

tiny

EPIC DINOSAURS



RÈGLES DU RANCH

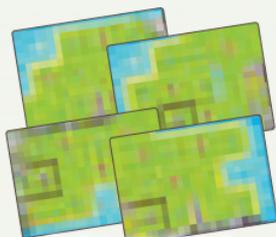
Flashez pour découvrir
les règles en vidéo (anglais)



MATÉRIEL



4 plateaux Joueur
(face Solo au verso)



4 plateaux Ranch
(recto verso)



4 plateaux Actions
(recto verso)



3 plateaux

Manches Contrats Recherche



30
cartes
Recherche



28
cartes
Contrat
Public



8
cartes
Contrat
Privé



Matériel du mode Solo, voir p. 14



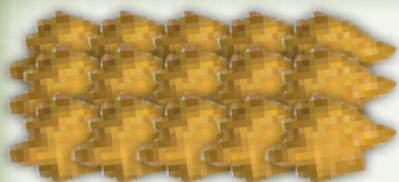
8 cartes
Éleveur
Rival



4 Propriétaires
(1 de chacune des 4 couleurs)



16 Éleveurs
(4 de chacune des 4 couleurs)



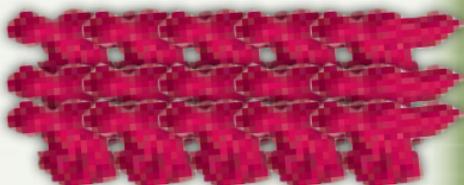
15 Stégosaures



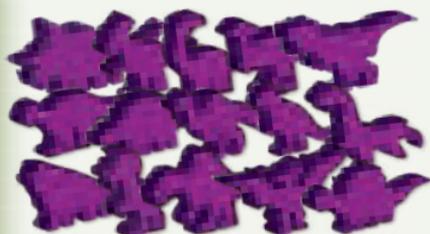
15 Vélociraptors



15 Brachiosaures



15 Allosaures



15 Dinosaures Uniques



26 Barrières



4 jetons Plante



4 jetons Viande



1 jeton Premier Joueur



1 dé Capture

1 jeton Manche



4 jetons Réserve

PROLOGUE

Les dernières avancées de la science moderne ont permis la coexistence des humains et des dinosaures. Cela a naturellement ouvert la voie à une industrie lucrative : ***l'Élevage de Dinosaures*** !

Des éleveurs, tels que vous, ont développé de vastes infrastructures sur une île tropicale lointaine. Ils y élèvent des dinosaures en vue de les vendre aux parcs d'attraction spécialisés les plus offrants. Mais l'élevage de ces animaux préhistoriques est une tâche difficile et dangereuse. Saurez-vous prendre l'avantage sur vos concurrents afin d'être à la tête du ranch de dinosaures le plus prospère ?

MISE EN PLACE



1. Aligned les **4 plateaux Actions** au centre de la table **dans l'ordre alphabétique** de 'A' à 'D.' Ces plateaux disposent de deux faces, choisissez celle correspondant au **nombre de joueurs** (*indiqué dans le coin supérieur gauche de chaque plateau*).

2. Placez le **plateau Manches** à gauche des plateaux Actions et mettez le **jeton Manche** (*mug de café*) sur la case "1" de la piste.

3. Chaque joueur reçoit :

A.1 plateau Ranch et 1 plateau Joueur :

Choisissez la face du plateau Ranch que vous utilisez et placez-le devant vous. Placez votre plateau Joueur, *face Joueur visible*, à côté de votre Ranch.

B.4 Éleveurs et **1 Propriétaire** de sa couleur. Il place **3 de ses Éleveurs** et son Propriétaire sur son plateau Joueur dans la zone des **Éleveurs (i)**. Il place son **dernier Éleveur** sur la case "4", intitulée "*Gagnez un nouvel Éleveur...*" de la piste Manches **(ii)**.

C.3 jetons : 1 Plante, 1 Viande, et 1 Réserve qu'il place à gauche de la piste Ressources de son plateau Joueur. Lorsqu'un jeton est en dehors du plateau, sa valeur est "0".

4. Placez le **plateau Contrats** au-dessus des plateaux Actions. Puis, séparez les **cartes Contrat Public** et les **cartes Contrat Privé** en deux piles distinctes (*en fonction de leurs dos*):

D. Mélangez et placez la **pioche Contrat Public** face cachée sur l'emplacement "*Contrats Publics*" du **plateau Contrats**. Révélez **1 carte de plus que le nombre de joueurs** et placez-les en une rangée face visible à droite du plateau Contrats.

