





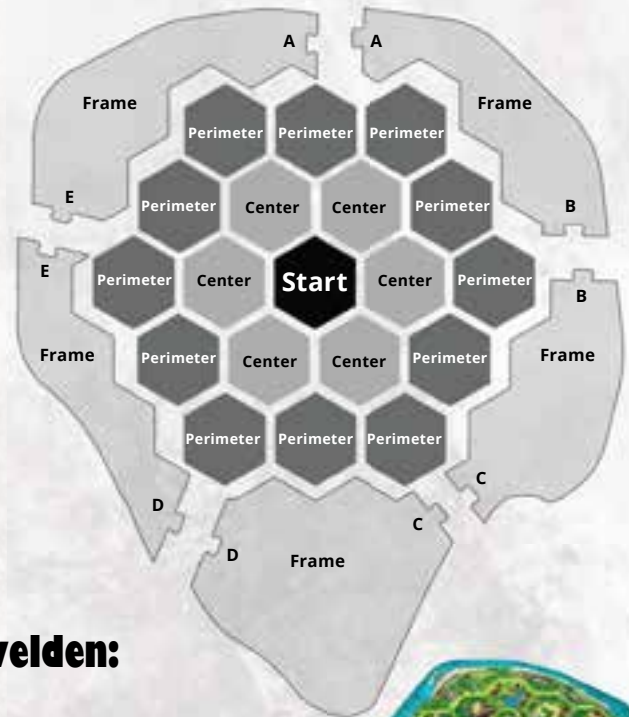
Deze handleiding bevat informatie voor de dinosaurus speler en de Personage spelers.

- Rode tekst is om de dinosaurus speler te informeren..
  - Blauwe tekst is om de Personage spelers te informeren.
- Als je  ziet, is de informatie voor alle spelers.

## Voorbereiding

- 1 Zet het frame van het spelbord in elkaar zoals hiernaast te zien is. Leg de Perimeter, Centrum en Start Tegels apart en leg ze willekeurig met de afbeelding naar boven op hun plaats. De Start Tegel moet in het midden van het spelbord liggen.
- 2 Plaats de Onderhoudsschuur, Controle Centrum en Bezoekers Centrum kaartjes, met de grijze kant boven, op de Perimeter Tegels grenzend aan dezelfde tekst op het frame (zie onder).
- 3 Plaats alle andere fiches en de dobbelsteen naast het spelbord.
- 4 Spreek af wie als de dino's en wie als de Personages spelen.

### In elkaar gezet spelbord



## Triceratops en Brachiosaurus velden:



Triceratops



Brachiosaurus

De Triceratops en Brachiosaurus zijn geen dino's die de dinosaurus speler tijdens het spel verzet. Dit zijn velden die bepaalde Personages nodig hebben om hun doel te bereiken.



Voorbeeld van een in elkaar gezet spelbord

## Spel iconen:

-  Uitgeschakelde elektrische afrastrering
-  Ingeschakelde elektrische afrastrering
-  Klif

Conrole Centrum

Bezoekers-centrum

Onderhouds-schuur



## Vorbereiding Dinosauriërs

- 1 Leg de dinosaurus mat, kaarten (10) en het dinosaurus fiche voor je neer.
- 2 Schud de kaarten, trek er drie en neem ze in je hand.
- 3 Leg de rest van de kaarten met de afbeelding naar beneden op de plaats van de trekstapel op je mat.
- 4 Leg het dinosaurus fiche op "rest".
- 5 Zet iedere dinosaurus op het overeenkomstige startveld op het spelbord (zie onder). Je zet alle drie de dino's.

