



MINDCLASH
GAMES

VIKTOR
PETER

RICHARD
AMANN

DÁVID
TURCZI

THOMAS
VANDE GINSTE

WOLF
PLANCKE

PERSEVERANCE

CASTAWAY CHRONICLES

EPISODE

1

LIVRET DE RÈGLES

COMMENCER ICI

DEUX ÉPISODES DANS UNE BOÎTE

Perseverance a été conçu comme une saga épique de parties successives aux mécanismes de jeu évolutifs, appelés Épisodes. Votre boîte de jeu *Chroniques des naufragés* contient les Épisodes 1 et 2, deux jeux autonomes qui partagent certains mécanismes et composants, mais offrent une expérience de jeu différente.

Nous vous suggérons de commencer par ce livret de règles pour apprendre l'Épisode 1, puis seulement de passer à l'Épisode 2 et enfin terminer avec l'extension *Chronique* (également incluse dans cette boîte) après une ou plusieurs parties.

L'HISTOIRE JUSQU'À PRÉSENT

Tout a commencé par une croisière pour des vacances bien méritées à bord du paquebot de luxe *Pearl of the Seas*, mais une terrible tempête irréaliste, lors d'une nuit fatidique, a tout changé. Le navire s'est échoué sur une île mystérieuse et inconnue, et l'équipage a perdu tout contact avec le monde extérieur. Sans espoir d'être secouru, il est vite devenu évident que l'île serait votre nouvelle demeure pour un long moment et que ses habitants - des créatures féroces ressemblant à des dinosaures - ne sont pas vraiment ravis de votre arrivée. Il incombe maintenant à quelques individus pleins de ressources, dont vous-même, d'organiser les survivants en détresse et en panique pour en faire une communauté opérationnelle.

En suivant les conseils des officiers supérieurs du navire, vous participerez à l'organisation des défenses contre les dinosaures et planterez les graines d'une nouvelle société. Vos efforts ne passeront pas inaperçus ; tout ce que vous ferez pour la communauté vous vaudra des partisans, et si suffisamment de personnes se rallient à vous, vous deviendrez une force sur laquelle il faudra compter dans ce nouveau pays étrange.

Les éléments utilisés dans l'Épisode 1 sont marqués de l'icône du crâne de raptor dans un carré bleu incliné.

CONTENU

Les éléments utilisés dans l'Épisode 2 sont marqués de l'icône du crâne Shieldhead dans un carré violet incliné.

ÉLÉMENTS DE JOUEURS UTILISÉS DANS TOUS LES ÉPISODES



4x compteurs de partisans



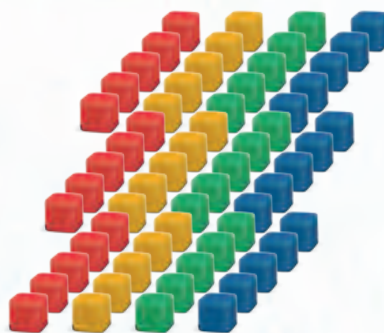
4x marqueurs de vote



4x marqueurs de courage



4x marqueurs d'étape recto verso Patrouille et Aventure



15x4 cubes d'influence
(+10x4 à utiliser dans l'Épisode 2)



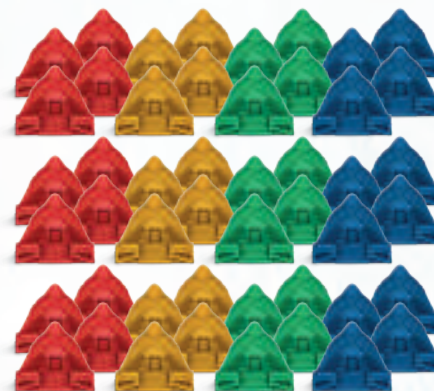
5x4 dés joueur



11x4 socles de soldat et chef
(+10x4 à utiliser avec les figurines de soldats de l'Épisode 2)



4x socles de chef



12x4 abris

ÉLÉMENTS DES JOUEURS UTILISÉS UNIQUEMENT DANS L'ÉPISE 1



4x plateaux joueur



4x silhouettes de chef de l'Épisode 1



4x figurines de chef de l'Épisode 1



8x4 marqueurs piège

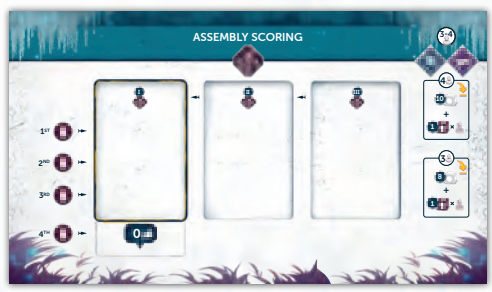


7x4 murs

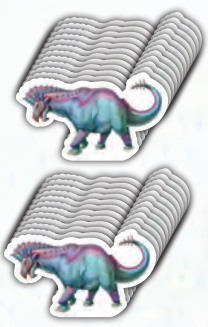


4x marqueurs de sécurité

ÉLÉMENTS SUPPLÉMENTAIRES UTILISÉS DANS TOUS LES ÉPIISODES



1x plateau d'assemblée



24x silhouettes dino trampler



20x silhouettes dino raptor



44x (24 bleus, 20 verts) socles de dino



13x dés neutres (10 maximum seront utilisés dans l'Épisode 1).



1x dé menace

ÉLÉMENTS DE LA VERSION DÉTERMINISTE

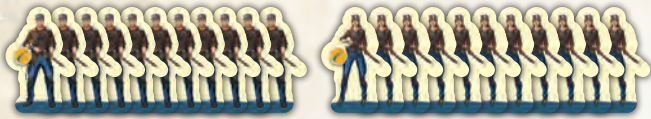


4x cartes piste de menace



8x marqueurs menace

ÉLÉMENTS DE BASE DE L'ÉPISODE 1



20x soldats légers*



20x soldats lourds*



20x jetons histoire*



20x jetons débris*



20x jetons nourriture*



1x dé mur



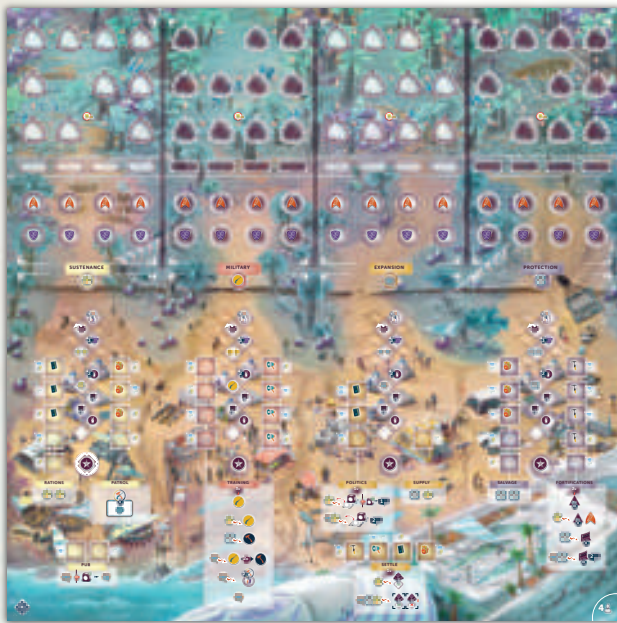
1x dé piège



1x dé dino normal



1x dé dino dangereux



1x plateau principal



4x tuiles officier



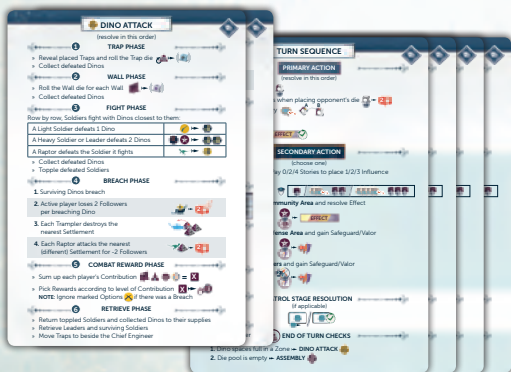
4x tuiles pour masquer la zone communautaire



1x plateau récompense de combat attaque de dinos



5x tuiles de décompte de l'assemblée



6x cartes aide de jeu



8x cartes défi léger



8x cartes défi lourd



19x cartes patrouille



4x tuiles zone de combat dangereux



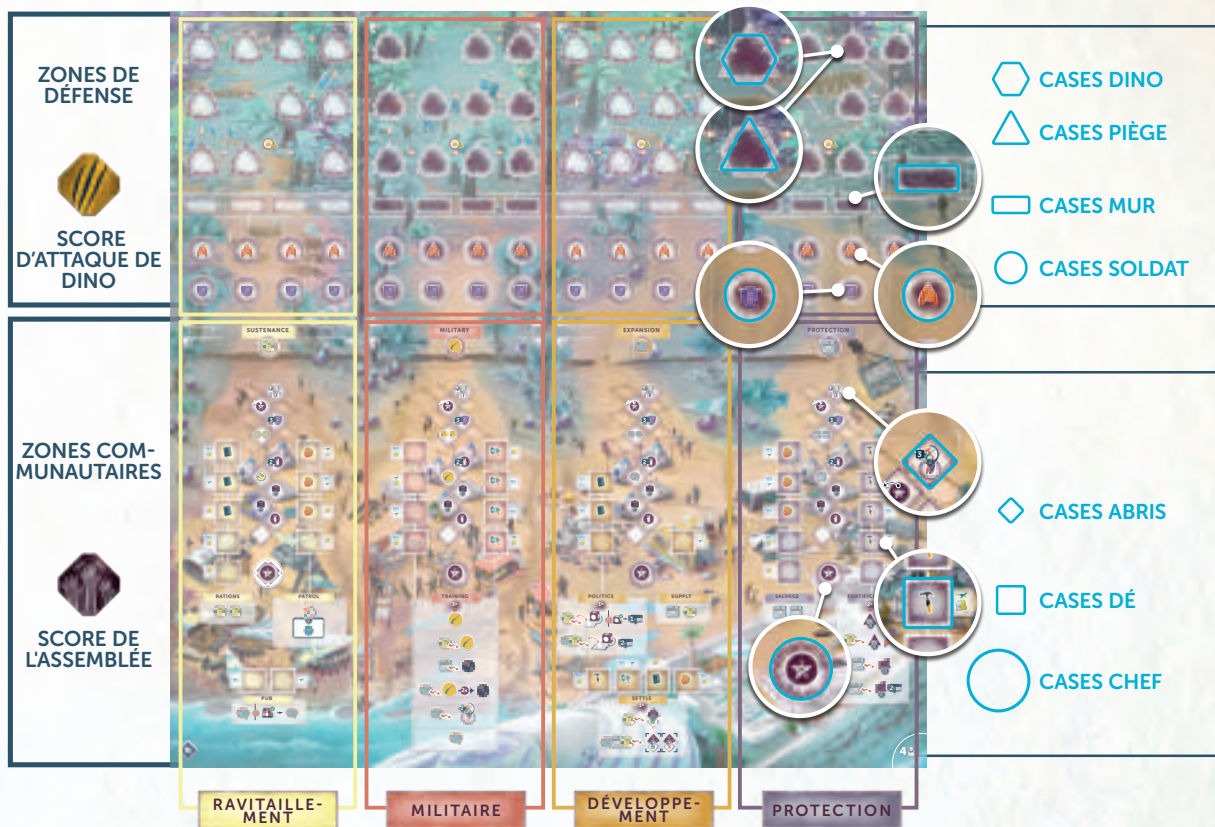
3x jetons brèche

*Pour une meilleure immersion, les jetons soldat et ressource ont un graphisme différent à l'intérieur d'un épisode et dans les différents épisodes. Ces éléments sont également codés par couleur : les éléments de l'Épisode 1 sont en bleu, ceux de l'Épisode 2 en violet. Bien que le jeu soit destiné à être joué avec ses éléments respectifs, vous pouvez les mélanger à votre guise si vous le souhaitez.

APERÇU DU JEU

Le plateau principal de l'Épisode 1, qui représente la première colonie de Perseverance, est composé de **quatre zones adjacentes** : Ravitaillement (Sustenance), Militaire (Military), Développement (Expansion) et Protection. Chaque zone est **divisée horizontalement** en deux secteurs : **Communauté** (Community) et **Défense** (Defense).

Les **zones de défense** représentent les frontières entre la ville et la nature sauvage non explorée ; les soldats, les murs, les pièges et les dinos sont placés ici, et c'est là que les **attaques de dinos** auront lieu.



Les **zones communautaires** sont les fondations de la future ville de Perseverance ; les abris et les dés sont placés ici pour résoudre les actions et leurs effets.

Dans *Perseverance*, vous **réaliserez des actions principalement en prenant des dés** dans une réserve et **en les plaçant sur des cases pour résoudre différents effets**. Les dés représentent les survivants les plus qualifiés, les faces indiquant le type de tâches pour lesquelles ils sont les mieux adaptés .

	Aventuriers —affronter les dangers de l'île.			Facilitateurs —gérer les ressources et la main-d'œuvre.
	Organisateurs —coordonner les soldats.			

Perseverance : Épisode 1 comporte **deux aspects de jeu imbriqués**. Dans les zones communautaires, vous **organisez la vie quotidienne** de la communauté : collecte de ressources, construction d'abris et de fortifications, organisation de patrouilles et participation aux premières luttes de pouvoir politique. . Dans les zones de défense, vous devrez **établir des défenses** pour vous préparer à affronter les vagues de plus en plus puissantes de dinos, la principale menace de l'île.

Chaque aspect a son propre mécanisme de décompte des points : les récompenses périodiques de **l'assemblée** sont offertes aux joueurs pour leur présence dans les zones communautaires, tandis que les **attaques de dinosaures** permettent de gagner des récompenses pour ceux qui excellent dans une défense héroïque contre les dinosaures qui attaquent. Entre autres récompenses, les deux mécanismes de décompte peuvent vous permettre d'obtenir des **partisans**, qui sont nécessaires pour vous imposer comme un chef puissant sur l'île et remporter la partie.

- Placez le plateau principal au milieu de la table. Couvrez la troisième rangée des cases dino dans chaque zone de défense avec la tuile zone de combat dangereuse correspondante (1A) et couvrez les quatre premières cases d'abris dans chaque zone communautaire avec la tuile de couverture de la zone communautaire correspondante (1B).

NOTE : les parties à 2 ou 3 joueurs utilisent un côté du plateau principal différent de celui des parties à 4 joueurs (1C).

- Placez le plateau récompenses de combat attaque de dinos et les trois jetons brèche à côté du plateau principal.
- Placez le plateau de l'assemblée à côté du plateau principal (3A). Choisissez les tuiles de score de l'assemblée correspondant au nombre de joueurs (trois tuiles avec leurs faces respectives visibles pour 3 et 4 joueurs, deux tuiles pour 2 joueurs), et placez-les sur les cases du plateau de l'assemblée, de gauche à droite dans l'ordre croissant (3B).

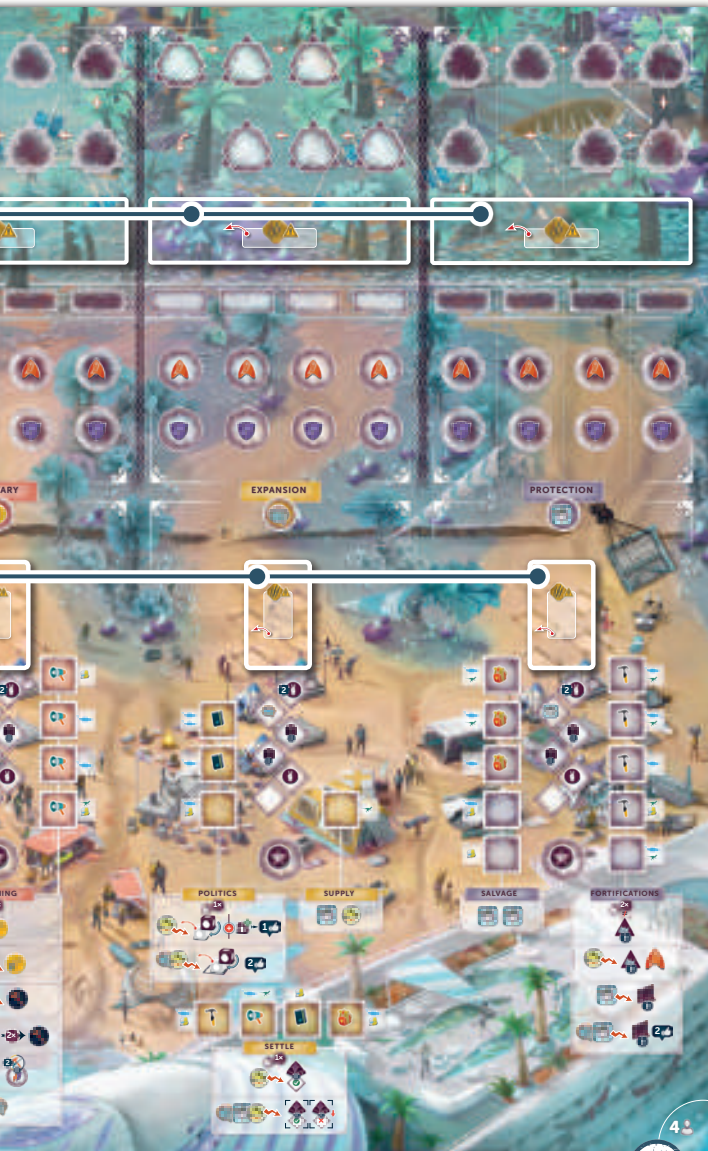
NOTE : les parties à 2 joueurs utilisent un côté différent du plateau de l'assemblée que celui à 3 ou 4 joueurs (3C).

- Placez les tuiles de récompense de l'assemblée à côté du plateau de l'assemblée.
- Prenez au hasard **2 cartes patrouille à étape unique** (cartes avec une seule case de récompense en bas). Placez-les face visible près du plateau principal : ce seront les cartes patrouille disponibles. Mélangez le reste des cartes patrouille pour former une **pioche face cachée**, et placez-la près des cartes patrouille disponibles.
- Séparez les **cartes défi par type**, mélangez-les et placez-les face cachée en deux pioches près de la pioche des cartes patrouille (6A). Placez le dé menace à proximité (6B).

MISE EN PLACE DE LA



ZONE PRINCIPALE DE JEU



1C



10
Réserve de dés
Dés neutres :

4 10x

3 8x

2 9x

Dés joueur :



2 2x
(Dissidents)

7 Insérez toutes les silhouettes dino dans leurs bases de couleur respectives et placez-les dans une réserve au-dessus des zones de défense (7A). Placez les deux dés dino, le dé mur et le dé piège à côté de la réserve de dinos (7B).

8 Placez les jetons nourriture, débris et histoire à côté du plateau principal comme réserve générale.

9 Placez les 4 tuiles officier en bas du plateau principal, en assignant chacune d'entre elles à une zone différente.

NOTE : pour votre première partie, nous vous suggérons d'utiliser la mise en place suivante :

- Premier officier (Chief Mate) - Ravitaillement
- Chef de la sécurité (Chief of Security) - Militaire
- Chef intendant (Chief Steward) - Développement
- Chef ingénieur (Chief Engineer) - Protection

10 Créez la réserve de dés en rassemblant et en **lançant** un certain nombre de dés neutres : **9 à deux** joueurs, **8 à trois** joueurs et **10 à quatre** joueurs. De plus, lancez et ajoutez **1 dé joueur** de chaque joueur.

RÈGLES À 2 JOUEURS : ajoutez également 2 dés joueur d'une couleur inutilisée à la réserve. La couleur de joueur inutilisée ajoutée lors de cette étape représente une faction passive qui tente de gêner les deux joueurs et sera appelée les **dissidents** dans le livret de règles.

NOTE : le nombre total de dés dans la réserve au début de la partie devrait être de **13** dés à deux joueurs, **11** dés à trois joueurs et **14** dés à quatre joueurs. En effet, la réserve de dés à 2 joueurs est plus importante qu'à 3, à cause des aspects uniques du jeu à 2 joueurs.

MISE EN PLACE POUR LES JOUEURS

Chaque joueur choisit l'un des quatre chefs en devenir et prend :

(A) Un plateau joueur

! Chaque chef possède une capacité unique décrite dans l'annexe. Pour votre première partie, nous vous recommandons de jouer sans les capacités des personnages, en utilisant la face "A" du plateau joueur. Quelle que soit la face que vous choisissez de jouer, tous les joueurs doivent utiliser la même face de leur plateau.

(B) Une figurine de chef

(C) Un compteur de partisans réglé sur 10 partisans

Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments suivants de cette couleur, créant ainsi sa réserve personnelle :

(D) 12 abris

(E) 7 marqueurs mur

(F) 15 cubes d'influence

! N'utilisez pas tous les cubes d'influence de la boîte, laissez-en 10, ils ne seront utilisés que dans l'Épisode 2.

(G) 8 marqueurs piège (face cachée)

(H) 4 dés (un est déjà dans la réserve)

(I) 5 soldats lourds et 5 soldats légers

(J) Un socle du chef (fixez-le à votre figurine de chef).

NOTE : si vous préférez, vous pouvez utiliser la silhouette en carton de votre chef à la place de votre figurine, avec le socle en plastique supplémentaire fourni.

Chaque joueur reçoit également :

(K) 1 marqueur d'étape de patrouille

(L) 1 marqueur de courage

(M) 1 marqueur de sécurité

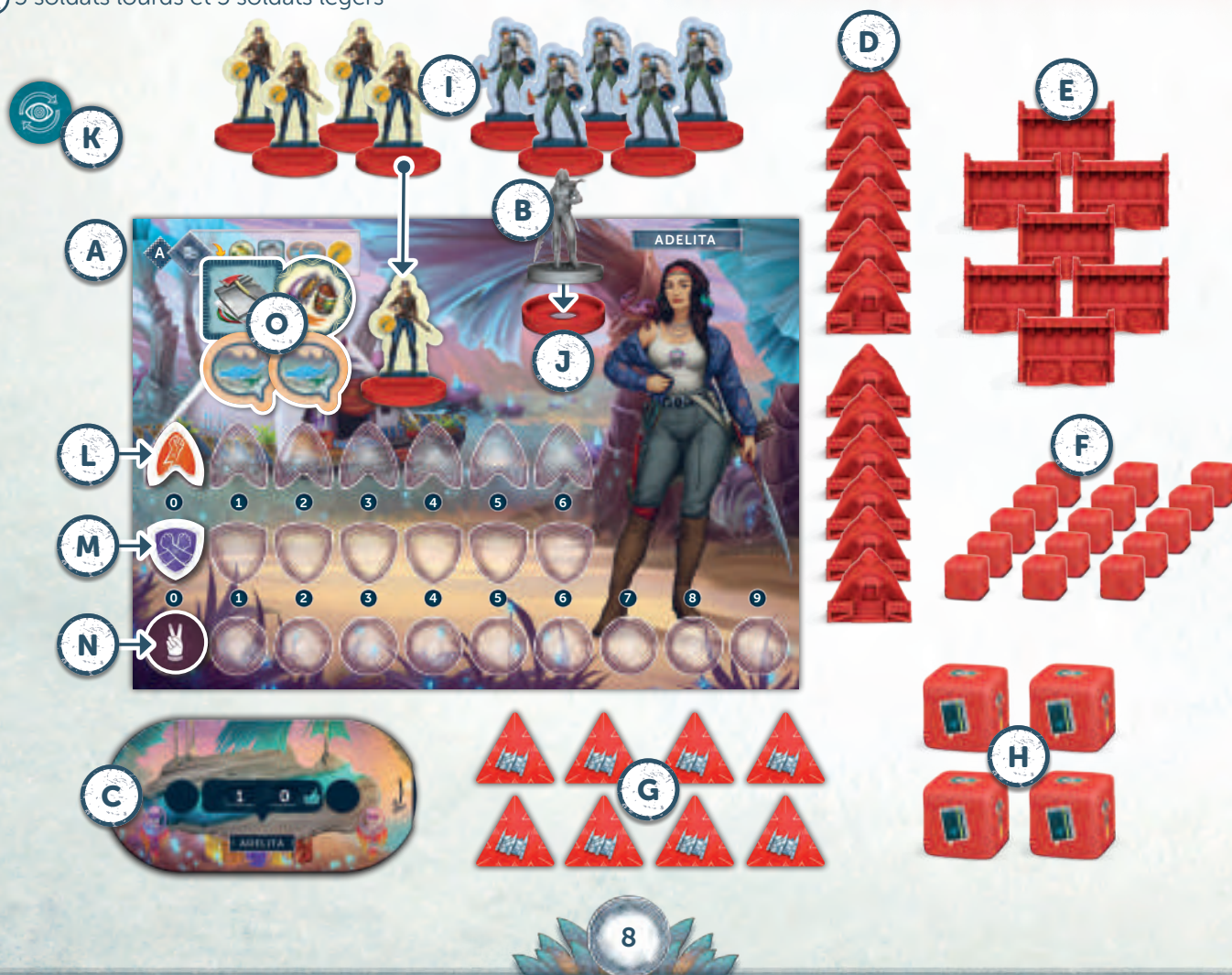
(N) 1 marqueur de vote

Ajustez les pistes de courage, sécurité et vote à 0 en utilisant les marqueurs respectifs.

(O) Par défaut, vous démarrez avec 1 nourriture, 1 débris, 2 histoires et 1 soldat léger, comme indiqué sur la face "A" du plateau joueur.

! Les soldats que vous gagnez sont déplacés de la réserve personnelle vers le plateau joueur.

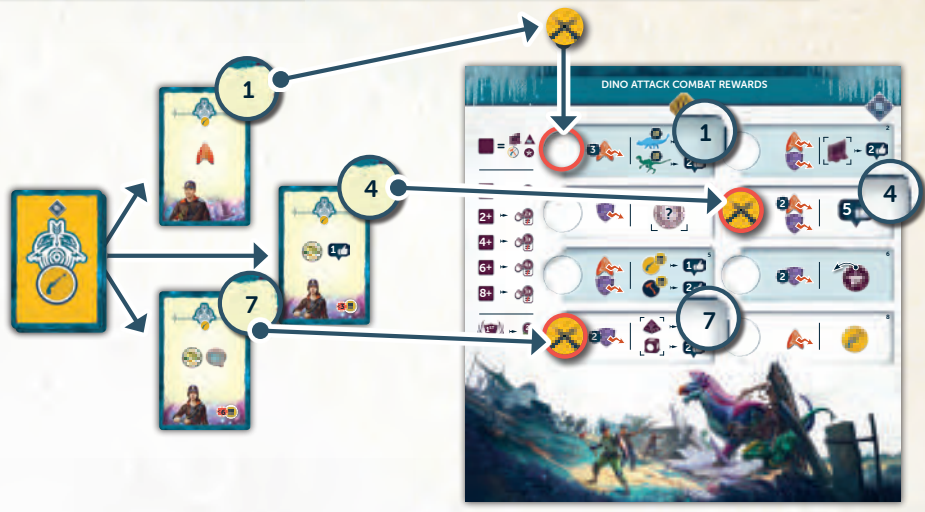
! Si vous jouez avec des capacités de personnage et/ou l'extension Chronique, vos ressources de départ peuvent être différentes de celles décrites ci-dessus.



MISE EN PLACE DU PLATEAU RÉCOMPENSE DE COMBAT ATTAQUE DE DINOS

Ce plateau présente huit récompenses de combat potentielles sur deux colonnes. Placez un jeton brèche sur la case circulaire à côté de trois options de récompenses de combat choisies au hasard. Nous suggérons de choisir au hasard les récompenses à couvrir en mélangeant un des paquets de défis, en piochant 3 cartes et en plaçant le jeton brèche à côté des récompenses numérotées correspondantes.

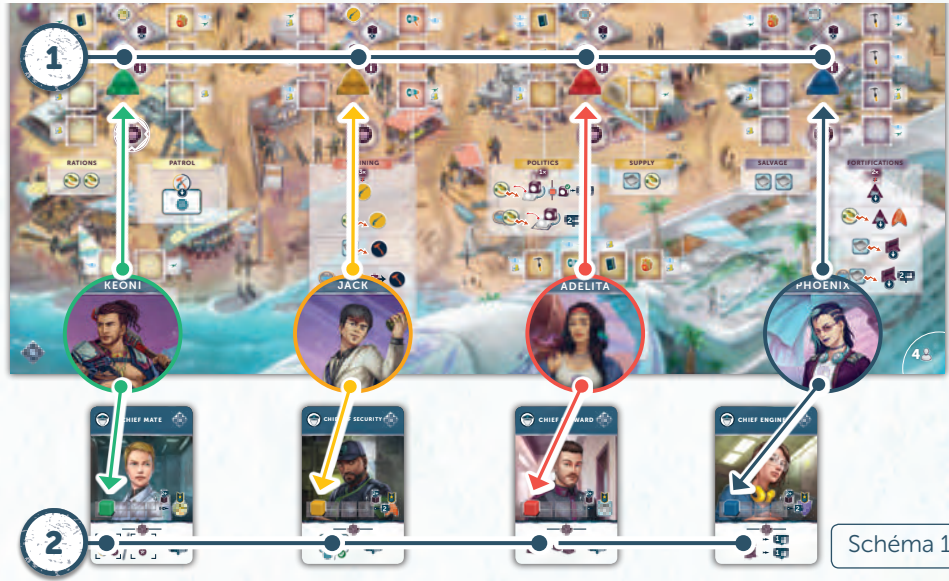
Sinon, les joueurs peuvent se mettre d'accord sur les trois récompenses qu'ils souhaitent choisir parmi les huit proposées.



