzi alla ricerca del fossile che ti serve per ricostruire un dinosauro, ma attenzione, alcuni reperti sono molto simili ai fossili, se peschi un reperto invece di un fossile ti darà comunque 2 punti a fine partita.



Accampamento provvisorio

Il lavoro è tanto e non si può sempre scavare, meglio riordinare la propria collezione.

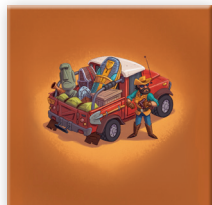
Quando scopri questa tessera puoi fare uno scambio con un giocatore a tua scelta in qualsiasi punto della mappa (vedi fase 3 Scambio). Se non vuoi o non puoi utilizzare il suo potere metti un segnalino occasione sopra questa tessera. Il suo potere rimane disponibile per il prossimo giocatore che terminerà il suo movimento sopra. Quando un giocatore avrà utilizzato il suo potere rimuoverà il segnalino e la tessera avrà esaurito la sua funzione per il resto della partita.



Cacciatore di reperti

Qui nella Jurassic Valley ci sono sempre avventurieri a caccia di reperti!

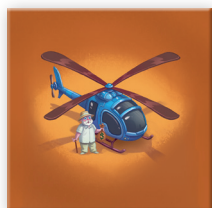
Quando scopri questa tessera puoi scartare un reperto da dietro lo schermo museo per pescare 3 tessere dal sacchetto. Se non vuoi o non puoi utilizzare il suo potere metti un segnalino occasione sopra questa tessera. Il suo potere rimane disponibile per il prossimo giocatore che terminerà il suo movimento sopra. Quando un giocatore avrà utilizzato il suo potere rimuoverà il segnalino e la tessera avrà esaurito la sua funzione per il resto della partita.



Ricco collezionista

Un uomo veramente elegantissimo ti viene incontro, probabilmente è il tuo giorno fortunato!

Quando scopri questa tessera puoi scartare un fossile da dietro lo schermo museo per guadagnare immediatamente 4 punti vittoria. Se non vuoi o non puoi utilizzare il suo potere metti un segnalino occasione sopra questa tessera. Il suo potere rimane disponibile per il prossimo giocatore che terminerà il suo movimento sopra. Quando un giocatore avrà utilizzato il suo potere rimuoverà il segnalino e la tessera avrà esaurito la sua funzione per il resto della partita.



Miniera d'oro

Uuh guarda quanto luccica!

Quando scopri questa tessera prendi subito 1 tessera oro. Le tessere oro si tengono da parte e vengono utilizzate solo a fine partita. Contano come qualsiasi tessera fossile purché completino un dinosauro altrimenti non valgono nulla.



Buco nella terra

Ahi ahì oggi non è proprio la tua giornata!

Quando scopri questa tessera significa che in questo scavo non trovi nulla.



3. Scambio

Se nella tessera sito in cui ti sei fermato è presente la pedina di uno o più giocatori puoi (non sei obbligato) scambiare un fossile con un giocatore a tua scelta presente sulla tessera.

Nomina a voce alta il nome o il simbolo e il colore del dinosauro che vorresti collezionare (vedi esempio sotto), se il giocatore coinvolto nello scambio ha almeno un fossile di quel dinosauro deve dartelo (se ne ha più di uno sceglie quello che preferisce), se invece non lo possiede puoi comunque guardare dietro il suo schermo per scoprire cosa possiede. In qualunque modo sia andato lo scambio l'altro giocatore guadagna il tuo fossile. Attenzione! Il giocatore avversario è obbligato a fare lo scambio.

NOTA BENE: Nel raro caso in cui il giocatore di turno termini il movimento su una tessera scoperta dove ci sono una o più pedine avversarie ma è anche presente il segnalino occasione, prima se vuole/ può utilizza il potere della tessera sito e successivamente se vuole/può effettua lo scambio.

