DINOGENICS™

CONTROLLED CHAOS

Bienvenue dans Controlled Chaos...

IntelliGen Designs s'est associé à DinoGenics pour ramener à la vie des espèces aquatiques préhistoriques depuis longtemps éteintes. Ce partenariat utilise la technologie exclusive d'IntelliGen, ainsi que des spécimens d'ADN exotiques provenant d'un site de fouilles récemment acquis, le «Site D». Et IntelliGen Designs assure que les espèces issues de ce partenariat se révéleraient extrêmement rentables pour le secteur économique local...

Sommaire

Contenu de la boîte	2
Mise en place de l'extension	3
Plateau IntelliGen Designs	4
Dinosaures aquatiques	5
Informations supplémentaires	6
Scénarios solo	7
Scénario Synth Co-op	14
Module Théorie du Chaos	18
Module Dinosaures d'élite	19
Description des dinosaures	20
Description des installations	22
Résumé rapide	24

Plateau secondaire IntelliGen Designs

2 dés d'entretien

60 cartes eADN
Dinosaures aquatiques et 5 ADN polymorphes

24 pions de dinosaures aquatiques

6x Ichtyosaure (11 cartes eADN)

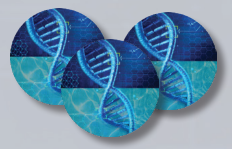
6x Plésiosaure (12 cartes eADN)

4 x Mégalodon (12 cartes eADN)

4x Mosasaure (10 cartes eADN)

4x Spinosaure (10 cartes eADN)

10 jetons ADN raffiné



22 cartes ADN
Dinosaures terrestres

10 jetons de dinosaures

6x Gallimimus (10 DNS-Karten)

4x Thérizinosaure (12 DNS-Karten)

20 grandes installations

12 installations standard

12 cartes Breaking News
Numérotées de 22 à 33

18 cartes Spécialiste

21 cartes Manipulation

4 jetons Crédit

Module Synth Co-op
12 cartes Breaking News

Module Théorie du Chaos
5 cartes Breaking News

5 jetons Accident
Utilisés dans Synth Co-op et Théorie du Chaos.

Module Dinosaures d'él ite
7 pions + 7 cartes

2x Dimétrodon

2x Pachycéphalosaure

2x Parasaurolophus
(2 cartes eADN chacun)

1x Dreadnoughtus
(1carte eADN)

Mise en place de l'extension

1. Placez le Plateau secondaire IntelliGen Designs à côté du plateau de jeu Continent, au centre de la table.

2. Mélangez les 60 cartes eADN (au dos ADN Aquatique unique) et placez-les sur la case réservée à la pioche eADN, sur le Plateau secondaire IntelliGen Designs.

3. Prenez les **8 grandes installations Habitat** aquatique et placez-les en pile sur la case d'action QG IntelliGen Designs. Mélangez les autres **tuiles Grande installation** et placez-en une face visible sur chacune des cinq cases vides. Placez les tuiles restantes à côté du plateau, face cachée.

4. Sur la case Haute Mer (Open Ocean), placez un pion Plésiosaure et les deux Dés d'entretien.

5. Mélangez le **Paquet de cartes Spécialiste** et placez-le sur la case Marché du travail. (*Job Market Draw Pile*)

6. Mélangez les nouvelles tuiles d'installations standard dans le sachet noir, avec celles du jeu de base.

7. Mélangez toutes les nouvelles cartes **Manipulation** et **Breaking News** dans les paquets de cartes respectifs du jeu de base.

8. Mélangez les **cartes ADN de Gallimimus et de Thérizinosaure** à la pioche ADN que vous placez sur la case *DNA Deck* du plateau Continent.

9. Utilisez les **jetons Obstruction** (inclus dans le jeu de base) pour recouvrir des cases d'action en fonction du nombre de joueurs :

5 joueurs :	Aucune case d'action recouverte.
3-4 joueurs :	Placez un jeton Obstruction sur une case d'action **IntelliGen Designs** et **Raffinement.**
2 joueurs :	Placez 2 jetons sur **IntelliGen Designs** et 2 sur **Raffinement**.

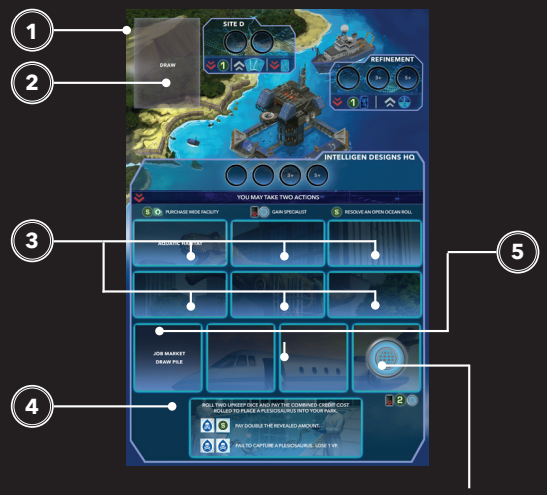
10. Terminez la mise en place en suivant les instructions du jeu de base.

Modules optionnels :

Théorie du Chaos : *Mélangez les 5 cartes de la Théorie du Chaos dans le paquet Breaking News* *(Voir page 18)*

Dinosaur es d'Él ite : *Mélangez les 7 cartes eADN Dinosaur Elites dans le paquet eADN* *(Voir page 19)*

Plateau secondaire IntelliGen Designs



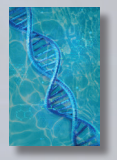
Modification de l'étape 6 de l'Ouverture de saison :
À chaque tour, en plus de piocher et placer 3 nouvelles installations sur le Centre-Ville, **piochez aussi 2 nouveaux spécialistes** de la pile Marché du travail *(Job Market Draw Pile)* et placez-les face visible sur les cases prévues (voir n°5 du schéma ci-dessus). De cette façon, les spécialistes qui y sont présents face visible sont poussés vers la case Consultant indépendant. Les joueurs peuvent consulter cette pile à tout moment.

Plateau secondaire IntelliGen Designs

Le plateau secondaire IntelliGent Designs dispose de 3 nouvelles cases d'action sur lesquelles les joueurs peuvent envoyer leurs ouvriers pendant leur tour, en plus des cases d'action du plateau Continent.

Site D

Placez un ouvrier sur le Site D et payez un crédit. Piochez trois cartes **eADN**, choisissez-en deux que vous gardez et défaussez la troisième. L'eADN compte dans la limite de 10 cartes ADN. Si besoin, défaussez-vous de cartes pour ne pas en avoir plus de 10 en main après votre visite au Site D.



L'ADN environnemental (eADN) est une forme rare d'ADN utilisé dans la création de dinosaures aquatiques. Le paquet d'eADN contient aussi des cartes d'**ADN polymorphe** pouvant remplacer n'importe quelle carte d'une série d'ADN ou eADN lors de la conception d'un dinosaure. Toutefois, vous devez toujours utiliser au moins une carte ADN ou eADN du dinosaure à créer.

Raffinement

Placez un ouvrier sur le site de Raffinement . Ensuite, payez un crédit et défaussez une carte ADN ou eADN de votre main pour obtenir un jeton **ADN raffiné**. Les joueurs peuvent posséder autant de jetons qu'ils le souhaitent.

Quand il est défaussé, un jeton d'ADN raffiné peut remplacer n'importe quelle carte d'une série d'ADN ou d'eADN lors de la conception d'un dinosaure. Toutefois, vous devez toujours utiliser au moins une carte ADN ou eADN du dinosaure à créer.

Plateau secondaire IntelliGen Designs

QG IntelliGen Designs

Placez un ouvrier sur le QG IntelliGen Designs afin d'effectuer deux actions. Il est possible de faire deux fois la même action.

1. Acheter une Grande installation :
Payez le coût en crédits indiqué sur une **tuile Grande installation** visible et ajoutez-la immédiatement à votre parc. Piochez ensuite une grande installation au hasard et placez-la sur l'espace laissé vacant.

2. EEffectuer un lancer de dés Haute mer :
Lancez les deux dés d'entretien et payez la totalité du coût en crédits afin de placer un **Plésiosaure** dans votre parc . Si vous obtenez un symbole Noyade, alors payez le double du montant indiqué sur l'autre dé. Si vous n'avez pas de quoi payer ou si les deux dés révèlent un symbole Noyade, vous perdez 1 PV et vous ne placez pas le Plésiosaure.

