

a partir de 10 años • 2–5 jugadores • 50 minutos

JURASSIC PARK

DANGER!

ADVENTURE STRATEGY GAME

INSTRUCCIONES

¡Bienvenidos.... a Jurassic Park™: Danger! Un jugador hará el papel de los Dinosaurios. Los otros serán los Personajes que trabajarán juntos para escapar de la isla.

Contenido:

110 Cartas

10 Mazos de Personaje,
1 Mazo de Dinosaurio

11 Paneles de Jugador

10 Paneles de Personaje,
1 Panel de Dinosaurio

19 Losetas de Isla

5 Marcos de Perímetro

10 Peones de Personaje

3 Peones de Dinosaurio

13 Vallas

19 Fichas

10 Fichas de Objetivo,
4 Fichas de Bloqueo,
3 Fichas de Edificio,
1 Ficha de Dinosaurio,
1 Ficha de Helicóptero

1 Dado

Instrucciones



EL JUGADOR DINOSAURIO debe eliminar a tres Personajes para ganar.

LOS JUGADORES HUMANOS deben trabajar juntos como un equipo para Activar los Edificios, cumplir sus Objetivos de Personaje y llegar hasta el Helicóptero para ganar.


Nota: Como los Personajes pueden escapar o ser eliminados en el transcurso de la partida, un Jugador Humano puede empezar la partida haciendo de un Personaje y luego hacer de otro Personaje diferente más tarde en la misma partida.



En estas instrucciones encontraréis tanto las reglas del Jugador Dinosaurio como las de los Jugadores Humanos.

• El texto en rojo contiene las reglas para el Jugador Dinosaurio.

• El texto en azul contiene las reglas para los Jugadores Humanos.

Cuando veáis el icono , las reglas se aplican a todos los jugadores.

PREPARACIÓN GENERAL

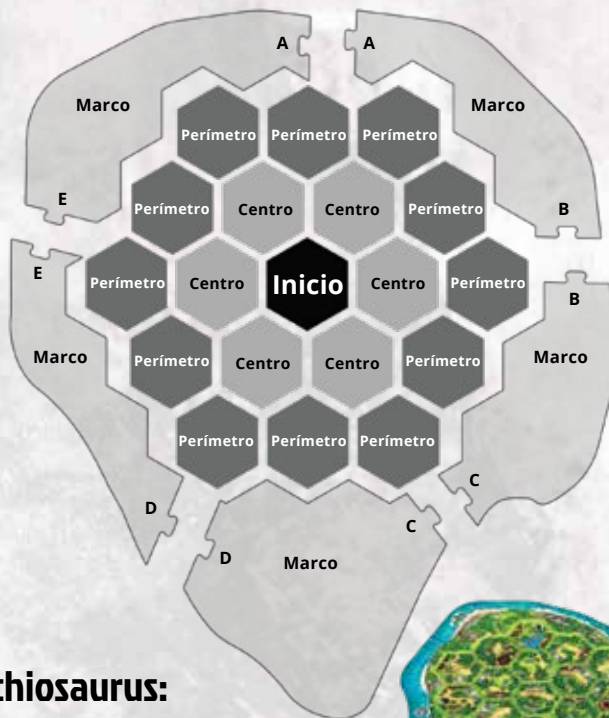
1 Montad el marco del tablero como se muestra en la imagen, con los lados ilustrados boca arriba. Separad las Losetas de Perímetro, Centro e Inicio y después colocadlas de forma aleatoria, con el lado ilustrado boca arriba, en sus respectivas zonas. La Loseta de Inicio debe estar en el centro del tablero.

2 Poned las Fichas del Barracón de Mantenimiento, la Sala de Control y el Centro de Visitantes, con el lado gris boca arriba, sobre las Losetas de Perímetro que colinden con la parte del marco en la que están escritos sus respectivos nombres (ver abajo).

3 Dejad las demás fichas y el dado al lado del tablero.

4 Decidid quién hará el papel de los Dinosaurios y quién hará de los Personajes.

Montaje del Tablero



Ejemplo del Tablero Montado



Las casillas del Triceratops y los Brachiosaurus:



Triceratops

El Triceratops y los Brachiosaurus son Dinosaurios que no están controlados por el Jugador Dinosaurio durante la partida.



