

DINOGENICS™



MANUEL DE GESTION DU PARC

Introduction

Sommaire

Introduction	2
Concepts Clés	3
Installation	4
Principes du jeu	5
Gagner des Visiteurs	6
Assigner des Ouvriers	7
Structures du Parc	8
Création de Dinosaures	9
Habitats adaptés	10
Saccages et Dégâts	11
Manipulation / Breaking News	12
Fin de partie / Calcul des scores	13
Les Corporations	14
Scénarios du Mode Solo	15-25
Liste des Bâtiments	26
Liste des Dinosaures	27
Aide de jeu	28

En 2056, une découverte capitale dans la reconstitution génétique a permis à un institut de recherche d'un petit pays Sud-Américain de recréer des formes de vie jadis éteintes à partir de matières génétiques préservées. Dans l'espoir d'attirer de nouveaux bienfaiteurs, l'institut s'est alors renommé DinoGenics IOM.

Un nouvel Eldorado était né et les grands industriels du monde entier affluèrent en masse dans l'espoir de construire le premier Parc de Dinosaures à succès. Sous l'impulsion de ce flux soudain d'investisseurs, la petite nation se transforma du jour au lendemain. De nouvelles infrastructures et des résidences de vacances remplirent rapidement le paysage.

Malheureusement, les premières collaborations avec DinoGenics se révélèrent infructueuses. Les touristes ne voulaient pas de Dinosaures fidèles à la réalité; ils réclamaient les bêtes monstrueuses qui fascinaient le cinéma et la culture populaire depuis tant d'années. Dans l'espoir de revenus florissants, DinoGenics céda à la demande et créa les Dinosaures que le monde attendait.



Quartiers généraux de DinoGenics IOM

MATERIEL

1-4 JOUEURS, 90 MINUTES

54 pions Dinosaures
(6 de chacune des 7 espèces)
(12 Mutants)



20 pions Ouvriers
(5 de chaque faction)



8 jetons Faction
(2 de chaque faction)



8 cubes
(2 de chaque Faction)



20 jetons Chèvre



26 pions Visiteurs



2 Dés de Saccage



90 jetons Clôture



10 jetons Scandale
10 jetons Blocage



48 jetons Crédit



72 cartes ADN



42 cartes Manipulation



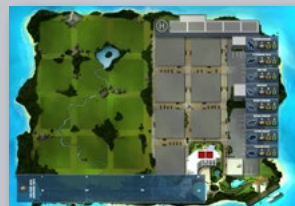
21 cartes Breaking News



1 Plateau Continent



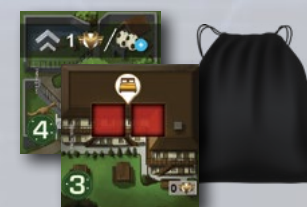
4 Plateaux
Joueur



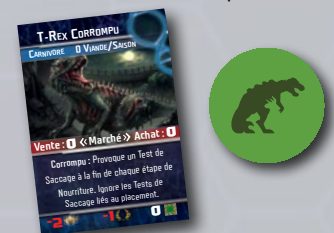
1 Plateau Visiteurs + Sur-Plateaux A & B



48 Tuiles Bâtiment
1 Sac



5 jetons et 5 cartes
T-Rex corrompus



Concepts Clés

DinoGenics est un jeu de placement d'Ouvriers dans lequel les joueurs incarnent des Corporations multi-milliardaires en compétition pour la construction du meilleur Parc de Dinosaures. Les joueurs possèdent chacun une île privée et vont déployer leurs Ouvriers sur le Continent à chaque tour afin de récolter les ressources permettant d'améliorer leurs Parcs. Au bout de 7 tours (Saisons), le Parc ayant le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur et acquiert suffisamment de parts de marché pour racheter les Parcs concurrents.

Sept Saisons

Une partie se joue en sept Saisons. Chacune d'elles débute par la **Phase d'Ouverture des Parcs**, durant laquelle les joueurs placent leur Ouvriers et améliorent leurs Parcs, et se clôture par la **Phase d'Entretien des Parcs** où les Dinosaures sont nourris et des Points de Victoire sont obtenus.

Votre Parc de Dinosaures

Chaque joueur a un Plateau personnel représentant l'île sur laquelle développer son Parc, placer ses Dinosaures, construire ses Clôtures et ses Bâtiments. On ne peut placer **qu'un pion Dinosaur ou qu'une tuile Bâtiment** par case du Plateau. Les Dinosaures vont occuper le **côté Parc** de l'île (en vert), les Bâtiments seront placés dans le Parc ou dans le **Secteur Commercial** (en gris). Chaque Bâtiment indique de quel côté du Parc il peut être placé.



Dans la partie basse du Plateau se trouve la jauge de **Valeur des Dinosaures** de votre Parc. Elle permet d'indiquer la valeur actuelle en Points de Victoire de tous les Dinosaures du Parc et doit être ajustée à chaque fois qu'un Dinosaur est ajouté ou enlevé. Ces Points sont gagnés durant chaque **Phase d'Entretien des Parcs** et cette jauge permet de connaître la valeur en Points de Victoire de tous vos Dinosaures sans avoir à les compter à chaque fois.

Le Plateau Visiteurs et la Piste de Réputation

Les Dinosaures ont différentes valeur de Réputation. Le Parc avec le plus de Dinosaures prestigieux aura la meilleure Réputation. Ceci est représenté pour tous les joueurs sur les Pistes de Réputation du **Plateau Visiteur**. La **Piste de Réputation** de chaque joueur montre le total de Réputation apporté par les Dinosaures et les Bâtiments de son Parc. Cette jauge doit être ajustée dès que nécessaire au cours de la partie. Le Plateau Visiteurs indique aussi l'ordre du tour des joueurs, lequel est ajusté à chaque Saison selon la Réputation.

A chaque Phase d'Ouverture des Parcs un nombre précis de touristes veulent visiter les Parcs. Un joueur bien placé sur la **Piste de Réputation** obtiendra plus de Visiteurs (★) mais jouera aussi ses Ouvriers avant les adversaires. Les joueurs gagnent un Crédit (1) pour chaque Visiteur dans leur Parc au début de la Saison. Les Visiteurs Survivants apporteront des Points de Victoire durant la Phase d'Entretien des Parcs.



Ouvriers

En tant que responsables d'un Parc de Dinosaures les joueurs gèrent les affectations de leurs Ouvriers. Durant chaque Saison, les joueurs placent leurs Ouvriers sur une **Case Action** disponible (cercle) du **Plateau Continent** pour récolter ou dépenser des Ressources. Les joueurs récupèrent tous leurs Ouvriers à la fin d'une Saison.



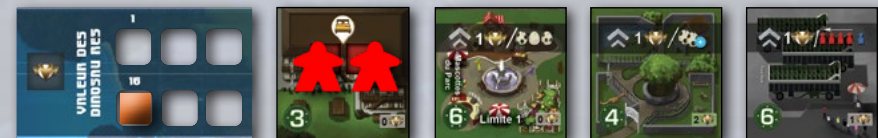
Plateau Continent

En plus des Cases Action, le Plateau Continent contient le **Marché d'ADN** où les échantillons d'ADN sont achetés et vendus. On trouve aussi la **Salle de Presse**, où les cartes **Breaking News** actuelle et à venir sont affichées. Lors de chacune des Saisons 2 à 7, un événement Breaking News s'active et chamboule vos plans de manière positive ou négative.



Gagner des Points de Victoire

Les joueurs gagnent des Points de Victoire (🏆) à la fin de chaque Saison selon la valeur de leurs Dinosaures, les Visiteurs encore présents dans le Parc et grâce à certains Bâtiments. Il est donc important de ne pas se laisser distancer par les concurrents au niveau des Dinosaures et des Bâtiments présents dans votre Parc !



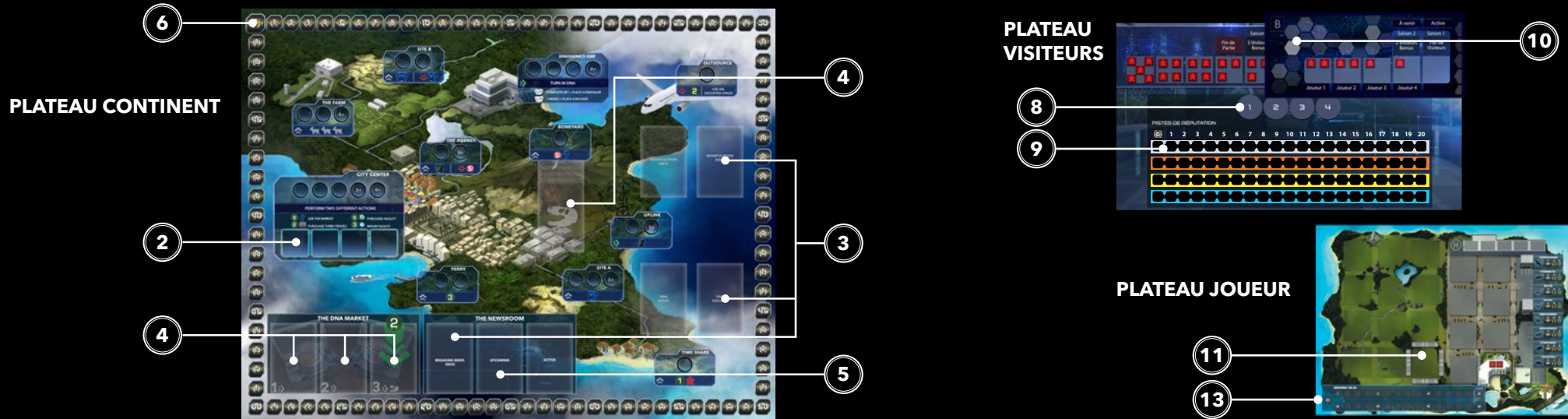
Jetons Scandale

La perte de Visiteurs ainsi que certaines actions vous donneront un jeton Scandale. A la fin du jeu, chaque jeton scandale fera perdre 6 Points de Victoire à son propriétaire. Certaines cartes Breaking News ainsi que les Cases Action de l'Agence permettent de défausser des jetons Scandale.



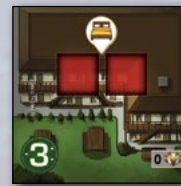
Installation

Avant d'assumer le rôle d'une Corporation multi-milliardaire à la tête d'un Parc de Dinosaures, créant des formes de vie éteintes en manipulant de façon discutable des échantillons ADN... il vous faudra installer le jeu.

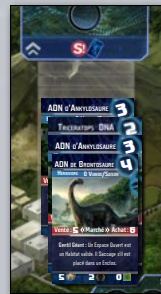


Mise en place du Plateau Continent

1. Placez le **Plateau Continent** au centre de la table.
2. Prenez les **8 tuiles Hôtel Standard** que vous empilez sur la première case du **Centre-ville**. Les tuiles restantes sont placées dans le sac noir.
3. Mélangez séparément les piles de cartes **ADN**, **Manipulation** et **Breaking News** et placez-les face cachée sur leurs emplacements respectifs du Plateau Continent.
4. Placez une carte ADN face visible sur chacun des trois emplacements du **Marché d'ADN**, ainsi que quatre cartes ADN faces visibles sur le **Cimetière**.
5. Placez la première carte Breaking News de la pioche sur l'emplacement "À venir" de la **Salle de Presse**. Cette carte prendra effet au début de la Saison 2.
6. Chaque joueur choisit une couleur de Faction et place son **Jeton Faction** sur la piste de Points de Victoire du Plateau (Case 0).
7. Placez des **jetons Blocage** pour couvrir les Cases Action inutilisés en fonction du nombre de joueurs. Cette information est rappelée sur le Plateau :



Hôtel Standard



Cimetière

Mise en place du Plateau Visiteurs

8. Chaque joueur a un **jeton Faction** sur le **Plateau Visiteurs**. Déterminez le premier joueur aléatoirement, placez son jeton Faction sur la première case d'ordre du tour et ceux des autres joueurs à la suite dans l'ordre horaire.
9. Placez **1 cube** de chaque joueur sur la **Piste de Réputation** correspondante (0).
10. Placez le **Sur-Plateau** correspondant au nombre de joueurs sur le Plateau Visiteurs de manière à ce que la Saison 1 soit au même niveau que la section "Active" (voir détails page 6).



Mise en place du Plateau Joueur

11. Chaque joueur prend un **Plateau** et 4 Clôtures pour former un **Enclos de départ**.
12. Distribuez 3 cartes ADN à chaque joueur et 1 carte Manipulation. **Les joueurs ne peuvent jamais avoir plus de 10 cartes ADN** en main et doivent défausser jusqu'à en avoir 10 à chaque fois qu'ils dépassent cette limite. Les Cartes Manipulation ne sont pas limitées.
13. Chaque joueur place **1 cube** sur la case 0 de la jauge de **Valeur des Dinosaures** de son Plateau Joueur.
14. Chaque joueur obtient des Ouvriers et des Crédits selon le tableau ci-dessous.



- 4 Joueurs: Ne recouvrez aucune Case Action.
 3 Joueurs: Placez un jeton Blocage sur une Case Action des lieux **Ferme**, **Dinogenics IOM** et **Centre-ville**.
 2 Joueurs: Placez un jeton Blocage sur une Case Action des lieux **Ferme**, **Dinogenics IOM**, **Agence**, **Télécommunications**, **Site A** et deux jetons Blocage sur le **Centre-ville**.

Chaque joueur reçoit le nombre d'Ouvriers suivants :

Nombre de Joueurs	Ouvriers de départ	Face du Sur-Plateau
2-3	4	A
4	3	B

Crédits de départ

Joueur	Crédits
Joueur 1	3 Crédits
Joueurs 2 et 3	4 Crédits
Joueur 4	5 Crédits

Chaque joueur recevra un Ouvrier supplémentaire au début de la Saison 4

Principes du jeu

DinoGenics se joue en 7 Saisons, chacune composée de deux phases : la phase d'Ouverture des Parcs durant laquelle les joueurs collectent des Ressources, créent des Dinosaures et construisent des Bâtiments, suivi de la phase d'Entretien des Parcs durant laquelle les joueurs nourrissent leurs Dinosaures et marquent des Points de Victoire.

Phase d'Ouverture des Parcs

Durant la phase d'Ouverture des Parcs chaque joueur attire des Visiteurs dans son Parc en fonction de son niveau de Réputation. Puis les joueurs alternent les tours en plaçant un Ouvrier à la fois sur une case Action du Plateau Continent pour obtenir des Ressources, des Bâtiments et créer des Dinosaures.

Important: Lors de la Saison 1, commencez directement à l'étape 6.

La première Saison du jeu est plutôt une "pré-Saison" durant laquelle **aucun Visiteur n'est obtenu** (on ignore les étapes 1 à 5). Les joueurs doivent se concentrer sur l'obtention d'infrastructures et de Dinosaures pour attirer les futurs Visiteurs.