AVANT DE COMMENCER À JOUER

Le joueur qui a été le plus récemment sur un bateau sera le **premier dans l'ordre des joueurs**. Le tour des joueurs se fait dans le sens horaire.

- 1 **En commençant par le dernier joueur** dans l'ordre des joueurs et en procédant dans le sens **antihoraire**, chaque joueur place 1 abri sur la première case abri (la plus basse) dans une zone de son choix où cette case est encore libre.
- 2 Ensuite, il place **1 cube d'influence** sur la case vide de cube d'influence la plus à gauche de l'officier affecté à cette zone.






NOTE : Pour votre première partie, nous vous recommandons la mise en place par défaut (voir le schéma 1) :




- **Keoni :**
Abri : Influence du ravitaillement : Premier officier
- **Jack :**
Abri : Influence militaire : Chef de la sécurité
- **Adelita :**
Abri : Influence du développement : Chef intendant
- **Phoenix :**
Abri : Influence de la protection : Chef ingénieur



➔ **RÈGLES À 2 JOUEURS :** après que les deux joueurs ont placé leurs abris et leurs cubes d'influence, c'est au tour des dissidents de le faire. Placez **1 abri dissident** sur les cases abri en bas de chacune des deux zones **qui n'ont pas été choisies** par les joueurs. Choisissez une de ces deux zones au hasard et placez-y **1 abri dissident supplémentaire** et **2 cubes d'influence dissidents** sur l'officier correspondant. Placez **1 cube d'influence dissident** sur chacun des trois autres officiers.


Exemple à 2 joueurs (pas de schéma) : Robert place un abri dans la zone de ravitaillement et, par conséquent, un cube d'influence sur l'officier affecté à cette zone, le Premier officier. Emmy choisit la zone de développement, influençant ainsi le Chef intendant. Les dissidents placent maintenant 1 abri dans la zone militaire et de protection. Ils décident à pile ou face que l'unité supplémentaire des dissidents ira à la protection, et placent donc 2 cubes d'influence sur le Chef ingénieur, qui y est affecté. Enfin, les dissidents placent 1 cube d'influence sur chacun des autres officiers.


ATOUPS : GAGNER ET DÉPENSER

Le jeu dispose de trois types d'atouts, communément appelés "ressources" : **la nourriture** , **les débris**  et **les histoires** . Vous obtenez ces ressources de la réserve générale et vous les y remettez lorsque vous les dépensez. Vous ne pouvez pas dépenser plus que ce que vous avez. Ces trois ressources sont considérées comme illimitées - dans le cas improbable où la réserve générale viendrait à manquer de l'une d'entre elles, utilisez des substituts pour les remplacer.

Vous pourrez enrôler des individus courageux, appelés **soldats** , pour repousser les attaques périodiques de dinos et pour effectuer des patrouilles dans la ville. Vous recrutez des soldats à partir de votre réserve personnelle et les placez sur votre plateau joueur, prêts à être utilisés. Les soldats vaincus au combat retournent dans votre réserve personnelle, tandis que ceux qui survivent aux attaques de dinos et aux patrouilles retournent sur votre plateau joueur, prêts à être utilisés à nouveau. Chaque type de soldat (léger  et lourd ) est **limité à 5** par joueur.

La sécurité  et **le courage**  représentent vos actes de bravoure et vos efforts pour assurer la sécurité de la population. Suivez-les sur les deux premières pistes de votre plateau joueur. Vous ne pouvez pas dépenser plus de sécurité et de courage que vous n'en avez et vous ne pouvez jamais en avoir **plus de 6**. Tout courage ou sécurité gagné au-delà de 6 est ignoré.

Pour bien réussir lors des assemblées périodiques et obtenir suffisamment de soutien pour devenir une force avec laquelle il faudra compter, vous aurez besoin de **votes** . Suivez les votes que vous obtenez sur la piste inférieure de votre plateau joueur (et sachez qu'**ils sont réinitialisés après chaque assemblée**). Vous pouvez avoir n'importe quel nombre de votes ; pour les valeurs supérieures à 10, retournez le marqueur de vote, et pour les valeurs (peu probables) supérieures à 19, utilisez n'importe quel substitut si nécessaire.

Le joueur qui a le plus de **partisans**  à la fin de la partie gagne. Chaque joueur suit le nombre de partisans qu'il a sur son compteur personnel de partisans, **visible par tous les joueurs**. Certains effets peuvent vous faire perdre des partisans - si vous devez en perdre plus que vous n'en avez, perdez-en autant que possible (jusqu'à 0 partisan) et ignorez le reste.

Vous trouverez plus de détails sur la façon de gagner et de dépenser les différents atouts du jeu dans **l'annexe**.

STRUCTURE DU TOUR

Votre tour se compose des étapes suivantes :

- ① **Résoudre l'action primaire** : placez un dé, placez des dinos, puis résolvez l'effet de zone communautaire correspondant (comme décrit dans la section "Action primaire" à la page suivante).
- ② **Résoudre l'action secondaire** : réalisez une action secondaire après avoir résolu votre action primaire (comme décrit dans la section "Actions secondaires" pages 18).
- ③ **Résoudre l'étape de la carte patrouille** : cette étape ne s'applique que si vous avez une carte patrouille devant vous. (Voir la section "Résolution des patrouilles" page 13 pour plus de détails).

NOTE : pour accélérer la partie, les joueurs peuvent convenir de résoudre leur étape de carte patrouille après que le joueur suivant a commencé son tour, **tant que cela n'affecte pas les décisions de ce joueur**. L'étape de la carte patrouille doit être résolue en premier si le tour se termine par une attaque de dinos et/ou une assemblée (voir étape suivante).

④ Vérifications de fin de tour :

- Vérifiez s'il y a une **attaque de dinos**. (Voir la section "Attaque de dinos" aux pages 20-23 pour plus de détails).
- Ensuite, s'il **ne reste plus de dés** dans la réserve de dés, réalisez une assemblée (comme décrit dans la section "Assemblée" à partir de la page 24).



ACTION PRIMAIRE

Les actions primaires sont effectuées dans les **zones communautaires** de chaque zone du plateau principal. À votre tour, vous **réalisez toujours une** action primaire et résolvez les trois étapes dans l'ordre.

1 Placer un dé : tout d'abord, choisissez un effet dans la zone communautaire (décrit dans la section "Effets de la zone communautaire" à partir de la page 12). Ensuite, prenez un dé de la réserve et placez-le sur une case vide de cet effet.

! Vous pouvez choisir **n'importe quel dé** à placer, mais vous **perdez 2 partisans** si vous choisissez un dé **appartenant à un autre joueur**.

2 RÈGLES À 2 JOUEURS : vous **ne perdez pas** de partisans pour avoir placé des dés de dissidents.

! Si possible, vous devez placer le dé sur une case avec l'icône correspondante à l'effet choisi ; s'il n'y a pas de case vide correspondante pour le placement de dé, vous pouvez à la place choisir une case vide sans icône.

! Avant de placer un dé, **vous pouvez dépenser 1 histoire pour changer sa face**.

! Vous ne pouvez pas placer un dé juste pour bloquer une case, vous devez être en mesure de résoudre l'effet, en choisissant au moins une option valide.

2 Placer des dinos : immédiatement après avoir placé un dé, suivez, **de haut en bas**, les icônes de dino et/ou de jet de dé associées à la case du dé pour placer des dinos et/ou lancer un dé.

Placez les Dinos (tramplers et/ou raptors) dans la zone de défense de la même zone que celle où vous avez placé le dé, en remplissant la ou les cases vides de dinos **en suivant les flèches en partant de la case en haut à gauche**. Si l'icône indique un jet de dé et que la zone n'a pas encore subi d'attaque de dinos, lancez le dé de dino normal (blanc) et placez le(s) dino(s) indiqué(s), de la première à la dernière ligne.

Si la zone est dangereuse (voir la note ci-dessous), à la place, lancez le dé dino dangereux (jaune).

! La tuile zone de combat dangereux est retirée après la première attaque de dinos dans la zone.

! Si vous devez placer plus de dinos qu'il n'y a de cases disponibles, placez-en autant que vous le pouvez et ignorez le reste.

! S'il y a un jeton piège sur une case où un dino doit être placé, placez le dino **sur le jeton piège**. (Voir la section "Fortifications" page 17 pour plus de détails sur la façon de placer les pièges).

3 Résoudre l'effet de zone communautaire : obtenez les avantages de l'effet choisi, en payant les coûts nécessaires (comme décrit dans la section "Effets de zone communautaire" à la page suivante).

NOTE : une fois que la première attaque de dinos est déclenchée dans une zone de défense, elle devient dangereuse et cette tuile zone de combat dangereux est retirée. Les zones dangereuses s'étendent plus loin dans la nature, laissant plus de place pour le développement, mais les attaques de dinos y seront significativement plus dures et un placement de dé attirera généralement plus de dinos qu'auparavant.

Exemple : Jeremy a choisi l'effet « Fortifications » dans la zone communautaire de protection, il décide donc de placer un dé avec un symbole d'innovateur (marteau). Maintenant, il peut le placer sur n'importe quelle case disponible avec ce symbole innovateur, sauf la case sans restriction (1A). Sinon, il aurait pu choisir le dé organisateur (haut-parleur) disponible pour le placer sur la case sans restriction (1B). La case du dé qu'il a choisi montre un raptor et une icône de dé. Le dé est à moitié jaune pour rappeler que si une zone est dangereuse, on doit lancer le dé dino dangereux. La zone n'est actuellement pas dangereuse, Jeremy place donc un raptor sur la première case dino disponible (2A), puis lance le dé blanc, ce qui donne un trampler. Il place le trampler sur la prochaine case disponible en suivant les flèches, juste au-dessus du piège qui avait été placé là par Robert (2B). Le jeton piège sera résolu lors d'une attaque de dinos. (Voir page 20 pour plus de détails).

EFFETS DES ZONES COMMUNAUTAIRES

Chacune des quatre zones communautaires possède son propre objectif dans la lutte pour la survie et la prospérité de la société naissante. Les différentes fonctions dont ces zones communautaires sont responsables sont appelées effets. Résoudre ces effets est le principal moyen de récupérer des ressources et de les transformer en diverses structures, qui serviront à la fois la ville et vos propres objectifs.



CONSEILS DES OFFICIERS

En tant que chef en devenir, les officiers vont vous aider en vous donnant des conseils tout au long de ce livret. Leurs remarques sont principalement liées au thème, vous pouvez donc les ignorer si vous êtes uniquement intéressé par le jeu.

ZONE DE RAVITAILLEMENT



PREMIER OFFICIER

"Il est maintenant clair que nous allons être ici pendant un certain temps et la zone de ravitaillement est la clé de notre survie à long terme. La nourriture que nous avons sauvée du navire ne durera pas longtemps, alors nous avons déjà créé de petits champs de culture pour assurer une source durable de nourriture. Nous avons des sentinelles qui surveillent notre communauté et une patrouille organisée pour résoudre... les "incidents" avec la faune locale. Dans notre pub au bord de l'océan, les gens peuvent se défouler et partager leurs histoires d'aventures."

Les effets de la zone de ravitaillement sont axés sur le bien-être de la population.

RATIONS



"Une source durable de nourriture est la pierre angulaire de notre colonie en formation."



Rations :
Gagnez 2 nourriture.

PATROUILLE



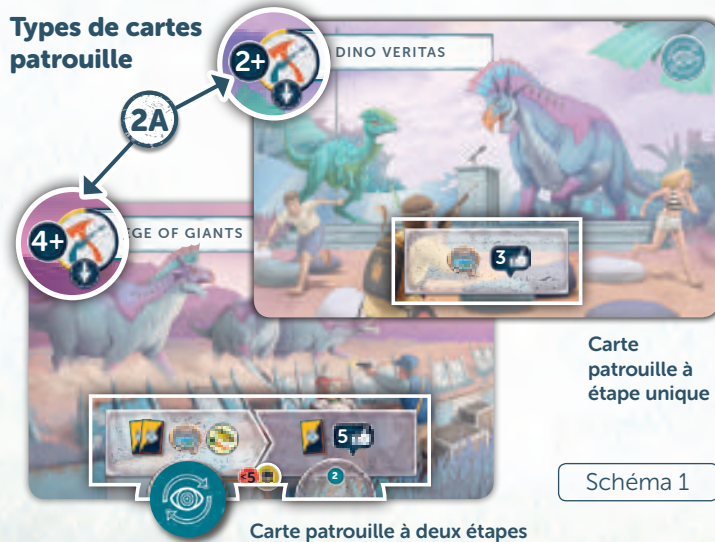
"Des patrouilles régulières sont nécessaires pour repousser les dinos qui s'aventurent trop près de la ville et parviennent à franchir notre périmètre défensif."



Patrouille : Résolvez les étapes suivantes dans cet ordre :

- 1 Prenez l'une des deux cartes patrouille disponibles face visible** et placez-la à côté de votre plateau joueur. Révélez immédiatement une autre carte pour la remplacer. Une carte patrouille peut avoir **une ou deux étapes** (voir schéma 1 ci-dessous) - si vous choisissez une carte patrouille à deux étapes, marquez l'étape 1 avec un marqueur d'étape de patrouille.
- !** Si vous avez déjà une carte patrouille devant vous, vous ne pouvez pas résoudre l'effet "patrouille".
- !** Vous devez être en mesure de remplir les conditions de soldat de la carte patrouille que vous avez choisie (voir section suivante). Si vous ne le pouvez pas, vous ne pouvez pas choisir cet effet.
- 2 Affecter des soldats** (de votre plateau joueur) à la carte. Vous devez affecter au moins le nombre requis de soldats **légers ou lourds** dans n'importe quelle combinaison (imprimé dans le coin supérieur gauche de la carte (2A)), mais **vous pouvez choisir d'en affecter jusqu'à 8**. Les soldats affectés aux cartes patrouille **ne peuvent pas être réaffectés** avant la fin de la patrouille.

Types de cartes patrouille



Carte patrouille à étape unique

Schéma 1

Carte patrouille à deux étapes

RÉSOLUTION DE LA PATROUILLE

Après avoir résolu votre action secondaire, mais avant les vérifications de fin de tour, vous devez résoudre **l'étape actuelle** de votre carte patrouille.

1 Recevoir toutes les récompenses de l'étape

Gagnez immédiatement les atouts et/ou structures indiqués.

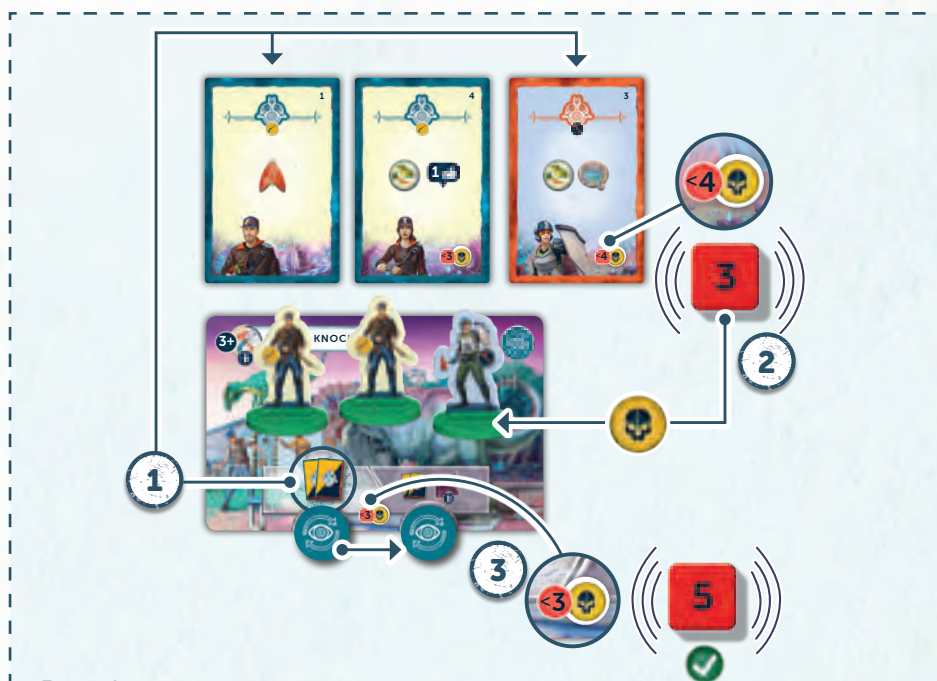
Si l'étape actuelle montre une ou plusieurs cartes défi, **piochez une carte défi pour chaque soldat**, dans le paquet correspondant (léger ou lourd), actuellement sur la carte patrouille. **Conservez autant de cartes défi qu'indiqué** sur l'étape de la patrouille et **recevez immédiatement les récompenses** des cartes défi choisies.

NOTE : lorsque vous choisissez des cartes défi, n'oubliez pas que vous devrez réaliser des jets de menace pour chaque carte défi comportant une icône de jet de menace dans le coin inférieur droit. Plus le nombre est élevé, meilleure est la récompense et plus grande est la probabilité de perdre le soldat.

2 Résoudre les jets de menace

Les cartes défi peuvent potentiellement représenter une menace pour le soldat concerné. Si vous avez choisi de conserver des cartes défi comportant une menace, vous devez **lancer le dé menace pour chacune d'entre elles**.

Si vous obtenez **un nombre inférieur à la menace** indiquée sur la carte, **un soldat est perdu** au combat et vous devez remettre un soldat du type correspondant de la carte patrouille dans votre réserve personnelle.



Exemple :

Emmy affecte le nombre minimum de 3 soldats à la carte patrouille "Démolition", composée de 2 soldats légers et d'un soldat lourd, lui permettant de résoudre la première étape à la fin de son tour. La récompense de la première étape est de 2 cartes défi. Elle pioche 3 cartes défi pour les 3 soldats placés : 2 cartes défi léger et 1 carte défi lourd, et en choisit une de chaque qu'elle garde. La carte défi lourd a une menace de 4, donc son jet de 3 entraîne la perte du soldat lourd. Enfin, elle décide de se déplacer vers l'étape 2 de la carte patrouille, pour laquelle elle effectue un second jet. La transition a une valeur de menace de 3, donc avec un jet de 5, ses soldats restants sont en sécurité. Un résultat de 2 ou moins entraînerait la défaite de l'un des soldats restants, mais elle pourrait tout de même se déplacer vers l'étape suivante, car il lui resterait au moins un soldat.

3 Transition d'étape

Si au moins un soldat survit à la première étape d'une carte patrouille à deux étapes, vous pouvez choisir de vous déplacer à la deuxième étape avec les soldats actuellement sur la carte. Cependant, pour pouvoir continuer, **vous devez résoudre un jet de menace**.

Comparez le nombre obtenu avec la valeur de menace **indiquée entre les deux étapes :**

- **Si votre jet est égal ou supérieur :** déplacez le marqueur d'étape vers l'étape suivante, et laissez tous les soldats sur la carte. Vous pourrez résoudre l'étape suivante à l'étape 3 de votre prochain tour.
- **Si le résultat est inférieur et que vous avez plus d'un soldat sur la carte :** 1 soldat de n'importe quel type est vaincu. Remettez-le dans votre réserve personnelle, puis déplacez le marqueur d'étape vers l'étape suivante. (Vous pouvez toujours la résoudre au prochain tour).
- **Si le résultat est inférieur et que vous n'avez qu'un seul soldat sur la carte :** le soldat est vaincu. Remettez-le dans votre réserve personnelle.

S'il n'y a pas d'étapes supplémentaires sur une carte, si vous avez perdu le dernier soldat de la carte ou si vous choisissez simplement de ne pas continuer, la patrouille est **terminée**.

4 Conclusion

- Mélangez à nouveau toutes les cartes défi piochées (y compris les cartes "gardées") dans leurs paquets respectifs.
- Si la patrouille est résolue, Remettez tous **les soldats restants de la carte patrouille sur votre plateau joueur**, et gardez la carte patrouille terminée **face cachée devant vous** ; elle peut être utile pour le décompte des points du Chef de la sécurité. (Voir page 19 pour plus de détails sur les officiers).

PUB



"Récupérer les histoires, héroïques ou terrifiantes, des citoyens de la ville permet de motiver vos partisans."



Pub : gagnez un nombre d'histoires égal au nombre total de vos dés joueur placés **sur le plateau principal et dans la réserve**, plus un. (Par exemple, si vous avez trois dés placés sur le plateau principal et un dans la réserve, vous recevez 5 histoires).



ZONE MILITAIRE



CHEF DE LA SÉCURITÉ

"L'équipe de sécurité du navire est prête à protéger notre peuple. Cependant, nous sommes largement dépassés en nombre par les bêtes aux portes et nous devons commencer à former les gens non seulement pour nous défendre, mais aussi pour aider à protéger notre société. Nous équipons les gens avec tout ce que nous pouvons récupérer d'utile sur le navire, et avec le manque de munitions, nous leur apprenons aussi à faire bon usage d'une hache."

L'unique, mais très puissant effet de la zone militaire est de former le vacancier moyen pour qu'il devienne un vrai soldat.

ENTRAÎNEMENT



"Les passagers volontaires peuvent être enrôlés comme soldats pour vous aider dans vos efforts de défense de la ville de Perseverance en pleine expansion."



Entraînement : choisissez **jusqu'à trois options différentes**

dans la liste suivante et résolvez-les dans n'importe quel ordre :

- ① Gagnez 1 soldat léger de votre réserve personnelle sur votre plateau joueur.
- ② Dépensez 1 nourriture pour gagner 1 soldat léger de votre réserve personnelle sur votre plateau joueur.
- ③ Dépensez 1 débris pour gagner 1 soldat lourd de votre réserve personnelle sur votre plateau joueur.
- ④ Dépensez 1 histoire pour convertir jusqu'à 2 soldats légers sur votre plateau joueur en soldats lourds.
- ⑤ Dépensez 1 histoire pour placer jusqu'à 2 soldats de votre plateau joueur dans n'importe quelle zone de défense.
- ⑥ Gagnez 1 histoire.

NOTE : comme vous pouvez choisir parmi les options dans n'importe quel ordre et que les récompenses sont obtenues immédiatement, vous pouvez convertir ou placer 1 soldat que vous venez de gagner au cours de la même action d'entraînement, ou vous pouvez dépenser immédiatement 1 histoire gagnée lors du choix précédent.

ZONE DE DÉVELOPPEMENT



CHEF INTENDANT

"Le navire est fortement endommagé, et nous devons commencer l'évacuation. Je suis ici pour me coordonner avec les passagers et gérer leurs relations avec vous en tant que l'un de leurs chefs potentiels. Vous pouvez utiliser le podium pour convaincre les gens de rejoindre votre cause ou m'aider à coordonner le processus de colonisation. Si vous en avez désespérément besoin, nous pourrions même vous offrir certaines de nos rares réserves."

La zone de développement est chargée de jeter les bases d'une ville et d'une société florissantes.

POLITIQUE



"Obtenez le soutien des gens et augmentez la présence de vos partisans à travers la ville."



Politique : Choisissez l'une des deux options suivantes :

① S'il y a au moins un dé neutre dans la réserve, dépensez 1 nourriture pour **remplacer un dé neutre de la réserve par un de vos dés joueur**, placé sur la même face que le dé remplacé, puis gagnez **1 partisan pour chacun de vos dés joueur** que vous avez en jeu (sur le plateau principal ou dans la réserve), y compris celui que vous venez de créer. Remettez le dé neutre remplacé dans la boîte. (Voir schéma 1).



② Dépensez 1 nourriture et 1 histoire pour **remplacer un dé neutre sur le plateau principal** par un de vos dés joueur, placé sur la même face que le dé remplacé, puis gagnez **2 partisans**. Remettez le dé neutre remplacé dans la boîte. (Voir schéma 2).



- ❗ Le dé remplacé ne déclenche pas le placement de dinos ni l'effet correspondant.
- ❗ Si vous avez déjà vos 5 dés joueur en jeu, vous ne pouvez pas choisir l'effet Politique.

RÉSERVES



"Les citoyens de Perseverance sont toujours prêts à fournir des provisions à partir de leurs propres réserves pour assurer la bonne défense de la ville."



Réserves : gagnez 1 débris et 1 nourriture.

OCCUPER



"Fournir aux citoyens de Perseverance un refuge permanent avec les abris est un moyen fiable d'obtenir leur soutien pendant les assemblées, mais ces abris ne peuvent pas être construits et oubliés - un effort commun doit être fait pour les défendre contre les dinos toujours présents."



Occuper : choisissez une des deux options suivantes :

① Dépensez 1 nourriture pour placer un abri dans n'importe quelle zone communautaire et **recevez le bonus des abris**.


② Dépensez 1 histoire, 1 débris et 1 nourriture pour placer un abri dans **deux zones communautaires différentes**. Vous ne recevez le **bonus des abris que pour le premier abri placé**, et vous devez construire **l'autre abri sur la case abri disponible la plus basse** dans l'autre zone. (Voir schéma 3).




BONUS DES ABRIS

Les abris peuvent offrir divers **bonus à usage unique** lorsqu'ils sont construits. Ils peuvent être construits sur n'importe quelle case abri inoccupée (en tenant compte de la limitation de la deuxième option de l'effet d'abri). Plus un abri est proche de la zone de défense, **plus il risque d'être la proie des dinos** qui ouvrent une brèche lors d'une attaque. (Voir la section "Phase de brèche" page 21 pour plus de détails).

Bonus des abris de haut en bas :

10  Placez jusqu'à 3 soldats sur des cases soldat dans les zones de défense.*


9  Récupérez votre chef sur le plateau principal.

8  Gagnez 3 sécurité.

7  Gagnez 2 nourritures/2 soldats légers/2 histoires/2 débris.**


Gagnez 2 nourritures/2 soldats légers/2 histoires/2 débris.**

Les cases abris 7-10 ne deviennent disponibles **que lorsque la zone devient dangereuse** (après la première **attaque de dinos** dans cette zone).


6  Gagnez 2 votes pour la prochaine assemblée.

5  Gagnez 1 nourriture/1 soldat léger/ 1 histoire/1 débris.**

Gagnez 1 nourriture/1 soldat léger/ 1 histoire/1 débris.**

4  Placez 1 cube influence sur l'officier dans cette zone.***

2  Gagnez 1 vote pour la prochaine assemblée.

1  Pas de bonus.

*Comme décrit dans l'action secondaire Placer des soldats à la page 18.

**Remarquez que les bonus 5 et 7 correspondent à la production de la zone.

***Les officiers et leurs cases d'influence sont expliqués à la page 19.

Voir page 24 pour plus d'informations sur la Production pendant l'assemblée.

ZONE DE PROTECTION



CHEF INGÉNIEUR

"Le Pearl est mort, il n'y a aucun moyen de l'éviter. Une fois que nous serons en sécurité, je ferai le deuil de ce chef-d'œuvre de l'ingénierie moderne, mais maintenant nous devons le démonter et utiliser tout ce que nous pouvons. Le meilleur usage pour l'instant est de construire des murs et de poser des pièges pour nous protéger de ces puissantes bêtes, c'est donc sur cela que nous nous concentrons ici."

Les effets de la zone de protection sont axés sur la sécurité des citoyens.

RÉCUPÉRATION



"We are tearing down the ship part by part to have building material for our growing settlement."



Récupération : gagnez 2 débris.



FORTIFICATIONS



"Perseverance ne peut être protégée par la seule main d'œuvre ; des défenses de fortune doivent être réalisées afin que notre attention puisse se transférer de la protection de la ville à sa construction."



Fortifications : choisissez jusqu'à deux options différentes dans la liste suivante, dans n'importe quel ordre :

- 1 Placez l'un de vos pièges (choisi librement) face cachée sur une case dino vide de n'importe quelle zone de défense.
- 2 Dépensez 1 nourriture pour placer un de vos pièges (choisi librement) face cachée sur une case dino vide de n'importe quelle zone de défense, et gagnez 1 courage.

- ! Les joueurs peuvent regarder leurs propres pièges à tout moment, mais leur type est caché aux autres joueurs.
- 3 Dépensez 1 débris pour placer un mur sur une case mur vide de n'importe quelle zone de Défense.
- 4 Dépensez 1 histoire et 1 débris pour placer un mur sur une case vide dans une zone de défense et gagnez 2 partisans.
- ! Pour des règles supplémentaires sur le placement des pièges et des murs, lisez la section "Zones de défense" dans la colonne de droite de cette page.

NOTE : bien que vous ne puissiez pas choisir deux fois la même option, vous pouvez construire 2 murs ou 2 pièges au cours de la même action en choisissant les deux options différentes qui donnent un résultat similaire. Les deux pièges/murs que vous construisez peuvent être placés dans la même zone ou dans des zones différentes.