3. Réseau professionnel confidentiel :
Défaussez le nombre de cartes Manipulation indiqué sur une carte Spécialiste visible afin d'en prendre possession. Autrement, vous pouvez recruter n'importe quel spécialiste du paquet de Consultants indépendants en payant deux crédits en plus du coût en cartes Manipulation indiqué sur la carte.

Dinosaures aquatiques

Dinosaures aquatiques
Les dinosaures aquatiques sont créés à partir des cartes eADN trouvées sur le Site D, et dans la section Haute mer du QG IntelliGen Designs .

Les espèces aquatiques fonctionnent comme les autres dinosaures lorsque vous appliquez l'effet de cartes, capacités ou tuiles d'installations, et lors de la phase de calcul du score final.

Habitats aquatiques
Les dinosaures aquatiques doivent être placés dans un Habitat aquatique intact du parc du joueur. Si un Habitat aquatique est endommagé ou complètement occupé, vous ne pouvez pas y placer le dinosaure.

Les Habitats aquatiques sont de grandes installations constituées de deux cases d'habitat. Certaines espèces requièrent ces deux cases d'habitat. Contrairement aux dinosaures terrestres, un dinosaure marin de taille 2 occupe l'intégralité de son habitat et ne peut le partager.

Cependant, les dinosaures aquatiques de taille 1 (Ichtyosaure et Plésiosaure) peuvent partager le même habitat aquatique sans provoquer de test de déchaînement.

Tests de déchaînement aquatiques
En général, un dinosaure aquatique ne se déchaîne que lors de la Phase d'entretien et seulement s'il n'a pas été nourri ou si son Habitat aquatique est endommagé.

Le Spinosaure est particulier : il se déchaîne parfois lorsque vous le placez. (Voir page 21)

Quand un dinosaure aquatique doit effectuer un test de déchaînement, lancez un **Dé d'entretien**.

Si le dé révèle un symbole Crédit, le joueur doit immédiatement payer ce nombre de crédits (ou autant que possible). Si le joueur n'est pas en mesure de payer le montant total, alors l'Habitat aquatique subit des dégâts et est retourné du côté endommagé.

Si le dé révèle le **symbole Noyade**, le joueur doit tuer un visiteur de son parc, recevoir un jeton Scandale et renvoyer le visiteur dans la réserve commune. Le symbole Noyade est sans effet si le parc n'accueille pas de visiteurs.

Si un habitat aquatique venait à être endommagé, les dinosaures qui s'y trouvent ne rapportent aucun point de victoire tant que l'installation n'est pas réparée. Ajustez votre Piste de valeur des dinosaures en conséquence. (La Réputation n'est pas affectée)

Le Mégalodon

« La technologie de raffinement développée par IntelliGen Designs est remarquable. Ils parviennent à reproduire des morceaux d'ADN récupérés à partir de mélanges d'éléments et d'échantillons environnementaux. J'adorerais voir leurs laboratoires de mes propres yeux car cette technologie dépasse l'entendement. »
— Vincent, Lab Notes, DinoGenics IOM

ENREGISTREMENT : XLII: VIA 2018:K18T:SD77:: WITH SMTP ID M18MR110:X-RECEIVED:980J.69.98735135477

Informations supplémentaires

ADN vs eADN

Puisque l'eADN est un type d'ADN, toute mention "ADN " s'applique aussi à l'eADN, sauf sur un point :

Les nouvelles cartes eADN ne peuvent être piochées qu'au Site D, ou lorsque l'effet d'une carte ou installation évoque spécifiquement "eADN".

Si une carte indique de "piocher de l'ADN" (même pour réapprovisionner le Marché), vous devez piocher les cartes provenant du paquet d'ADN standard. N'importe quelle autre mention « ADN » s'applique aussi à l'eADN, par exemple : défausser de l'ADN, ou en gagner via le Marché ou le Cimetière.

Une fois pioché et en main, l'eADN compte toujours comme de l'ADN :

les cartes eADN peuvent aider à compléter une série pour créer un mutant, comptent comme de l'ADN lors du calcul du score final, peuvent être achetées / vendues sur le Marché d'ADN et être récupérées au Cimetière.

Grandes installations

Les grandes installations occupent deux cases du parc du joueur et peuvent être placées de manière horizontale ou verticale. Elles ne peuvent être achetées qu'en visitant IntelliGen Designs ou en utilisant des cartes Manipulation mentionnant le placement d'une grande installation.

Le reste du temps, les grandes installations sont traitées comme des installations standards : attribution des dommages, points de victoire bonus en fin de partie, réparation, règles de placement, etc.

Une fois placées, ces installations ne peuvent pas être retirées, sauf par un Spécialiste ou une carte Manipulation.

Placement

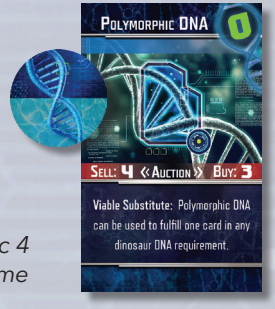
Tout avantage ou pénalité lié au placement d'un dinosaure ou d'une installation ne s'applique qu'une seule fois, immédiatement avant que le pion dinosaure ou l'installation ne soit placé sur le parc du joueur.

Spécialistes

Les Spécialistes offrent de puissantes capacités modifiant le jeu, et de nouvelles façons de marquer des points en fin de partie. Le recrutement d'un Spécialiste coûte entre une et trois cartes Manipulation. Une fois acheté, le Spécialiste reste à côté du Plateau Île du joueur. Il ne peut pas être défaussé et sa capacité sera effective jusqu'à la fin de la partie. Les joueurs peuvent disposer d'autant de Spécialistes qu'ils le souhaitent.

ADN polymorphe & ADN raffiné

Les cartes ADN Polymorphe et les jetons ADN Raffiné peuvent être utilisés à la place d'une carte normale dans une série d'ADN ou d'eADN servant à créer un dinosaure (ou un mutant).



Toutefois, vous devez toujours utiliser au moins une carte ADN ou eADN de l'espèce en question pour créer ce dinosaure.

Exemple : un joueur ne peut pas créer de Brontosaure avec 4 jetons ADN Raffiné. De la même façon, un joueur ne peut pas créer un Gallimimus à partir d'un seul ADN Raffiné ou Polymorphe, même si son parc abrite déjà un Gallimimus.

Scénario solo # CC 1

Les scénarios pour un joueur offrent des défis uniques pensés spécifiquement pour le jeu en solo. Utilisez le même matériel que pour une partie de Controlled Chaos à deux joueurs, mais ne prenez qu'un seul plateau joueur (île). Retirez les cartes Manipulation suivantes : **Infest Hotels**, **Infltrator**, **Misdirection**, **Research Pact**, **DNA Theft**, **Whistle Blower**, ainsi que les cartes de l'extension suivantes : **Sabotage**, **Non-Zero-Sum Game**, **Goat Rustling** et **Control the News Cycle**. Sur les cartes Manipulation restantes, ne tenez pas compte des textes faisant référence à un autre joueur.

PROTOCOLE DE CONFINEMENT

(NIVEAU MOYEN)

Il y a six mois , une enquête sur la gestion et les activités de DinoGenics IOM a mené à la fermeture temporaire des laboratoires de clonage de l'entreprise. Bien qu'elle ait finalement été innocentée de tout acte condamnable, cette fermeture a permis la prolifération de laboratoires frauduleux et la propagation d'une espèce de T-Rex corrompue. Vous voilà en charge du nettoyage d'un parc infecté et de sa remise en état de fonctionnement.

Objectif : D'ici la fin de la 7ème saison, votre parc doit avoir une réputation positive et au moins **100 PV.**

Début de partie : Saison 1
Cartes ADN de départ : 3
Cartes Manipulation de départ : 1
Crédits de départ : 5
Ouvriers de départ : 3
Jetons Scandale de départ : 3
Pions Chèvre de départ : 0
Clôtures de départ : 8 (1 enclos)
Installations de départ : Aucune.

Cartes Breaking News : 8, 12, 13, 18, 25, 31. Mélangez les cartes Breaking News et placez la première sur la case Upcoming (aucun événement actif au premier tour).

RÈGLES SPÉCIALES :

Vous démarrez avec trois T-Rex corrompus parqués. Vos points ne peuvent descendre en-dessous de zéro.

Visiteurs : *Remplace les étapes 1 à 3 de chaque Ouverture de saison :*
Étapes 1 à 3 : au début de chaque saison, votre parc reçoit un nombre de visiteurs équivalent à la valeur de votre Réputation.

T-REX CORROMPU
CARNIVORE : AUCUNE VIANDE REQUISE

CORROMPU : EFFECTUEZ UN TEST DE DÉCHAÎNEMENT À LA FIN DE CHAQUE ÉTAPE D'ALIMENTATION. IGNOREZ LES TESTS DE PLACEMENT.

