

# HOLOTYPE

## L'AMÉRIQUE DU NORD À L'ÈRE MÉSOZOÏQUE

A Un jeu compétitif et un brin stratégique pour 2 à 5 joueurs

Conçu par Brett Harrison & Lex Terenchin  
Paléoart réalisé par Sergey Krasovski

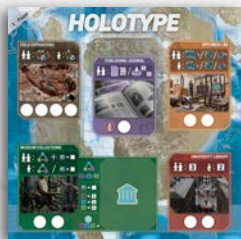
Vous incarnez des Paléontologues à la tête d'un département de recherche spécialisé sur l'ère du Mésozoïque en Amérique du Nord. Aidé de votre équipe d'ouvriers, il vous faudra collecter des fossiles sur le terrain, conduire des recherches au laboratoire et publier vos découvertes dans une revue scientifique. À vous de faire avancer la science dans le domaine de la paléontologie !

Pour obtenir des points de victoire, publiez des Holotypes, contribuez aux Objectifs globaux et accomplissez votre Objectif personnel. Le joueur ayant cumulé le plus de points à la fin de la partie sera déclaré vainqueur.

### CONTENU

1 livret de règles

2 plateaux de jeu recto verso



2 pistes de score recto verso  
(Field Advancement Track)



5 plateaux Joueur - 1 par couleur



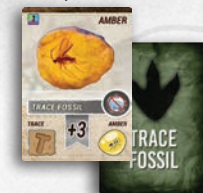
60 cartes Spécimen  
(Specimen)



25 cartes Expédition terrain  
(Field Expedition)



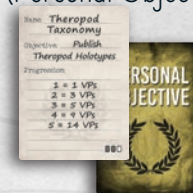
12 cartes Ichnofossile (Trace Fossil)



15 cartes Objectif global  
(Global Objective)



16 cartes Objectif personnel  
(Personal Objective)



12 dés Fossile (4 violets, 4 bleus, 4 verts)



150 cubes (30 violets, 35 bleus, 40 verts et 45 blancs)



15 ouvriers - 3 par couleur



25 disques - 5 par couleur



30 tuiles Jalon - 3 par joueur



1 marqueur Holotype



# MISE EN PLACE DU JEU

1. Sélectionnez le **plateau de jeu** correspondant au nombre de joueurs de la partie (inscrit dans le coin supérieur gauche de chaque face) et placez-le au milieu de la table. Remettez l'autre plateau dans la boîte.
2. Mélangez les **cartes Expédition terrain** et formez une pile face cachée que vous placez sur la gauche du plateau.
3. Mélangez les **cartes Ichnofossile** et formez une pile face cachée que vous placez sur la gauche du plateau.
4. Mélangez les **cartes Objectif global** et formez une pile face cachée que vous placez dans le coin supérieur droit du plateau. Le long du bord supérieur du plateau, révélez un nombre de cartes équivalent au nombre de joueurs plus un.
5. Mélangez les **cartes Spécimen** et formez une pile face cachée que vous placez sur la droite du plateau.
6. Mélangez les **cartes Objectif personnel** et formez une pile face cachée que vous placez sur la droite du plateau. Remarque: laissez un emplacement vide à côté de chaque pile pour installer une pile de défauts.
7. Placez les **12 dés Fossile** à proximité du plateau.
8. Séparez les cubes par couleur et placez-les à proximité du plateau pour former la **réserve**.
  - Blanc - Recherche
  - Violet - Trias
  - Bleu - Jurassique
  - Vert - Crétacé
9. Prenez **1** cube Trias (violet), **2** cubes Jurassique (bleu) et **3** cubes Crétacé (vert) de la réserve et placez-les sur l'emplacement **Museum Collections** (Musée).
10. Placez la **piste de score** correspondant au nombre de joueurs au bas du plateau, puis placez le **marqueur Holotype** sur sa case zéro.

Les réserves de cubes Fossile et Recherche sont illimitées. Dans l'éventualité où ils viendraient à manquer, utilisez un substitut adéquat jusqu'à ce que la réserve soit à nouveau remplie.

La disposition exposée dans ce livret est une suggestion. Vous êtes libre de placer les éléments du jeu à votre convenance.



# MISE EN PLACE JOUEUR

Chaque joueur choisit une couleur et en reçoit les éléments suivants:

- 1 plateau Joueur
- 3 ouvriers
- 5 disques
- 6 tuiles Jalon

Distribuez de manière aléatoire à chaque joueur:

- 3 cartes Spécimen
- 2 cartes Objectif personnel

Paléontologue



Étudiant diplômé



Assistant terrain



- Placez votre Paléontologue et votre Assistant terrain sur la case Lounge de votre plateau.
  - Placez votre Étudiant diplômé sur la case Grad de votre plateau.
  - Placez 1 disque sur chacun des 5 cercles de la case Global Objective Contributions.
  - Placez les 6 tuiles Jalon à droite de votre plateau. Vous pourrez les acquérir durant la partie.
  - Prenez vos 3 cartes Spécimen en main.
  - Choisissez 1 carte Objectif personnel et défaussez-vous de l'autre, sans les révéler.
- Vous pouvez vous baser sur vos cartes Spécimen pour choisir votre Objectif personnel.

Le nombre de cartes en main n'est pas limité. Ne les dévoilez pas aux autres joueurs.

Une fois que tout est mis en place, déterminez aléatoirement le premier joueur.



# APERÇU

Dans Holotype, vous jouez à tour de rôle en suivant le sens horaire. À votre tour, vous pouvez soit déplacer un de vos ouvriers depuis votre Lounge sur un emplacement du plateau de jeu, soit récupérer tous vos ouvriers. Une fois qu'un ouvrier a été placé sur le plateau et que son action a été exécutée, il reste sur place et ne peut plus être utilisé jusqu'à ce qu'il soit retourné dans son Lounge (en ayant été éjecté ou ramené). Une partie se termine si l'une des deux conditions suivantes est remplie:

- Le marqueur Holotype atteint la dernière case de la piste de score.
- Un nombre d'Objectifs globaux équivalent au nombre de joueurs a été complété.