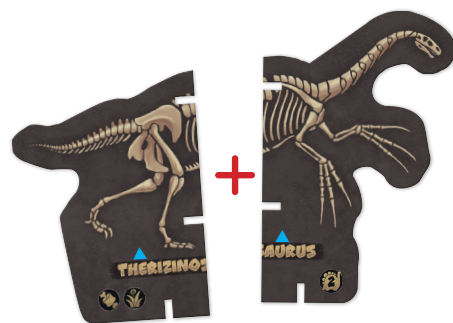
Esempio: Il giocatore Blu si sposta in una tessera sito dove è presente il giocatore Giallo e decide di fare lo scambio. Mette sul tavolo un suo fossile. Chiede al Giallo "Hai un fossile con il triangolo azzurro?" e lui risponde "Sì" e passa il fossile corrispondente al giocatore Blu. Alla fine il giocatore Blu dà al Giallo il fossile che aveva precedentemente messo sul tavolo.



4. Collezione

È arrivato il momento di ricostruire il dinosauro montando i suoi fossili! Se hai un dinosauro completo dietro il tuo schermo puoi costruirlo e giocarlo davanti allo schermo museo ben visibile a tutti. Ai fini di unire i pezzi e farli stare in piedi puoi prendere i connettori e le basette necessarie per farli trionfare nella sala del tuo museo.

NOTA BENE: Puoi montare e giocare davanti al tuo schermo più copie dello stesso dinosauro, non puoi giocare davanti al tuo schermo museo più di un dinosauro per turno.



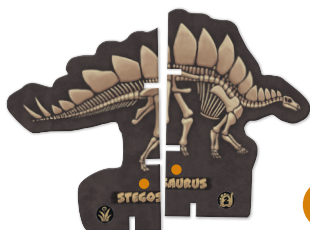
I dinosauri: ogni tessera Fossile rappresenta una parte dello scheletro di un dinosauro. Potresti trovare un dinosauro già completo, una testa, un torso o una coda. Se non sei ancora un paleontologo esperto non ti preoccupare, le tessere che compongono lo stesso dinosauro riportano la stessa icona colorata.

I dinosauri sono di 3 categorie:



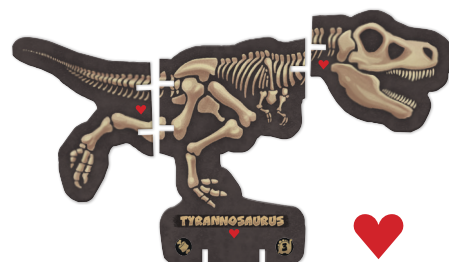
Piccolo

composto da 1 tessera
(non ha simboli)



Medio

composto da 2 tessere
(coda+testa)



Grande

composto da 3 tessere
(coda+torso+testa)

Giocatore Blu



Esempio: Il giocatore Blu decide di montare un dinosauro, ma non si accorge che un pezzo ha il cerchio arancione (Stegosaurus) mentre l'altro ha il triangolo azzurro (Therizinosaurus), quindi non può completare il proprio dinosauro perché i pezzi sono sbagliati. Bisogna fare attenzione ad abbinare i pezzi corretti.

Giocatore Giallo



Il giocatore Giallo, invece, decide di montare il Carnotaurus, ma non si accorge di star unendo due pezzi uguali. Bisogna quindi fare attenzione ad abbinare testa e coda nel caso di un dinosauro medio, e testa, torso e coda nei dinosauri grandi.

FINE DEL GIOCO

La partita finisce quando tutte le tessere sito vengono scoperte oppure quando finiscono tutte le tessere nel sacchetto. Quando avviene una di queste 2 condizioni, il giocatore di turno finisce tutte le sue azioni e poi si passa al punteggio finale. Prima del conteggio tutti i giocatori che hanno una o più tessere oro possono prendere un dinosauro a cui manca una parte dietro il loro schermo e metterlo davanti allo schermo insieme alla tessera oro: quel dinosauro sarà considerato come montato (non è possibile utilizzare più di una tessera oro su un unico dinosauro) Se inutilizzate le tessere oro non valgono nulla nel conteggio dei punti.