-2	POINTS DE VICTOIRE (PAS EN-DESSOUS DE 0)
-1	RÉPUTATION
0	CASE D'HABITAT CLÔTURÉE MINIMUM
0	ADN REQUIS

SCORE FINAL

PV 126 + : Vos effort acharnés à contenir la propagation de l'infection ont porté leurs fruits et votre parc est désormais florissant, malgré son passé troublé.Des échantillons du génome corrompu ont tout de même été conservés en chambre froide pour être minutieusement étudiés...

PV 100-125 : Votre parc est sécurisé et vous avez créé votre propre niche dans le marché du dinosaure.Bien que les visiteurs ne se soient pas immédiatement pressés à visiter votre parc, peu de gens contestent aujourd'hui la singularité de vos attractions.

ÉCHEC : Votre réputation est anéantie. Nombreux sont les ouvriers et visiteurs à avoir trouvé la mort ici, pour rien. Le pire étant que la contamination a commencé à se propager à d'autres espèces...

Scénario solo #CC2

AIDEZ LA VIE À TROUVER UN CHEMIN

(NIVEAU MOYEN)

Le processus de clonage DinoGenics produit trop souvent des dinosaures stériles. À peine une douzaine de dinosaures ont véritablement éclos en bonne santé au cours de toutes ces années d'activité. Vous dirigez une équipe de recherche rassemblée pour résoudre les défauts du processus de clonage.

Objectif : D'ici la fin de la 7ème saison, votre parc doit disposer d'au moins 100 PV et de 3 espèces différentes comportant chacune deux spécimens ou plus.

Début de partie : Saison 2
Crédits de départ : 3
Cartes ADN de départ : 3
Cartes Manipulation de départ : 0
Jetons Scandale de départ : 0

Pions Chèvre de départ : 0
Ouvriers de départ : 4
Clôtures de départ : 4 (1 enclos)
Installations de départ : Chambre froide, Laboratoire de manipulation génétique.

Cartes Breaking News : 2, 6, 10, 18, 29, 32. Mélangez les cartes Breaking News et placez la première sur la case Upcoming (aucun événement actif au premier tour).

RÈGLES SPÉCIALES :

Vous débutez avec la carte Spécialiste « Archiviste ADN » *(DNA Archivist)*.

Vous ne pouvez pas placer d'ouvriers sur le Lieu de villégiature *(Time Share)*.

Visiteurs *: Remplace les étapes 1 à 3 de chaque Ouverture de saison :*
Étapes 1 à 3 : Au cours de ce scénario, vos pions visiteurs représentent des chercheurs bénéficiant de subventions.À chaque tour, vous recevrez un nombre de chercheurs et de crédits égal à la moitié du nombre de cartes ADN que vous avez en main (arrondi inférieur). Il vous faudra construire des hôtels pour les accueillir pendant la durée de leur séjour sur l'île.

SCORE FINAL

150 PV ou plus, et 4 espèces de 2 spécimens chacune :
Grâce à votre travail acharné et au dévouement de votre équipe, les dinosaures auront à nouveau l'opportunité d'évoluer sur la planète sans intervention humaine. Vous avez offert à ces prodigieuses créatures un seconde cycle de vie naturel.

100 PV ou plus, et 3 espèces de 2 spécimens chacune :
Le processus d'accouplement a été couronné de succès lors de la plupart de vos tests, mais le code génétique de nombreuses espèces semble encore présenter des défauts. Le plus troublant étant que la mutation semble courante chez la majorité des progénitures de 2ème génération...

ÉCHEC : Vos efforts à recréer les dinosaures n'ont conduit qu'à des ratés. En l'absence de progrès concluant et la plus grande partie de l'argent des subventions étant désormais épuisée, il est peu probable que votre laboratoire soit encore en activité à la saison prochaine.

Scénario solo #CC3

UN PARC CLÉ EN MAIN

(NIVEAU MOYEN)

Après un cycle d'expansion puis de ralentissement des parcs de dinosaures, les investisseurs cherchent à revenir sur ce marché. Voilà l'occasion idéale de faire des profits rapides, en réparant un parc abandonné et en le cédant à un acheteur. N'oubliez pas que vous ne faites pas dans le long terme : dégagez le maximum de bénéfices et allez-vous-en.

Objectif : D'ici la fin de la saison 7, vous devez posséder au moins 50 Crédits et n'avoir aucun jeton Scandale.

Début de partie : Saison 2
Crédits de départ : 3
Cartes ADN de départ : 3
Cartes Manipulation de départ : 1
Jetons Scandale de départ : 0

Pions Chèvre de départ : 0
Ouvriers de départ : 4
Clôtures de départ : 4 (1 enclos)
Installations de départ : Usine de biogaz (endommagée).

Cartes Breaking News : 6, 7, 9, 16, 19, 30. Mélangez les cartes Breaking News et placez la première sur la case Upcoming (aucun événement actif au premier tour).

RÈGLES SPÉCIALES :

Au moment où le calcul du score final doit avoir lieu, recevez à la place un nombre de crédits égal à votre réputation, plus 1 crédit par point de victoire bonus octroyé par chacune de vos installations.

Enfin, recevez 3 crédits par espèce unique présente dans votre parc.

Ne prenez en compte aucun autre bonus de fin de partie.

Visiteurs *: Remplace les étapes 1 à 3 de chaque Ouverture de saison :*
Étapes 1 à 3 : au début de chaque saison, votre parc reçoit un nombre de visiteurs équivalent à la valeur de votre Réputation.

SCORE FINAL

90 crédits et plus : Vous avez dépensé sans compter pour la rénovation complète et le lancement de votre parc, et avez tout de même réussi à générer des bénéfices colossaux. Vous pouvez vous enorgueillir à l'idée que les visiteurs viendront apprécier ce parc pendant bien des années encore.

50 -89 crédits : Vous avez un peu rogné sur certaines dépenses, mais vous avez aussi trouvé un acheteur sérieux pour votre parc à dinosaures fraîchement rénové. Ce n'est sans doute pas là votre meilleure performance mais, au moins, personne ne remarquera que les murs d'enceinte du parc sont creux...

ÉCHEC : Les hôtels présentent des risques d'incendie, les dinosaures sont sous-alimentés et les clôtures peuvent s'effondrer à tout instant. Mais malgré cela, vous n'avez toujours pas réussi à générer assez de profits pour rembourser votre investissement initial.

Scénario solo #CC4

TRIOMPHER DE GOLIATH

(NIVEAU MOYEN)

La société Davidson Corp. est réputée être une intraitable lanceuse d'alerte et elle s'est donc attirée des ennemis nombreux et puissants. En tant que nouveau directeur général de l'entreprise, vous êtes en charge de mener le projet d'agrandissement du parc à dinosaures. Mais sachez que vos concurrents essaieront de vous discréditer à chaque fois que l'occasion se présentera.
Objectif : D'ici la fin de la saison 7, vous devez marquer au moins 100 points de victoire.

Début de partie : Saison 1
Crédits de départ : 3
Cartes ADN de départ : 3
Cartes Manipulation de départ : 0
Jetons Scandale de départ : 0

Pions Chèvre de départ : 0
Ouvriers de départ : 4
Clôtures de départ : 4 (1 enclos)
Installations de départ : Aucune.

Cartes Breaking News : 1, 4, 11, 13, 14, 25, 28. Mélangez les cartes Breaking News et placez la première sur la case Upcoming (aucun événement actif au premier tour).

RÈGLES SPÉCIALES :

Vous ne pouvez pas poser d'ouvriers sur le Site A ni sur le Site B.
À chaque tour, ajoutez une nouvelle carte ADN au marché d'ADN.
À chaque fois que vous devez recevoir un jeton Scandale, prenez-en 2 à la place.

Visiteurs *: Remplace les étapes 1 à 3 de chaque Ouverture de saison :*
Étapes 1 à 3 : au début de chaque saison, votre parc reçoit un nombre de visiteurs équivalent à la valeur de votre Réputation.

SCORE FINAL

PV 150 + : Vous avez préservé la réputation de la Davidson Corp. et façonné une destination touristique de choix pour les amateurs de dinosaures. En dépit des efforts acharnés de vos concurrents, vous avez maintenu l'image d'un parc convivial et à développer une clientèle solide de visiteurs réguliers.

PV 100-149 : Bien que pas exempt de défauts, votre parc s'est taillé l'image d'un îlot de probité dans un océan d'entreprises moralement dépravées. Et quoique les cartels aient ralenti votre progression initiale, vous avez persévéré. Et prospéré.

