

PERSEVERANCE

CASTAWAY CHRONICLES

EPISODE

3

LIVRET DE RÈGLES

COMMENCEZ ICI

PREMIER ÉPISODE DE LA BOÎTE,
TROISIÈME DE LA SÉRIE

Bien que ce livret soit le premier à lire de cette boîte, sachez qu'il ne marque pas le début de l'histoire de *Perseverance*. Ce livret vous explique en détail comment jouer à *Perseverance : Épisode 3*. L'Épisode 3 s'inscrit dans la continuité naturelle de l'histoire de *Perseverance*. Si vous avez déjà joué aux Épisodes 1 et 2, vous connaissez donc les concepts suivants :

Placer un dé (action primaire)

Actions secondaires

Influence sur les officiers et décompte des points

Zones, présence dans les zones et majorités

Assemblées

Aventures

L'HISTOIRE JUSQU'À PRÉSENT

Perseverance se développe et nous avons bien l'intention de continuer d'explorer l'île plus en profondeur. Nous avons conquis les plaines et exploré la vallée. Pour chaque centimètre carré de terre que nous avons gagné, nous avons dû combattre des dinosaures. Nos missions d'exploration ont récemment porté leurs fruits, avec la découverte d'un mystérieux temple dédié aux shieldheads. Aussi incroyable que cela puisse paraître, depuis que nous avons visité ce temple, nous sommes en mesure de domestiquer ces bêtes féroces. Elles nous aident désormais à construire notre communauté et se battent à nos côtés alors que nous progressons dans la nature sauvage. Nous avons même formé des rangers à les monter ! Mais malgré l'aide des shieldheads, l'île reste dangereuse et lever le voile sur tous les mystères qu'elle renferme ne sera pas chose facile. Un redoutable marécage s'étend au nord de la ville, sur la côte de l'île. Il est difficile d'y avancer, et nous aurons besoin de courageux aventuriers pour l'explorer ! Qui sait quels autres terrains sauvages nous attendent plus au nord... Dans la ville, les survivants commencent à être à l'étroit sur les rivages. Nous espérons tous pouvoir nous installer dans de nouveaux abris au-delà des murs, dans une nature sauvage sous notre contrôle. Avec l'aide de nos nouveaux « animaux de compagnie », nous pouvons enfin fournir aux citoyens les infrastructures qu'ils demandent. Bien que la démocratie reste forte, des conflits politiques demeurent. Plusieurs chefs de la communauté tentent de monopoliser la reconnaissance et le soutien des survivants par leurs efforts pour améliorer Perseverance. En plus de tout cela, deux questions subsistent : sommes-nous la seule civilisation sur cette île ? Et trouverons-nous un jour un moyen de rentrer chez nous ?

CONTENU

NOTE : cette boîte contient le matériel de deux jeux indépendants : l'*Épisode 3* et l'*Épisode 4*. Certains éléments sont communs aux deux Épisodes, tandis que d'autres ne sont utilisés que dans un seul Épisode. Pour l'*Épisode 3*, utilisez uniquement les éléments dans les quantités indiquées ci-dessous, même si la boîte en contient davantage.

ÉLÉMENTS COMMUNS



1x plateau principal
(un côté 2-3 joueurs et un côté 4 joueurs)



6x dés neutres



30x baies lumineuses



1x dé menace



6x baies lumineuses foncées



20x figurines de dino raptor



20x figurines de dino shieldhead



12x figurines de dino thunderhorn



12x figurines de dino ironjaw



20x jetons débris



20x jetons nourriture



20x jetons ressource de l'île



9x cartes aventure Marécage



11x cartes aventure Jungle



17x cartes aventure Collines



1x carte aventure du temple Raptor



1x carte aventure du temple Thunderhorn



1x carte aventure du temple Ironjaw



5x tuiles officier



1x temple Raptor



1x temple Ironjaw



1x temple Shieldhead



1x temple Thunderhorn



4x tuiles bloqueur de dé (2 joueurs uniquement)



15x cartes objectif



26x tuiles exploration (8x Marécage, 8x Jungle, 10x Collines)



3x tuiles de rappel d'assemblée dans la nature sauvage (1x Marécage, 1x Jungle, 1x Collines)



8x tuiles de décompte de l'assemblée (un côté 2-3 joueurs et un côté 4 joueurs)



9x tuiles structure (recto verso)



8x tuiles provisions



32x tuiles ranch (8x administration, 8x services, 8x culture, 8x domestication)



1x plateau d'assemblée (un côté 2-3 joueurs et un côté 4 joueurs)

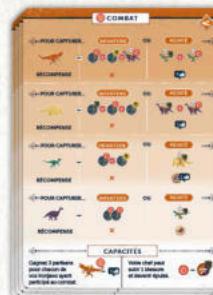
ÉLÉMENTS DE JOUEUR



4x9 socles de ranger et de chef



4x tuiles de recouvrement de l'infirmierie



4x aides de jeu pour le combat



4x aides de jeu pour la séquence du tour et le décompte final (recto verso)



4x plateaux joueur



4x8 jetons artefact de l'île (8 types différents)



4x8 figurines de ranger



4x figurines de chef (Keoni, Jack, Phoenix, Adelita)



4x3 dés joueur



4x figurines de chef monté (Keoni, Jack, Phoenix, Adelita)



4x6 caisses*



4x marqueurs d'étape d'aventure et de préparation (recto verso)



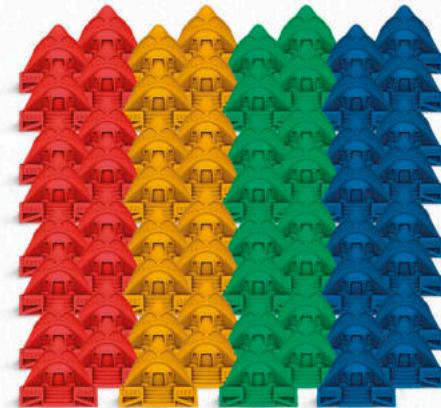
4x socles de chef monté



4x10 grandes selles



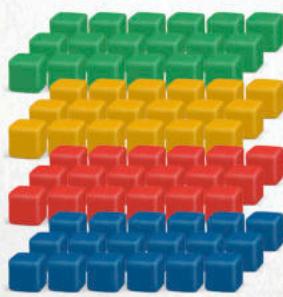
4x5 petites selles



4x16 abris



4x compteurs de partisans



4x18 cubes d'influence



4x cartes piste de menace



4x marqueurs de menace

ÉLÉMENTS DE LA VERSION DE COMBAT DÉTERMINISTE

* La boîte contient davantage d'éléments de ce type, mais vous n'aurez besoin que de la quantité indiquée pour jouer à l'Épisode 3.

APERÇU DU JEU

Dans *Perseverance : Épisode 3*, vous réaliserez des actions principalement en prenant des dés depuis une réserve commune et en les plaçant sur des cases pour résoudre différents effets. Les dés représentent des groupes de survivants de la colonie *Perseverance*. Chaque face d'un dé représente un type de spécialiste spécifique et le type de tâches pour lesquelles il est le plus qualifié. Tous les dés neutres possèdent les mêmes faces :



Aventuriers – affronter les dangers de l'île.



Facilitateurs – gérer les ressources et la main-d'œuvre.