Brachiosaurus

Algunos Personajes tendrán que visitar las casillas de estos Dinosaurios para cumplir su Objetivo de Personaje.

Iconos del Juego:

 Valla Electrificada Apagada

 Valla Electrificada Encendida

 Barranco

Sala de Control

Centro de Visitantes

Barracón de Mantenimiento



PREPARACIÓN PARA EL JUGADOR DINOSAURIO

- 1 Coloca el Panel, las Cartas (10) y la Ficha de Dinosaurio delante de ti.
- 2 Baraja las Cartas y roba tres para formar tu mano inicial.
- 3 Pon las Cartas restantes boca abajo en la Pila para Robar de tu Panel.
- 4 Sitúa la Ficha de Dinosaurio en la casilla de Reposo.
- 5 Pon cada Peón de Dinosaurio en su respectiva casilla de inicio en el tablero (ver abajo). Tú controlarás los tres Dinosaurios.

Nota: Los Dinosaurios pueden empezar en una casilla en la que haya una Ficha de Edificio o una Ficha de Objetivo de Personaje.



VELOCIRAPTOR



TYRANNOSAURUS REX



DILOPHOSAURUS

PREPARACIÓN PARA LOS JUGADORES HUMANOS

- 1 Cada Jugador Humano escoge un Personaje inicial. (Para un reto mayor, seleccionadlos al azar.)
- 2 Colocad el Panel de vuestro Personaje delante de vosotros y coged todas las Cartas de vuestro Personaje (10) para formar vuestra mano: los Jugadores Humanos tienen todas las Cartas a su disposición al inicio de la partida.
- 3 Poned vuestro Peón de Personaje en la Loseta de Inicio.
- 4 Cada Personaje tiene un Objetivo de Personaje único que debe cumplir antes de poder escapar de la isla (como se describe en cada Panel de Personaje). Leed cada uno el Objetivo de vuestro Personaje en voz alta a todo el grupo.
- 5 Si vuestro Personaje necesita ir a una casilla específica del tablero para recoger su Ficha de Objetivo, colocad la Ficha de Objetivo en esa casilla.



Para partidas de 2 jugadores: Un jugador hará el papel de los Dinosaurios y el otro jugador controlará dos Personajes simultáneamente.

- 1 Escoge dos Personajes.
- 2 Coge sus respectivos Paneles de Personaje y sus Cartas (10 para cada Personaje).
- 3 Pon los Peones en la Loseta de Inicio.

HUMANOS: CÓMO GANAR

Para ganar, los Jugadores Humanos deben trabajar conjuntamente como un equipo para Activar los Edificios (Barracón de Mantenimiento, Sala de Control y Centro de Visitantes) y llevar un número específico de Personajes al Helicóptero, con sus Fichas de Objetivo, para escapar. Una vez que un Edificio ha sido Activado, sus efectos se mantendrán activos durante el resto de la partida.



De 2 a 3 Jugadores:

Deben escapar dos Personajes.

De 4 a 5 Jugadores:

Deben escapar tres Personajes.

ACTIVAR LOS EDIFICIOS

Una vez por ronda, mientras estéis en un Edificio, podéis intentar Activar ese Edificio de la siguiente forma:

- 1 Tirad el dado. Si sacáis un 5 o más, habéis conseguido Activarlo. Si no lo habéis conseguido, ved **Potenciar una Tirada**, pág. 10. (Cada Personaje puede hacer esto una vez por ronda, durante el paso cuatro.)
- 2 Si lo habéis conseguido, dadle la vuelta a la Ficha del Edificio para que se vea el lado de color. Luego, aplicad los efectos del Edificio tal como se describe abajo.

Nota: Cuando dos o más Personajes están en un Edificio a la vez, cada uno de ellos puede intentar Activar ese Edificio.