Per il conteggio dei punti guardate tutti i dinosauri completi davanti al vostro schermo museo e sommate i loro punti in questo modo:

- Ogni **dinosauro piccolo** completo vale **2 punti**
- Ogni **dinosauro medio** completo vale **5 punti**
- Ogni **dinosauro grande** completo vale **9 punti**

Ora potete togliere il vostro schermo e conteggiare tutte le tessere che avete accumulato:

- Ogni **fossile** vale **1 punto**
- Ogni **reperto** vale **2 punti**

Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore! In caso di parità tra più giocatori vince chi ha il maggior numero di dinosauri grandi, se c'è ancora parità chi ha il maggior numero di dinosauri medi, se c'è ancora parità chi ha il maggior numero di dinosauri piccoli. Se c'è ancora parità, i giocatori coinvolti condividono la vittoria.



Una produzione Red Glove Edizioni
Red Glove è un marchio NRG SRL
Via E. Filiberto 2 20149 Milano (MI) Italia

Game Design: Davide Panizza
Illustrazioni: Ferdinando Batistini
Impaginazione: Emma Castellan

Produzione: Federico Dumas
Consulenza Commerciale: Simona Lombardo
Revisione: Simona Lombardo

Trovare un prezioso fossile in un intero deserto è un'impresa impossibile ma per fortuna al mio fianco ho Agnese che mi aiuta in ogni sfida. Grazie anche a tutti gli scavatori tester: il primissimo Giampiero, gli intrepidi Alice, Nicolò, Andrea, Alessandro, Melania e tutti quelli che in un modo o nell'altro hanno contribuito. Per fortuna ho trovato anche il finanziatore della spedizione Federico cha ha decisamente dato una svolta tridimensionale al gioco.

VARIANTI DI GIOCO

Mostra al museo

Dopo tanto scavare è ora di esporre la vostra bella collezione!

Durante la preparazione del gioco pescate casualmente 3 tessere mostra e posizionatele sul tavolo, visibili da tutti, con il lato che riporta il punteggio più alto scoperto. Potete utilizzare il sacchetto nero per questa operazione prima di riempirlo con i fossili/reperti. Queste tessere danno punti vittoria o durante il gioco (sfondo verde) in base ai dinosauri che avete esposto davanti al vostro schermo museo, oppure a fine partita (sfondo rosso). Tutte le tessere mostra verdi hanno due punteggi: quello più alto per il primo giocatore che realizza l'obiettivo richiesto, l'altro per il secondo. Il primo giocatore che realizza l'obiettivo di una delle tessere verdi prende i punti e la capovolge sul lato del punteggio più basso. Il secondo giocatore a realizzarla prende i rispettivi punti e poi la elimina dal gioco. Se i giocatori non rispettano le condizioni dettate dalle tessere non ricevono nulla. Nelle tessere museo rosse, quelle che si calcolano a fine partita, in caso di parità tra più giocatori prendono tutti lo stesso punteggio.

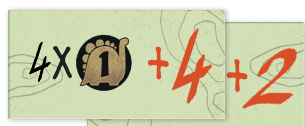
Punteggi:



Realizzare 3 carnivori
(che nel gioco sono
in totale 11):
4 punti – 2 punti



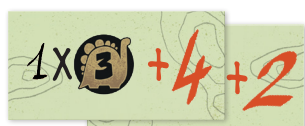
Realizzare 3 erbivori
(che nel gioco sono
in totale 6):
6 punti – 3 punti



Realizzare 4
dinosauri piccoli
(valore 3):
4 punti – 2 punti



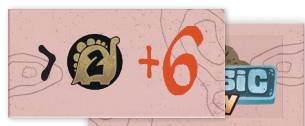
Realizzare 2
dinosauri medi
(valore 2):
4 punti – 2 punti



Realizzare 1
dinosaurio grande
(valore 3):
4 punti – 2 punti



Realizzare 1
dinosaurio grande, 1
medio e 1 piccolo:
6 punti – 3 punti



A fine partita, chi ha
più dinosauri medi
completi:
6 punti



A fine partita, chi ha
più dinosauri piccoli:
3 punti

Clima impietoso

In alcuni periodi dell'anno il clima a Jurassic Valley sa essere veramente imprevedibile con eventi meteo estremi!