**Let op:** dino's mogen op een veld starten met een locatie tegel of een Personage Doel fiche.



Spelershand dinosaur

**VELOCIRAPTOR**

**TYRANNOSAURUS REX**

**DILOPHOSAURUS**

## Vorbereiding Personages

- 1 Iedere persoon kiest een Personage waar hij mee begint. (Voor meer uitdaging, pak je er één willekeurig uit de doos.)
- 2 Leg je Personage-mat voor je neer en pak al je Personage kaarten (10) in je hand – alle kaarten zijn in het begin van het spel beschikbaar voor alle spelers.
- 3 Zet je speelfiguur op de start tegel.
- 4 Elk Personage heeft een uniek doel dat ze moeten bereiken voordat ze van het eiland kunnen vluchten (zoals beschreven op je Personage-mat). Lees je doel hardop voor aan de spelers.
- 5 Als je Personage naar een bepaald veld op het spelbord moet gaan om het doel fiche te verzamelen, leg het doel fiche dan op dat veld.



Personage-mat

Doel fiche

Speelfiguur

Spelershand Personages

**Voor een spel met 2 spelers:** Eén speler speelt als de dino's, de andere speler speelt met 2 personages tegelijkertijd.

- 1 Kies twee Personages.
- 2 Pak hun Personage-matten en kaarten (10 voor elke speelfiguur).
- 3 Zet de Personages op de start tegel.

# PERSONAGES: HOE WIN JE?

Om te winnen moeten de spelers samenwerken als een team om de locaties te activeren (Onderhoudsschuur, Controle Centrum en Bezoekerscentrum) en een bepaald aantal Personages bij de helikopter te krijgen met hun doel-fiches om te kunnen vluchten. Wanneer een locatie eenmaal geactiveerd is, blijven de gevolgen ervan voor de rest van het spel van kracht.



## 2 tot 3 spelers:

Twee Personages moeten vluchten.

## 4 tot 5 spelers:

Drie Personages moeten vluchten.

## De locaties activeren




Eén keer per ronde, als je op een locatie bent, mag je proberen die locatie als volgt te activeren:

- 1 Gooi de dobbelsteen. Als je 5 of meer gooit, lukt het. Als het niet lukt, zie 'Boost a Roll' pag. 10. (Elk personage mag dit één keer per ronde doen, tijdens stap vier.)
- 2 Als het lukt, draai je het locatie fiche op de gekleurde zijde. Kijk vervolgens voor het gevolg voor de locatie zoals hieronder beschreven.

**Let op:** Wanneer er twee of meer Personages tegelijkertijd op een locatie zijn, mogen ze allebei proberen om de locatie te activeren.

## Controle Centrum

Wanneer de locaties geactiveerd zijn, leg je de vergrendelingsfiches op de Onderhoudsschuur, het Controle Centrum, Bezoekerscentrum en de Helihaven Locaties. De dino's kunnen niet meer in die locaties komen – het zijn nu veilige zones voor de Personages tot het eind van het spel.

Als een dinosaurus op één van de locaties is als de vergrendelingsfiches worden neergelegd, wordt de dinosaurus verplaatst naar een aangrenzend veld naar de keuze van het Personage (dit geldt nog steeds voor dino's die aan het sluipen zijn). Dit kan de dino's dwingen: om over kliffen  en uitgeschakelde elektrische hekken  te gaan. Als een dinosaurus op een locatie is die is omringd door ingeschakelde elektrische hekken , wordt hij niet verplaatst.



Slot fiches

## Bezoekerscentrum

De speler die het bezoekerscentrum heeft geactiveerd mag twee kaarten van de aflegstapel kiezen en in de hand nemen.



## Onderhoudsschuur

Als deze is geactiveerd, beslis dan als een team of je alle elektrische hekken in Jurassic Park™ AAN wilt zetten. Als jullie dat willen, leg dan de Hek fiches op ieder elektrisch hek met een op het spelbord om aan te geven dat de elektrische hekken  nu AAN zijn!



Hek fiches

# Personage doelen bereiken

Ieder Personage moet een uniek doel bereiken voordat hij/zij kan ontsnappen. Personage doelen worden beschreven op de Personage-mat.

- Sommige Personages beginnen met hun doel fiche en mogen het niet kwijtraken.
- Sommige Personages moeten specifieke doelen vervullen om hun doel fiche te kunnen verzamelen.