Sala de Control

Al Activarla, colocad las Fichas de Bloqueo encima del Barracón de Mantenimiento, la Sala de Control, el Centro de Visitantes y el Helipuerto. Los Dinosaurios ya no podrán acceder a ninguno de estos Edificios. Se considerarán zonas seguras para los Personajes hasta el final de la partida.

Si en el momento de colocar los bloqueos hubiese algún Dinosaurio en uno de los Edificios, ese Dinosaurio se reubicará en una casilla adyacente a elección del Jugador Humano (esto también se aplicará a los Dinosaurios que estén Agachados). Esto podría forzar a los Dinosaurios a cruzar por Barrancos 🌪️ y Vallas Electrificadas Apagadas ⚡. En el caso de que un Dinosaurio estuviera en un Edificio rodeado por Vallas Electrificadas Encendidas ⚡, este no sería reubicado.



Fichas de Bloqueo



Centro de Visitantes

El jugador que ha Activado el Centro de Visitantes puede seleccionar dos Cartas de su Pila de Descartes y colocarlas de nuevo en su mano.

Barracón de Mantenimiento

Al Activarlo, decidid en equipo si queréis encender **todas** las Vallas Electrificadas de Jurassic Park™. ¡Si decidís hacerlo, colocad las Fichas de Valla encima de cada Valla Electrificada con el icono ⚡ en el tablero para indicar que las Vallas Electrificadas están ahora encendidas!



Fichas de Valla

CUMPLIR LOS OBJETIVOS DE LOS PERSONAJES

Cada Personaje tiene un Objetivo único que cumplir antes de poder escapar. Los Objetivos de los Personajes se describen en cada Panel de Personaje.

- Algunos Personajes comienzan ya con su Ficha de Objetivo y deben evitar perderla.
- Algunos Personajes deben completar unas tareas específicas para poder obtener su Ficha de Objetivo.

Los Personajes pueden cumplir sus Objetivos y Activar Edificios en cualquier orden, pero deben llevar a cabo las dos cosas antes de poder escapar.



LLEGAR AL HELICÓPTERO

- Una vez que los tres Edificios han sido Activados, se coloca la Ficha de Helicóptero sobre la casilla del Helipuerto.
- Vuestro Personaje debe llegar hasta el Helicóptero con su Ficha de Objetivo para escapar.
- Si vuestro Personaje logra escapar, poned vuestro Peón en la zona de los salvados, que está debajo de la casilla del Helipuerto.
- Devolved el Panel y las Cartas de vuestro Personaje a la caja: ya no las utilizaréis más durante la partida (ver **SELECCIONAR UN NUEVO PERSONAJE**, pág. 11).



DINOSAURIO: CÓMO GANAR

Para ganar, el Jugador Dinosaurio debe eliminar a tres Personajes.

Eliminar a un Personaje

El Personaje de un Jugador Humano puede ser eliminado de las siguientes formas:

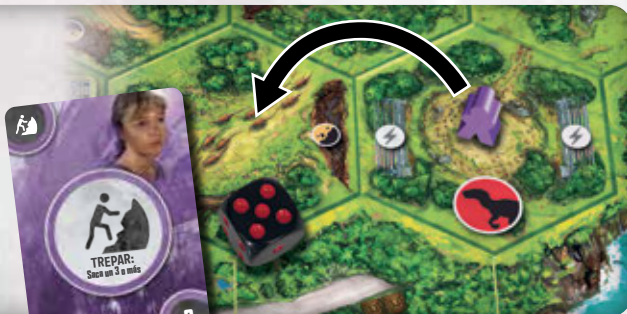
- 1 Un Dinosaurio ataca a un Personaje cuando al Jugador Humano ya no le quedan cartas en la mano (ver **Ataques de Dinosaurio**, pág. 6).
- 2 El Jugador Humano no puede seleccionar una Carta durante el paso dos (ver pág. 7).
- 3 El Jugador Humano escoge voluntariamente eliminar a su Personaje.

Cuando un Personaje sea eliminado, coge su Peón y colócalo delante de ti. El Jugador Humano devuelve a la caja el Panel, las Cartas y la Ficha de Objetivo de su Personaje eliminado (ver **SELECCIONAR UN NUEVO PERSONAJE**, pág. 11).