ZONES DE DÉFENSE

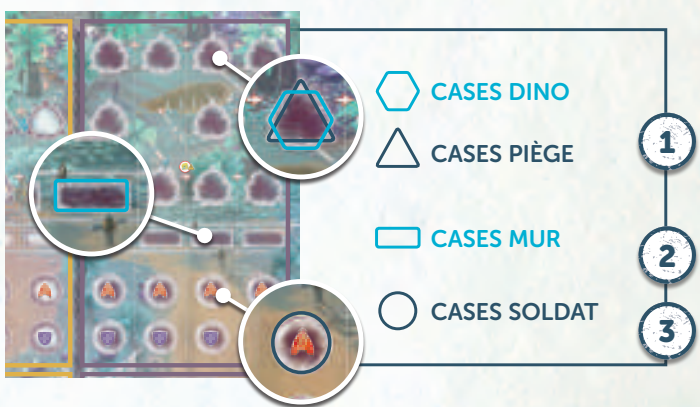


CHEF DE LA SÉCURITÉ

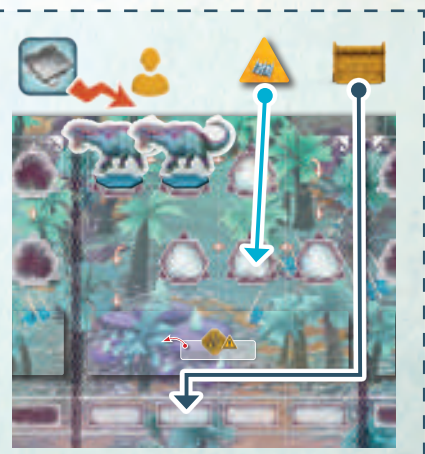
"Ces bêtes nous observent depuis les bois, attendant le moment idéal pour frapper. Ces satanés raptors suivent les traces des tramplers, espérant une proie facile. Nous devons les arrêter avant qu'ils ne percent nos défenses et ne commencent à menacer les civils !"

Chaque zone de défense est composée de trois sections :

- 1 Les rangées de la section du haut sont des cases dino. Au départ, il y a deux rangées de cases dino, la troisième rangée étant révélée lorsque la zone devient dangereuse (après la première attaque de dinos dans cette zone). Les pièges ne peuvent être construits que sur des cases dino vides.
- 2 La section du milieu est constituée de 3 à 4 cases de murs (en fonction du nombre de joueurs), où les joueurs peuvent construire des murs avec l'effet "fortifications".
- 3 Les deux rangées de la section inférieure sont les cases soldat, où les joueurs peuvent placer des soldats ou des chefs pour se défendre contre une attaque imminente. Le fait de placer des soldats ou des chefs sur ces cases permet de gagner du courage (rangée du haut) ou de la sécurité (rangée du bas).



Exemple : le premier choix d'Olivia est un piège gratuit. Elle cherche un piège à raptor, sans le montrer aux autres joueurs, puis le place sur une case libre de la zone de développement, où elle pense avoir les meilleures chances d'attraper un raptor. Son deuxième choix est un mur pour 1 débris. Elle pourrait choisir n'importe quelle zone de défense d'une autre zone, mais elle choisit celle du développement, car elle a des abris à protéger dans cette zone. Elle choisit la case où elle pense que le mur sera le plus utile.



ACTIONS SECONDAIRES



CHEF INTENDANT

"En tant qu'aspirant chef, vous pouvez faire beaucoup pour la communauté : aidez dans la ville, mobilisez vos troupes, ou allez vous-même dans la mêlée et rejoignez les défenseurs. N'oubliez pas non plus de consulter les membres du Conseil de temps en temps !"

Comme décrit dans la section "Structure du tour", après avoir résolu votre action principale, vous pouvez **éventuellement effectuer une** des quatre actions secondaires suivantes :

- Influencer un officier** : choisissez **un officier cible**, puis **dépensez 0/2/4 histoires pour placer 1/2/3 cubes d'influence** de votre réserve personnelle sur l'officier choisi, en remplissant les cases d'influence vides de gauche à droite. (Voir page 19 pour plus de détails sur la façon d'interagir avec les officiers).



NOTE : placer un cube d'influence pour zéro histoire est toujours une action secondaire possible.

- Placer des soldats** : placez 1 ou 2 soldats de votre plateau joueur sur des cases soldats vides dans les zones de défense. Lorsque vous placez plusieurs soldats, **vous pouvez les répartir** entre plusieurs zones. Chaque zone de défense comporte deux rangées de cases soldat. Pour chaque soldat que vous placez sur **une case de la première rangée, vous recevez 1 courage**. Pour chaque soldat que vous placez sur **une case de la rangée inférieure, vous recevez 1 sécurité**. La sécurité et le courage sont comptabilisés sur votre plateau joueur. (Voir schéma 4).

NOTE : il n'y a pas de restriction quant au fait de placer sur la rangée du haut ou du bas en premier.

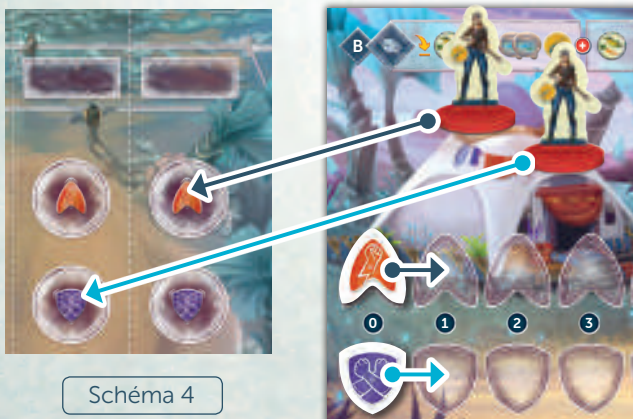


Schéma 4

- Placer votre chef sur la case du chef d'une zone communautaire** : vous ne pouvez le faire que si votre chef n'est pas déjà sur le plateau principal et s'il n'y a pas de chef dans cette zone communautaire. Après avoir placé votre chef, résolvez n'importe quel effet dans cette zone.

❗ Contrairement au placement des dés, vous ne placez pas de dinos pour placer votre chef dans une zone communautaire.

❗ Par défaut, les chefs dans les zones communautaires sont récupérés après une assemblée.



Exemple : Robert décide de placer son chef dans la zone de ravitaillement. Il peut choisir parmi trois effets disponibles : rations, patrouille, et pub. Il décide de résoudre l'effet rations et gagne 2 nourritures. Aucun dino n'est placé pour cette action.

- Placer votre chef dans une zone de défense** : vous pouvez placer votre chef sur n'importe quelle case de soldat vide, uniquement si votre chef ne se trouve pas déjà sur le plateau principal. Recevez 1 sécurité ou 1 courage, comme si vous placiez un soldat. (Voir schéma 5).

❗ Par défaut, les chefs dans les zones de défense sont récupérés après une attaque de dinos dans la zone respective.



Schéma 5

NOTE : les zones de défense peuvent avoir plusieurs chefs (sur des cases soldat différentes).

OFFICIERS

Les anciens officiers du navire sont en charge du groupe de survivants. Les joueurs, en tant que chefs promus du groupe, sont en compétition pour obtenir leur soutien lors des Assemblées en essayant d'avoir la plus grande influence sur eux.

Il est possible d'influencer les officiers par le biais de l'action secondaire "Influencer un officier" ou en construisant des abris sur les cases respectives avec les bonus des abris (cases abris numérotées 3 et 4 à la page 16).

ANATOMIE D'UNE TUILE OFFICIER

Nom de l'officier

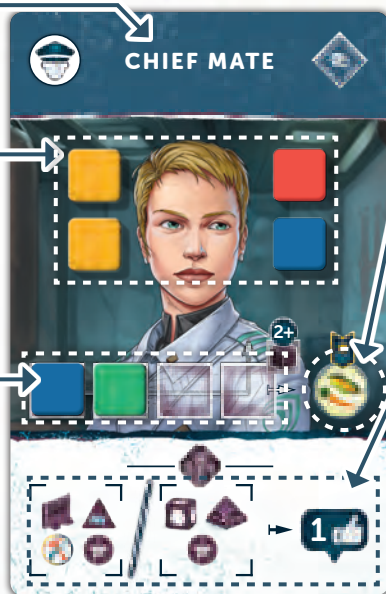
Il y a 4 officiers différents dans l'Épisode 1, chacun ayant des effets de jeu uniques.

Réserve d'influence

Une fois que les cases d'influence sont remplies de cubes, ils sont déplacés vers l'illustration de l'officier, également appelée la réserve d'Influence.

Les cases d'influence

Il y a quatre cases d'influence sur chaque officier qui doivent être remplies en premier lieu avec des cubes d'influence. Remplissez les cases de gauche à droite et une fois qu'elles sont remplies, déplacez les cubes d'influence vers la réserve d'influence et déclenchez le bonus d'officier.



Bonus des officiers

Chaque officier a un bonus différent. Lorsque les 4 cases d'influence d'un officier sont remplies de cubes, le ou les joueurs ayant **au moins deux cubes** sur ces cases reçoivent immédiatement ce bonus.

Conditions pour marquer des points





Chaque officier a une condition différente de score. Considérez-les comme des objectifs pour votre partie qui seront récompensés si vous atteignez la **première ou la deuxième place** de la majorité au moment où une assemblée est déclenchée. (Voir page 26 pour plus de détails sur le décompte des points des officiers).

Exemple : Olivia décide de dépenser 2 histoires pour influencer le Chef ingénieur avec 2 cubes d'influence. Maintenant, les quatre cases sont remplies et parce qu'elle est la seule à avoir 2 cubes d'influence sur le Chef ingénieur, elle reçoit le bonus de 2 sécurité.

- ! Si au cours d'une action secondaire d'influence d'un officier, vous placez plus de cubes influence que de cases influence libres, remplissez d'abord les cases avec autant de cubes influence que possible, distribuez les bonus d'officier normalement (le cas échéant), déplacez les cubes influence vers la réserve d'influence, puis continuez à remplir les cases influence maintenant vides sur le même officier.
- ! Il n'est pas possible de déplacer l'influence entre les officiers ni de retirer l'influence d'un officier.
- ! Le nombre total de cubes d'influence que vous pouvez placer est limité à 15.

NOTE : les conditions de décompte des points des officiers représentent leurs priorités absolues en ce qui concerne le bien-être de la ville. Plus vous êtes performant dans ces domaines, plus vous obtiendrez leur soutien lors d'une assemblée - à condition d'avoir suffisamment d'influence sur eux ! Assurez-vous d'influencer les officiers dont les conditions sont en accord avec votre stratégie !

ATAQUE DE DINOS

NOTE : nous allons expliquer les différentes phases de l'attaque de dinos à travers un seul exemple afin d'illustrer une résolution complète. Il s'agit d'un exemple de partie à 4 joueurs avec Robert , Emmy , Jeremy  et Olivia .

À la fin du tour d'un joueur, si toutes les cases dino de la zone de défense sont occupées par des dinos, **une attaque de dinos** est déclenchée.

❗ Si une assemblée et une attaque de dinos se déclenchent à la fin du tour d'un joueur, l'attaque de dinos est toujours résolue en premier.

Réalisez les étapes suivantes, dans l'ordre, pour résoudre une attaque de dinos :

① **Phase de piège** (passez cette phase s'il n'y a pas de piège dans la zone).

Retournez tous les pièges sous les dinos, face visible. Puis, pour chaque piège, lancez le dé piège.



Réussite s'il y a correspondance : sur ce résultat, retirez le dino **s'il correspond** au type de piège, et placez-le **devant le propriétaire du piège** comme dino vaincu. Il gagne également le nombre de partisans indiqué. **Sinon, laissez le dino** sur la case (et ne gagnez pas le nombre de partisans indiqué).




Réussite quand même : sur ce résultat, retirez le dino (même s'il ne correspond pas au type de piège), et placez-le devant le propriétaire du piège comme dino vaincu. Il gagne également 2 partisans.



Échec quand même : sur ce résultat, **laissez le dino sur la case**, quel que soit son type. Le propriétaire du piège gagne 2 partisans.



② **Phase des murs** (passez cette phase si la zone ne comporte pas de murs).



Lancez le dé mur pour chaque mur de gauche à droite. Le propriétaire du mur gagne les partisans ou la sécurité indiqués sur le jet. De plus, si le jet indique une icône , retirez le dino le plus proche du mur dans la colonne du mur, et placez-le devant le propriétaire du mur comme dino vaincu.




CHEF INGÉNIEUR

"Bien que nous fassions de notre mieux, il est possible que nos pièges fassent long feu même s'ils ont été construits pour le bon type de dinosaure ou qu'ils fonctionnent étonnamment bien même s'ils n'étaient pas prévus pour ce type de dinosaures. Nous devenons plus efficaces avec les murs aussi, mais parfois ils ne suffisent pas à retenir les bêtes déchaînées."












Exemple : deux joueurs ont des murs dans cette zone. En allant de gauche à droite, c'est Robert  qui commence. Il jette le dé mur et, par conséquent, gagne 1 sécurité, mais il ne parvient pas à vaincre un dino, donc rien d'autre ne se produit. C'est maintenant le tour d'Emmy . Elle lance le dé mur et réussit à vaincre un dino, elle prend donc le dino le plus proche de son mur, un raptor, et le place à côté de son plateau joueur. De plus, elle gagne également 1 sécurité.

Exemple : en commençant par les pièges, les joueurs résolvent l'attaque des dinos. Seul Robert  a un piège dans cette zone. Il le retourne face visible, l'icône trampler correspond. Elle donne à Robert bien plus de chance de réussir à vaincre le dino avec son jet de dé. Il jette le dé piège, ce qui résulte en un succès réussi et 3 partisans supplémentaires. Il ajoute immédiatement les partisans et place le trampler vaincu à côté de son plateau joueur.

3 Phase de combat (passez cette phase s'il n'y a pas de soldats ou de chefs dans la zone).

Tout d'abord, chaque soldat et chef de la **première rangée** combat le ou les dinos les plus proches d'eux dans **sa propre colonne**. Ensuite, s'il reste des dinos, répétez le processus pour les soldats et les chefs de la deuxième rangée.

Les règles de combat sont les suivantes :

-  ➔  Les soldats légers battent un dino.
-  ➔   Les soldats lourds battent jusqu'à deux dinos en même temps.
-  ➔  Les raptors battent le soldat qu'ils combattaient.
-  ➔   Les chefs battent deux dinos et ne peuvent jamais être battus.

- ! Un soldat lourd peut vaincre **deux dinos** (éventuellement deux raptors), mais s'il rencontre un raptor, le soldat lourd est également vaincu.
- ! Placez tous les dinos vaincus devant le joueur propriétaire des soldats ou du chef qui les a vaincus.
- ! **Couchez tous les soldats vaincus** (en les laissant en place) et laissez tous les autres soldats et chefs en place pour le moment.

4 Phase de brèche (passez cette phase si tous les dinos ont été vaincus).

Si la défense a échoué et qu'il y a des dinos non vaincus, ils font maintenant une brèche. Réolvez les étapes suivantes **dans cet ordre** :

- **Les trampleurs ouvrent une brèche** : pour chaque trampleur qui ouvre une brèche, retirez l'abri **le plus haut**.
- **Les raptors ouvrent une brèche** : ensuite, chaque raptor qui ouvre une brèche attaque **un abri différent**, en procédant **de haut en bas**. Les joueurs perdent 2 partisans pour chacun de leurs abris attaqués par un Raptor.
- 2 **RÈGLES À 2 JOUEURS** : si un raptor attaque un abri dissident, rien ne se passe à cette étape.
- **Pénalité** : le **joueur actif perd 2 partisans** pour chaque dino dans la brèche.
- **Nettoyage** : Remettez dans la réserve tous les dinos dans la brèche.



Exemple : pour le trampleur qui ouvre une brèche, l'abri le plus haut est retiré, donc Emmy retire son abri et le remet dans sa réserve. L'abri suivant est attaqué par le raptor qui ouvre une brèche, Robert perd donc 2 partisans. Enfin, la joueuse active, Olivia, subit une pénalité de 4 (2x2) partisans pour les deux dinos qui ont ouvert une brèche, qui sont ensuite remis dans la réserve générale. L'abri de Jeremy est indemne.

Exemple : en résolvant d'abord la première ligne, le soldat léger de Robert dans la deuxième colonne bat le trampleur le plus proche de lui, il le déplace donc sur son plateau joueur. Ensuite, le soldat léger d'Emmy combat le raptor de la quatrième colonne et est vaincu. Emmy place le raptor sur son plateau joueur et couche le soldat léger, le laissant sur place. En se déplaçant vers la deuxième ligne, le soldat lourd de Robert s'occupe des deux autres dinos de la deuxième colonne, mais il est vaincu par le raptor. Robert couche son soldat et place les deux dinos sur son plateau joueur. Enfin, le soldat lourd de Jeremy bat un raptor et un trampleur dans la troisième colonne. Il couche son soldat (vaincu) et prend les deux dinos. Comme un trampleur dans la première colonne et un raptor dans la troisième colonne n'ont pas été vaincus, une brèche est ouverte.



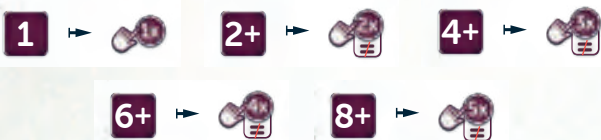
Les citoyens de la zone attaquée sont reconnaissants pour toute protection que vous pouvez leur apporter. Plus vous contribuerez à nos défenses, plus vous serez récompensé. Une brèche, cependant, limitera vos options, alors soyez prudents !

5) Phase de récompenses de combat : les joueurs impliqués dans la défense sont maintenant récompensés en fonction de leur contribution.

Résolvez les étapes suivantes **dans cet ordre :**

- Ajoutez les éléments des joueurs dans la zone de défense correspondante pour déterminer la contribution de chaque joueur (5A).
- Vérifiez combien d'options possibles vous avez en fonction de votre contribution (5B).

Contribution ➔ **Nombre d'options possibles :**



- Choisissez jusqu'à votre limite d'options **en même temps** que les autres joueurs, en payant la sécurité/courage requis et en recevant la/les récompense(s) immédiatement (5C). Seul, le(s) joueur(s) ayant la **contribution la plus élevée peut(vent) répéter** une option une fois (5D) !

- ! Les récompenses avec des jetons brèche ne peuvent pas être choisies si un dino a fait une brèche.
- ! Si vous n'avez plus de courage/sécurité pour payer une récompense, votre choix est perdu.
- ! Vous pouvez choisir de ne pas prendre une récompense, même si vous avez assez de courage ou de sécurité pour en choisir une.

Exemples de récompenses :

3x Robert

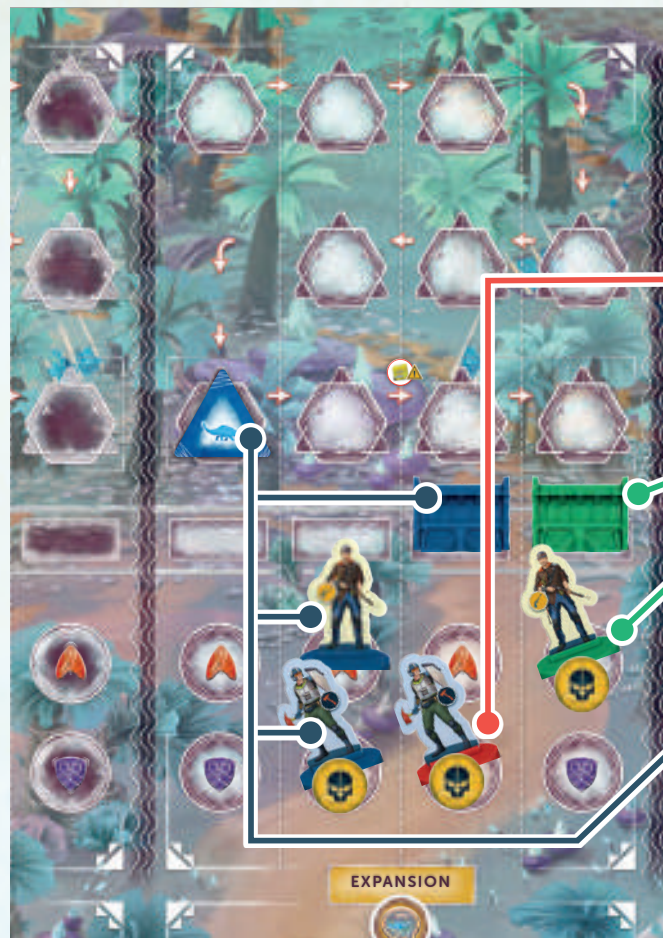
5 (3x Option 1) (1x Option 8) (1x Option 8)

2x Emmy

5 (2x Option 4 + 1x Option 3) (1x Option 3)

1x Jeremy

2 (1x Option 5 + 1x Option 5)



Exemple : les joueurs additionnent leurs éléments présents dans la zone de défense : Robert a la plus grande contribution, avec 4 éléments, Emmy en a 2, Jeremy en a 1, tandis qu'Olivia, la joueuse active, n'en a aucun. Avec ses contributions, Robert peut choisir jusqu'à trois récompenses et répéter une option, Emmy peut choisir jusqu'à deux récompenses, tandis que Jeremy n'a qu'un seul choix et Olivia aucun. Ils choisissent tous leurs récompenses en même temps, en payant le prix en courage ou en sécurité pour celles-ci. Comme il y a eu une brèche, les options 2, 6 et 7 ne sont pas disponibles.

Robert a 5 courage, mais pas de sécurité à dépenser pour ses trois options. Il dépense 3 courage pour l'option 1 et gagne 5 partisans pour les 3 tramplers et le raptor qu'il a vaincus pendant l'attaque. Avec sa possibilité de répéter une option, il choisit l'option 8 deux fois et gagne 2 soldats légers pour un total de 2 courage.

Emmy a 3 courage et 2 sécurité pour ses deux options possibles. Elle dépense 2 courage et 1 sécurité pour l'option 4 et gagne 5 partisans. Ensuite, elle dépense 1 sécurité pour gagner la production de la zone, 1 histoire, en utilisant l'option 3.

Jeremy a 4 courage et 3 sécurité. Il envisage de ne pas choisir son option, mais décide finalement de dépenser 1 courage et 1 sécurité pour l'option 5 afin de gagner 2 partisans pour son soldat lourd vaincu.

6 Phase de récupération :

- Chaque joueur ramène tous ses soldats vaincus et son chef de la zone de défense attaquée sur son plateau joueur.
- Remettez tous les soldats vaincus (couchés) dans les réserves personnelles des joueurs.
- Déplacez tous les pièges face visible de cette zone de défense à côté de la tuile Chef ingénieur.
- ! Les pièges utilisés, face visible, ne peuvent pas être réutilisés, mais ils peuvent être décomptés avec la condition de décompte du Chef ingénieur.
- Remettez dans la réserve générale tous les dinos vaincus se trouvant devant les joueurs.
- Si c'est la **première fois que la zone a été attaquée**, retirez la **tuile de zone de combat dangereux** correspondante de la troisième rangée de la zone de combat et retirez la tuile **couvrant la zone communautaire** correspondante.
- ! Laissez tous les murs en place.

5A

1 → [1] → [1] (soldat)

2 → [2+] → [2+] (soldats)

4 → [4+] → [4+] (soldats)

6+ → [6+] (soldats)

8+ → [8+] (soldats)

[1ST] → [2] (piège)

5B

5D

RÉSUMÉ DE LA RÉOLUTION D'UNE ATTAQUE DE DINOS

- 1 Phase de piège
- 2 Phase de mur
- 3 Phase de combat
- 4 Phase de brèche
- 5 Phase de récompenses de combat
- 6 Phase de récupération

5C

NOTE : pour plus de détails sur les récompenses de combat disponibles, reportez-vous à l'annexe.

NOTE : tous les effets sont soigneusement conçus pour ne jamais permettre à une attaque de dinos de se déclencher dans une zone autre que celle où vous avez placé votre dé pendant votre action primaire. Ainsi, si vous avez un tour où deux attaques de dinos doivent être résolues en même temps, vous avez fait une erreur.



POLITIQUE DANS PERSEVERANCE

En l'absence du capitaine, l'équipage d'élite du navire (les officiers) a pris le contrôle législatif de la société en formation. Leurs dirigeants sont les chefs, choisis parmi les meilleurs membres de l'équipage du navire, représentés par les joueurs. Certains, cependant, ne sont pas prêts à accepter leur commandement. Ils sont menés par les dissidents, un groupe avec son propre programme, qui cherche à prendre le contrôle de la ville. Les dissidents ne sont en jeu qu'avec 1 ou 2 joueurs, où ils constituent une force importante avec laquelle il faut compter !

ASSEMBLÉE



CHEF INTENDANT

"L'Assemblée est notre réunion régulière où nous discutons de ce que nous avons réussi jusqu'à présent et de la façon de procéder. Nous votons également pour notre chef de communauté pour le prochain cycle - mais les votes ne sont pas la seule façon pour la communauté d'apprécier et d'honorer le travail et le dévouement de nos aspirants chefs."

Une assemblée est déclenchée à la fin du tour d'un joueur lorsqu'il ne reste plus de dés dans la réserve.

Un bon résultat lors d'une assemblée permet d'ajouter un nombre important de partisans pour les joueurs ayant obtenu le plus de votes, ce qui peut constituer une étape très importante sur le chemin de la victoire.

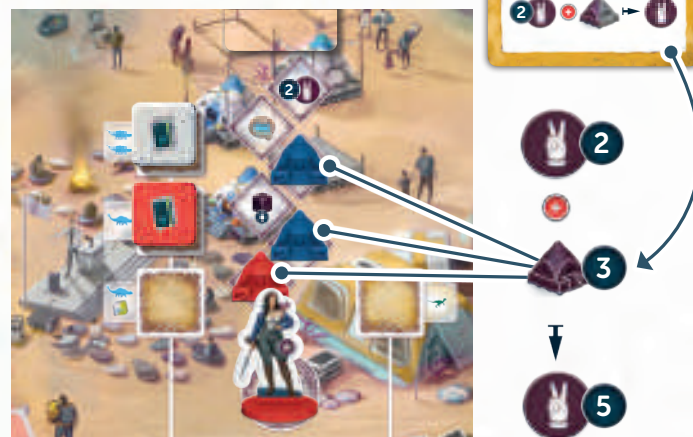
Il est possible d'obtenir des votes soit en construisant des abris sur des cases avec les bonus des abris respectifs (cases abris numérotées 2 et 6 à la page 16), soit pendant une assemblée (voir ci-après).

NOTE : les parties à 2 joueurs comportent un total de deux assemblées, tandis que les parties à 3 et 4 joueurs en comportent trois.

Avant d'entrer dans les détails de la résolution d'une assemblée, il faut d'abord clarifier trois termes très importants :

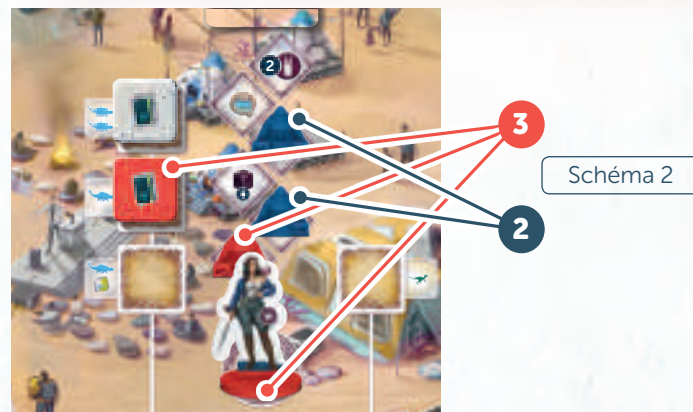
- **Population :** la population d'une zone est égale à **2 plus le nombre total d'abris**, toutes couleurs confondues, situés dans l'espace communautaire de cette zone. (Voir schéma 1). Ceci est indiqué sur une face de la tuile de récompense d'assemblée de chaque zone. La population d'une zone peut **fournir des votes pendant une assemblée**.

Schéma 1



- **Présence :** la présence d'un joueur dans une zone est égale au nombre d'éléments de la couleur de ce joueur présents dans l'espace communautaire de cette zone (**ignorez les pions dans la zone de défense**).

! Les éléments comptés comme présence sont les **propres dés du joueur, les abris, et sa figurine de chef**, si elle se trouve dans la zone communautaire. (Voir schéma 2).



- **Production :** chaque zone produit un certain type de ressource. De gauche à droite, ce sont : nourriture, soldat léger, histoire et débris. C'est imprimé sur le plateau principal et est également indiqué sur l'autre face de la tuile de récompense d'assemblée de chaque zone.



- **RÈGLES À 2 JOUEURS :** dans les parties à 2 joueurs, suivez les votes obtenus par les **dissidents** comme s'ils étaient un troisième joueur.

◆ RÉSOLUTION D'UNE ASSEMBLÉE ◆

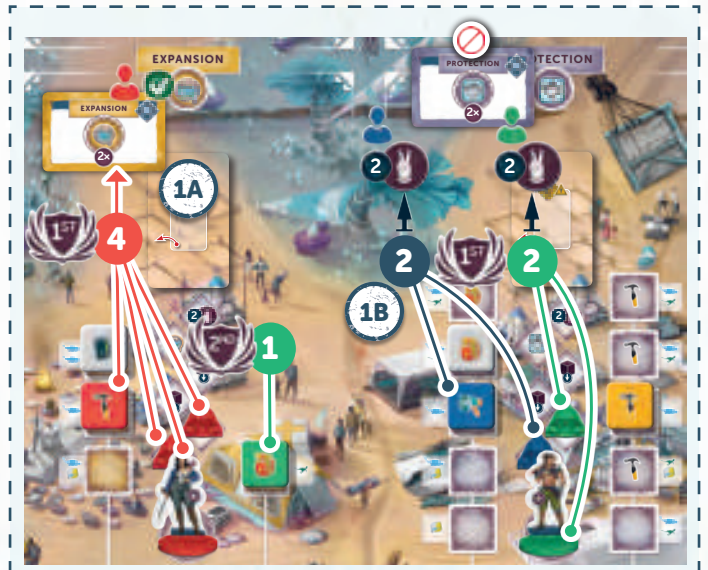
Lors de la résolution d'une assemblée, suivez ces étapes dans l'ordre :

1 Vérifiez la majorité et distribuez les tuiles récompense de l'Assemblée :

Le joueur ayant le plus de présence dans chaque Zone reçoit la tuile récompense de l'assemblée de cette zone (1A).