1. Déterminez l'ordre du tour en fonction de la Réputation (page 6).

La jauge de Réputation définit le nouvel ordre du tour. Le joueur ayant la plus haute Réputation devient premier joueur et ainsi de suite suivant l'ordre de Réputation. Les égalités sont départagées par le nombre de Bâtiments intacts possédés, puis par les Crédits.

2. Assignez des Visiteurs selon l'ordre du tour (page 6).

Les joueurs obtiennent un nombre de Visiteurs dépendant de leur place dans l'ordre du tour.

3. Assignez les Visiteurs bonus (page 6).

Le 1er joueur peut prendre jusqu'à **2 Visiteurs**. Les autres joueurs peuvent prendre **1 Visiteur** chacun dans l'ordre du tour jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de Visiteurs ou plus assez de place dans les Hôtels.

4. Chaque joueur reçoit 1 Crédit pour chaque Visiteur présent dans son Parc (page 6).

5. Résolvez la prochaine carte Breaking News et révélez la prochaine carte "À venir".

Défaussez la carte Breaking News active et placez la carte "À venir" à sa place. Elle est désormais activée et peut avoir un effet immédiat, ou un effet spécial pour le tour en cours. Enfin, révélez et placez une nouvelle carte Breaking News sur l'emplacement "À venir".

6. Piochez 3 tuiles Bâtiment à répartir sur les cases 2, 3 et 4 du Centre-ville.

Piochez 3 nouvelles tuiles Bâtiment du sac et ajoutez les sur les piles des cases 2, 3 et 4 du Centre-ville. Si une pile devient vide en cours de jeu, piochez une tuile pour la combler.

7. Dans l'ordre du tour, placez un Ouvrier chacun jusqu'à les avoir tous placés (page 7).

A chacun de leurs tours, les joueurs placent un Ouvrier sur une case Action disponible du Continent, ou sur une carte Breaking News ayant une case Action. Certaines Actions ont un coût et le joueur doit pouvoir payer le coût pour s'y placer.

8. Passez à la phase d'Entretien des Parcs.

"Il y a cinq mois le monde entier n'aurait pas su situer notre pays sur une carte. Désormais, nous avons des demandes d'interviews tous les jours et les écoliers nous envoient des dessins de leurs Dinosaures préférés. Nous avons capturé le coeur du monde et nous le conserverons tant qu'ils demeurent heureux et divertis."

—MATEO ORTIZ, DIRECTEUR DE DINOGENICS IOM

RECORDING: IV: VIA 2002:ASE:8D12:: WITH SMTP ID M18MR117117: X-RECEIVED:3810J.69.1554140947587

Phase d'Entretien des Parcs

Durant la phase d'Entretien des Parcs chaque joueur doit nourrir les Carnivores de son Parc. Ne pas fournir de Nourriture ou avoir un Enclos inadapté peut causer des destructions dans le Parc ou même la perte de Visiteurs. Puis, des Points de Victoire sont attribués selon les Dinosaures et les Visiteurs présents dans le Parc.

1. Nourrissez les Carnivores.

Nourrissez les Carnivores en dépensant le nombre de Chèvres requis. Tous les Carnivores **doivent** être nourris même si vous n'avez pas assez de Chèvres pour les nourrir complètement. Vous pouvez choisir quels Dinosaures nourrir en priorité. Chaque Carnivore qui n'est pas complètement nourri risque de Saccager le Parc à l'étape suivante.

Après avoir nourri les Carnivores, vous **pouvez** donner 2 Chèvres à chaque Mutant une fois par Saison pour ajouter un nouveau Mutant à votre Parc. Prenez un pion Mutant pour chaque Mutant nourri. Ceci est réalisé dans l'ordre du tour, le nombre de pions étant limité. Augmentez immédiatement votre jauge de Valeur des Dinosaures. Le Mutant nouvellement placé ne peut pas être nourri cette Saison.



Exemple : Le T-Rex de Richard a besoin de 2 Chèvres et ses 2 Ptérodactyles nécessitent 1 Chèvre chacun. Malheureusement il n'a que 3 Chèvres. Il décide de nourrir ses Ptérodactyles en ne laissant qu'une Chèvre pour le T-Rex. Il défausse les 3 Chèvres et lance les dés de Saccage pour son T-Rex (lequel lance 2 dés à cause de son attribut "Destructeur").

2. Vérifiez les risques de Saccage et lancez les dés si nécessaire (page 11).

Les Carnivores non nourris et les Dinosaures dans un Habitat inadapté présentent un risque de Saccage. Ils peuvent attaquer une Clôture, un Bâtiment ou un Visiteur.

3. Gagnez 3 Points de Victoire pour chaque paire de Visiteurs.

Chaque joueur gagne 3 Points de Victoire pour chaque lot de 2 Visiteurs (arrondi à l'inférieur) encore présents dans son Parc. Tous les Visiteurs sont ensuite défaussés.

4. Gagnez des Points de Victoire pour vos Dinosaures et vos Bâtiments.

Chaque joueur marque autant de Points qu'indiqués par sa jauge de Valeur des Dinosaures. Certains Bâtiments octroient aussi des Points de Victoire (voir page 26).

5. Gagnez des Ressources pour vos Dinosaures et vos Bâtiments.

Chaque joueur gagne 1 Crédit par Stégosaure dans son Parc. Certains Bâtiments octroient aussi des Ressources (voir page 26).

6. Les joueurs récupèrent tous leurs Ouvriers depuis le Plateau Continent.

7. Déplacez le Sur-Plateau Visiteurs d'un cran vers la gauche (page 6).

8. Passez à la Saison suivante ou au calcul des scores de fin de partie (page 13).

Gagner des Visiteurs

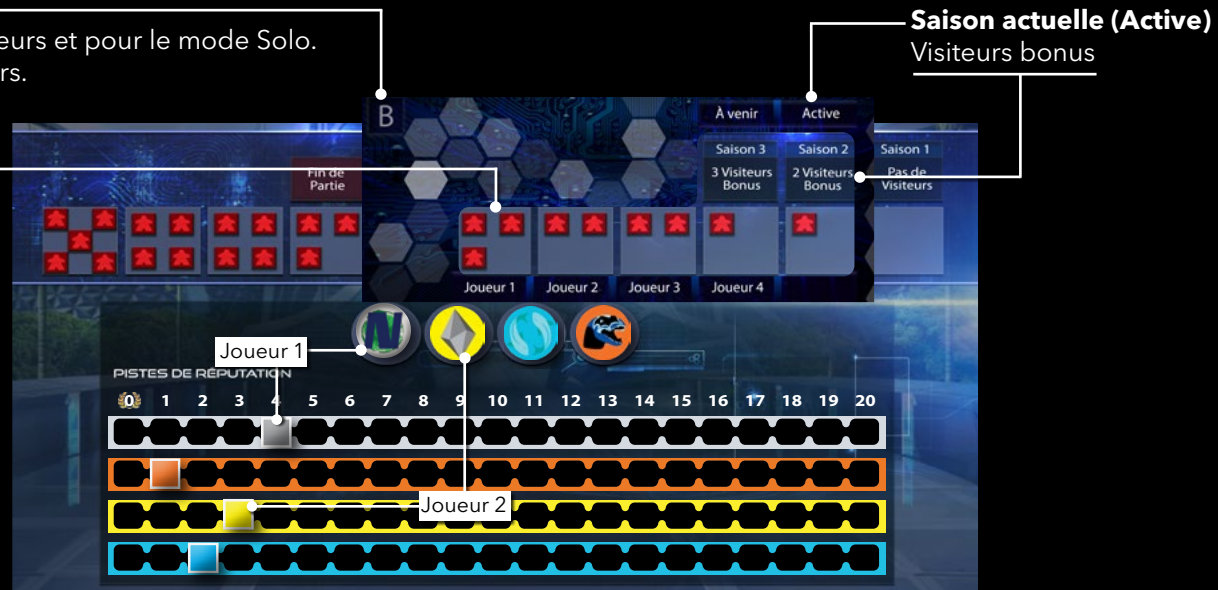
Le Plateau Visiteurs indique la Réputation, l'ordre du tour et le nombre de Visiteurs que chaque joueur va recevoir à chaque début de Saison. Au début du jeu, chaque joueur place un cube de sa couleur sur la case 0 de sa jauge de Réputation. Placez le Sur-Plateau de manière à ce que la Saison 1 soit en dessous de la section "Active". A la fin de chaque Saison, le Sur-Plateau est déplacé d'un cran vers la gauche.

Sur-Plateau Visiteurs A/B

Utilisez le Sur-Plateau A à 2/3 joueurs et pour le mode Solo.
Utilisez le Sur-Plateau B à 4 joueurs.

Répartition des Visiteurs

Les icônes dans chaque colonne représentent les Visiteurs qui seront assignés à un Parc. Dans cet exemple, le joueur 1 recevra jusqu'à 3 Visiteurs. Les joueurs 2 et 3 recevront jusqu'à 2 Visiteurs et le joueur 4 seulement 1 Visiteur.



Au début de chaque phase d'Ouverture des Parcs, suivez les étapes suivantes :

1. Déterminez l'ordre du tour en fonction de la Réputation

Vérifiez le niveau de Réputation de chaque joueur et repositionnez les jetons Factions dans l'ordre, de la plus haute Réputation à la plus basse. Les égalités sont départagées en faveur du joueur ayant le plus de Bâtiments intacts, puis le plus de Crédits. Si l'égalité persiste, l'ordre des joueurs à égalité demeure inchangé.

2. Assignez les Visiteurs dans l'ordre du tour

Chaque joueur reçoit le nombre de Visiteurs indiqués sur le Plateau Visiteurs en fonction de sa place dans le tour. Le joueur doit avoir assez de place dans ses Hôtels pour accueillir ses Visiteurs et doit en prendre le maximum possible. Les Visiteurs qui ne peuvent pas être accueillis ne sont pas pris.



3. Assignez les Visiteurs bonus

Des Visiteurs bonus peuvent être accueillis s'il reste de la place dans votre Parc. Leur nombre est indiqué dans la case Visiteurs bonus de la Saison active.

Le premier joueur peut prendre jusqu'à **2 Visiteurs** bonus s'il a la place. Ensuite chaque joueur, dans l'ordre du tour, peut prendre 1 Visiteur bonus s'il y en a encore de disponible. On poursuit l'assignation de ces Visiteurs bonus jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus ou que les joueurs ne puissent plus en accueillir.

4. Recevez 1 Crédit par Visiteur

Une fois tous les Visiteurs assignés et placés dans les Hôtels, recevez 1 Crédit pour chaque Visiteur de votre Parc.

Avantages apportés par les Visiteurs

Au début de la phase d'Ouverture des Parcs, chaque Visiteur qui visite votre Parc paye 1 Crédit. Durant la phase d'Entretien des Parcs, chaque paire de Visiteurs qui sort indemne de votre Parc vous rapporte 3 Points de Victoire.

Capacité d'accueil des Visiteurs

Les Visiteurs sont assignés aux emplacements Visiteurs inoccupés (les carrés rouges des Hôtels). En début de partie, tous les Parcs ont une capacité d'accueil de deux Visiteurs grâce au **Centre d'accueil des Visiteurs**, un **Hôtel** construit en bas du Plateau joueur. Sans emplacements d'Hôtel vacants vous ne pourrez pas obtenir de Visiteurs supplémentaires. Il est utile de construire des Hôtels pour accroître votre capacité d'accueil.



Hôtels

Deux types d'Hôtels peuvent être construits au Centre-ville (page 7) :

Hôtel Standard accueillant 2 Visiteurs et pouvant être construit dès le début de la partie.

Hôtel Supérieur accueillant 3 Visiteurs mais n'apparaissant que lors de la pioche de tuiles Bâtiment.



Assigner des Ouvriers

Jouer des Ouvriers sur le Plateau Continent est le moyen principal qu'ont les joueurs pour améliorer leurs Parcs. A son tour, chaque joueur place un Ouvrier sur une case Action inoccupée du Plateau Continent ou, dans de rares cas, sur une carte Breaking News active. Certaines Actions ont un coût d'activation. Si le joueur n'a pas la Ressource demandée par une case Action, il ne peut pas placer un Ouvrier à cet endroit.

Site A

Obtenez 2 cartes depuis la pioche ADN.

Site B

Piochez 3 cartes depuis la pioche ADN, gardez en 1 et défaussez les 2 autres.

Le Cimetière

Obtenez gratuitement 1 carte ADN du Cimetière et prenez 1 jeton Scandale.

L'Agence

Obtenez 2 cartes Manipulation et défaussez 1 jeton Scandale.

La Télécommunication

Jouez 1 carte Manipulation de votre main, puis défaussez la carte (sauf mention contraire).

La Ferme

Obtenez 3 pions Chèvre. Les Chèvres ne prennent pas de place sur le Plateau Joueur, vous pouvez les stocker avec vos autres Ressources.

Le Ferry

Gagnez trois Crédits.

Le Complexe Touristique

Gagnez 1 Visiteur et 1 Crédit (il faut avoir un emplacement libre dans un Hôtel pour faire cette action).

L'Aide Extérieure

Payez 2 Crédits et utilisez n'importe quelle autre case Action (du Plateau Continent ou d'une carte Breaking News) **qui est déjà occupée par un autre Ouvrier** (les vôtres inclus).

Votre Ouvrier reste sur la case Action de L'Aide Extérieure mais réalise l'action de la case ciblée comme s'il s'y était placé. Par conséquent, si une carte Breaking News impacte la case Action visée l'effet s'applique à votre action également.

Le Centre-ville

Réalisez jusqu'à 2 actions **différentes** parmi les suivantes :

- **Acheter un Bâtiment (page 8)** – Achetez une tuile Bâtiment visible sur l'une des piles du Centre-ville en payant le coût indiqué dans la partie inférieure gauche de la tuile. Placez ensuite la tuile Bâtiment sur un emplacement de votre Plateau Joueur, dans le Secteur Commercial ou dans le Parc selon la couleur du pré-requis de la tuile (dans sa partie inférieure droite). Si une pile est vidée, piochez une tuile du sac à placer sur l'emplacement vacant. Certaines cartes Manipulation autorisent l'achat de plusieurs Bâtiments, dans ce cas les tuiles nouvellement révélées peuvent immédiatement être achetées.
- **Réparer un Bâtiment (page 8)** – Réparez 1 Bâtiment détruit pour 3 Crédits.
- **Acheter / Réorganiser des Clôtures (page 8)** – Payez 2 Crédits pour acheter 3 Clôtures. Placez-les immédiatement dans votre Parc en réorganisant vos Clôtures et Dinosaures comme bon vous semble.
- **Utiliser le Marché** – Achetez 1 carte ADN du Marché **ou** vendez 1 carte ADN de votre main en la plaçant sur le premier emplacement du Marché. Vous ne pouvez pas acheter et vendre avec le même Ouvrier.

