

BRIAN LEWIS

DAVID McGREGOR

MARISSA MISURA



# DINOSAUR WORLD

Maintenant que le triomphe scientifique du clonage de Dinosaures est de notoriété publique, la concurrence fait rage et de nombreux Parcs fleurissent régulièrement. Bien que la plupart de ces amateurs ouvrent leur portes avant que tout ait été suffisamment testé et sécurisé, les mécènes et le public affluent pour s'émerveiller devant ces mastodontes jadis éteints !

Mais comme toute forme de divertissement, le succès est souvent accompagné de tragédies. C'est pourquoi vos investisseurs exigent que vous preniez toutes les précautions possibles, sans oublier de bien faire signer une décharge de Sécurité à chaque visiteur avant de leur montrer les merveilles de Dinosaur World !



**PANDA  
SAURUS**  
GAMES



# Matériel



3 PLATEAUX ÎLE



1 JETON PREMIER JOUEUR



1 CUBE COMPTE-MANCHES



1 PLATEAU INFORMATION



4 PLATEAUX LABO



4 PLATEAUX PARC



16 TUILES ATTRACTION



30 TUILES BÂTIMENT SPÉCIAL



1 SAC POUR LES DÉS ADN



4 TUILES ACCUEIL DES VISITEURS / ENTRÉE DU PARC



17 TUILES ENCLOS À DINOSAURES



3 DÉS DE DANGER



9 DÉS ADN



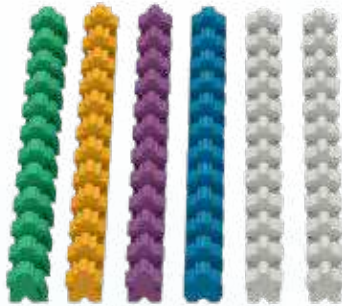
30 PIONS HERBIVORE



22 PIONS PETIT CARNIVORE



22 PIONS GRAND CARNIVORE



72 PIONS OUVRIER



4 PIONS JEEP  
(1 PAR JOUEUR)



95 JETONS ENNUI



20 JETONS BONUS DE JEEP  
(5 PAR JOUEUR)



10 CARTES LISTE DES OUVRIERS



4 JETONS EXCÉDENT  
DE SÉCURITÉ



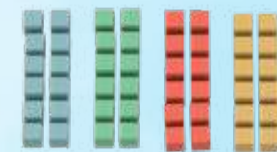
4 JETONS EXCÉDENT  
DE PV



20 JETONS TRAJET DE JEEP  
(5 PAR JOUEUR)



54 JETONS PIÈCE  
(1, 5, & 10)



48 CUBES  
(12 PAR JOUEUR)



18 CARTES OBJECTIF



40 JETONS MORT  
(1, 5, & 10)



4 JETONS EXCÉDENT  
DE MENACE



12 JETONS OBJECTIF  
(3 PAR JOUEUR)

# Mise en place du jeu

**1 Îles centrales :**  
Placez les 3 plateaux Île au centre de la table.

**1.A Île des Attractions :** Séparez les 16 tuiles Attraction en **4 piles** selon leur type (🎡 / ✂️ / 🎪 / 🎢).



Placez chaque pile **face visible** sur les emplacements correspondants de l'île des Attractions.

**1.B Île des Bâtiments Spéciaux :**

**I** Séparez les 30 tuiles Bâtiment Spécial en **3 piles** selon la **lettre** présente au dos (A, B, ou C). Retirez 2 tuiles A et 2 tuiles B au hasard et remettez-les dans la boîte (sauf pour les parties longues, voir p. 17).



**II** Mélangez chaque pile, puis créez une seule pile face cachée, comprenant les tuiles C en bas de la pile, les tuiles B au milieu et les tuiles A au sommet. Placez la pile sur l'emplacement situé en haut de l'île des Bâtiments Spéciaux.

**III** Révélez **4 tuiles** depuis le sommet de la pile et placez-les face visible dans les emplacements vacants de l'île.

**1.C Île des Enclos à Dinosaurés :**

**I** Mélangez les 17 tuiles Enclos à Dinosaurés. Placez la pile face cachée dans l'emplacement situé en bas de l'île des Enclos à Dinosaurés.

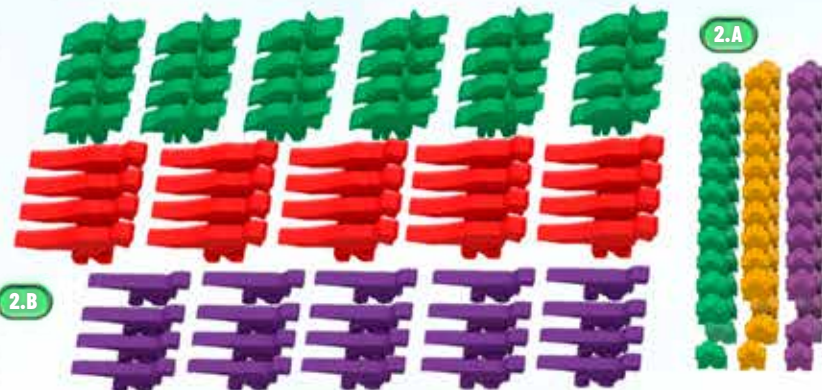
**II** Révélez **3 tuiles** depuis le sommet de la pile et placez-les face visible dans les emplacements vacants de l'île.

**2 Réserve Générale :**  
Créez une réserve commune avec les éléments suivants :



- 2.A** Pions Ouvrier (5 couleurs)
- 2.B** Pions Dinosauré (3 types)
- 2.C** Jetons Pièce (3 valeurs)
- 2.D** Jetons Mort (3 valeurs)

- 2.E** Jetons Ennui
- 2.F** Jetons Excédent de Sécurité, Menace et PV
- 2.G** Dés de Danger



**Note :** Tous les éléments de la réserve sont **illimités**. Si un élément n'est plus disponible (*pion ou jeton*), vous pouvez utiliser un substitut.



**3 Cartes Liste des Ouvriers :**

Mélangez les cartes Liste des Ouvriers et placez la pioche face cachée près du plateau Information.

**4 Plateau Information :**

Placez le plateau Information près des îles centrales. Placez le cube Compte-manches sur la case "1" de la piste de Manches.

**5 Dés ADN :**

Placez les 9 dés ADN dans le sac.

**6 Cartes Objectif :**

**6.A** Séparez les **cartes Objectif** en **3 pioches** selon la lettre au dos (A, B, ou C). Mélangez chaque pioche **séparément**.

**6.B** Révélez **1 carte Objectif de chaque pioche** et placez ces 3 cartes face visible près du plateau île des Attractions. Remettez les autres cartes Objectif dans la boîte du jeu (elles ne seront pas utilisées durant cette partie).



# Mise en place des joueurs

## 7 Matériel des joueurs :

Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments suivants :

- 7.A 1 plateau Labo
- 7.B 1 plateau Parc
- 7.C 1 Accueil des Visiteurs
- 7.D 1 pion Jeep
- 7.E 5 jetons Bonus de Jeep (1 de chaque type)
- 7.F 5 jetons Trajet
- 7.G 3 jetons Objectif
- 7.H 12 cubes



## 8 Plateaux Joueur :

Placez votre **plateau Labo** devant vous. Placez votre **plateau Parc** à sa droite, en laissant assez de place pour y ajouter des tuiles Parc ultérieurement.