De Personages kunnen hun doel bereiken en locaties activeren in elke willekeurige volgorde, maar ze moeten allebei zijn bereikt voordat een Personage kan ontsnappen.



## Bij de helikopter komen

- Wanneer alle drie de locaties geactiveerd zijn, wordt het helikopter fiche op het Helikopter veld gelegd.
- Je Personage moet bij de helikopter komen met het doel fiche om te kunnen ontsnappen.
- Als je Personage ontsnapt, zet je speelfiguur dan op het veilige gebied onder het Helikopter veld.
- Doe je Personage Mat en kaarten in de doos – ze worden in dit spel niet meer gebruikt (zie **KIES EEN NIEUW PERSONAGE**, pag. 11).



## Dinosaurus: hoe win je?

Om te winnen moet een dinosaurus drie Personages uitschakelen.

### Een Personage uitschakelen

Een Personage wordt op de volgende manieren uitgeschakeld:

- 1 Een dinosaurus valt een Personage aan als de speler geen kaarten meer in z'n hand heeft (zie **DINOSAURUS VALT AAN**, pag. 6)
- 2 De Personage speler kan geen kaart selecteren tijdens stap 2 (zie pag. 7).
- 3 De Personage speler kiest er vrijwillig voor om het Personage uit te schakelen.

Als een Personage wordt uitgeschakeld, pak je de speelfiguur en zet je die voor je neer. De speler doet de Personage Mat, kaarten en doelfiche in de doos (zie **KIES EEN NIEUW PERSONAGE**, pag. 11).

## Opmerking over het zetten van dino's en Personages

Als twee velden waar overheen geklommen moet worden, aan elkaar liggen, is er maar één klim nodig om de zet compleet te maken.

*Voorbeeld: Lex Murphy speelt een Klim Kaart en gooit 5. Ze mag nu over het uitgeschakelde hek ⚡ en de klif 🪨 klimmen.*



Als de elektrische hekken ingeschakeld zijn, mogen de Personages en dino's er op geen enkele manier doorheen zetten of aanvallen.

*Voorbeeld: Het ingeschakelde elektrische hek ⚡ voorkomt dat Dr. Ellie Sattler naar de velden erboven zet en voorkomt dat de Velociraptor aanvalt of op haar veld zet.*



## Dinosaurus valt aan

Dino's vallen Personages aan wanneer het volgende gebeurt:

- Een dinosaurus komt op een veld waar een Personage staat en de Personage is niet aan het sluipen.
- Een dinosaurus verschijnt weer vanaf een sluiptgang op een veld met een Personage en het Personage sluipt niet.
- Een Personage verschijnt weer vanaf een sluiptgang op een veld met een dinosaurus en de dinosaurus sluipt niet.

Als meer dan één Personage op hetzelfde veld staat, zal de dinosaurus maar **één van de Personages aanvallen**. De spelers beslissen welk Personage de aanval aanneemt.

Als een Personage wordt aangevallen, komen de volgende stappen:

- 1 De dinosaurus speler kiest een willekeurige kaart uit de hand van de menselijke speler. De Personage spelers mogen de kaart bekijken, de dinosaurus speler niet.
- 2 De Personage speler legt die kaart op z'n **brandstapel** (burn pile). Verbrande kaarten zijn uit het spel en komen niet terug.

**Let op:** Sluipende Personages kunnen niet worden aangevallen, totdat ze weer verschijnen (zie **PERSONAGE KAARTEN**, pag. 10). Sluipende Dinosauriërs kunnen niet aangevallen, totdat ze weer verschijnen (zie **DINOSAURUS KAARTEN**, pag. 8).



# HOE TE SPELEN

Het spel bestaat uit rondes die uit de volgende vier stappen bestaan, in deze volgorde.

## DINOSAUR

1 **Speel één kaart**

## HUMANS

2 **Speel ieder één kaart**

## DINOSAUR

3 **Zet dino's en onderneemt optioneel een actie.**  
Zie pagina's 8-9

## HUMANS

4 **Zet Personages en onderneemt optioneel een actie.**  
Zie pagina's 10-11

## DINOSAUR

1 **Speel één kaart**

Kies een kaart uit je hand en leg die met de afbeelding naar beneden op je mat. Als je dit hebt gedaan, kun je deze niet meer veranderen.

