

BRIAN LEWIS

DAVID MCGREGOR

MARISSA MISURA

DINOSAUR ISLAND

RAWR 'N WRITE



MATÉRIEL








- ▶ 1 plateau de jeu
- ▶ 1 sac de dés
- ▶ 1 marqueur Saison
- ▶ 1 jeton Premier joueur
- ▶ 10 dés
- ▶ 2 blocs de feuilles Parc
- ▶ 20 cartes Spécialiste
- ▶ 20 cartes Bâtiment
- ▶ 10 cartes IA pour le solo

CONTENU DE CE LIVRET

1	Mise en place	2
2	Résumé du jeu	3
3	Concepts clé	4
	▶ Récupérer des ressources	4
	▶ Le plan de votre parc	7
4	Phase d'actions	10
	▶ Étape 1 : Choix des dés	10
	▶ Étape 2 : Effectuer des actions	12
	▶ Étape 3 : Nettoyage	12
	▶ Créer des dinosaures	13
5	Phase d'Ouverture du parc	14
	▶ Étape 1 : Attractions	14
	▶ Étape 2 : Spécialistes	14
	▶ Étape 3 : Visite du parc	15
	▶ Étape 4 : Fun	16
	▶ Étape 5 : Pertes	16
	▶ Désastres	17
	▶ Nettoyage du parc	18
6	Score final	18
7	Référence	19
	▶ Spécialistes	19
	▶ Cartes Bâtiment	20
	▶ Règles souvent oubliées	21
8	Variantes	22
	▶ Blocage de dés	22
	▶ Draft des spécialistes et des bâtiments	22
	▶ Mode Solo	23

MISE EN PLACE DU PLATEAU



- 1 Placez le plateau de jeu au centre de la table.
 - A. Si vous jouez à 2 ou 3 joueurs, utilisez le côté du plateau ayant l'icône  dans son coin supérieur gauche.
 - B. Si vous jouez à 4 joueurs, utilisez le côté du plateau ayant l'icône  dans son coin supérieur gauche.
- 2 Préparez les cartes Bâtiment  et Spécialiste  :
 - A. Si c'est une partie de découverte, retirez toutes les cartes Bâtiment et Spécialiste portant une icône Expert .
 - B. Mélangez le paquet Bâtiment . Piochez 3 cartes et placez-les face visible dans les emplacements A, B, et C, sur la gauche du plateau. Remettez le reste dans la boîte.
 - C. Mélangez le paquet Spécialiste . Piochez 3 cartes et placez-les face visible dans les emplacements A, B, et C, sur la droite du plateau. Remettez le reste dans la boîte.
- 3 Placez le marqueur Saison sur le premier emplacement de la piste Saison.
- 4 Mettez les 10 dés dans le sac.

MISE EN PLACE DES FEUILLES PARC

Chaque joueur :

- 1 Prend une feuille Parc de chaque type, se munit d'un stylo, puis inscrit le nom de son parc.
- 2 Entoure la première case de chaque type d'ADN simple (🧬 + 🧬 + 🧬) dans la réserve d'ADN.
- 3 Remplit, dans la zone des cartes Bâtiment 🏠, des cases Pièce sur les pistes A, B, et C, en partant de la droite, jusqu'à ce que le nombre de cases vides de chaque piste corresponde au coût indiqué par sa carte Bâtiment.
- 4 Fait de même pour les pistes A, B et C dans sa zone Spécialistes 🧪, afin de les faire correspondre au coût des cartes Spécialiste tirées.
- 5 Le premier joueur à faire une blague ou un jeu de mots sur les dinosaures prend le jeton Premier joueur. (Si cela s'avère trop laborieux, désignez le premier joueur au hasard.)
- 6 En allant dans le sens des aiguilles d'une montre, et en partant du premier joueur, chaque autre joueur gagne de l'ADN de départ supplémentaire. (Note : s'il n'y a pas de 3^e ou de 4^e joueur, ignorez les étapes concernées.)
 - A. Le deuxième joueur entoure la première case de sa piste B.
 - B. Le troisième joueur entoure la première case de ses pistes E et X.
 - C. Le quatrième joueur entoure la première case de ses pistes G, Y et Z.

7 Vous êtes prêts à jouer !

1 Créer des Dinosaures

2 Planifier les attractions

3 Le Bâtiment coûte

4 Le Spécialiste coûte

5 Joueur 1

6 Joueur 2

7 Joueur 3

8 Joueur 4



RÉSUMÉ DU JEU

Dans **Dinosaur Island: Rawr 'N Write**, votre but est de construire le **parc d'attractions de dinosaures le plus génialissime** ! Vous faites cela en récupérant de l'**ADN** pour créer des **dinosaures**, en recrutant des **spécialistes** pour utiliser leurs capacités, et en construisant des **attractions** et autres **bâtiments** spéciaux. Tout cela magnifiera le parcours des visiteurs dans votre parc !

Cependant, les dinosaures sont **dangereux**, et si vous n'investissez pas dans la **sécurité** de votre parc, vous pourriez « perdre » vos visiteurs...

Vos progrès (et vos erreurs !) seront consignés sur vos **feuilles Parc**, où vous dessinez le **plan** de votre parc, où vous accumulez et dépensez vos **ressources**, et où vos choix sont enregistrés. À la fin de la partie, chaque joueur **marquera des points** en fonction de sa performance. Le plus haut score l'emportera !

SAISONS

Une partie se joue en **3 saisons**. À la fin de la troisième saison, les joueurs comptent leurs **points de victoire** 🌟 pour déterminer qui a gagné.

Chaque saison est constituée des phases suivantes :

1. **PREMIÈRE PHASE D'ACTIONS** : Les joueurs récupèrent deux dés et jouent en les plaçant sur le plateau de jeu pour effectuer des actions.
2. **DEUXIÈME PHASE D'ACTIONS** : Les joueurs procèdent à une nouvelle phase d'actions en choisissant chacun 2 autres dés et les plaçant.
3. **PHASE D'OUVERTURE DU PARC** : Tous les joueurs ouvrent leur parc aux visiteurs, et, simultanément, gagnent des revenus, utilisent leurs spécialistes, et vérifient que leur parc est sécurisé.

CONCEPTS CLÉ

RÉCUPÉRER DES RESSOURCES

Pendant la partie, vous gagnerez des **ressources** en récupérant des **dés**, en effectuant des **actions**, et en gagnant le **revenu** lié à l'ouverture de votre parc.

Chaque **ressource** est représentée par une **icône** spécifique. Lorsque vous **gagnez** une ressource, vous **l'inscrivez** dans la zone correspondante de vos **feuilles Parc** (comme détaillé ci-après).

TYPES DE RESSOURCES

	ADN SIMPLE
	ADN COMPLEXE
	PIÈCES
	SÉCURITÉ
	CHEMINS
	FUN



ADN

L'ADN est utilisé pour créer des **dinosaures** ! Il peut être de 2 types :



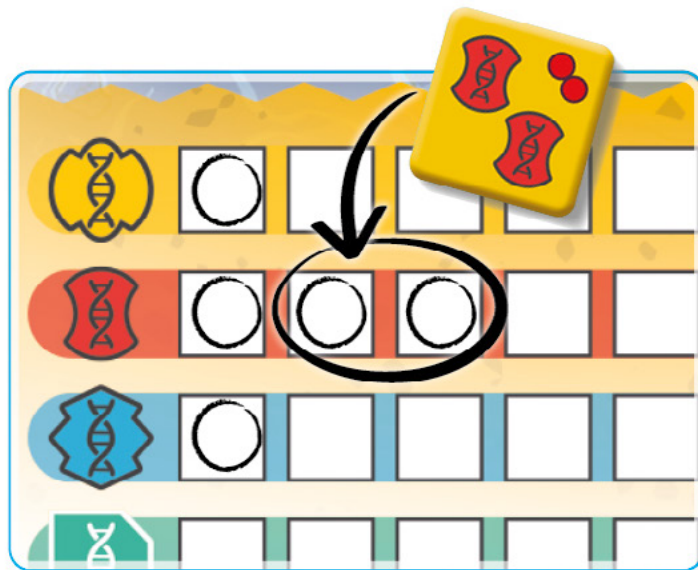
ADN simple : commun, ce type d'ADN est requis pour créer des **herbivores** et des **petits carnivores**.



ADN complexe : rare, ce type d'ADN est requis pour créer des **petits carnivores** et des **grands carnivores**.

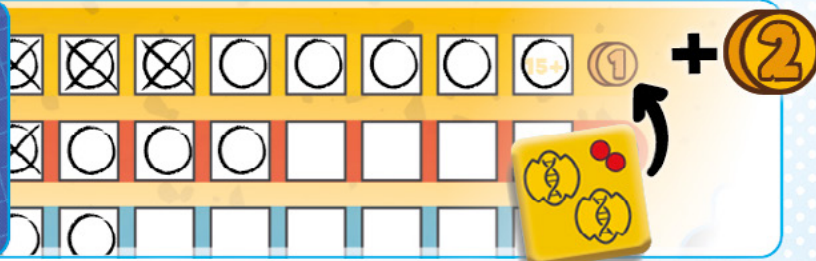
Pour chaque ADN gagné, **entourez** 1 case de la **piste d'ADN** correspondante dans votre **Réserve**. Les icônes et indiquent que vous pouvez choisir le type d'ADN simple ou complexe à gagner.

(La section *Créer des dinosaures* en p. 13 explique comment dépenser son ADN).





TROP D'ADN ?

Si vous **remplissez** complètement une piste d'ADN, chaque ADN **excédentaire** de ce type que vous gagnez est immédiatement **vendu** pour (que vous pouvez dépenser normalement ; voir page suivante).




▲ Si votre piste est pleine et que vous gagnez 2 supplémentaires, vous gagnez à la place.

1 PIÈCES

Les pièces permettent de recruter des spécialistes  et de construire des bâtiments spéciaux  dans votre parc.

Lorsque vous gagnez des pièces grâce à des dés, des actions ou des revenus, vous les dépensez **immédiatement** en cochant autant de cases Pièce sur des pistes Spécialiste ou Bâtiment de votre feuille Parc. (Vous pouvez répartir vos pièces sur différentes pistes de votre Parc.)

Si vous avez barré **toutes les cases** d'une piste Spécialiste ou Bâtiment, cochez le cercle à côté pour indiquer que vous avez terminé cet élément. Vous gagnez cet élément, et déclenchez immédiatement son **bonus instantané**  (voir *Spécialistes* on pg. 19 et *Cartes Bâtiment* on page 20).


Si vous voulez **garder** vos pièces pour plus tard, vous pouvez les placer dans votre **réserve** au lieu de les dépenser (voir encadré).















▲ Lorsque vous gagnez , cochez 1 case Pièce.



▲ Une fois que vous avez terminé la piste d'un élément, vous avez terminé cet élément.





					
					

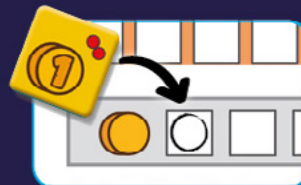
COÛTS AU DÉMARRAGE

Pour terminer un élément, vous n'avez pas besoin de barrer les cases remplies à la mise en place pour indiquer le coût du bâtiment.