Per la preparazione di questa variante segui questi passaggi:

1. Metti da parte e mischia tra loro tutte le tessere sito: "Accampamento provvisorio", "Cacciatore di reperti", "Buco nella terra", "Oro" e "Ricco collezionista".
2. Pescane casualmente 4 (2 giocatori), 5 (3 giocatori), 6 (4 giocatori).
3. Prendi casualmente un numero di tessere evento climatico in base al numero dei giocatori: 4 (2 giocatori), 7 (3 giocatori), 10 (4 giocatori).
4. Unisci le tessere sito appena pescate con quelle evento climatico, aggiungi 16 tessere fossile (2 giocatori), 24 tessere fossili (3 giocatori), 32 tessere fossili (4 giocatori).
5. Mischiare le tessere ottenute e, come per il gioco base disponetele secondo lo schema a pag. 2.
6. Ogni volta che un giocatore scopre una tessera evento climatico ne applica l'effetto. Vediamo gli effetti di ciascuna tessera:



Tempesta di sabbia

Oh no, questo vento rischia di spazzare via tutta la collezione!

Il giocatore avversario alla tua destra pesca una tessera fossile/reperto dietro il tuo schermo museo senza guardare e la ripone nel sacchetto nero. Se non hai tessere fossili dietro il tuo schermo museo non succede nulla.



Pioggia incessante

Era il giorno perfetto per scavare, ma questa pioggia non si può proprio sopportare, meglio stare al riparo con una buona tazza di tè!

Riporta la tua pedina alla tessera accampamento base. Questo spostamento non ti permette né di giocare dinosauri né di fare uno scambio.



Tornado

Uhm che venticello che tira oggi... aaaaaahhhh scappate!!!

Questa tessera agisce su tutti i giocatori, ognuno sceglie una propria tessera fossile o reperto da dietro lo schermo e lo passa al giocatore alla propria sinistra. Se non hai nessuna tessera non passi niente ma ricevi comunque dal giocatore alla tua destra.



Sabbie mobili

Sei stato inghiottito dalle sabbie mobili e con te anche i fossili trovati!

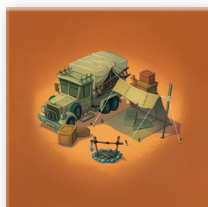
Scarta 3 fossili da dietro lo schermo e riponili nel sacchetto. Quindi puoi muoverti di una sola tessera sito e proseguire il gioco secondo le normali regole.

Guida di riferimento



Hai trovato un fossile!

Tira il dado e pesca un numero di tessere pari al risultato.



Accampamento provvisorio

Quando scopri questa tessera puoi fare uno scambio con un giocatore a tua scelta.



Niente da fare!

Purtroppo non hai trovato nulla.



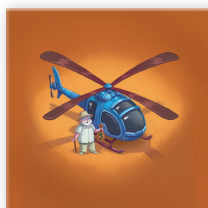
Cacciatore di reperti

Puoi scartare una tessera reperto da dietro il tuo schermo per pescare 3 tessere dal sacchetto.



Un filone d'oro!

Prendi una tessera pepita d'oro.



Ricco collezionista

Puoi scartare una tessera da dietro il tuo schermo per fare 4 punti.



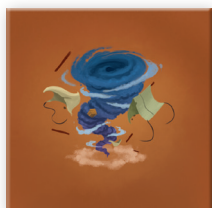
Tempesta di sabbia

Il giocatore alla tua destra pesca una tessera casuale dietro il tuo schermo e la mette nel sacchetto.



Pioggia incessante

La tua pedina torna all'accampamento base. Non puoi giocare dinosauri o fare scambi.



Tornado

Tutti i giocatori scelgono una tessera e la passano al giocatore alla sinistra.



Sabbie mobili

Scarta 3 fossili e riponili nel sacchetto. Ora muoviti di una sola tessera sito.