Pak een nieuwe kaart zodat je weer 3 kaarten in je hand hebt. Als je trekstapel op is, schud dan je aflegstapel en maak een nieuwe trekstapel.

Dinosaurus kaarten worden uitgelegd op pag. 8.

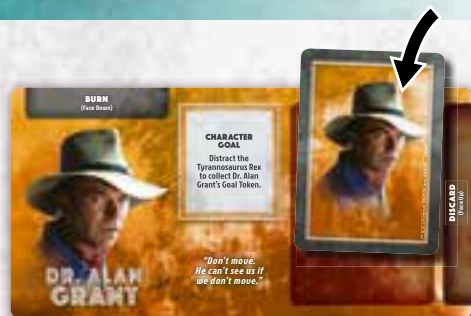


## HUMANS

2 **Speel ieder één kaart**

Kies een kaart uit je hand en leg die met de afbeelding naar beneden op je Personage mat. Als je dit hebt gedaan, kun je deze niet meer veranderen. **Als op een kaart 'vrije actie' staat, mag deze kaart tijdens deze stap niet worden gekozen.**

Personage kaarten worden uitgelegd op pag. 10.



# DINOSAUR

## 3 Verzet je dino's en voer een Optionele Dinosaurus Actie uit

Onthul je kaart - Verzet je dino's volgens de kaart - Voer een optionele Dinosaurus Actie uit.

### DINOSAURUS KAARTEN

Iedere kaart uit je stapel bestaat uit meer dan één zet. Gebruik voor iedere zet op de kaart een verschillende dinosaurus en voer indien mogelijk alle zetten van de kaart uit.

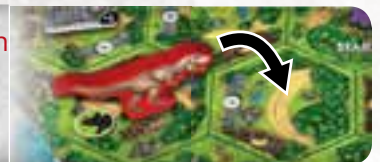
Als een van je dino's op een veld komt met een Personage die niet aan het Sluipen is, valt hij direct aan (zie **DINOSAURUS VALT AAN**, pag. 6). Je kaarten bestaan uit de volgende zetten:



REN naar een aangrenzend veld. Je mag geen kliffen 🏔️ of elektrische hekken ⚡️ oversteken.



KLIMMEN over kliffen of uitgeschakelde hekken ⚡️ om naar een aangrenzend veld te gaan.



SLUIPEN maakt het je mogelijk om een verrassingsaanval uit te voeren bij de Personages en over kliffen en uitgeschakelde elektrische hekken te zetten zonder een Klim kaart te gebruiken. **Leg je dinosaurus op het huidige veld op z'n zij, om aan te geven dat hij sluipt. Dan:**

- 1 Tijdens stap 3 van de volgende ronde, moet de dinosaurus weer verschijnen door op te staan op het huidige veld of op een aangrenzend veld. Je kunt niet over ingeschakelde elektrische hekken heen. Verschijnen telt niet als een zet of optionele dinosaurus actie.
- 2 Als je dinosaurus opnieuw verschijnt op een veld met een Personage die niet aan het sluipen is, valt hij de Personage aan (zie **DINOSAURUS VALT AAN**, pag. 6).

*Voorbeeld: De Dilophosaurus wordt op z'n zij gelegd om aan te geven dat hij sluipt. Tijdens de volgende ronde zal de Dilophosaurus opstaan op zijn huidige veld of op een aangrenzend veld. Dr. Ellie Sattler en Lex Murphy lopen het risico te worden aangevallen door de Dilophosaurus maar Tim Murphy wordt beschermd door het ingeschakelde hek. ⚡️*









Let op: er mogen geen 2 dinosauriërs op hetzelfde veld staan.