E. Mélangez puis distribuez **2 cartes Contrat Privé** face cachée à chaque joueur : il choisit 1 Contrat Privé qu'il conserve **(i)**, et replace l'autre dans la pioche. Mélangez la pioche et placez-la sur l'emplacement "*Contrats Privés*" du **plateau Contrats (ii)**. *Les joueurs conservent secrètement leur carte Contrat Privé jusqu'à ce qu'elle soit accomplie.*

5. Placez le **plateau Recherche** en dessous des plateaux Actions. Mélangez ensuite les **cartes Recherche** et placez-les en une pioche face cachée sur la case "*Recherche*" du plateau Recherche. **Révélez 3 cartes Recherche** et placez-les en ligne à droite du plateau Recherche.

6. Triez les **Dinosaures par couleur (i)** et placez-les, ainsi que les **Barrières (ii)** à proximité de la zone de jeu. Placez le **dé Capture (iii)** à côté du plateau Actions "A".

7. Le ou la dernière à avoir visité un musée d'histoire naturelle (ou un joueur de votre choix) reçoit le **jeton Premier Joueur**. Attribuez ensuite les **bonus de départ*** suivant dans le sens horaire en partant du premier joueur :

- Le deuxième joueur place son jeton Plante (🌿) sur "1."
- Le troisième joueur place son jeton Viande (🍖) sur "1."
- Le quatrième joueur place son jeton Réserve (🏠) sur "1."

*Si vous jouez à moins de 4 joueurs, n'attribuez que les bonus nécessaires.

6i Dinosaures de 5 couleurs

6ii Barrières

2 Plateau Manches

4 Plateau et cartes Contrat

1 4 plateaux Actions

5 Plateau et cartes Recherche

6iii Dé Capture

7 Jeton Premier Joueur

3 Plateau Joueur

6i Plateau Ranch

Eii

F

Bii

C

Ei

Recevez 2 cartes Contract Privé, conservez-en 1 secrètement

APERÇU DU JEU

La partie se déroule en 6 manches. Chaque manche se compose des **phases** suivantes, dont la plupart peuvent être résolues simultanément :

1. Récolte des Ressources
2. Assignation des Éleveurs
3. Retour des Éleveurs
4. Aménagement des Ranchs
5. Nourriture des Dinosaures
6. Reproduction des Dinosaures
7. Entretien



La manche en cours est indiquée par le jeton Manche. À l'issue de la sixième et dernière manche, les joueurs décomptent les points (★) rapportés par leurs Dinosaures ainsi que leurs cartes Contract et Recherche (voir p.13). Le joueur ayant le plus de points l'emporte.

1. RÉCOLTE DES RESSOURCES

Tous les joueurs récoltent simultanément une ressource par symbole Ressource de leur Ranch qui n'est pas recouvert par un Dinosaur :



Plantes



Viande



Réserve

Les jetons Ressource sont ajustés sur la piste Ressource afin de suivre le nombre de ressources de chaque joueur. Un joueur peut avoir **au maximum 13 ressources** de chaque type. Si un jeton est en dehors du plateau, sa valeur est de "0". Le stock d'une ressource ne peut jamais être négatif.



Lors de la première manche, **tous les joueurs récoltent 5** , **3** , **et 1**  car ils n'ont pas encore de Dinosaures dans leurs Ranchs. Cela évolue lors des manches suivantes, à mesure que les Ranchs se remplissent. Certaines cartes Recherche offrent également des options de récolte.

ASSIGNATION DES ÉLEVEURS

En commençant par le Premier Joueur, chaque joueur va assigner ses Éleveurs aux différentes "cases" des plateaux Actions et immédiatement résoudre l'action correspondante.



À votre tour, vous devez placer **un Éleveur** (ou votre Propriétaire), sur une case Action, puis immédiatement effectuer l'action associée. Pour tous les effets de jeu, **votre Propriétaire est considéré comme un Éleveur**.

C'est ensuite au tour du joueur suivant dans le sens horaire de placer un Éleveur, et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient placé leurs Éleveurs et leur Propriétaire.

Si un joueur n'a aucun Éleveur à placer lors de son tour, il passe et la phase se poursuit avec le joueur suivant dans le sens horaire.