Pour acheter, prenez l'une des 3 cartes du Marché en payant son coût en Crédits. La carte du dernier emplacement bénéficie d'une remise de 2 Crédits. Après l'achat, aucune carte n'est remplacée ni déplacée. En vendant 1 carte de votre main, obtenez les Crédits de vente indiqués sur la carte et placez la carte sur le premier emplacement du Marché. Si une carte est déjà présente sur cet emplacement, décalez la vers la droite en poussant les éventuelles autres cartes de la même façon. Les cartes poussées viennent remplir un emplacement vide et/ou pousser la carte suivante. Si la dernière carte du Marché est poussée, elle rejoint le Cimetière face visible.

DinoGenics IOM (page 9)

Défaussez le bon nombre de cartes ADN identiques (ou un lot de 3 cartes quelconques pour un Mutant) pour créer un Dinosaur et placez le pion correspondant sur un emplacement libre de votre Parc (ou dans un Biodôme).

Puis, augmentez votre jauge de **Valeur des Dinosaures** ainsi que votre **Réputation** en fonction du Dinosaur créé (ces valeurs sont spécifiées en bas de sa carte).

En plaçant le Dinosaur, vérifiez si son Habitat est adapté. Si ce n'est pas le cas, procédez immédiatement à un Test de Saccage.

Exemples du Marché d'ADN :

Richard achète la 2ème carte, créant un espace vide.



Plus tard, Chris vend et pousse la 1ère carte dans le 2ème emplacement.



Puis, Richard vend, poussant toutes les cartes vers la droite et envoyant la dernière au Cimetière.



Limite de cartes en main

Si vous dépassez 10 cartes ADN en main, défaussez l'excédent.

Réserve des composants

Les Dinosaures sont limités au nombre de pions présents dans la boîte (6 de chaque espèce, 12 pour les Mutants).

Les jetons Scandale, Crédits, Chèvres et Clôtures sont illimités.

Structures du Parc

Les tuiles Bâtiment sont placées sur les emplacements verts ou gris du Plateau Joueur. Chaque emplacement ne peut accueillir qu'une tuile Bâtiment ou qu'un Dinosaur. Les Clôtures sont placées dans la partie Parc du Plateau Joueur afin de créer des Enclos pour les Dinosaures.

Bâtiment de Parc
(Indicateur de Secteur vert)



Coût du Bâtiment : Les tuiles Bâtiments sont achetées au Centre-ville au coût en Crédit indiqué. Un Bâtiment acheté est immédiatement placé sur un emplacement libre dans le Parc du Joueur.

Bâtiment Commercial
(Indicateur de Secteur gris)



Points de Victoire des Bâtiments : Les Points de Victoire situés sur l'indicateur de Secteur sont octroyés au Joueur en fin de partie si le Bâtiment n'est pas détruit.

Bâtiments

Les Bâtiments se présentent sous forme de tuiles que l'on place sur les cases vides du Plateau Joueur. Ils sont achetés au Centre-ville et sont de deux types : **Bâtiments de Parc** et **Bâtiments Commerciaux**. Les Bâtiments de Parc doivent être placés du côté Parc du Plateau Joueur (à gauche) et ont un Indicateur de Secteur vert. Les Bâtiments Commerciaux sont placés dans le Secteur Commercial (à droite) et ont un Indicateur de Secteur gris.

Les Bâtiments ne pourront être ni déplacés ni supprimés une fois construits.

Si un Bâtiment est endommagé par un Dinosaur, retournez la tuile. Dans ce cas, les bénéfices et les Points de Victoire apportés par le Bâtiment sont désactivés. Il faudra réparer le Bâtiment pour en bénéficier de nouveau.

"Nous recevons plus de demandes que nous ne pouvons en traiter. Nos techniciens font des journées doubles et cela se ressent sur la qualité de leur travail. Pour couronner le tout, nous recevons des menaces des militants pour les droits des Dinos et la Mairie nous harcele au téléphone.

Donnez la priorité aux gros investisseurs. Repérez les Corporations qui nous font la meilleure publicité et gétez-les. Si les Corporations sont en confiance elles continueront à dépenser de l'argent et le Maire sera ravi. Ce qui nous permettra sûrement de demander quelques faveurs pour solutionner d'autres petits problèmes."

-Mateo ortiz, Directeur de DinoGenics idM

RECORDING: XXIV: VIA 2002:B6C:8D12:: WITH SMTP ID M18MR119119: X-RECEIVED:980J.69.1558452947587

Clôtures

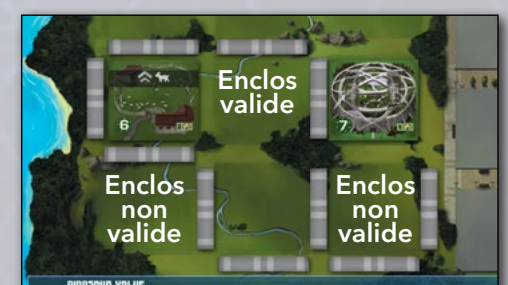
Les Clôtures sont achetées au Centre-ville et sont placées autour des emplacements verts du Plateau joueur (côté Parc) afin de former des Enclos.



Un Enclos peut avoir n'importe quelle forme et taille mais nécessite au moins 4 Clôtures pour fermer complètement un Habitat. Un Enclos doit être uniquement constitué de Clôtures connectées entre elles. Des Bâtiments peuvent être placés à l'intérieur ou à l'extérieur des Enclos mais les tuiles Bâtiments ne se substituent pas aux Clôtures.

Réorganiser les Clôtures et les Bâtiments

A chaque fois qu'un joueur ajoute de nouvelles Clôtures à son Parc, que ce soit en les achetant au Centre-ville ou grâce à une carte Manipulation ou Breaking News, il peut réorganiser toutes les Clôtures et Dinosaures de son Parc comme il le souhaite. Cela ne provoque pas de Test de Saccage même si les pré-requis d'Habitat sont bouleversés. Ce Test aura par contre lieu lors de la phase d'Entretien des Parcs.



Creation de Dinosaures

DinoGenics IOM a judicieusement compilé les spécificités génétiques des ces espèces préhistoriques sur les cartes ADN. Toutes les cartes d'une même espèce sont identiques.

Besoins en Nourriture

Chaque Dinosaur a un besoin précis en Nourriture. Les Herbivores n'ont pas besoin d'aide pour se nourrir, mais chaque Carnivore doit obtenir une certaine quantité de viande (Chèvres) à chaque Saison afin d'éviter un Test de Saccage.

Attribut

Pour le meilleur ou pour le pire, chaque Dinosaur possède un Attribut propre qui sera bénéfique ou néfaste à votre Parc.

ADN d'ANKYLOSAURE

HERBIVORE 0 VIANDE/SAISON

Vente : 3 « Marché » Achat : 4

Défensif : Peut partager son Habitat avec une autre espèce sans provoquer de Saccage.

4 Points de Victoire 1 Réputation 2 Taille minimum de l'Enclos

Échantillons ADN requis

Ce chiffre représente le nombre de cartes ADN d'Ankylosaure requises pour qu'un joueur crée un Ankylosaure et place le pion correspondant dans son Parc.

Valeur marchande de l'ADN

Chaque carte ADN a une valeur d'achat et de vente. Les joueurs peuvent acheter ou vendre une carte ADN au Marché selon la valeur indiquée par celle-ci.

Statistiques du Dinosaur (de gauche à droite)

Lorsqu'un Dinosaur est créé et placé dans un Parc, il rapportera un certain nombre de Points de Victoire à la fin de chaque Saison.

Il apporte aussi une certaine valeur de Réputation permanente tant qu'il est dans le Parc.

La dernière icône représente la taille minimum de l'Enclos requise par ce Dinosaur.

Création et Placement de Dinosaures

Un joueur peut créer un Dinosaur en plaçant un Ouvrier sur DinoGenics IOM et en défaussant un set complet de cartes ADN de sa main. Chaque Dinosaur requiert un nombre spécifique de cartes ADN, tel qu'indiqué dans le coin supérieur droit de la carte. **Un joueur peut aussi défausser n'importe quelle combinaison de trois cartes pour créer un Dinosaur Mutant.** Les cartes ADN sont ensuite défaussées à côté du Plateau Continent. Si la pioche de cartes ADN est épuisée, mélangez la défausse de cartes ADN pour constituer une nouvelle pioche.

Le Dinosaur **doit** être placé sur un emplacement *libre* du Parc (côté vert) ou dans un Biodôme du Plateau Joueur. Chaque pion Dinosaur occupe la totalité d'une case. Par conséquent, un Parc ne peut jamais avoir plus de 12 pions Dinosaures. Les Biodômes permettent toutefois d'accueillir 2 Dinosaures dans la même case (voir page 10) ce qui permet, potentiellement, de dépasser cette limite de 12.

Dès qu'un Dinosaur intègre un Parc, augmentez immédiatement le marqueur de Réputation du joueur d'autant de cases que la **Valeur de Réputation** du Dinosaur (page 27). Le joueur augmente aussi sa jauge de **Valeur des Dinosaures** en fonction des Points de Victoire apportés par le Dinosaur. Cela permet de définir aisément le nombre de Points de Victoire que rapporte le Parc à la fin de chaque Saison.

En plaçant un Dinosaur, vérifiez si son Habitat est valide. Si tel n'est pas le cas, réalisez un **Test de Saccage** !

Exemple :

Un Dinosaur doit être placé sur une case libre ou dans un Biodôme. Une case ne peut contenir qu'un Dinosaur ou qu'un Bâtiment.



Quand vous créez (ou ôtez) un Dinosaur, ajustez vos jauges de Valeur des Dinosaures et de Réputation.



Habitats Adaptés

Veillez à préparer un Habitat adapté pour chaque Dinosaur afin d'éviter un coûteux Saccage. Un Habitat adapté consiste à avoir un Enclos suffisamment grand et à ne pas y mélanger les espèces. Cependant, il est parfois intéressant d'accueillir un Dinosaur à la Réputation élevée quitte à le placer dans un Habitat inadapté.

Taille minimum d'Enclos

Tous les Dinosaures (à l'exception du Brontosaurus) ont besoin d'un Enclos d'une ou plusieurs cases. Chaque carte ADN indique, dans son coin inférieur droit, la taille **minimum** requise de l'Enclos pour cette espèce. Un Bâtiment se trouvant dans un Enclos ne réduit pas la taille de ce dernier, mais il ne peut y avoir qu'un Bâtiment ou Dinosaur sur une même case. Avoir plus d'un Dinosaur dans un Enclos n'augmente pas la taille requise de l'Enclos pour ce type de Dinosaur. Par exemple, l'Ankylosaurus a besoin d'un Enclos de 2 cases minimum, donc un Enclos de 3 cases incluant 3 Ankylosaurus est valide.



Exemple : deux Ankylosaurus et un Bâtiment tiennent dans cet Enclos de 3 cases.

Le Brontosaurus a un Attribut spécial qui lui fait préférer les Espaces Ouverts. On doit le placer dans une case du Parc non fermée. Il peut y avoir des Clôtures autour de sa case mais si un Enclos est créé autour du Brontosaurus cela provoquera un Test de Saccage !

Cohabitation

Tous les Dinosaures (à l'exception de l'Ankylosaurus) doivent être placés avec des Dinosaures de la même espèce. Si vous mélangez les espèces, tous les Dinosaures présents provoquent un Test de Saccage !

L'Ankylosaurus est une exception car il peut partager un Enclos (ou un Biodôme) avec une autre espèce sans provoquer de Test de Saccage.

Dans l'exemple de droite, un Biodôme est partagé par l'Ankylosaurus et le Ptérodactyle. Mais le T-Rex et le Stégosaurus vont provoquer un Test de Saccage.



Exemple : L'Ankylosaurus est le seul Dinosaur à pouvoir partager son Habitat avec une autre espèce.

Espace Ouvert

Un Espace Ouvert concerne toute partie du Plateau qui n'est pas entièrement clôturée. Un Dinosaur n'étant pas dans un Enclos fermé est considéré comme étant dans un Espace Ouvert et a accès à toutes les cases non clôturées du Plateau. Cela inclut les autres Dinosaures étant en Espaces Ouverts même s'ils sont du côté opposé du Plateau.

Cela rend le Brontosaurus très enclin aux Saccages en cascade car si un autre Dinosaur accède à son Espace Ouvert en détruisant une Clôture, les deux vont provoquer un Test de Saccage vu qu'ils partagent désormais le même Habitat !



Exemple : Ce Raptor en Espace Ouvert a accès à tout le Plateau.

Quand effectuer un Test de Saccage :

- **Quand vous placez un nouveau Dinosaur, vérifiez son Habitat.** Cela comprend la création de Dinosaures via DinoGenics IOM mais aussi via certaines cartes Manipulation, Breaking News, ou encore grâce à l'Attribut "Monstrueux" d'un Dinosaur Mutant.
- **Durant la phase d'Entretien des Parcs, vérifiez les Habitats de tous les Dinosaures** de votre Parc **et** assurez-vous qu'ils aient bien été nourris.
- Certaines cartes Breaking News peuvent provoquer un Test de Saccage.

Tout Dinosaur dans un Habitat inadapté, ou non nourri durant la phase d'Entretien des Parcs, oblige le joueur à lancer un dé de Saccage (page 11).

Saccages en cascade

Si le placement d'un Dinosaur viole l'Habitat d'un autre, ou si un Saccage détruit la Clôture d'autres Dinosaures, les Dinosaures affectés déclenchent aussi un Test de Saccage. Cependant, chaque Dinosaur ne peut créer qu'un Test de Saccage par phase (Ouverture, puis Entretien des Parcs), quel que soit le nombre de situations de Saccage qui le concerne.

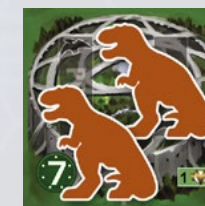
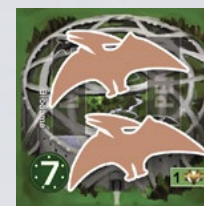
Biodômes

Le Biodôme est un Bâtiment spécial. Il compte comme un Enclos de n'importe quelle taille et peut abriter deux Dinosaures. Il n'a pas besoin d'être entouré de Clôtures et peut même accueillir un T-Rex (qui a d'habitude besoin d'un Enclos de 3 cases minimum). C'est le seul cas où deux Dinosaures peuvent être sur la même case et où un Dinosaur peut être placé dans un Bâtiment.



Un Biodôme se construit sur une case libre du Parc. Les Dinosaures créés ensuite peuvent être placés dans ce Bâtiment. Lors de la réorganisation des Clôtures, on peut déplacer un Dinosaur d'un Enclos vers le Biodôme.

Le Biodôme est le seul Habitat adapté pour le Ptérodactyle. Ce dernier peut-être placé dans un Enclos normal (c'est un risque parfois rentable), mais il provoquera un Test de Saccage s'il n'est pas dans un Biodôme.



Exemple : Un Biodôme est un Habitat valide pour 2 Dinosaures compatibles.

Saccages et Dégâts

Les Dinosaures manquant d'attention vont s'agiter et tenter de s'échapper. Si vous êtes chanceux, vos Visiteurs les plus naïfs penseront que ça fait parti du Show ! Mais la plupart du temps le Dinosaur Saccageur détruit une Clôture, un Bâtiment ou pire... s'en prend à un Visiteur.