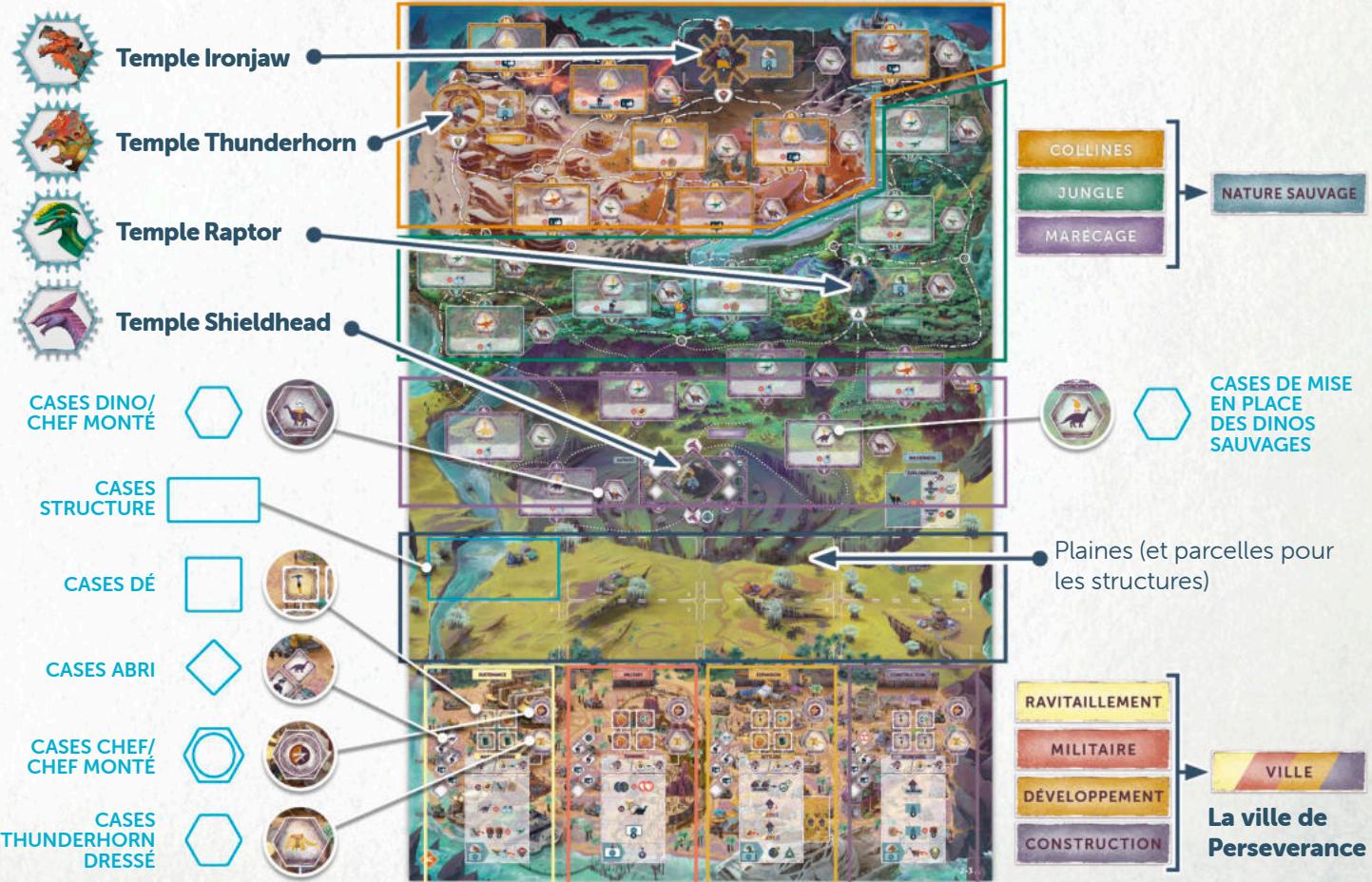
Organisateurs – coordonner les survivants.

Innovateurs – développer les espaces de vie.

Exploitez les compétences de ces spécialistes pour vous imposer dans *Perseverance : Épisode 3*. En choisissant et en plaçant habilement vos dés, vous pourrez faire face aux nouveaux défis qui vous attendent, vous et les autres survivants. Surnommez les obstacles pour vous distinguer par votre force et votre ingéniosité, et ainsi gagner des partisans. Le joueur qui a le plus de partisans à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Vous placerez des dés et d'autres éléments sur le plateau principal afin de développer *Perseverance* et d'explorer la nature sauvage qui vous entoure. Vos actions sur le plateau principal vous permettront d'attirer les partisans dont vous aurez besoin pour remporter la partie. Le plateau principal est divisé en trois secteurs principaux : 4 zones en bas du plateau (Ravitaillement [Sustenance], Militaire [Military], Développement [Expansion] et Construction) qui forment collectivement la ville ; un secteur au-dessus de la ville appelé les « plaines » ; et un secteur en haut du plateau appelé la « nature sauvage », constitué des Collines, de la Jungle et du Marécage. Les zones de ravitaillement, militaire, de développement et de construction comportent des cases qui peuvent accueillir des abris, des dés, des chefs, des chefs montés et des thunderhorns dressés.

La ville s'étend désormais au-delà des anciens murs. Des structures peuvent être construites sur les grandes parcelles qui forment les plaines, pour repousser encore plus les limites des zones voisines de la ville. La nature sauvage est représentée par une carte présentant plusieurs emplacements reliés par des lignes. Ces emplacements sont habités par des dinos sauvages que vous devrez capturer afin de découvrir de nouveaux secteurs. Une fois explorés, les emplacements de la nature sauvage vous octroient de puissants effets.



Le plateau principal, qui présente la ville et la nature sauvage de l'île.

MISE EN PLACE DE LA ZONE DE JEU PRINCIPALE

Avant de commencer la mise en place, choisissez chacun l'une des quatre **couleurs** disponibles.

1 Placez le **plateau principal** au centre de la table en veillant à ce que le côté correspondant au nombre de joueurs soit visible (2-3 joueurs ou 4 joueurs) (1A).

2 Prenez les 3 **cartes aventure de temple** (Raptor [2A], Thunderhorn [2B] et Ironjaw [2C]), et placez-les face visible à droite du plateau principal. Placez les 3 **figurines de temple** correspondantes à côté d'elles.

3 Séparez les **cartes aventure nature sauvage** en fonction de leur dos pour former 3 paquets : Marécage, Jungle et Collines. Mélangez chaque paquet séparément et placez-les face cachée à gauche du plateau principal. Placez les **tuiles bloqueur d'aventure** correspondantes (3A) sur les paquets Jungle et Collines. Révélez les **2 premières cartes** du paquet **Marécage** dans une partie à **2 ou 3 joueurs** ou les **3 premières** cartes dans une partie à **4 joueurs**, pour créer l'**offre d'aventures**.

4 Placez le **dé menace** à côté des cartes aventure nature sauvage.

5 Séparez les **tuiles exploration** en fonction de leur dos pour former 3 piles : Marécage, Jungle et Collines. Mélangez chaque pile séparément et placez-les face cachée à droite du plateau principal. Insérez les **tuiles de rappel d'assemblée** Marécage, Jungle et Collines aux positions suivantes dans leur pile exploration respective, en fonction du nombre de joueurs et en comptant à partir du dessus de la pile :

2 3 4

	2	3	4
Collines	7 ^e	9 ^e	11 ^e
Jungle	7 ^e	9 ^e	9 ^e
Marécage	7 ^e	7 ^e	9 ^e

6 Séparez les **tuiles ranch** en fonction de leur dos pour former 4 piles : administration, services, culture et domestication. Mélangez chaque pile séparément et placez-les face cachée à gauche du plateau principal, puis révélez les 2 premières tuiles de chaque pile pour créer l'**offre de ranch**.