## 9 Cubes :

9.A Placez des cubes sur le **plateau Labo** :

- » 1 cube sur le "2" de chaque piste d'ADN simple
- » 1 cube sur le "1" de chaque piste d'ADN complexe
- » 1 cube sur le "0" de la piste de Sécurité
- » 1 cube sur le "0" de la piste de Menace
- » 1 cube au plus bas de la piste d'Amélioration de la Jeep

9.B Placez des cubes sur le **plateau Information** :

- » 1 cube sur le "0" de la piste de PV
- » 1 cube sur le "0" de la piste de Fun



## 10 Ordre du Tour :

Le **premier joueur** est celui qui a dompté un raptor le plus récemment ! Si aucun joueur n'a accompli cette tâche, choisissez un joueur au hasard et donnez-lui le **jeton Premier Joueur**. Il place son cube restant sur la première case de la **piste d'ordre du tour**, suivi par les cubes des autres joueurs dans le sens horaire.



## 11 Jetons Objectif :

Placez vos 3 jetons Objectif près des **cartes Objectif**.



## 12 Accueil des Visiteurs :

Placez votre tuile Accueil des Visiteurs (face "Accueil des Visiteurs" visible) sur l'emplacement **central** de votre **plateau Parc**.



## 13 Jeep :

13.A Placez votre **Jeep** sur votre tuile Accueil des Visiteurs.

13.B Placez 2 jetons **Trajet** près de votre plateau. Placez les 3 jetons Trajet restants sur votre piste d'**Amélioration de la Jeep**, sur les zones "3", "4," et "5".

13.C Choisissez un de vos jetons **Bonus de Jeep** et placez-le dans le **premier emplacement** de votre piste d'Amélioration de la Jeep. Obtenez immédiatement ce bonus (voir p. 13 pour la description des bonus). Placez le reste de vos jetons Bonus de Jeep près de votre plateau Labo.



## 14 Pièces de Départ :

Les joueurs reçoivent, depuis la réserve, le capital de départ suivant :

- 8 1<sup>er</sup> joueur
- 9 2<sup>e</sup> joueur
- 10 3<sup>e</sup> joueur
- 11 4<sup>e</sup> joueur

# Sélection des tuiles Parc

**Note :** S'il s'agit de la **première partie** de l'un des joueurs, utilisez la variante sur la partie droite de cette page.

## 15 Pioche des tuiles de départ :

- 15.A Révélez autant de tuiles **Bâtiment Spécial** que le **nombre de joueurs plus 1**.
- 15.B Révélez le même nombre de tuiles **Enclos à Dinosaur**.
- 15.C Placez les tuiles à la vue de tous les joueurs (*mais pas sur les îles centrales*).



## 16 Sélection des tuiles :

- 16.A En commençant par le **premier joueur** et en continuant dans le **sens horaire**, chaque joueur choisit **1 tuile** de son choix parmi ces tuiles de départ.
- 16.B Puis, en commençant par le **dernier joueur** et en continuant dans le **sens anti-horaire**, chaque joueur choisit une **deuxième tuile** du **type opposé** (*Par exemple, si votre première tuile était un Enclos à Dinosaur, vous devez choisir une tuile Bâtiment Spécial*).
- 16.C Chaque joueur ajoute les tuiles choisies à son **Parc** sans en payer le coût. Chaque tuile doit toucher l'un des 4 côtés disponibles de la tuile **Accueil des Visiteurs**.  
*Note : Si vous avez choisi un Bâtiment Spécial ayant les icônes ⚡ et 🌸 près de son nom, gagnez immédiatement les Points de Victoire (PV) indiqués.*
- 16.D Placez chaque tuile non choisie dans une **défausse** près de la pile correspondant à son type.

# VARIANTE POUR LA PREMIÈRE PARTIE

Au lieu de choisir des tuiles piochées au hasard, formez les paires de tuiles suivantes avec les Bâtiments Spéciaux "A" et les Enclos à Dinosaur :



Rodéo sur Tricératops + Proceratosaurus



Extraction d'Ambre + Ptéranodon



Casino + Stégosaure



Enclos à Raptors + Hadrosaure

Distribuez **aléatoirement** une paire de tuiles à chaque joueur. Chaque joueur ajoute les 2 tuiles à son **Parc** sans en payer le coût. Chaque tuile doit toucher l'un des 4 côtés disponibles de la tuile **Accueil des Visiteurs**.

*Note : Si vous avez reçu un Bâtiment Spécial ayant les icônes ⚡ et 🌸 près de son nom, gagnez immédiatement les PV indiqués.*

À moins de 4 joueurs, placez chaque tuile non choisie dans une **défausse** près de la pile correspondant à son type.

# But du Jeu

Dans Dinosaur World, votre but est de construire le Parc le plus excitant, innovant et lucratif possible ! *(Oh, et aussi le plus sûr).*

À chaque Manche, vous allez recruter un groupe d'**Ouvriers** afin de gérer votre Parc pour la saison en cours. Vous affecterez ces Ouvriers à différentes tâches de **construction et de gestion du Parc** (collecter de l'ADN, cloner de nouveaux Dinosaures, acheter des Attractions et préserver vos clients d'un malencontreux "accident"). Si vous gérez parfaitement votre Parc, vous obtiendrez de nombreux **Points de Victoire (PV)** !

Il se peut que **certains de vos visiteurs ne survivent pas à votre Parc**, mais ne vous inquiétez pas, tant que votre Parc est un peu plus sûr que celui des concurrents, votre score n'en souffrira pas !

## Résumé d'une Manche

Une partie comprend **5 Manches**. Quand le cube Compte-manches atteint la case **FIN** de la piste de Manches, la partie prend immédiatement fin.

**Chaque Manche est divisée en 5 phases :**

**1 Recrutement :** Dans l'ordre du tour, les joueurs choisissent des cartes Liste des Ouvriers et obtiennent des pions Ouvriers.

**2 Actions Publiques :** Dans l'ordre du tour, les joueurs utilisent des Ouvriers pour obtenir des dés ADN et des tuiles Parc.

**3 Actions Privées :** Tous les joueurs placent simultanément des Ouvriers dans leur Parc pour faire des actions privées.

**4 Visite du Parc :** Tous les joueurs déplacent simultanément leur Jeep pour activer les tuiles de leur Parc.


**5 Revenus & Entretien :** Les joueurs vérifient leur niveau de Menace, gagnent des revenus, ajustent l'ordre du tour et avancent le cube Compte-manches sur la prochaine case manche.

### IMPORTANT !


Tous les joueurs doivent terminer chaque phase en cours avant que **n'importe quel** joueur passe à la phase suivante.




### COMPLÉTER DES OBJECTIFS

Les cartes Objectif peuvent être complétées **à n'importe quel moment** d'une Manche. Quand vous complétez un objectif, placez l'un de vos **jetons Objectif** sur le premier **emplacement libre** de la carte. Gagnez immédiatement les PV  indiqués sur l'emplacement. Si plusieurs joueurs complètent le même objectif lors de la **même phase** d'une Manche, le joueur situé en **premier dans l'ordre du tour** a la priorité pour placer son jeton.

