



DEMETER AUTUMN

TYRANNO SAURES



Marquez 1PM pour chaque carte jaune sélectionnée pendant la partie.

PTERODACTYLE



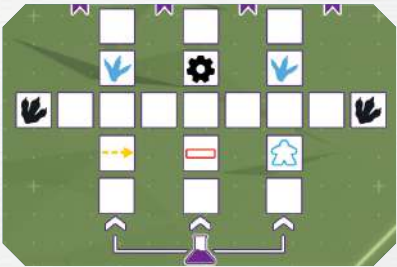
Marquez 1PM pour chaque dinosaure différent découvert pendant la partie.

GALLIMIMUS



Marquez 2PM pour chaque carte grise sélectionnée pendant la partie.

PISTE DE SCIENCE



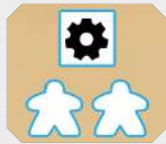
La première fois que vous progressez sur la piste de Science, coloriez une des 3 cases d'entrée.

La prochaine fois que vous progresserez sur cette piste, vous pourrez colorier une case adjacente comme dans les règles normales ou colorier une case à partir d'une autre entrée non-coloriée.

BONUS



Marquez les PM de l'Objectif de votre choix, parmi ceux que vous n'avez pas validés.



Choisissez entre : recruter un Scientifique, étudier un dinosaure, construire un Poste d'Observation, progresser d'une case sur la piste de Science. Vous pouvez déclencher la capacité du Bâtiment correspondant si vous l'avez construit et pas encore utilisé ce tour.



DEMETER

WINTER

MISE EN PLACE

Ne retirez pas de carte dans chaque paquet : une partie de Demeter Winter dure 15 tours.

STEGOSAURE



Lorsqu'un joueur découvre le Stégosaure, il marque 6PM et l'annonce à ses adversaires. A partir du tour suivant, si un autre joueur découvre le Stégosaure, il marque 4PM à la place.




Marquez 2PM pour chaque  colorié.

PTERODACTYLES



Chaque Ptérodactyle compte dans le calcul de qualité d'Observation de l'environnement dans lequel il se trouve (Tricératops et Tyrannosaures).

NOUVELLE ACTION

Lorsque vous coloriez un bonus avec , entourez l'amélioration (voir ci-après) de votre choix. Vous l'avez débloquée pour le reste de la partie.

AMELIORATIONS




Important : vous devez débloquer celle de gauche avant celle de droite !

La première vous permet de sélectionner une 5^e carte de chaque type (sauf grise)

La seconde vous permet de sélectionner une 6^e carte de chaque type (sauf grise). Résolvez le haut de la carte comme d'habitude (en l'entourant), mais l'effet en bas de la carte est remplacé par un bonus de fin de partie (ne le coloriez pas) :



Doublez votre total de PM obtenu par vos Scientifiques situés sous .



La qualité de votre Observation dans chaque environnement avec au moins un Poste d'Observation **entièrement** construit est augmentée de 1.



Doublez les PM de l'un de vos Carnets d'Etude.

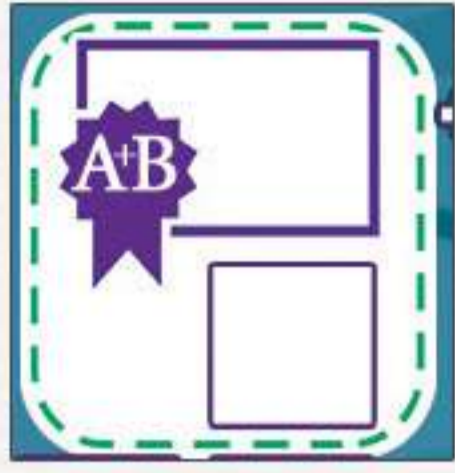


Vos Objectifs rapportent 0/7/13PM au lieu de 0/5/10PM.




