

REGLAMENTO

DINO MUSEUM

Edad: 8+ años

Participantes: 2 a 4

Tiempo: 40 minutos



OBJETIVO DEL JUEGO

Los museos de dinosaurios de la ciudad compiten por destacar buscando obtener las mejores piezas para sus colecciones.

En **Dino Museum** vas a liderar un museo de dinosaurios que busca tener la colección más idónea de especímenes de la ciudad. En 5 rondas ayudarás a financiar diferentes excavaciones de fósiles e investigaciones paleontológicas, con el fin de exhibir sus descubrimientos en tu museo antes que el resto, y así atraer la mayor cantidad de visitantes.

Quien logre formar la mejor exposición con los fósiles e investigaciones, obtendrá la victoria.



COMPONENTES



4 tableros de museo



4 tableros de investigaciones



1 bolsa de fósiles



4 bolsas de excavación



40 huesos de madera en 5 colores (10 para cada participante, 2 de cada color por persona)



32 dinosaurios (4 copias de cada uno de los 8 especímenes)



6 cartas de ronda



2 cartas de ronda final



14 losetas de investigación



32 cartas de visitante



16 fichas de fósiles



4 cartas de ayuda



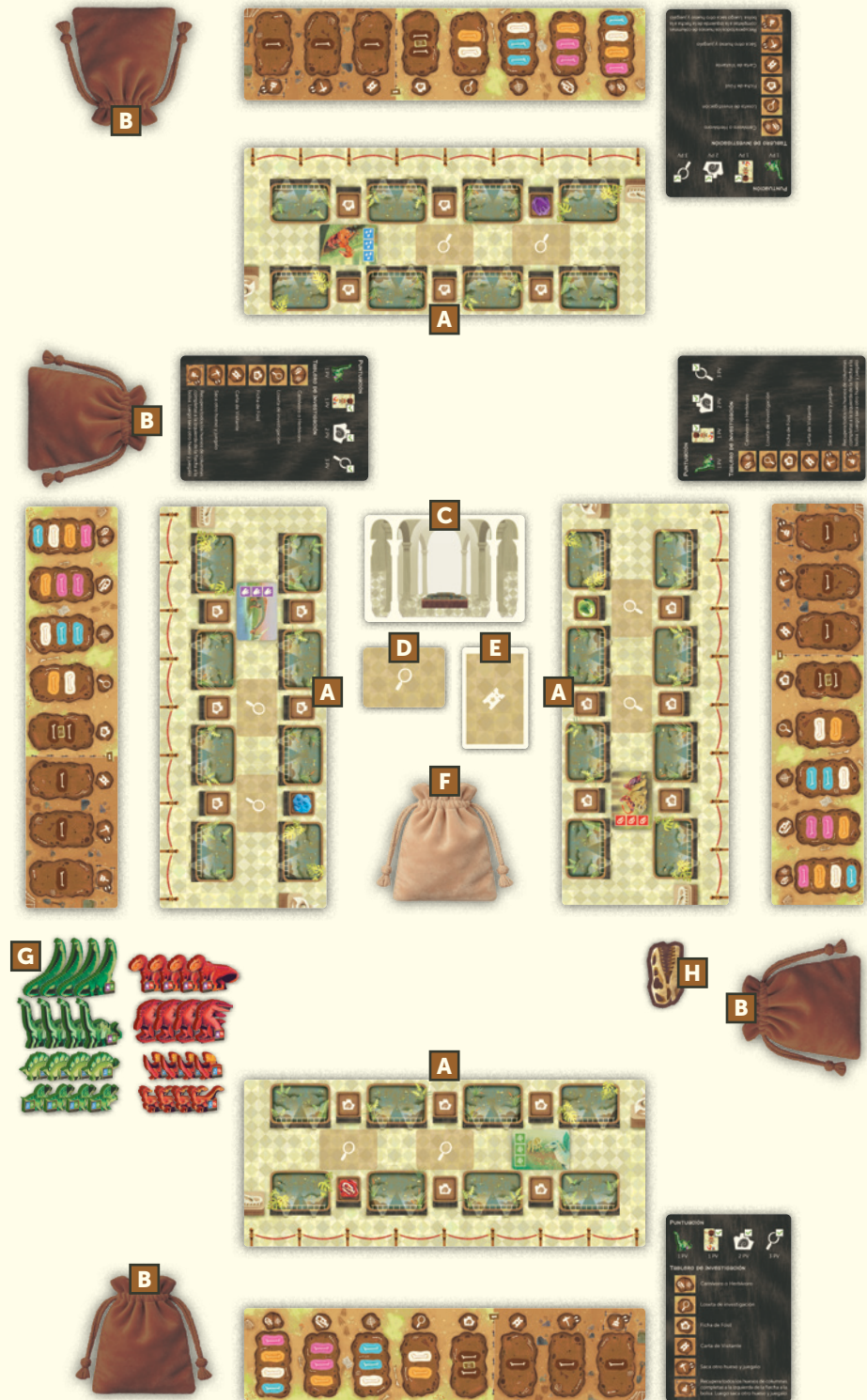
1 ficha de participante inicial



1 reglamento

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

- A** Reparte a cada participante 1 tablero de museo y 1 tablero de investigaciones y 1 carta de ayuda para que los coloque enfrente suyo.
- B** Cada participante recibe una bolsa de excavación con un conjunto de 10 huesos (2 de cada color) que debe colocar dentro de su bolsa. Luego dejan la bolsa a un costado de sus tableros personales.
- C** Baraja las cartas de ronda y de ronda final por separado. Crea una pila colocando 1 carta de ronda final boca abajo y luego coloca 4 cartas de ronda boca abajo encima. Coloca la pila en el centro de la mesa. Las cartas que sobren devuelvelas a la caja, ya que no serán usadas en la partida.
- D** Baraja las 14 losetas de investigación y déjalas boca abajo en el centro de la mesa.
- E** Baraja las 32 cartas de visitante y déjalas en una pila boca abajo en el centro de la mesa.
- F** Coloca las 16 fichas de fósil en la bolsa de fósiles, y déjala en el centro de la mesa.
- G** Crea una reserva con los 32 dinosaurios a un costado de la mesa, ordenados por tipo.
- H** La última persona que visitó un museo recibe la ficha de participante inicial.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

Una partida de **Dino Museum** se desarrolla en 5 rondas. Cada ronda contiene las siguientes fases, que deben realizarse en orden:

I PREPARACIÓN DE LA RONDA

II Fase de TURNOS

III FINAL DE RONDA

Una vez finalizada la quinta ronda se procede al recuento de puntos.

I PREPARACIÓN DE LA RONDA