CASES ACTION OCCUPÉES :

Si une case Action est déjà occupée par un ou plusieurs Éleveurs adverses, vous pouvez effectuer cette action en plaçant **1 Éleveur de plus** que le joueur en ayant le plus sur cette case. *Dans l'exemple ci-contre, le joueur bleu doit placer au moins 2 Éleveurs pour effectuer cette action.*



Un Propriétaire compte pour 2 Éleveurs pour le placement et pour le 'blocage' des adversaires. *Dans l'exemple à gauche, le joueur bleu doit placer au moins 3 Éleveurs et joue donc son Propriétaire et un Éleveur.*



Vous NE POUVEZ PAS placer d'Éleveur sur une case Action sur laquelle **vous être déjà présent**.



COÛT DES ACTIONS:

Certaines cases Action sont **cerclées de noir** : elles disposent d'un coût en ressource(s) ou Dinosaur(e)s qui doit être payé avant de pouvoir effectuer l'action.



ASSIGNATION DES ÉLEVEURS, SUITE

Lorsque vous placez des Éleveur(s) sur une case Action, **vous DEVEZ immédiatement en payer le coût éventuel** puis effectuer au moins une partie de l'action.

ACTIONS PERMETTANT DE GAGNER DES ÉLÉMENTS :

Si une action indique un symbole (+) à côté d'un élément, vous gagnez l'élément indiqué, comme détaillé ci-dessous.

DINOSAURES SAUVAGES :

Gagnez immédiatement **1 Dinosaur commun** (voir liste) et placez-le dans le **Pâturage** de votre plateau Joueur.

DINOSAURES COMMUNS :

 Stégosaure
 Vélociraptor
 Brachiosaure
 Allosaure



Puis **lancez le Dé Capture** et appliquez son résultat :



Filet :
Aucun autre effet.



Blessure : Déplacez le ou les **Éleveur(s)** et le **Dinosaur** gagné de cette case vers la zone de **Convalescence** de votre couleur sur le plateau Manches.



Œuf : Gagnez immédiatement un deuxième Dinosaur de la **même espèce**.



Cette action vous permet toujours de gagner au moins 1 Dinosaur, quel que soit le résultat du dé.



DINO MARCHÉ :

Gagnez immédiatement **1 Dinosaur Commun DE VOTRE CHOIX** ou l'un des Dinosaures indiqués, selon la case. Payez le coût indiqué et placez le Dinosaur dans votre **Pâturage**. Ne lancez pas le Dé Capture.



RESSOURCES :

Gagnez immédiatement **les ressources** (, , ) indiquées. Ajustez les jetons Ressource correspondants en les faisant avancer sur leur piste.



BARRIÈRES ET JETON PREMIER JOUEUR :

Gagnez immédiatement **les Barrières** indiquées et placez-les dans votre *Pâturage*. Si vous gagnez le **jeton Premier Joueur**, prenez-le immédiatement au joueur l'ayant actuellement. Si vous l'aviez déjà, vous le conservez.



Si une case est associée à 2 actions, vous devez en résoudre au moins une, mais vous pouvez effectuer les deux, dans l'ordre de votre choix.

DÉPLACER UN DINOSAURE DU PÂTURAGE :

Déplacez immédiatement **1 Dinosaur** de votre *Pâturage* dans votre Ranch. Pour l'instant, peu importe s'il est en dehors d'un Enclos ou si différentes espèces partagent un même Enclos.

RÉARRANGER LES BARRIÈRES :

Vous pouvez immédiatement **déplacer 1 ou plusieurs Barrières** de votre Ranch vers votre *Pâturage*. Pour l'instant, peu importe si cela conduit des Dinosaures à se retrouver dans des Enclos ouverts ou si différentes espèces partagent un même Enclos.

CONTRATS :

Défaussez les **Dinosaures** indiqués sur une **carte Contrat Public** pour prendre cette carte et l'ajouter, face visible, à votre zone de jeu. *Les Dinosaures défaussés sont placés dans la réserve. Les cartes Recherche associées aux Dinosaures uniques sont placées dans la défausse.*

- Les **Dinosaures DOIVENT être dans votre Ranch** (pas dans votre *Pâturage*).
- **Ne révélez pas de nouvelle carte Contrat Public pour remplacer celle prise.**

UN DINOSAURE
UNIQUE DE
VOTRE CHOIX



Contrats Privés : Après avoir rempli un **Contrat Public**, s'il vous reste assez de **Dinosaures** pour également remplir votre **Contrat Privé**, vous pouvez le faire immédiatement. Placez ce **Contrat Privé** avec vos autres contrats remplis. **Vous DEVEZ d'abord remplir un Contrat Public pour cela.**