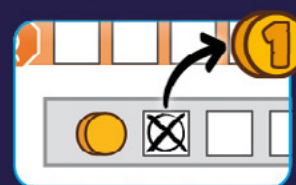
▲ Vous n'avez besoin que de dépenser  pour terminer la carte Bâtiment .

STOCKER LES CHEMINS ET LES PIÈCES

Lorsque vous gagnez une pièce  ou un chemin , vous pouvez choisir de le placer dans votre **Réserve** au lieu de le dépenser. Pour ce faire, **entourez** la case libre la plus à gauche de la piste de réserve appropriée. Vous pouvez **barrer** une pièce ou un chemin entouré de votre réserve **n'importe quand** pour l'utiliser (comme si vous veniez de gagner cette ressource).

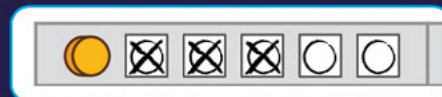


▲ Stocker une pièce







▲ Dépenser une pièce stockée

Lorsque vous avez utilisé un emplacement de réserve, vous ne le récupérez **jamais**. Cela signifie que vous pouvez stocker un **maximum** de 5 pièces et 5 chemins par partie. Une fois que vous n'avez plus d'emplacements de réserve, vous ne pouvez plus stocker de pièces ou de chemins !



▲ Il n'y a plus de place pour stocker de nouvelles pièces !

ACHETER D'AUTRES RESSOURCES


Au lieu de dépenser vos pièces en spécialistes ou en bâtiments, vous pouvez les utiliser pour acheter **n'importe quel nombre** d'unités d'ADN complexe , de chemins , ou de Sécurité , au prix de  chacun.

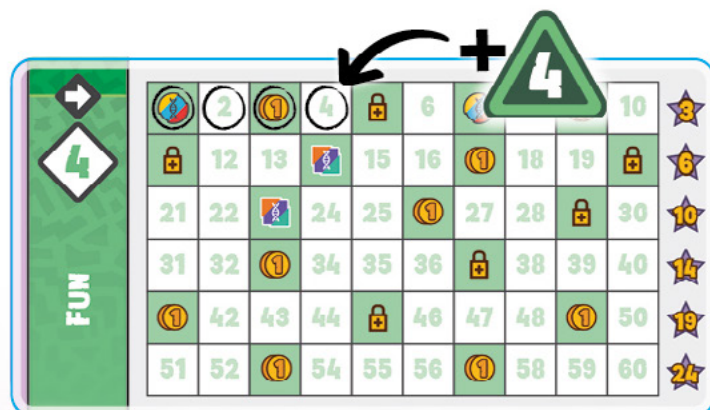
Vous n'avez **pas besoin** de marquer les pièces dépensées de cette façon sur votre feuille (à moins que vous les dépensiez de votre réserve). Ajoutez simplement les ressources achetées dans la zone appropriée.

N'importe quand  :  ou  ou 

1 FUN


Votre **piste de Fun** mesure l'émerveillement des visiteurs de votre parc. Vous pouvez augmenter votre Fun en créant des **dinosaures** (voir pg. 13), en faisant visiter votre **parc** (voir p. 15), et en effectuant d'autres actions. Plus votre Fun est haut, plus le **revenu que vous percevrez** en faisant visiter votre parc à la fin de chaque saison sera élevé (voir pg. 14).

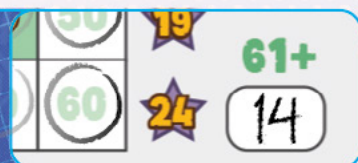
Lorsque vous gagnez du fun , **entourez** autant de cases de votre piste de fun. Si vous entourez des icônes de **ressource**, **NE GAGNEZ PAS** ces ressources immédiatement ! Ces ressources sont du **revenu** que vous gagnez à chaque fois que vous **ouvrez votre parc** (voir p. 16).



▲ Si vous gagnez , entourez les 4 cases suivantes de votre piste de Fun.

TROP DE FUN ?


Si vous **remplissez complètement** votre piste de Fun, indiquez tout point de Fun excédentaire gagné dans la case "61+", à droite de votre Fun. À la fin de la partie, chaque Fun excédentaire rapportera  !

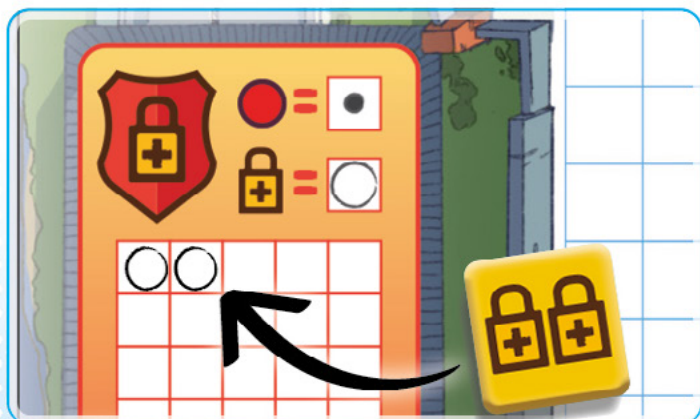


SÉCURITÉ ET MENACE



Sécurité : Utilisée pour protéger vos visiteurs des dinosaures et des autres dangers de votre parc.


Lorsque vous gagnez 1  ou plus, **entourez** autant de cases de votre piste Sécurité.

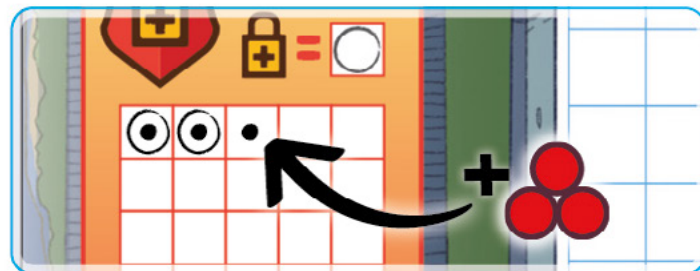


▲ Si vous gagnez  , entourez 2 cases de votre piste Sécurité.





Menace : Représente les dangers qu'encourent les visiteurs de votre parc, que ce soit à cause des dinosaures, du manque d'entretien ou des manigances de vos concurrents.

La menace est également indiquée sur votre piste Sécurité. Lorsque vous gagnez 1  ou plus, **dessinez un point** dans autant de cases de votre piste Sécurité.



▲ Si vous gagnez 3 , dessinez un point dans 3 cases de votre piste Sécurité.

Chaque point (Menace ) de la piste que vous avez entouré (Sécurité ) est sécurisé, et ne vous causera aucun problème. Cependant, si vous avez des menaces **non sécurisées** à la fin de la Phase d'ouverture du parc, vos visiteurs sont en danger ! (voirsee Pertes on pg. 16.)

LE PLAN DE VOTRE PARC

Le plan du parc montre l'agencement de votre parc. Lorsque vous construisez des chemins ou des bâtiments, vous les dessinez sur votre plan.

BÂTIMENTS

Pendant la partie, vous pouvez construire différents types de bâtiments :



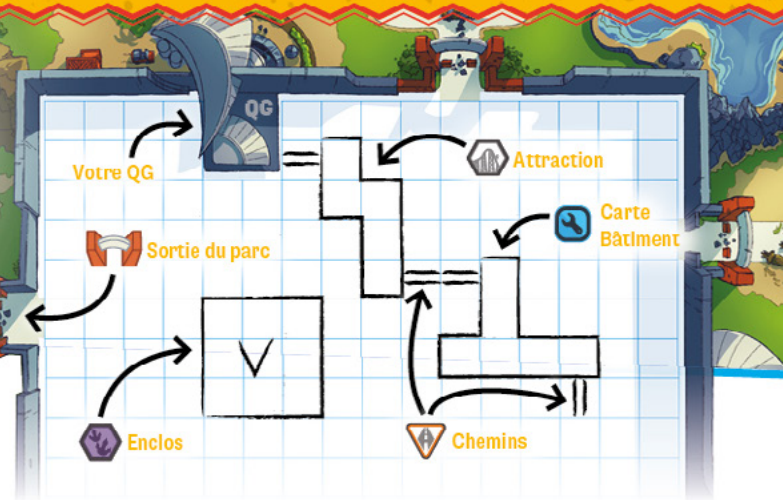
Enclos

Là où les dinosaures sont gardés (pg. 13).



Attractions

Génèrent des revenus supplémentaires lorsque vous ouvrez votre parc (pg. 14).



Cartes Bâtiment

Achetées avec des pièces (🪙). Donnent des bonus instantanés (💎) et des PV en fin de partie (⭐) (pg. 19).



Votre QG

Vous commencez les visites du parc par là (p. 15). Déjà sur le plan de votre parc au début de la partie.

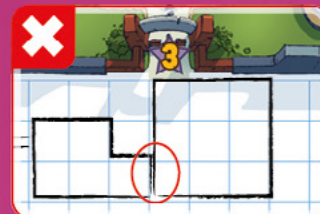
PLAER DES BÂTIMENTS

Chaque bâtiment a une **forme** spécifique (montrée sur votre feuille, ou sur les cartes Bâtiment). Lorsque vous construisez un nouveau bâtiment, dessinez sa forme quelque part sur le **plan de votre parc**, en suivant les règles suivantes :

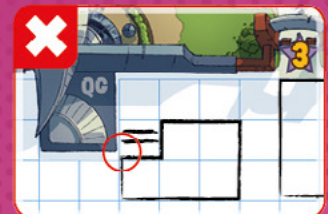
- ▶ Vous **POUVEZ** placer un bâtiment **n'importe où** s'il y a assez d'espace pour lui. (Les bâtiments n'ont pas besoin d'être près du QG ou connectés à un chemin.)
- ▶ Vous **POUVEZ** **pivoter** ou **inverser** la forme d'un bâtiment au moment où vous le placez.
- ▶ Vous **NE POUVEZ PAS** placer un bâtiment s'il touche un ou plusieurs autres Bâtiments, même par les coins. (Ceci inclut votre QG.)
- ▶ Vous **POUVEZ** placer un bâtiment dont les bords touchent les **murs** au bord du parc et les **sorties du parc** (voir page suivante).
- ▶ Vous **POUVEZ** placer un bâtiment à côté d'un **chemin** ou en touchant un, ainsi qu'à côté d'une **zone détruite** ou la touchant (mais vous ne pouvez pas construire dessus).



▲ Les bâtiments **PEUVENT** être tournés ou inversés, et toucher des murs.



▲ Deux bâtiments **NE PEUVENT PAS** se toucher...



▲ ... même pas par les coins !



CHEMINS

Les chemins sont une **ressource** que vous pouvez gagner grâce à des dés, des actions et autres bonus. Vous les tracez sur le **plan de votre parc** et ils permettent de **connecter** les bâtiments les uns aux autres.