Résoudre les égalités :

- Si **deux joueurs** sont à égalité (cela peut inclure les dissidents dans une partie à 2 joueurs), chaque joueur à égalité reçoit un nombre de **votes égal à la moitié de la population de la zone**, arrondi à l'inférieur, au lieu de la tuile (1B).
- Si plus de deux joueurs sont à égalité, ils ne reçoivent rien.



Exemple : Jeremy a la majorité en développement avec ses quatre pions de couleur, il obtient donc la tuile récompense de l'assemblée de cette zone. Robert et Emmy sont à égalité en protection. Personne n'obtient la tuile récompense de l'assemblée, mais ils obtiennent tous les deux la moitié des votes disponibles dans cette zone, soit 2 votes. La base de 2 votes + 2 abris équivaldrait normalement à 4 votes, mais ils en reçoivent la moitié en raison de leur égalité.

2 Choix des récompenses :

Chaque joueur possédant une ou plusieurs tuiles récompense de l'assemblée choisit de recevoir **soit de la production, soit des votes** pour chaque, en utilisant une des deux faces de la ou des tuiles.

Ils le font secrètement et en même temps.

Une fois que tout le monde a fait son choix, les joueurs **rèvent leurs choix simultanément.**

- Les joueurs ayant choisi la production reçoivent **deux fois la production** de la zone (2 nourriture, 2 soldats légers, 2 histoires ou 2 débris) et les joueurs ayant choisi les votes reçoivent **un nombre de votes égal à la population de la zone** (le nombre d'abris plus 2).

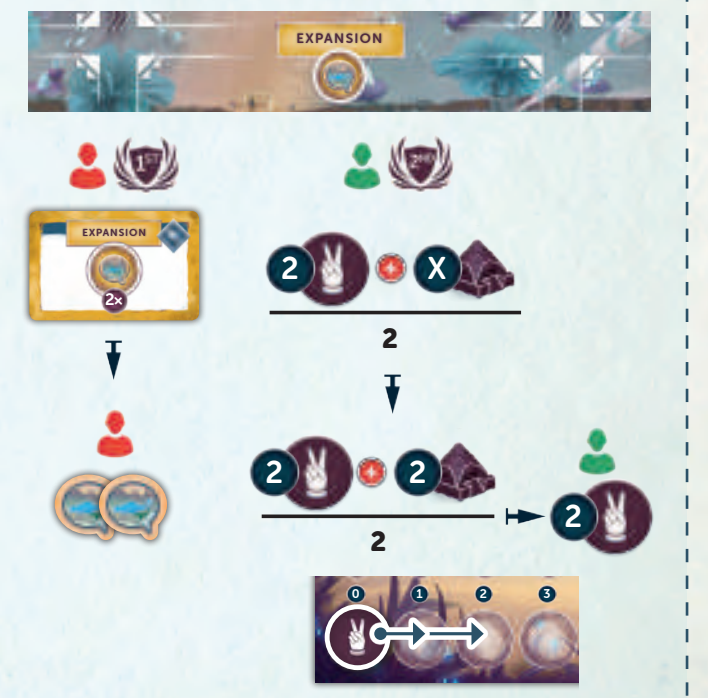
Gardez le compte des votes obtenus lors de l'assemblée sur la piste des votes du plateau de chaque joueur.

- Le joueur (le cas échéant) ayant la deuxième plus forte présence dans chaque zone reçoit **la moitié de la récompense qui n'a pas été choisie lors de l'étape précédente.** Il peut s'agir d'une production unique OU de la moitié des votes, arrondi à l'inférieur. Les joueurs à égalité pour la deuxième plus grande présence ne reçoivent rien.

RÈGLES À 2 JOUEURS : si les dissidents ont la plus forte présence (c'est-à-dire sans égalité) dans une zone, ils choisissent toujours les votes. Ils reçoivent également la moitié des votes s'ils sont à égalité pour la majorité OU s'ils sont deuxièmes et que le joueur majoritaire a choisi la production (comme le ferait un joueur normal). Les dissidents ignorent toutes les récompenses autres que les votes pendant une assemblée.

! Les joueurs doivent suivre leurs votes sur leur plateau en déplaçant immédiatement vers la droite le marqueur de vote correspondant au nombre de votes qu'ils ont reçus.

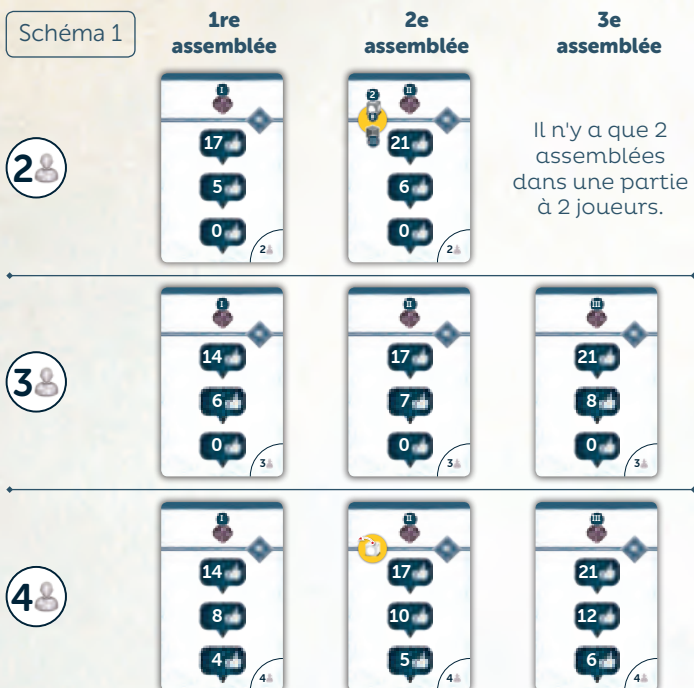
NOTE : retournez votre marqueur de vote pour suivre les votes supérieurs à 9. Dans le cas peu probable où vous en recevez plus de 19, utilisez un substitut pour en garder la trace.



Exemple : Comme récompense, Jeremy décide d'obtenir deux fois la production de développement. Il reçoit immédiatement 2 histoires. Cela signifie que Emmy, qui était deuxième pour la majorité, recevra la moitié des votes disponibles dans cette zone. Il y a 2 abris présents, elle gagne donc $(2+2) / 2 = 2$ votes.

- 3 **Décompte de l'assemblée** : consultez la piste des votes de chaque joueur et **classez les joueurs par majorité de votes**. Sur la base de la tuile décompte de l'assemblée actuelle, les joueurs ayant reçu le plus de votes seront récompensés d'un nombre important de partisans. (Voir le schéma 1).

NOTE : les assemblées ultérieures ont des récompenses de partisans plus élevées.



Résoudre les égalités

En cas d'égalité, chaque joueur à égalité est considéré comme étant classé à son rang respectif, et il gagne les partisans de ce rang. Le joueur de rang suivant marque normalement les partisans de sa position. En d'autres termes, s'il y a une égalité pour la première place, le joueur avec le deuxième plus grand nombre de votes marque pour la deuxième place.

- ! Les joueurs avec 0 vote ne doivent pas être classés, il n'est donc pas possible de gagner des partisans si vous n'avez pas de votes dans une assemblée.

Exemple (sans schéma) : Jeremy et Olivia ont tous deux 14 votes lors de la deuxième assemblée d'une partie à 4 joueurs, ils sont à égalité pour la première place. Robert est considéré comme étant à la deuxième place avec ses 10 votes, tandis qu'Emmy n'a aucun vote. Jeremy et Olivia obtiennent chacun 17 partisans pour la première place, Robert en obtient 10 pour la deuxième place et les partisans de la troisième place ne sont pas attribués, car Emmy n'a aucun vote.

RÈGLES À 2 JOUEURS : s'ils ont suffisamment de votes, les dissidents peuvent également revendiquer la première ou la deuxième place lors d'une assemblée. S'ils le font, ils ne tiennent pas compte de leurs éventuels partisans, mais le ou les joueurs qu'ils ont dépassés ne gagnent que les partisans suivants en fonction de leur position inférieure.

- 4 **Décompte des officiers** : pour chaque tuile officier, le(s) joueur(s) ayant **le plus** d'influence sur lui (à la fois dans la réserve d'influence et sur les cases) reçoit(vent) des partisans en fonction de la condition de décompte. Ensuite, le(s) joueur(s) ayant la deuxième plus grande influence reçoit(vent) la **moitié** des partisans, arrondi à l'inférieur, en fonction des conditions de décompte des points. Les égalités sont amicales pour la première et la deuxième place. Les joueurs à égalité pour la plus grande influence reçoivent le nombre total de partisans, et ceux à égalité pour la deuxième place reçoivent la moitié de ce nombre.

NOTE : ces conditions de décompte sont détaillées dans l'annexe.



Exemple : la condition de décompte du chef de la sécurité donne 2 partisans pour chaque carte de patrouille remplie ou actuellement en cours. Robert et Olivia sont à égalité à la première place avec 3 cubes d'influence chacun, ils recevront donc tous les deux le nombre total de partisans de cette condition. Robert a 3 cartes patrouille remplies soit un total de 6 partisans, tandis qu'Olivia en a 2 soit 4 partisans. Emmy a le deuxième plus grand nombre de cubes d'influence, pour lequel elle gagne la moitié des partisans de cette condition. Elle a une carte patrouille remplie, elle gagne donc $2/2=1$ partisan.

RÈGLES À 2 JOUEURS : les dissidents ne gagnent pas de partisans, mais leurs cubes d'influence affectent la majorité. Par conséquent, si un joueur a moins de cubes que les dissidents, il ne marquera pas la valeur totale, même si l'autre joueur n'est pas présent.

5 Conclusion :

- Remettez la tuile décompte de l'assemblée la plus à gauche (celle qui vient d'être décomptée) dans la boîte, puis faites glisser le reste d'un emplacement vers la gauche.
- ! S'il n'y a plus de tuiles décompte de l'assemblée en jeu, passez au "Décompte final" et ignorez le reste de la phase de conclusion.

- Chaque joueur ayant un **chef** dans une zone communautaire le **récupère** sur son plateau joueur.
- Récupérez tous les dés du plateau principal, puis lancez tous les dés pour recréer la réserve de dés **avec les changements suivants** :

RÈGLES À 2 JOUEURS : Ajoutez 2 dés dissidents à la réserve (pour un nouveau total de 15 dés, dont 4 dés dissidents). Ensuite, placez 1 cube d'influence dissident sur chaque officier. Résolez immédiatement tout bonus d'officier que cela pourrait déclencher, comme cela est expliqué à la page 19.

RÈGLES À 4 JOUEURS : Après la première assemblée, retirez un dé neutre du jeu et remettez-le dans la boîte.

- Put the available **Patrol cards** (i.e. Patrol cards not in front of players) to the bottom of the deck in a random order, and reveal 2 new ones.

- Reset each player's Vote tracker to 0.
- Continue the game with the next player's turn as normal.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement après la deuxième assemblée lors d'une partie à 2 joueurs ou après la troisième assemblée lors d'une partie à 3 ou 4 joueurs.

DÉCOMPTE FINAL

À la fin de la partie, chaque joueur peut gagner des partisans de plusieurs façons :

1 Murs et pièges

Additionnez le nombre de murs et de pièges que chaque joueur possède dans **toutes** les zones de défense. Par ordre décroissant, en commençant par le joueur qui a le plus de murs et de pièges combinés, chaque joueur **marque des partisans comme indiqué sur le schéma 1.**

! Un joueur qui n'a pas de mur et de piège dans les zones de défense ne marque pas de partisan.

2 Soldats et chef

Additionnez le nombre de soldats (et éventuellement leur chef) de chaque joueur dans **toutes** les zones de défense. Par ordre décroissant, en commençant par le joueur qui a le plus de soldats (y compris son chef), chaque joueur **marque des partisans comme indiqué sur le schéma 1.**

! Un joueur qui n'a pas de soldat ou de chef dans les zones de défense ne marque pas de partisan.

3 Ressources restantes

Chaque joueur gagne **1** partisan pour chaque nourriture, débris, histoire, pour 2 soldats légers, 1 soldat lourd, et une **paire** de 1 sécurité et 1 courage qui se trouve sur son plateau joueur, dans une zone de défense, ou sur une carte patrouille inachevée.



Schéma 1	2	3	4
1er	4	5	6
2e	0	2	3
3e	0	0	1

! Les égalités sont amicales et sont résolues exactement comme le décompte de l'assemblée.

LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE PARTISANS GAGNE LA PARTIE.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, le vainqueur est le joueur avec le plus de soldats au total (sur le plateau principal, sur son plateau joueur et sur les patrouilles inachevées).

Tous les joueurs encore à égalité partagent la victoire.

ENSEMBLE DE RÈGLES OPTIONNELLES

LA VERSION DÉTERMINISTE


Nous pensons que la survie sur une île de dinosaures doit comporter une part d'imprévisibilité, que Perseverance simule par des jets de dé. Nous avons conçu le jeu de manière à ce que l'effet de ces jets de dé dépende des choix du joueur et puisse toujours être atténué ou calculé avec un certain degré de certitude. Cependant, pour ceux qui ne sont pas à l'aise avec la possibilité que les dés contrecarrent leurs plans bien préparés, nous avons créé la version déterministe : un ensemble de règles modulaires conçu pour éliminer la variabilité des jets de dé des différents aspects du jeu.

La version déterministe possède une **règle alternative** pour chaque aspect du jeu impliquant des dés et est entièrement modulaire. Vous pouvez utiliser toutes les règles suivantes pour **éliminer complètement la variabilité des jets de dé** du jeu ou n'en utiliser que quelques-unes pour en conserver une partie.

Placement des dinosaures : au début de la partie, lancez les deux dés dino. Chaque fois que vous devez relancer un dé dino après un placement de dé, placez le(s) dino(s) actuellement représenté(s) sur le dé correspondant, **puis** relancez le dé. De cette façon, vous saurez toujours à quels dinos vous pouvez vous attendre suite à un placement de dé.

Murs : laissez le dé mur dans la boîte. Lors de la phase de mur d'une résolution d'attaque de dinos, chaque joueur reçoit toujours 1 sécurité pour chacun de ses murs, mais rien d'autre ne se produit. Lors de la phase de combat, le soldat ou le chef le plus proche du mur dans la même colonne bat 1 dino supplémentaire (cela peut affecter les soldats qui sont battus). Ce dino est récupéré par le propriétaire du soldat, même si c'est un joueur différent du propriétaire du mur. S'il n'y a pas de soldats ni de chef derrière le mur, le mur n'a aucun effet pendant la phase de combat.

Pièges : laissez le dé piège dans la boîte. Pendant la phase de piège, chaque piège révélé qui correspond au dino dessus, bat le dino. Placez le dino vaincu devant le propriétaire du piège, qui marque également 3 partisans. Chaque piège qui ne correspond pas au dino n'a aucun effet (mais il compte quand même dans la contribution au combat, normalement).

Menace : laissez le dé menace dans la boîte. À la place, donnez à chaque joueur une carte suivi de menace et deux jetons suivi de menace (un pour les soldats légers et un pour les soldats lourds). Placez ces jetons dans la case avec l'icône de mise en place  sur la carte suivi de menace. Chaque fois que vous devez lancer le dé menace, avancez sur la piste de menace avec le jeton de soldat correspondant d'un nombre de cases égal à la valeur de la menace. Lorsque la valeur de la menace n'est pas liée à un type de soldat (lors de la progression vers l'étape suivante d'une patrouille), vous pouvez choisir le pion soldat à avancer, mais vous ne pouvez pas diviser la valeur et vous ne pouvez pas choisir un type qui ne figure pas sur la carte patrouille. Chaque fois que vous franchissez le symbole du crâne (vous vous déplacez au-delà de "5") sur la piste, remettez dans votre réserve 1 soldat du type correspondant de la carte patrouille.



Exemple : lors de la résolution de la première étape de sa carte patrouille, Robert  choisit une carte défi lourd avec une valeur de menace de 2. Il déplace le marqueur de menace de soldat lourd de deux cases, en passant par le symbole du crâne, ce qui signifie qu'un soldat du type correspondant est vaincu (1). Il lui reste 1 soldat léger et 1 soldat lourd sur la carte patrouille, il décide donc de se déplacer vers la deuxième étape. Il préfère déplacer le pion soldat léger de 3 cases pour la valeur de menace de 3 sur la transition (2).

ANNEXE

CAPACITÉS DES CHEFS



ADELITA

Chef du navire : vous commencez avec 1 nourriture supplémentaire. Lorsque vous utilisez l'action secondaire "influencer un officier", vous pouvez remplacer 1 nourriture par 2 histoires (y compris la substitution de 2 nourritures par 4 histoires ou un mélange).



JACK

Feu d'artifice : chaque fois qu'un ou plusieurs dinos doivent être placés sur une zone de défense pendant votre action primaire, à la place vous pouvez placer un de ces dinos (de votre choix) sur une autre zone de défense avec **au moins 2 cases de Dino libres**.



PHOENIX

Pistolet à filet : lorsque vous placez votre chef sur une zone de défense, vous pouvez **soit** gagner 1 sécurité/courage supplémentaire (de votre choix), **soit** placer immédiatement un de vos pièges sous un dino déjà placé dans cette zone. (Vous ne pouvez pas placer un piège sur un autre piège ni sur une case vide de dino).










KEONI

Chef naturel : après avoir effectué l'action d'entraînement, vous pouvez placer 1 soldat léger de votre plateau joueur dans une zone de défense et obtenir normalement la sécurité ou le courage.

BONUS ET CONDITIONS DE DÉCOMPTE DES OFFICIERS

	Condition de décompte des points	Bonus
Premier officier	<p>Choisissez une zone communautaire ou une zone de défense d'une zone. Gagnez 1 partisan pour chaque élément que vous y avez (vos abris, dés ou chef dans une zone communautaire ; ou vos soldats, pièges, murs ou chef dans une zone de défense).</p>	1 nourriture
Chef de la sécurité	<p>Gagnez 2 partisans pour chaque carte patrouille que vous avez complétée ou que vous avez en cours.</p>	2 courage
Chef intendant	<p>Gagnez 3 partisans pour chaque série de 2 abris et 1 dé joueur que vous avez en jeu sur le plateau principal et dans la réserve de dés. (Par exemple, pour marquer 6 partisans, vous avez besoin de 2 dés joueur en jeu et 4 abris construits).</p>	1 débris
Chef ingénieur	<p>Gagnez 1 partisan pour chaque mur ou piège que vous avez construit (déjà utilisé ou sur le plateau principal).</p>	2 sécurité

RÉCOMPENSES DE COMBAT DES ATTAQUES DE DINOS

	Coût	Récompense
Option 1 	3 courage	Gagnez 1 partisan pour chaque trampler et 2 partisans pour chaque raptor que vous avez vaincu lors de cette attaque.
Option 2 	1 courage + 1 sécurité	Gagnez 2 partisans pour chacun de vos murs dans la zone que cette attaque de dino a déclenchée.
Option 3 	1 sécurité	Gagnez 1 production de la zone que cette attaque de dino a déclenchée. (nourriture, soldat léger, histoire, ou débris, respectivement.)
Option 4 	2 courage + 1 sécurité	Gagnez 5 partisans.
Option 5 	1 courage + 1 sécurité	Gagnez 1 partisan pour chacun de vos soldats légers et 2 partisans pour chacun de vos soldats lourds vaincus lors de cette attaque.
Option 6 	2 sécurité	Récupérez votre chef sur votre plateau joueur.
Option 7 	2 sécurité	Gagnez 1 partisan pour chacun de vos abris et 2 partisans pour chacun de vos dés joueur dans la zone que cette attaque de dino a déclenchée.
Option 8 	1 courage	Gagnez 1 soldat léger.

APERÇU DES RESSOURCES

Vous trouverez ci-dessous un résumé de la manière dont vous pouvez obtenir les différentes ressources de Perseverance et leur utilité.



NOURRITURE

La nourriture est une nécessité pour une société stable, et avec les réserves du navire qui s'épuisent, nous devenons plus dépendants de ce que l'île fournit.

Vous pouvez **obtenir de la nourriture** de la manière suivante :

- en utilisant l'effet "rations",
- en utilisant l'effet "réserve",
- en déclenchant la production de la zone de ravitaillement pendant une attaque de dinos ou une assemblée,
- en recevant certains bonus d'abris de la zone de ravitaillement,
- en la trouvant sur certaines cartes défi et patrouille et
- en obtenant le bonus du Premier officier.

La nourriture peut être **dépensée** pour

- placer des abris,
- gagner des dés joueur supplémentaires avec l'effet "politique",
- gagner des soldats légers et
- placer des pièges avec un bonus courage.



DÉBRIS

Les débris sont des pièces récupérées du navire naufragé qui peuvent être utilisées pour poser les fondations de la colonie et ses défenses.

Vous pouvez **obtenir des débris** de la manière suivante :

- en utilisant l'effet "récupération",
- en utilisant l'effet "réserve",
- en déclenchant la production de la zone de protection pendant une attaque de dinos ou une assemblée,
- en recevant certains bonus d'abris de la zone de protection,
- en les trouvant sur certaines cartes défi et patrouille et
- en obtenant le bonus du chef intendant.

Les débris peuvent être **dépensés** pour

- placer plusieurs abris,
- construire des murs et
- gagner des soldats lourds.





HISTOIRE

Sur une île mystérieuse de dinosaures où tout est nouveau et dangereux, les rumeurs se répandent comme une traînée de poudre. Les histoires de vos actes héroïques peuvent vous aider à rallier des soldats et à gagner les faveurs des officiers supérieurs du navire.

Vous pouvez **obtenir des histoires** de la manière suivante :

- en utilisant l'effet "pub" (idéalement en ayant plusieurs dés joueur déjà en jeu),
- en utilisant l'effet "entraînement" ,
- en déclenchant la production de la zone de développement pendant une attaque de dinos ou une assemblée,
- en recevant certains bonus d'abris de la zone de développement et
- en les trouvant sur certaines cartes défi et patrouille.

Les histoires peuvent être **dépensées** pour

- placer plusieurs abris,
- convertir un dé neutre déjà sur le plateau en un dé joueur en utilisant l'effet "politique",
- construire des murs avec un bonus de partisans,
- influencer des officiers,
- convertir des soldats légers en soldats lourds en utilisant l'effet "entraînement",
- placer des soldats en utilisant l'effet "entraînement" et
- changer la face d'un dé avant de le placer.



INFLUENCE

Comme la colonie se développe sous la direction des quatre officiers du navire, il est crucial de les influencer pour qu'ils soutiennent vos efforts.

Vous pouvez **gagner de l'influence** sur les officiers de la manière suivante :

- en vous installant sur certaines cases abri et
- en utilisant l'action secondaire "influencer un officier".

Vous placez des cubes d'influence sur les officiers pour potentiellement gagner des partisans avec leur condition de décompte après chaque assemblée et pour déclencher leurs bonus.



SÉCURITÉ ET COURAGE



La sécurité et le courage symbolisent la gratitude de la colonie pour votre protection et votre héroïsme.

Vous pouvez **gagner de la sécurité et du courage** de la manière suivante :

- en plaçant des soldats ou votre chef sur les zones de défense,
- en les trouvant sur certaines cartes défi et patrouille,
- en ayant des murs pendant une attaque de dinos (sécurité),
- plaçant des pièges (courage) et
- en obtenant les bonus du chef de la sécurité (courage) et de l'ingénieur en chef (sécurité).

Vous pouvez **dépenser de la sécurité et du courage** pour obtenir de précieuses récompenses de combat après les attaques de dinos, et chaque paire restante compte comme un partisan à la fin de la partie.



SOLDATS



Les soldats sont les anciens membres du personnel de sécurité du navire et d'autres âmes courageuses déterminées à protéger la colonie de la menace des dinosaures.

Vous pouvez former des soldats avec l'effet "entraînement" et obtenir des soldats légers en déclenchant la production de la zone militaire en vous installant sur certaines cases abris de la zone de protection ou pendant une attaque de dinos ou une assemblée. Les soldats peuvent être utilisés soit pour se défendre contre les attaques de dinosaures ou pour effectuer des patrouilles.

CRÉDITS





















































Pour les crédits, veuillez vous reporter aux dernières pages du livret de l'Épisode 2.

Copyright, 2021, Mindclash Games et ses affiliés. Tous droits réservés à leurs propriétaires respectifs.

Contactez-nous à : info@mindclashgames.com



GLOSSAIRE DES ICÔNES

	NOURRITURE				PIÈGE
	DÉBRIS		À L'INTÉRIEUR D'UNE ZONE		DINO TRAMPLER
	HISTOIRE		RÉCUPÉRER		DINO RAPTOR
	COURAGE		DÉFAUSSER		N'IMPORTE QUEL DINO
	SÉCURITÉ		REMPLENER		DINO VAINCU
	INFLUENCE		DÉPENSER		DÉ PIÈGE
	INFLUENCE DES DISSIDENTS		RETOURNER (tuile)		DÉ MUR
	SOLDAT LÉGER		PLACER		DÉ DINO NORMAL
	SOLDAT LOURD		TERMINER / AVOIR		DÉ DINO DANGEREUX
	CHEF		RÉSoudre		DÉ MENACE
	GAGNER DES PARTISANS		CARTE PATROUILLE		NIVEAU MENACE
	PERDRE DES PARTISANS		DÉ DE JOUEUR		SOLDAT VAINCU
	JOUEUR ACTIF		DÉ DE DISSIDENT		PRODUCTION D'UNE ZONE
	JOUEUR		DÉ NEUTRE		ATTAQUE DE DINOS
	OFFICIER		CONTRIBUTION (attaque de dinos)		ASSEMBLÉE
	BONUS DE L'OFFICIER		ABRI		VOTE
	CHOISISSEZ-EN UN/E (parmi plusieurs options)		MUR		RANG DANS UNE MAJORITÉ (par rapport aux autres joueurs)
	CHOISISSEZ-EN DEUX DIFFÉRENTS		LE PLUS EN BAS		MISE EN PLACE
			EFFET		



MINDCLASH
GAMES

VIKTOR
PETER

RICHARD
AMANN

DÁVID
TURCZI

THOMAS
VANDE GINSTE

WOLF
PLANCKE

PERSEVERANCE

CASTAWAY CHRONICLES

EPISODE

2

LIVRET DE RÈGLES

ATTENTION : JOUER APRÈS L'ÉPISODE 1

CECI N'EST PAS LE DÉBUT

Ce livret de règles a été écrit pour vous fournir tout ce dont vous avez besoin pour apprendre à jouer à *Perseverance : Épisode 2* à partir de zéro. Cependant, comme l'*Épisode 2* est une progression logique de l'histoire de *Perseverance* (à la fois sur le plan thématique et mécanique), nous vous recommandons fortement d'apprendre et de jouer à l'*Épisode 1* en premier - si vous le faites, vous serez déjà familiarisé avec les concepts de jeu suivants qui sont en grande partie les mêmes dans l'*Épisode 2* :

- Placement des dés comme action principale
- Actions secondaires
- Influence et décompte des points pour les officiers
- Zones, présence dans la zone et majorités
- Assemblée
- Combat contre les dinosaures
- Envoyer des soldats à l'aventure (similaire à la patrouille de l'*Épisode 1*)

L'HISTOIRE JUSQU'À PRÉSENT

Des mois ont passé depuis que l'infortuné paquebot Pearl of the Seas s'est échoué sur l'île que vous considérez désormais comme votre foyer. Grâce à un effort commun colossal, vous avez maîtrisé la panique et le chaos des premières semaines et terminé la construction d'un mur de fortune à partir de l'épave récupérée, ce qui a permis de stopper les attaques incessantes des dinos. Depuis lors, la ville de Perseverance est devenue une communauté autonome en pleine expansion et avec cette croissance sont venus la curiosité et le désir de regarder au-delà de la sécurité des murs de la ville pour trouver des ressources, des opportunités de développement et des réponses au mystère de l'île.

Rejoint par le capitaine du navire, désormais complètement guéri depuis son sauvetage, le conseil des officiers lance un appel pour l'exploration et l'aventure. Alors que de courageux groupes d'explorateurs commencent à cartographier les environs de la ville, ils découvrent diverses nouvelles ressources sur l'île, notamment une étrange baie lumineuse qui procure un regain de vitalité et d'énergie lorsqu'elle est consommée, devenant rapidement un bien précieux pour la ville.

Alors que vous et vos rivaux vous enfoncez plus profondément dans les terres pour tracer un chemin vers la mystérieuse structure à l'horizon, vous ne pouvez pas ignorer la menace des dinosaures qui errent dans la nature, en particulier l'espèce Shieldhead récemment découverte. En protégeant vos camps et avant-postes nouvellement établis, vous commencez à en apprendre davantage sur ces créatures majestueuses, et vous réalisez bientôt que coexister avec elles pourrait être plus facile que vous ne le pensez...

