

Jean-François Gauthier

# DINOBLIVION

- Dominez la terre des dinosaures -

- Règles -

Vidéo : [gobliviongames.com/dinoblivion-regles/](http://gobliviongames.com/dinoblivion-regles/)



## Thème

Les esprits sont cruels, mon peuple a faim. J'ai quitté la grotte de l'ours avec ma tribu affamée; marché pendant des lunes sans espoir. Nous grattions le sol pour trouver racines et insectes dans la terre aride jusqu'à ce qu'un jour, enfin, nous trouvions un nouveau monde!

Un volcan entouré d'une nature où grouillait la vie.

À nous la nourriture et l'eau! Mais cette terre était infestée de monstrueux dinosaures. Pour survivre, nous devons explorer la jungle et terrasser ces géants verts.

Nous avons surpris un clan ennemi qui tentait aussi de s'établir ici. Un seul chef pourra s'approprier la terre des dinosaures et dominer toutes les tribus. Et ce chef, ce sera moi. Je le jure sur l'esprit du mammoth sacré.



## Idée du jeu

Dinoblivion combine des éléments de deck building, de tableau building et de gestion de ressources. Vous contrôlez les membres de votre clan (représentés par des cartes), devez gérer vos ressources et former des combos pour maximiser vos chances de gagner!

## Conditions de victoire

Pour remporter la partie en Duel, vous devez terminer le jeu avec le plus grand nombre de Points de Victoire. Vous les obtiendrez en développant votre clan, en bâtissant des totems et en combattant des dinosaures pour vous emparer de leurs oeufs.

Pour les règles du mode Solo, voir page 13.

# Contenu du jeu

Les cartes du jeu ont des versos différents. Classez-les au début de chaque partie.



2 cartes  
Pointage



110 cartes  
Dinoblivion



8 cartes Dinosaur 1

8 cartes Dinosaur 2

Les cartes Dinoblivion ont des rectos différents, classez-les ainsi.



9 cartes de départ  
Clan Lune  
avec ce symbole



9 cartes de départ  
Clan Soleil  
avec ce symbole



5 cartes  
Chef de clan  
avec ce symbole



4 cartes Ennemi  
rouges  
avec ce symbole  
(utilisées en mode Solo)



Les 83 cartes Clan et Action restantes sont mélangées. Elles forment la pioche commune appelée : «La Jungle».



42 cartes Clan  
avec ce symbole



41 cartes Action  
avec ce symbole



1 plateau Principal



2 plateaux  
Joueur



Les plateaux ont 2 côtés distincts  
pour les modes Solo et Duel

# Contenu du jeu



1 jeton Massue  
Marque le premier joueur.

Recto



Verso



6 jetons Nourriture

Les jetons Nourriture servent à acheter des cartes Action et à activer certains pouvoirs.

Note générale : Après utilisation, les jetons et les pions retournent au-dessus de votre plateau Joueur.

Banque

Votre réserve disponible à dépenser!



12 jetons Dino

Vous domptez de petits dinos qui vous aident en combat.

Recto



Verso



12 pions Ami

Les pions Ami servent à acheter des cartes Clan. Ils représentent le potentiel de croissance du clan : les bébés qui naissent et les amitiés qui se développent alors que vous explorez les terres de Dinoblivion.



Recto



Verso 1



Verso 2



Verso 3



24 jetons Oeuf

Les jetons Oeuf valent des points de Victoire surprises. Ils restent face cachée jusqu'à la fin de la partie où ils sont alors dévoilés. Une fois la banque d'oeufs épuisée, il n'est plus possible d'en obtenir de nouveaux.