Dans les deux cas, la partie se termine immédiatement et les joueurs procèdent au décompte des points. Le joueur possédant le plus de points de victoire l'emporte!

## STRUCTURE DU JEU

Lors de votre tour, vous devez soit placer l'un de vos ouvriers sur un **emplacement** du plateau pour y effectuer une action, soit **ramener** tous vos ouvriers du plateau.

Au début de votre tour, si aucun ouvrier n'est présent dans votre Lounge, vous **devez** y ramener tous vos ouvriers. Vous pouvez également décider d'effectuer cette action s'il reste des ouvriers disponibles dans votre Lounge. Lorsque vous effectuez l'action ramener vos ouvriers, vous recevez un cube Recherche puis votre tour s'achève.

Chaque **emplacement** du plateau de jeu possède une ou plusieurs cases où placer des ouvriers, en fonction du nombre de joueurs de la partie. Chaque joueur possède **3** types d'ouvriers de sa couleur : le plus grand d'entre eux est le Paléontologue, le moyen est l'Étudiant diplômé et le plus petit est l'Assistant terrain. Au début de la partie, seuls le Paléontologue et l'Assistant terrain sont disponibles. Lorsque vous aurez publié **3** Holotypes (voir page **10**), votre Étudiant diplômé sera débloqué et déplacé dans votre Lounge.

## PLACEMENT D'OUVRIER

Lorsque vous placez votre ouvrier sur un emplacement, vous devez placer celui-ci sur une case vide dans la mesure du possible. Si toutes les cases sont occupées, référez-vous à la structure hiérarchique, qui détermine si vous pouvez ou non éjecter un ouvrier et prendre sa place. Un ouvrier éjecté retourne dans son Lounge.

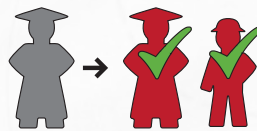


### Structure hiérarchique

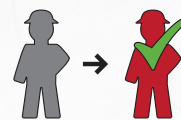
Les Paléontologues peuvent éjecter tous les ouvriers, y compris les autres Paléontologues.



Les Étudiants diplômés peuvent éjecter les autres Étudiants diplômés et les Assistants terrain.



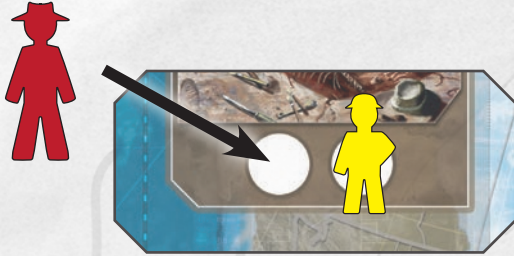
Les Assistants terrain ne peuvent éjecter que les autres Assistants terrain.



En respectant les deux règles de placement d'ouvrier (absence de case inoccupée et structure hiérarchique), vous pouvez décider d'éjecter vos propres ouvriers d'une case. Plusieurs de vos ouvriers peuvent être présents sur un même emplacement.

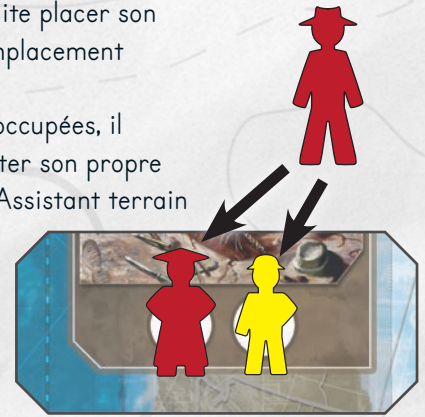
### Exemple A

Le joueur rouge souhaite placer son Paléontologue sur l'emplacement Terrain d'expéditions.  
Une case étant inoccupée, il doit s'y placer.



### Exemple B

Le joueur rouge souhaite placer son Paléontologue sur l'emplacement Terrain d'expéditions.  
Les deux cases étant occupées, il doit choisir entre éjecter son propre Étudiant diplômé ou l'Assistant terrain jaune.



## EMPLACEMENTS

Le plateau de jeu est composé de cinq emplacements sur lesquels peuvent être placés les ouvriers.  
Vous trouverez ci-dessous un aperçu de leur fonctionnement. Pour une description détaillée, référez-vous à leurs pages respectives.



### Laboratoire de spécimens (Specimen Lab) -

Obtenir de nouvelles cartes Spécimen.



### Terrain d'expéditions (Field Expeditions) -

Obtenir de nouveaux cubes Fossile en lançant le dé Fossile.



### Bibliothèque universitaire (University Library) -

Obtenir de nouveaux cubes Recherche.



### Journal de publication (Publishing Journal) -

Publier des Holotypes et contribuer aux Objectifs globaux.



### Musée (Museum Collections) -

Échanger des cubes Fossile contre d'autres cubes Fossile ou contre des cubes Recherche.

# LABORATOIRE DE SPÉCIMENS

Placer un ouvrier sur le Laboratoire vous permet de piocher et de vous défausser de cartes Spécimen. Le nombre de cartes en main n'est pas limité.

Les cartes défaussées doivent être placées face visible sur la pile de défausse de cartes Spécimen (à proximité de la pile Spécimen). La première carte défaussée démarre cette pile.

Lorsque vous placez un ouvrier sur le Laboratoire, choisissez une des **3** actions suivantes:

## Piocher et se défausser de cartes Spécimen

Piochez **3** cartes si vous avez placé un Paléontologue ou un Étudiant diplômé, **2** cartes s'il s'agit d'un Assistant terrain.

Vous devez alors vous défausser d'une carte Spécimen de votre choix sur la défausse Spécimen.