Test de Saccage

Un Dinosaur provoque un Test de Saccage si :

- Son Enclos est trop petit ou n'est pas entièrement clôturé (sauf le Brontosaurus).
- Deux espèces ou plus partagent le même Enclos ou Espace Ouvert (sauf l'Ankylosaurus).
- Un Brontosaurus est enfermé, ou une autre espèce a accès à son Espace Ouvert.
- Un Ptérodactyle n'est pas dans un Biodôme.
- Un Carnivore n'a pas obtenu la Nourriture requise en phase d'Entretien des Parcs.
- Une carte Breaking News le demande.

Pour résoudre un Test de Saccage, lancez un dé de Saccage. Certains Dinosaures ont des Attributs spéciaux qui influent sur le nombre de dés à lancer et leurs effets, mais en général vous lancerez un dé par Dinosaur. Si vous avez plusieurs Tests de Saccage à faire, résolvez-les les uns après les autres.

Saccage Mortel (2 chances sur 6)

Le Saccage Mortel est le pire résultat possible. Il provoque la **perte d'un Visiteur** (et le gain d'un jeton Scandale) et la **destruction d'une structure du Parc** accessible au Dinosaur.

Si le joueur n'a pas de Visiteurs à ce moment là dans son Parc, le Dinosaur détruit juste une structure et la perte du Visiteur est ignorée.



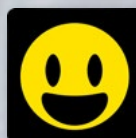
Saccage Destructeur (3 chances sur 6)

Le Saccage Destructeur représente une attaque standard du Dinosaur sur une structure du Parc. Si le joueur obtient ce résultat il doit **détruire une structure du Parc** accessible au Dinosaur.



Visiteur Naïf (1 chance sur 6)

Le Visiteur Naïf est le seul résultat positif du dé. La sécurité a réussi à contenir le Dinosaur. Un des Visiteurs est si crédule qu'il pense que l'agressivité soudaine du Dinosaur fait juste parti du spectacle. Le joueur reçoit **1 Crédit de la part d'un Visiteur** pour la qualité du show. S'il n'y a pas de Visiteur dans le Parc lorsque ce résultat apparait sur le dé, aucun Crédit n'est gagné.



Exemple de Test de Saccage

Richard n'a pu nourrir qu'un Raptor durant la phase d'Entretien des Parcs, il doit donc lancer un dé de Saccage pour le Raptor non-nourri. Le dé affiche un "Saccage Destructeur" et déclenche aussi l'Attribut "Futé" du Raptor qui fait perdre un Visiteur à Richard. Il retire son seul Visiteur et prend un jeton Scandale. Il ôte ensuite une des Clôtures qui mènent aux bords du Plateau (en surbrillance).

Malheureusement cela déclenche un Saccage en cascade ! L'autre Raptor est désormais dans un Enclos non fermé et cela contrarie son pré-requis d'Habitat. Les deux Raptors ont maintenant accès à l'Espace Ouvert, ce qui contrarie l'Habitat du Brontosaurus.

Richard obtient un "Visiteur Naïf" pour le Raptor mais n'a plus de Visiteurs pour en bénéficier. Il obtient un "Saccage Mortel" pour le Brontosaurus. Il ignore la perte de Visiteur mais doit endommager un Bâtiment, il choisit le Centre d'accueil et prend un jeton Scandale.



Perte de Visiteur

Chaque Saccage Mortel fait perdre un Visiteur. Le joueur doit alors défausser un pion Visiteur présent dans l'un de ses Hôtels, le remettre dans la réserve générale et prendre un jeton Scandale. A la fin du jeu, chaque jeton Scandale fait perdre 6 Points de Victoire au joueur.



Dégâts sur les structures du Parc

Les dégâts doivent être attribués à un **Bâtiment** ou à une **Clôture** mais le Dinosaur va toujours détruire en priorité un Bâtiment de son Enclos ou de son Espace Ouvert si possible. Le joueur choisit alors un Bâtiment intact et le retourne sur sa face endommagée. Le Bâtiment n'a plus d'effets et ne rapporte plus de Points de Victoire en fin de partie tant qu'il n'est pas réparé.



Si un Dinosaur est dans un Enclos fermé sans Bâtiments, il détruit alors une Clôture de son Enclos. Il choisit celle qui lui permet d'accéder le plus rapidement à un bord du Plateau sans être bloqué par d'autres Clôtures.

Espaces Ouverts

Si après avoir détruit une Clôture le Dinosaur a accès aux bords du Plateau, il est considéré comme étant en Espace Ouvert et a accès à toutes les autres zones du Plateau qui ne sont pas clôturées. Cela inclut le Secteur Commercial ainsi que les autres Dinosaures en Espace Ouvert.



Cas particuliers

Un Dinosaur dans un Biodôme a pour seul option de détruire le Biodôme. Si un Hôtel subit des dégâts, le joueur perd tous les Visiteurs présents dans cet Hôtel. S'il s'agit du **Centre d'accueil des Visiteurs** (l'Hôtel de départ) le joueur reçoit un jeton Scandale supplémentaire. Ce Bâtiment est automatiquement réparé après avoir subi des dégâts et peut donc recevoir d'autres attaques.

Prenez des risques !

Un même Dinosaur ne provoque un Test de Saccage qu'une fois par phase de jeu. Donc même si plusieurs situations le perturbent (faim, mauvais Habitat, etc...) il ne provoquera qu'un seul lancer de dé de Saccage.

Manipulation et Breaking News


Dans le contexte de compétition permanente de DinoGenics, les Corporations se font et se défont en fonction des relations qu'elles tissent, ou selon les événements incontrôlables qui façonnent la planète. Les joueurs peuvent construire un paradis touristique, ou se laisser tenter par la corruption qui rôde autour de leur Parc de Dinosaures.

Cartes Manipulation

Les cartes Manipulation octroient de puissantes capacités à usage unique que les joueurs peuvent acquérir à l'Agence et jouer ensuite de leur main sur la case Action **Télécommunication**.

Les cartes Manipulation permettent de surmonter certains obstacles et de prendre l'avantage sur vos adversaires. Mais évitez de trop vous reposer sur ces cartes car les opportunités de les jouer sont limitées et la case Action correspondante est souvent très prisée, notamment en fin de partie.

Espionnage Industriel (recommandé, mais optionnel)

En plus des cartes Manipulation classiques, DinoGenics inclut des options plus agressives sous la forme de cartes Espionnage Industriel, identifiables par l'icône .

Variante : Aide aux Corporations

Les joueurs qui souhaitent une expérience de jeu un peu moins agressive peuvent adopter la variante "Aide aux Corporations".

Changements par rapport au jeu normal :

- Retirez toutes les cartes Espionnage Industriel de la pioche.
- Durant l'attribution des Visiteurs bonus, le 1er joueur reçoit 1 Visiteur au lieu de 2; les autres Visiteurs sont attribués normalement.
- À partir de la Saison 4, avant de résoudre la carte Breaking News, le joueur ayant le moins de Points de Victoire pioche 1 carte ADN. Il peut payer 2 Crédits pour la garder, ou l'ajouter au Marché et gagner 2 Crédits.



Cartes Breaking News

À chaque Saison un événement Breaking News est révélé depuis le haut de la pioche Breaking News. Ces événements peuvent être positifs pour les joueurs ou faire apparaître un potentiel désastre à surmonter. Chaque partie aura un déroulement différent grâce à ces événements.

Lorsqu'une carte Breaking News est résolue, si un problème de timing apparaît, résolvez-la dans l'ordre du tour. Si plusieurs options sont possibles, le joueur choisit selon sa préférence.

Exemple : Tim doit effectuer un Test de Saccage pour le Dinosaur à la plus haute Réputation de son Parc. Son Raptor et son Stégosaure sont à égalité. Il choisit le Stégosaure car il a moins de chances de lui faire perdre un Visiteur.

Lieux Corrompus (variante avancée)

Nous conseillons pour votre première partie de retirer la carte Breaking News T-Rex Corrompu (#21). Pour les joueurs expérimentés recherchant un challenge plus corsé, cette carte peut être ajoutée à la pioche Breaking News afin de pimenter les parties.

Le jeu comprend aussi 5 cartes ADN de T-Rex Corrompu. Elles servent d'aide de jeu et **ne doivent pas** être ajoutées à la pioche de cartes ADN.

Note : Le T-Rex Corrompu ne fait lancer qu'un seul dé lors d'un Test de Saccage car il n'a pas l'Attribut "Destructeur" du T-Rex normal.



"Je viens de consulter le rapport d'inventaire du Directeur. Est-il au courant que la moitié des Dinosaures ne ressemblent pas à ce qu'ils devraient? L'un d'entre eux n'est même pas un Dinosaur."

"Le Directeur maintient que le public s'en moque."

"Cela fait des mois que nous otions certaines caractéristiques génétiques de ces monstres. Si le public s'en rend compte, nous ne nous en remettons pas."

—Vincent et Jacqueline, Discussion au Labo, DinoGenics IOM

RECORDING: LIH: VIA 2002:J18T:8D12:: WITH SMTP ID M18MR111111: X-RECEIVED:980J.69.98735135477

Fin de partie et Calcul des scores

Fin de Partie

La partie prend fin à l'issue de la phase d'Entretien des Parcs de la 7ème Saison. Chaque joueur calcule alors son score de la façon suivante :

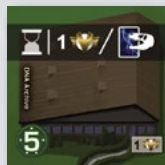
1. Points des Bâtiments (si intacts)

Chaque joueur gagne les Points de ses Bâtiments intacts (chiffre du coin inférieur droit de la tuile). Si certaines des tuiles ci-dessous sont présentes, les propriétaires concernés ajoutent aussi ces Points.



Biôme à Carnivores :

À la fin du jeu, gagnez 3 Points de Victoire pour chaque Carnivore dans votre Parc (Mutants exclus).



Archives ADN :

À la fin du jeu, gagnez 1 Point de Victoire pour chaque espèce différente présente dans les cartes ADN du Cimetière.



Biôme à Herbivores :

À la fin du jeu, gagnez 2 Points de Victoire pour chaque Herbivore dans votre Parc (Mutants exclus).



Monument aux Stégosaures :

En cours de jeu, tous les Stégosaures de **tous les Parcs** rapportent 3 Réputation. À la fin du jeu, gagnez 2 Points de Victoire pour chaque Stégosaure, **tous Parcs confondus**.

2. Variété de Dinosaures

Chaque joueur gagne 3 Points de Victoire pour chaque espèce différente de Dinosaur dans son Parc dans un Habitat valide. Les Mutants sont considérés comme une espèce à part entière.

Rappel : Un Brontosauve n'a pas un Habitat valide si un autre Dinosaur a accès à son Espace Ouvert.

Par exemple, dans le Parc suivant seuls les Mutants, le T-Rex et l'Ankylosaure ont des Habitats valides. Lors de la dernière Saison, le Biodôme a été endommagé. Le Ptérodactyle a donc accès à l'Espace Ouvert du Brontosauve, annulant leurs Habitats respectifs. Ce Parc a 3 espèces différentes valides et rapporte donc 9 Points de Victoire.



3. Crédits

Chaque joueur gagne 1 Point de Victoire pour chaque lot de 3 Crédits restant en sa possession (arrondi à l'inférieur).

4. Cartes ADN

Chaque joueur gagne 1 Point de Victoire pour chaque lot de 2 cartes ADN restant en sa possession (arrondi à l'inférieur).

5. Déduction des Scandales

Chaque joueur perd 6 Points de Victoire par jeton Scandale possédé.

Le joueur ayant le plus de Points de Victoire est déclaré vainqueur et acquiert assez de parts de marché pour racheter ses adversaires ! En cas d'égalité, le joueur ayant la plus haute Réputation l'emporte.



**NINTH
HAVEN**
— G A M E S —

Auteur

Richard Keene

Développement du mode Solo

Richard Keene, Ty Dusablon
Chris Grenard

Illustration et Design graphique

AlienTan
Jeff Brown Graphics
Grzegorz Pedrycz
Jovial Graphics
Mollie Coons
Nikola Matkovic

Testeurs

Chris Grenard
Tim Wills
Trevor Dusablon
Ty Dusablon
Halley Greaves
Rob Stewart
De'Anne St. Yves
Colin Rock
Alex Smith
Cameron Wollensak
Mallori Lapointe
Skyler Edwards
Oliver Rock
Athena Keene

Règles de jeu

George Orthwein, Rebecca Job
Halley Greaves

Traduction en Français

Grégory Oliver et Tartatin translations

Remerciements :

Aux 3,000 backers de Kickstarter et Crowd Ox qui ont permis à ce jeu d'exister.

www.ninthaven.com

Les Corporations

Trapezohedron Incorporated

Directeur général : Dr. Mehyt Nyarlathotet

Aperçu : On en connaît peu sur les origines de cette entreprise. On sait toutefois qu'elle a énormément investi dans l'exploration spatiale, l'innovation métallurgique, les mathématiques et, plus récemment, les expériences génétiques. C'est l'une des seules entreprises à révéler publiquement les manipulations qu'elle mène sur l'ADN des Dinosaures et son intérêt pour les mutations biologiques. La Trapezohedron Inc. est souvent fustigée par la presse pour sa décision de faire passer le progrès scientifique avant son image publique et le bien-être de ses employés.



BlueSea Genetics PLC

Directeur général : River Grenard

Aperçu : La BlueSea Genetics était à l'origine une entreprise d'épissage génétique visant à réapprovisionner des pêcheries océaniques surexploitées. Elle a depuis mis son expertise et ses chercheurs à l'épreuve, en concevant de toutes nouvelles créatures à partir de matériel génétique autrefois éteint. La BlueSea Genetics espère dorénavant concevoir des mets inédits susceptibles de conquérir les marchés mondiaux.



Dino Libre

Directeur général : Ty Dusablon

Aperçu : Dino Libre a été fondée dans le but de fournir aux masses un nouveau type de divertissement lucratif. La législation sur la protection animale a longtemps interdit la diffusion de combats d'animaux traditionnels. Mais, avec les Dinosaures, Dino Libre a profité d'une parfaite zone de flou juridique. Souvent vêtue de façon grotesque, la mascotte "Luchadosaurus Rex" ajoute une dose d'humour noir aux débats. Et, malgré les protestations quasi permanentes d'activistes, Dino Libre a su s'attirer des partisans du monde entier.



Ntek

Directeur général : Adam Nelson

Aperçu : Ntek fut fondée dans le but de sauver les espèces menacées. L'entreprise commença par cloner des animaux trop peu nombreux pour recréer une population, tels que les rhinocéros noirs d'Afrique de l'Ouest. Les premiers projets s'étant avérés concluants, Ntek s'étendit à la modification génétique pour aider les espèces à survivre au changement climatique, avant de tenter sa chance sur le marché de la résurrection d'espèces éteintes. Ntek est une nouvelle-venue qui va faire du bruit dans le domaine des Dinosaures.