RECHERCHE :

Gagnez immédiatement **1 carte Recherche** et ajoutez-la à votre zone de jeu. Vous pouvez prendre **l'une des cartes visibles**, **OU** vous pouvez **piocher 3 cartes de la pile** et en choisir 1 que vous conservez. Les 2 cartes non retenues sont placées face visible avec les autres. S'il n'y a aucune carte face visible, vous devez piocher 3 cartes et en choisir 1. *Voir Détails des cartes Recherche, p.12.*



RETOUR DES ÉLEVEURS

Simultanément, chaque joueur récupère ses Éleveurs, y compris ceux en *Convalescence* et son Propriétaire, et les place sur son plateau Joueur. Les Dinosaures en *Convalescence* sont placés dans son *Pâturage*.



AMÉNAGEMENT DES RANCHS

Simultanément, chaque joueur déplace les Barrières et les Dinosaures de son *Pâturage* vers son Ranch :

- Une Barrière ne peut être placée que sur une *ligne pointillée*.
- Une Barrière placée lors d'une manche précédente ne peut pas être déplacée.
- Tous les Dinosaures du Ranch peuvent être déplacés.
- Les Dinosaures Communs DOIVENT être placés dans un **Enclos** ou risquent de **s'échapper** (voir p.11).

ENCLOS :

Un Enclos est une case de Ranch cernée d'une combinaison de **Barrières**, **Montagnes**, et **Océan**. Chaque Ranch dispose d'un **Enclos permanent** en début de partie. Un Enclos peut être constitué d'une ou plusieurs cases adjacentes, du moment qu'il est clos. Un Enclos constitué de plusieurs cases Ranch peut accueillir plusieurs Dinosaures d'une **même espèce** à raison de **1 Dinosaur** par case.



Les Dinosaures Uniques

(acquis grâce à la Recherche) N'ONT PAS besoin d'être placés dans un Enclos et peuvent être placés sur une case Ranch ouverte avec d'autres Dinosaures Uniques. Les Dinosaures Uniques ne peuvent pas partager un Enclos avec d'autres Dinosaures.

Ce Brachiosaure NE PEUT PAS être placé dans le même Enclos qu'un Vélociraptor.

Si vous ne pouvez pas placer un Dinosaur Commun dans votre Ranch, il s'Évade (voir p.11) !



NOURRITURE DES DINOSAURES

Simultanément, chaque joueur nourrit les Dinosauriens de son Ranch (y compris ses Dinosauriens Uniques) avec les ressources indiquées à côté de son illustration. Ajustez le jeton Ressource correspondant. Généralement, les **Herbivores** mangent  et les **Carnivores** mangent .



Omnivores mangent soit  **soit**  : vous choisissez la ressource que vous leur donnez.



Vous pouvez nourrir vos Dinosauriens dans l'ordre de votre choix. *Nous vous recommandons de coucher un dinosaure pour montrer qu'il a été nourri.* Nourrissez vos Dinosauriens jusqu'à épuisement de vos ressources. Les éventuels Dinosauriens affamés restants (y compris les Uniques) s'**Échappent** (voir ci-dessous).

ÉVASIONS DE DINOSAURES :

Aux phases , , ou , des Dinosauriens peuvent s'échapper. Les pénalités associées diffèrent selon qu'il s'agit d'**Herbivores** ou de **Carnivores** (s'il s'agit d'Omnivores, vous choisissez leur régime). Chaque pénalité N'EST APPLIQUÉE **qu'une fois par manche**, même si plusieurs Dinosauriens partageant un même régime s'échappent. Vous pouvez résoudre chaque pénalité **dans l'ordre de votre choix**.



PÉNALITÉ D'ÉVASION DES CARNIVORES :

Défaussez 1 autre Dinosaurien DE VOTRE CHOIX de votre Ranch, en plus du Carnivore qui s'est évadé (si possible). Le Dinosaurien "dévoreré" peut être un Dinosaurien sur le point de s'échapper : s'il s'agit du seul Herbivore qui s'échappe, la Pénalité d'Évasion des Herbivores n'est pas appliquée.



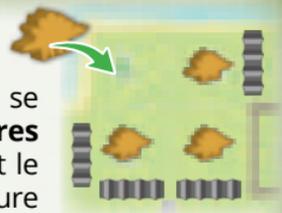
PÉNALITÉ D'ÉVASION DES HERBIVORES :

Retirez 1 Barrière de votre choix de votre Ranch (si vous en avez). Si la Barrière perdue "ouvre" un Enclos, les Dinosauriens nourris restants NE S'ÉCHAPPENT PAS. En revanche, ils **se reproduisent pas** lors de la phase  (voir p.12).