7 Séparez les **tuiles structure** : prenez la tuile *Ancient Portal* et placez-la à côté de l'aventure de temple Ironjaw (7A). Séparez ensuite les tuiles restantes en deux piles en fonction du numéro inscrit



4 5



8A

8B



12

13





10 Réserve de dés

Dés neutres + dés joueur

	2	3	4
2x	4x	6x	
2x/	2x/	2x/	
6 dés au total*	10 dés au total	14 dés au total	

* Dans une partie à 2 joueurs, 2 dés joueur supplémentaires seront ajoutés ultérieurement à la réserve de dés.

sur leur côté droit : de 1 à 4 et de 5 à 8. Prenez les 4 premières tuiles (numérotées de 1 à 4) et choisissez aléatoirement leur face visible, puis placez-les sur les cases structure du plateau principal correspondant à leur numéro et à leur couleur de zone (7B). Formez une pile avec les 4 autres structures (numérotées de 5 à 8) et placez-la à droite du plateau principal (7C).

- Placez le **plateau d'assemblée** à côté du plateau principal en veillant à ce que le côté correspondant au nombre de joueurs soit visible (2-3 joueurs ou 4 joueurs). Prenez les **tuiles de décompte de l'assemblée** et retournez-les de sorte que les faces correspondant au nombre de joueurs soient visibles (2-3 joueurs ou 4 joueurs). Placez la tuile **I** sur la case de gauche du plateau d'assemblée (8A). Triez les autres tuiles dans l'ordre croissant, de sorte que la tuile **II** soit en haut de la pile et la tuile **VIII** en bas. Placez la pile sur la case de droite du plateau d'assemblée (8B).
- Placez les **dinos**, la **nourriture**, les **ressources de l'île**, les **débris**, les **baies lumineuses** et les **baies lumineuses foncées** à côté du plateau principal pour former la **réserve générale**.
- Formez la **réserve de dés** en rassemblant et en lançant un certain nombre de **dés neutres** (blancs) : **2 à deux joueurs**, **4 à trois joueurs**, et **6 à quatre joueurs**. De plus, lancez et ajoutez 2 **dés joueur** de chaque joueur.
- Placez la **tuile officier** Chef de la sécurité (Chief of Security) à droite du plateau principal, à côté de la zone de nature sauvage.
- Placez les 4 **tuiles officier** restantes en dessous du plateau principal, en attribuant aléatoirement une tuile à chaque zone.

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

- Capitaine (Captain) - Ravitaillement
- Premier officier (Chief Mate) - Militaire
- Chef intendant (Chief Steward) - Développement
- Chef ingénieur (Chief Engineer) - Construction

- Prenez les 8 tuiles provisions et placez-en une aléatoirement à côté de chaque tuile officier (y compris le Chef de la sécurité), face visible. Remettez les 3 tuiles provisions restantes dans la boîte.

NOTE : pour votre première partie, nous vous suggérons d'utiliser les tuiles suivantes :

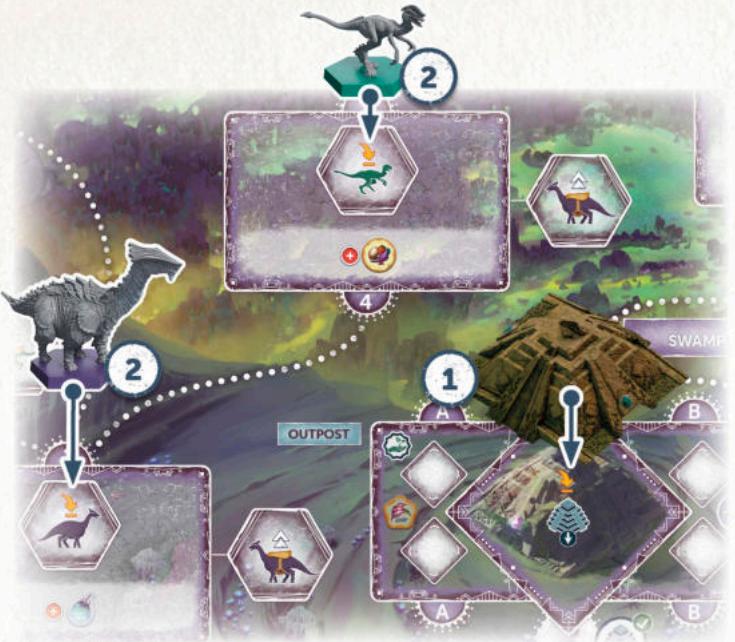
- Ravitaillement - tuile 5
- Militaire - tuile 6
- Développement - tuile 4
- Construction - tuile 7
- Nature sauvage - tuile 8

MISE EN PLACE DE LA NATURE SAUVAGE

- 1 Placez la **figurine du temple Shieldhead** sur la case indiquée.
 - 2 Placez le type de **figurine de dino** indiqué sur la case hexagonale au centre de chaque emplacement contenant le symbole .

NOTE 1: ignorez le symbole  pour l'instant. Il sera utilisé ultérieurement dans une partie à 2 joueurs.

NOTE 2 : vous devez placer au total 2 shieldheads, 7 raptors, 6 thunderhorns et 4 ironjaws.



MISE EN PLACE DES JOUEURS

MISE EN PLACE DES CARTES OBJECTIF

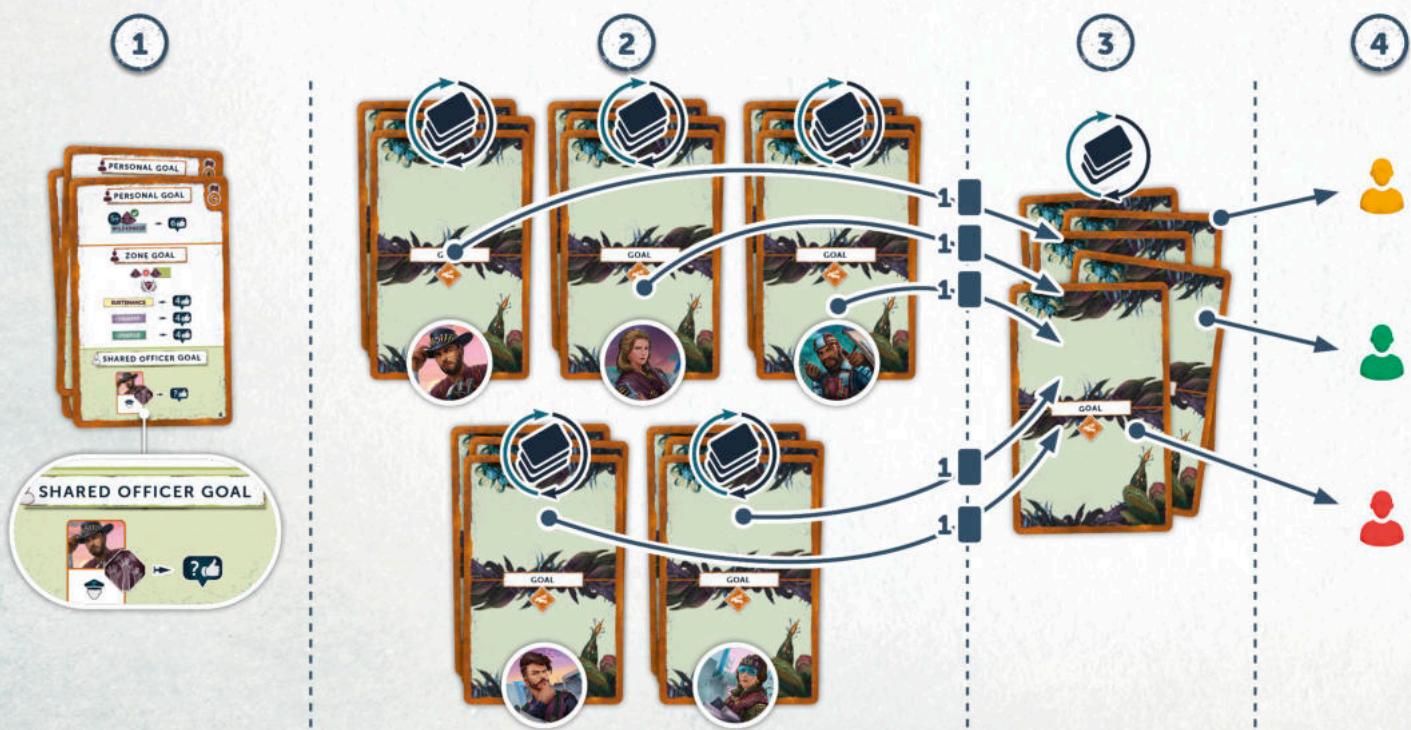
Chaque joueur reçoit 1 **carte objectif**. Ces cartes contiennent des objectifs personnels que les joueurs doivent garder **secrets** jusqu'à la fin de leur dernier tour.