#### EXEMPLE :

**Rex** complète cet objectif durant la phase d'Actions Privées. Il est le premier à le faire et gagne .

**Sora** le complète aussi durant la même phase d'Actions Privées.

Bien que les joueurs jouent simultanément durant cette phase, **Sora** est après **Rex** dans l'ordre du tour. Elle prend donc le 2<sup>e</sup> emplacement et gagne .





PHASE 1

# RECRUTEMENT

Révélez autant de **cartes Liste des Ouvriers** de la pioche que le **nombre de joueurs plus 1**.

Dans l'ordre du tour, chaque joueur choisit **une** des cartes Liste des Ouvriers disponibles et prend les **Ouvriers** indiqués par la carte dans la réserve de pions Ouvriers.

Une fois que tout le monde a choisi une carte et pris ses Ouvriers, prenez **toutes les cartes** Liste des Ouvriers révélées cette Manche et placez-les dans **une défausse** près de la pioche. Si la pioche est vide, mélangez la défausse pour créer une nouvelle pioche.

CONSEIL

Ne dépensez pas tous vos Ouvriers sur les Actions Publiques ! Vous en aurez aussi besoin pour les **Actions Privées** et pour **activer des tuiles** lors des phases suivantes.



PHASE 2

# ACTIONS PUBLIQUES

Piochez autant de **dés ADN** depuis le sac que le **nombre de joueurs plus 2**. Lancez les dés et placez-les sur les emplacements de **Collecte d'ADN** du plateau île des Enclos à Dinosaures.

**Dans l'ordre du tour**, les joueurs alternent les tours en faisant **1 Action Publique** parmi les 4 possibles. Chaque Ouvrier ou pièce **dépensés** pour faire une Action Publique retourne dans la réserve générale.

Si un joueur ne veut plus faire d'Actions Publiques, il peut **passer**. Quand un joueur a passé, il ne peut plus prendre part au reste de cette phase (*Note : si un joueur ne peut pas faire d'Actions Publiques, il est **obligé de passer***).

Les joueurs continuent d'alterner les tours jusqu'à ce que **tout le monde** ait passé. Quand tous les joueurs ont passé, remettez **tous les dés ADN** dans le sac (cela inclut les dés choisis par les joueurs, ainsi que les dés encore présents sur les emplacements de Collecte d'ADN).

## ACTIONS PUBLIQUES :

**2.A Collecte d'ADN** (p. 9)

**2.B Construire 1 Enclos** (p. 10)

**2.C Construire 1 Attraction** (p. 10)

**2.D Construire 1 Bâtiment Spécial** (p. 11)

**2.A Collecte d'ADN**


Prenez **un seul dé ADN** présent et dépensez de **1 à 3 Ouvriers** de n'importe quelle(s) couleur(s) que vous remettez dans la réserve d'Ouvriers. Gagnez l'**ADN** indiqué par le dé, **multiplié** par le nombre d'Ouvriers dépensés (*Par exemple, en dépensant 2 Ouvriers, vous gagnez 2 fois la ou les icônes ADN du dé*). Pour chaque ADN gagné, avancez votre cube sur la **piste ADN** correspondante de votre plateau Labo.

Un concerne n'importe quel ADN **simple**, alors qu'un représente n'importe quel ADN **complexe**. Si vous gagnez **plusieurs** ou en une action, vous pouvez choisir chaque ADN **individuellement**.

*Note : on ne peut prendre **qu'un dé** par action, quel que soit le nombre d'Ouvriers dépensés.*

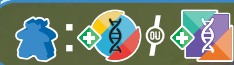


En prenant le dé 2 et en dépensant 2 Ouvriers, vous gagnez 4 .



**SCIENTIFIQUE**

**BONUS**



Pour chaque Scientifique utilisé en **Collecte d'ADN**, gagnez **+1 ADN** de n'importe quel type (**simple ou complexe**).

## 2.B Construire 1 Enclos

Prenez une tuile Enclos à Dinosaurès présente sur file et dépensez **2 Ouvriers** de n'importe quelle(s) couleur(s) (ou **1 Administrateur** 🟢) plus le **coût en pièces** indiqué dans l'angle de la tuile.



Pour construire cet Enclos, dépensez 2 Ouvriers (ou 1 Administrateur) et 3.

Placez immédiatement le nouvel Enclos **dans votre Parc** selon les règles de placement des tuiles (voir l'encadré "Placement des tuiles" sur cette page). Il est **interdit** de placer un Enclos à Dinosaurès **adjacent** à un autre Enclos à Dinosaurès.

Vous ne gagnez **pas** de ressources ou de PV en construisant un nouvel Enclos (L'Enclos est actuellement vide, vous devrez créer les Dinosaurès qui s'y installeront).



Puis, **complétez l'île** en faisant glisser les tuiles restantes d'un cran (dans le sens des flèches) et en révélant une **nouvelle tuile** depuis la pile.

## 2.C Construire 1 Attraction

Prenez une des 4 tuiles Attraction et payez son **coût en pièces**. Puis, placez immédiatement la tuile dans votre Parc.



Construire un Restaurant coûte 2 (mais aucun Ouvrier).

Vous pouvez construire **une seule Attraction de chaque type** dans votre Parc (Par exemple, si vous avez déjà un Restaurant ☒, vous ne pouvez pas en construire un autre ; mais vous pouvez construire une tuile Montagnes Russes 🎢).

### RAPPEL :

Construire une Attraction ne coûte **aucun Ouvrier**.



ADMINISTRATEUR  
BONUS

Si vous utilisez un Administrateur pour **construire 1 Enclos à Dinosaurès**, vous n'avez **pas** à dépenser un 2<sup>d</sup> Ouvrier (Mais le coût en pièces reste le même).

### PLACEMENT DES TUILES

Voici les règles à respecter pour le placement de chaque tuile :

- A** La tuile doit être placée **immédiatement** après avoir été achetée.
- B** La tuile doit être placée de manière **adjacente** (le long d'un côté) à au moins une autre tuile de votre Parc.
- C** Un **Enclos à Dinosaurès** ne peut **jamais** être adjacent à un autre Enclos.
- D** Il est **interdit** d'avoir 2 tuiles possédant strictement **le même nom** dans votre Parc (Cela concerne aussi les Attractions).
- E** Si une tuile ne peut **pas** être placée, vous ne pouvez **pas** l'acheter.



## 2.D Construire 1 Bâtiment Spécial

Prenez une tuile Bâtiment Spécial parmi celles disponibles sur l'île des Bâtiments Spéciaux et dépensez **1 Ouvrier** de n'importe quelle couleur, ainsi que le **coût en pièces** de la tuile. Puis, placez immédiatement la tuile dans votre Parc.





Si la tuile affiche des **Points de Victoire**  accompagnés de l'icône  près du nom du Bâtiment, gagnez **immédiatement** ces **Points de Victoire**.

Notez que vous ne gagnez **pas** de fun , ni d'autres effets imprimés **au bas** de la tuile tant que vous ne **visitez** pas cette tuile lors de la phase "Visite du Parc".

Puis, **complétez l'île** en faisant glisser les tuiles restantes d'un cran (dans le sens des flèches) et en révélant une **nouvelle tuile** depuis la pile.