CONTENU

ÉLÉMENTS DE JOUEUR UTILISÉS DANS LES DEUX ÉPISODES



4x compteurs de partisans



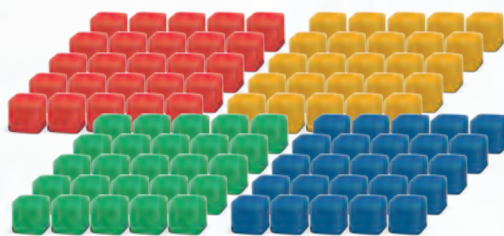
4x marqueurs de vote



4x marqueurs de courage



4x marqueurs d'étape recto verso Patrouille et Aventure



25x4 cubes d'influence



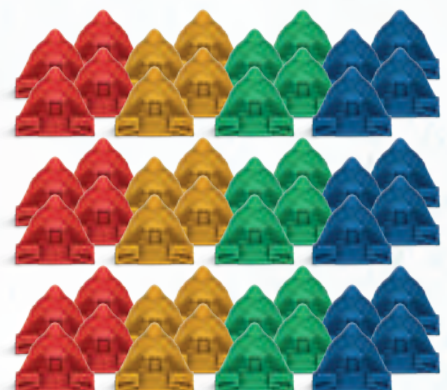
11x4 socles de Soldat et Chef



4x socles de chef



5x4 dés joueur



12x4 abris

*Pour une meilleure immersion, les jetons soldat et ressource ont un graphisme différent dans un même Épisode et dans les différents Épisodes. Ces éléments sont également codés par couleur : Les éléments de l'Épisode 1 sont en bleu, ceux de l'Épisode 2 en violet. Bien que le jeu ait été conçu pour être joué avec l'ensemble respectif des éléments, vous pouvez, si vous le souhaitez, les mélanger et les assortir comme bon vous semble.

ÉLÉMENTS DES JOUEURS UTILISÉS UNIQUEMENT DANS L'ÉPISODE 2



4x plateaux joueur



4x silhouettes de chef de l'Épisode 2



6x4 camps



12x tours de guet



4x figurines de chef de l'Épisode 2

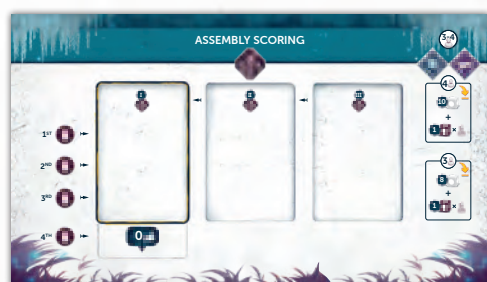


4x marqueurs de vote permanent



4x jetons brèche

ÉLÉMENTS SUPPLÉMENTAIRES UTILISÉS DANS LES DEUX ÉPISODES



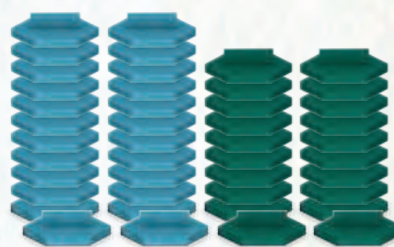
1x plateau d'assemblée



24x silhouettes de dino trampler



20x silhouettes de dino raptor



44x (24 bleus, 20 verts) socles de dinos



13x dés neutres



1x dé menace

ÉLÉMENTS DE LA VERSION DÉTERMINISTE



4x cartes piste de menace

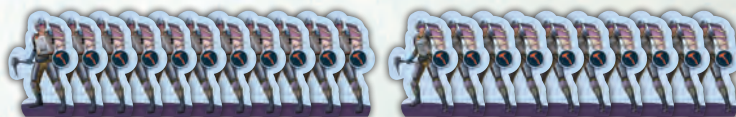


8x marqueurs menace

ÉLÉMENTS DE BASE DE L'ÉPISODE 2



20x soldats légers*



20x soldats lourds*



20x jetons histoire*



20x jetons débris*



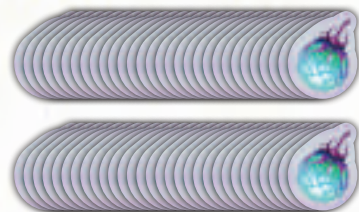
20x jetons nourriture*



1x plateau principal



1x plateau d'offre d'avant-poste



30x jetons baies lumineuses



20x jetons ressources de l'île*



8x cartes défi léger



8x cartes défi lourd



5x tuiles officier



20x silhouettes de dino Shieldhead



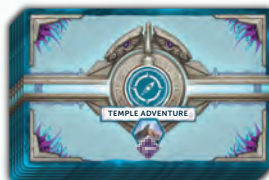
20x (violets) socles de dinosaures



6x cartes aide de jeu



5x tuiles récompense d'assemblée



6x cartes aventure du temple



11x cartes aventure canyon



1x figurine de temple



1x marqueur de ralliement



20x tuiles avant-poste



5x tuiles de décompte de l'assemblée



14x tuiles hexagonales de plateau (6x plaines, 8x canyons)



7x cartes aventure des plaines
4x cartes aventure de départ

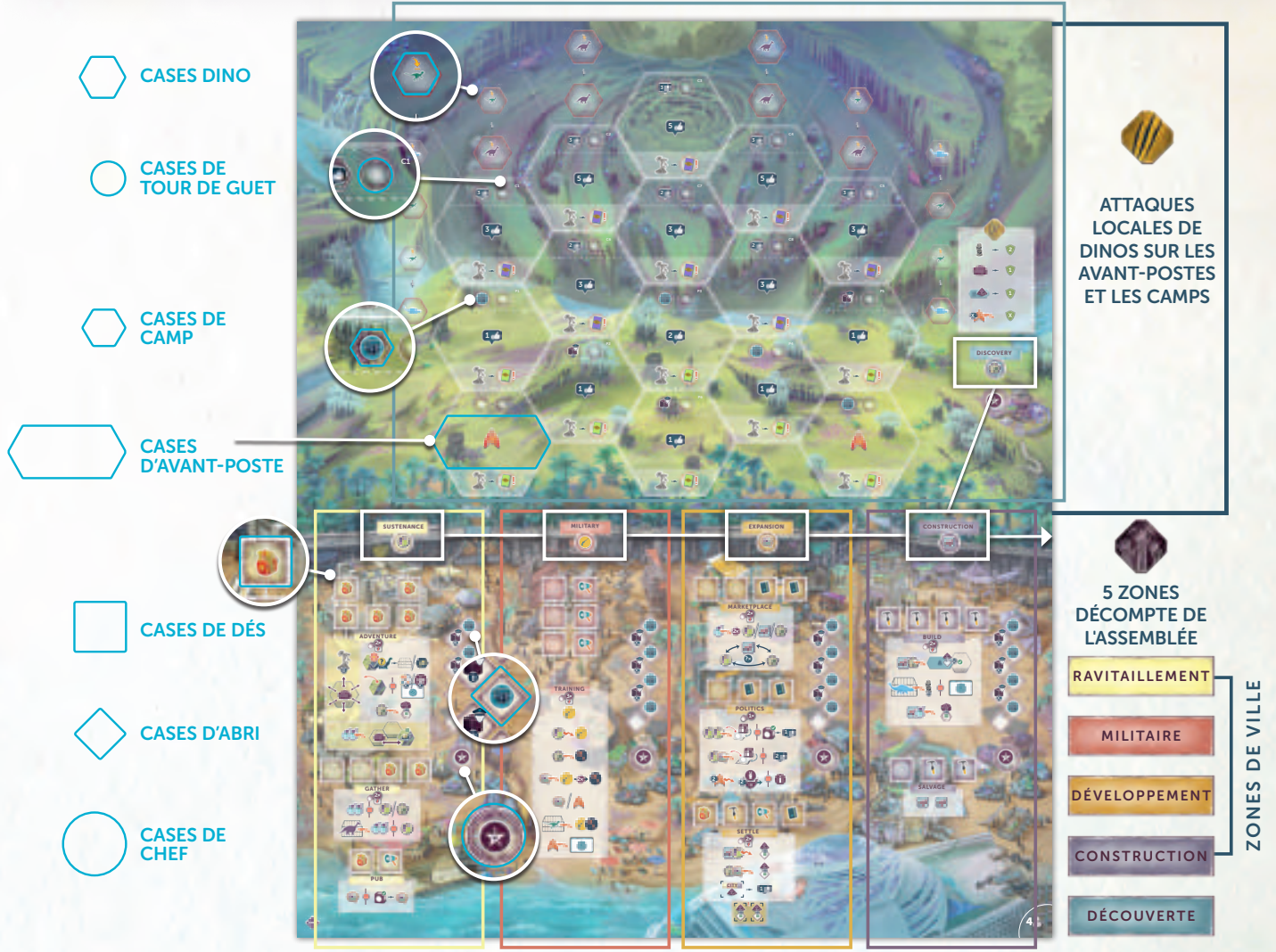


20x cartes attaque de dinos (10x plaines, 10x canyon)

APERÇU DU JEU

Le plateau principal de l'Épisode 2 est composé de **cinq zones** (ravitaillement (sustenance), militaire (military), développement (expansion), construction et découverte (discovery)). Les zones de ravitaillement, militaire, développement et de construction ont des cases où l'on peut placer des abris et des dés, tandis que la **zone de découverte** montre les plaines et les canyons dans les environs de la ville ; au fur et à mesure que les dinos sont repoussés, des **camps** de pionniers et des **avant-postes** seront érigés ici, fournissant des emplacements supplémentaires pour placer les dés.

❗ Contrairement à l'Épisode 1, il **n'est pas nécessaire de différencier les zones communautaires et les zones de défense**. Par conséquent, nous utilisons uniquement le terme "zone" pour décrire une aire de jeu.



Perseverance : Épisode 2 comporte deux aspects de jeu imbriqués. Dans les **zones de ville**, vous organiserez la vie quotidienne de la communauté : collecte de ressources, organisation de groupes d'aventuriers, construction d'abris et participation à des luttes de pouvoir politique. Dans la nouvelle **zone de découverte**, vous utiliserez vos groupes d'aventuriers pour défricher le terrain, chasser les dinos et monter une défense contre les attaques occasionnelles des dinos. Au fur et à mesure que la civilisation s'installera dans la nature, la zone de découverte aura également de l'importance pour vos machinations politiques.

À quelques reprises au cours de la partie, l'**assemblée** récompense les joueurs pour leur présence dans les zones, tandis que les cartes attaque de dinos exigent une défense héroïque des terres nouvellement revendiquées. Entre autres récompenses, les deux mécanismes de décompte peuvent vous donner des **partisans**, qui sont nécessaires pour vous établir comme un chef fort sur l'île et gagner la partie.

Les nouveaux avantages que chaque joueur peut acquérir viennent compléter le tout. Il y a six **avantages** pour chacun des cinq officiers qui guident le développement de *Perseverance*. Chaque officier offre ses connaissances spécialisées, ce qui vous permet de **personnaliser** vos capacités et vos stratégies, que vous souhaitez être un constructeur de maisons ou un chasseur dans la nature sauvage.

MISE EN PLACE DE LA ZONE DE JEU PRINCIPALE

- 1 Placez le plateau principal au milieu de la table.

NOTE : Les parties à 2 ou 3 joueurs utilisent un côté différent du plateau principal que celles à 4 joueurs (1A).

- 2 Séparez les cartes aventure, en fonction de leur verso, et créez 4 paquets : départ (Starter), plaines, canyon, temples. Mélangez chaque paquet séparément, puis mettez de côté les paquets de cartes aventure du départ et du temple pour le moment. Placez les paquets de cartes aventure, **plaines** et **canyon** face visible, puis révélez les premières cartes à côté de chaque paquet, afin qu'il y ait **au total 2 cartes de chaque type visibles** sur l'offre.

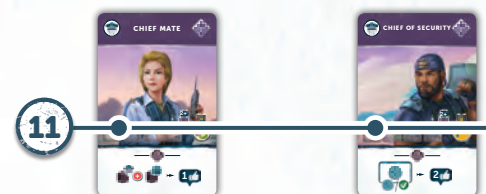
- 3 Séparez les cartes défi par type, mélangez-les, et placez-les face cachée en deux paquets près des paquets aventure.

- 4 Placez le marqueur de ralliement et le dé menace à côté des paquets de cartes défi.

- 5 Placez le plateau de l'assemblée à côté du plateau principal (5A). Choisissez les tuiles de décompte de l'assemblée correspondant au nombre de joueurs (5B) (trois tuiles avec leurs faces respectives visibles pour 3 et 4 joueurs, deux tuiles pour 2 joueurs), et placez-les sur les cases du plateau de l'assemblée, de gauche à droite dans l'ordre croissant.

NOTE : Les parties à 2 joueurs utilisent un côté du plateau de l'assemblée différent de celui des parties à 3 ou 4 joueurs (5C).

- 6 Placez les tuiles récompense de l'assemblée à côté du plateau de l'assemblée.



- 11 Placez quatre des cinq tuiles officier sous le plateau principal au hasard, en les affectant chacune à une zone différente, puis placez la cinquième à droite du plateau, en l'affectant à la zone de découverte.



NOTE : Mettez de côté les tuiles hexagonales de plateau et la figurine du Temple pour le moment. Leur mise en place sera abordée à la page suivante.

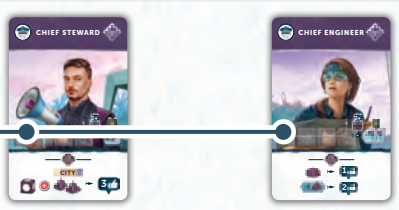


- 7 Placez les dinos (7A) et les ressources (7B) à côté du plateau principal comme réserve générale.
- 8 Séparez les cartes attaque de dinos par type, mélangez-les, et placez-les face cachée en deux paquets près du plateau principal.
- 9 Mélangez toutes les tuiles avant-poste, et placez-les dans une pioche face cachée sur la case indiquée sur le plateau de l'offre d'avant-poste. Piochez-en 3, et placez-les face visible sur les cases en dessous pour former l'offre d'avant-postes disponible.
- 10 Créez la réserve de dés en rassemblant et en lançant un certain nombre de dés neutres : **9** à deux joueurs, **8** à trois joueurs, et **10** à quatre joueurs. De plus, lancez et ajoutez **un** dé joueur de chaque joueur.

RÈGLES À 2 JOUEURS : Lorsque vous jouez à deux joueurs, **ajoutez également deux dés joueur d'une couleur inutilisée à la réserve**. La couleur de joueur inutilisée ajoutée lors de cette étape représente une faction passive qui tente de gêner les deux joueurs et sera appelée les **dissidents** dans le livret de règles.



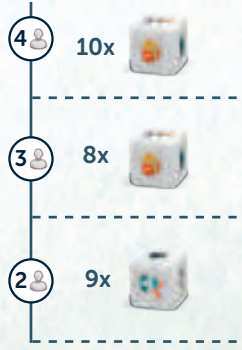
NOTE : Le nombre total de dés dans la réserve au début de la partie doit être de **13** dés à deux joueurs, **11** dés à trois joueurs, **14** dés à quatre joueurs. En effet, la réserve de dés à 2 joueurs est plus importante qu'à 3.



NOTE : Pour votre première partie, nous vous suggérons d'utiliser la mise en place suivante :

- Premier officier (Chief Mate)—Ravitaillement
- Chef de la sécurité (Chief of Security)—Militaire
- Chef intendant (Chief Steward)—Développement
- Chef ingénieur (Chief Engineer)—Construction
- Capitaine (Captain)—Découverte

10 Réserve de dés
Dés neutres :



Dés joueur :





MISE EN PLACE DU PLATEAU

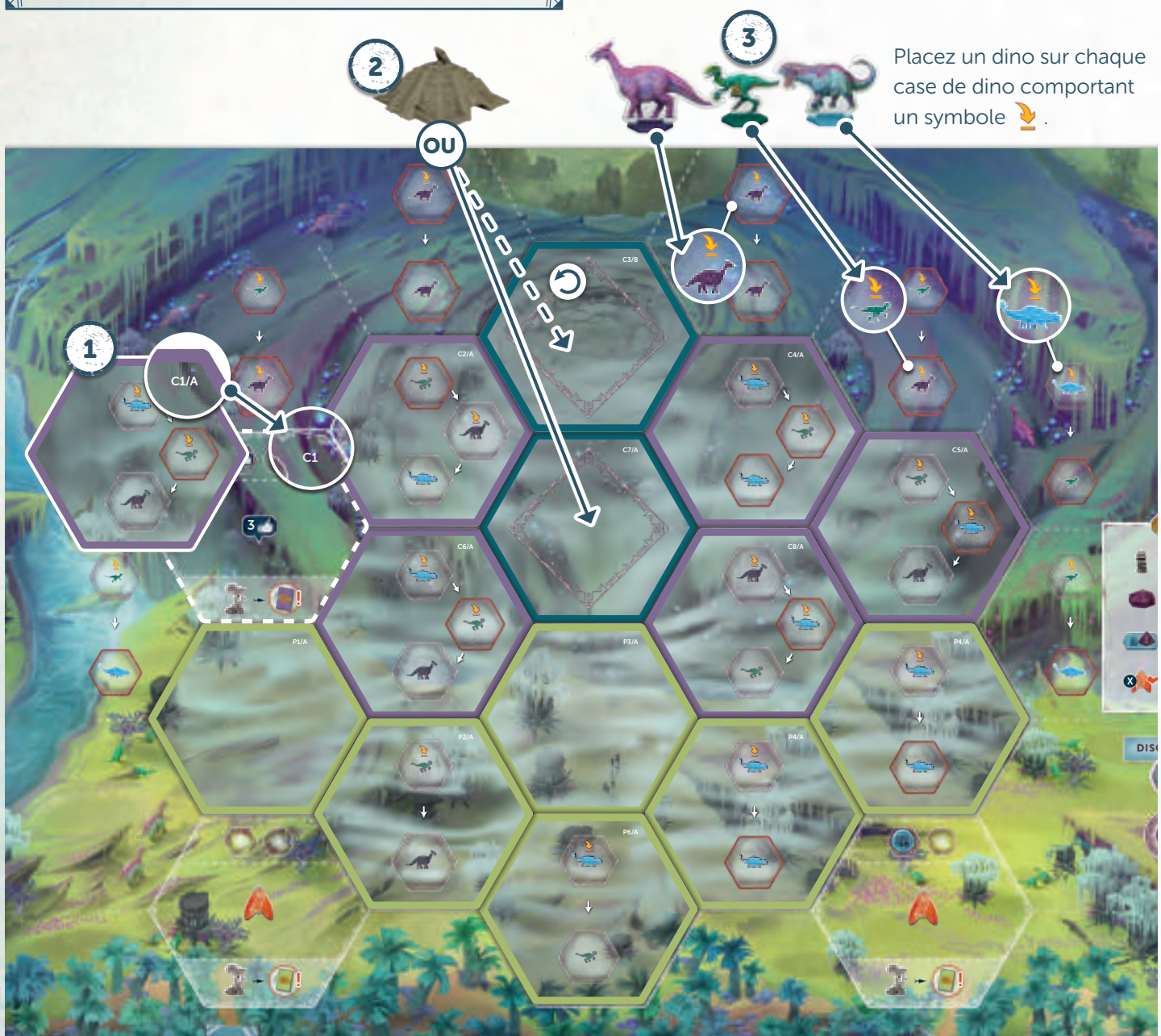
1 Placez les tuiles hexagonales sur les cases hexagonales indiquées, en faisant correspondre leur code. (Faites correspondre C1 à C1, P2 à P2, etc)..

NOTE : Les faces "A" offrent un plateau plus facile avec moins de dinos dangereux et une tuile temple plus proche que les faces "B". Pour votre première partie, nous vous recommandons de placer toutes les tuiles avec la face "A" visible. Pour les parties suivantes, vous pouvez essayer de placer toutes les tuiles avec la face "B" visible ou de placer chaque tuile hexagonale avec une face visible au hasard.

2 Placez la figurine du temple sur la case indiquée. Si, après un placement au hasard, deux hexagones présentent une case Temple, placez le temple sur l'un d'eux et retournez l'autre sur son autre face. Atteindre le temple sur la tuile la plus éloignée (C3/B) est plus difficile, alors décidez en conséquence.

3 Certaines tuiles hexagonales contiennent des dinos dès le départ. Placez ces dinos de départ sur chaque case dino indiquée par une icône de mise en place (👉).

! D'autres dinos apparaîtront sur le plateau après chaque assemblée. (Voir les détails dans la section "Assemblée").



MISE EN PLACE POUR LES JOUEURS

Chaque joueur choisit un des quatre chefs en devenir et prend :

- (A) Plateau joueur
- (B) Figurine de chef
- (C) Compteurs de partisans, réglés sur 10 partisans

Chaque joueur choisit une couleur et prend les éléments suivants dans cette couleur :

- (D) 12 abris
- (E) 6 camps
- (F) 25 cubes influence
- (G) 4 dés
- (H) 5 soldats lourds et 5 Légers
- (I) un socle de chef (à fixer sur votre figurine de chef).

NOTE : Si vous préférez, à la place de votre figurine de chef, vous pouvez utiliser la silhouette en carton avec le socle en plastique supplémentaire fourni.

Chaque joueur reçoit également :

- (J) 3 pions tour de guet
- (K) 1 marqueur d'étape d'aventure et 1 jeton brèche
- (L) 1 marqueur de courage

- (M) 1 marqueur de vote
- (N) 1 marqueur de vote permanent

Chaque joueur met ses votes et ses votes permanents sur 0 et son courage sur 1, en utilisant les marqueurs respectifs. Ensuite, ils placent les pions tour de guet sur les emplacements désignés de leur plateau joueur.

- (O) Chaque joueur place ses ressources de départ sur son plateau de jeu. Par défaut, chaque joueur commence avec 1 nourriture, 1 débris, 1 ressource d'île, 1 histoire, 2 baies lumineuses et 1 soldat léger.

- ! Les soldats gagnés sont déplacés de la réserve personnelle vers le plateau du joueur.
- ! Si vous jouez avec l'extension Chronique, vos ressources de départ peuvent être différentes de celles décrites ci-dessus.

Prenez maintenant les paquets de cartes aventure de départ et temple et :

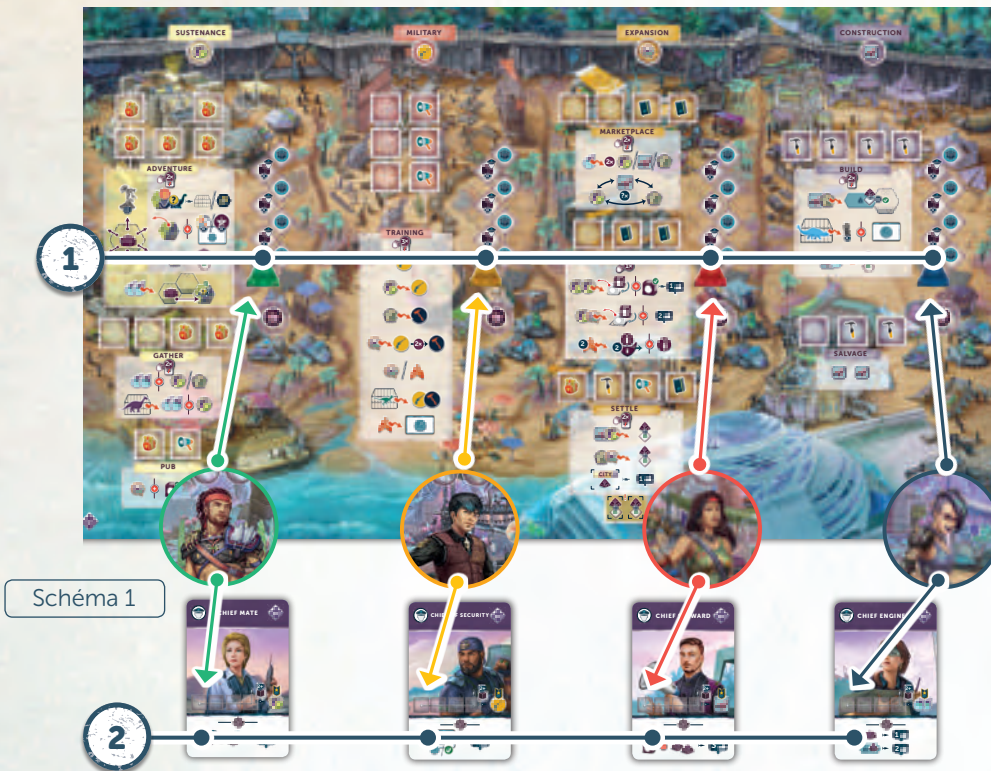
- (P) Distribuez 1 carte aventure de départ à chaque joueur, face cachée.
- (Q) Distribuez 1 carte aventure du temple à chaque joueur, face cachée.
- ! Les joueurs peuvent toujours regarder leurs cartes aventure non jouées, mais ils doivent garder ces cartes cachées aux yeux des autres joueurs.



AVANT DE COMMENCER À JOUER

Le joueur qui a participé le plus récemment à une aventure dans la nature sera le **premier joueur**. Le tour des joueurs se déroule dans le sens horaire.

- 1 **En commençant par le dernier joueur** et en procédant dans le sens antihoraire, chaque joueur place 1 abri sur la première case d'abri (la plus basse) d'une zone de son choix où cette case est encore libre OU place 1 pion camp sur la case camp libre de la zone de **gauche** (celle qui ne montre pas de récompense), si elle est disponible. Il n'y a qu'une seule case camp libre au début de la partie, donc un seul joueur peut choisir cette option.
- 2 Ensuite, ils placent **1 cube d'influence** sur la case vide de cube d'influence la plus à gauche de l'officier affecté à cette zone.



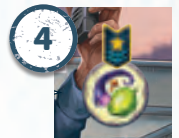
NOTE: Pour votre première partie, nous vous recommandons la mise en place par défaut suivante (voir schéma 1) :

- **Keoni :**
Camp : Ravitaillement,
Influence : Premier officier,
Avantage : Défenseur (première),
Bonus : +1 Nourriture
- **Jack :**
Camp : Militaire,
Influence : Chef de la sécurité,
Avantage : Dépeceur (première),
Bonus : +1 Soldat léger
- **Adelita :**
Camp : Développement,
Influence : Intendant en chef,
Avantage : Cueilleur (première),
Bonus : +1 débris
- **Phoenix :**
Camp : Construction,
Influence : Ingénieur en chef,
Avantage : Éleveur (le premier),
Bonus : +2 Baies lumineuses

➔ **RÈGLES À 2 JOUEURS :** après avoir placé leur(s) abri(s) (ou camp) et leurs cubes d'influence, c'est au tour des dissidents de le faire. Placez **1 abri dissident** sur les cases d'abri du bas de chaque zone de ville **qui n'a pas été choisie par les joueurs**. Choisissez l'une de ces zones au hasard et placez-y **1 abri supplémentaire** et **2 cubes influence dissident** sur l'officier correspondant. Placez **1 cube influence dissident** sur chacun des quatre autres officiers. Dans les parties à 2 joueurs, les dissidents ne construisent jamais de camps.

- 3 En outre, ils placent 1 cube Influence sur un avantage de niveau 1 (l'un des deux premiers) de leur choix appartenant au **même officier**. (Voir Schéma 2).

! Si l'avantage choisi présente un coût supplémentaire (marqué par !), il doit être payé à partir de leur histoire ou de leur courage de départ.



- 4 Enfin, ils reçoivent le bonus d'officier indiqué sur la tuile officier correspondante.

Exemple : John a placé son abri de départ sur la zone de ravitaillement. Il peut donc placer 1 cube influence sur le Premier officier et obtenir un avantage de niveau 1 ainsi que le bonus d'officier indiqué sur sa tuile, 1 nourriture.

Schéma 2



SI VOUS ÊTES FAMILIER AVEC L'ÉPISODE 1

Certains mécanismes de l'Épisode 2 sont presque identiques à ceux de l'Épisode 1.

Les sections décrivant les règles que vous connaissez déjà de l'Épisode 1 sont écrites en bleu légèrement plus clair, comme ceci.

! Les changements importants de règles sont indiqués par ce fond violet et un point d'exclamation.

En gardant cela à l'esprit, vous pourrez apprendre les règles plus rapidement si vous êtes sûr de vos connaissances des règles de l'Épisode 1.

ATOUPS : EN GAGNER ET EN DÉPENSER

Le jeu comporte cinq types d'atouts communément appelés "ressources" : **la nourriture**, **les débris**, **les ressources de l'île**, **les histoires**, et **les baies lumineuses**. Elles sont obtenues à partir de la réserve générale et y retournent lorsqu'elles sont dépensées. Vous ne pouvez pas dépenser plus que ce que vous avez. La réserve de ces cinq ressources est considérée comme illimitée ; dans le cas improbable où la réserve générale viendrait à manquer de l'une d'entre elles, utilisez des substituts pour la remplacer. Vous pourrez enrôler des **Soldats** pour repousser les attaques de dinos aux avant-postes et aux camps et pour partir à l'aventure dans la nature. Les **Soldats** sont recrutés dans votre réserve personnelle et sont placés sur votre plateau joueur, prêts à être utilisés. Les soldats vaincus sont remis dans votre réserve personnelle, tandis que tous les soldats qui survivent au combat retournent sur votre plateau joueur, prêts à être utilisés à nouveau. Chaque type de soldat (léger et lourd) est **limité à 5** par joueur. Certains effets vous demanderont de coucher vos soldats. Les soldats couchés ne peuvent pas être utilisés.