# DINOSAURUS ACTIES



Als toevoeging aan je beurt, mag je **één** optionele dinosaurus actie doen. Dit kan worden gedaan voor **of** nadat je je dinosauriërs hebt gezet volgens de zetten op je kaart. Dinosaurus acties zijn specifiek voor elke dinosaurus, en mogen worden gebruikt **ook al heeft een dinosaurus deze ronde al gezet**. Als je een dinosaurus actie onderneemt, leg je je dinosaurus fiche op je mat naast de dinosaurus actie die je gebruikt. Je mag niet dezelfde dinosaurus acties twee rondes achter elkaar ondernemen, en je mag geen dinosaurus actie ondernemen nadat de Personage spelers hun kaarten hebben onthuld.







**VELOCIRAPTOR** – schuif twee velden op in een rechte lijn. Dit stelt je in staat om kliffen  en uitgeschakelde hekken  , en zelfs dinosauriërs te passeren



**TYRANNOSAURUS REX** – Als je aanvalt, kies je twee kaarten in plaats van één, willekeurig, uit de hand van de Personage speler (zie **dinosaurus valt aan**, pag. 6).

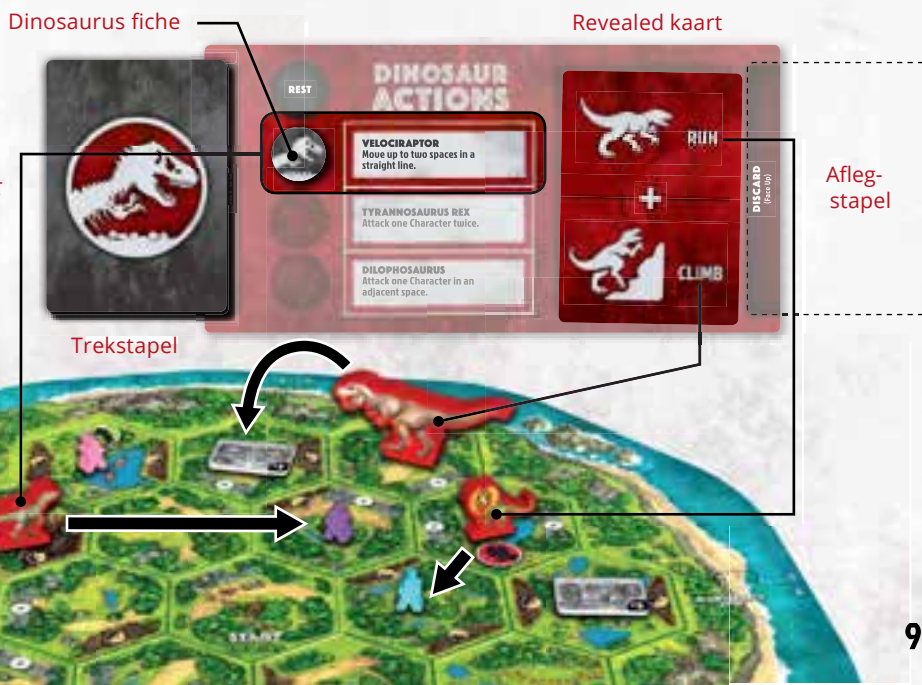


**DILOPHOSAURUS** – Val een Personage in een aangrenzend veld aan. Deze aanval werkt door kliffen  en uitgeschakelde hekken  , maar niet door ingeschakelde elektrische hekken  of in locaties met slotfiches. 

Als je ervoor kiest om geen dinosaurus actie te ondernemen, leg het dinosaurus fiche dan op het Rust veld op je mat. Bij de volgende ronde zijn alle drie de dinosaurus acties beschikbaar.

## Voorbeeld speelbeurt dinosaurus:

De dinosaurus speler onthult zijn kaart. Dan klimt hij met de Tyrannosaurus rex en rent met de Dilophosaurus. De optionele dinosaurus actie wordt gebruikt om de Velociraptor twee velden in een rechte lijn te verplaatsen.