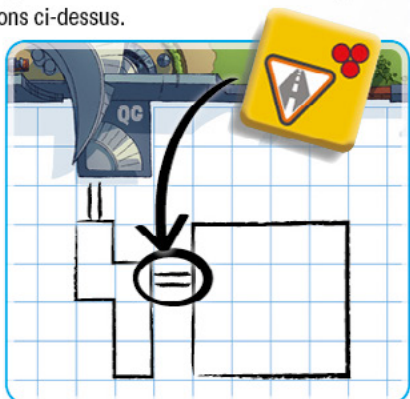
Chaque chemin prend **1 case** de votre plan et connecte **2 côtés** de la case, au choix :

CHEMINS VALIDES

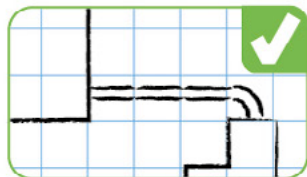


Ces chemins peuvent être orientés dans n'importe quelle direction.

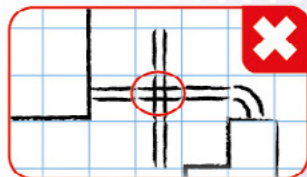
Dès que vous construisez 1 chemin ou plus, vous pouvez **immédiatement** dessiner autant de chemins d'une case dans votre parc. Vous pouvez dessiner chaque chemin dans **n'importe quelle case** de votre parc (*pourvu qu'elle ne soit pas occupée par un bâtiment ou un autre chemin*), dans n'importe laquelle des configurations ci-dessus.



Placer un chemin au bout d'un autre l'**étend**, créant un **chemin continu** de plusieurs cases. Cependant, chaque chemin ne peut connecter que 2 côtés de sa case. Vous **ne pouvez pas** faire de croisements à 3 ou 4 côtés, ni repasser sur des chemins déjà dessinés.



▲ Vous **POUVEZ** étendre les chemins...



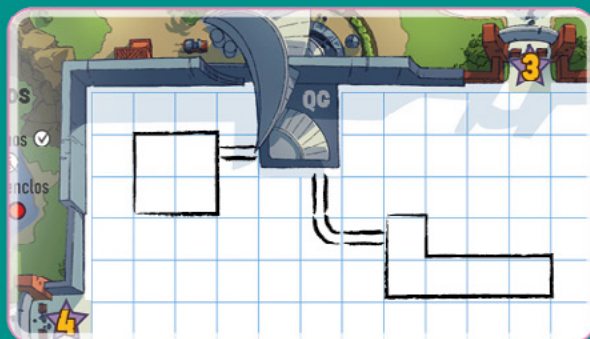
▲ ...mais vous **NE POUVEZ PAS** les faire se croiser.

Si vous **ne voulez pas** construire de chemin immédiatement, vous pouvez le placer dans votre **réserve** (voir page 5).

CONNECTER DES BÂTIMENTS

Connecter des bâtiments et des sorties du parc vous aide à établir des **trajets de visite** à travers votre parc. Un trajet plus amusant vous donne des **bonus** lorsque vous ouvrez votre parc à la fin de chaque saison (voir *Visite du parc* en p. 15).

Deux bâtiments sont **connectés** l'un à l'autre si un **chemin continu** les relie, quelle que soit sa longueur.

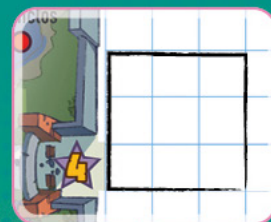
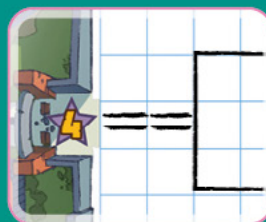


▲ Ces deux bâtiments sont connectés à votre QG.

SE CONNECTER AUX SORTIES DU PARC

Les **sorties du parc** sont des points du plan de votre parc par où les visiteurs peuvent quitter votre île, ou par lesquels ils peuvent rentrer.

Une sortie du parc est **connectée** à un bâtiment s'il y a un **chemin continu** entre eux, **ou** si le bâtiment est **directement adjacent** à la sortie.



▲ Ces deux bâtiments sont connectés à la sortie du parc.



▲ Les deux bâtiments rapportent la totalité de leurs PV

BÂTIMENTS NON CONNECTÉS

Vous n'arrivez pas à atteindre un bâtiment ?
Pas d'inquiétude ! Les bâtiments qui **ne sont pas connectés** à votre réseau de chemins vous donnent tout de même **L'INTÉGRALITÉ** de leurs ressources et **PV de fin de partie**.

Vous ne pouvez pas faire visiter les bâtiments non connectés lors de la **visite de votre parc** (voir p. 15), mais, autrement, ils sont tout à fait fonctionnels !



ATTRACTIONS

Les attractions sont des bâtiments qui vous donnent des **revenus supplémentaires** lorsque vous ouvrez votre parc à la fin de chaque saison.

Il y a **3 types** d'attractions à construire : **boutiques**, **manèges**, et **restaurants**. La **zone d'attractions** de votre feuille vous montre la **forme unique** de chaque attraction et les **revenus** qu'elle rapporte lorsque vous ouvrez votre parc (voir pg. 14).

TYPES D'ATTRACTION



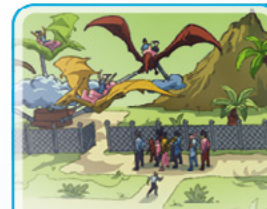
Lorsque vous gagnez une attraction, que ce soit en choisissant un dé, en effectuant l'action **Construire**, ou en faisant l'acquisition de certains **spécialistes** et **bâtiments** - vous construisez cette attraction dans votre parc **immédiatement**. Une icône indique que vous pouvez construire une attraction de votre choix.

Pour construire une attraction, dessinez sa forme sur le **plan de votre parc** en observant toutes les règles de placement des bâtiments (pg. 7). Ensuite, **cochez** un des cercles à côté de cette attraction dans votre **zone d'attractions** (ceci sert à rappeler le nombre d'attractions construites à chaque fois que vous gagnez des revenus ; voir pg. 14).

Notez que vous **ne gagnez pas** de ressources au moment où vous construisez une attraction.



▲ Lorsque vous gagnez un **restaurant**, dessinez la forme correspondant à un restaurant sur votre plan et cochez un nouvel exemplaire de cette attraction.



▲ Vous ne pouvez plus construire de manège !

MAXIMUM 4 ATTRACTIONS DE CHAQUE TYPE

Vous pouvez construire **jusqu'à 4 attractions** de chaque type dans votre parc. Si vous avez déjà 4 attractions d'un même type, ou que vous n'avez pas d'emplacement valide pour placer une nouvelle attraction, vous **ne pouvez plus** construire cette attraction (choisir un dé avec cette attraction n'a pas d'effet).

PHASE D' ACTIONS

Chaque saison, vous effectuez **2 phases d'actions** consécutives avant d'ouvrir votre parc.

ÉTAPES DE LA PHASE D' ACTIONS

1. CHOIX DES DÉS
 - A. PRÉPARER LES DÉS
 - B. CHOIX DES DÉS
 - C. GAGNER DES RESSOURCES
 - D. GAGNER LE DÉ RESTANT
2. EFFECTUER DES ACTIONS
3. NETTOYAGE



1 CHOIX DES DÉS

A. Préparer les dés

Pour préparer la phase de choix, mettez les **10 dés** dans le sac. Le **premier joueur** secoue le sac pour bien mélanger les dés, et en pioche **au hasard**. Le nombre de dés à piocher dépend du nombre de joueurs :



Une fois que le premier joueur a pioché les dés, il les lance tous et les place à **proximité du plateau**, afin que tous les joueurs puissent aisément les consulter.

CE QUE VOUS VOYEZ EST CE QUE VOUS OBTENEZ

Une fois que le premier joueur a jeté les dés, **toutes les faces sont figées** jusqu'à ce que les dés soient remis dans le sac à la fin de la phase d'actions.



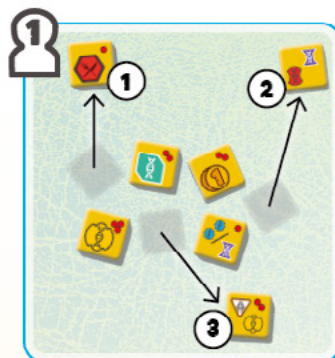
▲ Exemple de dés pour une partie à 3 joueurs

B. Choix des dés

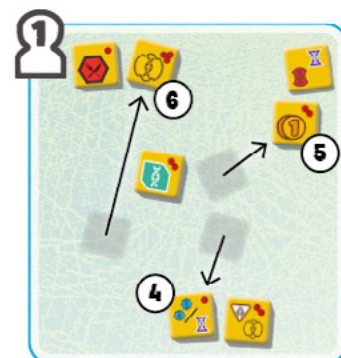
En commençant par le **premier joueur** et en allant dans le **sens des aiguilles d'une montre**, chaque joueur choisit **1 dé** parmi les dés disponibles et le place près de sa feuille (*sans changer sa face*).

Une fois que tout le monde a choisi son premier dé, le dernier joueur choisit un **second dé**, suivi par chaque autre joueur, cette fois-ci dans le **sens inverse des aiguilles d'une montre**.

Lorsque le choix revient au **premier joueur**, il devrait y avoir **2 dés** restants à choisir. Le **premier joueur** choisit 1 dé, le prend, et place le **dé restant** à proximité du plateau.



▲ Les joueurs choisissent leur 1^{er} dé dans le sens des aiguilles d'une montre.



▲ Les joueurs choisissent leur 2^e dé dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

C. Gagner des ressources

Une fois que tout le monde a effectué son choix, chaque joueur gagne les **ressources** des dés qu'il a choisis. (Ignorez les icônes menace de vos propres dés.)

- ▶ Si vous gagnez de l'**ADN** (🧬) / (🧬) ou de la **Sécurité** (🔒), inscrivez-les sur les pistes correspondantes de votre feuille.
- ▶ Si vous gagnez des **Pièces** (🪙), dépensez-les immédiatement en les allouant à des pistes **Spécialiste** et/ou **Bâtiment** (ou placez-les en réserve).
- ▶ Si vous gagnez des **attractions** (🎡) ou des **chemins** (🛤️), construisez-les immédiatement dans votre parc (ou mettez vos chemins en réserve).

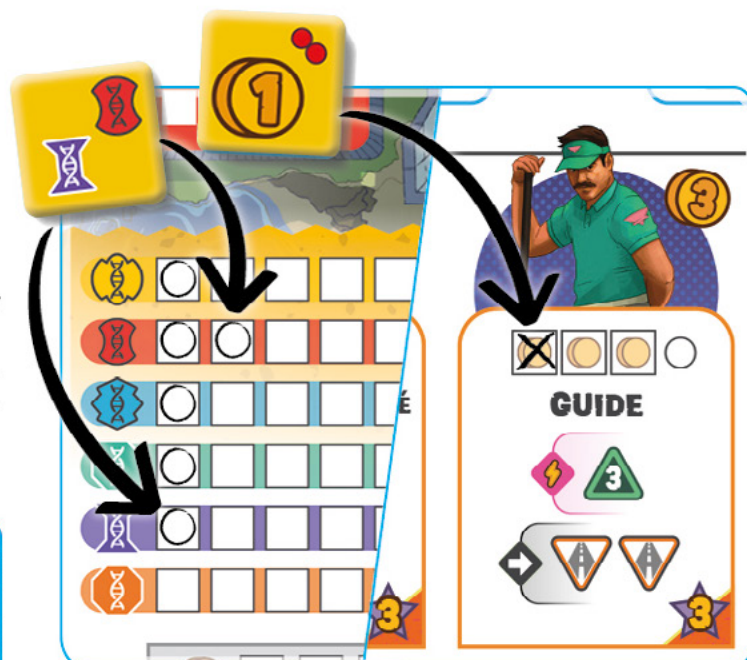
(voir *Récupérer des ressources* on pg. 4 pour plus de détails)



DÉS AVEC OPTIONS

Si vous avez choisi un dé avec un **slash**, vous devez **choisir une option** sur un des côtés du slash. Dans tous les **autres** cas, vous gagnez **toutes** les ressources sur le dé.