Après avoir vaincu des dinos, vous aurez le choix de les tuer ou de les capturer. Les dinos capturés peuvent être dépensés pour de nouvelles puissantes options de certains effets de zone.

Le courage représente vos actes de bravoure et vos efforts pour assurer la sécurité des avant-postes, des camps et de vos groupes d'aventuriers. Le courage est comptabilisé sur la première piste de votre plateau joueur. Vous ne pouvez pas dépenser de courage si cela le fait tomber en dessous de 0, et vous ne pouvez **jamais en avoir plus de 6**. Tout courage gagné au-dessus de 6 est ignoré.

Pour réaliser de bonnes performances lors des assemblées périodiques et obtenir suffisamment de soutien pour devenir une force avec laquelle il faut compter, vous aurez besoin de **votes**. Les votes sont comptabilisés sur la piste inférieure

de votre plateau joueur et sont **réinitialisés après chaque assemblée**. Vous pouvez avoir un nombre illimité de votes. Pour des valeurs supérieures à 10, utilisez l'autre face du jeton ; pour des valeurs (peu probables) supérieures à 19, utilisez n'importe quel autre substitut si nécessaire.

Les votes permanents sont comptabilisés sur la même piste que les votes, et ils ne sont jamais perdus ou dépensés. Lorsque vous remettez les votes à zéro après chaque assemblée, **remettez le compteur de votes à la valeur actuelle de votre compteur de votes permanents**.

! Chaque fois que vous gagnez un vote permanent, vous gagnez également un vote.

La partie est remportée par le joueur qui a le plus de **partisans** à la fin du jeu, ce qui est indiqué sur le compteur des partisans de chaque joueur, **visible de tous les joueurs**. Certains effets vous font perdre des partisans—si vous devez perdre plus de partisans que ce que vous avez, perdez-en autant que possible (jusqu'à 0 partisan) et ignorez le reste. Vous trouverez plus de détails sur la façon de gagner et de dépenser les différents atouts du jeu dans l'**annexe**.

STRUCTURE DU TOUR DE JEU

Votre tour est composé des étapes suivantes :

- 1 **Résoudre l'action primaire** : placez un dé, puis résolvez l'effet de zone (comme décrit dans la section "Action primaire" à la page suivante). Si cela entraîne le placement d'un marqueur de ralliement sur le plateau principal, résolvez également une attaque de Dino.
- 2 **Action secondaire** : vous pouvez réaliser une action secondaire après avoir résolu votre action primaire (comme décrit dans la section "Actions secondaires" page 19). Si cela a pour résultat de placer un marqueur de ralliement sur le plateau principal, résolvez également une attaque de dinos.
- 3 **Résoudre l'étape de la carte aventure** : cette étape ne s'applique que si vous avez une carte aventure devant vous. (Voir la section "Résolution d'aventure" page 14 pour plus de détails).

NOTE : Pour accélérer la partie, les joueurs peuvent convenir de résoudre leur étape de carte aventure après que le joueur suivant a commencé son tour, **tant que cela n'affecte pas les décisions de ce joueur**. L'étape de la carte aventure doit être résolue en premier si le tour se termine par une assemblée (voir étape suivante).

- 4 **Vérifications de fin de tour** :
 - Remettez à zéro les soldats/chefs couchés.
 - Si vous avez une brèche :
 - » Perdez 1 partisan pour chaque dino qui fait une brèche.
 - » S'il y a 2 dinos ou plus qui font une brèche, retirez 1 dino de votre choix.
 - Vérifiez s'il y a une assemblée.

ACTION PRIMAIRE

Au début de la partie, tous les effets d'action primaire se trouvent dans les zones ravitaillement, militaire, développement et construction du plateau principal. Au fil de la partie, la construction d'avant-postes dans la zone de découverte débloque des effets supplémentaires. À votre tour, vous effectuez toujours une action primaire en plaçant un dé de la réserve sur une des cases de dé et en résolvant son effet.

1 Placer un dé :

- Tout d'abord, choisissez un effet dans l'une des cinq zones du plateau principal. Ensuite, prenez un dé de la réserve et placez-le sur une case vide de cet effet.
- Vous pouvez choisir n'importe quel dé à placer, mais **vous perdez 2 partisans si vous choisissez le dé joueur d'un adversaire.**

2 RÈGLES À 2 JOUEURS : Vous ne perdez pas de partisans pour avoir placé un dé dissident.

- Si possible, vous devez placer le dé sur une case d'icône correspondant à l'action choisie ; s'il n'y a pas de case vide correspondante, à la place, vous pouvez placer le dé sur une case vide sans restriction.
- Avant de placer un dé, vous pouvez payer 1 histoire pour changer sa face.
- Vous ne pouvez pas placer un dé juste pour bloquer une case, vous devez être capable de résoudre l'effet, en choisissant au moins une option valide.

! La zone de découverte n'a pas d'effets par défaut, mais les joueurs peuvent en ajouter au cours de la partie en construisant des avant-postes.


! Contrairement à l'Épisode 1, le placement des dés n'attire pas les dinos (du moins pas dans la ville), car la ville est maintenant protégée par le mur, et nous sommes en sécurité à l'intérieur de ses frontières.

2 Résoudre l'effet de zone :

Obtenez les bénéfices de l'effet choisi, en payant les coûts nécessaires (comme décrit dans la section suivante).

EFFETS DE ZONE

Chacune des quatre zones à l'intérieur des murs a son propre objectif dans la lutte pour la survie et la prospérité de la société naissante. Les différentes fonctions dont ces zones sont responsables sont appelées Effets. Résoudre ces effets est le principal moyen de récupérer des ressources et de les transformer en diverses structures, qui serviront à la fois la ville et vos propres objectifs.

Les quatre zones situées à l'intérieur du mur sont appelées collectivement zones de la ville, et certains effets y font référence :  .



CONSEILS DES OFFICIERS

En tant que chef en devenir, les officiers vont vous aider en vous donnant des conseils tout au long de ce livret. Leurs remarques sont principalement liées au thème, vous pouvez donc les ignorer si vous n'êtes intéressé que par le jeu.

ZONE DE RAVITAILLEMENT

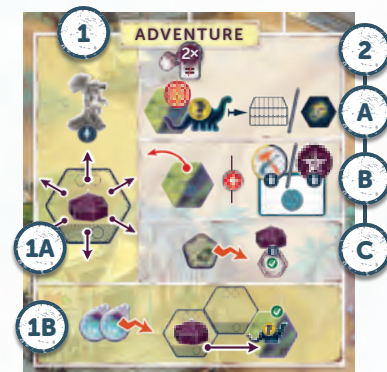


PREMIER OFFICIER

"La zone de ravitaillement est plus importante que jamais. Les réserves de nourriture du navire étant presque épuisées, nos champs de culture et nos expéditions dans la nature sont essentiels à notre survie. Puisque nous n'avons plus besoin de patrouiller, nos soldats se lancent dans de dangereuses aventures pour découvrir la nature sauvage qui nous entoure et revenir avec un butin précieux qui permet de maintenir la vie dans la ville. Cela dit, la vie ne doit pas se résumer à son seul maintien, c'est pourquoi nous avons également fait des efforts pour améliorer notre pub."

Les effets de la zone de ravitaillement sont axés sur le bien-être des gens et la découverte d'un nouveau monde.

AVENTURE



Aventure : évolution de la patrouille de l'Épisode 1, l'aventure vous permet de commencer à explorer la nature sauvage qui entoure la ville, de combattre les dinos sur votre chemin et de commencer à revendiquer de nouvelles terres pour la construction de camps et d'avant-postes.

1 Choisissez un camp qui sera votre point de ralliement, et placez le marqueur de ralliement à côté.

! Vous pouvez choisir un camp appartenant à un autre joueur.

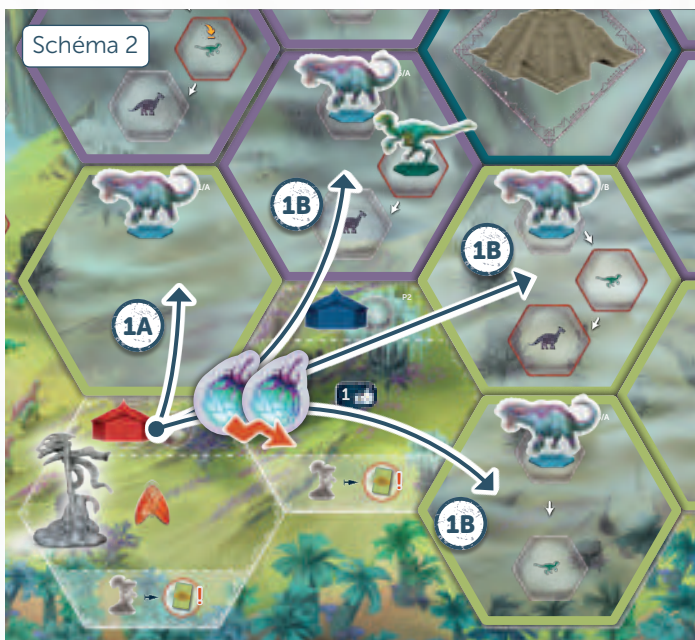
! Les camps sous lesquels se trouvent des jetons brèche sont envahis et ne peuvent pas être choisis comme point de ralliement. (Voir page 22 pour plus de détails sur les jetons brèche).

❗ S'il n'y a pas de camps sans jeton brèche sur le plateau principal, vous ne pouvez pas choisir l'aventure.



Hexagones cibles valides :

Par défaut, **un hexagone adjacent au marqueur de ralliement est considéré comme un hexagone cible valide (1A)**. Cependant, vous pouvez payer **2 baies lumineuses** pour pouvoir choisir des hexagones **jusqu'à 1 zone libre plus loin** du point de ralliement (1B).



2 Choisissez jusqu'à deux options différentes parmi les trois suivantes (dans n'importe quel ordre) :

A **Combattre des dinos** : Choisissez un hexagone cible valide (y compris les hexagones imprimés sur le bord du plateau) et combattez un nombre quelconque de dinos sur cet hexagone, en utilisant des soldats et/ou votre chef sur votre plateau joueur. Retirez les dinos vaincus de l'hexagone. Le chef ou les soldats utilisés pour attaquer les dinos sont indisponibles pour le reste du tour - vous ne pouvez pas les utiliser pour l'option Libérer la zone ci-dessous ou toute autre action secondaire. Couchez-les pour vous en souvenir. (Voir page 23 pour plus de détails sur la façon de combattre les dinos).

❗ Contrairement à l'Épisode 1, les soldats vaincus sont immédiatement remis dans votre réserve.

B **Libérer une zone** : choisissez une tuile hexagonale cible valide et **sans dinos dessus** :

» Retirez du jeu la tuile hexagonale choisie si c'est une tuile plaines ou canyon. C'est maintenant une zone libérée. Si c'est une tuile temple, laissez-la sur le plateau.

» Jouez une carte aventure de votre main devant vous (correspondant au type de terrain de la tuile choisie) et **affectez des soldats** de votre plateau joueur à cette carte. Vous devez affecter **au moins le nombre requis** de soldats (imprimé dans le coin supérieur gauche de la carte), mais vous pouvez choisir d'en affecter **jusqu'à 8**.

❗ Votre chef peut également être assigné à une aventure depuis votre plateau joueur (pas du plateau principal), comme l'un des soldats.

❗ Tout soldat ou chef affecté à une carte aventure ne peut être réaffecté ou utilisé ailleurs tant que l'aventure n'est pas terminée.

Pour clarifier, vous ne pouvez choisir cette option que si :

- i. il n'y a **pas de dinos** sur la tuile hexagonale,
- ii. vous avez au moins une **carte aventure en main correspondant au terrain** (plaines, canyon ou temple) de la tuile hexagonale que vous choisissez,
- iii. vous avez **suffisamment de soldats** (y compris votre chef) pour remplir la carte aventure correspondante, **et**
- iv. vous **n'avez pas déjà une aventure en cours** devant vous.



C **Construire un camp** sur une zone libérée qui est une cible valide en payant 1 ressource de l'Île. Chaque hexagone ne peut avoir qu'un seul camp. Recevez la récompense couverte par le camp. Il peut s'agir de placer 1 cube d'influence ou de gagner un avantage de l'officier assigné à la zone de découverte ou le nombre de partisans indiqué.

❗ Vous êtes limité à 6 camps. Vous **ne pouvez pas** choisir cette option si vous n'en avez plus dans votre réserve.

3 **Résoudre une attaque de dinos** : Le propriétaire d'un camp que vous avez utilisé comme point de ralliement (éventuellement vous) résout une attaque de dinos. L'icône en bas de la zone libérée sert de rappel. (Voir page 21 pour plus de détails).

4 **Remettre le marqueur de ralliement** dans la réserve.

RÉSOLUTION DE L'AVENTURE

Après avoir résolu votre action secondaire, lors de l'étape 3 vous devez résoudre l'**étape actuelle** de votre carte aventure.

1 Recevoir toutes les récompenses de l'étape

Gagnez immédiatement les atouts et/ou structures indiqués.

Si l'étape actuelle montre une ou plusieurs cartes défi, **piochez une carte défi pour chaque soldat**, dans le paquet correspondant au soldat (léger ou lourd) - actuellement sur la carte aventure. **Gardez autant de cartes défi qu'indiqué** sur l'étape aventure et **recevez immédiatement les récompenses** des cartes défi choisies.

! Un chef assigné à une carte aventure compte comme un soldat lourd pour les défis et peut ignorer un jet de menace d'une carte défi lourd ou d'une transition d'étape.

NOTE : Lorsque vous choisissez des cartes défi, gardez à l'esprit que vous devrez réaliser des jets de menace pour chaque carte défi comportant une icône de jet de menace dans le coin inférieur droit. Plus la valeur est élevée, meilleure est la récompense et plus grande est la chance de perdre le soldat.

2 Résoudre les jets de menace

Les cartes défi peuvent potentiellement représenter une menace pour le soldat concerné. Si vous avez reçu et conservé des cartes défi avec une menace, vous devez **lancer le dé menace pour chacune d'entre elles**.

Si vous obtenez une **valeur inférieure à la menace** indiquée sur la carte, **un soldat est perdu** au combat, et vous devez remettre 1 soldat du type correspondant de la carte aventure dans votre réserve personnelle.

! Si votre chef participe à l'aventure, avant de commencer les jets menace de l'étape 1, vous pouvez choisir d'ignorer le jet de menace d'une carte défi lourd.

3 Transition d'étape

Si au moins un soldat survit à la première étape d'une carte aventure à deux étapes, vous pouvez choisir de vous déplacer vers la seconde étape avec les soldats actuellement sur la carte. Cependant, pour pouvoir continuer, **vous devez résoudre un jet de menace**.

Comparez le nombre obtenu avec la valeur de menace **indiquée entre les deux étapes :**

- **si votre jet est égal ou supérieur :** déplacez le marqueur d'étape vers l'étape suivante, et laissez tous les soldats sur la carte. Vous pouvez résoudre l'étape suivante à l'étape 3 de votre prochain tour.
- **S'il est inférieur et que vous avez plus de 1 soldat sur la carte :** 1 Soldat de n'importe quel type est vaincu. Remettez-le dans votre réserve, puis déplacez le marqueur d'étape à l'étape suivante. (Vous pouvez toujours la résoudre au prochain tour).
- **S'il est inférieur et que vous n'avez qu'un seul soldat sur la carte :** le soldat est vaincu. Remettez-le dans votre réserve.

! Si vous n'avez pas encore utilisé le chef pour ignorer un jet de menace, le jet de menace de la transition est automatiquement ignoré. Un chef ne peut ignorer qu'un seul jet de menace par carte aventure, quel que soit le nombre d'étapes.

S'il n'y a pas d'étapes supplémentaires sur une carte, si vous avez perdu le dernier soldat de la carte ou si vous choisissez simplement de ne pas continuer, l'aventure est **terminée**.

4 Conclusion

- Mélangez à nouveau toutes les cartes défi piochées (y compris les cartes "gardées") dans leurs paquets respectifs.
- Si l'aventure est terminée, remettez **tous les soldats restants de la carte aventure sur votre plateau joueur** et gardez la carte aventure terminée **face cachée devant vous** ; elle peut être utile pour le décompte des points du Chef de la sécurité. (Voir page 19 pour plus de détails sur les officiers).

Exemple : John n'avait que 4 soldats, 2 soldats légers et 2 soldats lourds, donc afin de pouvoir terminer la carte aventure "Snakes on a Plane" il a assigné son chef à cette aventure également. La récompense de la première étape comprend une carte défi. Il pioche 2 cartes défi léger pour les 2 soldats légers et 3 cartes défi lourd pour les 2 soldats lourds et le chef (1). Il ne peut en garder qu'une, il choisit donc celle qui correspond le mieux à sa stratégie, une carte défi léger avec 1 Trampler et 1 baie lumineuse en récompense. Il gagne les récompenses puis lance le dé menace. Le résultat est inférieur à la valeur indiquée sur la carte, un soldat léger est donc vaincu (2). Il retire le soldat de la carte et passe à la transition. La transition a une valeur de menace de 6, mais comme il n'a pas utilisé la capacité du chef d'ignorer un jet de menace, il peut maintenant passer à l'étape 2 sans faire de jet (3).

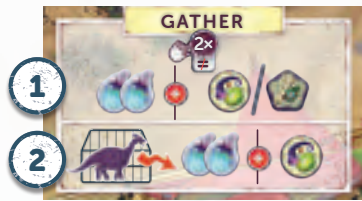
NOTE : Certains avantages du chef de la sécurité donnent des récompenses supplémentaires pour avoir terminé une aventure - même si d'autres étapes restent inachevées. (Voir l'annexe pour plus de détails).

RÉCOLTER



PREMIER OFFICIER

"Bien que les légumes de notre monde aient du mal à survivre dans le sol local, nous avons la chance que nos tentatives de cultiver la végétation de l'île pour la nourriture aient été couronnées de succès. Notre installation de stockage a la capacité de stocker toutes les ressources de l'île et la nourriture que nous récupérons dans la nature, ainsi que toute la nourriture que nous sommes capables de cultiver. Et bien sûr, les nouvelles espèces de dinosaures que nous avons découvertes, les Shieldheads, sont d'une grande aide pour renifler les baies lumineuses mûres, prêtes à être consommées."



Récolter : vous pouvez faire **l'une ou les deux** des options suivantes :

- 1 Gagnez 2 baies lumineuses et soit 1 nourriture soit 1 ressource de l'île.
- 2 Libérez un dino shieldhead de votre enclos pour gagner 2 baies lumineuses et 1 nourriture.

(Voir page 21 pour les règles sur les dinos capturés et page 23 pour les règles sur votre Enclos).

PUB



PREMIER OFFICIER

"Avec le mur terminé, la peur constante s'est lentement transformée en joie. Notre pub est le symbole de la joie de vivre malgré les circonstances, et il reste le lieu de rencontre le plus important pour que les gens puissent partager leurs histoires à couper le souffle."



Pub : gagnez un nombre d'histoires égales à 1 plus le nombre total de vos dés joueur placés sur le plateau principal et dans la réserve. (Par exemple, si vous avez 3 dés placés sur le plateau et 1 dans la réserve, vous recevez 5 histoires).

ZONE MILITAIRE

ENTRAÎNEMENT



CHEF DE LA SÉCURITÉ

"Sarah et son équipe d'ingénieurs ont fait un travail incroyable en concevant et en construisant notre nouveau terrain d'entraînement. Je détiens encore péniblement tous les records de piste, mais je n'aurai de cesse de former de meilleurs soldats que moi ! Maintenant que nous avons plus de connaissances sur les dinosaures, nous pouvons nous entraîner avec des raptors vivants ; j'espère que cela fera l'affaire."



Entraînement : choisissez jusqu'à trois options **différentes** dans la liste suivante, et résolvez-les dans n'importe quel ordre :

- 1 Gagnez 1 soldat léger de votre réserve personnelle sur votre plateau joueur.
 - 2 Dépensez 1 nourriture pour gagner 1 soldat léger de votre réserve personnelle sur votre plateau joueur.
 - 3 Dépensez 1 ressource de l'île pour gagner 1 soldat lourd de votre réserve personnelle sur votre plateau joueur.
 - 4 Dépensez 1 histoire pour convertir jusqu'à 2 soldats légers sur votre plateau joueur en soldats lourds.
 - 5 Gagnez 1 histoire ou 1 courage.
 - 6 Libérez 1 raptor de votre enclos pour gagner 1 soldat léger et 1 soldat lourd de votre réserve personnelle sur votre plateau joueur.
 - 7 Dépensez 1 courage, puis prenez une carte aventure (soit plaines, soit canyon) de l'offre. Révélez une nouvelle carte aventure pour remplacer celle qui a été prise.
- ! Un atout que vous avez gagné en choisissant une option peut être dépensé pour une autre option.

ZONE DE DÉVELOPPEMENT



CHEF INTENDANT

"Le navire devenant plus dangereux que confortable, de plus en plus de gens choisissent de vivre sur l'île. Une ville animée se forme à partir des ruines de notre beau navire - nous avons même un marché maintenant !"

PLACE DU MARCHÉ



Place du marché : Vous pouvez faire **l'une ou les deux**



des options suivantes :

- 1 Dépensez 1 baie lumineuse pour gagner **2 ressources** des types suivants dans n'importe quelle combinaison : nourriture, débris, ressource de l'île.
- 2 **Échangez n'importe quelle quantité** des types de ressources suivants, dans n'importe quelle combinaison : nourriture, débris, ressource de l'île.

POLITIQUE



"Continuez à récupérer des partisans parmi les habitants de la ville, et gardez à l'esprit que montrer aux gens vos actes de courage aura désormais un effet permanent sur votre base électorale."



Politique : Choisissez une des options suivantes :

- 1 S'il y a au moins un dé neutre dans la réserve, dépensez **2 nourritures** pour remplacer 1 dé neutre de la réserve par 1 de vos dés joueur de votre réserve personnelle, placé sur la même face que le dé remplacé. Gagnez 1 partisan par dé joueur en jeu (sur le plateau principal ou dans la réserve), y compris celui que vous venez de créer. Remettez le dé neutre remplacé dans la boîte. (Voir schéma 1).



- 2 Dépensez 1 nourriture et 1 histoire pour remplacer 1 dé neutre sur le plateau principal par un de vos dés joueur de votre réserve personnelle, placé sur la même face que le dé remplacé. Gagnez 2 partisans. (Voir Schéma 2).

Schéma 2



- ! Le dé remplacé ne déclenche pas l'effet correspondant.
 - ! Si vous avez déjà vos cinq dés joueur en jeu, vous ne pouvez choisir aucune des deux premières options.
- 3 Payez 2 courage pour gagner **2 votes permanents et 1 vote supplémentaire** pour la prochaine assemblée. N'oubliez pas que lorsque vous gagnez des votes permanents, vous gagnez également un nombre égal de votes pour la prochaine assemblée ; par conséquent, votre compteur de votes augmentera de 3 au total.

OCCUPER



Occuper : choisissez **deux options différentes** dans la liste suivante, dans n'importe quel ordre :

- 1 Payez 1 nourriture et 1 débris pour placer un abri de votre réserve personnelle sur une case d'abri dans n'importe quelle zone et recevez le bonus d'abri (expliqué plus loin avec les restrictions possibles).
- 2 Dépensez 1 ressource de l'île et 1 histoire pour placer un abri de votre réserve personnelle sur une case d'abri dans n'importe quelle zone, et recevez le bonus d'abri. Si vous avez également choisi la première option, vous devez suivre les restrictions ci-dessous (voir image).
- 3 Vous recevez un nombre de partisans égal au nombre d'abris que vous possédez dans **une même zone** de ville.



- ! Vous ne pouvez pas construire d'abri dans la zone de découverte, mais il existe un autre moyen d'y augmenter la population. (Voir l'effet "Construire" à droite).
- ! Si vous construisez **plusieurs abris** (en faisant les deux options ou en utilisant d'autres capacités), vous devez les construire dans des **zones différentes**.
- ! Vous êtes **limité à 12 abris**. S'ils sont déjà tous sur le plateau principal (en tant qu'abris ou avant-postes), vous ne pouvez pas en placer plus.

BONUS D'ABRI

Le bonus d'abri correspond à **l'une des deux possibilités suivantes**, toutes deux impliquant l'officier de la zone où cet abri a été construit :

- A Placez un cube d'influence sur la tuile de cet officier. (Ceci peut déclencher un bonus d'officier ; voir page 20).
 - B Gagnez un avantage de cet officier en plaçant un cube d'influence sur un emplacement avantage disponible du même officier sur votre plateau joueur. (Voir les détails dans la section "Gagner des avantages" à la page 20).
- ! Contrairement à l'Épisode 1, si vous construisez plusieurs abris, **vous obtenez le bonus pour chacune d'entre eux**. De plus, la position relative des abris dans une zone n'a pas d'importance.

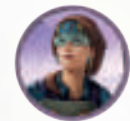
ZONE DE CONSTRUCTION



CHEF INGÉNIEUR

"Notre plus grand défi jusqu'à présent, le mur, est maintenant terminé, et la ville est protégée. Ensuite, il est temps de construire des infrastructures à l'extérieur des murs et de commencer lentement à étendre la ville, car il est déjà clair que la place à l'intérieur du mur ne sera pas tout à fait suffisante pour des décennies, voire juste des années..."

CONSTRUIRE



"Nous découvrons lentement la nature sauvage qui nous entoure - pour donner de l'espace au développement de la ville avec des camps et des avant-postes à des endroits stratégiquement importants. Pour augmenter la sécurité de nos structures, nous élevons des tours de guet."



Construire : Choisissez **jusqu'à deux options différentes**

parmi les suivantes :

- 1 Dépensez 1 ressource de l'île et 1 débris pour **choisir l'une des 3 tuiles d'avant-poste** proposées et placez-la sur une **zone libérée** qui n'a pas encore de tuile d'avant-poste. **Placez un de vos abris** sur la tuile pour en indiquer la propriété. Obtenez la récompense indiquée sur la case recouverte. Il peut s'agir de 1 courage ou du nombre de partisans indiqué. **Remplissez immédiatement l'offre d'avant-poste** avec un nouvel avant-poste. (Voir schéma 1 page 18).

- ! Les abris utilisés pour indiquer la propriété d'un avant-poste **ne sont pas considérés comme des abris** ; ils font partie de l'avant-poste avec la tuile d'avant-poste, et les règles les considèrent collectivement des avant-postes. La seule similitude avec les abris est qu'ils contribuent à la population de la zone de découverte, tout comme les abris le font dans les zones de ville.

- ! Vous êtes **limité à 12 abris**. S'ils se trouvent déjà tous sur le plateau principal (en tant qu'abris ou avant-postes), vous ne pouvez pas choisir cette option.

② Libérez un tramplé de votre enclos **pour placer un marqueur tour de guet** de votre plateau joueur sur une zone libérée qui n'en possède pas encore. Ensuite, vous pouvez prendre une carte aventure (soit plaine, soit canyon) de l'offre dans votre main et remplir l'offre avec une nouvelle carte du même type. (Voir Schéma 1).

! Vous êtes **limité à la construction de 3 tours de guet**. Vous ne pouvez pas choisir cette option s'il n'en reste aucune sur votre plateau joueur.

③ Dépensez 1 débris et 1 baie lumineuse pour placer un camp sur une zone **libérée** qui n'a pas encore de camp. Recevez la récompense couverte par le camp. Il peut s'agir de placer 1 cube d'influence sur **l'officier affecté à la zone** de découverte ou de gagner un avantage ou un nombre de partisans comme indiqué. (Voir Schéma 1).

! Vous êtes **limité à 6 camps**. Vous ne pouvez pas choisir cette option si vous n'en avez plus dans votre réserve.

Placer une structure sur une zone libérée

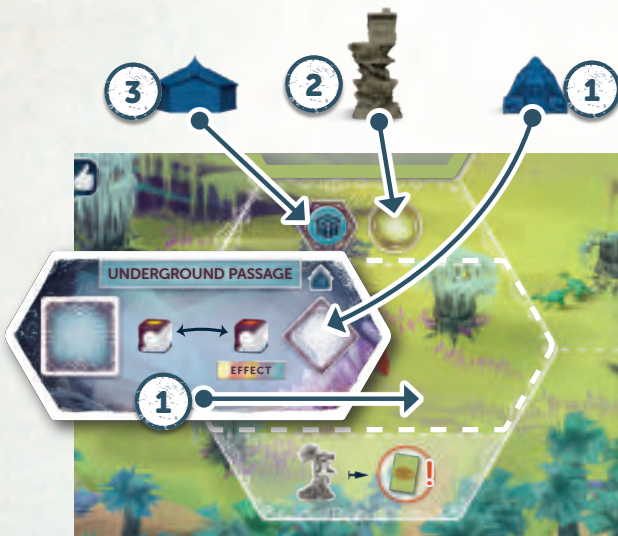


Schéma 1

RÉCUPÉRATION



"Récupérez ce que vous pouvez de l'épave, et aidez à la construction de notre cité florissante."



Récupération :
Gagnez 2 débris.