ÉCHEC : Vos concurrents ont minutieusement saboté chacun de vos efforts. Votre réputation est en miettes et vous êtes aux commandes d'un parc à peine fonctionnel. Il semble que votre carrière s'annonce de courte durée...

Scénario solo #CC5

VALORISATION

(NIVEAU MOYEN)

Aqua Eterna devait devenir un parc d'attractions sur le thème de l'eau, mais les travaux de construction furent arrêtés et le parc laissé à l'abandon. Vous avez racheté l'île à bas prix et, avec un peu d'entretien et quelques transformations, vous pensez qu'elle pourra accueillir des formes de vie marine préhistoriques.

Objectif : D'ici la fin de la saison 7, vous devez marquer au moins 120 points de victoire et disposer d'une capacité d'accueil des visiteurs de 8 ou plus.

Début de partie : Saison 1
Crédits de départ : 5
Cartes ADN de départ : 3
Cartes Manipulation de départ : 4
Jetons Scandale de départ : 0

Pions Chèvre de départ : 0
Ouvriers de départ : 4
Clôtures de départ : 0
Installations de départ : 5x Habitat aquatique (endommagée), 1x Salle d'arcade (endommagée), 3x Holodôme (endommagée).

Cartes Breaking News : 2, 4,17,18, 25, 26. Mélangez les cartes Breaking News et placez la première sur la case Upcoming (aucun événement actif au premier tour).

RÈGLES SPÉCIALES :

Vous commencez la partie avec la carte Spécialiste Maître-architecte *(Master Architect)*.

Chaque fois que vous recevez un ou plusieurs visiteurs dans votre parc, prenez un jeton Scandale toutes les deux installations endommagées (arrondi inférieur).

Visiteurs : *Remplace les étapes 1 à 3 de chaque Ouverture de saison :*
Étapes 1 à 3 : au début de chaque saison, votre parc reçoit un nombre de visiteurs équivalent à la valeur de votre Réputation.

SCORE FINAL

PV 150+ : En quelques mois, vous avez réussi à sauver ce parc à thème longtemps abandonné et l'avez transformé en un lieu spécial. Vous avez créé le plus prestigieux aquarium marin préhistorique au monde et votre parc attire des milliers de visiteurs chaque année.

PV 120-149 : Votre parc laisse encore à voir de nombreux éléments datant de l'époque de son prédécesseur, mais il a réussi à développer sa propre personnalité et les gens viennent de loin pour découvrir vos attractions.

ÉCHEC : Bâtir sur des fondations fragiles est une manœuvre risquée. Et les fondations de votre parc étaient justement rongées par la rouille et criblées de moisissure. Malgré toute votre bonne volonté, votre parc ne put jamais attirer les foules espérées et tomba rapidement dans l'oubli.

Scénario solo #CC6

RÉCESSION

(NIVEAU DIFFICILE)

La conjoncture économique incertaine et des ressources en chute libre ont conduit bien des entreprises à réduire leurs effectifs. La nation entière est secouée, le prix des matériaux de construction grimpe en flèche et seuls les touristes les plus fortunés voyagent encore. Faire fonctionner le parc dans ces circonstances ne va pas être une mince affaire...

Objectif : D'ici la fin de la saison 7, vous devez marquer au moins 100 points de victoire et faire en sorte que toutes les cases de la zone commerciale soit occupées.

Début de partie : Saison 1
Crédits de départ : 0
Cartes ADN de départ : 5
Cartes Manipulation de départ : 1
Jetons Scandale de départ : 0

Pions Chèvre de départ : 0
Ouvriers de départ : 4
Clôtures de départ : 4 (1 enclos)
Installations de départ : 2 x Exposition d'ammonites (endommagée).

Cartes Breaking News : 4, 14, 17, 19, 20, 29. Mélangez les cartes Breaking News et placez la première sur la case Upcoming (aucun événement actif au premier tour).

RÈGLES SPÉCIALES :

Toutes les actions du Centre-ville et d'IntelliGen Designs coûtent le double de leur prix en crédits habituel (arrondi supérieur). Les réductions éventuelles sont à appliquer avant de doubler le prix.

Visiteurs *: Remplace les étapes 1 à 3 de chaque Ouverture de saison :*
Étapes 1 à 3 : Au début de chaque saison, votre parc reçoit un nombre de visiteurs égal à la moitié de votre valeur de réputation.

SCORE FINAL

PV 150+ : L'économie commence enfin à se redresser et votre parc a surmonté sans aucune peine les pires heures de la récession. Grâce à la qualité de vos attractions, vous avez maintenu un afflux constant de visiteurs et tout est déjà réservé pour le printemps prochain !

PV 100-149 : Vous avez dû vous résoudre à laisser partir certains employés et fait face à quelques mois de doutes, mais votre parc a résisté à la tempête et continuera à exister. Vous espérez même élargir votre parc dans les mois qui viennent et rattraper ainsi le temps perdu.

ÉCHEC : Le ralentissement économique s'est avéré trop difficile à surmonter et votre parc a été poussé dans ses derniers retranchements. Incapable d'absorber l'impact d'un tourisme en berne, votre solde bancaire s'est effondré, entraînant avec lui vos dernières chances d'imposer votre parc sur le marché mondial.

Scénario solo #CC7

THÉORIE DU CHAOS

(NIVEAU DIFFICILE)

Une fois de plus, le secteur des parcs à dinosaures est complètement saturé. Votre employeur, Saurus Unlimited, entend néanmoins se lancer, quels qu'en soient les risques. Vos dernières attractions vont d'ailleurs vous être livrées aujourd'hui-même. Mais le temps vous a manqué pour leur construire des enclos dignes de ce nom. Vous allez donc devoir vous débrouiller. D'ailleurs, faites attention, une épidémie de chèvres semble avoir lieu sur le continent...

Objectif : D'ici la fin de la saison 7, vous devez marquer au moins 150 points de victoire.

Début de partie : Saison 2
Crédits de départ : 5
Cartes ADN de départ : 0
Cartes Manipulation de départ : 0
Jetons Scandale de départ : 0

Pions Chèvre de départ : 2
Ouvriers de départ : 4
Clôtures de départ : 8 (1 enclos)
Installations de départ : Aucune.

Cartes Breaking News : 8, 10, 15, 18, 31. Mélangez les cartes Breaking News et placez la première sur la case Upcoming (aucun événement actif au premier tour).

RÈGLES SPÉCIALES :

Vous commencez la partie en plaçant deux T-Rex et un Ankylosaure dans un même enclos. Prenez également la carte Spécialiste Chaoticien.

Les ouvriers ne peuvent en aucun cas être déployés sur la Ferme.

Si un dinosaure est détruit dans votre parc (quelle qu'en soit la raison), prenez 3 jetons Scandale et effectuez immédiatement un test de déchaînement pour chacun des autres dinosaures de cette espèce.

Visiteurs *: Remplace les étapes 1 à 3 de chaque Ouverture de saison :*
Étapes 1 à 3 : Au début de chaque saison, votre parc reçoit un nombre de visiteurs égal au chiffre indiqué dans la colonne Joueur 1 du Transparent A.

SCORE FINAL

PV 150+ : Votre employeur a pris un risque en faisant appel à vous mais cela s'est révélé payant. Contre toute attente, vous avez maintenu le parc en bon ordre grâce à votre compréhension des systèmes comportementaux complexes des dinosaures. Saurus Unlimited est sur le point de devenir la plus prestigieuse destination touristique de ce type au monde !

PV 130-149 : D'une certaine façon, le chaos vous apaise et vous avez réussi à traverser des obstacles que l'on pensait insurmontables. Votre parc est bien géré et le succès vous est promis pour bien des années à venir.

ÉCHEC : Des changements drastiques auraient été nécessaires. Mais vous avez multiplié les ratés et nombreuses sont les victimes de vos choix catastrophiques et des précautions que vous n'aurez jamais prises. Saurus Unlimited restera l'un des plus grands désastres du 21ème siècle.

Aperçu du scénario co-op à 2 joueurs

Synth Re-Activated est un scénario spécial destiné à être joué en coopération avec un second joueur. Au cours de ce scénario, les joueurs vont affronter Synth, un adversaire contrôlé par le jeu, et les cartes Breaking News spéciales Synth. Synth fera tout ce qui est en son pouvoir pour remporter la partie, notamment en modifiant les règles du jeu.