Revela la primera carta de ronda de la pila, y prepara el mercado en el centro de la mesa según lo que muestra la carta. Recomendamos que se haga una fila con todos los elementos del mercado.

Ten en consideración la cantidad de participantes para saber qué, de lo que aparece en la carta, debes colocar en el mercado. En una partida de 2/3/4 participantes, siempre habrá 5/7/9 elementos en el mercado, excepto en la ronda final en la que habrá un elemento extra.

Ejemplo de preparación del mercado para 4 personas



Si aparecen dinosaurios específicos en la carta, toma los dinosaurios correspondientes de la reserva y colócalos en el mercado.



Si aparece el icono de fósil, saca la cantidad necesaria de fósiles de la bolsa de fósiles, y colócalos en el mercado.



Si aparece el icono de investigación, revela la cantidad de losetas de investigación necesarias de la pila y colócalas en el mercado.

II Fase de TURNOS

Una vez que el mercado esté listo, comienza la fase de turnos.

Comenzando por el participante que tenga la ficha de participante inicial, y siguiendo luego el sentido de las agujas del reloj, cada persona realiza su turno.

En tu turno, debes tomar un hueso al azar de tu bolsa personal, y lo debes asignar a algún espacio disponible de tu tablero de investigaciones que coincida con el color del hueso. Las casillas de color café permiten un hueso de cualquier color.



Cada participante comienza cada ronda con 10 huesos en su bolsa. Además de los huesos de colores normales (rosado, amarillo, blanco y celeste), tienen 2 huesos grises, los cuales funcionan como color comodín. Cuando asignas un hueso gris a un espacio disponible de tu tablero, este toma el color correspondiente a ese espacio.

Si completas una columna de tu tablero con huesos, debes resolverla de inmediato.

Los diferentes espacios a los que se pueden asignar los huesos son:

• EXCAVACIONES DE DINOSAURIOS



Dinosaurio: al completar esta columna, puedes llevarte cualquier dinosaurio disponible en el mercado a tu tablero de museo y colocarlo en alguna casilla disponible para dinosaurios. Si no quedan dinosaurios en el mercado, se ignora el efecto.

Colores requeridos para ser completado: rosado, amarillo, blanco y celeste.



Dinosaurio carnívoro: al completar esta columna, puedes llevarte un dinosaurio carnívoro (de color rojo) disponible en el mercado a tu tablero de museo y colocarlo en alguna casilla disponible para dinosaurios. Si no quedan dinosaurios carnívoros en el mercado, se ignora el efecto.

Colores requeridos para ser completado: rosado, rosado, y amarillo.



Dinosaurio herbívoro: al completar esta columna, puedes llevarte un dinosaurio herbívoro (de color verde) disponible en el mercado a tu tablero de museo y colocarlo en alguna casilla disponible para dinosaurios. Si no quedan dinosaurios herbívoros en el mercado, se ignora el efecto.