▲ Ce dé donne 2 🧬 OU 1 🔒 (mais pas les deux options !)



▲ Le joueur 2 inscrit les deux ADN gagnés et dépense 🪙 pour avancer sur le recrutement de son Guide.

D. Gagner le dé restant

Après avoir gagné leurs dés, **tous les joueurs** gagnent les **ressources ET la menace** 🚫 indiquées sur le dé restant.

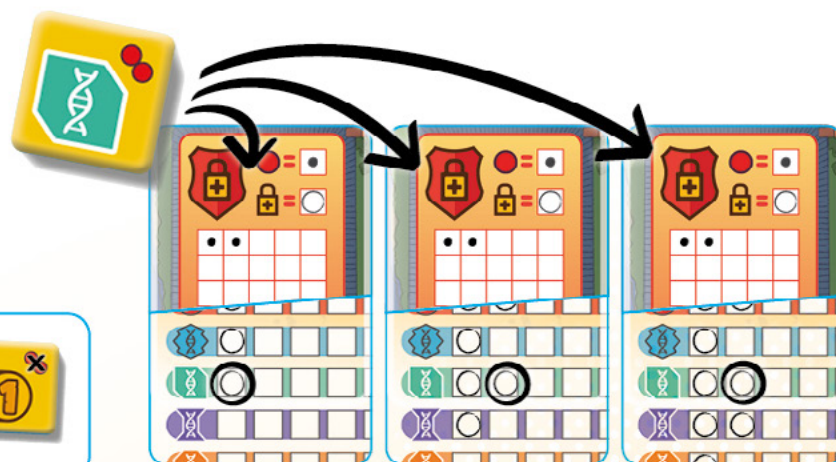
Indiquez les ressources gagnées comme expliqué ci-dessus, et indiquez la menace sur votre piste **Sécurité** (voir *Sécurité et menace* on pg. 6).

NE GAGNEZ PAS LA MENACE INDIQUÉE PAR VOS PROPRES DÉS !

Rappelez-vous que vous ne gagnez de la menace 🚫 qu'avec le dé restant.



▲ La joueuse 2 ignore les 2 🚫 de ses dés.



▲ Les 3 joueurs gagnent 2 🚫 et 1 🧬 du dé restant.

2 EFFECTUER DES ACTIONS

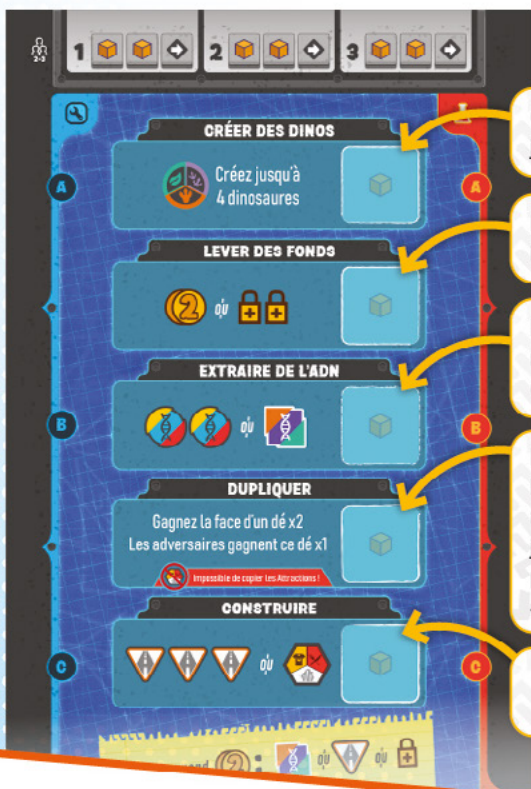
En commençant par le **premier joueur** et en allant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit un de ses dés, le place sur un emplacement d'action et effectue l'action associée.

Ceci continue dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que tous les joueurs aient effectué 2 actions (placé leurs deux dés).



▲ Placez n'importe quel dé ici pour effectuer l'action Extraire de l'ADN

ACTIONS DISPONIBLES



Créer des dinos : dépensez de l'ADN pour créer jusqu'à 4 dinosaures (voir page suivante).

Lever des fonds : gagnez 2 pièces (2) à dépenser immédiatement, ou gagnez 2 Sécurité (S).

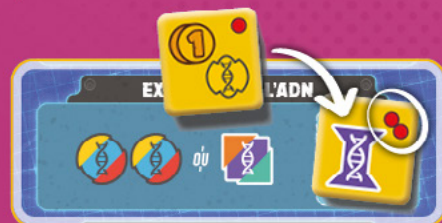
Extraire de l'ADN : gagnez 2 ADN simples (A) de n'importe quel type, ou gagnez 1 ADN complexe (C) de n'importe quel type.

Dupliquer : gagnez 2 fois les ressources indiquées par le dé que vous avez placé (comme si vous veniez de le choisir deux fois). Tous les autres joueurs gagnent 1 fois cette face de dé. Vous ne pouvez pas copier d'attractions (A) (placer des symboles d'attractions ici n'a pas d'effet).

Construire : construisez 3 chemins (C), ou 1 attraction (A) de votre choix dans votre parc.

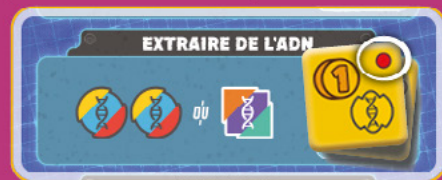
EMPILER DES DÉS

Si un dé occupe l'emplacement que vous voulez utiliser, vous pouvez placer votre dé **sur cet autre dé** pour effectuer l'action. Cependant, vous gagnez la **menace** (M) indiquée par le dé que vous recouvrez.



▲ Se placer sur ce dé donne 2 (2).

Si vous vous placez sur une **pile** de plusieurs dés, n'ajoutez la menace (M) que du dé **visible au-dessus** de la pile (ignorez tous les dés précédemment recouverts).



▲ Se placer sur cette pile ne donne qu'un (1).

3 NETTOYAGE

Après que tous les joueurs ont effectué 2 actions, effectuez la séquence de nettoyage suivante :

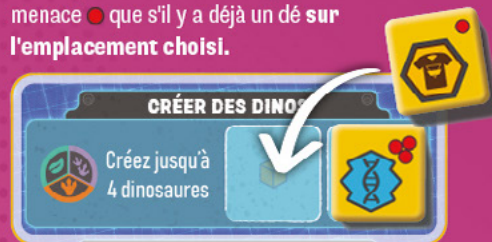
1. Remettez **tous** les dés du plateau dans le sac, ainsi que le dé restant.
2. Le joueur ayant le jeton **Premier joueur** le passe au joueur à sa gauche.
3. Avancez le **marqueur Saison** d'une case. Si la case suivante indique une icône **Dé** (D), procédez à une nouvelle **phase d'actions**. Si elle indique une icône **Visite** (V), procédez à une **phase de visite de parc**.



▲ Une autre phase d'actions va suivre.

DOUBLES EMPLACEMENTS

Dans une partie à 4 joueurs, certaines actions ont **2 emplacements**. Pour effectuer l'action, placez un dé sur **n'importe lequel** des emplacements. Vous ne gagnez de la menace (M) que s'il y a déjà un dé **sur l'emplacement choisi**.



▲ Vous pouvez placer un dé sur cet emplacement vide de l'action Créer des dinos. Vous ne gagnerez pas de (M).

CRÉER DES DINOS

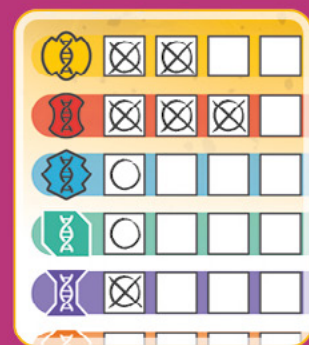
Vous voulez faire des dinosaures ? Rien de plus facile ! Effectuez l'action **Créer des dinos** et suivez les étapes suivantes :

1. Inscrire les nouveaux dinos

Décidez quels dinosaures vous voulez créer et assurez-vous d'avoir l'ADN suffisant pour les faire. Vous pouvez créer jusqu'à **4 dinos** de **n'importe quelles espèces** (pas forcément la même). Pour **chaque** dinosaure que vous créez, **cochez une case** de cette espèce sur votre feuille.



▲ Rex décide de créer 2 Brachiosaures et 1 Ptéranodon.



▲ Chaque Brachiosaure coûte à Rex 3 ADN et le Ptéranodon, lui, coûte 8 ADN.

2. Indiquez l'ADN dépensé

Barrez tout l'ADN dépensé pour le coût des dinosaures créés.

Le coût en ADN de chaque dinosaure est indiqué sous son espèce, sur votre feuille.

MAX 4 DINOS PAR ESPÈCE

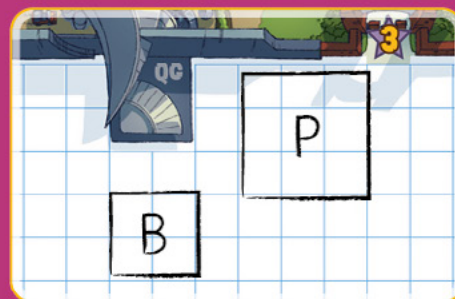
Un joueur peut créer **4 dinosaures** de chaque espèce pendant une partie, pas plus. Une fois que vous avez coché les **4 cercles** à côté de l'espèce, vous ne pouvez plus créer de dinosaures de cette espèce.



3. Construire de nouveaux enclos

Dessinez un **enclos** dans votre parc pour chaque espèce que vous créez **pour la première fois**. (Suivez les règles de placement des bâtiments indiquées en pg. 7.)

La **taille** de chaque enclos dépend du **type** de dinosaure (ci-contre). Indiquez dans l'enclos la **lettre de son espèce** (celle en couleur).



▲ Rex dessine un enclos de 2x2 cases pour ses Brachiosaures et un enclos de 3x3 cases pour son Ptéranodon.

TAILLE DES ENCLOS



▲ Enclos à herbivores



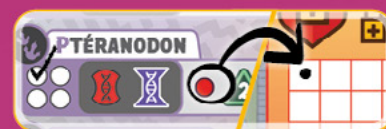
▲ Enclos à petits carnivores



▲ Enclos à grands carnivores

4. Augmenter la menace

Gagnez de la **menace** pour **chaque** dinosaure que vous venez de créer. La menace donnée par chaque dinosaure est indiquée sous son espèce, sur votre feuille.