**Paléontologue/Étudiant diplômé** - Piochez **3** cartes Spécimen. Défaussez-vous de **1** carte Spécimen.



**Assistant terrain** - Piochez **2** cartes Spécimen. Défaussez-vous de **1** carte Spécimen.

## Piocher la première carte de la défausse Spécimen

Piochez la première carte de la défausse Spécimen.



**Tous les ouvriers** - Piochez la première carte de la défausse de Spécimen.

## Se défausser de cartes Spécimen

Vous pouvez vous défausser de **2** cartes au choix si vous avez placé un Paléontologue ou un Étudiant diplômé, et de **1** carte si vous avez placé un Assistant terrain.

Lorsque vous vous défaussez de plusieurs cartes, vous pouvez décider de l'ordre dans lequel elles intègrent la pile de défausse.



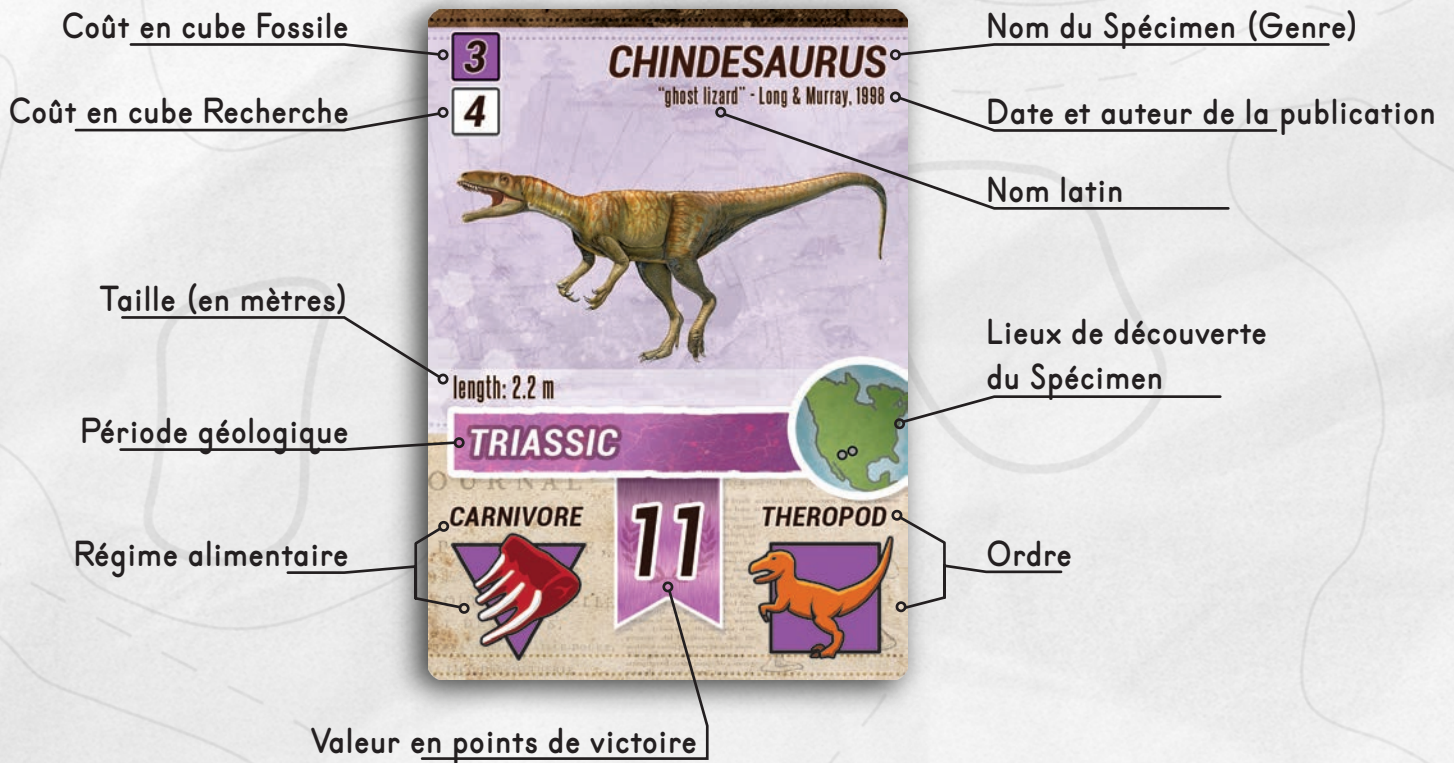
**Paléontologue/Étudiant diplômé** - Vous pouvez vous défausser de **1** ou **2** cartes Spécimen.



**Assistant terrain** - Vous pouvez vous défausser de **1** carte Spécimen.

Se défausser de cartes Spécimen peut s'avérer important vers la fin de la partie. En effet, le coût de recherche de toute carte Spécimen non publiée sera déduit de votre score final.

# Anatomie d'une carte Spécimen



## “Qu'est-ce que l'ère Mésozoïque?” -

L'ère Mésozoïque a duré environ **186** millions d'années. Elle s'étend entre **-252** et **-66** millions d'années (Ma) avant notre ère. L'ère Mésozoïque est séparée en trois périodes géologiques : le Trias, le Jurassique et le Crétacé.

Les dinosaures et les reptiles marins présents dans Holotype ont tous été découverts en Amérique du Nord, dans des dépôts datant de ces périodes. Les couleurs utilisées pour représenter les périodes géologiques sont basées sur les travaux de la Commission de la carte géologique du monde (CCGM).

Ère	Période	Ma
Mésozoïque	Crétacé	66
	Jurassique	145
	Trias	201
		252

# TERRAIN D'EXPÉDITIONS

En plaçant un ouvrier sur le Terrain d'expéditions, vous pourrez piocher des cartes qui vous permettront d'**obtenir des cubes Fossile**. Chaque carte Expédition terrain représente une séquence de roche contenant des fossiles issus d'une ère géologique spécifique: **Trias**, **Jurassique**, or **Crétacé**.