Colores requeridos para ser completado: celeste, celeste, y blanco.

TIPOLOGÍA DE DINOSAURIOS:

Existen 4 tipos de dinosaurios en **Dino Museum**. Contar con estos dinosaurios en tu museo representa un gran hito en la ciudad y cada dinosaurios que tengas en tu museo te va a otorgar **1 Punto de Victoria al finalizar la partida**.

Cada dinosaurio cuenta con **2 características**: su tipo de alimentación (carnívoro o herbívoro) y su tamaño (gigante o pequeño).



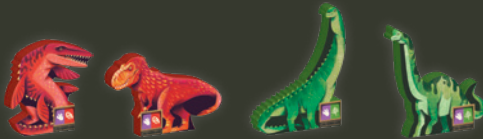
Carnívoros: son aquellos cuya dieta depende de comerse a otros dinosaurios o especies de animales. Se consideran extremadamente agresivos. En **Dino Museum** están representados por dinosaurios de color rojo y por el icono de cráneo.



Herbívoros: su dieta consiste en comer principalmente especies de plantas y flora. Si bien poseen una fisiología que puede provocar más de un miedo, solo se pelean con otros dinosaurios con el fin de sobrevivir. En **Dino Museum** están representados por dinosaurios de color verde y por el icono de planta.



Gigantes: se imponen frente al resto por su enorme tamaño. Sus pasos llegan a provocar leves temblores en sus cercanías. En **Dino Museum** están representados por figuras de tamaño más grande que el resto y por el icono de huella grande.



Pequeños: se escabullen y esconden en su entorno gracias a su diminuto tamaño. Son tan veloces que pueden aparecer frente a ti en una fracción de segundo. En **Dino Museum** están representados por figuras de tamaño más pequeño que el resto y por el icono de huellas pequeñas.



FINANCIAMIENTO DE INVESTIGACIONES



Análisis de fósiles: al completar esta columna, puedes tomar cualquier ficha de fósil disponible en el mercado y colocarla en una casilla disponible para fósiles de tu tablero de museo. Si no quedan fichas de fósiles en el mercado, se ignora el efecto.

Colores requeridos para ser completado: 2 huesos del mismo color.

TIPOLOGÍA DE FÓSILES

Existen 4 tipos de fósiles en **Dino Museum**, y cada uno de ellos hace referencia a los 4 tipos de dinosaurios:



Carnívoros



Herbívoros



Gigantes



Pequeños

El fósil nos permite analizar mejor el código genético de estos especímenes. Se considera que un análisis fue exitoso si al final de la partida la ficha de fósil que está en tu museo se encuentra entre 2 dinosaurios del tipo requerido por ese mismo fósil. Esto te entregará **2 Puntos de Victoria al finalizar la partida**.

Ejemplo: en el museo de Crichton, se ha dispuesto una ficha de fósil de dinosaurios gigantes en el centro, y se encuentra rodeado de 2 especímenes gigantes. El análisis del fósil se ha completado correctamente y le entregará 2 Puntos de Victoria al final de la partida.



Publicar una investigación: al completar esta columna, puedes llevarte cualquier loseta de investigación disponible en el mercado a tu tablero de museo, colocándola en cualquier casilla disponible para Investigaciones. Si no quedan losetas de investigación en el mercado, se ignora el efecto.

Colores requeridos para ser completado: blanco y amarillo.



CLASIFICACIÓN DE INVESTIGACIONES

No existe un museo completo si este no aporta nuevos conocimientos a sus visitantes. La evidencia científica es muy importante para que publiquen tu investigación.

Una investigación se considera digna de publicar si al final de la partida la loseta de investigación se encuentra rodeada de la evidencia necesaria. La evidencia requerida pueden ser especímenes específicos, especímenes de algún tipo en particular, o fichas de fósiles específicos (cumplidas o no cumplidas). Cada espécimen puede aportar sólo con un tipo de evidencia para completar una investigación, nunca con 2. Esto te entregará **3 Puntos de Victoria al finalizar la partida**.

Ejemplo: en el museo de Huxley, se ha dispuesto una loseta de investigación en el costado izquierdo del museo que requiere la presencia de un Triceratops, de un dinosaurio gigante y de un dinosaurio pequeño. Como solo tiene un Triceratops y un dinosaurio pequeño, aún le falta el espécimen de un dinosaurio gigante para ser publicado.



ADMINISTRACIÓN DEL MUSEO

10



Atracción de visitantes: al completar esta columna, debes robar la primera carta de visitantes de la pila, y disponerla boca arriba en cualquier espacio disponible para visitantes.

Requiere para ser completado un hueso de cualquier color.