← Joueur 1

# Mise en place

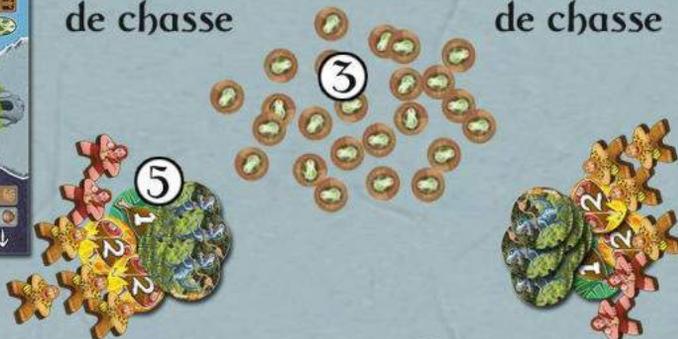
Joueur 2 →



Territoire de chasse

Jungle

Territoire de chasse



① Placez un plateau Joueur devant chaque joueur côté Duel.

② Placez le plateau Principal entre les joueurs côté Duel.

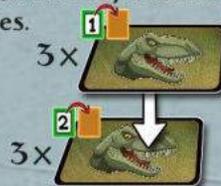
③ Placez les 24 jetons Oeuf au centre du jeu face cachée.

④ Chaque joueur prend ses 9 cartes Clan Soleil ☀️ ou Clan Lune 🌙.

⑤ Chaque joueur se constitue une banque de 3 jetons Nourriture, 6 jetons Dino et 6 pions Ami près de son plateau joueur.

⑥ Prenez les 83 cartes Action 🖐️ et Clan 🐼, mélangez-les et placez-les au centre du plateau Principal pour former la Jungle.

⑦ Prenez 3 cartes Dinosaur niveau 2 au hasard, placez-les sur un espace dinosaure. Puis prenez 3 cartes Dinosaur niveau 1 au hasard et placez-les sur le dessus des 3 autres cartes. Répétez de l'autre côté.



4

Révélez le premier dinosaure de chaque pile.

8 Le joueur qui commence est celui qui gagne au jeu de l'évolution : chaque joueur prend ses 6 pions Ami et les lance comme des dés sur la table. Le gagnant est celui qui a le plus grand nombre de pions Ami debout sur la table. (C'est le premier à avoir évolué du singe pour marcher sur 2 jambes!)



Les break dancers ne comptent pas!

Recommencez en cas d'égalité. Le gagnant prend le jeton Massue qui désigne le premier joueur.



9 Révélez 2 cartes Chef au hasard. Le premier joueur en prend une. Ajoutez ensuite une autre carte Chef pour que le deuxième joueur ait aussi un choix, puis le deuxième joueur en choisit une. Chaque joueur mélange sa carte Chef à ses cartes de départ et forme une pioche face cachée sur l'espace du plateau Joueur qui lui est réservé. Ensuite, les joueurs piochent chacun 4 cartes de leur pioche individuelle.



10 Débutez la partie avec 2 jetons Nourriture et 2 pions Ami que vous placez dans votre réserve.

5

## Déroulement du jeu

- À tour de rôle, les joueurs utilisent les 4 cartes qu'ils ont en main jusqu'à ne plus pouvoir lancer d'actions.
- Chaque joueur possède son propre plateau Joueur avec ses cartes et ses ressources. Les cartes sont piochées à gauche du plateau Joueur et à la fin de chaque tour, elles vont à la défausse à droite.



Pioche (Côté jour)  
Toujours face cachée.  
Vous pouvez les compter.

Défausse (Côté nuit)  
Toujours face visible.

- La Grotte sert d'espace pour 1 seule carte non-utilisée que le joueur peut y garder au lieu de l'envoyer à la défausse à la fin du tour. Il pourra l'échanger ou la reprendre plus tard.

- La partie supérieure du plateau Joueur indique de quel côté placer les différents types de cartes et les oeufs gagnés.



- Dinoblivion est un jeu ouvert: vous jouez autant d'actions que vous voulez dans l'ordre que vous choisissez jusqu'à ce que vous ayez fini. Vous pouvez acheter une carte, attaquer un dinosaure, bâtir un Totem, chasser puis acheter une autre carte. Tant que vous pouvez jouer, vous jouez!

## Important !

- À la fin de chaque tour, les cartes en jeu et les cartes en main vont à la défausse, les Totems se réactivent, puis vous piochez 4 cartes. Dès que votre pioche est vide, les dinosaures deviennent fous de rage!