Une fois les Pénalités d'Évasion résolues, remettez tous les Dinosauriens s'étant échappés dans la réserve. Si un Dinosaurien Unique s'échappe, placez la carte Recherche associée dans la défausse.

REPRODUCTION DES DINOSAURES

Les Dinosauriens qui ont été nourris en  se reproduisent. **Chaque couple de 2 Dinosauriens Communs** de la **MÊME espèce** et partageant le **MÊME Enclos** donnent naissance à 1 Dinosaurien de cette espèce. Les Dinosauriens qui ne sont pas dans un Enclos ne peuvent pas se reproduire. *Dans l'exemple ci-dessus, cet Enclos contenant 3 Stégosauriens donnera naissance à 1 nouveau Stégosaurien.*



Les nouveaux Dinosauriens sont pris dans la réserve et doivent être immédiatement placés **dans un Enclos** de votre Ranch, mais pas forcément celui de leurs "parents". Les nouveaux Dinosauriens peuvent être placés dans l'ordre de votre choix et ne pourront se reproduire qu'à partir de la manche suivante. Si votre Ranch n'a pas la place de les accueillir, **ils s'Échappent immédiatement** (voir p.11).

❗ RÉSERVE LIMITÉE DE DINOSAURES COMMUNS :

Si la réserve d'une espèce de Dinosauriens Communs est épuisée, vous ne pouvez plus prendre ce Dinosaurien. Tout effet indiquant de gagner un Dinosaurien de cette espèce est ignoré. Si la réserve est insuffisante pour approvisionner tous les joueurs à la phase , chaque joueur concerné en reçoit un à tour de rôle en commençant par le Premier Joueur, jusqu'à ce que la réserve soit épuisée.

DÉTAILS DES CARTES RECHERCHE

Il existe **2 types** de cartes Recherche : **Science** () et **Génétique** (). Chaque type octroie des capacités spéciales au cours de la partie et rapporte des PV supplémentaires en fin de partie.

En plus de la capacité indiquée sur les cartes Génétique, vous gagnez un **Dinosaurien Unique** qui DOIT être nourri en phase . Les Dinosauriens Uniques se distinguent des Communs par :

- Ils ne peuvent pas se reproduire.
- En phase , **ils n'ont pas besoin d'être placés dans un Enclos** (et ne peuvent généralement pas partager un Enclos avec des Dinosauriens Communs).
- Leur capacité ne s'applique que s'ils sont **dans votre Ranch** et PAS lorsqu'ils s'échappent.



7 ENTRETIEN

1. Piochez des **cartes Contrat Public** jusqu'à en avoir 1 de plus que le nombre de joueurs dans la rangée.
2. Défaussez toutes les **cartes Recherche** visibles dans la rangée et placez-les dans la "Défausse" puis **révélez 3 nouvelles cartes** et placez-les dans la rangée. *Si la pioche Recherche est vide, mélangez la défausse pour en former une nouvelle.*
3. Avancez le **jeton Manche** d'une case. La nouvelle manche débute par la phase , et pour  le joueur ayant le jeton Premier Joueur place son premier Éleveur. La partie se poursuit comme lors de la manche précédente.

! MANCHE 4 : NOUVEL ÉLEVEUR ET CONTRAT PRIVÉ

Lorsque le jeton Manche atteint la case "Manche 4", chaque joueur reçoit un nouvel Éleveur qu'il place dans la zone des Éleveurs de son plateau Joueur.

Chaque joueur pioche **1 carte Contrat Privé** qu'il ajoute à sa main.



FIN DE PARTIE / DÉCOMPTE

À l'issue de la 6^e manche, la partie s'achève et les joueurs décomptent leurs Points de Victoire ou PVs (★). **Retournez le plateau Manches** : chaque joueur peut utiliser ses **Éleveurs** pour suivre son score. **Chaque**

joueur gagne des ★ pour :

1. ses **cartes Contrat accomplis** (*Publics et Privés*).
2. ses **cartes Recherche** (*les Omnivores peuvent être décomptés comme Herbivores OU comme Carnivores*).
3. les **Dinosaures Communs dans son Ranch** (*le nombre de ★ de chaque espèce est indiqué sur le plateau Joueur*).