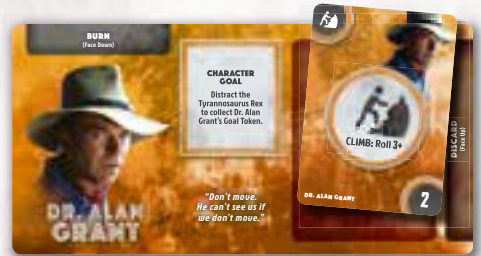
# HUMANS

## 4 Verzet Personages en speel optioneel vrije acties



Onthul je kaart, zet je Personage volgens de instructies van de kaart en speel optioneel vrije acties. Aan het einde van de ronde, leg je alle gespeelde kaarten weg.

### Personage Speelkaarten

Elke kaart in je stapel bestaat uit een zet of vrije actie. Vrije acties worden gespeeld zoals beschreven op ieders Personage kaart. Je speelkaarten zijn:



RUN

REN naar een aangrenzend veld. Je mag niet over kliffen  of elektrische hekken  . Je mag niet naar een veld met een dinosaurus rennen tenzij de dinosaurus sluipt.



CLIMB: Roll X+

KLIM over kliffen  of uitgeschakelde elektrische hekken . Om te klimmen, gooi de dobbelsteen gelijk aan of hoger dan het getal dat op de kaart staat. Als het lukt, zet dan naar een aangrenzend veld. Je kunt niet naar een veld klimmen met een dinosaurus tenzij de dinosaurus sluipt. Als het niet lukt, en je je worp niet kunt boosten (zie **Boost a Roll**), neem je je kaart weer in je hand in plaats van op je aflegstapel te leggen.



SNEAK: Roll X+

SLUIP om je te verbergen voor de dinosaurïërs. Om te sluipen, moet je hetzelfde getal of hoger gooien dan het getal op de kaart. **Als het lukt, leg je Personage op 'n zij op het huidige veld, om aan te geven dat hij sluipt, want:**

- 1 Tijdens stap vier van de volgende ronde, moet je Personage weer verschijnen door op te staan in zijn huidige veld of in een aangrenzend veld. Je kunt niet over ingeschakelde elektrische hekken . Verschijnen telt niet als een zet.
- 2 Als je Personage opnieuw verschijnt in een veld met een dinosaurus die niet sluipt, valt de dinosaurus je Personage aan (zie **DINOSAURUS VALT AAN**, pag. 6).

Als het je niet lukt, en je je worp niet boost (zie **Boost a Roll**, onder), leg dan je kaart niet op je aflegstapel maar neem deze terug in je hand.



### Boost a Roll

Je kunt je worpen "boosten" als je probeert te sluipen, klimmen of locaties te activeren. Nadat je de dobbelsteen hebt gegooid, mag je één of meer kaarten in je hand verbranden om je worp te verhogen met de bedragen die in de onderste linkerhoek van de kaarten staan.

Kaarten die je verbrandt terwijl je worpen boost, moeten aan alle spelers worden onthuld. Plaats de kaarten in je Brand stapel – ze zijn uit het spel en komen niet meer terug.



Dit icoon geeft aan dat de kaart uniek is voor het Personage. Sommige tekst op de kaarten kan in strijd zijn met deze handleiding. **Volg in dat geval altijd de tekst van de kaart op.**

## FREE ACTIONS



Speel afleidingskaarten om een dinosaurus verder van een ander Personage vandaan te zetten of om ervoor te zorgen dat hij een veld niet meer blokkeert. Afleiden is een vrije actie en mag niet gekozen worden tijdens stap twee. In plaats daarvan, speel je Afleiden altijd tijdens stap vier, voor of na je zet. Als je Afleiden gebruikt, zet dan een dinosaurus (die niet aan het sluipen is) van een aangrenzend veld op jouw veld. Als de dinosaurus jouw ruimte binnenkomt, zal hij onmiddellijk aanvallen, tenzij je sluipt.