Tel qu'indiqué sur le plateau Joueur :

**RAGE!**

Lorsque les dinosaures sont fous de rage, la Jungle se vide!



- Lorsque les dinosaures sont fous de rage, vous retournez un nombre de cartes égal à leur niveau à partir de la Jungle vers les Territoires de chasse en face de chaque dinosaure.

Niveau 1



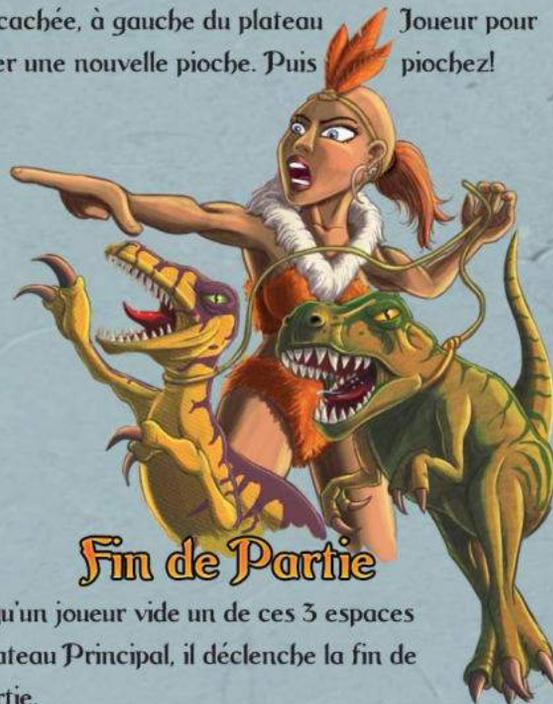
Niveau 2



Retournez 1 carte

Retournez 2 cartes

Une fois que vous avez subi les conséquences de la «RAGE», s'il vous reste des cartes à piocher, prenez les cartes de la défausse, mélangez-les et placez-les, face cachée, à gauche du plateau. Joueur pour former une nouvelle pioche. Puis piochez!



## Fin de Partie

Lorsqu'un joueur vide un de ces 3 espaces du plateau Principal, il déclenche la fin de la partie.



Si c'est le premier joueur (celui qui a la Massue) qui vide un de ces espaces, il termine son tour, puis le deuxième joueur dispose d'un dernier tour. Ensuite, vous passez au décompte des points.

## Décompte Final

- Lorsque les deux joueurs ont complété leur dernier tour, les clans comparent leur puissance en comptabilisant leurs points de Victoire. La carte pointage indique la valeur de chaque élément récolté en cours de partie :



Chaque joueur prend les cartes de sa pioche et de sa défausse pour former un maximum de familles avec ses cartes Clan, comme suit :



**Les points de Victoire sont calculés ainsi :**

Chaque symbole famille complété :



Célibataire, mais heureux! 0

Chaque symbole Totem en jeu :



Chaque Dinosaur vaincu :



Chaque joueur peut enfin révéler ses oeufs et ajouter ces précieux points surprises à son décompte final!



Celui qui a le plus de points de Victoire gagne. En cas d'égalité, chaque joueur additionne les niveaux de ses dinosaures tués. Le plus grand total gagne. S'il y a encore égalité, tout le monde gagne!

## Achat de cartes

- Acheter de nouvelles cartes n'est pas considéré comme une action. Les cartes achetées doivent être prises sur le dessus du paquet d'un Territoire de chasse. Vous pouvez acheter autant de cartes que vous voulez, selon vos moyens.



Disponible à l'achat pour tous

- Payez selon le coût en jetons Nourriture ou en pions Ami en prenant les ressources dans votre réserve.



- Placez les cartes achetées dans votre défausse.



Ici!

## Anatomie d'une carte



Dinoblivion comprend 2 types de cartes : les cartes Clan grises avec une icône de personnage et les cartes Action brunes avec une main. Gardez en tête que les cartes avec une main ont toujours besoin d'un personnage pour être jouées.