### Types de Bâtiments Spéciaux

Chaque Bâtiment Spécial a un **type** (  /  /  /  ). Cela indique quel type d'Ouvrier doit activer le Bâtiment (voir "Visite du Parc," p. 14), et cela sert aussi pour compléter des **Objectifs**.




Pour construire ce Bâtiment Spécial, il faut dépenser 1 Ouvrier et 3. Sa construction rapporte 1 Point de Victoire.

## PHASE 3

### ACTIONS PRIVÉES

Une fois que tout le monde a passé, les joueurs peuvent débiter la phase d'**Actions Privées**. Comme vos Actions Privées **n'affectent que votre Parc**, vous pouvez les faire **en même temps** que tous les autres joueurs, **dans l'ordre de votre choix**.

Pour faire une Action Privée, placez un Ouvrier sur un **emplacement d'action** de votre plateau Parc, **dans la première case libre**. Comme il y a **3 cases** sur chaque emplacement d'action, vous pouvez faire chaque action **jusqu'à 3 fois** par manche.

Vous pouvez placer des Ouvriers de **n'importe quelle couleur**  sur **tous** les emplacements d'Actions Privées. Cependant, certains types d'Ouvriers ont des **compétences spéciales** qui apportent des bonus lorsqu'ils sont utilisés sur des emplacements d'action spécifiques.

Vous pouvez faire les Actions Privées suivantes autant de fois que souhaité par Manche, tant que vous avez les Ouvriers nécessaires et qu'il reste des cases libres sur vos emplacements d'action.

#### ACTIONS PRIVÉES :

**3.A Manipulation ADN** (p. 12)



**3.D Garage** (p. 13)



**3.B Levée de fonds** (p. 12)



**3.E Création de Dinosaures** (p. 13)



**3.C Sécurité** (p. 12)



### 3.A Manipulation ADN

Pour chaque Ouvrier placé ici, vous pouvez faire **une** action parmi les deux suivantes : **Combiner** ou **Diviser** de l'ADN.

#### A Combiner :

Dépensez 2 ADN simples, gagnez 1 ADN complexe.



OU

#### B Diviser :

Dépensez 1 ADN complexe, gagnez 2 ADN simples.



Chaque Ouvrier peut faire **une** action "Combiner" ou **une** action "Diviser". Un même Ouvrier ne peut pas faire plusieurs fois l'action qu'il a choisi (il ne l'a fait qu'une fois).

#### MANIPULATION ADN

**1**

Rex place 2 Ouvriers pour manipuler 2 fois de l'ADN.

**2**

Il utilise son premier Ouvrier pour combiner 1 [red] et 1 [blue], en 1 [purple]...

**3**

...et son deuxième Ouvrier pour diviser 1 [purple], en 1 [red] et 1 [blue].

### SCIENTIFIQUE

BONUS

Chaque fois que vous utilisez un Scientifique pour **manipuler de l'ADN**, gagnez **1 ADN simple** de votre choix **après** avoir combiné ou divisé.

### 3.B Levée de fonds

Pour chaque Ouvrier placé ici, gagnez le nombre de **pièces** indiqué sur la **case** de votre Ouvrier.

**Note :** Chaque case donne **1 pièce de moins** que la case précédente.

#### LEVÉE DE FONDS

**3**

Sora place 1 Ouvrier pour gagner 3.

### ADMINISTRATEUR

BONUS

Chaque Administrateur placé sur une **Levée de fonds**, rapporte **1**.

### 3.C Sécurité

Pour chaque Ouvrier placé ici, dépensez des pièces pour avancer votre cube d'une case sur la **piste de Sécurité**. Vous payez le coût en **pièces** indiqué dans la **zone** dans laquelle vous avancez.

#### SI VOTRE SÉCURITÉ ATTEINT 10...

Placez un jeton **Excédent de Sécurité** en bas de la piste, face **+10** visible, puis placez votre cube sur le **0**. Pour déterminer votre niveau de Sécurité, **additionnez** la valeur de votre jeton Excédent de Sécurité à la valeur de votre position sur la piste. Chaque future augmentation coûtera **4**. Si vous atteignez le sommet de la piste **une seconde fois**, tournez le jeton sur le côté **+20** et placez votre cube sur le **0**.

#### SÉCURITÉ

**1**

Rex place 2 Ouvriers pour augmenter sa Sécurité de 2.

**2**

Augmenter sa Sécurité à 3 coûte 2...

**3**

...et l'augmenter à 4 coûte aussi 2, il dépense donc un total de 4.

### AGENT DE SÉCURITÉ

BONUS

Pour chaque Agent de Sécurité utilisé pour augmenter la **Sécurité**, payez **1** de moins.

### 3.D Garage

Pour chaque Ouvrier placé ici, dépensez des pièces pour avancer votre cube d'une case sur la **piste d'Amélioration de la Jeep**.

Vous payez le coût en **pièces** indiqué dans la **zone** dans laquelle vous avancez.

Si vous atteignez une **nouvelle zone**, vous obtenez immédiatement un nouveau **jeton Trajet** et vous gagnez un **jeton Bonus de Jeep** (sans coût supplémentaire). Prenez le jeton Trajet de la nouvelle zone et placez-le avec les autres jetons Trajet en votre possession. Puis, choisissez l'un de vos jetons Bonus de Jeep disponible et placez-le dans l'**emplacement Bonus** lié à cette zone. Gagnez **immédiatement** le bonus indiqué par le jeton.

Si vous atteignez le **sommet** de la piste d'Amélioration de la Jeep, gagnez **immédiatement** **1**.

**GARAGE**

1 Sora place 1 Ouvrier pour améliorer une fois sa Jeep.

2 Atteindre la zone suivante lui coûte 2.

3 En entrant dans une nouvelle zone, Sora gagne un jeton Trajet et un jeton Bonus de Jeep. Elle choisit d'augmenter immédiatement sa Sécurité de 1.

**GARDIEN DE PARC BONUS**

Pour chaque Gardien utilisé pour améliorer la Jeep, payez 1 de moins.

### Jetons Bonus de Jeep

	Gagnez <b>2 ADN simples</b> au choix
	Gagnez <b>1 ADN complexe</b> au choix
	Gagnez <b>2 Pièces</b>
	Augmentez la <b>Sécurité</b> de 1
	Gagnez <b>1 Ouvrier</b> au choix

### 3.E Création de Dinosaures

Pour chaque Ouvrier placé ici, choisissez une tuile de votre Parc qui possède au moins **1 case Dinosaur libre** et dépensez de l'**ADN** pour créer **1 Dinosaur** dans l'Enclos.

Chaque Enclos possède **4 cases**, à remplir de **gauche à droite**. Le coût pour créer un Dinosaur est le **coût de base en ADN** indiqué sur le **haut** de la tuile, PLUS le **coût additionnel en ADN** indiqué par la **case** qui accueillera le Dinosaur.

Après avoir payé le coût du nouveau Dinosaur, prenez dans la réserve 1 pion Dinosaur du **type** correspondant (*Herbivore*, *Petit Carnivore*, ou *Grand Carnivore*) et placez-le dans la case de l'Enclos. Obtenez immédiatement la **Menace** et les **PV** indiqués sous l'icône de cette case.

**CRÉATION DE DINOSAURES**

1 Rex place 2 Ouvriers pour créer 2 Vélociraptors. Pour le 1<sup>er</sup> Vélociraptor, il dépense 1 + 1 + 1 + 1 ...

2 ...et obtient 1 et 4.