NOTAS SOBRE EL MOVIMIENTO DE LOS DINOSAURIOS Y LOS PERSONAJES

Cuando dos casillas que requieren Tregar colindan en el tablero, solo se necesita una carta de Tregar para completar el movimiento.

Ejemplo: Lex Murphy ha jugado una carta de Tregar y ha sacado un 5. Ahora puede Tregar por la Valla Electrificada Apagada ⚡ y el Barranco 🌊.



Una vez que las Vallas Electrificadas están Encendidas, los Personajes y los Dinosaurios no pueden moverse ni atacar a través de ellas de ninguna manera.

Ejemplo: La Valla Electrificada Encendida ⚡ impide que la Dra. Ellie Sattler se mueva a las casillas de arriba e impide que el Velociraptor la ataque o se mueva a la casilla de la doctora.



ATAQUES DE DINOSAURIO

Los Dinosaurios atacarán a los Personajes cuando suceda la siguiente:

- Un Dinosaurio se mueve a una casilla en la que hay un Personaje y el Personaje no está Agachado.
- Un Dinosaurio reaparece tras estar Agachado en una casilla en la que hay un Personaje, y el Personaje no está Agachado.
- Un Personaje reaparece tras estar Agachado en una casilla en la que hay un Dinosaurio, y el Dinosaurio no está a Agachado.

Si hay más de un Personaje en la misma casilla, el Dinosaurio **solo ataca a uno de los Personajes**. Los Jugadores Humanos deciden qué Personaje recibe el ataque.

Cuando un Personaje sea atacado, seguid estos pasos:

- 1 El Jugador Dinosaurio selecciona una Carta al azar de la mano del Jugador Humano. Los Jugadores Humanos pueden mirar la Carta, pero el Jugador Dinosaurio no puede.
- 2 El Jugador Humano coloca esa Carta en su **Pila de Cartas Quemadas**. Las Cartas Quemadas quedan fuera de juego y no se pueden recuperar.

Nota: Los Personajes que estén Agachados no pueden ser atacados hasta que no reaparezcan tras estar Agachados (ver **CARTAS DE MOVIMIENTO DE LOS HUMANOS**, pág. 10). Los Dinosaurios que estén Agachados no pueden atacar hasta que no reaparezcan tras estar Agachados (ver **CARTAS DE DINOSAURIO**, pág. 8).



CÓMO SE JUEGA

La partida se juega en rondas. Cada ronda consta de los siguientes cuatro pasos, en el orden indicado:

DINOSAURIO

1 Jugar una Carta

HUMANOS

2 Jugar una Carta Cada Uno

DINOSAURIO

3 Mover los Dinosaurios y Realizar la Acción Opcional de los Dinosaurios Ver páginas 8-9

HUMANOS

4 Mover a los Personajes y Jugar Acciones Libres Opcionales Ver páginas 10-11

DINOSAURIO

1 Jugar una Carta

Selecciona una Carta de tu mano y colócala boca abajo encima de tu Panel. Una vez que has colocado la Carta boca abajo, no puedes cambiarla.

Roba una Carta nueva para volver a tener tres Cartas en tu mano. Si tu Pila para Robar se ha agotado, baraja tu Pila de Descartes para formar una nueva Pila para Robar.

Las Cartas de Dinosaurio se explican en la página 8.



HUMANOS

2 Jugar una Carta Cada Uno

Seleccionad cada uno una Carta de vuestra mano y colocadla boca abajo encima de vuestro Panel de Personaje. Una vez colocada la Carta boca abajo, no podréis cambiarla. **Si una Carta está señalada como Acción Libre, no puede ser seleccionada durante este paso.**

Las Cartas de movimiento de los Humanos se explican en la página 10.



DINOSAURIO

3 Mover los Dinosaurios y Realizar la Acción Opcional de los Dinosaurios

Revela tu Carta, mueve tus Dinosaurios según la Carta y realiza una de las Acciones de Dinosaurio opcionales.