"Monsieur, j'ai compilé le rapport sur les Corporations que vous avez demandé. Voici les meilleurs candidats pour le développement de la cote. J'ai du faire des recherches approfondis... et certaines informations sont troublantes."

"Jacqueline, laissez donc les tabloids s'inquiéter de leurs zones d'ombre. Je conduis le travail de recherche biologique le plus vaste de l'Histoire, et sachez que ce n'est pas donné. Tant que leurs cheques seront valides, nous ne refuserons personne."

"..."

"Bon, assurez-vous tout de même que nos avocats inscrivent une clause de non-indemnisation sur les contrats."

—Mateo Ortiz, Directeur de DinoGenics IOM

RECORDING: LXXIII: VIA 2002:54DC:98222:: WITH SMTP ID M18MR113116: X-RECEIVED:980J.69.2241444

Scénarios du Mode Solo

Les scénarios pour le jeu en solo offrent des défis inédits qui utilisent les règles et mécaniques de base d'une partie à deux joueurs, et qui les modifient de façon dynamique. Chaque scénario propose une mise en place particulière du Plateau Joueur, des ressources de départ prédéfinies, des cartes Breaking News spécifiques et des conditions de victoire originales.

Quand vous jouez un scénario en solo, préparez le Plateau Continent comme pour une partie à deux joueurs. Si la règle d'un scénario contredit une règle du jeu de base, la règle du scénario l'emporte toujours.

Les cartes Breaking News portent un chiffre dans leur coin inférieur droit ; utilisez ces chiffres pour construire le paquet de cartes événements particulier au scénario lancé.

À moins que le scénario ne dise l'inverse, retirez du jeu les cartes Manipulation suivantes : **Hôtels Infestés, Infiltration, Désinformation, Pacte de Recherche, Voleur d'ADN et Dénonciateur**. Si une carte Manipulation évoque un autre joueur, appliquez l'effet de la carte comme si votre adversaire était le moins réputé et n'avait aucune Ressource.

L'ASCENSION DES RAPTORS

FACILE

Afin de capitaliser sur l'engouement mondial pour les Dinosaures, la Malapointe Corporation met tout en oeuvre pour créer, dans les Caraïbes, la première destination touristique autour des Dinosaures. Face à une augmentation inattendue des dépenses, Malapointe est contrainte d'abandonner son projet initial. Elle achète donc du matériel génétique bon marché mais de piètre qualité auprès de DinoGenics IOM. Pourtant loin d'être terminé, le Parc Malapointe compte bientôt ouvrir ses portes.

Objectif : D'ici la fin de la 7ème Saison, chaque Dinosaur de votre Parc doit se trouver dans un Habitat adapté et tous vos Bâtiments doivent être intacts.

Saison de Départ : Saison 4, étape 1

Crédits de Départ : 3

Cartes ADN de Départ : 3

Cartes Manipulation de Départ : 2

Jetons Scandale de Départ : 5

Pions Chèvre de Départ : 2

Pions Ouvrier de Départ : 4

Clôtures de Départ : 12 (1 Enclos)

Bâtiments de Départ : 1x Hôtel Standard, 1x Tour de guet

Pioche de cartes Breaking News : 3, 7, 8, 16, 17, 19. Mélangez le paquet et placez la première carte Breaking News sur la case "À venir" (pas d'évènement actif au premier tour, ignorez l'étape 5 de la Saison 4).



RÈGLES SPÉCIALES

Placez cinq raptors dans votre Enclos de départ.

Utilisez les jetons Blocage pour bloquer une case Action additionnelle à la Ferme.

Comme vous commencez en Saison 4, gagnez immédiatement votre 5ème Ouvrier.

RÈGLES DES VISITEURS – Cela remplace les étapes 1-3 de chaque phase d'Ouverture des Parcs :
étape 1-3 : Votre Parc reçoit un nombre de Visiteurs égal à la moitié de votre capacité hôtelière maximum (arrondi au supérieur).

SCORE FINAL

PV 130+ : La Malapointe Corporation se remet de son déficit initial et continua à prospérer des années encore. Le fondateur de Malapointe, non sans un certain sens de l'humour, adopta même le raptor comme mascotte et emblème officiel du Parc. Le raptor devint rapidement le symbole de vacances heureuses et luxueuses.

PV 80-129 : Au fil des ans, et peut-être en raison de son emplacement privilégié, le Parc Malapointe était devenu un lieu de villégiature respectable, quoique légèrement risqué.

PV 0-79 : Le Parc Malapointe se hissa comme une destination de seconde catégorie, ternie par des attractions souvent en panne et des rumeurs persistantes d'activités scandaleuses et de Visiteurs blessés.

ÉCHEC : Le Parc Malapointe fut fermé suite à la mort d'une célébrité en vacances. L'échec public et l'humiliation brisèrent le fondateur du Parc, le laissant complètement anéanti. Il finit par s'enfoncer dans les ruines abandonnées du Parc Malapointe et on n'entendit plus jamais parler de lui.

Scénario Solo #2

HARMONIE PARFAITE

MOYEN

L'organisation LBDJ a construit sa Réputation sur la création de réserves pour les espèces menacées d'extinction. Grâce à la technologie de DinoGenics IOM, LBDJ saisit ici une chance d'en apprendre beaucoup sur des écosystèmes depuis longtemps disparus. Afin de mieux répertorier et étudier les interactions entre Dinosaures, LBDJ a entrepris de maintenir une population composée de la plus grande variété d'espèces possible. L'organisation a déjà prévu un énorme évènement médiatique visant à capter l'attention du public et attirer de futurs donateurs. Tout ce qu'il reste à faire est de remplir cette mission avant la date-butoir.

Objectif : Avoir 6 espèces de Dinosaures minimum et 100 Points de Victoire à la fin de la Saison 7.

Saison de Départ : Saison 1, étape 6 de la phase d'Ouverture des Parcs

Crédits de Départ : 3

Cartes ADN de Départ : 5

Cartes Manipulation de Départ : 2

Jetons Scandale de Départ : 0

Pions Chèvre de Départ : 0

Pions Ouvrier de Départ : 3

Clôtures de Départ : 4 (1 Endos)

Bâtiments de Départ : 1x Complexe Génétique, 1x Labo Géologique

Pioche de cartes Breaking News : 1, 4, 6, 9, 10, 18, 20. Mélangez le paquet et placez la première carte Breaking News sur la case "À venir" (pas d'évènement actif au premier tour).



RÈGLES SPÉCIALES

RÈGLES DES VISITEURS – Cela remplace les étapes 1-3 de chaque phase d'Ouverture des Parcs : étape 1-3 : votre Parc reçoit un nombre de Visiteurs égal à votre Réputation.



SCORE FINAL

AVOIR LES 8 ESPÈCES DE DINOSAURES ET PV 140+ :

L'organisation LBDJ avait rempli sa mission : préserver une population de Dinosaures diverse et fonder un Parc adoré des foules. À mesure que la sensibilisation du public s'étendait, LBDJ croulait sous les dons provenant de nouveaux mécènes cherchant à faire la différence. LBDJ était devenu un paragon de vertu au milieu d'un paysage commercial des plus cyniques.

PV 100-139 : L'organisation LBDJ réalisa de lents progrès vers son objectif d'une réserve idéale pour Dinosaures. Malheureusement, les financements extérieurs restèrent modestes et la croissance du Parc limitée. L'organisation poursuivit ses recherches mais, malgré ses ambitions, ne devint jamais le leader mondial de la protection des Dinosaures.

ÉCHEC : Contrairement à ce qu'elle avait claironné dans les médias, LBDJ ne parvint jamais à répertorier l'intégralité des espèces de Dinosaures. Le public perdit lentement son intérêt pour les efforts de l'organisation et se tourna vers des formes de divertissement plus tape-à l'œil. Les années passant, les sources de financement de LBDJ se tarirent et elle finit par tomber dans l'oubli.

Scénario Solo #3

TROP DE CHEVRES

MOYEN

L'entreprise Triassic Corp., en plein essor, a trouvé le lieu idéal pour mener ses affaires : une petite île au large des côtes de l'Amérique centrale. Malheureusement, l'île abrite une étrange et hargneuse espèce de Chèvres sauvages qui n'est pas originaire de la région. Maintenant que l'achat de ces terres est entériné, éliminer toutes ces Chèvres d'un coup entraînerait à coup sûr un tollé médiatique général. Mieux vaut laisser la nature faire son travail...

Objectif : Avoir au moins 50 Points de Victoire.

Saison de Départ : Saison 2, étape 1 de la phase d'Ouverture des Parcs

Crédits de Départ : 3

Cartes ADN de Départ : 3

Cartes Manipulation de Départ : 1

Jetons Scandale de Départ : 2

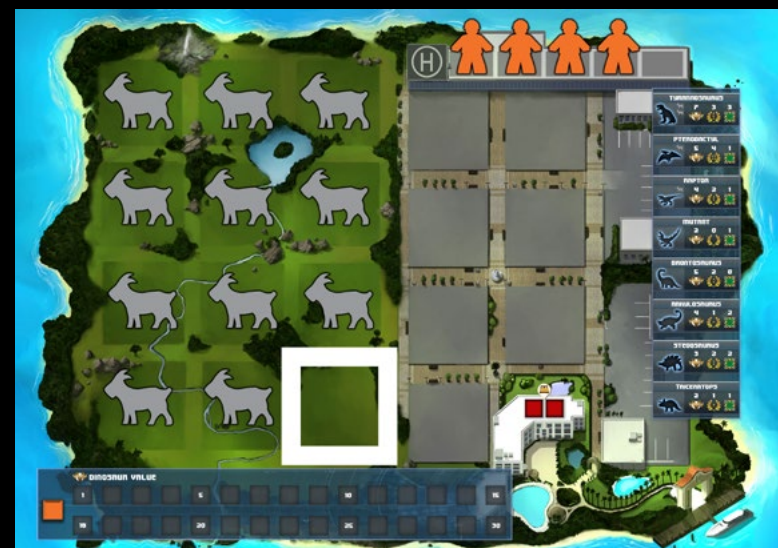
Pions Chèvre de Départ : 0

Pions Ouvrier de Départ : 4

Clôtures de Départ : 4 (1 Enclos)

Bâtiments de Départ : Aucun

Pioche de cartes Breaking News : Aucune (voir ci-dessous).




RÈGLES SPÉCIALES

Placez un ADN de Raptor sur chaque case du Marché d'ADN. Placez des Chèvres sur toutes les cases du Parc, à l'exception de la zone clôturée, comme indiqué sur l'image de mise en place.

RÈGLES DES VISITEURS – Cela remplace les étapes 1–3 de chaque phase d'Ouverture des Parcs :
Étape 1-3 : votre Parc reçoit un nombre de Visiteurs égal à votre Réputation.

Au lieu d'évènements Breaking News, résolvez les évènements suivants à chaque Saison :

Mastiqueurs Insatiables

Lancez deux dés de Saccage pour voir si une Clôture a été endommagée par l'une de ces Chèvres sauvages. Pour chaque  obtenu, détruisez une Clôture directement adjacente à une Chèvre sauvage. Si un Carnivore (ou plus) est libéré de la sorte, effectuez immédiatement le(s) Test(s) de Saccage. Sinon, poursuivez avec la phase d'action.

Les Chèvres sauvages ne peuvent pas être déplacées ni enfermées, et elle empêchent le placement d'installations et de Dinosaures. Pendant l'étape d'alimentation, les Carnivores et Mutants peuvent être nourris avec une Chèvre sauvage directement adjacente à leur Enclos (retirez alors la Chèvre du Plateau). Si aucune Chèvre sauvage n'est à proximité, le Carnivore peut être nourri normalement.

En fin de partie, recevez un jeton Scandale pour chaque Chèvre sauvage encore présente sur votre île.

SCORE FINAL

PV 140+ : Alors que les Chèvres sauvages étaient problématiques à l'ouverture du Parc, la direction parvint finalement à réduire leur population et à faire prospérer Triassic Park. Par une magistrale pirouette médiatique, le directeur expulsa vers une autre île les derniers représentants de cette espèce désormais gravement menacée, tout en se présentant comme son bienveillant protecteur. La Triassic Corp confirmait ici son sens aiguë des affaires et son rôle de protecteur des espèces en danger.

PV 100-139 : La Triassic Corp réussit à s'ancre durablement sur l'île et à cueillir les premiers bénéfices de ce lieu magnifique. Les années passant, la population de Chèvres fut anéantie et il ne reste plus aujourd'hui d'elle qu'un lointain souvenir.

PV 50-99 : La Triassic Corp ne parvint jamais à débarrasser complètement l'île de la présence de ces Chèvres sauvages. Confrontée à des problèmes persistants, la direction du Parc finit par admettre que le Parc ne connaîtrait jamais le succès rencontré par ses concurrents, ni ne parviendrait à éradiquer totalement ces bêtes féroces. Au fil du temps, le Triassic Park devint malgré tout une destination de seconde catégorie tout à fait convenable.

ÉCHEC : La population de Chèvres sauvages continua à proliférer sur l'ensemble de la petite île. Après la faillite de Triassic Corp et la fermeture de son Parc, le seul Dinosaur non Carnivore qui avait été créé parvint finalement à s'échapper de son Enclos. Il vécut en parfaite harmonie avec la population de Chèvres indigènes pour le reste de sa longue vie.

Scénario Solo #4

LE PARC PERDU

MOYEN

Après la fermeture du Parc Malapointe, de nombreux investisseurs virent l'opportunité de rouvrir ce malheureux site touristique. Grâce aux nombreuses installations déjà en place, le nettoyage et la réparation seraient un détail. Des relevés de l'île révélèrent également que de nombreux Dinosaures avaient survécu à la fermeture et pourraient être réintroduits dans un Parc fonctionnel. En tant que jeune gestionnaire du Parc pour Ninth Haven Industries, votre tâche consiste à rendre le Parc de nouveau opérationnel et rentable.

Objectif : À la fin de la Saison 7, tous les Bâtiments doivent être réparés et vous devez avoir au moins 50 PV.

Saison de Départ : Saison 1, étape 6 de la phase d'Ouverture des Parcs

Crédits de Départ : 4

Cartes ADN de Départ : 0

Cartes Manipulation de Départ : 1

Jetons Scandale de Départ : 5

Pions Chèvre de Départ : 0

Pions Ouvrier de Départ : 3

Clôtures de Départ : 4 (voir schéma)

Bâtiments de Départ : 2x Hôtel Standard (endommagé), 1x Restaurant Gastronomique (endommagé), 1x Tour de Guet (endommagée), 1x Chèvrerie (endommagée)

Pioche de cartes Breaking News : 8, 13, 16, 17, 18, 19. Mélangez le paquet et placez la première carte Breaking News sur la case "À venir" (Pas d'évènement actif au premier tour).



RÈGLES SPÉCIALES

Vous débutez avec deux Raptors non-parqués.

RÈGLES DES VISITEURS – Cela remplace les étapes 1–3 de chaque phase d'Ouverture des Parcs :

Étape 1-3 : Votre Parc reçoit un nombre de Visiteurs égal à la moitié de votre capacité hôtelière maximum (arrondi au supérieur).