- (A) Le coût d'achat de la carte.
- (B) La Force de la carte pour chasser sur un territoire ou attaquer un dinosaure.
- (C) Ce symbole représente la nourriture que vous gagnez au moment où la carte est retournée lorsque vous chassez.
- (D) Quand les deux moitiés de ce symbole sont combinées, ajoutez un pion Ami à votre réserve.
- (E) Le pouvoir de la carte.

## Les 5 types d'actions des cartes Clan

Les cartes Clan vous permettent de faire 1 action parmi 5 choix. Pour signifier que vous utilisez l'action d'une carte Clan, vous devez la faire pivoter ainsi :



Action non-utilisée



Action utilisée

- 1 L'action «Chassez» révèle de nouveaux choix d'achats et permet de gagner de la nourriture. Vous retournez un nombre de cartes égal à la Force de la carte utilisée de la Jungle vers l'un ou l'autre des 2 Territoires de chasse. On ne peut pas diviser la force d'une carte pour chasser sur les 2 Territoires.

Ex :

Vont ici :

3 = Chasser de 3 cartes

Chasser avec une force de 3 envoie 3 cartes de la Jungle vers le Territoire choisi. Ces cartes sont révélées et vous gagnez la quantité de nourriture indiquée en haut à droite des cartes brunes.

**1 CHASSEZ SUR UN TERRITOIRE**



**2 ATTAQUEZ UN DINOSAURE**



**3 JOUEZ UNE CARTE ACTION**



**4 GAGNEZ UN PION AMI**



**5 UTILISEZ SON POUVOIR**

**2** Pour attaquer un dinosaure, opposez sa force à celle de vos cartes. Les dinosaures sont puissants et vous devez cumuler la force de plusieurs cartes pour les vaincre. Vous ne pouvez pas utiliser l'excédent de force d'une attaque pour chasser. (voir page 10)

**4** Multipliez-vous : Combinez les moitiés de symboles Ami de vos cartes Clan pour créer un tout. Ajoutez un pion Ami à votre réserve pour chaque paire de cartes ainsi combinées.

**3** Jouez une carte Action (brume) .

Pour jouer une carte Action en main, vous devez activer une carte Clan  comme ceci :



C'est la seule façon de jouer une carte Action.



 Un beau bébé!

**5** Utilisez le pouvoir unique de votre carte.



 Miami!

# Totem

Les cartes Action brunes avec ce symbole sont des Totems



Les Totems ne quittent pas le jeu à la fin du tour. Ce sont de puissants outils pour le clan. Vos Totems se réactivent à la fin de chaque tour. Vous pouvez donc les réutiliser!

Totem utilisé



Totem qui se réactive à la fin du tour



Pour poser un Totem en jeu, utilisez une carte Clan (comme lorsque vous jouez les cartes Action brunes). Une fois un Totem en jeu, il peut être utilisé sans carte Clan. Placez les Totems en jeu à gauche du plateau Joueur :

Totem joué de ce côté (Reste à la fin du tour)



Cartes jouées de ce côté (Vont à la défausse à la fin du tour)



# Combat des dinosaures

Pour combattre, choisissez un dinosaure, puis additionnez les points de force de vos cartes pour égalier ou surpasser la force du dinosaure.

Niveau du dinosaure

Force du dinosaure

Récompense



Comme l'indique ce symbole, à chaque combat, vous devez détruire une carte.

Placez la carte d'un dinosaure vaincu à gauche du plateau Joueur (comme trophée) et révélez le prochain dinosaure caché. Vous ne pouvez combattre qu'un seul dinosaure par pile au cours d'un même tour.

Récoltez ensuite les récompenses. Les oeufs doivent rester face cachée, à gauche de votre plateau Joueur jusqu'à la fin de la partie.

Pour chaque symbole  gagnez une carte :



Vous gagnez une carte que vous Choisissez dans la pile qui fait face au dinosaure vaincu (Sauf les cartes **UNIQUE**). Vous l'ajoutez à votre défausse.

Remplacez ensuite les cartes dans le même ordre.

# Iconographie



Gagnez une ressource.



Perdez une ressource.



Piochez X cartes. Jouez-les ce tour-ci.



Payez le montant à gauche pour pouvoir lancer l'action qui est à droite.