Lorsque vous y placez un ouvrier, exécutez les étapes suivantes dans l'ordre:


1. Piochez **1** ou **2** cartes Expédition terrain (selon l'ouvrier utilisé).
2. Choisissez **1** de ces cartes et appliquez ses effets.
3. S'il s'agit de la carte Erosion Event, suivez les instructions ci-dessous.
4. Si la carte possède une icône Ichnofossile, piochez une carte Ichnofossile et ajoutez-la à votre main.
5. Lancez les dés Fossile indiqués sur la carte Expédition terrain, en respectant le nombre et la couleur.
6. Si certains dés possèdent un symbole vous permettant de les relancer, vous pouvez le faire librement (voir page suivante).
7. Prenez des cubes Fossile dans la réserve en fonction des résultats des dés, en respectant le nombre et la couleur.
8. Prenez des cubes Fossile au Musée en fonction des résultats des dés, en respectant le nombre et la couleur. Si des cubes ne sont pas disponibles au Musée, ignorez ces résultats.
9. Placez toutes les cartes Expédition terrain piochées sur la pile de défausse.
10. Si l'une des cartes piochées était Erosion Event, mélangez ensemble la pile de cartes Expédition terrain ainsi que sa défausse pour former une nouvelle pile Expédition terrain.





**Paléontologue/Étudiant diplômé** - Piochez **2** cartes Expédition terrain et choisissez-en **1**. Lancez les dés Fossile et obtenez les cubes Fossile correspondants.

**Assistant terrain** - Piochez **1** carte Expédition terrain, lancez les dés Fossile et obtenez les cubes Fossile correspondants.

 = 1 Fossile

 = 2 Fossiles

 = 3 Fossiles

 = 1 Fossile du Musée

Les cubes Fossile sont placés sur la case Fossil Storage de votre plateau. Le nombre de cubes entreposables est limité à **8**.

À chaque fois que vous obtenez un nouveau cube, vous pouvez décider de réarranger les cubes que vous conservez. Tout cube en excès doit être placé au Musée.

## Erosion Event



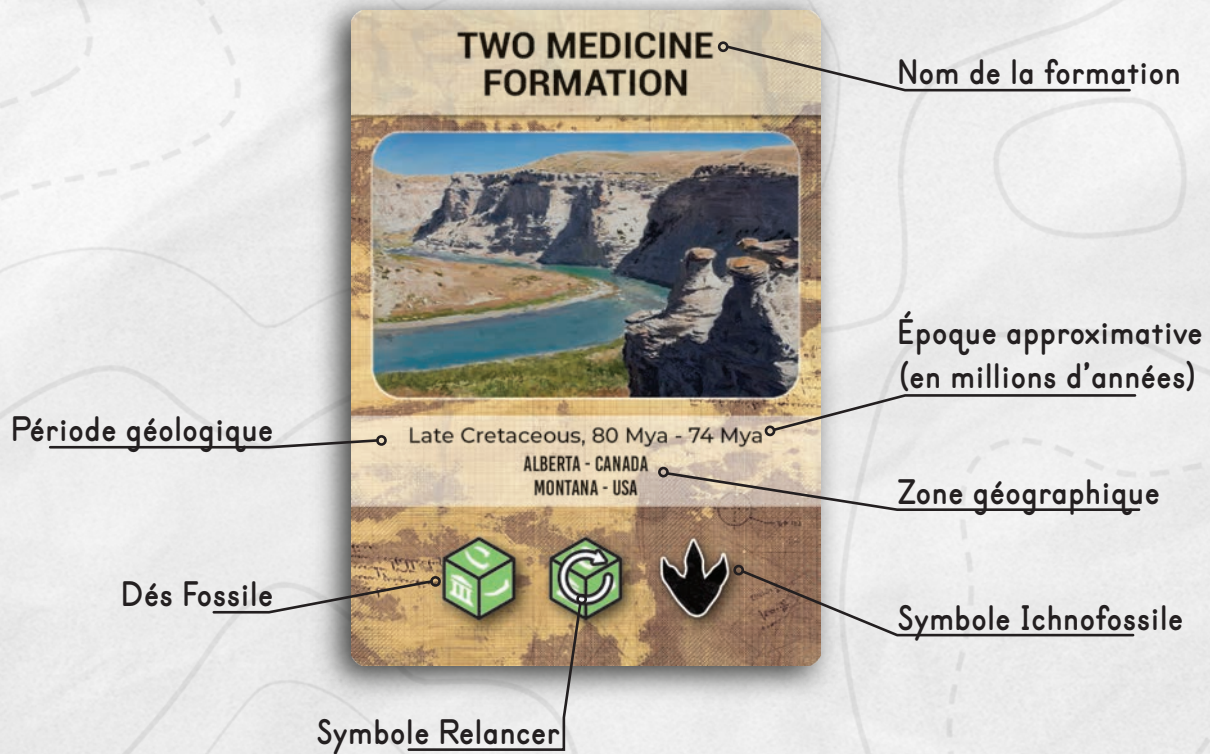
La carte Erosion Event est une carte Expédition terrain particulière. Celle-ci vous permet d'effectuer une action sur tout emplacement de votre choix du plateau (à l'exclusion de Terrain d'expéditions). Votre ouvrier ne se déplace pas. L'emplacement souhaité n'est pas tenu d'avoir une case disponible. L'action choisie respectera le type de l'ouvrier présent sur la case Terrain d'expéditions.

Dans le cas où vous auriez pioché deux cartes dont l'une d'elles est Erosion Event, vous devez exécuter **une seule** d'entre elles.

Une fois votre action achevée, mélangez ensemble la pile de cartes Expédition terrain, sa défausse ainsi que la carte Erosion Event pour former une nouvelle pile Expédition terrain. Vous devez remélanger ces cartes même si vous avez choisi l'autre carte Expédition terrain.