▲ Le Ptéranodon donne 1 menace à Rex (les Brachiosaures n'en donnent pas).

5. Gagner du fun

Gagnez du **fun** pour **chaque** dinosaure que vous venez de créer. Le fun donné par chaque dinosaure est indiqué sous son espèce, sur votre feuille.



▲ Chaque Brachiosaure donne à Rex 2 fun et le Ptéranodon, lui, donne 1 fun.

UN ENCLOS PAR ESPÈCE

Vous ne construisez un enclos pour une espèce **que la première fois** que vous créez des dinosaures de cette espèce. Si vous augmentez le cheptel d'une espèce, ces nouveaux dinos sont **ajoutés** à l'enclos existant. (**Exception** : vous pouvez construire un nouvel enclos pour une espèce si le premier a été détruit ; voir p. 17.)

PHASE D'OUVERTURE DU PARC

Pendant la phase d'ouverture du parc, tous les joueurs ouvrent leur parc simultanément, activant chaque étape dans l'ordre de leur feuille de parc.

Vous devez **terminer** de résoudre une étape avant de passer à la suivante, mais vous n'avez pas besoin d'attendre les autres joueurs pour ce faire.

ÉTAPES D'OUVERTURE DU PARC

- ➔ 1. ATTRACTIONS
- ➔ 2. SPÉCIALISTES
- ➔ 3. VISITE DU PARC
- ➔ 4. FUN
- ➔ 5. PERTES

EFFETS D'OUVERTURE

Une icône ➔ indique qu'un effet se résout à **chaque fois que vous ouvrez votre parc**. Par exemple, les revenus ou les capacités des spécialistes.



1 ATTRACTIONS

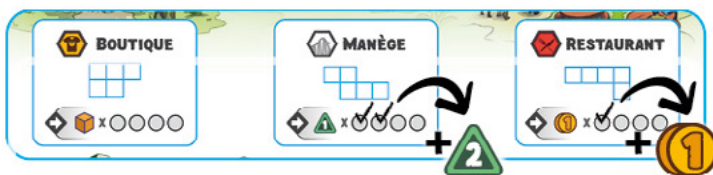
Gagnez des **revenus** pour chaque attraction dans votre parc, dans l'ordre de votre choix. Chaque type d'attraction offre une **ressource** différente :

Boutique : Pour chaque dans votre parc, prenez 1 dé au hasard dans le sac, lancez-le, et gagnez les ressources indiquées (comme si vous aviez choisi ce dé). Ne gagnez pas la menace indiquée.

Manège : Pour chaque dans votre parc, gagnez sur votre piste de fun.

Restaurant : Pour chaque dans votre parc, gagnez à dépenser immédiatement (ou à placer dans votre réserve).

Si vous construisez une **nouvelle attraction** pendant cette étape (par exemple en obtenant un résultat d'attraction sur un dé lancé grâce à une boutique), vous gagnez son revenu **immédiatement**.



▲ Sora gagne et grâce à ses attractions.

2 SPÉCIALISTES

Une fois que vous avez profité de vos attractions, vous pouvez utiliser la capacité d'ouverture de parc de chaque spécialiste recruté, dans n'importe quel ordre. Cela comprend les spécialistes de votre feuille, ainsi que ceux sur les cartes Spécialiste.

Si vous recrutez un **nouveau spécialiste** pendant cette étape (en utilisant des pièces gagnées grâce au pouvoir des spécialistes déjà recrutés), vous pouvez utiliser leur effet **immédiatement**. Vous pouvez toujours choisir de ne pas utiliser l'effet d'un spécialiste.



▲ Sora active ses spécialistes, gagnant 1 et dessinant 2 sur le plan de son parc.



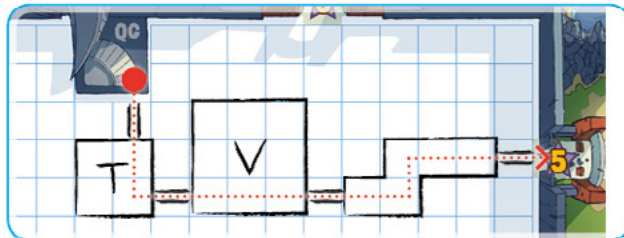
3 VISITE DU PARC

Après avoir utilisé tous vos spécialistes, vous effectuez la visite de votre parc pour générer du fun supplémentaire et gagner des PV .

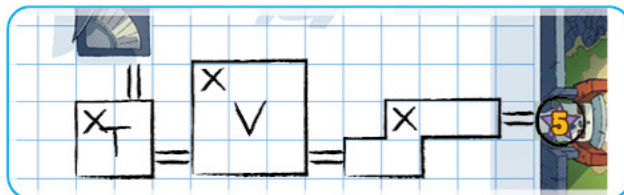
Commencez par établir un trajet de visite qui suit les règles suivantes :

- ▶ Votre visite **DOIT** commencer par votre QG.
- ▶ Votre visite **PEUT** finir à n'importe quel bâtiment *ou* à n'importe quelle sortie du parc pas encore entourée.
- ▶ Votre visite **PEUT SEULEMENT** passer par des bâtiments et chemins connectés (quel que soit leur type). Elle ne peut jamais passer par des cases vides de votre parc.
- ▶ Votre visite **NE PEUT JAMAIS** rebrousser chemin (passer par un chemin ou un bâtiment plus d'une fois par visite) ou se croiser.

N'inscrivez pas le trajet de la visite sur le plan de votre parc ! Au lieu de cela, dessinez un petit X dans le coin de chaque bâtiment de votre visite, si ce bâtiment n'a pas de X inscrit lors d'une précédente visite (voir encart). Si votre visite se termine sur une sortie du parc , entourez-la.



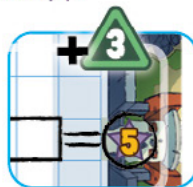
▶ Sora planifie la visite de son parc par 2 enclos et 1 manège pour finir par la sortie .



▶ Elle coche les 3 bâtiments et encercle la sortie .

Une fois que vous avez terminé votre visite, gagnez pour chaque bâtiment que vous venez de cocher d'un X, quel que soit son type.

Si vous avez entouré une sortie de parc , vous marquez ses PV à la fin de la partie (voir score final on pg. 18).

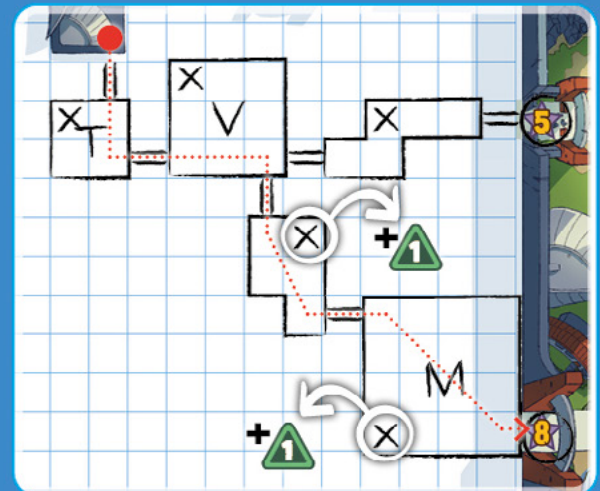


▶ La visite de Sora lui fait gagner et .



VISITER PLUSIEURS FOIS UN BÂTIMENT

Lorsqu'un bâtiment a été marqué d'un X lors d'une visite du parc, vous pouvez toujours y faire circuler des visites ultérieures, mais vous ne marquez pas de fun supplémentaire pour cela.



▶ Lorsque Sora fait visiter son parc à nouveau pendant la deuxième saison, elle visite 2 bâtiments qu'elle a déjà cochés lors de sa première visite, ainsi que 2 nouveaux bâtiments. Elle coche uniquement les 2 NOUVEAUX bâtiments, et gagne donc seulement .



ENTOURER LES SORTIES DU PARC

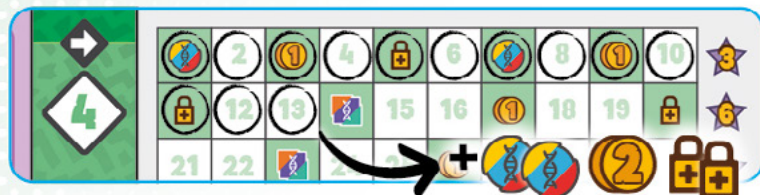


Lorsque vous finissez une visite par une sortie, observez les règles suivantes :

- ▶ vous **DEVEZ** finir votre visite avec une sortie de parc pour l'entourer. (Autrement dit, vous ne pouvez pas entourer une sortie et continuer votre visite.)
- ▶ Vous ne pouvez entourer qu'une sortie par visite (pour un maximum de 3 par partie).
- ▶ Vous ne pouvez pas entourer une sortie déjà entourée.

4 FUN

Une fois que la visite de votre parc est terminée, vous gagnez les **revenus** de votre piste de fun. Gagnez une ressource pour chaque icône de ressource (🔒/📄/🧬/🏠) entourée sur votre piste. Les pièces peuvent être **dépensées immédiatement** ou mises en réserve.



▲ Sora a un total de 13 points de fun. Son revenu est de 2 🧬, de 2 📄, et de 2 🔒.

Si vous gagnez **encore du fun** pendant cette étape (par exemple grâce à un **bonus instantané** ⚡ d'un spécialiste 🧬 ou d'un bâtiment 🏠), vous gagnez **immédiatement** les ressources des icônes que vous entourez.

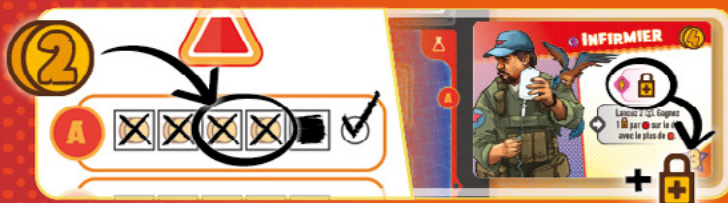
TOUJOURS PLUS DE FUN !

Chaque fois que vous faites visiter votre parc, vous gagnez **chaque** ressource entourée, pas seulement celles que vous avez entourées lors de cette saison !

TIMING DES REVENUS ET DES EFFETS

Il est possible d'augmenter son revenu, ou de gagner de nouvelles capacités ➡ pendant la phase de visite du parc, par exemple en construisant une nouvelle **attraction** 🎡 ou en finissant de recruter un **spécialiste** 🧬. Cependant, si vous avez **déjà terminé** l'étape qui vous ferait gagner le revenu ou qui vous permettrait d'utiliser la capacité, vous devrez **attendre** la **prochaine visite** de votre parc pour l'utiliser.

Par exemple, si vous dépensez des pièces (📄) gagnées pendant l'**étape de fun** pour achever le recrutement d'un spécialiste, vous **ne pourrez pas** utiliser la capacité ➡ du spécialiste avant la prochaine visite de votre parc (parce que vous avez déjà **terminé** l'étape des spécialistes). Cependant, si vous dépensez des pièces (📄) gagnées grâce à des **attractions** ou d'**autres spécialistes** pour recruter un spécialiste, vous **avez le droit** d'utiliser la capacité de ce spécialiste ➡ (parce que cela arrive avant la fin de l'étape des spécialistes).