SCORE FINAL

PV 130+ : Ninth Haven Industries a reconstruit le Parc en mieux et en plus gros. Les Dinosaures errants furent parqués et bientôt entraînés sous l'oeil du chef d'équipe des raptors. Des millions de touristes commencèrent à affluer chaque année pour admirer ce luxueux Parc caribéen qui se développa bien au-delà de la vision de son fondateur original.

PV 100-129 : Le Parc fut reconstruit et prospéra grâce à la nouvelle équipe de direction. Les Visiteurs étaient transportés par ce séjour cinq étoiles, et la direction veilla à ce que les traces du sombre passé des lieux restèrent invisibles aux yeux des badauds.

PV 50-99 : Le Parc avait fait peau neuve mais ne parvint pas à se défaire de sa mauvaise Réputation. Les Visiteurs discutaient du passé mouvementé du Parc et les enfants se racontaient l'histoire de cette cinglée vivant désormais dans les ruines de l'ancien Parc. Le succès s'avérerait difficile à atteindre pour bien des années encore.

ÉCHEC : L'histoire se répète pour les obstinés refusant d'apprendre du passé. Le Parc fut fermé pour des raisons de sécurité, après la mort de trop nombreuses personnes. Quand les gens du Continent évoquent le Parc perdu, ils le font à voix basse : "l'île est maudite", disent-ils. Par deux fois, des entreprises essayèrent de dompter l'île et par deux fois les directeurs du Parc sombrèrent dans l'échec et la folie. L'île est vraiment abandonnée désormais, et elle le restera sans doute pendant de nombreuses années.

Scénario Solo #5

SPRING BREAKERS

MOYEN

Chaque année, des étudiants et des fanatiques de combats de Dinosaures en cage débarquent sur Dino Libre Prime pour assister à DinoMania. Les foules de touristes attirées par ces championnats sont parmi les plus chaotiques, vulgaires et destructrices que le Parc aura à gérer pendant l'année. Malheureusement, c'est précisément le type de clientèle que Dino Libre convoite. En tant que nouveau manager chez Dino Libre, vous devez vous assurer du bon fonctionnement du Parc tout au long de ce chaotique évènement.

Objectif : Marquez autant de Points que possible d'ici la fin de la 7ème Saison. Lors du calcul du score final, perdez dix Points par Bâtiment endommagé dans votre Parc.

Saison de Départ : Saison 2, étape 1 de la phase d'Ouverture des Parcs

Crédits de Départ : 2

Cartes ADN de Départ : 3

Cartes Manipulation de Départ : 1

Jetons Scandale de Départ : 2

Pions Chèvre de Départ : 1

Pions Ouvrier de Départ : 3

Clôtures de Départ : 4 (1 Enclos)

Bâtiments de Départ : 2 x Biodôme, (Réservez aussi 2 Biodômes près de votre Plateau Joueur)

Pioche de cartes Breaking News : 1, 2, 4, 6, 13. Mélangez le paquet et placez la première carte Breaking News sur la case "À venir" (pas d'évènement actif au premier tour, ignorez l'étape 5 de la Saison 2).





RÈGLES SPÉCIALES


Vous commencez avec un Raptor dans un Enclos.

RÈGLES DES VISITEURS – Cela remplace les étapes 1–3 de chaque phase d'Ouverture des Parcs :
Étape 1-3: votre Parc reçoit un nombre de Visiteurs égal à votre Réputation.

Vos Visiteurs se révolteront s'ils ne s'amuse pas ! Avant l'étape Nourriture de la phase d'Entretien, lancez un dé de Saccage pour tout Biodôme n'abritant pas deux Dinosaures. Les résultats des émeutes de Visiteurs ne peuvent pas être ignorés par les Tours de guet ni les Enclos renforcés.

 = Détruisez 1 Clôture ou endommagez 1 Bâtiment

 = Endommagez 1 Bâtiment

 = Gagnez 1 PV

Vous devez placer (gratuitement) un biodôme supplémentaire dans votre Parc au début des 4ème et 7ème Saisons.

SCORE FINAL

PV 120+ : Des dizaines de millions de personnes regardèrent la finale de DinoMania. Les recettes publicitaires explosèrent et tous voulaient saisir cette nouvelle opportunité commerciale. Dino Libre commença à programmer des matchs retour, à créer des rivalités et à organiser des rencontres avec d'autres mastodontes sportifs. Ils avaient fait là l'impossible : transformer une activité répugnante en une passion mondiale.

PV 85-119 : L'évènement fut un succès et les nombreux fans de Dino Libre repartirent heureux et satisfaits. Des millions de personnes avaient payé pour voir leurs Dinosaures préférés participer à ce chaos brutal, ce qui présageait d'un futur radieux pour DinoMania.

PV 50-84 : DinoMania fut une déception. Peu de matchs eurent lieu et la plupart se déroulèrent sans grand enthousiasme. Les revenus publicitaires chutèrent et l'avenir du Parc était clairement en jeu.

ÉCHEC : Au dernier jour de DinoMania, le Parc fut détruit lors d'une violente émeute. Les forces de l'ordre locales furent appelées pour réprimer le chaos, mais leurs actions ne firent qu'attiser la colère des émeutiers. Après 18 heures d'affrontement, l'île fut placée sous quarantaine militaire complète. Craignant la réaction des médias, Dino Libre rompit ses liens avec la direction du Parc et nia toute implication dans des actes répréhensibles.

Scénario Solo #6

CATASTROPHE A PETIT PRIX

MOYEN

La BlueSea Genetics met tout en oeuvre pour augmenter ses revenus en accaparant le marché des Dinosaures. Déjà experte dans le domaine de la génétique, BlueSea est convaincu de sa capacité à élever une population de Dinosaures. L'entreprise s'est installée dans un lieu idéal lui garantissant un fort afflux touristique. Afin de s'assurer du succès de son Parc, BlueSea a développé une stratégie inédite pour appâter les Visiteurs : vous payez ce que vous voulez ! Pas besoin de réserver ! Jusqu'à présent, le pari semble porter ses fruits puisque les Visiteurs font la queue devant les portes.

Objectif : Atteignez au moins 80 PV.

Saison de Départ : Saison 2, étape 1 de la phase d'Ouverture des Parcs

Crédits de Départ : 0

Cartes ADN de Départ : 3

Cartes Manipulation de Départ : 1

Jetons Scandale de Départ : 0

Pions Chèvre de Départ : 0

Pions Ouvrier de Départ : 4

Clôtures de Départ : 4 (1 Endos)

Bâtiments de Départ : 2x Holodôme

Pioche de cartes Breaking News : 1, 5, 10, 11, 19. Mélangez le paquet et placez la première carte Breaking News sur la case "À venir" (pas d'évènement actif au premier tour, ignorez l'étape 5 de la Saison 2).



RÈGLES SPÉCIALES

Capacité hôtelière illimitée ! Vous ne refusez aucun Visiteur. Au début de chaque tour, lancez deux dés. Prenez le nombre de Visiteurs indiqué ci-dessous.



= Gagnez 1 Visiteur



= Gagnez 2 Visiteurs



= Gagnez 4 Visiteurs

Ensuite prenez un nombre de Visiteurs supplémentaires égal aux Visiteurs bonus de la Saison en cours. Toutefois, les Visiteurs ne paient que s'ils s'amusent ! Recevez 1 Crédit par Visiteur dans la limite de votre place sur la jauge de Réputation.

Les Visiteurs qui n'ont pas de place à l'Hôtel patientent sur le parking jusqu'à la construction d'un Hôtel ou leur départ en fin de Saison. Immédiatement après avoir construit un Hôtel, vous pouvez y déplacer les Visiteurs jusqu'ici bloqués dehors.

Pendant le calcul des Points, vous ne recevez pas de PV pour les Visiteurs hors d'un Hôtel. À la place, prenez un jeton Scandale par Visiteur non hébergé, du fait de l'avis négatif qu'ils vous laissent. Renvoyez le Visiteur dans la réserve générale.



SCORE FINAL

PV 120+ : Le coup de poker de BlueSea s'avéra un franc succès. Sa capacité à absorber des hordes de Visiteurs saisonniers la poussa même à créer des franchises. Difficile désormais de séjourner dans les Caraïbes sans rencontrer l'un de ses complexes touristiques. Plus surprenant encore, nombre d'invités rentrèrent chez eux avec des histoires d'aliments exotiques dont ils n'avaient jamais entendu parler auparavant. Forte de ce succès, c'est avec ses Spécialités Perfectionnées Génétiquement que BlueSea compte désormais envahir les marchés alimentaires du monde entier.

PV 80-119 : Malgré les intenable promises du département marketing, BlueSea parvint à accueillir et divertir des milliers de touristes. Les équipes accomplirent un travail étonnant et les bénéfices augmentèrent sans discontinuer les années suivantes. Au fil du temps, BlueSea s'était révélée une destination de premier choix.

ÉCHEC : Malgré tous les efforts de la direction, le Parc BlueSea s'enlisa dans le surbooking et une déplorable gestion des relations publiques. Face aux pertes inégalées, BlueSea Genetics décida de couper les ponts avec le Parc et de passer rapidement à autre chose.

Scénario Solo #7

LE SANCTUAIRE DES DINOSAURES

DIFFICILE

L'essoufflement du secteur des Parcs à Dinosauriens et la baisse générale des profits ont fait connaître à Ntek des temps difficiles. L'entreprise a malgré tout su saisir une chance unique de faire le bien dans le monde. Aidé par un groupe de volontaires et d'entrepreneurs, Ntek entreprend désormais de fournir un sanctuaire aux espèces de Dinosauriens indésirables et délaissées.

Objectif : Sauvez autant de Dinosauriens délaissés que possible. Atteignez au moins 80 PV.

Saison de Départ : Saison 2, étape 1 de la phase d'Ouverture des Parcs

Crédits de Départ : 8

Cartes ADN de Départ : 3

Cartes Manipulation de Départ : 1

Jetons Scandale de Départ : 0

Pions Chèvre de Départ : 0

Pions Ouvrier de Départ : 0

Clôtures de Départ : 4 (1 Enclos)

Bâtiments de Départ : 3x Hôtel Supérieur

Pioche de cartes Breaking News : 10, 12, 16, 18, 20. Mélangez le paquet et placez la première carte Breaking News sur la case "À venir" (pas d'évènement actif au premier tour, ignorez l'étape 5 de la Saison 2).



RÈGLES SPÉCIALES

Retirez tous les Hôtels Standards du Centre-ville, ils ne seront pas utilisés. Ne placez aucune carte au Marché d'ADN durant l'installation du jeu.

Prenez les Ouvriers d'un joueur inactif et placez-en un sur chacune des cases Action du Continent (donc 11 au total). Durant le jeu, vous pouvez payer un Crédit pour recruter l'un de ces Ouvriers temporaires : il est retiré définitivement du scénario mais vous recevez la récompense de l'action qu'il recouvrait.

RÈGLES DES VISITEURS – Cela remplace les étapes 1–3 de chaque phase d'Ouverture des Parcs :
Étape 1-3 : votre Parc reçoit un nombre de Visiteurs égal à votre Réputation. Pour chaque Hôtel complètement rempli, obtenez un pion Ouvrier de votre propre couleur (jusqu'à 4 max.) pour la Saison en cours. Si vous recevez des Visiteurs et remplissez un Hôtel au cours d'un tour, vous obtenez immédiatement un Ouvrier.

Le Marché d'ADN est un peu particulier dans ce mode : il n'est pas approvisionné de façon classique et les Ouvriers ne peuvent pas utiliser le Marché.

Seule une carte ADN est requise pour placer un Dinosaurien. Lorsque vous utilisez DinoGenics IOM, placez une carte ADN sur la première case du Marché d'ADN. Poussez ensuite les cartes déjà présentes (s'il y en a) vers la droite, puis piochez deux cartes ADN au hasard. Si au moins l'une de ces cartes correspond à une carte du Marché, vous pouvez placez ce Dinosaurien dans votre Parc. Si elles ne correspondent pas, placez dans votre Parc le Dinosaurien le plus réputé que vous venez de piocher. Cela fait, défaussez les deux cartes piochées. Vous pouvez terminer la Saison en cours à n'importe quel moment.

En fin de partie, retirez 6 PV de votre score final pour chaque espèce absente de votre Parc.

SCORE FINAL

PV 130+ : Ntek se révéla à la hauteur de sa Réputation, et plus encore ! Ils poursuivirent leur projet de construction d'un habitat dinosaurien parfaitement durable qui raviva l'intérêt de tous pour les formes de vie éteintes, favorisant ainsi un effort mondial de préservation. Le gestionnaire principal du Parc, chargé du projet original de sanctuaire Ntek, devint un conseiller-clé sur toutes les études futures.

PV 80-129 : Ntek réussit à offrir un sanctuaire à une grande variété d'espèces de Dinosauriens. Au fil du temps, le sanctuaire prit de l'ampleur et continua à se développer avec des moyens assez limités. Les bénévoles faisaient bien sûr de leur mieux, mais les besoins de ces Dinosauriens sans foyer étaient énormes.

ÉCHEC : En raison d'une direction malavisée, Ntek échoua à fournir un sanctuaire viable aux Dinosauriens abandonnés. La Ntek Corp. réussit à maintenir le projet en vie pendant quelques temps, mais sans un leadership fort ni le soutien du public, l'entreprise était vouée à l'échec. Les Dinosauriens étaient destinés à ne devenir qu'une autre marchandise exploitée.

Scénario Solo #8

SYNTH

DIFFICILE

Le secteur des Dinosauriens est sursaturé et les entreprises cherchent des alternatives aux réductions de personnel. La division Intelligence Artificielle (IA) de Trapezohedron Inc. s'apprête à dévoiler un projet de Parc entièrement autonome portant le nom de code "Synth". En cas de succès, cette IA signifierait la fin des Parcs à Dinosauriens traditionnels. En tant que nouveau propriétaire de Parc, vous devez prouver au grand public que la gestion de Dinosauriens ne peut pas être confiée à une IA.

Objectif : Battre Synth.