# Anatomie d'une carte Expédition terrain



Vous trouverez des symboles Relancer sur certaines cartes Expédition terrain. Chaque symbole vous permet de relancer un dé une fois. Vous êtes libre de combiner librement ces relances. Ainsi, si vous possédez deux symboles, vous pouvez choisir de relancer deux de vos dés, ou encore de n'en relancer qu'un seul, puis de le relancer une seconde fois.



## BIBLIOTHÈQUE UNIVERSITAIRE

En plaçant un ouvrier sur la Bibliothèque universitaire, vous recevrez des cubes Recherche. Ceux-ci seront alors placés sur la case Research tokens de votre plateau Joueur. Le nombre de cubes Recherche en votre possession n'est pas limité.

Placer un Paléontologue ou un Étudiant diplômé vous rapporte **3** cubes Recherche.

Placer un Assistant terrain vous rapporte **2** cubes Recherche.

**3**

**Paléontologue/Étudiant diplômé** - Recevez **3** cubes Recherche de la réserve.

**2**

**Assistant terrain** - Recevez **2** cubes Recherche de la réserve.



# JOURNAL DE PUBLICATION

En plaçant un ouvrier sur le Journal de publication, vous pourrez **Publier un Holotype** ou **Contribuer à un Objectif global**. Seuls les Paléontologues et les Étudiants diplômés peuvent être placés sur cet emplacement.

En plaçant un ouvrier sur le Journal de publication, vous devez choisir parmi l'une ou l'autre de ces deux actions.

## Publier un Holotype

À votre tour, vous ne pouvez publier qu'un seul Holotype. Pour ce faire, suivez les étapes suivantes:

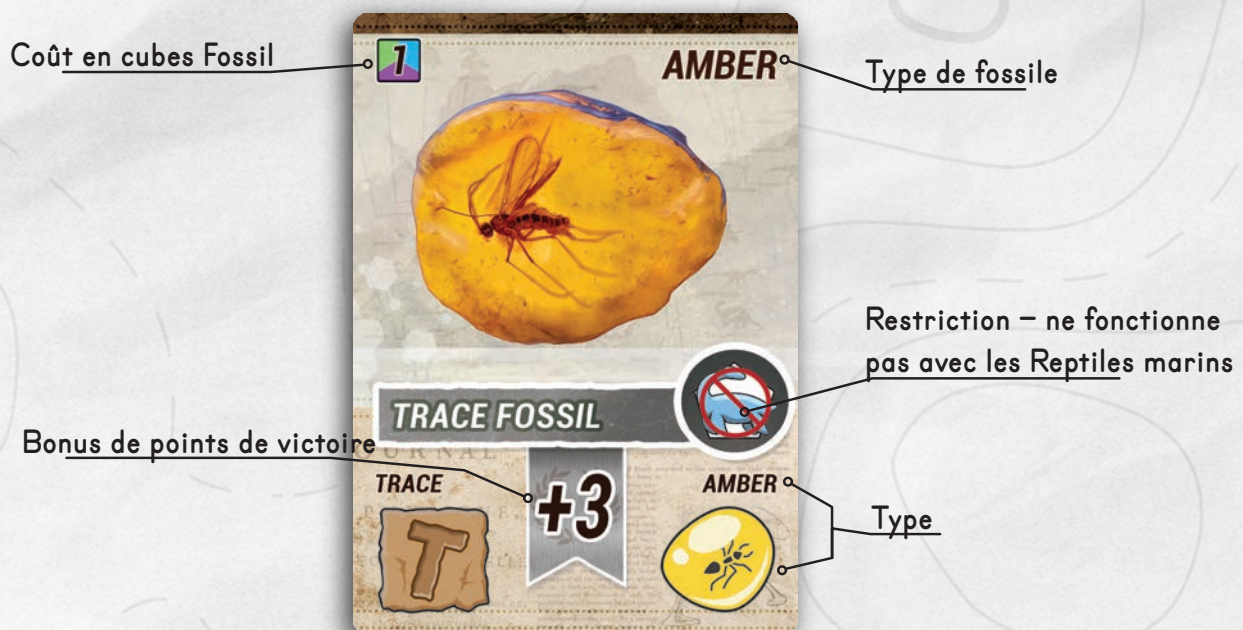
1. Prenez **1** carte Spécimen de votre main et placez-la face visible au-dessus de votre plateau.
2. Dépensez le nombre de ressources de chaque type indiqué sur la carte. Celle-ci est désormais appelée un Holotype.
3. **OPTIONNEL** : Ajoutez une unique carte Ichnofossile si vous en possédez (voir ci-dessous). Dépensez **1** cube Fossile de la couleur de votre Holotype. Les cartes Ichnofossile **ne peuvent pas** être ajoutées à un Reptile marin.
4. Avancez le marqueur Holotype d'une case sur la piste de score.
5. Si vous venez de publier votre **3e** Holotype, déplacez votre Étudiant diplômé sur votre Loungue. Vous pourrez commencer à l'utiliser dès votre prochain tour.



**Paléontologue/Étudiant diplômé** - Publiez **1** carte Spécimen comme Holotype.

Les **Ichnofossiles** sont un type spécifique de cartes qui peuvent être ajoutées lors d'une action Publication d'un Holotype. Pour le coût de 1 cube Fossile de la couleur de l'Holotype, vous pouvez en placer **1** et obtenir plus de points de victoire.

## Anatomie d'une carte Ichnofossile



# “Qu’est-ce qu’un Holotype?” -

Un spécimen unique sur lequel la description d’une nouvelle espèce est basée.

## Piste de score et Réinitialisation du Musée

À chaque fois qu’un Holotype est publié, avancez le marqueur Holotype d’une case sur la piste de score.