- 1 Séparez les cartes objectif en fonction des officiers illustrés dessus (sous l'en-tête « Shared Officer Goal ») pour former 5 paquets face visible, composés chacun de 3 cartes : Capitaine (Captain), Premier officier (Chief Mate), Chef de la sécurité (Chief of Security), Chef intendant (Chief Steward) et Chef ingénieur (Chief Engineer).
 - 2 Mélangez chaque paquet séparément et placez-les face cachée sur la table.

- 3 Piochez la première carte de chaque paquet et mélangez-les pour former un nouveau paquet face cachée.
 - 4 Distribuez 1 carte objectif à chaque joueur.
 - 5 Remettez les cartes objectif non utilisées dans la boîte sans les regarder.

NOTE : pour votre première partie, nous vous suggérons d'utiliser les cartes objectif suivantes :

- Jack - carte 15
 - Keoni - carte 9
 - Phoenix - carte 6
 - Adelita - carte 1



MISE EN PLACE DES RÉSERVES PERSONNELLES

Chaque joueur choisit l'un des quatre **chefs** en devenir (Adelita, Jack, Keoni ou Phoenix) et prend les éléments correspondants :

- A** 1 plateau joueur, en gardant suffisamment de place à côté pour former sa **réserve personnelle**
 - B** 1 figurine de chef
 - C** 1 figurine de chef monté
 - D** 1 compteur de partisans réglé sur 10 partisans
 - E** 1 tuile de recouvrement de l'infirmerie

Chaque joueur prend le **casier d'éléments de sa couleur** et y prend les éléments suivants, qu'il ajoute à sa réserve personnelle :

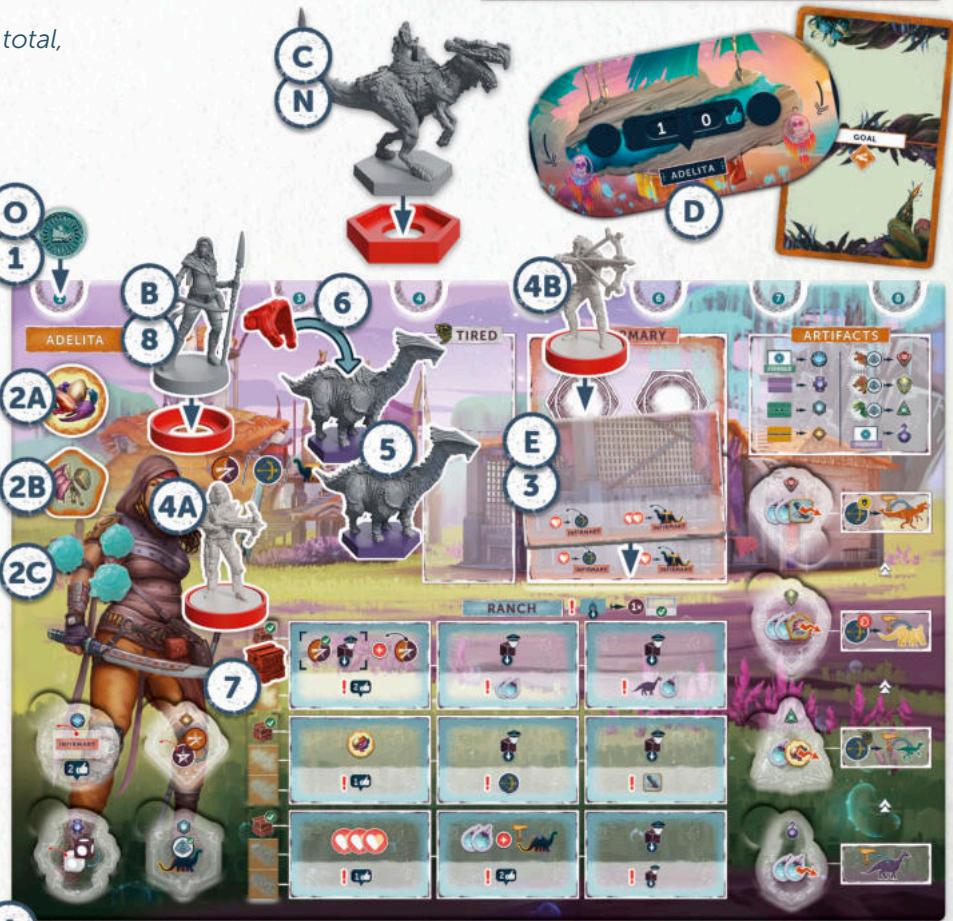
- F** 16 abris
 - G** 18 cubes d'influence
 - H** 1 dé joueur
 - I** 8 figurines de ranger
 - J** 9 socles de ranger et de chef, fixés à ses rangers et à son chef
 - K** 10 grandes selles
 - L** 5 petites selles
 - M** 6 caisses*
 - N** 1 socle de chef monté, fixé à son chef monté
 - O** 1 marqueur d'étape d'aventure et de préparation
 - P** 8 artefacts (1 de chaque type)

* Chaque casier comprend 8 caisses au total, mais vous n'en avez besoin que de 6.



MISE EN PLACE DES PLATEAUX JOUEUR

- 1 Placez le **marqueur d'étape d'aventure et de préparation** sur la case la plus à gauche de la piste d'aventure, en veillant à ce que sa face aventure soit visible. Nous l'appellerons désormais le **marqueur d'étape d'aventure**.
 - 2 Placez 1 **nourriture** (2A), 1 **ressource de l'île** (2B) et 3 **baies lumineuses** (2C) sur la zone **Maison** (en haut à gauche) de votre plateau joueur.
 - 3 Placez la **tuile de recouvrement de l'infirmerie** sur la moitié inférieure de la zone **infirmerie** (infirmary).
 - 4 Placez 1 **ranger** dans la zone Maison (4A) et 1 **ranger** sur l'une des cases de l'infirmerie (4B).
 - 5 Placez 2 figurines de **shieldhead** dans la zone Maison.
 - 6 Placez 1 **grande selle** sur le dos d'un de vos shieldheads.
 - 7 Placez 1 **caisse** sur chaque case caisse comportant le symbole  à gauche du **ranch**.
 - 8 Placez votre **figurine de chef** dans la zone Maison de votre plateau joueur.