ZONE DE DÉCOUVERTE



CAPITAINE

"Enfin de retour en pleine forme après des mois de souffrance sur l'épave, je vois que mes officiers ont fait un travail incroyable en jetant les bases d'une grande ville et d'une société. J'ai donc entrepris d'explorer l'île pour faire de la place au développement."

La zone de découverte n'a pas d'effet d'action primaire au début de la partie, donc les dés ne peuvent pas y être placés. Après y avoir placé des avant-postes par l'effet de construction, cette zone offrira divers nouveaux effets avec des options de placement de dé, appelés **effets d'avant-poste**.

Réalisez les étapes suivantes, dans l'ordre, pour résoudre un effet d'avant-poste :

① Placez un dé sur la case imprimée sur la tuile d'avant-poste choisie. (Voir schéma 2).

! **Les avant-postes sur lesquels se trouvent des jetons brèche sont envahis et ne peuvent pas recevoir de dé ni être activés.** Si le jeton brèche est sur un camp situé dans la même zone libérée, l'avant-poste peut toujours être activé.

② Placez le marqueur de ralliement sur la même tuile d'avant-poste ou n'importe où sur la même zone libérée. (Voir schéma 2).

③ Résolvez l'effet de la tuile d'avant-poste comme vous le feriez pour un effet de zone. (Voir schéma 2).

NOTE: Les effets d'avant-poste sont détaillés dans l'annexe.

④ Le **propriétaire de l'avant-poste** pioche une carte attaque de dinos dans le paquet représentant le même terrain que celui sur lequel se trouve le marqueur de ralliement (plaines ou canyon) et résout ensuite une attaque de dinos. (Voir Schéma 2).

! Les effets d'avant-poste peuvent être activés avec un chef comme les effets de zone, mais vous devez résoudre une attaque de dinos pour le faire. (Voir les détails dans "Actions secondaires"). (Voir page 21 pour plus de détails sur la résolution d'une attaque de dinos).



Schéma 2

ACTIONS SECONDAIRES



INTENDANT EN CHEF

"Les responsabilités de nos courageux dirigeants n'ont fait que croître depuis notre arrivée sur l'île. À présent, ils doivent également défendre nos structures en difficulté dans la nature et explorer les étendues sauvages non découvertes pour recueillir des informations ou récupérer quelques précieuses baies lumineuses."

Comme décrit dans la section "Structure du tour", après avoir résolu votre action primaire, vous **pouvez effectuer** l'une des cinq actions secondaires suivantes :

1 Influencer un officier : choisissez un officier cible, puis dépensez **1/2/3 histoires** pour placer **1/2/3 cubes d'influence** de votre réserve personnelle sur l'officier choisi, en remplissant les cases d'influence vides de gauche à droite.

Ensuite, gagnez un avantage du même officier en plaçant un cube d'influence sur un emplacement avantage disponible du même officier sur votre plateau joueur. (Voir page 20 pour plus de détails sur la façon d'interagir avec les officiers et les restrictions sur le gain d'avantages).



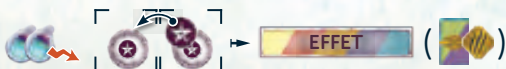
! Contrairement à l'Épisode 1, si vous ne pouvez pas dépenser au moins 1 histoire, vous ne pouvez pas choisir cette action secondaire.

2 Placer votre chef sur une case chef d'une zone : vous ne pouvez le faire que si votre chef est sur votre plateau joueur et s'il n'y a pas encore de chef sur cette case. Après avoir placé votre chef, résolvez **n'importe quel** effet de cette zone, comme si vous y aviez placé un dé. Si vous placez votre chef sur la zone de découverte, résolvez un effet d'avant-poste à la place.



! N'oubliez pas que l'activation d'un effet d'avant-poste avec le chef nécessite toujours de placer le marqueur de ralliement et de résoudre une attaque de dinos.

3 Déplacer votre chef : si votre chef est déjà sur le plateau principal, vous pouvez **payer 2 baies lumineuses pour le déplacer** vers une case chef d'une autre zone où il n'y a pas déjà de chef. Après avoir déplacé votre chef, résolvez **n'importe quel** effet de cette zone. Si vous le placez dans la zone de découverte, résolvez un effet d'avant-poste à la place, comme décrit ci-dessus.



! Vous ne pouvez pas déplacer votre chef d'une carte aventure vers le plateau principal ou vice versa.

NOTE : L'un des avantages du capitaine vous permet de placer ou de déplacer votre chef sur une zone où la case de chef est déjà occupée. (Pour en savoir plus sur les avantages d'officier, voir page 20).

4 Explorer : Prenez une carte aventure de l'offre (plaines ou canyon) dans votre main, remplissez l'offre avec une nouvelle carte du même type, puis choisissez une option parmi les trois suivantes :

- gagner 2 baies lumineuses,
- gagner 1 histoire, ou 
- gagner 1 courage. 

NOTE : Cette action secondaire n'a pas de coût ni de limitation ; vous pouvez donc toujours choisir cette option.

5 Contre-attaque : choisissez n'importe quel joueur (**ly compris vous-même**) et combattez **tous** les dinos sur sa carte d'attaque de dinos en cours en utilisant vos soldats et/ou chef depuis votre plateau joueur. (Voir page 23 pour les règles de combat). **Remettez son jeton brèche** du plateau principal dans sa réserve et recevez le **bonus de sauveur** indiqué en bas de la carte attaque de dinos. (Voir page 21 pour plus de détails sur les cartes attaque de dinos).





OFFICIERS ET AVANTAGES

Les anciens officiers du navire sont en charge du groupe des survivants. Les joueurs, en tant que chefs attirés du groupe, rivalisent pour obtenir leur soutien lors des assemblées en essayant d'avoir le plus d'influence sur eux.

Il est possible d'influencer les officiers soit par le biais de l'action secondaire "Influencer un officier", soit en construisant des abris et des camps sur les cases présentant les bonus correspondants. (Voir les pages 16-17 pour les abris et les pages 13 et 18 pour les camps).

ANATOMIE DES TUILES OFFICIER

Nom de l'officier

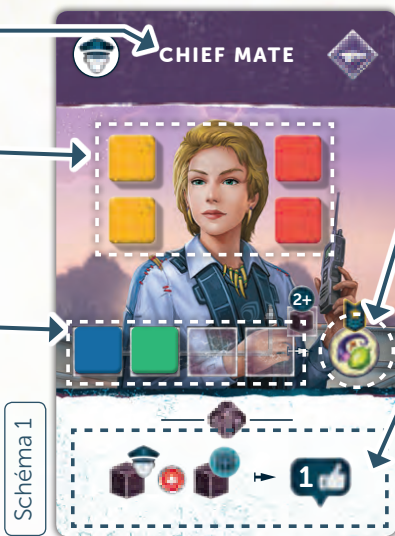
Il y a 5 officiers différents dans l'Épisode 2, chacun ayant des effets de jeu uniques.

Réserve d'influence

Une fois que les cases d'influence sont remplies de cubes, ceux-ci sont déplacés vers l'illustration de l'Officier, également appelée réserve d'influence.

Cases d'influence

Il y a quatre cases d'influence sur chaque officier qui doivent d'abord être remplies avec des cubes d'influence. Remplissez les cases de gauche à droite ; une fois remplies, déplacez les cubes vers la réserve d'Influence et déclenchez le bonus d'officier.



Bonus d'officier

Chaque officier dispose d'un bonus différent. Chaque fois que les 4 cases d'influence d'un officier sont remplies de cubes d'influence, le ou les joueurs ayant **au moins 2 cubes d'influence** sur ces cases reçoivent immédiatement ce bonus.

Condition de décompte des points

Chaque officier a une condition de décompte différente. Considérez-les comme des objectifs pour votre partie qui seront récompensés si vous obtenez la **première ou la deuxième place** en majorité au moment du déclenchement d'une assemblée. (Voir page 26 pour plus de détails sur le décompte des points des officiers).

GAGNER DES AVANTAGES

Si vous impressionnez les officiers par vos actions, ils vous accorderont certains privilèges, appelés avantages.

NOTE : Obtenir les bons avantages au bon moment et trouver des combinaisons puissantes est la clé de la maîtrise du jeu.

Les avantages sont disponibles en 3 niveaux :

- Les avantages de niveau 1 sont disponibles dès le début du jeu et peuvent être acquis dans le cadre de votre mise en place de départ.
- Les avantages de niveau 2 peuvent être acquis si vous avez déjà un avantage de niveau 1 du même officier.
- Les avantages de niveau 3 peuvent être acquis si vous avez déjà 2 avantages du même officier. (Les deux avantages peuvent être de niveau 1).

Certains avantages ont un coût supplémentaire (marqué par !) qui peut être payé avec 1 histoire ou 1 courage.

- ! Consultez l'annexe pour obtenir des précisions sur les différents avantages.
- ! Les avantages ne sont pas activés pendant l'action où vous les avez obtenus.

Exemple : John décide de dépenser 2 histoires pour influencer le premier officier avec 2 cubes d'influence (schéma 1). Maintenant, les quatre cases sont remplies, et comme il est le seul à avoir 2 cubes d'influence ou plus sur le premier officier, il reçoit le bonus de 1 nourriture et déplace tous les cubes des cases d'influence vers la réserve d'influence.

De plus, il gagne un avantage du premier officier. Il a déjà un avantage de niveau 1, il peut donc choisir l'autre avantage de niveau 1 ou n'importe lequel des avantages de niveau 2. Il choisit le premier avantage de niveau 2, appelé "Entraîneur", et place un cube d'influence sur la case indiquée. Cette case comporte un point d'exclamation, il doit donc dépenser 1 histoire ou 1 courage - il choisit de dépenser 1 courage.

À partir de maintenant, cet avantage est actif, ce qui signifie qu'il a un choix supplémentaire pour l'entraînement qui peut être le même qu'un choix précédent.

Il est possible d'obtenir un avantage par le biais de l'action secondaire "Influencer un officier", d'un bonus unique "Gagner un avantage" en construisant des abris et des camps en déclenchant des effets d'avant-poste, en complétant des cartes aventure et des cartes défi, ou même grâce à certains avantages.

- ❗ Le niveau requis et le coût supplémentaire s'appliquent toujours, quelle que soit la façon dont vous obtenez l'avantage (sauf remarque contraire explicite).
- ❗ Il n'est pas possible de déplacer les cubes d'influence entre les officiers ou les avantages, ni de retirer de l'influence de l'un ou l'autre, sauf si un effet le permet explicitement.
- ❗ Le nombre total de cubes d'influence que vous pouvez placer sur les officiers et les avantages est **limité à 25**.




INTERAGIR AVEC LES DINOS

On distingue les **dinos "sauvages"** et **"capturés"**.

Les dinos sauvages  /  /  se trouvent soit sur des zones d'hexagones de plateau non libérées, soit sur des cartes attaque de dinos avec une brèche. (Voir les sections suivantes).

Les joueurs interagissent avec les dinos sauvages par le biais du combat, qui est déclenché soit en choisissant l'option **"combattre des dinos"** de l'effet d'aventure dans la zone de ravitaillement, qui cible les dinos sauvages sur une zone d'hexagone de plateau non libérée, soit en choisissant l'action secondaire **"contre-attaque"** qui cible les dinos sauvages sur une carte attaque de dinos avec une brèche devant n'importe quel joueur.

Les dinos vaincus au combat peuvent être **tués ou capturés**. (Voir page 23 pour les détails sur la résolution d'un combat).



Les dinos capturés  /  /  sont conservés sur votre plateau joueur. Ils peuvent être soit libérés pour obtenir divers bonus avec certains effets, soit récupérés pour le décompte final. (Voir page 23 pour le fonctionnement des enclos).

▶ ATTAQUE DE DINOS ◀

Une **attaque de dinos** est déclenchée **après** la résolution d'un **effet d'aventure** ou d'un **effet d'avant-poste** – en d'autres termes, chaque fois que le marqueur de ralliement doit être placé sur une zone libérée en raison de l'utilisation d'un camp ou d'un avant-poste.

Une fois que l'effet a été entièrement résolu par le joueur actif, **le propriétaire du camp/avant-poste** vérifie le type de zone libérée (plaines ou canyon) sur laquelle se trouve le marqueur de ralliement et révèle la première carte du paquet attaque de dinos respectif, puis il la résout comme suit :



- ❶ Pour réussir à se défendre contre une attaque de dinos, le propriétaire du camp/de l'avant-poste attaqué doit **atteindre le seuil de défense** de la carte.
- ❷ Les structures sur la zone libérée respective aident à la défense : chaque **camp et avant-poste** (quel que soit son propriétaire) **ajoute 1**, tandis qu'une **tour de guet ajoute 2** à la **valeur de défense**. En outre, le propriétaire peut éventuellement **dépenser un ou plusieurs courage** pour une valeur de défense chacun.
- ❸ Si la valeur de défense totale du joueur est **égale ou supérieure** au seuil de défense de la carte, **la défense est réussie** et le propriétaire du camp/avant-poste attaqué reçoit la **récompense de réussite**  sur la carte. La carte est alors défaussée.
- ❹ Si la valeur de défense est **inférieure**, le propriétaire reçoit la **récompense d'échec**  et résout une brèche. (Voir la section suivante pour savoir comment résoudre une brèche).
- ❺ Ignorez la partie inférieure de la carte pour l'instant. Ce **bonus de sauveur** sera décompté par le joueur réalisant avec succès une "contre-attaque" contre cette carte attaque de dinos s'il y a eu une brèche.
- ❻ Retirez le marqueur de ralliement de la zone libérée.

NOTE : Gardez un œil sur le seuil de défense possible des cartes attaque de dinos indiqué au dos de la première carte de chaque paquet. En général, les attaques de dinos sur des hexagones de canyon sont plus difficiles à défendre, mais elles ont de meilleures récompenses.

- ❗ Si, à un moment donné, une pioche d'attaque de dinos est vide alors qu'une carte doit être piochée, mélangez la défausse correspondante pour créer une nouvelle pioche d'attaque de dinos.

BRÈCHE

Lorsque vous ne parvenez pas à vous défendre contre une attaque de dinos, les dinos font une brèche et envahissent votre camp ou avant-poste, **le rendant inutilisable** jusqu'à l'arrivée des renforts.

Suivez les étapes indiquées pour résoudre une brèche :

- 1 **Prenez la carte attaque de dinos** dont la défense a échoué, et placez-la à côté de votre plateau joueur.
- ! Si vous avez déjà une brèche (une carte attaque de dinos à côté de votre plateau) à ce moment-là, remettez d'abord tous les dinos de cette carte dans la réserve générale, en perdant 1 partisan pour chaque dino ainsi remis. Ensuite, défaussez la carte, et retirez votre jeton brèche du plateau principal avant de passer à l'étape 2.
- 2 **Placez sur la carte les dinos** de la réserve générale indiqués dans la section brèche de la carte attaque de dinos. Ensuite, s'il y a **des dinos sur des cases dinos dangereux sur des tuiles hexagonales de plateau adjacentes**, placez-en autant sur la carte qu'indiqué ou autant que vous le pouvez. S'il y a un choix pour les dinos à placer, choisissez ce que vous voulez.

- 3 Placez votre **jeton brèche** sur la zone libérée avec le marqueur de ralliement **sous le camp** si l'attaque de dinos a été déclenchée par un effet d'aventure, ou **sur la tuile d'avant-poste** (couvrant son effet) si l'attaque de dinos a été déclenchée par un effet d'avant-poste.

! Les camps et avant-postes avec des jetons brèche ne peuvent pas être utilisés pour des actions primaires ou secondaires, mais ils comptent toujours comme des camps ou avant-postes pour toutes les autres usages, comme les conditions de décompte des officiers ou la présence pendant l'assemblée.

À la fin de **votre** propre tour, perdez 1 partisan pour chaque dino de la carte attaque de dinos avec une brèche. Ensuite, s'il y a deux dinos ou plus sur la carte, retirez un dino de votre choix et placez-le dans la réserve.

! Une brèche vous coûtera des partisans à chaque tour jusqu'à ce que tous les dinos sauvages soient vaincus sur la carte attaque de Dinos.

NOTE : Une brèche ne peut être complétée que par une "contre-attaque", réalisée par n'importe quel joueur, y compris vous.



Exemple : Fred a utilisé le camp d'Isabelle comme point de ralliement. Après avoir résolu l'effet "aventure", Isabelle révèle une carte plaines attaque de dinos, car le marqueur de ralliement se trouve sur une zone libérée de plaines. Elle jette un coup d'œil au seuil de défense (1A) de la carte, qui est de 5, et le compare à la valeur de défense que les structures lui accordent dans cette zone : 2 pour la tour de guet et 1 pour le camp, soit 3 au total (1B). Elle doit dépenser 2 courage pour atteindre le seuil, mais elle n'en a qu'un, et l'attaque se solde donc par une brèche. Elle place la carte à côté de son plateau joueur. Elle gagne la récompense pour l'échec, qui est 1 baie lumineuse ou 1 courage ; elle choisit 1 courage pour avoir plus de chances de réussir sa défense la prochaine fois, puis elle place un jeton brèche sous son camp (2B). Enfin, elle jette un coup d'œil aux dinos qu'elle doit placer (3). La carte montre un raptor et un tramplier - qu'elle place depuis la réserve sur la carte attaques de dinos (3A) - et deux dinos provenant de cases dangereuses, elle place donc le tramplier (3B) et le raptor (3C) depuis les tuiles hexagonales de plateau adjacentes au marqueur de ralliement sur la carte également. S'il y avait eu un tramplier sur la case dangereuse de la tuile hexagonale plaines à droite, elle aurait pu le placer à la place du raptor.

COMBAT AVEC DES DINOS



CHEF DE LA SECURITÉ

"Même si la ville est sûre et que nous avons trouvé une certaine utilité aux dinos, nous sommes toujours en guerre contre ces bêtes dangereuses."

Comme mentionné précédemment, les combats peuvent se produire de deux manières différentes :

- à la suite d'un effet "aventure" ou
- à la suite d'une action secondaire "contre-attaque".

Le processus est le même dans les deux cas :

- 1 **Engagez les soldats disponibles et/ou votre chef** sur votre plateau joueur pour infliger des dégâts en combat. Le chef/soldats engagés sont couchés et ne peuvent plus être utilisés pour d'autres actions ce tour-ci. Les soldats lourds et votre chef infligent deux points de dégâts, tandis que les soldats légers infligent un point de dégâts.



- 2 **Assignez les dégâts infligés pour vaincre** les dinos que vous combattez :

- Un trampler est vaincu avec un point de dégâts.
- Un raptor est vaincu avec un point de dégâts.
- Un shieldhead est vaincu avec deux points de dégâts.



- 3 **Déterminez les blessures causées par les dinos.** Chaque raptor et shieldhead vaincu cause une blessure. Chaque blessure doit être attribuée à un soldat ou un chef affecté au combat.



- 4 **Subissez ou annulez des blessures :**

- Un soldat léger peut se voir attribuer une blessure. S'il est affecté, vous **pouvez dépenser 1 courage** pour annuler la blessure. Si vous ne le faites pas, le soldat léger est vaincu ; remettez-le dans votre réserve.
- ! Vous ne pouvez pas dépenser de courage pour annuler les blessures attribuées à un soldat lourd. Vous ne pouvez pas attribuer d'autres dégâts au cours du même combat au même soldat léger après avoir annulé sa blessure.
- Un soldat lourd peut se voir attribuer jusqu'à deux blessures. Si au moins une blessure lui est attribuée, il est vaincu et retourne dans votre réserve.
- Votre chef peut absorber jusqu'à deux blessures, et il n'est jamais vaincu.



- 5 **Choisissez une récompense** pour chaque dino vaincu :

- Tuez le dino** (remettez-le dans la réserve), et gagnez 1 partisan.

NOTE : certains avantages du chef de la sécurité accordent des récompenses ou des capacités de combat supplémentaires. (Voir l'annexe pour plus de détails).

- Capturez le dino** et placez-le dans votre enclos, en tenant compte des limitations ci-dessous.

NOTE : les dinos dans votre enclos peuvent être libérés (voir les effets de rassembler, entraînement et construction) ou conservés pour le décompte de fin de partie.

Il y a quelques limitations à l'ajout de dinos dans votre enclos :

- Vous ne pouvez avoir **qu'un seul type de dinos** dans votre enclos. Vous pouvez remettre des dinos dans la réserve si vous voulez ajouter un dino d'un autre type.
- Vous ne pouvez capturer qu'un seul dino par combat ; les autres doivent être tués.
- Vous pouvez avoir un **maximum de quatre dinos** dans votre enclos.

NOTE : ces limitations sont levées ou atténuées par certains des avantages du chef ingénieur. (Voir l'annexe pour plus de détails).



Exemple : par défaut, vous pouvez avoir un maximum de quatre dinos du même type dans votre enclos, capturés dans quatre combats différents. Dans la situation présentée ici, vous ne pouvez pas capturer de dino supplémentaire sans améliorer votre enclos avec les avantages respectifs de l'Ingénieur en chef : **a** éleveur, **b** trappeur, **c** reproducteur. (Voir l'annexe pour plus de détails).

POLITIQUE DE PERSEVERANCE

Avec le retour du capitaine, le contrôle législatif du Conseil sur la ville est plus fort que jamais. Leurs dirigeants, les chefs, choisis parmi les meilleurs membres de l'équipage du navire, bénéficient également d'un soutien croissant au sein de la population. Cependant, le pouvoir des dissidents, un groupe ayant son propre programme, grandit également de jour en jour, formant une menace potentielle pour le gouvernement actuel. Les dissidents ne sont en jeu qu'avec 1 ou 2 joueurs, où ils représentent une force importante avec laquelle il faut compter !

ASSEMBLÉE



CHEF INTENDANT

"Notre réunion régulière, l'assemblée, où nous discutons de ce que nous avons réussi jusqu'à présent et de la façon de procéder, est à peu près la même. Cependant, avec la présence croissante de la zone de découverte, l'excitation monte à chaque nouvelle assemblée."

Une assemblée est déclenchée à la fin du tour d'un joueur lorsqu'il ne reste plus de dés dans la réserve de dés.

Un bon résultat dans une assemblée permet d'ajouter un nombre important de partisans pour les joueurs ayant reçu le plus de votes, ce qui peut constituer une étape très importante sur le chemin de la victoire.

Il est possible d'obtenir des votes par le biais de certains effets d'avant-poste, de récompenses d'avantages ou de cartes aventure, ou pendant une assemblée (voir ci-dessous).

Avant d'entrer dans les détails de la résolution d'une assemblée, il faut d'abord clarifier trois termes très importants :

• La population :

- Pour les quatre zones de ville : la population d'une zone est égale à **2 plus le nombre total d'abris de n'importe quelle couleur** dans cette zone (schéma 1). Ceci est indiqué sur une face de la tuile de récompense d'assemblée de chaque zone.
- Pour la zone de découverte : la population de la zone de découverte est égale à **2 plus le nombre total d'avant-postes de n'importe quelle couleur**. Ceci est indiqué sur une face de la tuile de récompense d'assemblée de la zone de découverte.

! Les camps ne comptent pas dans la population, mais elles comptent dans la présence.



Schéma 1

- **Présence** : la présence d'un joueur dans une zone est égale au nombre de pièces de la couleur de ce joueur présentes dans cette zone. Pour les zones de ville, il s'agit des dés joueur, les abris et le chef (schéma 2).

Pour la zone de découverte, il s'agit des dés du joueur, des avant-postes, des camps et du chef.

- ! Contrairement à l'Épisode 1, il est possible que plusieurs chefs se trouvent dans la même zone. Ils apportent tous 1 présence à leur propriétaire normalement.



Schéma 2

- **Production** : chaque zone produit un certain type d'atout. Celui-ci est imprimé sur le plateau principal et figure également sur l'autre face de la tuile récompense d'assemblée de chaque zone.

Dans les zones de ville, de gauche à droite, ce sont : nourriture, soldat léger, histoire et débris.

La zone de découverte produit des ressources de l'île.



NOTE : les avant-postes et les camps avec un jeton brèche comptent toujours pour la présence lors d'une assemblée.

- **RÈGLES À 2 JOUEURS** : dans les parties à 2 joueurs, gardez la trace des votes obtenus par les **dissidents** comme s'ils étaient un troisième joueur.

◇◇ RÉSOLUTION D'UNE ASSEMBLÉE ◇◇

Lors de la résolution d'une assemblée, suivez ces étapes dans l'ordre :

1 Vérifier la majorité et distribuez les tuiles récompense de l'assemblée pour chaque zone de gauche à droite, en finissant par la zone de découverte :

Le joueur ayant **le plus de présence** dans chaque zone reçoit la tuile de récompense de l'assemblée de cette zone (1A).

Résoudre les égalités :

- Si **deux joueurs sont à égalité** (cela peut inclure les dissidents dans une partie à 2 joueurs), chaque joueur à égalité reçoit **un nombre de votes égal à la moitié de la population de la zone**, arrondi à l'inférieur, au lieu de la tuile (1B).
- Si plus de deux joueurs sont à égalité, ils ne reçoivent rien.

Exemple : Jeremy a la majorité en développement avec ses quatre pions, il obtient donc la tuile récompense de l'assemblée pour cette zone. Robert et Emmy sont à égalité en construction. Personne n'obtient la tuile récompense de l'assemblée, mais ils obtiennent tous les deux la moitié des votes disponibles dans cette zone, soit 2 votes. La base de 2 votes + 2 abris équivaudrait normalement à 4 votes, mais ils en reçoivent la moitié du fait de leur égalité.

2 Choisir des récompenses :

Chaque joueur possédant une ou plusieurs tuiles récompense de l'assemblée choisit de recevoir **soit de la production, soit des votes**, en utilisant les deux faces de la ou des tuiles. **Ils le font secrètement et en même temps.**

Une fois que tout le monde a fait son choix, les joueurs **rèvelent leurs choix simultanément.**

- Les joueurs qui ont choisi la production reçoivent la production de la zone **une fois** (1 nourriture, 1 soldat léger, 1 histoire, 1 débris, 1 ressource de l'île) **plus 2 partisans.**
Les joueurs qui ont choisi les votes reçoivent un nombre de votes égal à la population de la zone.

- Le joueur (s'il y en a un) ayant la deuxième plus forte présence dans chaque zone reçoit **la moitié de la récompense qui n'a pas été choisie lors de l'étape précédente.** Il peut s'agir de la moitié des votes, arrondie à l'inférieur, OU d'un choix de production ou de 2 partisans, respectivement. Les joueurs à égalité pour la deuxième plus grande présence ne reçoivent rien.

RÈGLES À 2 JOUEURS : si les dissidents ont la plus forte présence (c'est-à-dire sans égalité) dans une zone, ils choisissent toujours les votes. Ils reçoivent également la moitié des votes s'ils sont à égalité pour la majorité OU s'ils sont deuxièmes et que le joueur majoritaire choisit la production (comme le ferait un joueur normal). Les dissidents ignorent toutes les récompenses autres que les votes pendant une assemblée.

3 Décompte des points de l'assemblée :

Sur la base de l'assemblée actuelle, les joueurs ayant obtenu le plus de votes seront récompensés par un nombre important de partisans. (Voir le schéma 3).

NOTE : les assemblées ultérieures ont des récompenses plus élevées en termes de partisans.

Schéma 3

	1re Assemblée	2e Assemblée	3e Assemblée
2			Il n'y a que 2 assemblées dans une partie à 2 joueurs.
3			
4			

Résoudre les égalités

En cas d'égalité, chaque joueur à égalité est considéré comme étant classé à son rang respectif, et ils décomptent leurs partisans de manière égale. Le joueur suivant dans le rang marquera des points pour sa réussite normalement. En d'autres termes, s'il y a une égalité pour la première place, le joueur avec le deuxième plus grand nombre de votes marquera pour la deuxième place.

! Les joueurs avec 0 vote ne doivent pas être classés, il n'est donc pas possible d'obtenir des partisans sans vote dans une assemblée.

RÈGLES À 2 JOUEURS : s'ils ont suffisamment de votes, les dissidents peuvent également revendiquer la première ou la deuxième place dans une assemblée. S'ils le font, ils ne tiennent pas compte de leurs éventuels partisans, mais le(s) joueur(s) qu'ils ont dépassé(s) ne décomptent que les partisans en fonction de leur position inférieure.

4 Décompte des officiers : pour chaque tuile officier, le(s) joueur(s) ayant **le plus** d'Influence sur celle-ci (y compris à la fois dans la réserve d'influence et les emplacements) reçoit(vent) des partisans en fonction de la condition de décompte. Ensuite, le(s) joueur(s) ayant la deuxième plus grande influence reçoit(vent) **la moitié** de ses(leurs) partisans, arrondie à l'inférieur, en fonction des conditions de décompte des points. Tout comme dans l'assemblée les égalités sont amicales pour la première et la deuxième place, donc tous les joueurs à égalité reçoivent le nombre respectif de partisans. En d'autres termes, les joueurs à égalité pour le plus d'influence reçoivent le nombre total de partisans, et ceux qui sont à égalité pour la deuxième place reçoivent la moitié de ce montant.

NOTE : ces conditions de décompte sont détaillées dans l'annexe.

RÈGLES À 2 JOUEURS : les dissidents ne marquent pas de partisans, mais leurs cubes d'influence affectent les majorités ; par conséquent, si un joueur a moins de cubes que les dissidents, il ne décomptera pas la valeur totale, même si l'autre joueur n'est pas présent.