**RAPPEL :**

Vous pouvez créer 1 seul Dinosaur par Ouvrier placé sur la Création de Dinosaures (maximum 3 par Manche). Les Dinos créés peuvent être de différentes espèces !

3 Pour le 2<sup>d</sup> Vélociraptor, il dépense 1 + 1 + 1 + 1 ...

4 ...et obtient 2 et 5.

**POINTS DE VICTOIRE**

#### SI VOTRE MENACE ATTEINT 10...

Placez un jeton **Excédent de Menace** en bas de la piste, face **+10** visible, puis placez votre cube sur le **0**. Pour déterminer votre niveau de Menace, **additionnez** la valeur de votre jeton Excédent de Menace à la valeur de votre position sur la piste. Si vous atteignez le **sommet** de la piste **une seconde fois**, tournez le jeton sur le côté **+20** et placez votre cube sur le **0**.

PHASE 4

# VISITE DU PARC

Quand tous les joueurs ont terminé leurs Actions Privées, la phase de **Visite du Parc** peut commencer. Lors de cette phase, chaque joueur déplace sa **Jeep** dans son Parc afin d'**activer** les tuiles qu'il a placées. Comme pour la phase précédente, cette phase de Visite du Parc est jouée **simultanément** par les joueurs.



Votre Visite du Parc **démarre** toujours de la tuile **Accueil des Visiteurs** (ou de l'**Entrée du Parc** à partir de la Manche 4 ; voir p. 16). La distance totale que votre Jeep peut parcourir est égale au **nombre de jetons Trajet** que vous possédez. Par exemple, en ayant amélioré votre Jeep jusqu'à la zone 3 de la piste d'Amélioration, vous possédez **3 jetons** et pouvez donc visiter jusqu'à **3 tuiles** **A**.

Chaque déplacement de Jeep permet d'aller sur une tuile adjacente dans **n'importe quelle** direction. Après le déplacement, placez un de vos **jetons Trajet** sur la tuile **que vous venez de quitter** afin d'indiquer votre trajet **B**. Une fois que vous avez placé un jeton Trajet sur une tuile, vous ne pouvez **plus** retourner sur cette tuile lors de cette Manche.

Dès que votre Jeep arrive sur une tuile, vous pouvez **activer** la tuile en dépensant les **Ouvriers** et/ou **ressources** requises. Chaque tuile activée génère du **Fun** (tant que les visiteurs ne s'ennuient pas ; voir p. 15). Les **Bâtiments Spéciaux** et les **Attractions** permettent aussi d'activer des **actions spécifiques** **C**. En plaçant votre **dernier** jeton Trajet, votre Visite du Parc s'achève. Vous pouvez activer cette dernière tuile accueillant la Jeep, puis votre tour prend fin. Quand tous les joueurs ont terminé, la phase de Revenus & Entretien peut débuter.



4.A

## Activation des Bâtiments Spéciaux & des Attractions

Pour activer un Bâtiment Spécial ou une Attraction, suivez ces étapes :

ÉTAPE 1 Placer des Ouvriers (p. 14)



ÉTAPE 2 Gagner / Dépenser du Fun (p. 15)



ÉTAPE 3 Augmenter l'Ennui (p. 15)



ÉTAPE 4 Faire l'Action (p. 15)



### ÉTAPE 1 Placer des Ouvriers



Les Bâtiments Spéciaux et les Attractions ont une ou plusieurs **cases Ouvrier**. Ces cases peuvent indiquer un **type d'Ouvrier spécifique**. Pour activer la tuile, vous devez placer **au moins 1 Ouvrier** du type indiqué. Si la tuile a **plusieurs cases**, vous pouvez placer **plusieurs** Ouvriers afin de faire l'action **plusieurs** fois.



Si une case Ouvrier indique un **coût en Fun** , vous devez payer ce coût en Fun pour placer un Ouvrier sur cette case (en **reculant** votre cube sur la piste de Fun du plateau Information).  
Si vous n'avez pas le niveau de Fun nécessaire pour payer le coût, vous ne pouvez pas placer d'Ouvrier sur cette case.



Pour activer cette tuile, vous pouvez placer 1 ou 2 Agents de Sécurité.

ÉTAPE 2 Gagner / Dépenser du Fun



Gagnez autant de Fun que la **valeur de Fun** indiquée sur le bas de la tuile **moins** la valeur du **jeton Ennui** (s'il y en a un). Pour chaque Fun gagné, avancez votre cube d'une case sur la **piste de Fun** du plateau Information.



L'activation de cette tuile fait **gagner** .



Si la valeur de Fun de la tuile s'avère **négative**, vous devez **dépenser** du Fun pour activer la tuile. Si vous n'avez pas assez de Fun à dépenser, vous ne pouvez **pas** activer la tuile (Ceci vient **en plus** de l'éventuel coût en Fun pour placer un Ouvrier ; voir étape 1).



L'activation de cette tuile **coûte** .

ÉTAPE 3 Augmenter l'Ennui



Si la tuile ne possède aucun **jeton Ennui**, placez-en un de valeur "1". Si un jeton Ennui est déjà présent, **augmentez** sa valeur de 1 (en le remplaçant par un jeton de valeur supérieure).



Si **aucun** jeton Ennui n'est présent, placez un jeton Ennui **1**.

Si un jeton Ennui **est** présent, augmentez sa valeur de 1.

CONSEIL

*Plus vous activez une tuile, plus les visiteurs commencent à s'y ennuyer. Si vous activez la même tuile **trop souvent**, ça va tellement ennuyer vos visiteurs que vous allez **perdre** du Fun en allant sur cette tuile !*

**Note :** Une tuile ne peut pas avoir **plus de 5 d'Ennui**. Si une tuile est déjà à 5, vous n'augmentez pas plus l'Ennui quand vous activez cette tuile.

ÉTAPE 4 Faire l'Action



Quand vous avez placé un Ouvrier et payé les éventuels coûts pour activer la tuile, vous pouvez faire **l'action** imprimée sur la tuile. Si vous avez placé **plus d'un** Ouvrier, vous pouvez faire l'action **une fois par Ouvrier** placé (voir "Tuiles Parc," p. 18, pour le détail des tuiles).



Visiter des Tuiles sans les activer

Vous avez le droit de ne **pas** activer une tuile sur laquelle votre Jeep est présente. Dans ce cas, vous ne gagnez **pas** de Fun, vous n'augmentez pas l'Ennui de la tuile, et vous ne lancez pas de Dé de Danger, mais vous devez tout de même placer un jeton Trajet pour indiquer que vous avez fait un déplacement.

PHASE 4 VISITE DU PARC

## 4.B Activer un Enclos à Dinos

Un Enclos à Dinosauries ne requiert **pas** d'Ouvrier pour être activé, mais **au moins 1 Dinosaurie** doit être présent. Pour activer un Enclos à Dinosauries, suivez ces 3 étapes :


### ÉTAPE 1 Gagner / Dépenser du Fun

Chaque Enclos a différentes **valeurs de Fun** imprimées au bas de la tuile. Cela correspond aux différentes **cases Dinosauries** de la tuile. Pour déterminer le gain en Fun lors de l'activation de l'Enclos, il suffit d'**additionner le Fun** de toutes les cases occupées par un Dinosaurie et de **soustraire** la valeur du **jeton Ennui** (s'il y en a un).