MISE EN PLACE
POUR 2 JOUEURS

- 1 Sélectionnez une 3^e **couleur inutilisée** pour le **dissident**, un joueur fictif qui tentera de faire obstacle aux deux joueurs.
- 2 Ajoutez 2 **dés joueur** de la couleur du dissident à la réserve de dés commune. Celle-ci doit désormais contenir 8 dés.
- 3 Retirez les **dinos sauvages** des emplacements 5, 9 et 17, qui comportent chacun le symbole de mise en place pour les dissidents .
- 4 Placez une **grande selle** de la couleur du dissident sur 2 shieldheads et une **petite selle** de la couleur du dissident sur 1 raptor de la réserve générale.
- 5 Placez ces 2 **shieldheads** sur la case dino (l'hexagone comportant le symbole ) des emplacements 5 et 9, et le **raptor** sur la case dino de l'emplacement 17.
- 6 Prenez la dernière tuile des piles de **tuiles exploration Marécage, Jungle et Collines**, et placez-les face cachée sur les emplacements 5, 9 et 17, sans les regarder.

NOTE : lorsque vous placez les tuiles exploration sur les emplacements 9 et 17, ne placez pas de cube d'influence du dissident sur l'officier de la zone de nature sauvage.



Exemple : mise en place étape par étape de l'emplacement 5.

- 7 Utilisez les **tuiles bloqueur de dé** pour masquer aléatoirement 1 des 4 cases dé au-dessus de chaque zone de la ville :
 - Assurez-vous que les 4 tuiles bloqueur de dé soient face  visible.
 - Commencez par la zone de ravitaillement. Retournez la tuile, regardez laquelle des 4 cases dé est recouverte d'un X en respectant l'orientation de la tuile, puis placez la tuile face X visible sur cette case dé.
 - Répétez cette étape pour chaque zone de la ville. Vous devez ainsi utiliser les 4 tuiles bloqueur de dé.



Exemple : lorsque vous retournez la première tuile bloqueur de dé, celle-ci comporte un X dans son coin inférieur droit. Vous devez donc placer cette tuile face X visible sur la case en bas à droite de la zone de ravitaillement (recouvrant ainsi le symbole de facilitateur).

NOTE : laissez les tuiles bloqueur de dé à leur place tout au long de la partie.

- 8 Piochez 1 **carte objectif** supplémentaire et placez-la **face cachée**, sans la regarder, à côté du plateau principal. Cet objectif sera révélé en fin de partie.

NOTE : l'objectif d'officier commun de cette troisième carte objectif sera évalué. Un troisième officier inconnu sera donc comptabilisé à la fin de la partie, en plus des deux que les joueurs ont en main.

AVANT DE COMMENCER À JOUER

Le dernier joueur à avoir vu un fossile de dinosaure joue en premier. Les joueurs jouent chacun leur tour dans le **sens horaire**.

- 1 En commençant par le dernier joueur dans l'ordre des joueurs et en procédant dans le **sens antihoraire**, chaque joueur choisit une **zone de départ différente**.
- 2 Chaque joueur place 1 **abri** sur la zone choisie :
 - 2A Dans les zones de la ville : sur la case abri la plus basse.
 - 2B Dans la nature sauvage : sur une case de l'avant-poste (Outpost) A.
- 3 Chaque joueur place 1 de ses **cubes d'influence** sur chaque officier, puis **1 cube d'influence supplémentaire** sur l'officier correspondant à la zone qu'il a choisie.
- 4 Chaque joueur modifie ses ressources de départ en fonction de la tuile **provisions** située sous la zone qu'il a choisie. Appliquez tous les changements en vous aidant des explications données dans l'annexe (pages 34-35). Remettez toutes les tuiles provisions dans la boîte (y compris celles qui n'ont pas été utilisées).

À 2 JOUEURS :

- 5 Retirez les **structures** placées au-dessus des zones choisies par les joueurs. Si un joueur a choisi la zone de nature sauvage, il retire 1 structure de son choix de cette zone. Les structures retirées ne seront pas disponibles pendant la partie.
- 6 Placez 1 **abri** de dissident sur la case la plus basse de chaque zone de la ville non choisie par un joueur. Si aucun joueur n'a choisi la zone de nature sauvage, placez également 1 **abri** de dissident sur l'avant-poste A.
- 7 Placez 1 cube d'influence de dissident sur chaque officier dans les zones qui n'ont pas été choisies par les joueurs.

NOTE : pour votre première partie, choisissez les zones (et tuiles provisions) suivantes :

- Adelita - Ravitaillement (provisions 5)
- Jack - Construction (provisions 7)
- Phoenix - Développement (provisions 4)
- Keoni - Nature sauvage (provisions 8)

NOTE : cette image présente la mise en place d'une partie à 4 joueurs.





ATOOTS

Les **atouts** sont tous les éléments que vous pouvez obtenir au cours de la partie. Vous pouvez les acquérir, les utiliser et les dépenser de différentes manières, expliquées dans cette section. Les termes définis ici seront utilisés tout au long du livret de règles : n'hésitez pas à vous reporter à cette section si vous avez des questions concernant ces éléments.

RESSOURCES

La **nourriture** 🍎, les **débris** 🚧, les **ressources de l'île** 🏡, et les **baies lumineuses** 🌈 constituent collectivement les « **ressources** ». Vous obtenez ces ressources de la réserve générale et vous les y remettez lorsque vous les dépensez. Une baie lumineuse foncée représente 5 baies lumineuses normales. Vous pouvez les échanger à tout moment. Ces ressources sont considérées comme illimitées : dans le cas improbable où la réserve générale viendrait à manquer de l'une d'entre elles, utilisez des substituts pour les remplacer.



UNITÉS

Vous pouvez enrôler des **rangers** 🚶 pour capturer des dinos sauvages et partir à l'aventure. Vous recrutez des rangers à partir de votre réserve personnelle et les placez sur la zone Maison de votre plateau joueur. Les rangers sont limités en nombre : vous ne pouvez pas en avoir plus de **8** en même temps.

Il existe 4 espèces de **dinos** 🦕 :



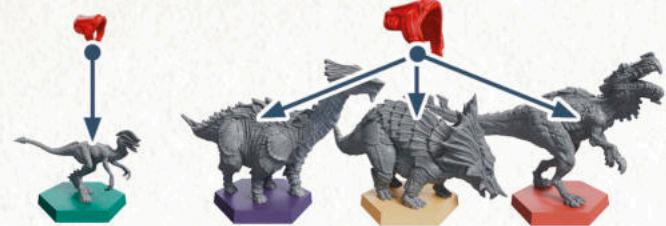
Shieldhead Raptor Thunderhorn Ironjaw

Les dinos **non dressés** 🦕 sont pris depuis la réserve générale ou peuvent être capturés dans la nature sauvage. Lorsque vous en obtenez un, placez-le dans la zone Maison de votre plateau joueur. Avant d'être dressés, les dinos non dressés sont considérés comme une ressource et peuvent être dépensés pour résoudre différents effets. Lorsque vous dépensez des dinos, remettez-les dans la réserve générale. Les dinos sont **limités** en nombre : vous ne pouvez pas obtenir un dino s'il n'y en a plus de son espèce dans la réserve générale.

Les dinos **dressés** 🦕 sont des unités puissantes capables de capturer des dinos sauvages, de partir à l'aventure et d'explorer la nature sauvage. En outre, ils peuvent parfois être dépensés comme une ressource. Pour en acquérir, vous devez dresser vos dinos non dressés à l'aide de certains effets de jeu (voir « Dresser des dinos » à la page 16).

Pour indiquer qu'un dino est dressé, placez une **selle** 🐂 de votre réserve personnelle sur son dos. Les **grandes selles** sont placées sur les shieldheads, les thunderhorns et les ironjaws, tandis que les **petites selles** sont placées sur les raptors. Si vous dépensez un dino dressé, retirez sa selle, puis remettez les deux éléments dans leur réserve respective. Les selles sont également **limitées** en nombre : vous ne pouvez pas avoir plus de **5** raptors dressés et **10** dinos dressés des autres types confondus. Vous pouvez

défausser un dino dressé de votre plateau joueur vers la réserve générale à tout moment pour récupérer sa selle.