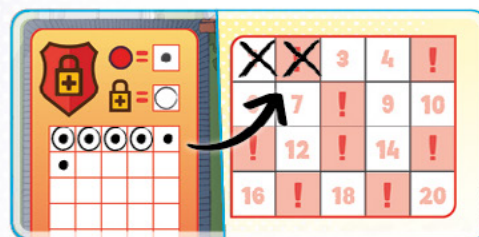


▲ Sora utilise les (📄) gagnées grâce au fun pour achever le recrutement de l'infirmier 🧑. Elle gagne son bonus 📄 mais elle ne peut pas utiliser son effet ➡ jusqu'à la prochaine visite de parc.

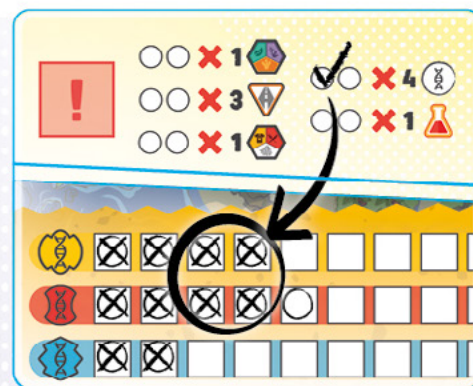
5 PERTES

Une fois que vous avez gagné les revenus liés à votre fun, vous devez compter vos **pertes** et, potentiellement, subir des **désastres** dans votre parc ! Pour chaque **menace** ● **non sécurisée** de votre piste **Sécurité** (voir pg. 6), cochez 1 case de votre piste **Pertes** 🚨.

Pour **chaque case Désastre** 🚨 que vous cochez sur votre piste Pertes, vous devez cocher et appliquer le **désastre** de votre choix parmi ceux listés à droite de la piste de pertes (voir page suivante).



▲ Sora a 6 ● mais seulement 4 🔒. Elle subit donc 2 🚨.



▲ Sora doit appliquer 1 🚨. Elle choisit de perdre 4 unités d'ADN de sa réserve.

TROP DE PERTES ?

Si vous remplissez **complètement** votre piste de pertes, indiquez toute perte **excédentaire** dans la case « 21+ », à droite de la piste. Vous ne subirez plus de désastre, mais cela vous **coûtera des PV** supplémentaires !


21+


2


! DÉSASTRES


Lorsque vous subissez un désastre, vous devez en choisir un que vous êtes en mesure d'appliquer **complètement**, si possible (par exemple, vous devez avoir 4 ADN en réserve ou plus pour choisir le désastre « perdre 4 ADN en réserve »).

Lorsque vous avez coché un désastre deux fois, vous ne pouvez plus le choisir à nouveau.

X 1  **Détruire un enclos** : Détruisez 1 enclos dans votre parc et gribouillez les cases des dinosaures acquis dans votre zone de dinosaures.

X 3  **Détruire 3 chemins** : Détruisez 3 chemins dans votre parc ou dans votre réserve.

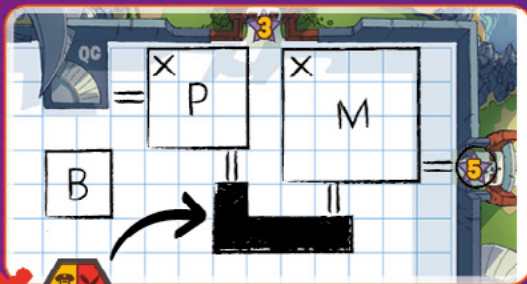
X 1  **Détruire une attraction** : Détruisez 1 attraction dans votre parc et gribouillez la coche correspondante dans votre zone d'attractions.


X 4  **Perdre 4 ADN en réserve** : Barrez 4 ADN de votre réserve, au choix.

X 1  **Perdre un spécialiste** : Barrez n'importe quel spécialiste recruté.

Lorsqu'un bâtiment ou un chemin de votre parc est détruit, les décombres restent dans votre parc et vous empêchent dorénavant de construire à cet endroit.


Lorsque vous détruisez un bâtiment ou un chemin, **remplissez** toutes les cases occupées par ce bâtiment ou ce chemin (ne l'effacez pas !). La zone remplie est considérée comme étant une **zone détruite**.




X  **Après avoir subi un désastre, Rex détruit un restaurant.**

ZONES DÉTRUITES

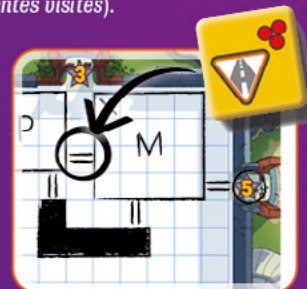
Observez les règles suivantes quant aux zones détruites :

- ▶ Vous **NE POUVEZ PAS** construire de nouveaux bâtiments ou chemins sur des zones détruites (mais vous pouvez construire de façon adjacente à eux, même en touchant par les coins ; voir pg. 7).
- ▶ Vous **NE POUVEZ PAS** faire passer la visite de votre parc par des zones détruites (mais vous ne perdez pas le fun  gagné lors de précédentes visites).

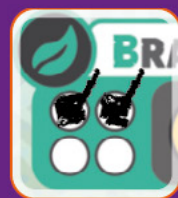
SORTIES DU PARC DÉCONNECTÉES


Pour marquer les points d'une **sortie de parc entourée** , il doit y avoir à la fin de la partie au moins un **trajet de visite** la reliant à votre QG.

Si une sortie est **déconnectée** à cause de la destruction d'un chemin ou d'un bâtiment, et que vous ne parvenez pas à **reconnecter** la sortie avant la fin de la partie, elle vaut **0 PV** (voir *Score final* on pg. 18).







▲ Rex doit reconnecter sa sortie
5 s'il veut gagner ses points.




▲ Si vous perdez 2 Brachiosaures , vous ne pouvez plus en créer que 2.

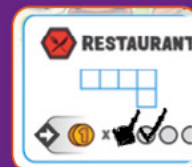
PERDRE DES DINOSAURES

Si un enclos  est détruit, vous perdez **tous les dinosaures** de cet enclos. Vous ne perdez pas la **menace**  ou le **fun**  acquis lorsque vous avez créé ces dinosaures, mais vous ne marquerez pas leurs **PV** à la fin de la partie .





Si l'enclos d'une espèce a été détruit, vous pouvez toujours créer des dinosaures de cette espèce. La prochaine fois que vous le faites, construisez un **nouvel** enclos pour cette espèce. Les dinosaures que vous avez perdus comptent dans la limite de **4** de cette espèce.

PERDRE DES ATTRACTIONS

Si une attraction  est détruite, vous **ne gagnez plus** son revenu. Cependant, notez que les attractions détruites comptent dans les **4 maximum** d'un seul et même type que vous pouvez construire.



PERDRE DES SPÉCIALISTES

Si vous perdez un spécialiste , vous ne perdez pas le **bonus instantané**  que vous avez gagné en le recrutant, mais vous ne pouvez plus utiliser sa **capacité de visite du parc** , et ne marquerez pas ses **PV** à la fin de la partie . Les spécialistes que vous avez perdus **ne peuvent pas** être recrutés à nouveau.



NETTOYAGE DU PARC

Après que tous les joueurs ont terminé la visite de leur parc, effectuez la séquence de nettoyage suivante :

1. Remettez **tous les dés** dans le sac.
2. Avancez le **marqueur Saison** d'une case et démarrez une nouvelle phase d'actions. Si vous êtes à la fin de la piste, la partie est terminée. Procédez au calcul des scores finaux.



À la fin de la partie, Rex compte ses PV. ▼

SCORE FINAL

À la fin de la **3e saison**, chaque joueur remplit la **zone de score final** de sa feuille et fait le total de ses **points de victoire** ★.

Le joueur avec le plus haut **total de PV** remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur qui a créé le **plus grand nombre de dinosaures** gagne. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée !

 X  2	Marquez 2 pour chaque herbivore  dans votre parc.	6	◀ Rex a 3 
 X  3	Marquez 3 pour chaque petit carnivore  dans votre parc.	15	◀ Rex a 5 
 X  5	Marquez 5 pour chaque grand carnivore  dans votre parc.	10	◀ Rex a 2 
 X  3	Marquez 3 par spécialiste  recruté (les spécialistes de votre feuille et des cartes).	9	◀ Rex a 3 
 X  3	Marquez toutes les cartes Bâtiment  construites. (Vous pouvez inscrire les scores de chaque bâtiment à côté de leurs pistes de pièces.)	10	◀ Rex a construit 1  , qui lui donne 2  pour chaque 
 X  1	Marquez toutes les sorties de parc que vous avez entourées. Les sorties entourées qui ne peuvent pas être atteintes depuis votre QC en suivant un chemin de visite correct valent 0 .	13	◀ Rex a entouré les sorties 5 et 8 .
 1	Marquez les  indiqués au bout de la ligne la plus basse de votre piste de fun  sur laquelle vous avez entouré au moins une case.	10	◀ Rex a 26 
61+  X  1	Marquez  par point de fun  dépassant 60.	0	◀ Rex a moins de 60 
 X  1	Marquez  pour chaque paire complète d'ADN  (peu importe leur type).	2	◀ Rex a encore 3  et 2 
 X  1	Perdez  par perte  indiquée sur votre piste de pertes.	-4	◀ Rex a 4 
21+  X  2	Perdez  par perte  dépassant 20.	-0	◀ Rex a moins de 20 
Le total de Rex est de... ▶		71	





SPÉCIALISTES

Si vous avez rempli la **piste de pièces** d'un spécialiste, cochez le cercle à côté pour indiquer que vous avez **recruté** ce spécialiste. Vous recevez **immédiatement** son **bonus instantané**.

Pendant l'étape des spécialistes de la **phase de visite du parc**, vous pouvez utiliser la **capacité de visite de parc** de chaque spécialiste recruté.

SPÉCIALISTES DES FEUILLES PARC

CHEF DE LA SÉCURITÉ	Gagnez 2	Gagnez 1
GUIDE	Gagnez	Construisez 2 dans votre parc (ou en réserve).
DOCTORANTE	Gagnez 2	Dépensez de l'ADN pour créer jusqu'à 2 dinosaures de n'importe quel type. Pour créer des dinosaures, suivez les règles indiquées pg. 13.

CARTES SPÉCIALISTE

MIXOLOGUE D'ADN	Utilisez la capacité de ce spécialiste immédiatement.	Ajoutez 1 dinosaure gratuit à n'importe quel enclos déjà construit dans votre parc. Ceci ne coûte pas d'ADN, mais augmente le fun et la menace normalement.
CHERCHEUR EN HERBIVORES	Gagnez 2	Gagnez 1 par Enclos à herbivores dans votre parc.
TOUCHE-À-TOUT	Choisissez 2 ou 2 .	Choisissez , 1 ou 1 .
DOMPTEUR DE GRANDS CARNIVORES	Gagnez 1 et .	Gagnez 1 par enclos à grands carnivores dans votre parc.
MASOOTE	Gagnez .	Gagnez par boutique dans votre parc.
CHEF ŒUÏSTOT	Gagnez .	Gagnez 1 par restaurant dans votre parc.
CONCEPTEUR DE MANÈGES	Gagnez .	Gagnez par manège dans votre parc.
DIRECTRICE DE RECHERCHE	Gagnez 2 et 2 .	Dépensez de l'ADN pour créer jusqu'à 4 dinosaures de n'importe quel type. Pour créer des dinosaures, suivez les règles indiquées pg. 13.