Lorsque le marqueur atteint une case où figure le symbole **Réinitialisation du Musée**, effectuez les actions suivantes:

1. Remettez à la réserve tous les cubes Fossile présents dans le Musée.
2. Prenez les cubes suivants : **1** Trias (violet), **2** Jurassique (bleu) et **3** Crétacé (vert) et placez-les sur le Musée.



Lorsque le marqueur atteint une case où figure le symbole Jalon, chaque joueur choisit une des six tuiles **Jalon** disponibles et l’ajoute à son plateau. Une fois possédées, les tuiles offrent un bonus permanent aux joueurs (voir ci-dessous).

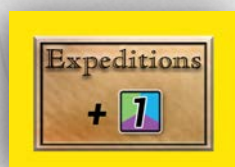
## Tuiles Jalon



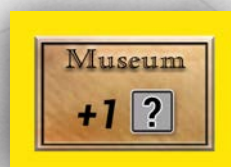
Recevez un cube Recherche supplémentaire à chaque action **Bibliothèque universitaire**.



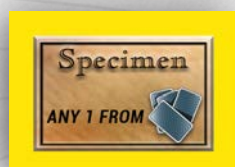
Vous possédez désormais **4** places supplémentaires pour entreposer vos cubes Fossile.



Recevez un cube Fossile supplémentaire de la même couleur après avoir effectué vos jets à l’emplacement **Terrain d’expéditions**.



Après avoir résolu toutes les actions du **Musée**, prenez **1** cube de votre choix (Recherche inclus) de la réserve.



Lorsque vous choisissez de piocher la première carte de la défausse **Spécimen**, vous pouvez explorer l’intégralité de cette défausse et y sélectionner une carte que vous ajoutez à votre main. Il s’agit d’un Jalon très utile si vous recherchez des cartes rares pour votre Objectif personnel.



Lorsque vous piochez des cartes Spécimen au **Laboratoire**, vous pouvez décider de piocher et/ou de vous défausser d’une carte supplémentaire. Ce Jalon ne concerne pas la pile de défausse.

Exemple : Un Étudiant diplômé est placé sur le Laboratoire et choisit l’option « Piocher et se défausser de cartes Spécimen ». Il peut alors effectuer l’une des quatre actions suivantes.

A: Piochez **3**, défaussez-vous de **1**

B: Piochez **4**, défaussez-vous de **1**

C: Piochez **3**, défaussez-vous de **2**

D: Piochez **4**, défaussez-vous de **2**

## Contribuer à un Objectif global

Les cartes Objectif global contiennent plusieurs objectifs. Chacun possède des prérequis à remplir pour être accompli. Lorsque vous contribuez à une case d'un Objectif global, placez-y le disque situé le plus à gauche de votre plateau. Ceci fait, cet objectif ne peut plus être complété. À la fin de la partie, vous ajouterez à votre total de points de victoire le nombre apparent situé le plus à droite de votre case Global Objective Contributions.

Toutes les cartes Holotype et Ichnofossile placées face visible sur la table peuvent être utilisées pour accomplir les prérequis d'un objectif. Cette action s'appelle un référencement.

Si vous ne référencez que des cartes que vous avez publiées vous-même, cette action est gratuite. Cependant, si vous référencez ne serait-ce qu'une seule carte publiée par un autre joueur, vous devez dépenser **5** cubes Recherche de votre plateau et les remettre à la réserve.

Vous ne pouvez faire qu'une seule contribution par tour. Pour ce faire, suivez les étapes suivantes:

1. Sélectionnez une case d'une carte Objectif global qui ne possède pas encore de disque et dont vous pouvez remplir les prérequis.
2. Dépensez **0** ou **5** cubes Recherche, selon que vous avez ou non référencé exclusivement des cartes Holotype et Ichnofossile que vous avez-vous-même publié.
3. Placez le disque le plus à gauche de votre plateau sur le cercle de case Objectif auquel vous avez contribué.



**Paléontologue/Étudiant diplômé** - Contribuer à une case d'un Objectif global. Payez **0** ou **5** cubes Recherche selon les cartes face visible utilisées. Placez le disque le plus à gauche de votre plateau sur le cercle de la case Objectif auquel vous avez contribué.

## Anatomie d'une carte Objectif global

Nom de l'objectif

ADVANCEMENTS IN JURASSIC SYSTEMATICS

OBJECTIVE  
2 JURASSIC THEROPOD HOLOTYPES



Cercle de la case (placez ici votre disque)

Prérequis de la case

OBJECTIVE  
2 JURASSIC GENASAUR HOLOTYPES



Référence graphique

OBJECTIVE  
3 JURASSIC SAUROPOD HOLOTYPES



Il est conseillé de superposer les cartes à mesure qu'elles sont publiées. Ainsi, les autres joueurs pourront voir correctement les symboles et prévoir de compléter les objectifs.



# COLLECTIONS DU MUSÉE

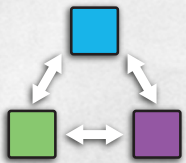
En plaçant un ouvrier sur le Musée, vous pourrez **troquer** vos cubes Fossile contre d'autres cubes Fossile ou les **échanger** contre des cubes Recherche. Les Paléontologues et les Étudiants diplômés peuvent effectuer les deux actions, tandis que les Assistants terrain ne peuvent en effectuer qu'une seule.

**Paléontologue/Étudiant diplômé** - Troquer et échanger.

**Assistant terrain** - Troquer ou échanger.



## Troquer des cubes Fossile



Vous pouvez troquer autant de cubes Fossile que désiré en respectant le **cours du troc** ci-dessous. Vous pouvez troquer depuis votre plateau avec le Musée, mais pas avec la réserve. Les cubes Fossile de votre plateau sont placés au Musée tandis que les cubes que vous obtenez vont dans votre Fossil Storage, où la place est limitée. Les cubes excédentaires sont placés au Musée à la fin de votre tour. Si le nombre de cubes à prendre ne correspond pas au total du cours du troc, vous pouvez néanmoins prendre ceux qui sont disponibles, tant que vous donnez la quantité initiale demandée.