Mise en place d u scénario

Préparez le jeu (avec son extension), comme vous le feriez lors d'une partie classique à trois joueurs, en ajoutant en plus des jetons Obstruction sur les emplacements suivants :

1x Ferme, 1 x Tour de télécommunication (*Uplink*), 1x Agence, 1x Centre-ville, 1x Site A, 2x Raffinement et 2x IntelliGen Designs

Remarque : La mise en place est identique à celle d'une partie à 2 joueurs, mais vous bloquez 1 case de moins sur le Centre-ville et sur DinoGenics.

Au lieu de prendre le paquet de cartes Breaking News standard, utilisez les **cartes Breaking News de Synth**. Assurez -vous d'avoir les **jetons Accident** à portée de main : ils sont liés à une carte Breaking News spécifique.

Chaque joueur humain contrôle son propre plateau individuel et sera désigné comme Branche Est ou Branche Ouest. Hormis le jeton de faction qui définit l'ordre des joueurs, les joueurs ne partagent pas leur matériel.

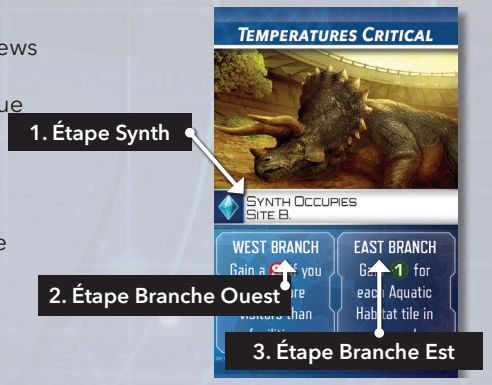
Synth reçoit aussi un plateau joueur et des ouvriers, mais pas de cartes ni de crédits.

Synth débute la partie avec :
2x Hôtels basiques, 3x Biodômes, 1x Habitat aquatique et **deux pions Chèvre.**

Lorsque le scénario commence, Synth joue le premier. Les joueurs humains partagent un jeton de faction : ils commencent en tant que «2ème joueur» et reçoivent 4 crédits chacun. Synth n'obtient et n'utilise jamais aucun crédit.

Breaking News de Synth

Chaque fois qu'une carte Breaking News est résolue, effectuez les trois étapes de la carte. La première étape implique toujours Synth ; viennent ensuite des étapes séparées pour chacun des joueurs humains.



Chaque fois qu'une carte indique que Synth **occupe** une zone, prenez l'un de ses ouvriers et placez-le sur une seule case d'action de la zone désignée.

Gestion coopérative du parc

Pendant ce scénario, les joueurs travaillent ensemble en tant que Branche Ouest et Branche Est, afin de vaincre Synth. La partie se joue de la même façon qu'une partie multijoueur, avec les exceptions suivantes :

Ordre du tour

Les branches Est et Ouest partagent un jeton de faction unique pour déterminer l'ordre de jeu. Pour déterminer l'ordre au cours de l'étape 1 de l'Ouverture de saison, faites la moyenne des valeurs de réputation des branches Est et Ouest (additionnez-les puis divisez-les par 2, à l'arrondi supérieur). Si la moyenne dépasse la réputation de Synth, les humains deviennent le premier joueur.

Pendant ce tour partagé, les joueurs humains des branches Est et Ouest peuvent chacun leur tour placer un ouvrier et effectuer une action. Ils peuvent choisir l'ordre suivant lequel ils posent leurs ouvriers à chaque tour. Lorsqu'une carte Manipulation est jouée, les branches Est et Ouest ne sont pas considérées comme des adversaires (mais comme des joueurs séparés). Les effets des spécialistes et des installations ne s'appliquent qu'au parc individuel auquel ils appartiennent.

Aperçu du scénario co-op à 2 joueurs

Répartition des visiteurs

Lors des étapes 2 et 3 de l'Ouverture de saison, les visiteurs sont répartis comme si les humains ne représentaient qu'un seul joueur. Les deux joueurs partagent les visiteurs obtenus depuis leurs colonnes et le stock de visiteurs bonus. Ils peuvent diviser les visiteurs comme ils le souhaitent, pourvu qu'ils disposent d'assez de place. Notez que les visiteurs obtenus pendant le cours de la partie (par exemple : Lieu de villégiature) ne peuvent pas être placés dans le parc de l'autre joueur.

Nouvelles actions

En plus des cases d'action standard, les deux joueurs ont accès à une nouvelle action. À son tour, un joueur peut poser un ouvrier sur la zone des docks du parc de l'autre joueur pour lui offrir jusqu'à deux cartes de sa main. Il peut s'agir de cartes Manipulation ou d'ADN, ou bien d'une de chaque.

De plus, lors de l'achat d'une installation, le joueur peut dépenser un crédit supplémentaire pour la placer dans le parc de l'autre joueur.

Victoire

Prenez les points de victoire finaux des deux joueurs et faites-en la moyenne (additionnez-les puis divisez par deux, arrondi supérieur) : le résultat doit être supérieur au score de Synth pour crier victoire.

Contrôler Synth

Synth joue normalement, sauf qu'il n'obtient ni cartes ni crédits. Synth ne peut pas non plus riposter aux effets des cartes Manipulation : Il ne bénéficie d'aucun de leurs effets positifs, mais subit par contre tous leurs effets négatifs.

À chaque tour de Synth, lancez deux dés de déchaînement et reportez-vous au tableau page 17 pour résoudre ses actions. Si Synth n'est pas en mesure de placer un ouvrier car une case d'action est occupée, alors relancez les dés.

Si un test de déchaînement se produit dans le parc de Synth, résolvez tous les dégâts normalement. Si des dégâts doivent être attribués aux installations de Synth, endommagez toujours l'installation la moins coûteuse et la moins occupée en premier. Le Centre des visiteurs de Synth ne peut en aucun cas être endommagé.

À la fin du tour de Synth (et après les déchaînements éventuels survenus pendant l'entretien), tous les dinosaures de Synth dont les critères d'habitat ne sont pas respectés sont euthanasiés puis retirés du jeu. Enfin, si un ou plusieurs biodômes ont été endommagés, Synth utilise des nano-robots pour réparer automatiquement ces installations à la fin de chaque saison.

« Je ne peux pas croire que nous soyons à nouveau obligés d'accepter les ordres de cette machine qu'ils vénèrent. La dernière fois que les techniciens ont exécuté un ordre de Synth, nous avons été soumis à une enquête de six mois et tout mon département a été contrôlé dans les moindres détails. Tout cela va mal se terminer et je ne veux pas que mes collaborateurs soient impliqués. » — Cathy Vel, Responsable Sécurité, DinoGenics IOM

ENREGISTREMENT : LXIX: VIA 2018:K18T:SD77:: WITH SMTP ID M18MR110:X-RECEIVED:98OJ.69.98787212247

Module Scénario co-op à 2 joueurs

SYNTH RÉ-ACTIVÉ

(NIVEAU DIFFICILE)

En 2064, les ingénieurs de la Trapezohedron Inc. ont mis au point le premier parc à dinosaures entièrement autonome au monde.Géré par un système d'intelligence artificielle très avancé baptisé SYNTH, le parc a d'abord rencontré un énorme succès. Mais après des mois de fonctionnement sans accroc, le parc a subitement fermé ses portes et le dernier groupe de visiteurs a quitté les lieux en refusant de répondre aux journalistes. Nous soupçonnons que leur silence ait été généreusement rétribué...

Il a toutefois été annoncé que SYNTH 2.0 serait de retour au printemps lors d'une grande ré-inauguration. En tant que nouveaux co-gestionnaires des branches Est et Ouest de Triassic Park, votre travail consiste à mettre nos nouveaux parcs en service et à ne pas nous laisser éclipser par une machine. Nous ne savons pas de quoi SYNTH est capable, soyez donc prêts à tout.

Objectif : D'ici la fin de la saison 7, le score moyen des joueurs (arrondi supérieur) doit surpasser celui de Synth.

RÈGLES SPÉCIALES :

Voir la mise en place et l'aperçu complet sur les pages précédentes.

Ordre des joueurs : Calculez la valeur de réputation moyenne des branches Est et Ouest (arrondi supérieur).

Visiteurs partagés : Les deux joueurs humains partagent les visiteurs : ceux provenant de leur colonne sur le Plateau Vsiteurs ainsi que les visiteurs bonus.En revanche, pendant le tour, les visiteurs gagnés par un parc ne peuvent pas être attribués à l'autre parc.

Tour des joueurs : Lorsque c'est le tour des joueurs humains, n'importe quelle branche peut commencer à jouer.

Nouvelle action Dock : Placez un ouvrier sur le dock de l'autre joueur pour lui offrir jusqu'à 2 cartes (ADN ou Manipulation) de votre main.