Saison de Départ : Saison 1, étape 6 de la phase d'Ouverture des Parcs

Crédits de Départ : 4

Cartes ADN de Départ : 3

Cartes Manipulation de Départ : 1

Jetons Scandale de Départ : 0

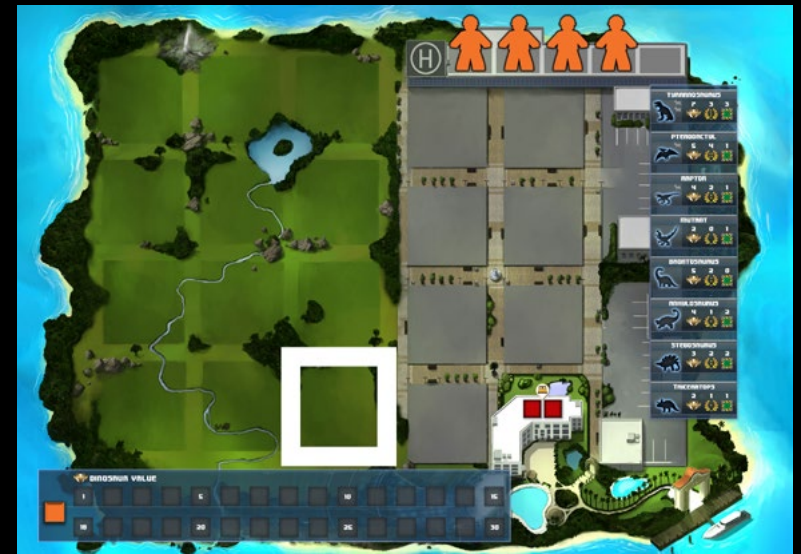
Pions Chèvre de Départ : 0

Pions Ouvrier de Départ : 4

Clôtures de Départ : 4 (1 Enclos)

Bâtiments de Départ : Aucun

Pioche de cartes Breaking News : Utilisez toutes les cartes Breaking News. Synth ignore tous leurs effets, bons et mauvais (pas d'évènement actif au premier tour).



RÈGLES SPÉCIALES

Ce scénario utilise la mise en place classique d'une partie à 2 joueurs, y compris toutes les cartes Manipulation. Synth ne peut pas contrer les effets des cartes Manipulation : il ne bénéficie pas des avantages qui pourraient lui être accordés, et subit toutes les pénalités.

Au début du scénario, Synth est le premier joueur. Synth débute le jeu avec 2 Hôtels Standards, 3 Biodômes et 2 Chèvres. Synth ne collecte ni n'utilise de Crédits de quelque manière que ce soit.

À chacun des tours de Synth, lancez 2 dés de Saccage et référez-vous au tableau de la page suivante pour effectuer ses actions. Si Synth ne peut pas placer d'Ouvrier car la case Action est occupée, relancez les dés.

Si un Test de Saccage se produit pour Synth, résolvez tous les dommages normalement. À la fin du tour, tous les Dinosauriens de Synth qui ne respectent pas leurs exigences en matière d'Habitat sont retirés du jeu.

Si des dégâts doivent être attribués aux Bâtiments de Synth, endommagez toujours le moins coûteux et le moins occupé en premier.

Le Centre des Visiteurs de Synth ne peut en aucun cas être endommagé. Si un biodôme vient à être endommagé, Synth utilise des nano-robots pour automatiquement réparer l'installation à la fin de chaque Saison.

" Cette IA, Synth me fait flipper. Hier, les Livraisons ont eu pour ordre de charger un Raptor sur un drone de transport sans pilote. Non mais imagine ! Des Dinosauriens tueurs volant dans les airs au-dessus de nos têtes. Si quelqu'un armé d'un fusil finit par toucher l'un de ces engins et qu'il s'écrase, ça va littéralement être l'enfer. "

—Cathy Vel, Chef de la sécurité, DinoGenics IOM

RECORDING: MLXIII: VIA 2002:IG88:OU812:: WITH SMTP ID M18MR114114: X-RECEIVED:980J.69.8675309

SCORE FINAL

Victoire : Synth a été débranché. Même si, les premiers temps, l'IA permettait de réaliser des économies, son homologue biologique s'est avéré plus compétent que prévu. Les touristes s'étaient d'abord rués vers ce bijou de technologie. Mais, l'émerveillement a finalement cédé à l'effroi lorsque le Parc autonome a commencé à s'effondrer. Peu préoccupé des Visiteurs humains, le Parc Synth s'est rapidement transformé en piège mortel. Désormais, les touristes aspirent à nouveau à la touche personnelle d'un Parc géré par l'Homme. L'avenir semble prometteur.

Défaite : Froide, calculatrice et couronnée de succès : la Trapezohedron Inc. a prouvé qu'elle pouvait réécrire les règles de la gestion de Parcs de Dinosauriens, et elle progresse grâce à son incontestable supériorité technologique. La concurrence a d'ailleurs rapidement décliné, les autres Parcs se révélant incapables de rivaliser avec la machine. Malgré les voix qui s'élevaient et alertent le secteur des dangers d'une IA autonome, des rumeurs circulent déjà sur l'imminence d'un Synth 2.0.



Scénario Solo #8



MISE EN PLACE DU PLATEAU JOUEUR DE SYNTH

Crédits de Départ : Synth n'en utilise pas
 Cartes ADN de Départ : 3
 Cartes Manipulation de Départ : 0
 Jetons Scandale de Départ : 0
 Pions Chèvre de Départ : 2
 Pions Ouvrier de Départ : 4
 Clôtures de Départ : Synth n'en utilise pas
 Bâtiments de Départ : 3x Biodôme, 2x Hôtel Standard

Synth est premier joueur en début de partie.

Résultat aux dés	Saison 1 – Saison 4	Saisons 5–7	Instructions Spéciales
	Synth envoie un Ouvrier au Centre-ville et construit gratuitement le Bâtiment disponible le moins cher.	Synth ne construit plus de nouveaux Bâtiments. En revanche, retirez du jeu le Bâtiment le plus cher disponible au Centre-ville.	Si plusieurs Bâtiments ont le même coût, choisissez celui situé dans la pile la plus à gauche. Si Synth n'a plus de place pour construire, il retire alors le Bâtiment du jeu.
	Synth envoie un Ouvrier chez DinoGenics. Piochez trois cartes ADN. Placez le Dinosaur à la plus basse Réputation dans le Parc de Synth. En cas d'égalité, placez le Dinosaur ayant le moins de PV.	Synth envoie un Ouvrier chez DinoGenics. Piochez trois cartes ADN. Placez le Dinosaur à la plus haute Réputation dans le Parc de Synth. En cas d'égalité, placez le Dinosaur ayant le plus de PV.	Synth donne toujours la priorité aux placements non-destructifs. Il place ses Dinosaures dans des Biodômes abritant des espèces compatibles en priorité, puis éventuellement dans des Biodômes vides, ensuite avec d'autres espèces et, en dernier recours, à l'extérieur. Il place toujours le Brontosaurus à l'extérieur des Biodômes. Effectuez un Test de Saccage pour Synth si un placement enfreint les exigences d'Habitat d'un Dinosaur.
	Synth envoie un Ouvrier sur le Site A puis pioche et ajoute une nouvelle carte ADN au Marché.	Synth envoie un Ouvrier à l'Agence et se défausse d'un jeton Scandale.	
	Si Synth dispose de moins de 5 Chèvres, il envoie un Ouvrier à la Ferme et prend 3 Chèvres. Sinon, il envoie un Ouvrier sur l'Aide Extérieure et défausse un jeton Scandale.		
	Synth envoie un Ouvrier sur le Ferry et gagne 1 PV.		
	Synth envoie un Ouvrier sur la Télécommunication, gagne 5 PV puis joue un second tour.		

Scénario Solo #9

TOUTES LES BONNES CHOSES...

DIFFICILE

La ruée vers l'or des Parcs à Dinosauries prend fin. L'intérêt du public a commencé à décliner à mesure que les Dinosauries sont devenus une chose ordinaire. Les Parcs réduisent leurs effectifs afin de rester compétitifs, et seuls quelques-uns réussissent encore à attirer des foules, comme au bon vieux temps. Toujours optimiste, vous continuez à croire que les gens s'intéressent aux Dinosauries. Vous travaillez dur pour défendre cette vision. Mais vous voilà désormais obligé de faire avec aussi peu de fréquentation et de personnel que vos concurrents mieux établis.

Objectif : Finissez la partie avec au moins 15 Crédits et 80 PV.

Saison de Départ : Saison 7, étape 1 de la phase d'Ouverture des Parcs

Crédits de Départ : 2

Cartes ADN de Départ : 3

Cartes Manipulation de Départ : 1

Jetons Scandale de Départ : 0

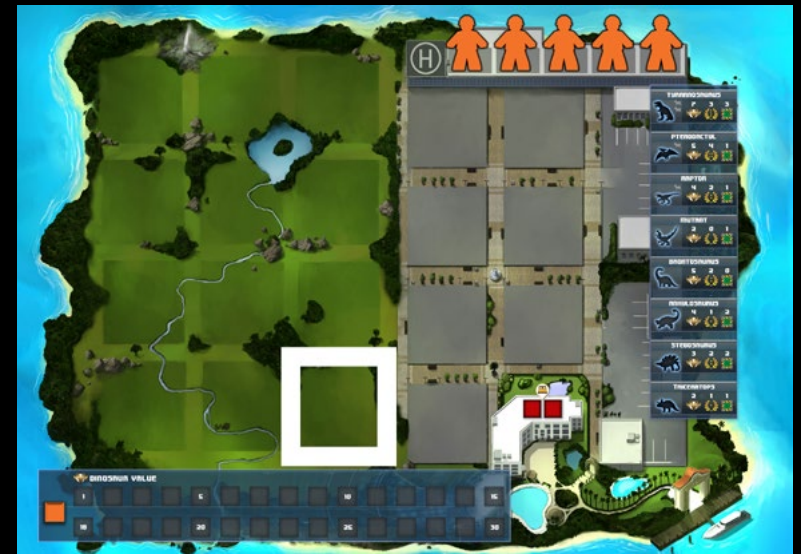
Pions Chèvre de Départ : 0

Pions Ouvrier de Départ : 5

Clôtures de Départ : 4 (1 Enclos)

Bâtiments de Départ : Aucun

Pioche de cartes Breaking News : 4, 5, 13, 14, 16, 19. Mélangez le paquet et placez la première carte Breaking News sur la case "À venir" (pas d'évènement actif au premier tour, ignorez l'étape 5 de la Saison 7).



RÈGLES SPÉCIALES

Ce scénario utilise le Plateau Visiteurs pour suivre l'évolution de votre main d'oeuvre qui se raréfie. Prenez le **Sur-Plateau Visiteurs B** (celui pour 4-5 joueurs).

Placez le Sur-Plateau de manière à ce que la Saison 7 soit la Saison active. À chaque Saison, déplacez le transparent d'un cran vers la droite. Le nombre de Visiteurs de la colonne la plus à gauche correspond au nombre d'Ouvriers et au nombre maximum de Visiteurs disponibles à ce tour pour vous. Ignorez les Visiteurs bonus.

Lors de votre premier tour, vous avez accès à cinq Ouvriers et cinq Visiteurs. Au dernier tour, vous n'aurez plus droit qu'à deux Ouvriers et deux Visiteurs.

RÈGLES DES VISITEURS – Cela remplace les étapes 1–3 de chaque phase d'Ouverture des Parcs :
Étape 1-3 : votre Parc reçoit un nombre de Visiteurs égal à la moitié de votre Réputation (arrondi au supérieur).



SCORE FINAL

PV 100+ : L'engouement pour les Dinosauries est peut-être en train de faiblir mais vous avez prouvé que le secteur avait encore du potentiel ! Vous avez réussi à faire fonctionner votre Parc avec une équipe réduite de travailleurs, remplaçant souvent vos Ouvriers sur le terrain lorsque les choses se compliquaient. Le bouche à oreille a commencé à se propager et vous ne seriez pas surpris de voir une hausse du nombre de Visiteurs la Saison prochaine.

PV 80-99 : Vous avez réussi à faire tourner le Parc une Saison encore mais vous avez été contraint de remercier la plupart de vos Ouvriers. Le budget est serré mais vous espérez que les choses redémarreront au printemps. La bonne nouvelle étant que DinoGenics préparerait de quoi donner un second souffle au secteur : un nouveau site de fouilles vient en effet d'être découvert...

ÉCHEC : Les derniers Visiteurs de la Saison s'en vont, emportant avec eux votre ultime espoir de continuer à faire tourner le Parc. Vos investisseurs ont tout misé sur vous et vous n'avez d'autre choix que de leur annoncer la mauvaise nouvelle. À l'exception de quelques Parcs solidement établis, tous les autres périclitent. Vous craignez que l'ère des Dinosauries ne touche à sa fin.

Scénario Solo #10

LIEUX CORROMPUS

TRÈS DIFFICILE

Dix années ont passé depuis que les Dinosauriens ont été réintroduits dans le monde. Malheureusement, le secteur s'est révélé non viable. Des coupes budgétaires massives chez DinoGenics ont provoqué retards et erreurs dans les livraisons de Dinosauriens. Du jour au lendemain, de petits laboratoires clandestins sont donc apparus pour combler le vide. Bien qu'ils soient nombreux à réussir à copier la technique, les résultats obtenus ont généralement des effets indésirables.

Objectif : À la fin de la Saison 7, vous devez avoir minimum 10 de Réputation et au moins 50 PV.

Saison de Départ : Saison 1, étape 6 de la phase d'Ouverture des Parcs

Crédits de Départ : 10

Cartes ADN de Départ : 0

Cartes Manipulation de Départ : 2

Jetons Scandale de Départ : 0

Pions Chèvre de Départ : 0

Pions Ouvrier de Départ : 4

Clôtures de Départ : 4 (1 Enclos)

Bâtiments de Départ : Aucun

Pioche de cartes Breaking News : 1, 8, 15, 16, 18, 19. Mélangez le paquet et placez la première carte Breaking News sur la case "À venir" (pas d'évènement actif au premier tour).



RÈGLES SPÉCIALES

DinoGenics va trop loin ! Chaque carte ADN achetée au Marché d'ADN ou collectée au Cimetière vous permet de placer immédiatement le pion Dinosaurien concerné dans votre Parc.

Toutefois, les laboratoires clandestins sont connus pour mélanger les ADN et utiliser du matériel de piètre qualité. Aussi, à chaque fois que vous obtenez une carte ADN, lancez 2 dés de Saccage. Si au moins l'un des dés révèle un 📄, placez un T-Rex corrompu au lieu du Dinosaurien tout juste acheté et récupérez la moitié des Crédits dépensés (arrondi au supérieur). Si aucun T-Rex Corrompu n'est disponible, placez automatiquement le bon Dinosaurien. Défaussez la carte ADN même si vous avez été remboursé.

Au début de chaque Saison, ajoutez deux nouvelles cartes ADN au Marché.

Lorsque vous déployez des Ouvriers sur les sites A, B ou utilisez une carte Manipulation octroyant une carte ADN, au lieu de placer cette carte dans votre main, elle sera placée dans le premier emplacement du Marché (comme lorsque vous vendez).

RÈGLES DES VISITEURS – Cela remplace les étapes 1–3 de chaque phase d'Ouverture des Parcs : étapes 1-3: votre Parc reçoit un nombre de Visiteurs égal à votre Réputation.



T-REX CORROMPU
CARNIVORE : AUCUNE CHEVRE REQUISE

CORROMPU : TEST DE SACCAGE A CHAQUE ETAPE DE NOURRITURE. AUCUN TEST DE SACCAGE LORS DU PLACEMENT.