CARTAS DE DINOSAURIO

En cada Carta de tu mazo hay representado más de un movimiento. **Utiliza un Dinosaurio diferente para cada movimiento de la Carta** y realiza todos los movimientos de la Carta, si es posible. Cuando uno de tus Dinosaurios se mueva a una casilla en la que haya un Personaje que no esté Agachado, el Dinosaurio atacará inmediatamente (ver **ATAQUES DE DINOSAURIO**, pág. 6). En tus Cartas encontrarás los siguientes movimientos:



Sirve para **CORRER** a una casilla adyacente. No puedes cruzar Barrancos 🌪️ ni ninguna Valla Electrificada ⚡️.



Sirve para **TREPAR** por Barrancos 🌪️ o Vallas Electrificadas Apagadas ⚡️ para moverte a una casilla adyacente.



AGACHARTE te permite atacar por sorpresa a los Personajes y cruzar Barrancos 🌪️ y Vallas Electrificadas Apagadas ⚡️ sin utilizar una Carta de Trepas. **Tumba el Peón del Dinosaurio en su casilla actual para indicar que está Agachado y luego:**

- 1 Durante el paso 3 de la siguiente ronda, el Dinosaurio debe reaparecer poniéndose de pie en su casilla actual o en una casilla adyacente. No puede cruzar Vallas Electrificadas Encendidas ⚡️. Reaparecer no cuenta como movimiento ni como la Acción de Dinosaurio opcional.
- 2 Si tu Dinosaurio reaparece en una casilla en la que hay un Personaje que no está Agachado, el Dinosaurio ataca al Personaje (ver **ATAQUES DE DINOSAURIO**, pág. 6).


Ejemplo: El Dilophosaurus está tumbado de lado para indicar que está Agachado. Durante la siguiente ronda, el Dilophosaurus se pondrá de pie en su casilla actual o en una adyacente. La Dra. Ellie Sattler y Lex Murphy corren el riesgo de ser atacadas por el Dilophosaurus. En cambio, Tim Murphy está protegido por la Valla Electrificada Encendida ⚡️.







Nota: NO puede haber dos Dinosaurios en la misma casilla.

ACCIONES DE DINOSAURIO

Además de tu movimiento, puedes realizar **una** de las Acciones de Dinosaurio opcionales. Puedes realizarla antes o después de que muevas tus Dinosaurios utilizando los movimientos de tu Carta. Las Acciones de Dinosaurio son específicas para cada Dinosaurio y pueden ser utilizadas **incluso si un Dinosaurio ya ha sido movido durante esa ronda**. Cuando realices una Acción de Dinosaurio, mueve la Ficha de Dinosaurio  en tu Panel y ponla al lado de la Acción de Dinosaurio que quieras utilizar. No puedes utilizar la misma Acción de Dinosaurio dos rondas seguidas, y no puedes utilizar ninguna Acción de Dinosaurio una vez que los Jugadores Humanos hayan revelado sus Cartas.







VELOCIRAPTOR – Avanza hasta dos casillas en línea recta. Puedes cruzar Barrancos  y Vallas Electricificadas Apagadas , ¡e incluso pasar por encima de otros Dinosaurios!



TYRANNOSAURUS REX – Cuando ataques, selecciona al azar dos Cartas en vez de una de la mano del Jugador Humano (ver **ATAQUES DE DINOSAURIO**, pág. 6).



DILOPHOSAURUS – Ataca a un Personaje que esté en una casilla adyacente. Este ataque funciona a través de Barrancos  y Vallas Electricificadas Apagadas , pero no a través de Vallas Electricificadas Encendidas  o en Edificios con Ficha de Bloqueo .

Si decides no utilizar ninguna Acción de Dinosaurio, mueve la Ficha de Dinosaurio a la casilla de Reposo de tu Panel. En la próxima ronda, tendrás disponibles las tres Acciones de Dinosaurio.

Ejemplo de Turno del Dinosaurio: El Jugador Dinosaurio revela su Carta. Luego Trepa con el Tyrannosaurus Rex y Corre con el Dilophosaurus. La Acción de Dinosaurio opcional la utiliza para mover el Velociraptor dos casillas en línea recta.