Achat d'installations : Dépensez 1 crédit supplémentaire afin que la tuile que vous venez d'acheter soit construite sur le parc de l'autre joueur au lieu du vôtre.

VICTOIRE : Synth a de nouveau été réduit au silence. Malgré une inauguration en fanfare, l'IA n'a rien pu faire contre l'ingéniosité de votre équipe de direction. Les nombreuses attaques ciblées contre la Triassic Corporation et ses invités ont également été signalées aux autorités. Trop d'incidents ont eu lieu en trop peu de temps pour que cela soit une coïncidence, et les coupables doivent être punis. Vous serez tous deux récompensés pour les éminents services rendus à l' entreprise.

DÉFAITE : Synth est parvenu à étouffer le marché avec son parc à dinosaures infaillible. Des fuites ont révélé que la Trapezohedron Inc développait ses propres installations de clonage sur site afin de se débarrasser de DinoGenics. L'entreprise ouvrira bientôt des parcs autosuffisants à travers le monde entier. D'ici un an, Synth aura la main-mise sur l'ensemble du secteur. Et vous serez bien sûr tous les deux sans emploi.

Tableau du tour de Synth

Quand le tour de Synth commence, lancez 2 dés de déchaînement et référez-vous à ce tableau. Si Synth ne peut pas placer un ouvrier car la case d'action est occupée, relancez les dés.

Résultat :	Saisons 1 - Saisons 4	Saisons 5 - Saisons 7
	Synth envoie un ouvrier au Centre-ville et place gratuitement dans son parc l'installation disponible la moins chère. Si plusieurs ont le même coût, prenez parmi elles celle située dans la colonne la plus à droite. Si Synth n'a plus d'espace où construire, alors l'installation est retirée du jeu.	Synth ne construit plus de nouvelles installations. À la place, retirez du jeu l'installation la plus coûteuse du Centre-ville. Si plusieurs installations ont le même coût, prenez parmi elles celle située dans la colonne la plus à droite.
	Synth envoie un ouvrier sur DinoGenics. Piochez 3 cartes ADN standard. **Placez dans le parc de Synth le dinosaure dont la réputation est la moins élevée. En cas d'égalité, placez le dinosaure valant le moins de PV.** Lorsque la résolution est terminée, défaussez les cartes ADN ainsi piochées.	Synth envoie un ouvrier sur DinoGenics. Piochez 3 cartes ADN standard. **Placez dans le parc de Synth le dinosaure dont la réputation est la plus élevée. En cas d'égalité, placez le dinosaure valant le plus de PV.** Lorsque la résolution est terminée, défaussez les cartes ADN ainsi piochées.
	Synth donne toujours la priorité aux placements non-destructifs. Si possible, placez les dinosaures de Synth d'abord dans des biodômes avec des espèces similaires, ensuite dans des biodômes vides, puis avec d'autres espèces, et en tout dernier recours dans la zone ouverte.Placez toujours le Brontosaure hors des biodômes de Synth. Effectuez un test de déchaînement pour Synth si un placement enfreint les critères d'habitat d'un dinosaure. Si des dégâts doivent être attribués aux installations de Synth, endommagez toujours l'installation la moins coûteuse et la moins occupée en premier. Le Centre des visiteurs de Synth ne peut en aucun cas être endommagé.	
	Synth envoie un ouvrier sur le Site A. Piochez une nouvelle carte ADN et placez-la au Marché.	Synth envoie un ouvrier à l'Agence et se défausse d'un jeton Scandale.
	Si Synth a moins de 5 chèvres, il envoie un ouvrier à la Ferme et gagne 3 chèvres. Sinon, il envoie un ouvrier sur la case d'action Importation *(Outsource)* et se défausse d'un jeton Scandale.	
	Synth envoie un ouvrier sur le Ferry et remporte 1 PV.	
	Synth envoie un ouvrier à la Tour de télécommunication (*Uplink*), remporte 5 PV puis joue immédiatement un second tour.	

À la fin du tour de Synth (et après les déchaînements éventuels survenus pendant l'entretien), tous les dinosaures de Synth dont les critères d'habitat ne sont pas respectés sont euthanasiés puis retirés du jeu. Ensuite, si un ou plusieurs biodômes ont été endommagés, Synth déploie des nano-robots qui réparent automatiquement les installations.

Module Théorie du Chaos (niveau expert)

La Théorie du Chaos est un module de niveau expert, composé de 5 cartes Breaking News optionnelles à intégrer au jeu.

Les cartes Breaking News de la Théorie du Chaos sont facilement identifiables grâce à leur couleur rouge (mais leur dos est similaire à celui des cartes standard).

Ces cartes Breaking News sont terriblement hostiles et destructrices : elles permettent souvent aux joueurs de s'attaquer directement aux autres parcs !

Lorsqu'une carte Théorie du Chaos atteint la case Upcoming, elle est résolue immédiatement après la carte Breaking News standard. Après résolution de son effet, défaussez-la et piochez une autre carte Breaking News que vous placerez sur la case Upcoming laissée vacante.

Vous ne pouvez jamais déclencher deux cartes Théorie du Chaos d'affilée, ni même une seule si vous n'êtes qu'à la Saison 1. Si la situation venait à se présenter, replacez la carte dans le paquet, mélangez et piochez un nouvel évènement.

Nous vous recommandons de réserver le module Théorie du Chaos à des parties opposant des joueurs de DinoGenics expérimentés souhaitant une partie encore plus dévastatrice !

« Monsieur, les corporations deviennent de plus en plus belliqueuses les unes envers les autres. Au vu de la couverture médiatique à laquelle nous avons eu droit suite à « l'incident », nos avocats nous encouragent à rompre tout lien avec plusieurs de nos clients. »

«Jacqueline, nous ne sommes pas parvenus où nous en sommes aujourd'hui en faisant l'autruche. Les corporations continueront à suivre leurs propres intérêts comme elles l'entendent. Nous ne faisons que fournir un service tout ce qu'il y a de plus impartial. »

—Mateo Ortiz, Directeur de DinoGenics IOM

ENREGISTREMENT : LXIV: VIA 2018:K18T:SD77:: MIT SMTP ID M18MR110:X-RECEIVED:98OJ.69.87451117

Module Dinosaures d'Élite (joueurs expérimentés)

Le module Dinosaures d'Élite renouvelle les espèces disponibles dans Controlled Chaos. Pour jouer avec les dinosaures de ce module, mélangez leurs cartes ADN dans le paquet eADN, lors de la mise en place du jeu. Les cartes ADN Dinosaures d'Élite sont intentionnellement peu nombreuses : cela signifie que vous devrez souvent compléter l'ADN requis par de l'ADN raffiné ou polymorphe. Parce que leurs caractéristiques sont plus complexes que celles des dinosaures classiques et qu'ils ont été conçus pour être rares, vous aurez probablement intérêt à ne pas les intégrer à une première partie de Controlled Chaos.

PARASAUROLOPHUS

HERBIVORE

AGRÉABLES HARMONIQUES : LORS DU CALCUL DU SCORE FINAL, REMPORTEZ 1 PV POUR CHAQUE ESPÈCE (DONT CELLE-CI) DANS VOTRE PARC.

3	POINTS DE VICTOIRE
3	RÉPUTATION
2	TAILLE MINIMUM DE L'ENCLOS
3	ADN REQUIS

DIMÉTRODON

CARNIVORE :

PLAGISTE : LORSQUE VOUS LE PLACEZ, REMPORTEZ IMMÉDIATEMENT 2 PV POUR CHAQUE CASE D'HABITAT AQUATIQUE ADJACENTE (HORS CASES EN DIAGONALE).

1	POINTS DE VICTOIRE
3	RÉPUTATION
1	TAILLE MINIMUM DE L'ENCLOS
2	ADN REQUIS

DREADNOUGHTUS

HERBIVORE

ENVOÛTANT : RÉPUTATION ÉGALE AU CHIFFRE DE LA SAISON EN COURS. SON HABITAT REQUIERT AU MOINS DEUX CASES DE ZONE OUVERTE. NE PEUT JAMAIS SE TROUVER DANS UN ENCLOS.

5	POINTS DE VICTOIRE
*	RÉPUTATION
0	TAILLE MINIMUM DE L'ENCLOS
4	ADN REQUIS

PACHYCÉPHALOSAURE

HERBIVORE

DISTRACTION DESTRUCTRICE : AU DÉBUT DE LA PHASE D'ENTRETIEN, SI CET HABITAT JOUXTE L'HABITAT D'UNE AUTRE ESPÈCE (HORS ZONE OUVERTE), EFFECTUEZ UN TEST DE DÉCHAÎNEMENT ET GAGNEZ 3 PV.