Lorsque vous voyez une barre oblique sur une carte, vous devez choisir un seul des 2 bonus.



Attaquez ou Chassez de X.



Carte Totem.  
Reste en jeu une fois jouée.



Détruisez une de vos cartes en jeu ou en main. Vous pouvez détruire une carte déjà utilisée.

Ex :



# Pouvoirs spéciaux



L'Artis permet de jouer une carte Action brune, pour ensuite piocher une carte.



Le Gogo permet de gagner des pions Ami de chaque côté. Pour chaque pion Ami qu'il vous fait gagner, piochez 2 cartes.



La force de la Mom est égale au nombre de cartes Clan en jeu, incluant elle-même.

Le Neandertar détruit un oeuf de l'adversaire. L'oeuf est révélé et ne retourne pas dans la banque d'oeufs. En solo, ce pouvoir est sans effet.



La force du Protector est égale au nombre de symboles Totem sur les cartes brunes en jeu.

# Pouvoirs spéciaux



Le Shaman permet de gagner 1 œuf à condition d'avoir 4 symboles Totem et plus en jeu.



La carte Totem ne lance pas d'action. Elle vaut 3 symboles Totems. Donc, **3** en fin de partie.



Le Workar permet de jouer 2 cartes Action à la fois.

Dinoblivion est une carte de départ très puissante. Pour chaque jeton Dino que vous détruisez de votre réserve, vous obtenez 2 points de Force. Vous pouvez générer jusqu'à 12 points de Force!



Ex : Je détruis 4 jetons Dino de ma réserve pour obtenir 8 de force et ainsi vaincre le Stegosaurus.



# Exemple d'un tour de jeu

Joe a 4 cartes en main à son tour :



2 Pions Ami  
3 Jetons Dino  
1 Nourriture

Joe choisit d'utiliser l'action de son Artis pour mettre la carte Dino Farm en jeu. Dino Farm est une carte Totem, elle est donc placée à gauche de son plateau joueur :



Le pouvoir de l'Artis lui permet de piocher une carte supplémentaire après avoir joué une carte Action.

Joe pioche Dinoblivion!



Joe conserve son Dinoblivion pour plus tard dans la Grotte. Avec le pouvoir de son Chef de Clan, il choisit de détruire sa carte Ami pour gagner un jeton Dino et un jeton Nourriture.

La carte Ami est retirée du jeu



Sur le territoire de chasse, Joe aperçoit ceci :

La carte Totem : Hut, pratique pour gagner des pions Ami à chaque tour!



Joe utilise Dino Farm et récupère 2 jetons Nourriture. Il paie 4 jetons Nourriture et achète la Hut qui s'ajoute à sa défausse. Il termine ainsi son tour, convaincu de pouvoir détruire un dinosaure avec son Dinoblivion au prochain tour!



À la fin de son tour, les cartes en jeu de Joe vont à la défausse, son Totem se réactive, puis il pioche 4 nouvelles cartes.

# Règles solo Mise en place

Confrontez-vous au peuple de la jungle! Placez le plateau Principal et le plateau Joueur côté Solo. Prenez 2 pions Ami et 2 en jetons Nourriture. Prenez une carte Chef et mélangez-la à vos cartes de départ pour former la pioche. Au hasard, prenez un nombre de cartes Clan et Action équivalentes au niveau de difficulté choisi pour former la Jungle. Prenez les 4 cartes Ennemi (rouges) et mélangez-les aux cartes de la Jungle. Prenez 12 oeufs, face cachée, pour constituer votre banque. Placez au hasard 4 dinosaures niveau 1 à gauche et 3 dinosaures niveau 2 à droite.

## Niveaux de difficulté

Cueilleur :	Chasseur :	Guerrier :	Chef :
			
40 cartes	36 cartes	32 cartes	28 cartes



## Condition de Victoire Solo

Pour gagner la partie, vous devez éliminer tous les dinosaures du plateau Principal.

Si vous arrivez au bout des cartes de la Jungle, vous perdez la partie.