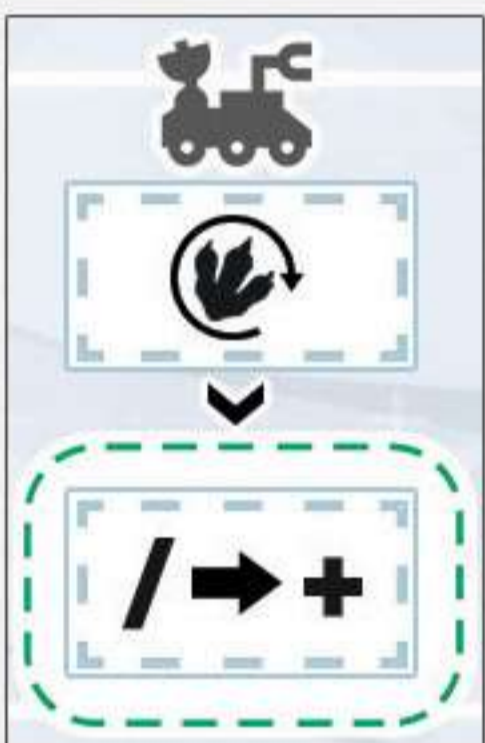
A partir de maintenant, lorsque vous obtenez , vous pouvez colorier  à la place. C'est la seule façon de découvrir les Ptérodactyles et le Stégosaure.







Vous pouvez débloquer les Objectifs A+B sur la piste de Science en coloriant la case située juste en-dessous.

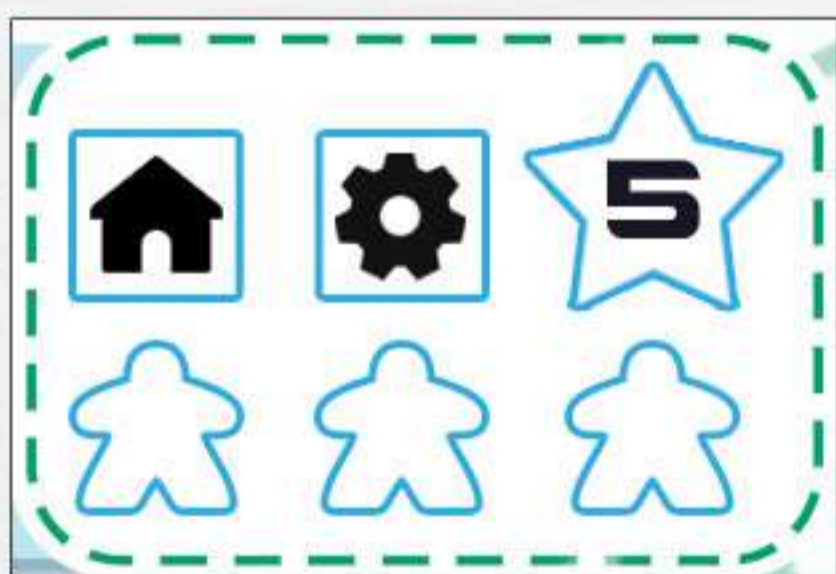
Important : Lorsque vous débloquez  situés chez les Diplodocus et/ou Vélociraptors, vous pouvez choisir l'Objectif A,B,C ou D comme dans les règles normales.



Vous pouvez améliorer votre Rover au second niveau avec  ou . Cette amélioration vous permet de transformer un symbole « / », en « + ».

Les deux capacités du Rover sont cumulables, tant que vous n'utilisez chacune qu'une seule fois par tour.

Important : Cette amélioration ne compte pas comme un second Bâtiment.



Vous pouvez recruter ces Scientifiques dans l'ordre de votre choix.



Cet Observatoire vous permet de marquer davantage de PM dans l'environnement des Gallimimus.

Important : Pour marquer 6PM avec le Scientifique situé à sa droite, vous devez avoir débloqué ET construit cet Observatoire.