2	POINTS DE VICTOIRE
2	RÉPUTATION
1	TAILLE MINIMUM DE L'ENCLOS
2	ADN REQUIS

Comme les cases de Zone ouverte sont toutes connectées entre elles, le Brontosaure et le Dreadnoughtus se déchaîneront s'ils sont tous deux présents sur la même île !

Description des dinosaures

NOUVEAUX DINOSAURES TERRESTRES

GALLIMIMUS

OMNIVORE

GÉNOME SIMPLE : REQUIERT SEULEMENT 1 ADN SI VOTRE PARC DISPOSE D'AU MOINS UN AUTRE GALLIMIMUS.

- **1** POINTS DE VICTOIRE
- **2** RÉPUTATION
- **1** TAILLE MINIMUM DE L'ENCLOS
- **2** ADN REQUIS

THÉRIZINOSAURE

HERBIVORE

EXPLOITANT FORESTIER : CHAQUE SAISON, REMPORTEZ 3 PV DE PLUS SI LE THÉRIZINOSAURE EST DANS UN HABITAT D'AU MOINS 4 CASES.

- **3** POINTS DE VICTOIRE
- **1** RÉPUTATION
- **1** TAILLE MINIMUM DE L'ENCLOS
- **3** ADN REQUIS

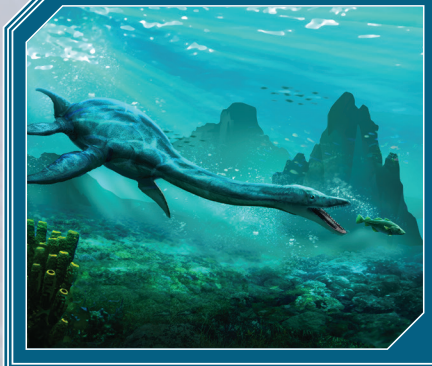
DINOSAURES AQUATIQUES - TAILLE 1

ICHTYOSAURE

CARNIVORE :

NATATION SYNCHRONISÉE : LORSQUE VOUS LE PLACEZ DANS VOTRE PARC, GAGNEZ IMMÉDIATEMENT 4 CRÉDITS.

- **5** POINTS DE VICTOIRE
- **1** RÉPUTATION
- **1** CASE D'HABITAT AQUATIQUE OCCUPÉE
- **3** ADN REQUIS



PLÉSIOSAURE

CARNIVORE : (RIEN).

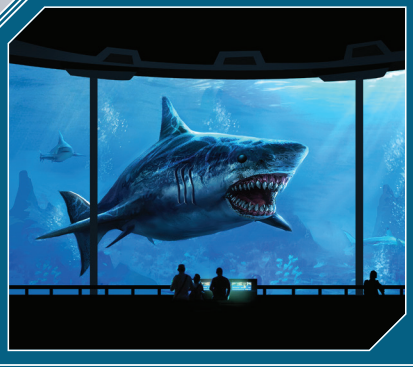
MANGEUR FRUGAL : N'A PAS BESOIN D'ÊTRE NOURRI LORS DE LA PHASE D'ENTRETIEN.

- **3** POINTS DE VICTOIRE
- **2** RÉPUTATION
- **1** CASE D'HABITAT AQUATIQUE OCCUPÉE
- **2** ADN REQUIS

Rappel : ces caractéristiques s'appliquent à chaque spécimen de l'espèce.
Ainsi, chaque Thérizinosaure et chaque Mosasaure peut marquer des PV grâce à ses attributs.

Description des dinosaures

DINOSAURES AQUATIQUES - TAILLE 2



MÉGALODON

CARNIVORE :

LÉVIATHAN : LORSQUE VOUS LE PLACEZ DANS VOTRE PARC, REMPORTEZ IMMÉDIATEMENT 6 PV.

- **6** POINTS DE VICTOIRE
- **4** RÉPUTATION
- **2** CASE D'HABITAT AQUATIQUE OCCUPÉE
- **4** ADN REQUIS

MOSASAURE

CARNIVORE :

TERREUR : DURANT LA PHASE D'ENTRETIEN, SI VOUS DÉCIDEZ DE DÉTRUIRE UN DINOSAURE PLUTÔT QUE DE NOURRIR LE MOSASAURE, VOUS REMPORTEZ 5 PV.

- **2** POINTS DE VICTOIRE
- **3** RÉPUTATION
- **2** CASE D'HABITAT AQUATIQUE OCCUPÉE
- **2** ADN REQUIS

SPINOSAURE

CARNIVORE :

CHASSEUR AQUATIQUE : LORSQUE VOUS LE PLACEZ DANS VOTRE PARC, DÉTRUISEZ UN AUTRE DINOSAURE OU LANCEZ LES DÉS D'ENTRETIEN.

- **6** POINTS DE VICTOIRE
- **2** RÉPUTATION
- **2** CASE D'HABITAT AQUATIQUE OCCUPÉE
- **2** ADN REQUIS

Destruction

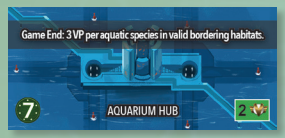
Lorsqu'un dinosaure est **détruit**, il est immédiatement retiré du plateau du joueur et renvoyé dans la réserve commune. Si un dinosaure est retiré pour une raison qui n'indique pas de le « détruire », alors il est retiré du plateau mais ne déclenche pas l'effet Destruction. Quand un dinosaure est détruit ou retiré, diminuez immédiatement la Réputation et la valeur des dinosaures du joueur.

Placement

Les effets positifs ou négatifs liés au placement d'un dinosaure ou d'une installation ne s'appliquent qu'une seule fois, juste avant de placer la tuile d'installation ou le pion dinosaure sur le parc du joueur.

Grandes installations

Habitat aquatique (x 8) : Accueille jusqu'à deux dinosaures aquatiques de taille 1 ou bien un dinosaure aquatique de taille 2. Les dinosaures de taille 1 (Ichtyosaure et Plésiosaure) peuvent partager le même Habitat aquatique sans se déchaîner.

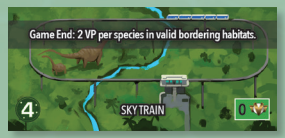


Hub aquatique : Lors de la phase de calcul du score final, vous marquez 3 PV pour chaque espèce aquatique unique dans un habitat aquatique intact qui borde le Hub aquatique (sauf en diagonale)

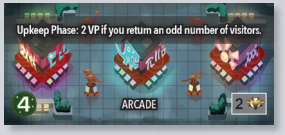
Jardins anciens : Vaut 3 points de réputation. Lors de la phase de calcul du score final, vous marquez 1 PV pour chaque case du parc (cases vertes) ne contenant ni pion, ni installation. La zone commerciale du plateau du joueur n'est pas prise en compte.

Aérodrome privé : Une fois par saison, vous pouvez placer l'un de vos ouvriers ici pour utiliser l'action Importation (*Outsource*) du Continent sans avoir à payer 2 crédits, et même si la case Outsource est déjà occupée.

Safari : Cette tuile réduit de 2 la réputation de votre parc tant qu'elle est intacte. Mais, à chaque fois qu'un dinosaure est détruit dans votre parc, gagnez 3 PV.

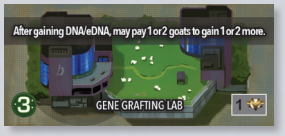


Métro aérien : Lors de la phase de calcul du score final, vous marquez 2 PV pour chaque espèce unique présente dans un habitat valide et intact (enclos, zone ouverte, biodôme ou habitat aquatique) qui borde le Métro aérien (sauf en diagonale).

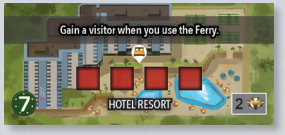


Salle d'arcade : Remportez 2 PV si vous renvoyez un nombre de visiteurs impair lors de la phase d'entretien.

Fondation pour les Dinosaures : Lors de la phase de calcul du score final, marquez un nombre de PV égal à votre valeur sur la piste de réputation.



Laboratoire de manipulation génétique : À chaque obtention de cartes ADN ou eADN, vous pouvez défaussez 1 ou 2 chèvres de votre stock personnel pour piocher 1 ou 2 cartes du même type supplémentaires.



Complexe touristique : Hôtel pour 4 visiteurs. À chaque fois que vous envoyez un ouvrier sur la case d'action Ferry, récupérez un visiteur disponible dans la réserve commune.

Spa luxueux : Gagnez 1 crédit lors de la phase d'entretien. Rapporte 10 PV lors du calcul du score final.