Comme pour un Bâtiment Spécial, si la valeur de Fun s'avère **négative**, vous devez **dépenser** du Fun pour activer la tuile (Si vous n'avez pas assez de Fun à dépenser, vous ne pouvez **pas** activer la tuile).



$$1 + 2 - 1 = 2$$

L'activation de cette tuile fait gagner .

### ÉTAPE 2 Augmenter l'Ennui













Si la tuile ne possède aucun **jeton Ennui**, placez-en un de valeur "1".  
Si un jeton Ennui est déjà présent, **augmentez** sa valeur de 1 (en le remplaçant par un jeton de valeur supérieure).







### ÉTAPE 3 Dé de Danger

Quand vous activez un **Enclos à Dinos**, vous devez lancer un **Dé de Danger** pour voir si un "accident" survient.





Dé	Face 1	Face 2	Face 3	Face 4	Face 5	Face 6
						
						
						

Prenez le **Dé de Danger** correspondant au **type** de Dinosaurie (*Herbivore* , *Petit Carnivore* , ou *Grand Carnivore* ) et lancez-le **une fois**. Pour chaque icône  obtenue, prenez **1 jeton Mort**. (Note : Même si plusieurs Dinosauries sont présents, ne lancez qu'un dé).

## Exemple d'une phase complète de Visite du Parc

**Steggy** démarre sa Visite du Parc depuis la tuile Accueil des Visiteurs. Elle a amélioré sa Jeep et a donc 3 jetons Trajet.



Elle se déplace sur le Restaurant en laissant un jeton Trajet sur l'Accueil des Visiteurs. Elle décide d'activer le Restaurant. C'est la première fois qu'elle active cette tuile et gagne donc l'intégralité du Fun  qui est imprimé sur la tuile, puis elle place un jeton Ennui "1". Elle place aussi un Ouvrier blanc et gagne  car le Restaurant est adjacent à 3 autres tuiles.

En second déplacement, **Steggy** rejoint l'Extraction d'Ambre. Elle n'a pas d'Ouvrier Bleu à placer, et décide de ne pas activer la tuile. Elle place son 3<sup>e</sup> jeton Trajet sur la tuile Extraction d'Ambre.



**Steggy** termine la visite sur son Enclos à Stégosaures, qu'elle décide d'activer puisque ça ne nécessite pas d'Ouvrier. 2 cases Dinosaurie sont occupées mais la tuile a déjà 2 d'Ennui. Le total de Fun qu'elle gagne est de  $2 + 2 - 2 = 2$ . Puis, elle remplace le jeton Ennui par un jeton de valeur "3". Elle lance ensuite un dé d'Herbivore pour voir si des visiteurs sont blessés. La face est vierge, elle ne reçoit donc aucun jeton Mort. **Steggy** n'a plus de jetons Trajet, sa Visite du Parc prend fin.

### NOUVELLE ENTRÉE DU PARC

À la fin de la **Manche 3**, quand le cube Compte-manches avance, tous les joueurs remplacent leur **Accueil des Visiteurs** par une nouvelle **Entrée du Parc**.

Retournez votre tuile **Accueil des Visiteurs** sur sa face **Entrée du Parc**. Puis, placez la tuile **à au moins 3 emplacements** de la position d'origine de l'Accueil des Visiteurs. Vous devez respecter les autres règles de placement des tuiles (voir p. 10). Désormais, votre Visite du Parc débutera toujours de l'Entrée du Parc, et votre Jeep retournera sur cette tuile lors de la phase d'Entretien.





PHASE 5

## REVENUS & ENTRETIEN

Quand tout le monde a terminé la Visite du Parc, tous les joueurs réalisent simultanément les étapes suivantes :

### ÉTAPE 1 Revenus & Entretien

- A Jeep & jetons Trajet :** Remplacez votre Jeep sur l'**Accueil des Visiteurs** (ou sur l'*Entrée du Parc*). Reprenez les jetons Trajet posés lors de la Visite du Parc et placez-les près de votre plateau Labo.
- B Bonus de Jeep :** Obtenez les gains de **tous** les jetons Bonus de Jeep présents sur votre piste d'Amélioration de la Jeep (y compris les jetons ajoutés durant cette Manche).
- C Revenus :** Obtenez le nombre de Pièces indiqué sur la case que vous occupez sur la piste de Fun.
- D Fun :** Réinitialisez votre niveau de Fun en plaçant votre cube sur la case "0".
- E Ouvriers :** Remettez dans la réserve **tous** les Ouvriers ayant été placés dans votre Parc. (Note : vous pouvez garder pour la prochaine Manche les Ouvriers **non utilisés**).

### ÉTAPE 2 État de la Menace

Comparez votre **piste de Menace** et votre **piste de Sécurité**. Si votre niveau de Menace est **supérieur** à votre niveau de Sécurité, prenez un **jeton Mort** pour **chaque** unité de Menace en excédent.



### ÉTAPE 3 Entretien des Îles

- A** Remettez tous les **dés ADN** dans le sac.
- B** Retirez les **2 tuiles Enclos à Dinosaures** les plus éloignées de la pile de tuiles Enclos et placez-les dans une défausse près de la pile. Puis, avancez la tuile restante au maximum et piochez de **nouvelles tuiles** pour combler les espaces vides.
- C** Retirez les **2 tuiles Bâtiment Spécial** les plus éloignées de la pile de tuiles (3 tuiles à 2 joueurs) et placez-les dans une défausse près de la pile. Puis, avancez les tuiles restantes au maximum et piochez de **nouvelles tuiles** pour combler les espaces vides.

#### IMPORTANT !

Si la pile d'**Enclos à Dinos** est vide, mélangez les tuiles de la défausse et formez une nouvelle pile. Par contre, si la pile **Bâtiment Spécial** est vide, ne reformez pas de pile ; continuez la partie sans jamais piocher de nouvelles tuiles Bâtiment.

### ÉTAPE 4 Entretien du plateau Information

- A Ajustez l'Ordre du tour :** Classez les cubes des joueurs sur la piste d'ordre du tour en partant du joueur qui a le **moins de PV** jusqu'au joueur ayant le **plus de PV**. En cas d'égalité, le joueur qui était placé le **plus tard** dans l'ordre du tour à la manche précédente, passe devant.
- B Avancez le cube Compte-manches :** Le cube rejoint la **prochaine case ronde numérotée**. Si le cube atteint la case "**FIN**", la partie s'achève immédiatement !

**Note :** Les cases situées entre les cases numérotées servent de rappel pour la réinitialisation du niveau de Fun et pour le placement de l'Entrée du Parc.



# Fin de Partie & Score

À l'issue de la dernière Manche, les joueurs calculent leur **score final**. Le joueur ayant le plus de Points de Victoire est déclaré **vainqueur** !

- » En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le **plus d'ADN** en stock remporte la partie.
- » Si l'égalité persiste, le joueur à égalité placé le **plus tard** dans l'Ordre du Tour l'emporte.

**Note :** Si un joueur atteint la fin de la piste de score, utilisez les jetons Excédent de PV **+50/+100**.



## PIÈCES

Les joueurs gagnent **1** par **5** encore en leur possession. L'ADN ne vaut aucun PV.