5 Conclusion :

- Remettez la tuile de l'assemblée la plus à gauche (celle qui vient d'être décomptée) dans la boîte, puis faites glisser les autres tuiles d'une case vers la gauche.

! S'il n'y a plus de tuiles de décompte de l'assemblée en jeu, passez au "Décompte final" et ignorez le reste de la phase de conclusion.

- Chaque joueur ayant un **chef** actuellement présent dans une zone de ville ou dans la zone de découverte, **récupère** maintenant son chef sur son plateau joueur.
- Récupérez tous les dés du plateau principal, effectuez les modifications suivantes, puis lancez tous les dés pour recréer la réserve de dés. **Modifications de la réserve de dés :**

RÈGLES À 2 JOUEURS : après la première assemblée, ajoutez 2 dés dissidents à la réserve et retirez 2 dés neutres du jeu, en les remettant dans la boîte. Ensuite, placez 1 cube d'influence dissident sur chaque officier. Résolez immédiatement tout bonus d'officier que cela pourrait déclencher, comme expliqué à la page 20.

RÈGLES À 3 JOUEURS : après la deuxième assemblée, ajoutez trois dés neutres à la réserve.

RÈGLES À 4 JOUEURS : après la première assemblée, ajoutez trois dés neutres à la réserve.

- Mettez les tuiles d'avant-poste face visible sur le plateau d'offre sous la pile, et piochez trois nouvelles tuiles.
- Placez les cartes aventure disponibles sur le plateau d'offre sous leurs paquets respectifs dans un ordre aléatoire, et révélez deux nouvelles cartes pour chaque type.
- Remettez le compteur de votes de chaque joueur à sa valeur de vote permanent.
- ! Contrairement à l'Épisode 1, il est possible de ne pas repartir de 0 vote après une assemblée **en récupérant des votes permanents.**



- Pour chaque tuile hexagonale de plateau et hexagone imprimé sur le bord du plateau, qui est **adjacent à** au moins une **zone libérée** :

Placez un dino sur la première case dino vide (en suivant les flèches), en respectant l'icône indiquée sur la case en question. (Voir schéma 1).

- Continuez la partie normalement avec le tour du joueur suivant.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine immédiatement après la deuxième assemblée dans une partie à 2 joueurs ou après la troisième assemblée dans une partie à 3 ou 4 joueurs.

DÉCOMPTE FINAL DES POINTS

À la fin de la partie, chaque joueur gagne des partisans de plusieurs manières :

1 dinos capturés

Les joueurs marquent des partisans pour **chaque ensemble de 2 et 3 dinos** de la même espèce dans leur enclos. Chaque dinos ne compte que pour un seul ensemble.

 → 	 → 
 → 	 → 
 → 	 → 

Exemple : John a six triceratops et deux raptors. Il marque $2 \times 5 = 10$ partisans pour les deux séries de trois triceratops et 4 partisans pour la série de deux raptors, soit un total de 14 partisans.

2 Les atouts restants

Chaque joueur gagne **un partisan** pour chaque nourriture, débris, ressource de l'île, histoire, soldat lourd (sur son plateau ou sur une carte aventure inachevée) et carte aventure restant dans sa main. Il gagne également un partisan pour chaque paire de baies lumineuses, chaque paire de courage et chaque paire de soldats légers en jeu.

 → 	 → 	 → 
 → 	 → 	 → 
 → 	 → 	 → 

LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE PARTISANS GAGNE LA PARTIE.

Si plusieurs joueurs sont à égalité, le vainqueur est le joueur qui a le plus d'avantages au total.

Tous les joueurs encore à égalité se partagent la victoire.

ENSEMBLE DE RÈGLES OPTIONNELLES

Pour ceux qui se sentent mal à l'aise à l'idée que le dé menace puisse faire dérailler leurs plans bien ficelés, nous avons créé une règle déterministe pour éliminer la variabilité du lancer de ce dé. Vous trouverez les règles de cette variante à la page 28 des règles de l'Épisode 1. Pour une meilleure immersion, nous vous recommandons d'utiliser le côté Épisode 2 de la carte de la piste de menace.

ANNEXE

BONUS ET CONDITIONS DE DÉCOMPTE DES OFFICIERS

	Condition de décompte des points	Bonus
Premier officier 	<p>Gagnez 1 partisan pour chaque paire de 1 cube influence sur n'importe quel officier et 1 avantage de n'importe quel officier. (Par exemple, pour marquer 5 partisans, vous devez avoir au moins 5 cubes d'Influence répartis sur tous les officiers et au moins 5 avantages répartis sur tous les officiers).</p>	1 nourriture
Chef de la sécurité 	<p>Gagnez 2 partisans pour chaque carte aventure que vous avez complétée ou qui est en cours.</p>	2 courage
Chef intendant 	<p>Gagnez 3 partisans pour chaque ensemble de 2 de vos abris dans les zones de ville et 1 de vos dés joueur en jeu. (Par exemple, pour marquer 6 partisans, vous avez besoin de 2 dés en jeu et de 4 abris construits).</p>	1 débris
Chef ingénieur 	<p>Gagnez 2 partisans pour chaque avant-poste que vous avez et 1 partisan pour chaque camp que vous avez.</p>	2 baies lumineuses
Capitaine 	<p>Gagnez 4 partisans pour chaque groupe de 3 soldats (sur votre plateau joueur ou sur votre aventure en cours - sans compter votre chef) et une tour de guet que vous avez construite. (Par exemple, pour marquer 8 partisans, vous devez avoir construit 2 tours de guet et avoir 6 soldats au total. Vous pouvez savoir combien de tours de guet vous avez construites, par le nombre de cases vides de tours de guet sur votre plateau joueur).</p>	1 ressource de l'île

EFFETS DES AVANT-POSTES

Nom	Effet	Description
Pavillon des Aventuriers (Adventurers' Lodge)		Résolvez l'étape actuelle d'une carte aventure devant vous. Lorsque vous le faites, ignorez les jets de menace sur les cartes défi et entre les étapes.
Atelier des bâtisseurs (Builders' Workshop)		Dépensez 1 débris et 1 nourriture pour placer 2 abris dans des zones de ville différentes (ne recevez pas de bonus).



Centre de commandement (Command Center)		Résolvez un effet dans la zone où se trouve actuellement votre chef (comme si vous veniez d'y placer un dé), puis remplacez votre chef sur votre plateau joueur.
Lieu du crash (Crash Site)		Gagnez 3 déchets.
Cimetière des dinosaures (Dinosaur Boneyard)		Gagnez 3 ressources de l'île.
Piège à dinosaures (Dinosaur Trap)		Gagnez 1 dino (de n'importe quel type) de la réserve puis placez-le dans votre enclos, en obéissant aux restrictions normales. Vous pouvez payer 1 nourriture pour le faire une deuxième fois.
Baraquement avancé (Forward Barracks)		Gagnez 2 soldats lourds.
Grappe de baies lumineuses (Glowberry Patch)		Gagnez 6 baies lumineuses.
Paradis caché (Hidden Paradise)		Gagnez 2 votes permanents, puis gagnez 2 partisans. N'oubliez pas que cela avance votre compteur de votes de 2 également.
Ferme de champignons (Mushroom Farm)		Gagnez 3 nourriture.
Loge des officiers (Officers' Lodge)		Gagnez un avantage. Ensuite, vous pouvez déplacer jusqu'à 2 cubes d'influence sur des avantages différents, en suivant les règles normales mais en ignorant les coûts supplémentaires ("!").
Centre de patrouille (Patrol Hub)		Piochez des cartes défi en fonction des soldats présents sur votre plateau joueur, comme s'ils étaient dans une aventure. Résolvez-en jusqu'à quatre, y compris le jet de menace.
Base de Pionniers (Pioneer Base)		Libérez une zone sans jouer de carte aventure. Retirez tous les dinos de l'hexagone, puis retirez la tuile hexagone du jeu. Gagnez 1 courage et 1 partisan pour chaque dino retiré.
Terrain d'essai (Proving Grounds)		Retirez un soldat léger de votre plateau joueur pour placer un cube d'influence sur un officier et gagnez un avantage de ce même officier. Vous pouvez le faire jusqu'à deux fois.
Point de rendez-vous (Rendezvous Point)		Payez 1 baie lumineuse pour obtenir un avantage au choix (en respectant les coûts supplémentaires et les restrictions normales, le cas échéant). Vous pouvez le faire jusqu'à trois fois.
Lieu de rencontre secret (Secret Meeting Place)		Payez 1 baie lumineuse pour placer 1 cube d'influence sur un officier. Vous pouvez le faire jusqu'à cinq fois.
Rocher de l'orateur (Speaker's Rock)		Convertissez 1 dé neutre sur le plateau principal et gagnez 1 vote.
Terrain de transit (Staging Ground)		Réalisez une action de contre-attaque, en recevant le bonus de sauveur une fois de plus.
Prairie tranquille (Tranquil Meadow)		Gagnez 3 histoires et gagnez 1 baie lumineuse pour chacun de vos dés joueur en jeu.
Passage souterrain (Underground Passage)		Échangez deux dés sur le plateau principal et résolvez l'un des effets vers lesquels ou depuis lesquels les dés ont été déplacés. Vous pouvez changer la face des dés au cours du processus.

AVANTAGES DES OFFICIERS



CHEF DE LA SÉCURITÉ

Niveau	Nom	Coût	Description
Niveau 1	Dépeceur	—	Pour chaque trampler que vous tuez : gagnez 1 ressource de l'île.
Niveau 1	Expert trampler	—	Une fois par combat, infligez 1 dégât à un trampler (battez-le) sans avoir besoin d'un soldat pour le faire.
Niveau 2	Guerrier	—	Pour chaque raptor que vous tuez : gagnez 2 courage.
Niveau 2	Formation médicale	1 histoire / 1 courage	Vous pouvez dépenser 1 courage pour annuler toutes les blessures infligées à un soldat lourd.
Niveau 3	Traqueur	—	Pour chaque shieldhead que vous tuez : gagnez 2 baies lumineuses et 2 partisans.
Niveau 3	Dresseur	—	Une fois par combat, vous pouvez également recevoir les récompenses pour un dino tué que vous avez capturé.



PREMIER OFFICIER

Niveau	Nom	Coût	Description
Niveau 1	Défenseur	—	Chaque courage dépensé augmente votre valeur de défense de 2 au lieu de 1 pendant une attaque de dino.
Niveau 1	Savant	1 histoire / 1 courage	Lorsque vous terminez une aventure, gagnez 1 avantage au choix (en respectant les coûts et restrictions supplémentaires si besoin).
Niveau 2	Entraîneur	1 histoire / 1 courage	Lorsque vous résolvez l'effet "entraînement", gagnez 1 choix supplémentaire qui peut être le même qu'un choix précédent.
Niveau 2	Tacticien	—	Réduisez de un le nombre de soldats requis pour toutes les aventures. Lorsque vous terminez une aventure, gagnez en plus 1 baie lumineuse.
Niveau 3	Aventurier	—	Lorsque vous résolvez l'effet "aventure", vous pouvez choisir 1 hexagone cible valide supplémentaire pour combattre les dinos sauvages, indépendamment de l'option choisie.
Niveau 3	Survivant	—	Si vous devez lancer le dé de menace, ajoutez 2 à votre résultat. Dans la version déterministe, déplacez le jeton de suivi de menace de 2 cases de moins.



CAPITAINE

Niveau	Nom	Coût	Description
Niveau 1	Agile I	–	L'action secondaire "déplacer le chef" coûte 1 baie lumineuse de moins.
Niveau 1	Influenceur	–	Lorsque vous effectuez l'action secondaire "déplacer le chef", vous pouvez choisir de laisser votre chef sur place et d'y résoudre un effet.
Niveau 2	Gourmand	1 histoire / 1 courage	Quand vous recevez un bonus d'officier, recevez-le une deuxième fois.
Niveau 2	Amical	1 histoire / 1 courage	Lorsque vous effectuez l'action secondaire "déplacer le chef", vous pouvez payer 1 baie lumineuse pour placer un cube influence sur l'officier dans la zone où vous avez déplacé votre chef.
Niveau 3	Persistant	–	Vous pouvez placer ou déplacer votre chef sur une case de chef déjà occupée par un autre chef.
Niveau 3	Agile II	–	L'action secondaire "déplacer un chef" coûte 1 baie lumineuse en moins. (Si vous avez également Agile I, l'action secondaire "déplacer le chef" est gratuite).



CHEF INTENDANT

Niveau	Nom	Coût	Description
Niveau 1	Cueilleur	–	Lorsque vous résolvez la première option de l'effet "rassembler", vous gagnez à la fois la nourriture et la ressource de l'île.
Niveau 1	Lobbyiste	1 histoire / 1 courage	Lorsque vous placez votre propre dé joueur, gagnez 1 vote.
Niveau 2	Politicien	–	Lorsque vous résolvez l'effet "politique", vous pouvez choisir 1 option supplémentaire (différente).
Niveau 2	Manager	–	Lorsque vous placez un dé sur une case avec une icône correspondante, gagnez 1 baie lumineuse ou 1 partisan.
Niveau 3	Populaire	1 histoire / 1 courage	Pour chaque zone où vous êtes seul à avoir une majorité de présence à l'assemblée, gagnez 1 production ou 2 partisans.
Niveau 3	Colonisateur	1 histoire / 1 courage	Lorsque vous résolvez l'effet "Occuper", vous disposez de 1 choix supplémentaire qui peut être le même qu'un choix précédent.



CHEF INGÉNIEUR

Niveau	Nom	Coût	Description
Niveau 1	Berger	—	Vous pouvez avoir différentes espèces de dinos dans votre enclos.
Niveau 1	Dresseur	—	Gagnez immédiatement un dino de votre choix de la réserve générale. (Cet avantage n'a pas d'effet continu).
Niveau 2	Trappeur	—	Vous pouvez capturer 1 dino supplémentaire lors de chaque combat (pour un total de 2).
Niveau 2	Quartier-maître	1 histoire / 1 courage	Lors de la résolution de l'effet "construction", dépensez 1 débris de moins que vous ne le feriez normalement.
Niveau 3	Éleveur	—	La capacité de votre enclos est augmentée de 4 à 9.
Niveau 3	Architecte	1 histoire / 1 courage	Lors de la résolution de l'effet "Occuper", dépensez 1 débris / 1 ressource de l'île / 1 nourriture de moins que vous ne le feriez normalement.

APERÇU DES ATOUTS ET DES RESSOURCES

Vous trouverez ci-dessous un résumé de la façon dont vous pouvez obtenir les différents atouts et ressources de *Perseverance* et à quoi ils servent. En plus des moyens habituels d'obtenir et de dépenser ces ressources, la plupart des avant-postes les produisent et/ou consomment certaines d'entre elles.

NOURRITURE

La nourriture est la pierre angulaire d'une société qui fonctionne, et comme les réserves du bateau sont presque épuisées, l'île va devoir vous approvisionner.

Vous pouvez **obtenir de la nourriture** de la manière suivante :

- en utilisant l'effet "Récolter",
- en déclenchant la production de la zone de ravitaillement pendant une assemblée,
- en la trouvant sur des cartes défi ou des cartes aventure,
- en recevant le bonus du Premier officier, et
- comme récompense pour avoir stoppé des attaques de dinos.

La nourriture peut être **dépensée** pour :

- placer des abris supplémentaires,
- gagner des dés joueur supplémentaires avec l'effet "politique", et
- gagner des soldats légers.

DÉBRIS

Les débris sont des parties amovibles du navire et tout objet utile que les survivants peuvent récupérer du naufrage.

Vous pouvez **gagner des débris** de la manière suivante:

- en utilisant l'effet "récupération",
- en déclenchant la production de la zone de construction pendant une assemblée,
- en les trouvant sur certaines cartes défi et cartes aventure, et
- en obtenant le bonus du Chef intendant.

Les débris peuvent être **dépensés** pour :

- placer des abris supplémentaires,
- construire des camps (en utilisant l'effet "construction"), et
- construire des avant-postes.



RESSOURCES DE L'ÎLE

Les ressources de l'île sont souvent des ingrédients naturels mystérieusement forts, récoltés sur l'île : vignes, troncs, peaux et os d'animaux ou de dinosaures.

Vous pouvez **obtenir des ressources de l'île** de la manière suivante :

- en utilisant l'effet "Récolter",
- en déclenchant la production de la zone de découverte pendant une assemblée,
- en les trouvant sur certaines cartes défi et cartes aventure,
- en obtenant le bonus du capitaine,
- en chassant les trاملers avec l'avantage "dépeceur", et
- comme récompense pour avoir arrêté des attaques de dino avec une "Contre-attaque".

Les ressources de l'île peuvent être **dépensées** pour :

- construire des avant-postes,
- placer des abris supplémentaires,
- gagner des soldats lourds, et
- construire des camps (en utilisant l'effet "aventure").



BAIES LUMINEUSES

La découverte la plus curieuse de l'île. Il s'agit d'une étrange plante ressemblant à un fruit qui revitalise le consommateur avec un regain d'énergie presque artificiel.

Vous pouvez **obtenir des baies lumineuses** de la manière suivante :

- en utilisant l'effet "Récolter", en particulier lorsque vous utilisez des shieldhead capturés,
- en les trouvant sur certaines cartes défi et aventure,
- en obtenant le bonus du chef ingénieur,
- en tant que récompense de réussite ou d'échec d'une attaque de dinos,
- en déclenchant les avantages "Traqueur", "Tacticien", "Manager", et
- comme récompense pour avoir arrêté des attaques de dino avec une "Contre-attaque".

Les baies lumineuses peuvent être **dépensées** pour :

- déplacer votre chef en tant qu'action secondaire,
- échanger des ressources sur la place du marché, et
- construire des camps (en utilisant l'effet "construction").



HISTOIRE

Sur une île mystérieuse de dinosaures où tout est nouveau et dangereux, des histoires épiques naissent chaque jour. Les récits de vos actes héroïques peuvent vous aider à rallier les soldats et à gagner les faveurs des officiers supérieurs du navire.

Vous pouvez **obtenir des histoires** de la manière suivante :

- en utilisant l'effet "pub" (idéalement en ayant plusieurs dés joueur),
- en déclenchant la production de la zone de développement pendant une assemblée,
- en tant que récompense de réussite ou d'échec d'une attaque de Dino,
- en utilisant l'effet "entraînement",
- en la trouvant sur certaines cartes défi et cartes aventure, et
- comme récompense pour avoir arrêté des attaques de dinos avec une "Contre-attaque".

Les histoires peuvent être **dépensées** pour :

- convertir un dé neutre déjà sur le plateau principal en dé joueur en utilisant l'effet "politique",
- influencer les officiers et obtenir des avantages - y compris comme coût supplémentaire pour certains avantages,
- entraîner des soldats légers en soldats lourds en utilisant l'effet "entraînement", et
- changer la face d'un dé avant de le placer.



INFLUENCE

Comme la ville se développe sous la direction des cinq officiers du navire, il est crucial de les influencer pour qu'ils soutiennent vos efforts.

Vous pouvez **gagner de l'influence** sur les officiers de la manière suivante :

- en utilisant l'action secondaire "influencer un officier",
- en déclenchant un bonus d'abri sur certaines cases, et
- en déclenchant le bonus d'un camp sur certaines cases.

Vous **placez des cubes d'influence** sur les officiers pour potentiellement gagner des partisans pour leur condition de décompte après chaque assemblée et pour déclencher leurs bonus.



AVANTAGES

Chaque officier a son lot d'astuces à transmettre aux futurs leaders de Perseverance. Montrez-vous digne d'eux et apprenez des meilleurs.

Vous pouvez **obtenir les avantages** correspondant à chacun des officiers de la manière suivante :

- en les trouvant sur certaines cartes défi,
- en utilisant l'action secondaire "influencer un officier",
- en déclenchant un bonus d'abri sur certaines cases, et
- en construisant des camps sur certaines cases.

N'oubliez pas que certains avantages nécessitent un coût supplémentaire histoire/courage à payer lors de leur acquisition. Si vous ne pouvez pas payer ce coût supplémentaire, vous devez choisir un avantage différent. Vous devez également respecter les exigences de niveau des avantages : les avantages de niveau 2 (les deux du milieu) ne peuvent être obtenus qu'après avoir déjà obtenu au moins un avantage du même officier, et les avantages de niveau 3 (les deux du bas) ne peuvent être obtenus qu'après avoir déjà obtenu au moins deux avantages du même officier.

Les capacités des avantages sont immédiatement actives lorsqu'elles sont acquises, mais un avantage ne peut pas affecter l'effet ou l'étape pendant laquelle il a été acquis.

—  **COURAGE** —

Le courage symbolise la reconnaissance de la ville pour votre héroïsme et votre expérience dans la connaissance des conditions de l'île.

Vous pouvez **gagner du courage** de la manière suivante :

- en le trouvant sur certaines cartes défi et cartes aventure,
- en utilisant l'effet "entraînement", et

- en chassant des raptors avec l'avantage "guerrier".

Le courage peut être **dépensé** pour :

- des coûts supplémentaires sur certains avantages,
- augmenter la valeur de défense pendant une attaque de dinos,
- pendant le combat pour sauver les soldats légers vaincus (et les soldats lourds avec la compétence "formation médicale"), et
- gagner des votes permanents en utilisant l'effet "politique".

—  **SOLDATS**  —

Les soldats sont les survivants les plus courageux, déterminés à faire de Perseverance une ville florissante et sûre en explorant et récupérant les ressources de l'île et en combattant les dinos.

Vous pouvez former des soldats avec l'effet "entraînement", ou les recevoir en utilisant la production de la zone militaire ou le bonus d'officier du chef de la sécurité. Ils peuvent être utilisés pour combattre les dinos sur le plateau lors de la résolution de l'effet "aventure", pendant une "contre attaque" ou peuvent aussi être assignés à une carte aventure.

◆ — **AVENTURE DU TEMPLE** — ◆

Épreuve de force (Trial of Strength)

Étape 1 : gagnez 2 partisans pour chaque soldat lourd que vous avez sur votre plateau de jeu et dans cette aventure.

Étape 2 : gagnez 3 partisans pour chaque tour de guet que vous avez construite.



épreuve de l'esprit (Trial of Wit)

Étape 1 : gagnez 2 partisans pour chaque dé joueur que vous avez en jeu.

Étape 2 : gagnez 2 partisans pour chaque avant-poste que vous avez construit.



Épreuve du leadership (Trial of Leadership)

Étape 1 : gagnez 1 partisan pour chaque courage que vous avez.

Étape 2 : gagnez 1 partisan pour chaque abri, camp et avant-poste que vous avez construit.



Épreuve de compétence (Trial of Proficiency)

Étape 1 : gagnez 1 partisan pour chaque soldat léger que vous avez sur votre plateau de jeu et dans cette aventure.

Étape 2 : gagnez 1 partisan pour chaque avantage que vous avez.



Épreuve de progression (Trial of Momentum)

Étape 1 : gagnez 1 partisan pour chaque camp que vous avez construit.

Étape 2 : gagnez 1 partisan pour chacun de vos cubes influence sur les officiers.



Épreuve d'équilibre (Trial of Equilibrium)

Étape 1 : gagnez 1 partisan pour chaque abri que vous avez construit dans la ville.

Étape 2 : gagnez des partisans pour chaque série de dinosaures dans votre enclos, comme s'il s'agissait du décompte final.



CRÉDITS

AUTEURS DU JEU, DÉVELOPPEMENT DU JEU & TEST DU JEU

Auteurs : Viktor Péter, Richárd Ámann, Dávid Turczi, Thomas Vande Ginste, Wolf Plancke

Développement du jeu : Anthony Howgego, Robin Hegedűs

Le mode solo dissidents conçu par : Dávid Turczi avec John Albertson

L'extension chroniques et la campagne conçues par : Dávid Turczi, Viktor Péter

Un grand merci pour les tests et les conseils : Robin Hegedűs, Kieran Symington, Nigel Buckle, Ben Hodgson, Denholm Spurr, Wai-yee Phuah, Mark Harris, Bijan Mehdinejad, Neil HK, Jen Symington, Katy & James Faulkner, Noralie Lubbers, Jace Ravensburg, Frank de Jong, Nick Shaw, Balázs Nemes, Nosfi, József Gábor Gál, Csaba Völgy, Attila Robin Dráfi, Márk Fazekas, Máté Sárosi, Dániel Faber, David Digby, Ben Kranz, Mihir Shah, Filip Murmak, Gemma Bridges, Matthew Bynoth, Jonathan Kipps-Bolton, Alan Paull, Ian Vincent, et bien d'autres encore au Royaume-Uni, en Belgique, en Hongrie, aux Pays-Bas et dans le monde entier.

Tests supplémentaires : Ruben Hegedűs, Nikolett Tímea Szűcs, Bence Hegedűs, Katalin Lontay-Szabóné Erős, Bence Lontay-Szabó, Ádám Buza

Tests solo supplémentaires et suggestions de développement par : Nick Shaw, David Digby, Ben Kranz, Caleb Kranz, Jace Ravensburg, Viktor Péter, Amanda Myers, Sam Persoon, David Walsh, Sean Yen, Chuck Case

Test et développement de la campagne suggestions par : Jace Ravensburg, Frank de Jong, John Albertson, Richárd Ámann, Thomas Vande Ginste, Wolf Plancke, Dimitris Chatzidimitriou, Gary Concepcion, Charlotte Croene, Chuck Case

Test final en aveugle : Garry Perrin, Mihály Vincze

ILLUSTRATIONS & CRÉATIONS

Direction créative et responsable de la construction du monde : Richárd Ámann

Direction artistique : Richárd Ámann avec Villő Farkas

Conception graphique : Villő Farkas avec Attila Kerek

Préparation de la pao et de l'impression : Attila Kerek, Villő Farkas, Viktor Csete

Illustrations du plateau principal & joueur : Csilla Kiskartali

Illustrations de la boîte et des personnages : István Dányi

Concept artistique : Csilla Kiskartali, István Dányi, Csaba Csővári, Márton Gyula Kiss, Tamás Baranya, László Szabados, Lacza Fejes

Illustrations des cartes de patrouille et d'aventure : Csilla Kiskartali, István Dányi, Tamás Baranya, Richárd Vass, Roland Budai

RÈGLES & LIVRETS

Livrets de règles des épisodes 1 et 2 écrit par : Dávid Turczi, Viktor Péter, Richárd Ámann

Édition visuelle du livret des épisodes 1 et 2 par : Ágnes Kismárton

Livret de règles solo & chronique écrit par : Dávid Turczi

Édition visuelle du livret solo et chronique par : Attila Kerek

Histoire du journal de nora par : Richárd Ámann

Rédaction du journal de nora : Julie Ahern

Journal de nora, édition visuelle par : Villő Farkas

Correction, relectures et édition : Emanuela & Robert Pratt

Corrections supplémentaires : Balázs Horváth, Jonathan Bobal, Fabien Allois

Rédacteur en chef : Richárd Ámann

Traduction et relecture : French Board Game Circus team

OPÉRATIONS COMMERCIALES

Directeur exécutif : Viktor Péter

Marketing & communication : Dorka Péter

Production : Balázs Horváth, Panda GM

Ventes & logistique : Dorka Péter, Balázs Horváth, Viktor Péter

Création, communication et soutien aux ventes : Frigyes Schöberl

Ce projet a été financé sur Kickstarter, avec l'aide de 7 309 courageux explorateurs. Merci à tous pour votre soutien !

Un grand merci à : Sven Stratmann - pour avoir rallié notre communauté allemande ; Dennis Deschildre - pour avoir rallié notre communauté du Benelux ; László Dudogh (craslog) - pour avoir rallié notre communauté hongroise ; Jakub Pańczyk - pour avoir rallié notre communauté polonaise

Pour en savoir plus sur le monde de Perseverance, consultez le site : www.mindclashgames.com

Copyright, 2021, et ses affiliés.

Tous les droits sont réservés à leurs propriétaires respectifs.

Contactez-nous à : info@mindclashgames.com



GLOSSAIRE DES ICÔNES

Pour les icônes également utilisées dans l'Épisode 1, veuillez vous reporter au dos du livret de l'Épisode 1.

	NOURRITURE		COMBAT		CHOISISSEZ-EN UN DE PLUS <small>(peut être le même)</small>
	DÉBRIS		DÉGÂTS		AVANT-POSTE
	HISTOIRE		BLESSURE		TOUR DE GUET
	RESSOURCE DE L'ÎLE		CASE CHEF OCCUPÉE		MARQUEUR DE RALLIEMENT
	REMISE		ZONE LIBÉRÉE		CARTE PLAINES ATTAQUE DE DINOS
	DINO SHIELDHEAD		TOUT HEXAGONE DE PLATEAU		CARTE CANYON ATTAQUE DE DINOS
	ENCLOS		ZONE DE VILLE		SEUIL DE DÉFENSE
	CAPTURER		BAIE LUMINEUSE		VALEUR DE DÉFENSE
	TRAMPLER CAPTURÉ		CARTE AVENTURE		RÉCOMPENSE POUR LE SUCCÈS <small>(attaque de dinos)</small>
	RAPTOR CAPTURÉ		AVANTAGE D'OFFICIER		RÉCOMPENSE EN CAS D'ÉCHEC <small>(attaque de dinos)</small>
	SHIELDHEAD CAPTURÉ		CAMP		BRÈCHE
	VOTE PERMANENT		CHANGER LA FACE DU DÉ		