Le joueur ayant le plus ★ l'emporte ! *En cas d'égalité, la victoire revient au premier joueur dans l'ordre du tour (en commençant par le Premier Joueur) parmi ceux à égalité.*

MODE SOLO : L'ÉLEVEUR RIVAL

Juste au moment où tout va pour le mieux dans votre Ranch que, surgie de nulle part, une entreprise d'élevage sans scrupule ouvre ses portes de l'autre côté de l'île. Elle dispose d'éleveurs terriblement efficaces qui accouchent et vendent des dinosaures à une cadence industrielle. Ces opportunistes sonneront-ils le glas de votre carrière d'éleveur ?

MATÉRIEL SOLO:



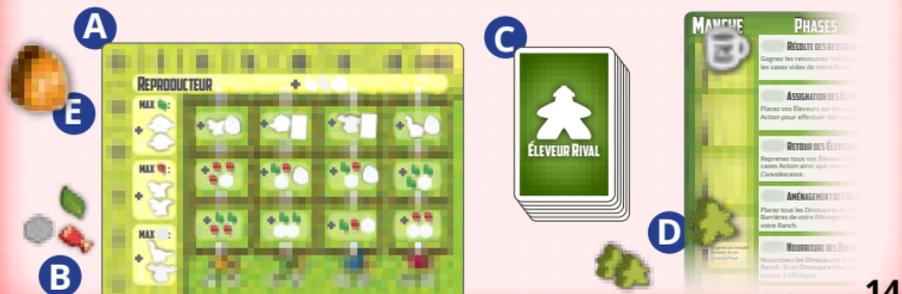
4 plateaux Ranch Rival
(verso des plateaux Joueurs)

8 cartes Éleveur Rival

MISE EN PLACE :

Suivez la mise en place pour 2 joueurs avec les changements suivants :

- Choisissez **1 plateau Joueur** pour le Ranch Rival (*chacun offre un défi différent*) et placez-le face *Ranch Rival* visible, à côté de votre plateau Joueur.
- Placez les **3 jetons Ressource** à côté de la piste Ressource du plateau Ranch Rival (indiquant que ses ressources sont de "0").
- Mélangez les **8 cartes Éleveur Rival** en une pioche face cachée.
- Placez le **Propriétaire Rival** sur la case 4^e manche du plateau *Manches*, à côté de votre nouvel Éleveur. Mettez de côté deux Éleveurs du Rival pour le décompte final et rangez les autres dans la boîte.
- Donnez le **jeton Premier Joueur** à votre Rival. Prenez une carte Contrat Privé, normalement, mais n'en distribuez pas à votre Rival.



RÈGLES SOLO

L'unique phase à laquelle le Rival participe est la phase . Au lieu de placer des Éleveurs, le Rival révèle une carte Éleveur Rival. Au début de la phase, mélangez la pioche de carte Éleveur et **placez-en 4 face cachée**



au-dessus de la pioche. Mettez les cartes restantes de côté sans les révéler. Si le Rival détient le jeton Premier Joueur, il effectue le premier tour de la manche. Jouez à tour de rôle jusqu'à ce que vous n'ayez plus d'Éleveurs à assigner et que le Rival ait joué ses 4 cartes.

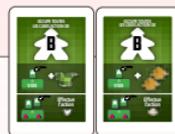
TOUR DU RIVAL

À son tour, le Rival effectue ses 3 étapes :

1. Piocher et Placer une carte Éleveur Rival
2. Gagner des Dinosaures ou effectue une Action
3. Remplir un Contrat

1. PIOCHER ET PLACER UNE CARTE ÉLEVEUR RIVAL

Au début du tour du Rival, révéléz l'une des cartes Éleveur Rival. Elle dispose d'un symbole Éleveur indiquant une lettre. Placez cette carte au-dessus du plateau Actions correspondant.



ASSIGNER DES ÉLEVEURS À VOTRE TOUR

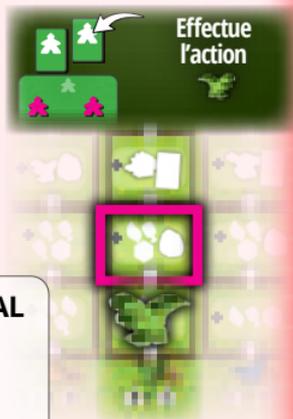
Lorsque vous assignez vos Éleveurs, vous devez au préalable vérifier s'il y a des cartes Éleveur Rival au-dessus d'un plateau Action. Pour chaque carte présente, chaque case Action de ce plateau est considérée comme contenant déjà **1 Éleveur Rival**. La règle *Cases Action Occupées* s'applique donc normalement (voir p.7).