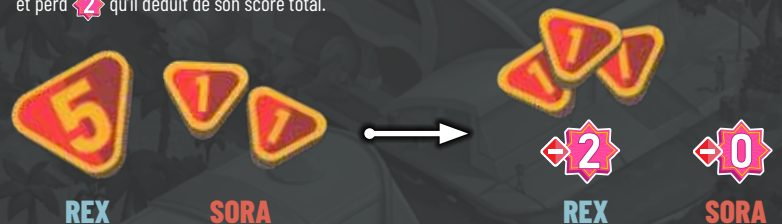
## MORTS

Le joueur qui possède le **moins** de jetons Mort, défausse **tous** ses jetons Mort. **Tous les autres joueurs** défaussent **ce même nombre** de jetons Mort.

Chaque joueur possédant encore des jetons Mort **perd des PV** selon le nombre de jetons qu'il lui **reste**, d'après le tableau suivant :

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
	1	1	2	3	5	7	9	11	13	15

**Exemple :** En fin de partie, **Rex** a 5 et **Sora** a 2. **Sora** possède le moins de jetons Mort, donc les 2 joueurs défaussent 2 jetons. **Rex** a encore 3 et **Sora** n'en a plus. **Rex** consulte le tableau ci-dessus et perd 2 qu'il déduit de son score total.



### PLUS DE 10 MORTS



Si vous avez **plus de 10 jetons** restants, vous perdez **3** additionnels par Mort au delà de 10.



## RÈGLE OPTIONELLE : PARTIE LONGUE

Les joueurs désirant une **partie plus longue** peuvent s'accorder pour jouer **une Manche de plus**. Quand le Compte-manches atteint la case "FIN", jouez simplement une Manche supplémentaire, puis la partie prend fin et vous pouvez calculer votre score final.

# Tuiles Parc






## ATTRACTIONS

	<b>Boutique</b>	Gagnez <b>1</b> . Piochez <b>2 Dés ADN</b> au hasard dans le sac. Lancez-les et gagnez l'ADN indiqué. Puis, remettez les dés dans le sac.
	<b>Restaurant</b>	Gagnez <b>1</b> par tuile <b>adjacente</b> de n'importe quel type (incluant les tuiles Accueil des Visiteurs / Entrée du Parc).

	<b>Montagnes Russes</b>	Gagnez <b>1</b> par tuile <b>adjacente</b> de n'importe quel type (incluant les tuiles Accueil des Visiteurs / Entrée du Parc).
	<b>Poste de Sécurité</b>	Augmentez de 2 votre Sécurité, <b>gratuitement</b> . Cette tuile compte comme un <b>Bâtiment de Sécurité</b> .


## BÂTIMENTS SPÉCIAUX

	<b>Jardin Préhistorique</b>	Choisissez une tuile Enclos ou Bâtiment Spécial adjacente et gagnez <b>1</b> par <b>Herbivore</b> présent. Vous pouvez faire cette action <b>1 fois par Ouvrier</b> placé, en choisissant une <b>tuile différente</b> à chaque fois.
	<b>Enclos à Raptors</b>	Choisissez une tuile Enclos ou Bâtiment Spécial adjacente et gagnez <b>1</b> par <b>Petit Carnivore</b> présent. Vous pouvez faire cette action <b>1 fois par Ouvrier</b> placé, en choisissant une <b>tuile différente</b> à chaque fois.
	<b>Enclos à Chèvres</b>	Choisissez une tuile Enclos ou Bâtiment Spécial adjacente et gagnez <b>1</b> par <b>Grand Carnivore</b> présent. Vous pouvez faire cette action <b>1 fois par Ouvrier</b> placé, en choisissant une <b>tuile différente</b> à chaque fois.
	<b>Incubateur</b>	Créez jusqu'à <b>2 Dinosaures</b> sur les tuiles Enclos appropriées. Chaque Dinosaur coûte <b>1 ADN</b> simple ou complexe de moins.
	<b>Extraction d'Ambre</b>	Gagnez <b>tous</b> les ADN indiqués. Puis, vous pouvez dépenser du <b>Fun</b> pour gagner les ADN additionnels indiqués (limité à une fois par activation).
	<b>Chambre Forte</b>	<b>Dépensez</b> les ADN demandés pour gagner les indiqués. Vous pouvez faire cette action <b>plusieurs fois</b> lors d'une même activation.
	<b>Réseaux Sociaux</b>	Choisissez <b>n'importe quelle</b> tuile Enclos ou Bâtiment Spécial de votre Parc et gagnez <b>1</b> par <b>Dinosaur</b> présent, quel que soit son type. Vous pouvez faire cette action <b>1 fois par Ouvrier</b> placé, en choisissant une <b>tuile différente</b> à chaque fois.
	<b>Photomaton</b>	<b>Dépensez une des deux valeurs de Fun</b> demandées pour gagner les indiqués (Une seule fois par activation).
	<b>Excursion Risquée</b>	Gagnez <b>1</b> par <b>Bonus de Jeep</b> que vous avez débloqué. Puis, lancez les <b>Dés de Danger</b> indiqués. Obtenez <b>1</b> par icône visible sur les dés.




	<b>Banque d'ADN</b>	Gagnez les ADN indiqués. Puis, vous pouvez perdre <b>2</b> pour gagner 2 ADN <b>de votre choix</b> (limité à une fois par activation).
	<b>Casino (A)</b>	Piochez <b>5 Dés ADN</b> au hasard dans le sac et lancez-les. Puis, choisissez 1 icône ADN et gagnez <b>1</b> par dé affichant cette icône. Ensuite, remettez les dés dans le sac. (Vous pouvez choisir les icônes ou , mais ces icônes ne remplacent pas n'importe quel icône ADN pour cette action).  Choisir l'icône rapporte dans ce cas <b>3</b> .
	<b>Casino (B)</b>	Chaque joueur peut décider de vous donner <b>2</b> (ou <b>3</b> à 2 joueurs) pour piocher <b>2 Dés ADN</b> au hasard dans le sac, les lancer et gagner les ADN affichés. Si <b>aucun</b> joueur ne vous paye, vous gagnez <b>5</b> . Ensuite, remettez les dés dans le sac.
	<b>Hôtel</b>	<b>Dépensez une des valeurs en Pièces</b> demandées pour gagner les indiqués (Une seule fois par activation).
	<b>Rodéo sur Tricératops</b>	Ce Bâtiment a <b>1 case Dinosaur</b> d'un type précis. Les règles normales de création de Dinos s'appliquent. Cette tuile peut être placée à côté d'un Enclos.
	<b>Expérience Culinaire de Raptor</b>	Pour activer ce type de Bâtiment, un <b>Dinosaur</b> doit être présent, ainsi qu'un <b>Ouvrier</b> du type indiqué. En l'activant, commencez par gagner/dépenser du <b>Fun</b> (et ajustez l'Ennui) comme d'habitude, puis lancez le <b>Dé de Danger</b> . Enfin, obtenez les <b>PV</b> et la <b>Menace</b> indiqués près du Dé de Danger.
	<b>Jet Ski T-Rex</b>	

# Les règles à ne pas oublier

## Actions Publiques

- » Les **Ouvriers** utilisés pour des Actions Publiques retournent dans la **réserve**. Ils n'occupent aucun emplacement et n'empêchent donc pas les autres joueurs de faire des Actions Publiques.
- » Lors de l'Action Publique "**Collecte d'ADN**", vous choisissez **1 seul Dé ADN**. Vous pouvez dépenser **jusqu'à 3 Ouvriers** pour **multiplier** la quantité d'ADN gagnée grâce à ce dé. Puis, vous remettez le dé dans le sac.
- » Les **PV**  imprimés près du nom d'une tuile sont gagnés immédiatement à la construction de la tuile.
- » Un **Enclos à Dinosaures** ne peut **pas** être placé **adjacent** à un autre Enclos à Dinosaures.
- » Vous ne pouvez **jamais** avoir **2 tuiles** qui ont **exactement le même nom**.