Les **rangers** et les **dinos dressés** possèdent des états spéciaux :

- A Disponible** : les unités qui peuvent être utilisées se trouvent dans la zone Maison de votre plateau joueur.
- B Épuisé** 🐂 : placez les unités épuisées dans la zone d'épuisement (Tired) de votre plateau joueur. Elles sont indisponibles jusqu'au début de votre prochain tour.
- C Blessé** 💗 : placez les unités blessées dans votre infirmerie. Elles sont indisponibles jusqu'au début de votre prochain tour (voir page 15).
- D Vaincu** 💀 : retirez les unités vaincues de votre plateau joueur et remettez-les dans leur réserve.



Votre **chef** 🦓 est une unité spéciale qui peut agir comme un ranger lorsque vous en avez besoin. Les chefs peuvent seulement devenir épuisés. Si un effet est censé les blesser, ils deviennent épuisés à la place. Ils ne peuvent jamais être vaincus. Les chefs sont présentés plus en détail à la page 22.



HIÉRARCHIE DES DINOS

Les dinos dressés respectent la **hiérarchie** suivante, du moins puissant au plus puissant : **shieldhead, raptor, thunderhorn, ironjaw**. Certaines actions peuvent vous demander d'utiliser :

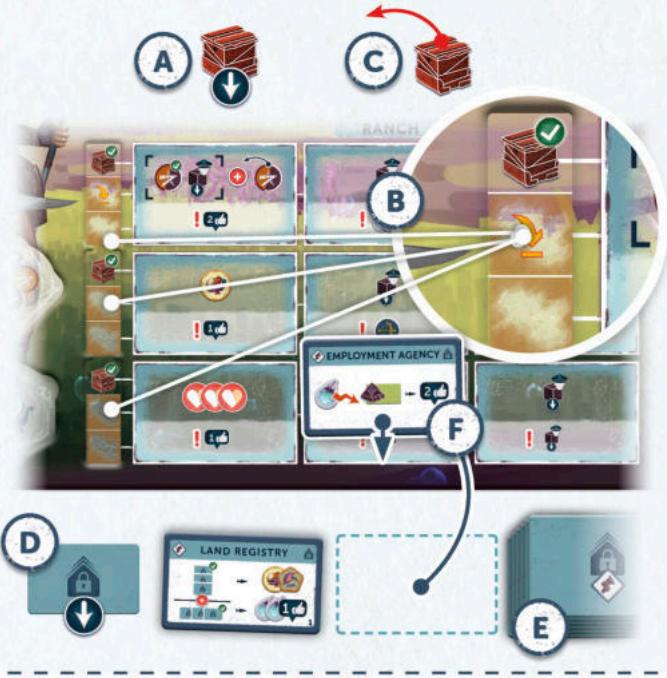
- Un shieldhead ou un dino supérieur 🦕
- Un raptor ou un dino supérieur 🦕
- Un thunderhorn ou un dino supérieur 🦕

Dans ces cas, vous pouvez utiliser n'importe quel dino dressé en respectant la hiérarchie.



AUTRES ATOUTS

Les **caisses** sont un type d'atout spécial. Lorsque vous en obtenez (A) depuis votre réserve personnelle, placez-les sur les cases caisse situées à gauche de votre ranch sur votre plateau joueur (B). Lorsque vous en dépensez, remettez-les dans votre réserve personnelle (C). Chaque plateau joueur ne contient que 6 cases caisse. Vous ne pouvez donc jamais avoir plus de 6 caisses en même temps.



Les **tuiles ranch** sont un autre atout spécial associé au ranch. Vous les obtenez (D) à partir de l'offre de ranch (E) et les placez immédiatement dans la zone ranch de votre plateau joueur (F). Vous ne pouvez jamais perdre ni dépenser de tuiles ranch. Les ranchs sont présentés plus en détail à la page 18.



Le jeu comporte 8 **artefacts** ayant chacun une forme unique. Vous les obtenez à partir de votre réserve personnelle et les placez sur les 8 cases artefact de votre plateau joueur, qui correspondent chacune à la forme d'un artefact particulier. Si vous devez gagner un artefact que vous possédez déjà, gagnez 2 partisans à la place. Vous ne pouvez jamais perdre ni dépenser d'artefacts. Les artefacts sont présentés plus en détail à la page 23.

Votre but est de rassembler le plus de **partisans**. Utilisez votre compteur de partisans, visible par tous les joueurs, pour suivre votre nombre de partisans. Certains effets peuvent vous faire perdre des partisans. Si vous devez en perdre plus que vous n'en avez, perdez-en autant que possible (jusqu'à 0 partisan) et ignorez le reste.

STRUCTURE DU TOUR

Votre tour se compose des étapes suivantes :

- 1 **Action primaire** (pages 14 à 23) : choisissez l'une des deux options suivantes :
 - 1A Travailler dans la ville (pages 14 à 18), en plaçant 1 dé dans une zone de la ville.
 - 1B Explorer la nature sauvage (pages 19 à 23), en plaçant 1 dino dressé dans la nature sauvage.
- 2 **Action secondaire** (pages 24 à 26) : réalisez une action secondaire après avoir résolu votre action primaire :
 - 2A Utiliser une ou plusieurs caisses.
 - 2B Utiliser la faveur d'un officier.
- 3 **Résolution de l'étape d'aventure** (page 26) : cette étape s'applique uniquement si vous avez une carte aventure devant vous. Résolvez l'étape en cours de votre carte aventure.
- 4 **Vérifications de fin de tour** (pages 27 à 29) :
 - Avancez votre **marqueur d'étape d'aventure** de 1 case.
 - Renvoyez vos unités épuisées dans votre zone Maison.
 - Vérifiez si une **assemblée** est déclenchée dans la ville et dans la nature sauvage.
 - **8^e tour** : révélez et évaluez votre carte **objectif**.

La partie prend fin une fois que tous les joueurs ont joué 8 tours.

NOTE : pour accélérer la partie, les joueurs peuvent convenir de résoudre leur étape d'aventure une fois que le joueur suivant a commencé son tour, tant que cela n'affecte pas les décisions de ce joueur. L'étape d'aventure doit être résolue en premier si le tour se termine par une assemblée et/ou la résolution d'une carte objectif.



ACTION PRIMAIRE

À votre tour, vous réalisez toujours une action primaire. Vous avez le choix entre deux options :

A Travailler dans la ville (pages 14 à 18) :

Choisissez un dé dans la réserve et placez-le sur une case dé vide correspondante sur le plateau principal pour résoudre divers effets de la ville.

B Explorer la nature sauvage (pages 19 à 23) :

Prenez un **dino dressé** sur votre plateau joueur et placez-le dans la nature sauvage. Résolvez le combat contre un dino ainsi déclenché, puis choisissez une tuile exploration et placez-la sur l'emplacement ainsi exploré.

NOTE : l'effet de chaque zone comporte 4 options différentes, mais la 4^e (la plus basse) n'est pas disponible au début de la partie. Elle deviendra disponible lorsque l'aventure indiquée dessus sera terminée.

En plus de placer un dé, vous pouvez placer un thunderhorn dressé dans la même zone **au même moment** (F). Si vous le faites, vous pouvez choisir **3 effets différents** à résoudre dans l'ordre de votre choix (G), au lieu de 2. Tous les effets des différentes zones de la ville sont détaillés aux pages 14 à 18.