DRESSEUSE DE PETITS CARNIVORES	Gagnez .	Gagnez par enclos à petits carnivores dans votre parc.
RESPONSABLE DES RÉSEAUX SOCIAUX	Gagnez .	Gagnez pour chaque tranche de 5 menaces sur votre piste de sécurité (arrondi à l'inférieur).
ARCHITECTE	Construisez 2 .	Vous pouvez détruire 1 attraction de n'importe quel type dans votre parc pour gagner sur chacune des pistes de bâtiment. Pour détruire des attractions, suivez les règles indiquées en pg. 17.
THÉORICIENNE DU CHAOS	Gagnez 1 .	Piochez 1 dé au hasard dans le sac, lancez-le et gagnez ses ressources. Tous les autres joueurs gagnent les ressources ET la menace sur le dé (au début de leur étape de spécialistes).
EXPERT EN OLONAGE	Copiez le bonus d'un autre spécialiste recruté.	Copiez la capacité d'un autre spécialiste recruté.
EXPERTE	Choisissez ou 2 .	Vous gagnez 1 . Tous les autres joueurs gagnent 1 (au début de leur étape de spécialistes).
AVOCAT	-	Tant que vous avez l'avocat, les 10 premiers que vous cochez sur votre piste de pertes ne causent pas de désastre dans votre parc. Pendant votre étape de spécialistes, gagnez sur chaque tranche de 2 sur votre piste de pertes (arrondi à l'inférieur).
SCIENTIFIQUE FOU	Utilisez la capacité de ce scientifique immédiatement.	Créez jusqu'à 4 hybrides (Compsognathes). Chaque hybride que vous créez coûte 1 ADN simple de n'importe quel type, et donne 1 et . La première fois que vous créez des hybrides, dessinez un enclos de 1x3 qui compte comme un enclos à petite carnivores pour les capacités et le score. Vous pouvez créer un nombre d'hybrides illimité. Ne notez pas les hybrides créés. Les hybrides valent et ne comptent pas comme des dinos pour le score final (y compris pour les effets des cartes Bâtiment). Les hybrides peuvent uniquement être créés par le scientifique fou.
INFIRMIER	Gagnez 1 .	Piochez 2 dé au hasard dans le sac et lancez-les. Gagnez 1 par menace présente sur le dé affichant le plus de . (Ne gagnez pas les ressources sur le dé.)
ATTACHÉ DE PRESSE	Gagnez .	Gagnez pour chaque enclos dans votre parc.
AGENT DE SÉOU	Construisez 2 .	Gagnez 1 pour chaque autre spécialiste que vous avez recruté.
SYNDICAILISTE EN CHEF	Construisez 1 de votre choix.	Gagnez 1 pour chaque tranche de 2 attractions dans votre parc (arrondi à l'inférieur).



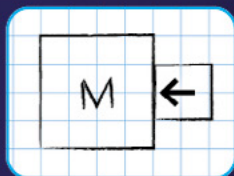
CARTES BÂTIMENT

Si vous avez rempli la **piste de pièces** d'un bâtiment, cochez le cercle à côté pour indiquer que vous avez construit ce bâtiment, puis **dessinez-le dans votre parc** en respectant les règles de **placement des bâtiments** (pg. 7). Vous recevez **immédiatement** son **bonus instantané** ⚡.

À la fin de la partie, chaque carte bâtiment construite donne des PV ⭐ en fonction de ses **bonus de score**.

Dépendances

Certaines cartes Bâtiment (comme l'enclos des chèvres) **dépendent** d'un autre bâtiment. Vous devez les placer de façon à ce que ces bâtiments touchent le lieu indiqué par la carte. Vous pouvez toujours les pivoter ou les retourner.

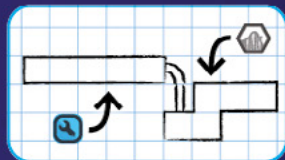


▲ L'enclos à chèvres doit être placé contre un 🐄.

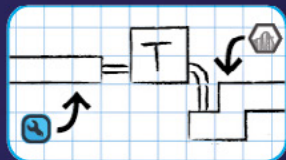
- ▶ Une dépendance ne peut être adjacente qu'à **UN AUTRE BÂTIMENT** du type indiqué.
- ▶ Pendant une **visite du parc**, visiter un bâtiment avec une dépendance vous donne 🌿 (1 pour le bâtiment, et 1 pour la dépendance).

Marquer les bâtiments connectés 🔗

Lorsqu'il s'agit de marquer des points, les bâtiments sont considérés comme **connectés** 🔗 **seulement** s'il y a un chemin **ininterrompu** entre eux (voir pg. 8). Si le chemin de A à B passe par un autre bâtiment, alors A et B ne sont **pas** connectés.



▲ La salle de pause est connectée 🔗 au manège.



▲ La salle de pause n'est PAS connectée 🔗 au manège.

















































PLUS ASSEZ DE PLACE ?

Si vous terminez une carte Bâtiment mais n'avez **plus d'emplacement valide** pour le dessiner, vous gagnez son **bonus** ⚡, mais ne marquez **pas** ses points à la fin de la partie.

CARTES BÂTIMENT



	⚡	⭐
COLISÉE DES OARNIVORES	Gagnez 2 🐷.	Marquez ⭐ pour chaque grand carnivore 🐷 dans votre parc.
CASINO	Construisez 1 🎰.	Marquez ⭐ par icône de pièce 🎰 entourée sur votre piste de fun 🎢.
SALLE DE PAUSE DELUXE	Construisez 1 🪑.	Marquez ⭐ par attraction 🎡 connectée 🔗 à ce bâtiment, quel que soit son type.
SPA ET BAINS DE BOUÉ	Construisez 1 🛁.	Marquez ⭐ pour chaque ensemble de 3 attractions différentes (🎡+🎢+🎠) dans votre parc.
JARDIN PRÉHISTORIQUE	Gagnez 3 🦖.	Marquez ⭐ pour chaque herbivore 🌿 dans votre parc.
GRILL PTERIVAKI	Gagnez 3 🍖.	Marquez ⭐ pour chaque petit carnivore 🐔 dans votre parc.
VOLIÈRE DES PTÉROSAURES	Gagnez 1 🦋 et 2 🐛.	Marquez ⭐.
POSTE DE SÉCURITÉ	Gagnez 3 🛡️.	Marquez ⭐ pour chaque paire de 🛡️ sur votre piste de sécurité (arrondi à l'inférieur).
JET SKI T-REX	Gagnez 1 🏂 et 3 🐛.	Marquez ⭐.
ACCUEIL DES VISITEURS	Gagnez 1 🌿, 1 🛡️, et 1 🎢.	Marquez ⭐ par enclos 🐄 dans votre parc, quel que soit son type.
HYBRIDELAND 🦋	Dépensez jusqu'à 6 🌿 de n'importe quel(s) type(s). Pour chaque 🌿 dépensé, gagnez 1 🌿.	Marquez ⭐ pour chaque ensemble de 3 ADN simples différents (🦋+🦋+🦋) récupérés pendant la partie. Comptez tout l'ADN, qu'il soit dépensé OU encore en réserve.
GOLO DES OLONES 🦋	Utilisez la capacité 🦋 de n'importe quel spécialiste immédiatement. Vous pouvez choisir un spécialiste que vous n'avez pas recruté.	Marquez ⭐ par spécialiste 🦋 recruté.
BANQUE D'ADN 🦋	Dépensez jusqu'à 3 🦋 de n'importe quel(s) type(s). Pour chaque 🦋 dépensé, gagnez 1 🦋.	Marquez ⭐ pour chaque ADN complexe 🦋 récupéré pendant la partie. Comptez tout l'ADN, qu'il soit dépensé OU encore en réserve .

CARTES BÂTIMENT





		
HUTTE DE PREMIERS SOINS 	Gagnez 2  .	Marquez  , ET ▶ +  si vous avez 5  ou moins ; ET ▶ +  si vous n'avez aucune  .
ENOLOS À CHÈVRES 	Doit être lié à un enclos à grands carnivores  . Gagnez  pour chaque grand carnivore  dans l'enclos lié.	Marquez  .
PORTAIL PRINCIPAL 	Doit être lié à une sortie du parc (mais peut être pivoté ou retourné) . Gagnez 2  .	Marquez  , ET +  si ce bâtiment est ▶ connecté  à deux enclos  ou plus de n'importe quel type ; ET +  si ce bâtiment est ▶ connecté  à deux attractions  ou plus de n'importe quel type.
GARE DE MONORAIL 	Gagnez 3  .	À la fin de la partie, planifiez un nouveau trajet de visite allant de votre QG à la gare de monorail. Marquez  par bâtiment (enclos  attraction  et carte Bâtiment  que ce trajet traverse (gare de monorail incluse). (Les bâtiments précédemment visités comptent.)
CÂLINODROME 	Choisissez 2  ou  .	Marquez  , ET +  si vous n'avez pas le plus haut score de menace  ; ET +  si au moins 2 autres joueurs ▶ ont plus de menace  que vous. (Dans une partie à 2 joueurs, ce bâtiment octroie un maximum de  .)
LANOER DE TRIOÉRANNEAUX 	Doit être lié à un enclos à herbivores  . Gagnez  pour chaque herbivore  dans l'enclos lié.	Marquez  .
ÂTELIER DE OUISINE RAPTOR 	Doit être lié à un enclos à petits carnivores  . Gagnez  pour chaque petit carnivore  dans l'enclos lié.	Marquez  .