## Déroulement du Jeu Solo

Le jeu se déroule comme en duel avec l'ajout de ces règles :

-Lorsque vous retournez une carte de la Jungle et que c'est une carte Ennemi (rouge), vous l'ajoutez au bout du plateau Principal du même côté que vous l'avez retournée :



Lorsqu'un Ennemi est ajouté d'un côté, vous retournez immédiatement une carte supplémentaire de la jungle du même côté.



-Lorsque vous déclenchez la Rage, vous retournez des cartes supplémentaires du côté activé pour chaque dinosaure, pour chaque ennemi en jeu et pour le volcan s'il est révélé.



-Chaque carte Ennemi peut être éliminée ainsi:



-Mélangez immédiatement les cartes Ennemi éliminées dans la Jungle :



-Lorsque vous gagnez un oeuf, vous en révélez 1 parmi les 12 oeufs pris au départ. Les points des oeufs indiquent le nombre de cartes à ajouter en dessous de la pile de la Jungle parmi les cartes non-utilisées en début de partie :



-Lorsque vous retournez une carte  
Ennemi lorsque vous chassez,  
elle reste sans effet et doit être  
renvoyée sous la pile de la Jungle.



-Lorsqu'une des deux piles de cartes Dinosaur  
est vide, vous révélez le Volcan!



Le Volcan se réveille! Les prochaines fois que  
vous déclenchez la Rage, vous retournez 3  
cartes de la Jungle sur le Territoire de chasse  
en face du volcan.

Bonne chance contre le peuple de la jungle!



## Cartes Uniques

5 cartes comportent ce symbole :



Ces cartes sont très puissantes. La seule façon de les  
acquérir est de payer leur coût lorsqu'elles sont dispo-  
nibles sur le dessus des Territoires de chasse.

On ne peut pas choisir une carte unique lorsqu'on  
gagne une carte  en éliminant un dinosaure.

## Notes générales du jeu

-Il est recommandé de détruire quelques cartes de  
départ avec votre Chef de Clan. Cela augmente vos  
chances de piocher vos nouvelles cartes.

-Vous pouvez détruire une carte déjà utilisée.

-Assurez-vous de garder un équilibre entre les cartes  
Clan et les cartes Action dans votre pioche.

-On mélange les cartes de la défausse pour reformer  
la pioche seulement lorsque cette dernière est vide et  
que l'on est forcé de piocher une nouvelle carte.

-L'étiquette du jeu ne permet pas de regarder les piles  
de cartes des Territoires de chasse à tout moment.

-Vous ne pouvez pas utiliser les points restants d'un  
combat pour chasser.

\*=Salut!

# Carte par Carte (\*) Quantité

Le nom des cartes est dans une langue fictive.

## Cartes de départ : Clan Soleil

- Ami (1)
- Dinoblivion (1)
- Fructam (1)
- Bananar (3)
- Explorar (3)

## Cartes de départ : Clan Lune

- Ami (1)
- Dinoblivion (1)
- Fructam (1)
- Bananar (3)
- Explorar (3)

## Cartes Action

- Banana Boost (1)
- Capturar (3)
- Dino Farm (3)
- Dino Tool (3)
- Fiyar (3)
- Hut (3)
- Mammotar (3)
- Monki (1)
- Rotam (3)
- Stellar (3)
- Tigar (3)
- Totem (3)
- Troc (3)
- Yak (3)
- Yolo (3)

## Cartes Clan

- Amazar (3)
- Artis (3)
- Ayla (1)
- Dino Ridar (1)
- Dominatar (3)
- Gilir (3)
- Gogo (3)
- Huntar (3)
- Kraf Dinar (3)
- Mom (3)
- Neandertar (3)
- Patrak (3)
- Protector (3)
- Shaman (3)
- Workar (3)
- Zazza (1)

## Chef de Clan

- Bobor (1)
- Cornio (1)
- Magda (1)
- Sillia (1)
- Slayar (1)

## Cartes Ennemi

- Cannibalar (1)
- Cultist (1)
- Piranar (1)
- Coconar (1)