-2 POINTS DE VICTOIRE

-1 RÉPUTATION

0 TAILLE MINIMUM DE L'ENCLOS

0 ADN REQUIS

SCORE FINAL

PV 120+ : Établir des protocoles de confinement était un véritable défi, mais vos improbables attractions ont rencontré un immense succès auprès des amateurs de sensations fortes. Alors que vous n'aviez jamais imaginé que l'horreur puisse être rentable, personne ne peut aujourd'hui nier ce succès. Les touristes continuent à affluer et... vos bénéfices explosent !

PV 50-119 : Plusieurs mois ont passé depuis le dernier "incident" et votre chiffre d'affaires s'améliore enfin. Vous essayez de cacher le fait que les créatures rôdent juste de l'autre côté des murs de confinement mais il ne se passe pas un jour sans qu'un parent ne vienne vous faire part de ses inquiétudes. À chaque fois, vous vous demandez en effet combien de temps les murs vont tenir. Mais... à chaque jour suffit sa peine, n'est-ce pas ?

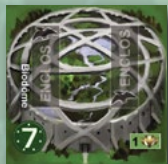
ÉCHEC : Il y a trois jours, une monstruosité de la taille d'un autobus a franchi l'un des murs de confinement et des milliers de Visiteurs ont dû être évacués. La sécurité du Parc a été débordée, et le monde entier a pu suivre le désastre à la télévision. Et si ce n'était pas assez grave, ce qui a initialement provoqué la mutation de la bête semble se répandre...

Liste des Bâtiments

BATIMENTS SPECIAUX

BATIMENTS DU PARC

BATIMENTS COMMERCIAUX



Biodôme (x 4) :
Compte comme un Enclos (de n'importe quelle taille) pour un maximum de deux Dinosaurés compatibles. Adapté à l'Habitat des Ptérodactyles. Voir page 10.



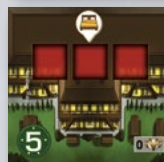
Opérations de Sauvetage :
Tous les prochains Bâtiments que vous placez coûtent 1 Crédit de moins.



Tour de Guet (x 2) :
Une fois par phase de jeu, ignorez un Saccage Destructeur obtenu aux dés.



Hôtel Standard (x 8) :
Accueille 2 Visiteurs.



Hôtel Supérieur (x 3) :
Accueille 3 Visiteurs.



Complexe Génétique:
Une fois par Saison, quand vous créez un Dinosauré, vous pouvez remplacer l'ADN d'une carte par n'importe quel autre ADN.



Labo Géologique :
Quand vous déployez un Ouvrier sur le Site B, vous ne défaussez qu'une carte ADN au lieu de 2.



Salle de Presse :
À chaque fois que vous placez un nouveau Dinosauré, quelle qu'en soit la raison, gagnez 2 PV.



Bureau des Brevets :
Chaque fois qu'un adversaire crée un Dinosauré déjà existant dans votre Parc, gagnez 1 Crédit.

GAIN DE RÉPUTATION



Exposition de Mutants (x 2) :
Chaque paire de Mutants dans votre Parc rapporte 1 Point de Réputation.



T-Rex Animatronique (x 2) :
Apporte 2 Points de Réputation.



Holodôme (x 3) :
Apporte 1 Point de Réputation.

BONUS DE PHASE D'ENTRETIEN



Chèvrerie (x 2) :
En phase d'Entretien, gagnez 1 Chèvre (après l'étape de Nourriture).



Ferme Pédagogique (x 2) : En phase d'Entretien, gagnez 1 PV pour toute espèce présente en 2 exemplaires dans votre Parc.



Restaurant Gastronomique :
Pendant la phase d'Entretien, gagnez 1 PV par Hôtel construit dans votre Parc.



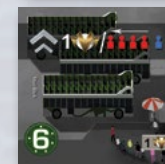
Mascottes du Parc (x 2) :
Pendant la phase d'Entretien, gagnez 1 PV pour chaque espèce unique de Dinosauré dans votre Parc.
Bâtiment limité à 1 par Parc.



Observatoire de Tricératops :
En phase d'Entretien, gagnez 1 PV pour chaque Tricératops en jeu dans tous les Parcs adverses.



Restaurant (x 3) :
Pendant la phase d'Entretien, gagnez 1 Crédit par Hôtel construit dans votre Parc.

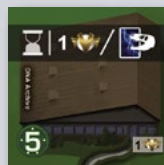


Bus Touristique :
Pendant la phase d'Entretien, gagnez 1 PV pour chaque joueur devant vous dans l'ordre du tour.

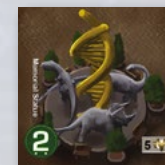
POINTS DE VICTOIRE DE FIN DE PARTIE



Biôme à Carnivores :
En fin de partie, gagnez 3 PV par Carnivore présent dans votre Parc (les Mutants ne comptent pas).



Archives ADN :
En fin de partie, gagnez 1 PV pour chaque espèce différente de Dinosauré parmi les cartes ADN présentes au Cimetière.



Mémorial (x 3) :
Gagnez 5 Points de Victoire en fin de partie s'il est intact.



Biôme à Herbivores :
En fin de partie, gagnez 2 PV par Herbivore présent dans votre Parc (les Mutants ne comptent pas).



Monument aux Stégosaures :
En cours de partie, les Stégosaures de **tous les Parcs** apportent chacun 3 Points de Réputation. En fin de partie, gagnez 2 PV par Stégosaure présent dans **tous les Parcs**.

Liste des Dinosaures



BRONTOSAURE

HERBIVORE



GENTIL GÉANT : UN ESPACE OUVERT EST UN HABITAT VALIDE. IL SACCAGE S'IL EST PLACÉ DANS UN ENCLOS OU SI UNE AUTRE ESPECE VIOLE SON ESPACE OUVERT.

5 POINTS DE VICTOIRE

2 RÉPUTATION

0 TAILLE MINIMUM DE L'ENCLOS

4 ADN REQUIS



TYRANNOSAURE

CARNIVORE:



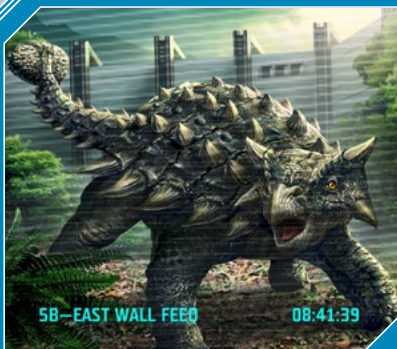
DESTRUCTEUR : LANCEZ 2 DÉES LORS D'UN TEST DE SACCAGE ET APPLIQUEZ LES RÉSULTATS L'UN APRÈS L'AUTRE.

7 POINTS DE VICTOIRE

3 RÉPUTATION

3 TAILLE MINIMUM DE L'ENCLOS

3 ADN REQUIS



ANKYLOSAURE

HERBIVORE



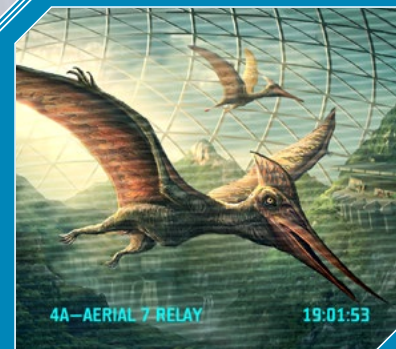
DÉFENSIF : PEUT PARTAGER SON HABITAT AVEC UNE AUTRE ESPECE SANS PROVOQUER DE SACCAGE.

4 POINTS DE VICTOIRE

1 RÉPUTATION

2 TAILLE MINIMUM DE L'ENCLOS

3 ADN REQUIS



PTÉRODACTYLE

CARNIVORE:



VOL : DOIT ÊTRE PLACÉ DANS UN BIODÔME POUR SATISFAIRE SON PRÉ-REQUIS D'HABITAT.

5 POINTS DE VICTOIRE

4 RÉPUTATION

1 TAILLE MINIMUM DE L'ENCLOS

3 ADN REQUIS



STÉGOSAURE

HERBIVORE



FAVORI DU PUBLIC : PENDANT LA PHASE D'ENTRETIEN, GAGNEZ 1

3 POINTS DE VICTOIRE

2 RÉPUTATION

2 TAILLE MINIMUM DE L'ENCLOS

3 ADN REQUIS



RAPTOR

CARNIVORE:



FUTÉ : LORS D'UN TEST DE SACCAGE, PERDEZ 1 VISITEUR SUR LE RÉSULTAT EN PLUS DES DÉGÂTS HABITUELS.

4 POINTS DE VICTOIRE

2 RÉPUTATION

1 TAILLE MINIMUM DE L'ENCLOS

2 ADN REQUIS



TRICÉRATOPS

HERBIVORE



INSTINCT GRÉGAIRE : OBTENEZ 1 SUPPLÉMENTAIRE POUR CHAQUE PAIRE DE TRICERATOPS DANS LE MEME ENCLOS.

2 POINTS DE VICTOIRE

1 RÉPUTATION

1 TAILLE MINIMUM DE L'ENCLOS

2 ADN REQUIS



MUTANT

OMNIVORE



MONSTRUEUX : UNE FOIS PAR PHASE D'ENTRETIEN, CHAQUE MUTANT PEUT ÊTRE NOURRI DE POUR PLACER UN MUTANT ADDITIONNEL DANS VOTRE PARC.

2 POINTS DE VICTOIRE

0 RÉPUTATION

1 TAILLE MINIMUM DE L'ENCLOS

3 ADN DE N'IMPORTE QUELLE ESPÈCE REQUIS

Aide de jeu

Résumé de l'Installation (page 4)

1. Plateau Continent :

Placez les 8 Hôtels Standards sur la 1ère case du Centre-ville.
Mélangez et placez les pioches Manipulation, ADN, Breaking News.
Placez 3 cartes ADN au Marché et 4 cartes ADN au Cimetière.
Placez 1 carte Breaking News sur l'emplacement "À venir".
Placez le jeton Faction de chaque joueur sur la piste de score.
Placez les jetons Blocage pour 2/3 joueurs.

2. Plateau Visiteurs :

Placez le Sur-Plateau correspondant au nombre de joueurs,
1 cube pour chaque joueur sur la case 0 de la jauge de Réputation et leurs jetons Faction sur la piste d'ordre du tour.

3. Plateau Joueur :

Chaque joueur prend un Plateau et son Enclos de départ de 4 Clôtures et place un cube sur la case 0 de la jauge de Valeur des Dinosaures. Chaque joueur reçoit 3 cartes ADN, 1 carte Manipulation et les Ouvriers et Crédits indiqués ci-dessous.

Chaque joueur reçoit les Ouvriers suivants :

Nombre de joueurs	Ouvriers	Sur-Plateau
2-3	4	A
4	3	B

Chaque joueur obtiendra un Ouvrier additionnel en début de Saison 4.

Crédits de Départ :

Joueur 1	Joueur 2	Joueur 3	Joueur 4
3 Crédits	4 Crédits	4 Crédits	5 Crédits

Ouverture des Parcs (commencez à l'étape 6 en Saison 1)

1. Déterminez le 1er joueur selon la Réputation (page 6)

La plus haute Réputation l'emporte. Les égalités sont départagées selon le Nombre de Bâtiments intacts, puis le nombre de Crédits si l'égalité persiste.

2. Assignez les Visiteurs selon l'ordre du tour (page 6)

Le 1er joueur obtient les Visiteurs de la colonne de gauche.

3. Assignez les Visiteurs bonus (page 6)

Le 1er joueur peut prendre 2 Visiteurs. Ensuite, dans l'ordre du tour et en commençant par le 2ème joueur, chaque joueur peut prendre 1 Visiteur à la fois, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de Visiteur bonus ou de place dans les hôtels.

4. Recevez 1 Crédit par Visiteur dans votre Parc (page 6)

5. Résolvez la prochaine carte Breaking News

Défaussez la carte Breaking News active, placez la carte "À venir" à sa place et résolvez-la. Puis piochez une nouvelle carte Breaking News à placer sur l'emplacement "À venir".

6. Piochez de nouvelles tuiles Bâtiment

Piochez 3 tuiles Bâtiments du sac et placez-les sur les 2ème, 3ème et 4ème piles Bâtiments du Centre-ville. Si une pile se vide durant la partie, piochez immédiatement une tuile.

7. Dans l'ordre du tour, les joueurs placent alternativement leurs Ouvriers jusqu'à ce qu'ils soient tous placés (page 7)

8. Passez à la phase d'Entretien des Parcs

Entretien des Parcs

1. Nourrissez les Carnivores (autant que possible)

Chaque Carnivore doit être nourri, même de façon partielle si vous n'avez pas assez de Chèvres. Puis vous pouvez donner 2 Chèvres à chaque Mutant pour ajouter un nouveau Mutant à votre Parc (une fois par Saison). Ces nouveaux Mutants ne peuvent pas être nourris avant la prochaine Saison.

2. Test de Saccage (page 11)

Chaque Carnivore non nourri et tout Dinosaur dans un Habitat inadapté, provoquent un Test de Saccage.

3. Gagnez 3 PV pour chaque paire de Visiteurs dans votre Parc

Tous les Visiteurs sont ensuite remis dans la réserve.

4. Gagnez les PV de vos Dinosaures et Bâtiments

Tous les joueurs gagnent les PV apportés par leur jauge de Valeur des Dinosaures. Certains Bâtiments apportent aussi des PV durant cette étape (page 26).

5. Gagnez des Ressources

Chaque Stégosaure rapporte 1 Crédit à son propriétaire. Certains Bâtiments apportent aussi des Ressources durant cette étape (page 26).

6. Récupérez vos Ouvriers du Plateau Continent

7. Déplacez le Plateau Visiteurs d'un cran vers la gauche

8. Passez à la Saison suivante.

A la fin de la Saison 7, passez au scoring de fin de partie.



Point de Victoire



Obtenir une ressource ou un jeton.

Tests de Saccage

À vérifier quand vous placez un Dinosaur et après l'étape de Nourriture. Un Dinosaur ne Saccage qu'une fois par phase (Ouverture puis Entretien des Parcs). Un Dinosaur Saccage si :

- Son Enclos est trop petit ou non-fermé (exception : Brontosaurus).
- 2 espèces ou plus partagent le même Habitat (exception : Ankylosaurus).
- Un Brontosaurus est enrhumé, ou une autre espèce viole son Espace Ouvert.
- Un Ptérodactyle n'est pas dans un Biodôme.
- Un Carnivore n'a pas été complètement nourri.



Saccage Mortel

Perdez un Visiteur (prenez un jeton Scandale), puis endommagez une structure accessible.



Réputation



Défausser une ressource ou un jeton.



Saccage Destructeur

Endommagez une structure accessible.



Crédits



Jouer une carte de sa main.

Dégâts sur les structures du Parc

- Les Bâtiments sont ciblés en priorité, puis les Clôtures.
- Les Hôtels détruits font perdre des Visiteurs. 1 jeton Scandale par perte.
- Le Centre d'Accueil des Visiteurs se répare automatiquement mais donne 1 jeton Scandale de plus.



Visiteur Naïf

Si vous avez un Visiteur, gagnez 1 Crédit.