Cada visitante tiene su dinosaurio preferido. Si al final de la partida el dinosaurio de su preferencia se encuentra en línea de visión, ya sea adelante en el primer o segundo espacio en línea recta, será un visitante feliz que de seguro volverá regularmente a tu museo. Esto te entregará **1 Punto de Victoria al finalizar la partida**, sin importar si lo logra ver más de una vez.

Ejemplo: en el museo de Conan Doyle ha llegado Paulina deseosa de ver al imponente Tyrannosaurus rex. Ella ve justo enfrente suyo un Brontosaurus y un Tyrannosaurus rex, ambos están en su línea de visión. Como logró ver un Tyrannosaurus rex, no puede más de felicidad. Obtiene 1 Punto de Victoria.



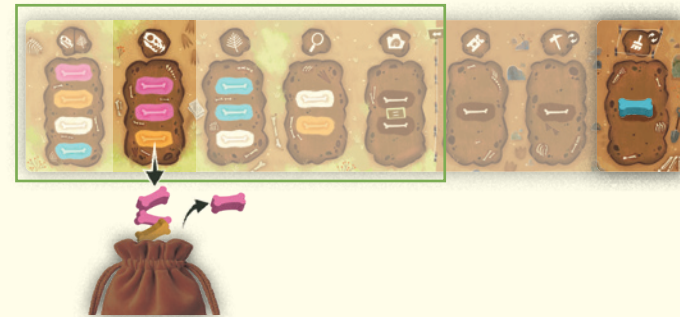
Acelerar la investigación: al completar esta columna, podrás robar inmediatamente un nuevo hueso de tu bolsa y colocarlo de manera normal en otra casilla.

Colores requeridos para ser completado: un hueso de cualquier color.



Pedir refuerzos: al completar esta columna, podrás recuperar todos los huesos de columnas completas en las Excavaciones de Dinosaurios y Financiamiento de Investigaciones (acciones café claro a la izquierda de la flecha), y llevarlos de vuelta a tu bolsa personal. Luego podrás robar inmediatamente un nuevo hueso de tu bolsa y colocarlo de manera normal en otra casilla.

Colores requeridos para ser completado: un hueso de cualquier color.



11

III FINAL DE RONDA

Si al finalizar el turno de una persona, solo quedan 2 elementos en el mercado, la ronda finaliza de inmediato, y se realizan los siguientes pasos:

- Los 2 elementos sobrantes en el mercado se descartan y se guardan en la caja.
- Cada participante recupera todas las fichas de huesos de su tablero de investigaciones, y las vuelve a colocar en su bolsa personal.
- Entrega la ficha de participante inicial a la persona ubicada a la izquierda de quien la tenía, quien se convertirá en el nuevo participante inicial para la nueva ronda.
- Comienza una nueva ronda.

Si ya ha terminado la quinta ronda, ignora los pasos previos y finaliza la partida llevando a cabo el recuento final de puntos.

FIN DE LA PARTIDA

Una vez que ha terminado la quinta ronda, la partida termina de inmediato y se lleva a cabo el recuento final de puntos.

Cada participante evalúa los elementos en su museo de la siguiente manera:

- A** Cada dinosaurio en el museo otorga 1 Punto de Victoria.
- B** Cada carta de visitante que esté feliz otorga 1 Punto de Victoria (ver Atracción de visitantes en la página 10).
- C** Cada análisis de fósiles exitoso otorga 2 Puntos de Victoria (ver Tipología de fósiles en la página 9).
- D** Cada investigación publicada otorga 3 Puntos de Victoria (ver Clasificación de investigaciones en la página 9).

La persona que tenga el museo que otorga más Puntos de Victoria al finalizar el recuento de puntos será quien gane la partida. En caso de empate, será la persona que tenga el museo con más dinosaurios exhibidos. Si el empate persiste, ambos museos merecen la victoria.

Ejemplo: en el museo de Anning se lograron exhibir 6 muestras de dinosaurios (**6 Puntos de Victoria**). 3 de los 4 visitantes se encuentran felices por tener a la vista sus dinosaurios favoritos (**3 Puntos de Victoria**). Los análisis de las 2 primeras fichas de fósil se encuentran completas, mientras que a la de la derecha le faltó un espécimen carnívoro para completarla (**4 Puntos de Victoria**). Por otro lado, las 2 primeras investigaciones han sido completadas al cumplir todos sus requisitos (**6 Puntos de Victoria**). El museo de Anning ha obtenido **19 Puntos de Victoria**.

12



CRÉDITOS

Diseño del juego: Ben Rosset y Eric M. Lang

Ilustraciones: Paulina Victoria

Desarrollo: José Manuel Álvarez y Jorge Larrain

Diseño Gráfico: Paulina Vasconcelo

Redacción del reglamento: José Manuel Alvarez

Revisión del reglamento: Ketty Galleguillos, Jorge Larrain y Simón Weinstein