### Cours du troc

- Troquez **1** cube Trias contre jusqu'à **2** Jurassique ou **3** Crétacé
- Troquez **2** cubes Jurassique contre **1** Trias ou jusqu'à **3** Crétacé
- Troquez **3** cubes Crétacé contre **1** Trias ou jusqu'à **2** Jurassique

## Échanger des cubes Fossile contre des cubes Recherche



Vous pouvez échanger autant de cubes Fossile que désiré contre des cubes Recherche en respectant la **formule d'échange** ci-dessous. Les cubes Fossile échangés sont placés au Musée, et les cubes Recherche obtenus sont pris dans la réserve.

**Remarque** - Vous **ne pouvez pas** échanger de cubes Recherche contre des cubes Fossile.

### Formule d'échange

- Échangez **1** cube Trias contre **2** cubes Recherche
- Échangez **1** cube Jurassique contre **1** cube Recherche
- Échangez **2** cubes Crétacé contre **1** cube Recherche



Tout cube Fossile placé sur le Musée doit l'être sur la case ornée du symbole Musée bleu.

# FIN DE PARTIE

La partie se termine de l'une des deux manières suivantes:

- Le marqueur Holotype atteint la dernière case de la piste de score.
- Un nombre de cartes Objectif global équivalent au nombre de joueurs a été entièrement complété.

Lorsque l'une de ces deux conditions est atteinte, les joueurs arrêtent de jouer et la partie se termine.

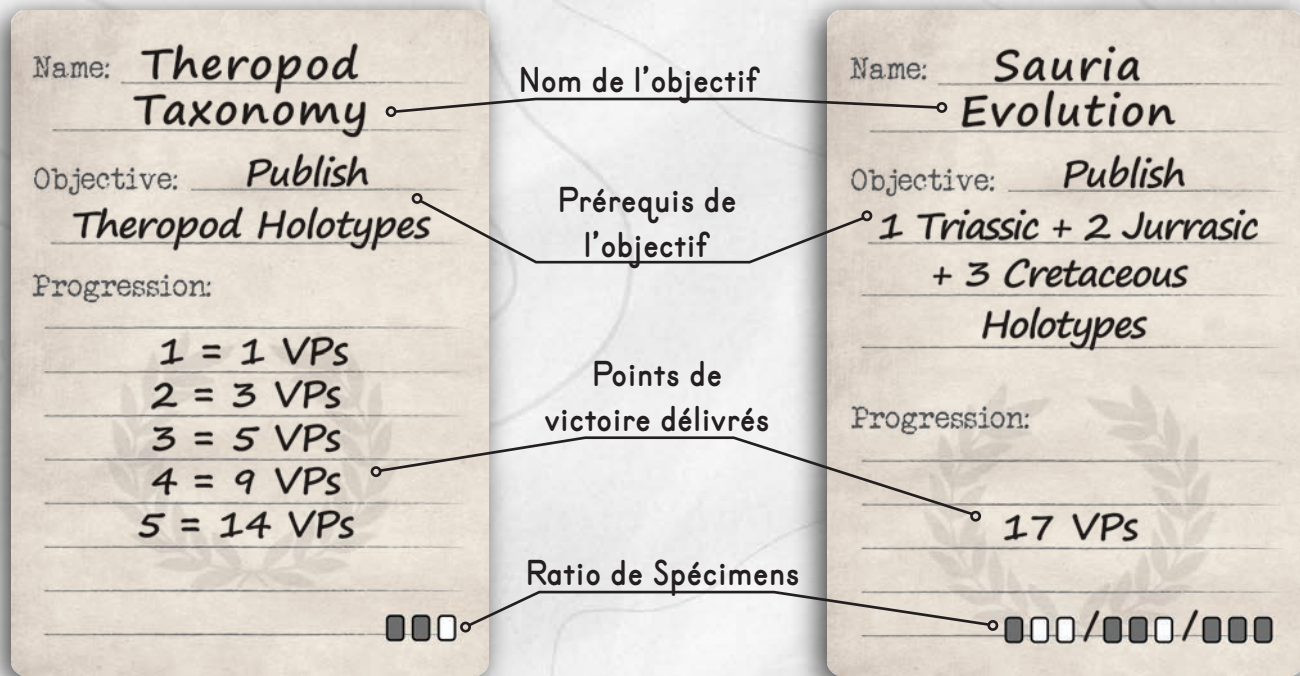
**Additionnez** les points suivants:

- Les points de victoire inscrits sur vos cartes Holotype publiées
- Les points de victoire inscrits sur vos cartes Ichnofossile publiées
- Les points de victoire découverts situés le plus à droite de votre Global Objectives Contributions
- Les points de victoire de votre Objectif personnel
- **Déduisez** les coûts en cube Recherche de toute carte Spécimen encore présente dans votre main (les cartes Ichnofossile ne comptent pas).
- En cas d'égalité, le joueur possédant le plus de cubes Recherche l'emporte. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée.

## Type d'Objectif personnel

Il existe deux types de cartes Objectif personnel. Certaines vous donnent des points en fonction du nombre d'Holotypes d'un type défini que vous avez publié. D'autres possèdent des prérequis que vous devez remplir intégralement pour obtenir le total de points indiqués.

## Anatomie d'une carte Objectif personnel



### Theropod Taxonomy:

Si vous avez publié **4** Théropodes, marquez **9** points. Si vous en avez publié **6**, marquez **14** points, car il s'agit du maximum pour cette carte.

### Sauria Evolution:

Si vous avez publié au moins **1** Trias, **2** Jurassique et **3** Crétacé, marquez **17** points. Si au moins l'une de ces conditions n'est pas atteinte, ne marquez aucun point.