## VUL JE HANDKAARTEN AAN

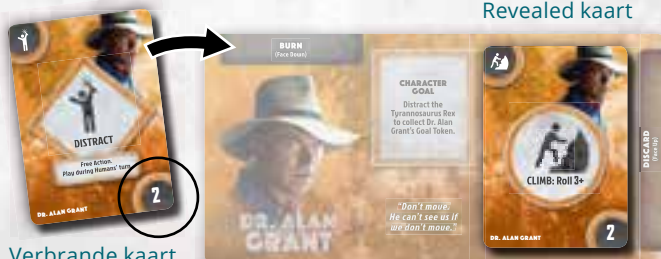
Aan het einde van iedere ronde mag je ervoor kiezen om je handkaarten aan te vullen door de resterende kaarten in je hand te verbranden. Plaats de kaarten van je hand op je Brandstapel en vervang de kaarten in je hand met de kaarten van de aflegstapel. Verbrande kaarten zijn uit het spel en kunnen niet meer worden gebruikt. Als je hand leeg is, mag je niet meer aanvullen (zie **Elimineer een Personage**, pag. 5).

## KIES EEN NIEUW PERSONAGE

Als je Personage ontsnapt, wordt geëlimineerd door de Dinosaurus speler of je kiest ervoor om je huidige Personage te elimineren, doe dan je Personage-mat, kaarten en doel fiches in de doos. Als je Personage geëlimineerd wordt, geef je Personage figuur dan aan de Dinosaurus speler. Pak een nieuwe willekeurige Personage-mat, en dan:


- 1 Pak je nieuwe Personage mat en leg het voor je neer.
- 2 Pak de overeenkomstige figuur en plaats deze op de start tegel in het midden van het spelbord. Als een dinosaurus op de start tegel staat, valt hij niet een nieuw Personage aan die het spel binnenkomt.
- 3 Neem al je nieuwe Personage kaarten (10) in je hand. Je begint met het spelen van de nieuwe Personage aan het begin van de volgende ronde.

Revealed kaart



Verbrande kaart



Voorbeeld beurt Personage: Dr. Alan Grant onthult een klimkaart, gooit de dobbelsteen en gooit 2. Omdat de worp te laag was (hij heeft 3 of hoger nodig), kiest hij ervoor de worp te boosten door een afleidingskaart te verbranden – de vorige worp van 2 wordt nu versterkt naar 4. De verbrande kaart wordt met de afbeelding naar beneden op zijn brandstapel gelegd. Dan klimt hij over een klif  naar het aangrenzende veld.

# TIPS VOOR DINOSAURUS SPELERS

- Je doel is om drie personages te elimineren, dus je moet ze zo vaak mogelijk aanvallen.
- Personages kunnen hun Ren of Klim kaarten niet gebruiken om op velden met dinosauriërs te komen, dus probeer beslissende velden op het spelbord te blokkeren.
- Dinosaurus acties zijn sterk! Probeer zetten zo te plannen waarbij je in iedere beurt een Dinosaurus actie kan gebruiken.

# TIPS VOOR DE PERSONAGE SPELERS

- Werk samen! Praat met de andere Personage spelers en bespreek jullie strategie. Maar vergeet niet dat de Dinosaurus speler meeluistert!
- Je eerste prioriteit is om de locaties te activeren, dus opsplitsen in het begin van het spel kan noodzakelijk zijn.
- Niet ieder Personage hoeft te ontsnappen van Jurassic Park om de Personage spelers te laten winnen. Sommige Personages kunnen met opzet aanvallen afslaan of dinosauriërs afleiden om andere Personages te helpen ontsnappen.
- Onthoud dat dobbelsteenworpen geboost kunnen worden, wat vooral handig is als je de locaties wilt activeren.
- Omdat je geen Ren of Klim kaart kunt gebruiken om op een veld met een dinosaurus te komen, moet je Sluip- en Afleidingskaarten gebruiken om toegang te krijgen tot velden die de dinosauriërs blokkeren.



Jurassic Park is a trademark and copyright of Universal Studios and Amblin Entertainment, Inc.  
Licensed by Universal Studios. All Rights Reserved.  
Instructions: © 2018 Ravensburger North America, Inc. All rights reserved.

USE02