RÈGLES SOLO, SUITE...

2. GAGNER DES DINOSAURES OU EFFECTUER UNE ACTION

Déterminez si le Rival gagne des Dinosaurés ou effectue une action en vérifiant si des Éleveurs ou des cartes Éleveur Rival étaient déjà présents sur le plateau Action où la carte est placée :

Plateau vide : Si le plateau ne contient aucun de vos Éleveurs ni aucune carte Éleveur Rival, **le Rival gagne le(s) Dinosauré(s) indiqué(s) sur la carte.** Placez-les dans la colonne du Ranch Rival correspondant à cette espèce de Dinosauré, en remplissant les Enclos du bas vers le haut. Si cette colonne est pleine (*elle peut accueillir jusqu'à 3 Dinosaurés*), celui-ci n'est pas placé et le Rival effectue immédiatement son **Action Spéciale** indiquée au sommet de son Ranch (*voir ci-dessous*).



Remarque : Certaines cartes permettent au Rival de gagner 2 Dinosaurés.

Plateau occupé : Si vos Éleveurs ou une autre carte Éleveur Rival sont déjà présents sur le plateau, le **Rival effectue alors une Action :** identifiez la colonne correspondant à l'espèce de Dinosauré indiquée sur la carte et résolvez l'action indiquée dans **le premier Enclos libre en partant du bas** dans cette colonne.



ACTION SPÉCIALE DU RIVAL

Lorsqu'il effectue une Action, s'il n'y a aucun Enclos libre dans la colonne, le Rival effectue l'**Action Spéciale** indiquée au sommet de son plateau.

ACTIONS RANCH DU RIVAL

+  **Ressources** : Le Rival récolte les ressources indiquées. Ajustez les jetons Ressources correspondants de son plateau.

+  **Dinosaures** : Le Rival gagne les Dinosaures indiqués. Placez ces Dinosaures dans des Enclos libres de la colonne correspondant à cette espèce. S'il n'y a aucun Enclos libre dans la colonne, résolvez l' *Action Spéciale du Rival* à la place.

 **Maraudage** : Le Rival vous vole l'élément indiqué. Diminuez votre stock de cette ressource et augmentez le sien, ou prenez les Dinosaures de votre Ranch et placez-les dans le sien. Si vous n'avez pas l'élément indiqué, le Rival ne gagne rien. S'il vole un Dinosaur et n'a aucun Enclos libre pour l'accueillir, il effectue l'*Action Spéciale* de ce plateau.

+  **Jeton Premier Joueur** : Le Rival vous prend le jeton Premier Joueur. S'il le possède déjà, il le conserve.

+  **Carte Recherche** : Révélez 3 nouvelles cartes Recherche et ajoutez-les à la rangée. Le Rival prend alors celle indiquant le plus de points de victoire. En cas d'égalité, il prend la carte à égalité la plus proche de la pioche. Placez cette carte dans la zone de jeu du Rival. Le Rival ne gagne que les points de victoire de cette carte : il ne gagne ni la capacité ni les Dinosaures uniques de cette carte. *Le Rival ne choisit JAMAIS les cartes à points de victoire variables* ☆.

ACTION RESSOURCE MAX

Si le Rival gagne des ressources et que son jeton correspondant atteint la **quantité maximale** de "13", l'**Action Ressource Max** est immédiatement résolue. Si plusieurs ressources atteignent leur maximum en même temps, les actions sont résolues dans l'ordre suivant : d'abord , puis , et enfin .

Une fois l'action résolue, le jeton est remis à 0 et toute ressource **au-delà de 13** est perdue.



RÈGLES SOLO, SUITE...

3. REMPLIR UN CONTRAT

Vérifiez les cartes de la rangée de cartes Contrat Public, une par une, **de gauche à droite**, pour voir si le Rival possède dans son Ranch les Dinosaures requis pour remplir un Contrat. Si oui, défaussez ces Dinosaures (du haut vers le bas) et placez ce Contrat dans la zone de jeu du Rival. Le Rival ne peut remplir que 1 Contrat par tour lors de cette phase, même s'il possède les ressources pour en remplir plusieurs.