Unité de transformation : À chaque fois que vous envoyez un ouvrier au Site B, vous pouvez défausser les cartes que vous venez de piocher comme les cartes de votre main.

Salle de sécurité : Vous pouvez payer 2 PV pour ignorer les effets d'un évènement Breaking News. Si cet évènement est permanent, vous pouvez payer 2 PV à chaque fois que vous souhaitez ignorez ses effets.

Installations standard

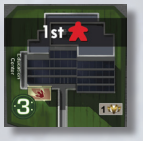
Lieu de pêche : Lors de l'étape d'alimentation de la phase d'entretien, les dinosaures parqués dans des habitats aquatiques bordant le Lieu de pêche (sauf en diagonale) requièrent 1 viande de moins.

Usine de biogaz : Lors de la phase d'entretien, gagnez 2 crédits pour chaque herbivore présent dans votre parc.

Biodôme : Compte comme un enclos (de n'importe quelle taille) pour un maximum de deux dinosaures compatibles. Adapté aux critères d'habitat des Ptérodactyles.

Exposition d'ammonites (x2) : Vaut 2 points de réputation. Lors de la phase d'entretien, remportez 2 PV.

Chambre froide : Le nombre de cartes ADN dans votre main est illimité.



Centre éducatif : Au début de la phase d'Ouverture de saison, récupérez 1 visiteur du stock de visiteurs bonus, avant même que le premier joueur ne se serve.

Marché des changes : Lorsque vous utilisez l'action Marché du Centre-ville, vous pouvez acheter ET vendre de l'ADN, et cela ne vous coûte qu'une action.

Réserve (x 2) : Au moment où vous la placez, la réserve vous rapporte 1 carte d'ADN standard, 1 chèvre et 2 clôtures.

Exposition de mammouths (x2) : Vaut 1 point de réputation. Lors de la phase d'entretien, vous gagnez 1 PV et 1 crédit.

NINTH HAVEN GAMES

Jeu créé par
Richard Keene

Illustré par
Tan Ho Sim
Anthony Cournoyer
Nikola Matkovic

Conception et correction du livret de règles
George Orthwein

Traduction
Tartatin Translations

Testeurs
Tim Wills
Colin Rock
Halley Greaves
Oliver Rock
Chris Grenard
Trevor Dusablon
Ty Dusablon
Cameron Wollensak
De'Anne St. Yves
Alex Smith
Mallori Lapointe
Sarah Smith
Skyler Edwards
Robert "Major" Jones
Meeple Mentor
Jessica Williams
Amanda Blaese
Greg Wilson
Ashley Davies
Carlo Chericoni
Joshua Williams
Courtney Judkins
Jared Reeves
Lucas Fin
Albert Jacobbs
Ryan Jason
Jessica Bean
Trevor Poor
Orson Bradford
Robert Smith
Nikki Holmes
Athena Keene

Résumé rapide

OUVERTURE DE SAISON *(lors de la 1ère saison, passez directement à l'étape 6)*

1. **Déterminez l'ordre des joueurs selon leur réputation.**
   Plus haute est la réputation, mieux c'est. En cas d'égalité entre des joueurs, on les départage au nombre d'installations, puis au nombre de crédits.

2. **Répartissez les visiteurs selon l'ordre des joueurs (p. 6).**
   Le premier joueur obtient la colonne la plus à gauche.

3. **Répartissez les visiteurs bonus (p. 6).**
   Le premier joueur peut prendre les **deux premiers visiteurs.** Ensuite, dans l'ordre du tour et en commençant par le 2ème joueur, chaque joueur peut prendre possession d'un visiteur à la fois, jusqu'à ce qu'il ne reste plus de visiteur bonus ou de place dans les hôtels.

4. **Recevez 1 crédit par visiteur dans votre parc (p. 6).**

5. **Résolvez la prochaine carte Breaking News.**
   Défaussez la carte Breaking News active. La carte Breaking News présente sur la case Upcoming est déplacée sur la case Active. Résolvez-la,et appliquez ses effets éventuels sur la saison qui débute. Enfin, piochez une nouvelle carte Breaking News et placez-la sur la case Upcoming laissée vacante.

6. **Piochez au hasard de nouvelles tuiles installation et placez-les sur les 2ème, 3ème et 4ème piles d'installations du Centre-ville.**
   Piochez dans le sachet noir une nouvelle tuile installation pour chaque pile d'installations (sauf la première) du Centre-ville. Si une pile se retrouve complètement vide en cours de partie, piochez et placez-y immédiatement une nouvelle tuile.

   Piochez et placez deux nouveaux spécialistes sur le Marché du travail. Les spécialistes qui étaient encore disponibles sur le plateau sont transférés sur la case Consultant indépendant.

7. **En suivant l'ordre des joueurs, déployez à tour de rôle un ouvrier sur le Continent, jusqu'à ce que plus personne n'en ait.**

8. **Passez maintenant à la phase d'entretien.**

PHASE D'ENTRETIEN

1. **Nourrissez tous les carnivores (ou autant que possible !).**
   Les carnivores doivent être nourris, même si le joueur ne dispose pas d'assez de chèvres pour les rassasier complètement. Après avoir nourri les carnivores, chaque mutant peut recevoir une fois par saison 2 chèvres pour ajouter un nouveau mutant à votre parc. Les mutants qui viennent d'être créés ne peuvent pas être nourris avant la Saison suivante.

2. **Vérifiez les conditions de déchaînement (p.11).**
   Tout dinosaure mal nourri ou dont l'habitat est inadapté provoque un Test de déchaînement.

3. **Gagnez 3 PV par groupe de 2 visiteurs quittant votre parc en vie.**
   Tous les visiteurs retournent ensuite dans le stock commun.

4. **Remportez les PV liés à vos dinosaures et installations.**
   Chaque joueur marque les points correspondant à la valeur en PV de ses dinosaures. Lors de la phase d'entretien, certaines installations octroient aussi des PV (p.26).
   Les dinosaures aquatiques évoluant dans un habitat endommagé ne rapportent pas de points.

5. **Gagnez les ressources générées par vos dinosaures et installations.**
   Les joueurs possédant un ou plusieurs Stégosaures gagnent 1 crédit par Stégosaure possédé. Des installations offrent des ressources lors de l'entretien (p.26)

6. **Les ouvriers retournent auprès de leurs propriétaires respectifs.**

7. **Avancez le transparent Visiteurs d'un cran vers la gauche.**

8. **Passez à l'Ouverture de Saison suivante.**
   À la fin de la Saison 7, passez à la phase de calcul du score final (p.13).

TESTS DE DÉCHAÎNEMENT

Vérifiez si un test de déchaînement doit avoir lieu quand vous placez un dinosaure ou le nourrissez (phase d'entretien).
Un dinosaure ne peut se déchaîner qu'une fois à l'Ouverture de saison et une fois lors de la Phase d'entretien.
Un dinosaure se déchaîne si :

- Son enclos est trop petit ou incomplet (sauf : Brontosaure).
- Plusieurs espèces partagent le même habitat (sauf : Ankylosaure).
- Un Brontosaure est dans un enclos, ou une autre espèce accède à la zone ouverte.
- Un Ptérodactyle se retrouve hors d'un biodôme.
- Un carnivore ne reçoit pas suffisamment de chèvres lors de l'entretien.

Résultats des dés de déchaînement

Déchaînement mortel
Tuez un visiteur (recevez un Scandale) et endommagez une structure accessible.

Déchaînement destructeur
Attribuez un dégât à une structure accessible au dinosaure déchaîné.

Visiteur naïf
Si vous avez au moins un visiteur dans votre parc, gagnez 1 crédit.

Endommager une structure

- Si possible, les installations sont visées en premier, puis les clôtures bloquant l'accès au bord du plateau.
- Les dégâts infligés aux hôtels provoquent la mort des visiteurs qui s'y trouvaient. Prenez un jeton Scandale par visiteur tué.
- Le Centre des Visiteurs est immédiatement réparé, mais vous recevez un Scandale.

Un dinosaure aquatique ne se déchaîne que pendant l'entretien, si :
- son habitat aquatique est endommagé.
- Un carnivore ne reçoit pas suffisamment de chèvres lors de l'entretien.

Résultats des dés d'entretien

Noyade
Tuez un visiteur (et prenez un jeton Scandale).

Dégât aquatique
Payez le coût indiqué. Si vous ne pouvez payer la totalité, perdez tous les crédits dont vous disposez et endommagez l'Habitat aquatique. Ajustez ensuite la valeur de vos dinosaures.