Le ratio de Spécimens représente le pourcentage de cartes présentes dans la pile Spécimen qui permettront d'atteindre les prérequis de l'objectif. Ces ratios — ainsi que vos trois cartes Spécimen de début de partie — vous aideront à choisir l'objectif personnel le plus pertinent.

Voici l'estimation à laquelle correspondent ces icônes:

 10% - 23%

 24% - 38%

 39%-54%

## VARIANTES

### Variante élémentaire

Cette variante est minimaliste. Elle permet une première approche du jeu, pour des publics non joueurs ou pour initier les plus jeunes.

Retirez toutes les cartes Objectif personnel et global ainsi que les tuiles Jalon.

### Variante courte ou longue

Les joueurs souhaitant jouer une partie plus courte peuvent utiliser une piste de score destinée à moins de joueurs. Ainsi, utiliser une piste de score pour **4** joueurs dans une partie à **5** joueurs raccourcira la partie. À l'inverse, l'utilisation d'une piste de score destinée à plus de joueurs que le nombre actuel rallongera la partie. Pour raccourcir une partie à **2** joueurs, choisissez un plus petit nombre d'Holotypes à publier.

## CRÉDITS

Auteurs et développeurs: Brett Harrison and Lex Terenchin

Testeurs: Susan Augustine, TeaJay Benton, Jenny Borst, Padraic Cashin, Marco Castellanos, Joey Cooper, Allan Culp, Jeff Dorsey, Ford Eyre, Andy Grass, Jillian Harrison, Peter Kloess, Andrew Laine, Sherman Mohler, Helena Lellis, Saul Lozano, Colin Lucich, Jamie Lyon, Vaughn Miller, Dave Parsons, Mark Phillips, Derek Reading, Joseph Roulinavage, Bryn Stull, Johanna Stull, Dan Thorson, Stephanie Tkacik, Liz Terenchin

Consultants techniques: Peter Kloess, Ph.D. and Jenny Borst

Illustrateurs: Sergey Krasovskiy, Emilio Camarena, and KeeningAndSunder

Designer: Andre Kornev

Concepteur graphique: Denholm Spurr

Éditeur du livret: David Digby

Traduction française: The Rulebook Translator

Relecteurs: Bruce Fletcher, Tamas Olah, Padraic Cashin and Peter Kloess

Un grand merci à: Cameron Winston, Sergey Krasovskiy, Andre Kornev, Peter Kloess, Sherman Mohler, Richard Lech and Saul Lozano



**BREXWERX**  
GAMES



# RÉSUMÉ DES RÈGLES

## Symboles des Spécimens



Theropod

Genasaur



Sauropod



Marine Reptile



Herbivore



Carnivore



Omnivore = compte comme Carnivore et Herbivore pour les cartes Objectif personnel et global

## Couleur des périodes



Triassic



Jurassic



Cretaceous



Période au choix

## Symboles Ichnofossile



Trace Fossil



Tracks



Eggs



Ne peut pas être publié avec les Reptiles marins



Amber



Coprolite



Coût de publication avec un Spécimen: 1 cube Fossile supplémentaire du type du Spécimen

## Symboles Expédition terrain



Relancez un dé



Piochez une carte Ichnofossile



Dé fossile : lancez un dé de cette couleur



Prenez un cube Fossile du Musée de couleur identique (si disponible)

## Symboles piste des scores



Réinitialisez le Musée



Piochez un Jalon

## Ratio des Objectifs personnels (pour les cartes à prérequis)



## Tuiles Jalon



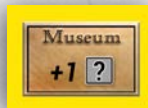
Recevez un cube Recherche supplémentaire à chaque action **Bibliothèque universitaire**.



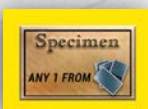
Vous possédez désormais 4 places supplémentaires pour entreposer vos cubes Fossil.



Recevez un cube Fossile supplémentaire de la même couleur à la fin de l'action **Terrain d'expéditions**.



Après avoir résolu toutes les actions du **Musée**, prenez 1 cube de votre choix (Recherche inclus) de la réserve.



Au lieu de piocher la première carte de la défausse **Spécimen**, vous pouvez décider d'explorer l'intégralité de cette défausse et d'y sélectionner une carte que vous ajoutez à votre main.



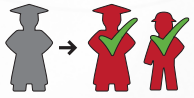
Lorsque vous piochez des cartes **Spécimen au Laboratoire**, vous pouvez piocher et/ou vous défausser d'une carte supplémentaire. Ce Jalon ne concerne pas la pile de défausse.

## Structure hiérarchique

Les Paléontologues peuvent éjecter tous les ouvriers, y compris les autres Paléontologues.



Les Étudiants diplômés peuvent éjecter les autres Étudiants diplômés et les Assistants terrain.



Les Assistants terrain ne peuvent éjecter que les autres Assistants terrains.



## Symboles du plateau



Piochez 2 cartes Expédition terrain. Choisissez-en une. Lancez les dés Fossile indiqués



Piochez 1 carte Expédition terrain. Lancez les dés Fossile indiqués



Publiez une carte Spécimen comme Holotype. Déplacez le marqueur Holotype d'une case sur la piste de score



Contribuez aux cartes Objectif global. Payez 5 cubes Recherche si vous référencez une carte publiée par d'autres joueurs



Piochez 3 cartes Spécimen. Défaussez-vous de 1 carte Spécimen de votre main



Piochez 2 cartes Spécimen. Défaussez-vous de 1 carte Spécimen de votre main



Prenez la première carte de la pile de défausse Spécimen



Défaussez-vous de jusqu'à 2 cartes Spécimen



Défaussez-vous de 1 carte Spécimen



Recevez 3 cubes Recherche



Recevez 2 cubes Recherche



Troquez des cubes Fossile de votre plateau avec le Musée



Échangez des cubes Fossile de votre plateau avec le Musée pour obtenir des cubes Recherche de la réserve