Ficha de Dinosaurio

Carta Revelada



Pila para Robar

Pila de Descartes



HUMANOS

4 Mover a los Personajes y Jugar Acciones Libres Opcionales

Revelad vuestras Cartas, moved a vuestros Personajes según las Cartas y jugad las Acciones Libres opcionales. Al final de la ronda, descartad todas las Cartas jugadas.

CARTAS DE MOVIMIENTO DE LOS HUMANOS

En cada Carta de vuestro mazo hay representado un movimiento o una Acción Libre. Las Acciones Libres vienen descritas en cada Carta de Personaje. vuestras Cartas de movimiento son:



CORRER

Sirve para CORRER a una casilla adyacente. No podéis atravesar Barrancos 🌊 ni Vallas Electrificadas ⚡. Tampoco podéis Correr a una casilla en la que haya un Dinosaurio, a menos que el Dinosaurio esté Agachado.



TREPAR:
Saca un X o más

Sirve para TREPAR por Barrancos 🌊 o Vallas Electrificadas Apagadas ⚡. Para Tregar, tirad el dado e intentad sacar un número igual o superior al indicado en la Carta. Si lo conseguís, avanzad a una casilla adyacente. No podéis Tregar hasta una casilla en la que haya un Dinosaurio, a menos que el Dinosaurio esté Agachado.



Si no lo conseguís y no potenciáis vuestra tirada (ver **Potenciar una Tirada**, abajo), volved a poner la Carta en vuestra mano en vez de en la Pila de Descartes.



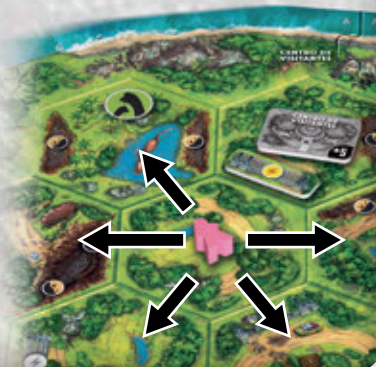
AGACHARSE:
Saca un X o más

Utilizad AGACHARSE para esconderos de los Dinosaurios. Para Agacharos, tirad el dado e intentad sacar un número igual o superior al indicado en la Carta. **Si lo conseguís, tumbad vuestro Personaje en su casilla actual para indicar que está Agachado y luego:**

1 Durante el paso cuatro de la siguiente ronda, vuestro Personaje debe reaparecer poniéndose de pie en su casilla actual o en una adyacente. No podéis cruzar Vallas Electrificadas Encendidas ⚡. Reaparecer no cuenta como movimiento.

2 Si vuestro Personaje reaparece en una casilla en la que hay un Dinosaurio que no está Agachado, el Dinosaurio ataca a vuestro Personaje (ver **ATAQUES DE DINOSAURIO**, pág. 6).

Si no lo conseguís y no potenciáis vuestra tirada (ver **Potenciar una Tirada**, abajo), volved a poner la Carta en vuestra mano en vez de en la Pila de Descartes.



Potenciar una Tirada

Podéis «potenciar» vuestras tiradas cuando estéis intentando Agacharos, Tregar o Activar Edificios. Después de tirar el dado, podéis Quemar una o más Cartas de vuestra mano para aumentar la tirada en la cantidad indicada en la esquina inferior derecha de cada Carta. Debéis revelar a todos los jugadores todas las Cartas que vayáis a Quemar para potenciar vuestras tiradas. Colocad las Cartas en vuestra Pila de Cartas Quemadas. Las Cartas Quemadas quedarán fuera de juego y no podrán ser recuperadas.



Este icono indica que la Carta es única para ese Personaje. El texto de algunas Cartas puede contradecir estas instrucciones. **Seguid siempre el texto de la Carta** en esos casos.

ACCIONES LIBRES



DISTRACCIÓN

Jugad las Cartas de Distracción para que un Dinosaurio se aleje de otro Personaje o que deje de bloquear una casilla. La Distracción es una Acción Libre y no puede ser seleccionada durante el paso dos. Las cartas de Distracción se juegan en cualquier momento durante el paso cuatro, ya sea antes o después de mover. Cuando utilizéis una Carta de Distracción, moved un Dinosaurio (que no esté Agachado) de una casilla adyacente a la casilla en la que estéis. Cuando el Dinosaurio entre en vuestra casilla, atacará inmediatamente, a menos que estéis Agachados.