## Cartes Dinosaur



- Compsognathus (1)
- Pterodactyle (1)
- Stegosaurus (2)
- Ankylosaurus (1)
- Dilophosaurus (1)
- Raptor (2)
- Parasaurolophus (1)
- Allosaurus (2)
- Triceratops (1)
- Brachiosaurus (1)
- Spinosaurus (1)
- Tyrannosaurus (2)

## Cartes Aide de Jeu

- Française (1)
- Anglaise (1)



## Remerciements

Merci à ma Christine d'amour. Ce projet aurait —encore une fois— été impossible sans ton implication! Merci Félix, mon beau loup, pour l'inspiration. Merci aux amis pour les premiers playtests douloureux. Merci à tous ceux qui ont testé le jeu et qui m'ont donné leur avis, vos commentaires sont pris en compte. Merci à ma famille. Merci aux influenceurs de faire une aussi belle promotion du jeu de société. Merci aux distributeurs! Merci aux backers d'avoir été au rendez-vous encore une fois!

Un merci particulier à Sylvain Lacroix, Émilie Levasseur, Stéphane Lessard, Karim Idrissi et Jonathan Goyette pour y avoir cru dès le début et pour leur appui constant.



Concepteur du jeu/Visuel : Jean-François Gauthier

Co-Designer : Christine Boulianne

Révision/Traduction : Émilie Levasseur

Suivez nous  GoblivionGames

[www.GoblivionGames.com](http://www.GoblivionGames.com)

Tous droits réservés © Jean-François Gauthier 2020

## Rappel



Gagnez une ressource.



Perdez une ressource.



Piochez X cartes. Jouez-les ce tour-ci.



Faites ce qui est à gauche pour lancer l'action à droite.

(Maximum 1 fois, sauf avec la carte Dinoblivion maximum 6 fois par tour.)



Détruisez une de vos cartes en jeu ou en main.

Vous pouvez détruire une carte déjà utilisée.



Jouez une carte Action (brune)



Attaquez ou Chassez de X.



Les cartes brunes avec un symbole Totem restent en jeu une fois jouées.

Chaque symbole vaut **1** point de victoire en fin de partie.



Lorsque vous créez un pion Ami en complétant ce symbole, gagnez aussi le bonus supplémentaire inscrit du même côté que ce symbole. (Gogo, Ayla)

## Rappel

**RAGE!**



Lorsque les dinosaures sont fous de rage, retournez un nombre de cartes égal à leur niveau à partir de la Jungle vers les Territoires de chasse en face de chaque dinosaure. (Voir page 6)



Gagnez un oeuf si vous avez 4 symboles Totem sur des cartes brunes en jeu.



La barre oblique indique que vous devez choisir un seul des 2 bonus.



La Force de la carte égale vos oeufs gagnés.  
En Solo, comptez vos oeufs découverts.



La Force de la carte égale le nombre de cartes grises en jeu  
(incluant elle-même).



La Force de la carte égale le nombre de symboles Totem  
sur vos cartes brunes en jeu.



Détruisez l'oeuf d'un adversaire. Cet oeuf est révélé et retiré du jeu.  
(Sans effet en mode Solo.)



Cet oeuf est indestructible. Une fois révélé, il reste en jeu.



Choisissez une carte parmi la pile de cartes du Territoire de chasse  
qui fait face au dinosaure vaincu et ajoutez-la à votre défausse.

**UNIQUE**

Les cartes "Unique" ne peuvent pas être gagnées  lorsque vous éliminez un dinosaure, elles doivent être achetées.

# Aide de jeu

À votre tour, posez vos cartes Clan  en jeu, lancez autant d'actions que possible parmi celles-ci :

**Achetez des cartes**



**Chassez**



**Utilisez les pouvoirs de vos cartes**



**Jouez une carte Action**



**Gagnez un Pion Ami**



**Attaquez un Dinosaur**



**Placez/Prenez/Échangez une carte non-utilisée dans la Grotte**



**À la fin de votre tour :**

- 1 - Envoyez les cartes en jeu et les cartes en main à la défaisse.  
(exceptés les Totems et la carte de la Grotte)
- 2 - Réactivez tous vos Totems 
- 3 - Piochez 4 cartes