AUTRES PHASES D'UNE MANCHE

Le Rival ne participe jamais aux phases de Récolte, d'Aménagement du Ranch de Nourriture ou de Reproduction de ses Dinosaures. À la fin de la manche, lors de la phase , **décalez tous les Contrats Publics vers la gauche pour combler les emplacements vides**, piochez de nouvelles cartes et ajoutez-les à la droite de la rangée. Défaussez toutes les cartes Recherche de la rangée et piochez normalement 3 nouvelles cartes. Récupérez toutes les cartes Éleveur Rival pour reformer la pioche, face cachée.

! MANCHE 4 : UNE CINQUIÈME CARTE ÉLEVEUR RIVAL

Au début de la 4^e manche, le Rival gagne son **Propriétaire**. Placez le Propriétaire dans la zone où les cartes Éleveur Rival sont placées au début de chaque manche. Cela indique qu'une **cinquième carte Éleveur Rival est piochée** et le **Rival joue désormais 5 tours** ! Le Rival ne reçoit toutefois pas de carte Contrat Privé, contrairement à vous.



FIN DE PARTIE SOLO ET DÉCOMPTE

À la fin de la partie, décomptez normalement les points du Ranch Rival en utilisant ses Éleveurs comme marqueurs Score au verso du plateau Manches. Ses cartes Recherche ne rapportent que leur valeur en PVs (aucun PV n'est gagné pour leurs capacités).

FOIRE AUX QUESTIONS

Q. Est-ce que je gagne un "Dinosaure Sauvage" même si j'obtiens une "Blessure" sur le dé Capture ?

A. **OUI**, quel que soit le résultat du dé, vous gagnez toujours le Dinosaure indiqué.

Q. Est-il possible de remplir un Contrat Privé seul ?

A. **NON**, un Contrat Privé ne peut être rempli qu'après avoir rempli un Contrat Public.

Q. Est-ce que je subis une pénalité pour chacun de mes Dinosaures qui s'échappent (et dois donc défausser des Barrières / Dinosaures) ?

A. **NON**, vous subissez au maximum deux pénalités par manche : une si un ou plusieurs Herbivores s'échappent et une si un ou plusieurs Carnivores s'échappent.

Q. Puis-je assigner un Éleveur à une case Action sans effectuer cette Action ?

A. **NON**, vous DEVEZ être en mesure d'effectuer l'action. Si une case indique plusieurs actions, vous devez en effectuer au moins une.

Q. Mes Dinosaures se reproduisent-ils si l'Enclos est endommagé (et donc "ouvert") suite à l'évasion d'un Dinosaure ?

A. **NON**, l'Enclos doit être totalement fermé pour permettre la reproduction.

Q. Puis-je faire naître un nouveau Dinosaure s'il n'y a pas de case libre dans l'Enclos de ses parents ?

A. **OUI**, les nouveaux Dinosaures ne doivent pas forcément être placés dans le même Enclos que leurs "parents."

Q. Est-ce que les Omnivores doivent manger À LA FOIS 🥬 et 🍖 pour être nourris ?

A. **NON**, vous choisissez de les nourrir avec 🥬 OU 🍖.

Q. Est-ce que les Montagnes, l'Océan et l'Enclos Permanent comptent comme des Barrières ?

A. **OUI**, chacun de ces éléments compte comme une limite fermée d'un Enclos.

Q. Puis-je utiliser la capacité d'une carte Recherche au cours de la manche où je l'ai obtenue ?

A. **OUI**, s'il s'agit d'une carte Science. Dans le cas d'une carte Génétique, sa capacité s'active uniquement si le Dinosaure Unique se trouve dans votre Ranch et non dans votre Pâturage.



Auteur : Scott Almes

Illustrateur : Nikoletta Vaszi

Graphiste : Benjamin Shulman

Version française : Pixie Games

Développeur : Michael Coe, Sam Aho

Editeurs: Dylan D. Phillips, David Ladyman

Traduction : MeepleRules.fr

Producteurs Honoraires : Stephen B. Eckman, Robert Corbett, Brian Kirchhoff, Toby Stewart, David Lee Durr, Weston Brooks, Jonathan Finnegan, Joey Dommer, et The Silver Key Lounge.



Découvrez les autres jeux Tiny Epic :
PixieGames.fr



©2020 Pixie Games & Gamelyn Games, LLC tous droits réservés . Aucun élément de ce jeu ne peut être reproduit sans autorisation explicite. Tiny Epic Dinosaurs, Gamelyn Games, les logos Gamelyn Games et TEDino sont la propriété de Gamelyn Games, LLC.