RÈGLES SOUVENT OUBLIÉES










Phase d'actions

- ▶ Le choix des dés est fait dans le sens des aiguilles d'une montre puis dans le sens inverse, mais les actions ne sont effectuées que dans le sens des aiguilles d'une montre. (pg. 10)
- ▶ Pendant le choix des dés, gagnez la menace  ET les ressources du dé restant. (pg. 10)
- ▶ Lorsque vous placez un dé sur un autre, vous gagnez uniquement la menace  du dé du dessus de la pile avant le placement de votre dé. (pg. 12)
- ▶ Si vous placez un dé avec un slash sur l'action Dupliquer, vous pouvez choisir n'importe laquelle des options pour chacune des fois que vous appliquez le dé. (pg. 12)
- ▶ Vous ne pouvez jamais dupliquer les attractions (vous pouvez placer un dé avec une attraction sur la case Dupliquer, mais cela n'a aucun effet). Vous pouvez placer un dé avec une attraction et un slash pour dupliquer l'autre ressource. (pg. 12)









Phase d'ouverture du parc

- ▶ Votre visite du parc peut passer au travers de bâtiments marqués d'un X lors d'une visite précédente, mais vous ne gagnez pas de fun  pour ces bâtiments. (pg. 15)
- ▶ Votre visite du parc ne peut pas passer au travers de zones détruites. (pg. 17)
- ▶ Pour entourer une sortie du parc, votre visite du parc doit prendre fin à cette sortie. (pg. 15)
- ▶ Si vous construisez une nouvelle attraction  ou recrutez un nouveau spécialiste  pendant l'étape associée de l'ouverture du parc, vous pouvez appliquer l'effet  de votre nouvelle acquisition immédiatement. Si vous entourez une nouvelle icône sur votre piste de fun pendant l'étape de fun, vous gagnez les ressources indiquées immédiatement. (pg. 16)

Ressources

- ▶ Vous pouvez dépenser des pièces  immédiatement lorsque vous les gagnez, peu importe la phase du jeu. Si vous remplissez la piste de pièces d'un spécialiste ou d'un bâtiment, vous gagnez son bonus  immédiatement (avant de faire quoi que ce soit d'autre). (pg. 5)
- ▶ Les pièces  ou les chemins  en réserve peuvent être dépensés n'importe quand. (pg. 5)
- ▶ Si une piste d'ADN est pleine, tout ADN additionnel de ce type que vous gagnez est converti en pièces . (pg. 4)
- ▶ N'importe quand, vous pouvez dépenser  pour gagner 1 , 1 , ou 1 . Vous pouvez faire ceci autant de fois que souhaité. (pg. 5)

Plan du parc

- ▶ Vous ne pouvez avoir qu'un seul enclos  pour chaque espèce. Lorsque vous créez des dinosaures qui possèdent déjà un enclos, ne dessinez pas de nouvel enclos. Si un enclos  a été détruit, vous pouvez en construire un nouveau la prochaine fois que vous créez un dinosaure de cette espèce. (pg. 13 et p. 17)
- ▶ Les attractions , enclos  et cartes Bâtiment  sont toutes considérées comme des bâtiments. Les chemins  et les sorties du parc  ne le sont pas. (pg. 7)
- ▶ Vous ne marquez que les sorties du parc encadrées  qui peuvent passer par un trajet de visite valide à la fin de la partie. (p. 17 et pg. 18)

VARIANTES

Une fois que vous avez acquis les bases du jeu, essayez ces variantes pour un jeu plus corsé !

BLOCAGE DE DÉS

Pour des parties plus **interactives**, les joueurs peuvent choisir d'utiliser la variante **Blocage de dés**. Dans cette variante, vous pouvez placer un dé sur un **emplacement d'action occupé seulement si votre dé indique PLUS de menace** ● que le dé précédent.



▲ Ce dé, qui a moins de ●, NE PEUT PAS être placé ici.

▲ Ce dé, qui a plus de ●, PEUT être placé ici.

Avec le blocage de dés, vous devrez anticiper les coups de vos adversaires. Cela augmente aussi la valeur des dés avec **beaucoup de menace** dans la phase de choix, car ils peuvent **bloquer des adversaires et empêcher d'être bloqué**.



EMPLACEMENTS INUTILISABLES

Comme il n'y a **aucune** face de dés avec **plus** de 3 ●, placer un dé avec 3 ● sur un emplacement garantit que **personne ne pourra plus l'utiliser** pour le reste de la phase d'actions en cours.

▲ Aucun dé ne peut plus être placé ici.

DRAFT DES SPÉCIALISTES ET DES BÂTIMENTS

Les joueurs les plus chevronnés pourraient décider de **choisir** des cartes Spécialiste et Bâtiment **personnelles**, au lieu qu'elles soient communes. (Note : pour jouer avec cette variante, vous devez inclure toutes les cartes Spécialiste et Bâtiment Expert (●).)

CHANGEMENTS DE MISE EN PLACE

Ne placez **aucune** carte Spécialiste ou Bâtiment à côté du plateau. Au lieu de cela :

1. Chaque joueur pioche **4 cartes Spécialiste** 🧪 et **4 cartes Bâtiment** 🏗️.
2. Simultanément, tous les joueurs choisissent **1 carte** de leur main et la placent devant eux, **face cachée**. Ensuite, tous les joueurs passent les cartes restantes **dans le sens des aiguilles d'une montre** au joueur suivant. Les joueurs continuent à choisir et conserver des cartes de cette façon jusqu'à ce que chaque joueur ait **8 cartes** face cachée devant lui.
3. Chaque joueur **révèle** ses cartes, puis **défausse** les cartes de son choix jusqu'à ne plus avoir que **3 spécialistes** 🧪 et **3 bâtiments** 🏗️. Chaque joueur place les **bâtiments** choisis en **colonne**, face visible, à **gauche** de sa feuille Parc, et les **spécialistes** à droite.
4. Chaque joueur indique le **coût** des cartes choisies dans les **pistes de pièces** correspondantes (comme indiqué dans la mise en place en pg. 3).

RESTRICTIONS DE CHOIX

Vous **DEVEZ** conserver **au moins 3 cartes** de chaque type (Bâtiment et Spécialiste), et vous **NE POUVEZ PAS** conserver **plus de 5 cartes** de chaque type. (Par exemple, si vous avez conservé 5 spécialistes devant vous, vous ne pouvez plus récupérer que des bâtiments.)

CHANGEMENT DE RÈGLES



Pendant la partie, vous ne pouvez construire ou recruter **que** les cartes que vous avez choisies et placées à côté de votre feuille. (Vous n'êtes **pas obligés** de construire ou recruter ces cartes.)

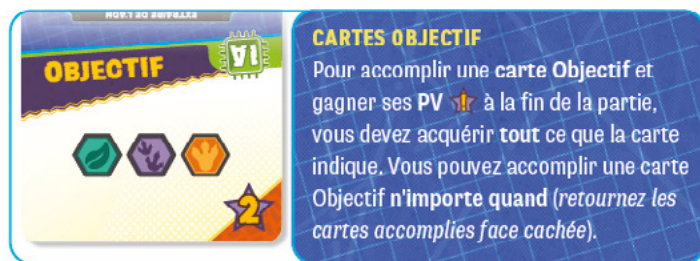


MODE SOLO

Dans ce mode de jeu, vous jouez contre un adversaire simulé et essayez d'obtenir le plus haut score possible !

CHANGEMENTS DE MISE EN PLACE

1. Retirez le **Câlinodrome** du paquet de bâtiments  et l'**Experte** et la **Théoricienne du chaos** du paquet de spécialistes .
2. Mettez le jeu en place normalement en utilisant le **côté 2 joueurs** du plateau et en considérant que vous êtes le **premier joueur**. Ne mettez en place qu'un **seul parc**.
3. Mélangez les **10 cartes IA**. Piochez-en **5** et tournez-les pour voir le côté **Objectif**.
4. Choisissez et gardez **3 de ces cartes**, côté **Objectif**, puis mélangez les autres cartes dans le paquet. Placez les cartes choisies, côté **Objectif**, à côté de votre parc, et le reste du **paquet IA** à côté du plateau.



▲ Pour accomplir cet objectif, vous devez construire un enclos de chaque type.

CHANGEMENT DE RÈGLES

Le jeu suit la même structure que le jeu standard, sauf que pendant chaque **phase d'actions**, avant de choisir vos dés, vous piochez une **carte IA** portant des instructions indiquant comment votre « adversaire », une intelligence artificielle, choisit et place ses dés. Vous avez aussi des **cartes Objectif** que vous pouvez marquer, pour des points additionnels.

Phase d'actions

Au début de chaque phase d'actions, piochez **6 dés**. Lancez les dés et placez-les **en ligne**, dans un ordre aléatoire.

Ensuite, **avant** de prendre le moindre dé, révélez la carte du dessus du **paquet IA** et **tournez-la** pour lire les **instructions de l'IA**. Appliquez **immédiatement** les deux instructions de la carte.

Instructions de l'IA

Chaque instruction de l'IA vous dit d'assigner un **dé spécifique** de la ligne à un **emplacement d'action**. L'instruction sélectionne un dé en fonction du **numéro de sa position** dans la ligne (en comptant de gauche à droite).



▲ Ceci vous indique de placer le 2e dé de la ligne sur l'action Lever des fonds.

ACTIONS DE L'IA

L'IA ne remplit pas de parc et ne profite pas vraiment des emplacements d'action. Elle vous complique juste la tâche, si vous souhaitez les utiliser !

Choix des dés et actions

Une fois que l'IA a choisi et placé ses 2 dés, il devrait rester **4 dés** parmi lesquels vous pouvez faire votre choix. Choisissez **2 dés** pour vous, et gagnez les ressources indiquées.

Pour les **2 dés restants**, choisissez un dé dont vous gagnez les **ressources**, et gagnez la **menace** de l'autre dé. Ensuite, remettez ces **deux dés** dans le sac.

Puis placez les dés que vous avez choisis sur **2 emplacements d'action** afin d'effectuer des actions. Si vous placez un dé sur un des emplacements occupés par un dé de l'IA, vous devez prendre la **menace** associée.



▲ Après avoir choisi ses dés, Sora décide de gagner  et .

SCORE FINAL

À la fin de la partie, comptez votre score comme d'habitude. Ensuite, ajoutez à votre total les **PV** de tous les **objectifs** que vous avez accomplis.



0-49	Allez, on doit pouvoir faire mieux.
50-69	Pas mal.
70-79	Vous commencez à être efficace.
80-89	Promu au rang de superviseur.
90-99	Promis à de grandes choses !
100-109	Vous allez ouvrir votre propre franchise !
110-119	La franchise de l'année !
119-129	LE PARC de l'année !
130+	Médaille du mérite éternel !

	ADN SIMPLE		ATTRACTION
	ADN SIMPLE DE N'IMPORTE QUEL TYPE		ATTRACTION DE N'IMPORTE QUEL TYPE
	ADN COMPLEXE		DINOSAURE
	ADN COMPLEXE DE N'IMPORTE QUEL TYPE		DINOSAURE DE N'IMPORTE QUEL TYPE
	PIÈCE		ENCLOS
	CHEMIN		ENCLOS DE N'IMPORTE QUEL TYPE
	FUN		SPÉCIALISTE
	SÉCURITÉ		CARTE BÂTIMENT
	POINT DE VICTOIRE		SORTIE DU PARC
	MENACE		PERTE



PANDASAURUS
GAMES

AUTEURICES

Brian Lewis
David McGregor
Marissa Misura

ILLUSTRATEURS

Kwanchai Moriya
Andrew Thompson

GRAPHISTES

Stevo Torres
Jeff Fraser
David Bock

DEVELOPPEMENT

Jeff Fraser

RÉDACTION ET TRADUCTION

Jeff Fraser
Eric Slauson
Mathieu Rivero

REMERCIEMENTS Sara Perry, Nicole Cutler, Danni Loe, Christian Torres, David and Susan Misura, Daniel, Niko, Rebecca, and Alana Misura, Lisa and Brent Bachelder, Tom Jones, Lauren Quigley, Jeff White, Tracy McGregor, Chad McGregor, Joe Langston, Kyle Finley, Jon Gilmour, Ian Moss, Natalie Little, Team Panda, Ben Pinchback, Matt Riddle, Roger Lewis, Josh Storckman, Stephanie Metcalfe, Toronto Board Game Design Crew, et tous nos testeurs géniaux