## Actions Privées




- » On peut utiliser un **Ouvrier de n'importe quelle couleur** pour **toutes** les Actions Privées ; mais utiliser un Ouvrier d'une couleur spécifique peut apporter un **bonus**.
- » Lors de l'Action Privée "**Manipulation ADN**", chaque Ouvrier permet de faire **une** action Combiner **ou** Diviser.
- » Dès que vous atteignez une nouvelle zone sur votre **piste d'Amélioration de la Jeep** , placez **immédiatement** un jeton Bonus de Jeep et gagnez le Bonus lié à cette zone. (Vous gagnerez ce Bonus une nouvelle fois lors de la Phase Revenus & Entretien).
- » Lors de l'Action Privée "**Création de Dinosaures**", vous pouvez créer **1 Dinosaur** par **Ouvrier** placé sur cette action. Si vous placez plusieurs Ouvriers, vous pouvez envoyer chaque Dinosaur créé sur la même tuile, **ou** sur différentes tuiles.
- » Chaque Dinosaur a un coût de base en ADN **PLUS** le coût en ADN de sa case de destination. Pour chaque Dinosaur placé, vous obtenez la **Menace**  et les **PV**  imprimés sur la case accueillant le Dinosaur.

## Visite du Parc

- » Votre Jeep peut visiter chaque tuile **une seule fois** par Manche. Cela signifie que vous ne pouvez pas repasser par votre tuile **Accueil des Visiteurs/Entrée du Parc**.
- » Vous n'êtes **pas** obligé d'activer une tuile sur laquelle se trouve votre Jeep. Le fait de visiter une tuile sans l'activer est tout de même considéré comme un **déplacement** et coûte un jeton Trajet.
- » Si vous visitez un **Enclos à Dinosaures** n'abritant aucun Dinosaur, vous ne pouvez **pas** activer la tuile.
- » Si le **total de Fun**  d'une tuile (*Le Fun imprimé minoré du jeton Ennui*) est **négatif**, vous devez **dépenser** du Fun pour activer la tuile. Si vous n'avez pas assez de Fun à dépenser, vous ne pouvez **pas** activer la tuile.
- » Quand vous activez une tuile possédant **plusieurs cases Ouvrier**, vous pouvez faire l'action **une fois par Ouvrier** placé (Vous devez être en mesure de payer le Fun requis pour placer chaque Ouvrier).



## Entretien & Autres points de règle

- » À la fin de la Manche, tous les joueurs **réinitialisent** leur niveau de **Fun**  à **0**.
- » Quand le **cube Compte-manches** atteint l'hexagone sur fond jaune, tous les joueurs remplacent leur **Accueil des Visiteurs** par l'**Entrée du Parc**. 
- » Si plusieurs joueurs complètent le même **Objectif** lors de la **même phase** d'une Manche, le joueur situé en **premier dans l'ordre du tour** obtient l'emplacement rapportant le plus de PV .
- » Si la pile d'**Enclos à Dinosaures** est vide, mélangez la défasse pour former une nouvelle pile.
- » Si la pile **Bâtiment Spécial** est vide, ne reformez **pas** de pile ; continuez la partie sans jamais piocher de nouvelles tuiles Bâtiment Spécial.

# Résumé des Icônes

## ICÔNES DES ACTIONS

	Fun
	Pièce
	Sécurité
	Point de Victoire
	Menace
	Mort
	Dé ADN
	Tuile Adjacente
	Effet Immédiat

## ADN

			ADN simple
			1 des ADN simples
			ADN complexe
			1 des ADN complexes

## TYPES DE DINOSAURE

	Herbivore
	Petit Carnivore
	Grand Carnivore
	N'importe quel Dinosaur

## BÂTIMENTS & ATTRACTIONS

	Bâtiment Scientifique
	Bâtiment de Sécurité
	Bâtiment Administratif
	Bâtiment de Loisirs
	Boutique
	Restaurant
	Montagnes Russes
	Bâtiment de Sécurité de base

## BONUS DES OUVRIERS (Selon l'Action)

	Saisonnier	Aucun bonus
	Scientifique	<b>Collecte d'ADN (Publique) :</b> Obtient    /
	Agent de Sécurité	<b>Manipulation ADN (Privée) :</b> Obtient   (après manipulation)
	Administrateur	<b>Sécurité (Privée) :</b> Paye  de moins pour augmenter la sécurité
	Gardien de parc	<b>Enclos à Dinosaur (Publique) :</b> Dépense 1 Ouvrier de moins <b>Levée de fonds (Privée) :</b> Obtient
		<b>Garage (Privée) :</b> Paye  de moins pour améliorer la Jeep

## Crédits

### AUTEURS :

Brian Lewis  
David McGregor  
Marissa Misura

### ILLUSTRATEURS :

Kwanchai Moriya  
Joe Shawcross  
Andrew Thompson

### GRAPHISTES :

Stevo Torres  
David Bock

### DÉVELOPPEMENT :

Andy Van Zandt

### RÈGLES :

Jeff Fraser

### TRADUCTION :

Grégory Oliver

### REMERCIEMENTS :

Nicole Cutler  
Danni Loe  
Sara Perry  
Christian Torres

**BRIAN REMERCIE :** Dave et Marissa, ce fût un plaisir de travailler avec vous ; Jon, je n'en serais pas là sans toi ; l'équipe Pandasaurus, merci pour votre foi en ce projet et pour la parfaite édition. Ma famille et mes amis pour leur soutien. Merci à tous ceux qui ont participé aux tests du jeu.

**DAVID REMERCIE :** Marissa, Brian, Maman, Chad, Joe Langston, les Misuras, Tom Jones, Kyle Finley, Jeff White, et Natalie Little. Vous avez tous fait de moi une meilleure personne.

L'équipe Panda, Jon Gilmour, Ben Pinchback, Matt Riddle, Richard Breese, Uwe Rosenberg, et Robin Pecknold pour les multiples sources de motivation et d'inspiration.

**MARISSA REMERCIE :** Maman, Papa, Dan, Niko, Becca, Alana, les McGregors, Lisa/Brent Bachelder, Tom Jones, Lauren Quigley, Jeff White. David McGregor pour l'inspiration. Brian Lewis, pour être un auteur/ami encourageant.  
Merci à l'équipe Panda et aux testeurs/backers, votre soutien représente beaucoup !



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

© 2020 Pandasaurus Games, LLC. All rights reserved.  
401 Congress Ave, Austin, TX 78704



[www.laboitedejeu.fr](http://www.laboitedejeu.fr)

Importé en France par LA BOITE DE JEU ©2022.