TRAVAILLER DANS LA VILLE

Vous pouvez utiliser des **dés** pour résoudre les effets (A) des différentes zones de la ville (B). Pour cela, prenez 1 dé (C) dans la réserve et placez-le sur une case dé vide (D) correspondant à son symbole. Choisissez ensuite **2 options différentes** parmi celles disponibles (E) et résolvez-les dans l'ordre de votre choix, en payant les coûts nécessaires le cas échéant.



RÈGLES DE PLACEMENT DES DÉS

- Vous pouvez choisir n'importe quel dé à placer. Cependant, vous devez dépenser 2 baies lumineuses si vous choisissez le dé d'un adversaire (ou 3 partisans si vous n'avez pas assez de baies lumineuses).



- Avant de placer un dé, vous pouvez dépenser 2 baies lumineuses pour changer sa face (ou 3 partisans si vous n'avez pas assez de baies lumineuses).



- Si vous n'avez pas assez de baies lumineuses ni de partisans, vous pouvez perdre autant de partisans que possible, puis changer la face d'un dé. Vous devez choisir un dé de votre couleur ou un dé neutre avant de choisir le dé d'un adversaire.
- Vous ne pouvez pas placer un dé juste pour bloquer une case : vous devez être en mesure de résoudre au moins une option de l'effet de la zone dans laquelle vous le placez.



EFFETS DES ZONES DE LA VILLE



Options de l'effet marché :

- A Gagnez 2 nourritures, débris ou ressources de l'île** dans n'importe quelle combinaison.
- B Gagnez 1 shieldhead non dressé et 2 baies lumineuses.**
- C Dépensez 1 débris pour gagner 2 caisses et 1 raptor non dressé.**
- D Si l'aventure du temple Ironjaw est terminée** (par n'importe quel joueur), **dépensez 1 raptor dressé et 1 baie lumineuse pour gagner l'artefact Bouclier.** Voir page 26 pour plus de détails sur les aventures.



Options de l'effet entraînement :

- A Gagnez 2 rangers et appliquez 2 soins.** Vous pouvez récupérer 1 ranger de l'infirmerie en appliquant 1 soin et récupérer 1 dino dressé de l'infirmerie en appliquant 2 soins. Voir la section « Infirmerie » ci-dessous pour plus de détails sur les blessures et les soins.

NOTE : si vous devez gagner un ranger alors qu'il n'y en a plus dans votre réserve personnelle, vous pouvez déplacer un ranger blessé de l'infirmerie vers votre zone Maison à la place.

- B Dressez jusqu'à 3 dinos.** Dépensez les ressources nécessaires pour dresser un ou plusieurs dinos en fonction de leur espèce (voir « Dresser des dinos » à la page 16).

- C Commencez une aventure dans la nature sauvage.** Vous ne pouvez pas commencer une aventure de temple et vous ne pouvez pas choisir cette option si vous avez déjà une aventure en cours (voir page 16 pour découvrir comment commencer une aventure).

- D Si vous avez terminé au moins 1 aventure dans la nature sauvage, gagnez l'artefact Arbrisseau.** Voir page 26 pour plus de détails sur les aventures.



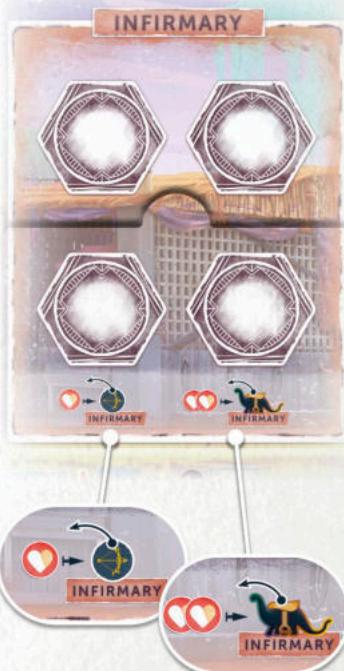
INFIRMERIE

Lorsque l'une de vos unités est blessée, vous devez la placer dans l'infirmerie sur votre plateau joueur.

Chaque unité occupe 1 case de votre infirmerie. Si vous n'avez pas de case vide, vous devez défausser l'unité blessée ou libérer une case pour celle-ci en défausinant une autre unité blessée qui se trouve déjà dans l'infirmerie.

Vous pouvez renvoyer des unités blessées vers votre zone Maison en leur appliquant des **soins**. Chaque ranger a besoin de 1 soin et chaque dino dressé a besoin de 2 soins pour être soigné. Les soins ne peuvent pas être stockés. Vous devez les appliquer immédiatement lorsque vous en obtenez.

Pendant la mise en place, une **tuile de recouvrement de l'infirmerie** a été placée sur l'infirmerie, réduisant le nombre de cases qui y sont disponibles. Lorsque vous gagnez un artefact spécifique (voir la section « Artefacts » à la page 23), retirez la tuile de recouvrement pour augmenter la capacité de votre infirmerie.



NOTE : les unités dans votre infirmerie ne vous rapportent jamais de partisans, sauf indication contraire.

DRESSER DES DINOS

Vous pouvez **dresser** des dinos en payant les ressources indiquées sur le côté droit de votre plateau joueur.

- Shieldhead : 2 baies lumineuses
- Raptor : 1 baie lumineuse **et** 1 nourriture
- Thunderhorn : 2 baies lumineuses **et** 1 ressource de l'île
- Ironjaw : 2 baies lumineuses **et** 1 débris

Ces coûts en ressources sont imprimés sur les cases artefact de votre plateau joueur. Lorsque vous gagnez un artefact, celui-ci recouvre le coût correspondant et vous permet de dresser gratuitement les dinos de ce type jusqu'à la fin de la partie.

Par ailleurs, en plus du coût en ressources, le dressage de certains dinos a un impact physique sur vos **rangers** :

- Raptor : épousez 1 ranger (placez-le dans la zone d'épuisement de votre plateau joueur).
- Thunderhorn : blessez 1 ranger (placez-le dans l'infirmerie de votre plateau joueur).
- Ironjaw : défaussez 1 ranger (remettez-le dans votre réserve).

Aucun artefact ne permet d'ignorer cet impact sur les rangers.



Lorsque vous dressez un dino, placez une selle de votre couleur sur son dos (voir la section « Unités » à la page 12 pour plus de détails sur les selles).



COMMENCER UNE AVENTURE

Il existe deux types d'aventures : dans la nature sauvage et dans les temples . Pour commencer une aventure dans la nature sauvage, suivez les étapes ci-dessous :

- ❶ Choisissez une carte face visible de l'offre d'aventures (Marécage, Jungle ou Collines) et placez-la au-dessus de votre plateau joueur, de sorte que le demi-cercle en bas de la carte soit aligné avec votre marqueur d'étape d'aventure (A).
- ❷ Placez immédiatement sur la carte aventure un nombre d'**unités** (rangers, dinos dressés ou chef) égal ou supérieur au nombre indiqué dans le coin supérieur gauche de la carte (à côté de son nom). Certaines cartes aventure peuvent vous demander de placer un type spécifique de dino, tandis que d'autres vous permettent de placer un dino supérieur selon la hiérarchie des dinos (voir page 12 pour plus de détails sur la hiérarchie des dinos).
- ❸ Réapprovisionnez l'offre en faisant glisser la ou les cartes restantes du même type vers le bas (le cas échéant) et en révélant une nouvelle carte du paquet correspondant. L'aventure choisie est désormais en cours et vous en résoudrez une étape à la fin de chacun de vos tours, jusqu'à ce qu'elle soit terminée (voir pages 26-27). Vous **ne pouvez pas commencer** une nouvelle aventure si vous en avez déjà une en cours.

Les aventures dans les temples sont expliquées à la page 21.

NOTE : vous ne pouvez pas choisir une aventure pour laquelle vous n'avez pas toutes les unités indiquées dans le coin supérieur gauche de la carte.