REABASTECER LA MANO

Al final de cualquier ronda, tenéis la opción de reabastecer vuestra mano Quemando las Cartas que os queden en la mano. Colocad las Cartas de vuestra mano en vuestra Pila de Cartas Quemadas y reemplazad vuestra mano con las Cartas de vuestra Pila de Descartes. Las Cartas Quemadas quedan fuera del juego y no se pueden recuperar. Si vuestra mano está vacía, no podéis reabastecerla (ver **Eliminar a un Personaje**, pág. 5).

SELECCIONAR UN PERSONAJE NUEVO

Cuando vuestro Personaje escape, sea eliminado por el Jugador Dinosaurio, o vosotros decidáis eliminar a vuestro Personaje actual, devolved a la caja el Panel, las Cartas y la Ficha de Objetivo de vuestro Personaje. Si vuestro Personaje ha sido eliminado, dadle el Peón de vuestro Personaje al Jugador Dinosaurio. Coged un Panel de Personaje nuevo al azar y luego:

- 1 Coged vuestro nuevo Panel de Personaje y ponedlo delante de vosotros.
- 2 Coged el Peón correspondiente y colocadlo en la Loseta de Inicio del centro del tablero. Si en la Loseta de Inicio hubiera algún Dinosaurio, este no atacará al nuevo Personaje que acaba de llegar al tablero.
- 3 Coged todas las Cartas (10) de vuestro Personaje nuevo y ponedlas en vuestra mano. Empezaréis a jugar con el nuevo Personaje al inicio de la siguiente ronda.



Carta Quemada

Ejemplo de Turno de un Humano: El Dr. Alan Grant revela una carta de Tregar, tira el dado y saca un 2. Como la tirada ha sido demasiado baja (necesita un 3 o más), escoge potenciar la tirada Quemando una Carta de Distracción. Así, potencia el 2 que acaba de sacar y lo convierte en un 4. La Carta Quemada la deja boca abajo en su Pila de Cartas Quemadas. Luego, Trega por un Barranco 🐾 hasta la casilla adyacente.

CONSEJOS PARA EL JUGADOR DINOSAURIO

- Tu objetivo es eliminar a tres Personajes, así que deberías atacarles tantas veces como puedas.
- Los Personajes no pueden utilizar sus Cartas de Correr o Tregar para acceder a casillas en las que haya un Dinosaurio, así que intenta bloquear las casillas críticas del tablero.
- ¡Las Acciones de Dinosaurio son muy potentes! Trata de planificar movimientos que te permitan utilizar una Acción de Dinosaurio en cada turno.

CONSEJOS PARA LOS JUGADORES HUMANOS

- ¡Trabajad en equipo! Hablad con los otros Jugadores Humanos y debatid vuestra estrategia. ¡Pero no olvidéis que el Jugador Dinosaurio os puede oír!
- Vuestra prioridad principal es Activar los Edificios, así que será necesario que os repartáis el trabajo al inicio de la partida.
- No todos los Personajes necesitan escapar de Jurassic Park™ para que los Jugadores Humanos puedan ganar la partida. Algunos Personajes pueden recibir ataques a propósito o Distraer a los Dinosaurios para ayudar a escapar a los demás Personajes.
- Recordad que podéis potenciar los resultados que obtengáis al tirar el dado: os resultará especialmente útil cuando necesitéis Activar los Edificios.
- Como no podéis utilizar ni Cartas de Correr ni de Tregar para moveros a una Casilla en la que ya haya un Dinosaurio, utilizad vuestras Cartas de Agacharse o de Distracción para acceder a casillas que estén bloqueadas por algún Dinosaurio.



Universal Studios y Amblin Entertainment, Inc.
Licenciada por Universal Studios. Todos los derechos reservados.
Instrucciones: © 2021 Ravensburger North America, Inc. Todos los derechos reservados.

USs01