Exemple : cette carte aventure vous demande de placer 1 shieldhead (ou un dino supérieur) dressé et 2 unités supplémentaires au choix. Corentin place 1 raptor dressé, 1 ranger et son chef (Phoenix) sur la carte pour commencer cette aventure.



Options de l'effet **explorateurs** :

A **Résolvez l'effet récolte** de jusqu'à 2 de vos **abris dans la nature sauvage**. Les effets récolte se trouvent dans les avant-postes (A et B) et dans la moitié supérieure des tuiles exploration. Voir page 21 pour plus de détails sur les tuiles exploration.



NOTE: si vous avez 2 abris sur un même emplacement, ils comptent comme 2 abris différents ; vous pouvez donc choisir deux fois le même effet récolte.

B **Construisez 1 abri sur la case abri la plus basse disponible d'une zone de la ville.** Vous ne gagnez pas le bonus d'abri indiqué.

C **Dépensez 1 nourriture pour construire 1 abri sur n'importe quelle case abri disponible d'une zone de la ville.** Cette case ne doit pas nécessairement être la plus basse disponible dans la zone, et vous gagnez le bonus d'abri indiqué.

D **Si l'aventure du temple Raptor est terminée** (par n'importe quel joueur), **défaussez 1 ranger pour gagner l'artefact Flèche**. Voir page 26 pour plus de détails sur les aventures.

Les **restrictions** suivantes s'appliquent pour les options **B** et **C** :

- Vous **ne pouvez pas** construire 2 abris dans la **même zone** si vous choisissez ces **deux options**.
- Vous **ne pouvez pas** choisir une zone qui ne contient plus de case abri disponible.
- Vous **ne pouvez pas** construire d'abri sur une structure de cette manière.



BONUS D'ABRI

La plupart des abris que vous construisez dans une zone de la ville vous permettent de bénéficier d'un bonus, imprimé sur la case abri.

La plupart des bonus d'abri sont identiques entre les différentes zones de la ville.



NOTE: les illustrations correspondent au côté 2-3 joueurs du plateau principal.

Seul le bonus le plus haut est unique à chaque zone :



Gagnez 1 shieldhead non dressé. Gagnez 1 ranger.



Gagnez 2 baies lumineuses. Appliquez 2 soins.



Appliquez 2 soins.



Options de l'effet chantier :

A **Construisez 1 abri dans la nature sauvage**, sur l'avant-poste ou sur un emplacement déjà exploré. Cette option ne vous permet pas de résoudre l'effet récolte.



B **Gagnez 1 tuile ranch de l'offre de ranch** (voir la section « Tuiles ranch » ci-contre).

C **Dépensez 1 ressource de l'île pour gagner 1 tuile ranch de l'offre de ranch et 1 caisse**.

D **Si l'aventure du temple Thunderhorn est terminée** (par n'importe quel joueur), **dépensez 1 shieldhead dressé pour gagner l'artefact Gland**. Voir page 26 pour plus de détails sur les aventures.

NOTE : si vous prenez une tuile ranch grâce à l'option **B** ou **C**, actualisez immédiatement l'offre de ranch après avoir résolu chaque option.

TUILLES RANCH

Votre **ranch**, qui se trouve sur votre plateau joueur, se compose d'une grille de 9 cases comportant chacune un effet.

Lorsque vous **résolvez un effet de ranch**, choisissez 1 case de cette grille et résolvez **la partie supérieure** de cette case (A). La partie inférieure de la case (identifiable par le symbole ! et un fond plus clair) représente un **bonus de placement** qui sera résolu ultérieurement (B).

Lorsque vous **gagnez une tuile ranch**, prenez-en une de l'offre de ranch et placez-la immédiatement sur une case de votre ranch, modifiant ainsi son effet. Lorsque vous placez la tuile, gagnez immédiatement le **bonus de placement** ! ainsi recouvert. Enfin, réapprovisionnez l'offre en faisant glisser la tuile restante du même type vers la gauche (le cas échéant) et en révélant une nouvelle tuile de la pile correspondante.

Anatomie d'une case ranch



Il existe 4 types de tuiles ranch et 2 tuiles de chaque type sont révélées dans l'offre de ranch. Les tuiles ranch de même type offrent des effets similaires (mais pas identiques) :

- Administration** : Gagnez des partisans en fonction de vos réussites.
- Services** : Influencez des officiers et appliquez des soins.
- Culture** : Gagnez des ressources et résolvez des effets récolte.
- Domestication** : Gagnez et dressez des dinos.

NOTE 1 : les tuiles ranch de l'offre ne contiennent pas de bonus de placement.

NOTE 2 : vous pouvez placer une tuile ranch sur une autre tuile ranch. Si vous le faites, vous ne gagnez **pas** le bonus de placement de la case déjà recouverte (vous ne pouvez gagner chaque bonus de placement qu'une seule fois).

EXPLORER LA NATURE SAUVAGE

La nature sauvage se compose de 3 zones, qui comprennent elles-mêmes plusieurs emplacements à explorer :

MARÉCAGE	Avant-postes (A et B), 1, 2, 3, 4, 5 et 6
JUNGLE	7, 8, 9, 10, 11, 12 et temple Raptor
COLLINES	13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, temple Thunderhorn et temple Ironjaw

EXPLORER UN EMPLACEMENT



Pour explorer la nature sauvage, **choisissez un emplacement disponible** (qui comporte une case dino dressé vide et qui est adjacent à un autre emplacement déjà exploré). Un emplacement **exploré** est un emplacement qui contient déjà une tuile exploration ou une figurine de temple.



Emplacement

Case dino dressé

Placez 1 dino dressé de votre zone Maison sur la case dino dressé de l'emplacement. Ce dino doit correspondre ou être supérieur au type indiqué sur la case, conformément à la hiérarchie des dinos.

NOTE 1: deux emplacements sont considérés comme adjacents s'ils sont reliés par une ligne pointillée blanche.

NOTE 2: au début de la partie, l'avant-poste est le seul emplacement exploré.

Une fois que vous avez placé votre dino, **vous devez** également combattre et vaincre le **dino sauvage** qui se trouve sur cet emplacement pour le capturer (voir « Combattre des dinos » aux pages 19 et 20). **Si vous n'êtes pas en mesure de vaincre le dino sauvage, vous ne pouvez pas explorer l'emplacement.**

Après le combat, vous devez **placer une tuile exploration** sur l'emplacement et résoudre son effet (voir page 21).

NOTE : vous pouvez vérifier avant un combat si vous êtes en mesure de vaincre le dino sauvage.

La **première fois** qu'un dino dressé est placé sur un emplacement de la **Jungle** ou des **Collines** (standard ou temple) (A), débloquez **immédiatement** l'offre d'aventures correspondante en retirant la **tuile bloqueur d'aventure** de son paquet (B) et en plaçant le paquet à côté de l'offre d'aventures déjà débloquée (C). Révéléz **2** cartes du paquet dans une partie à **2 ou 3 joueurs**, ou **3** dans une partie à **4 joueurs** (D). Débloquez l'offre d'aventures avant de procéder au combat sur l'emplacement.



COMBATTRE DES DINOS



CHEF DE LA SÉCURITÉ

« En capturant et en étudiant des dinos de différentes espèces, nous avons appris beaucoup de choses sur eux, et nous sommes parvenus à la conclusion qu'il est possible de les dresser. Cela nous permettrait de mieux protéger la ville et de construire de nouveaux abris dans le Marécage, la Jungle et les Collines. Je rêve que cette idée se concrétise. »

Le meilleur moyen de capturer des dinos sauvages est de les vaincre au combat lorsque vous explorez des emplacements de la nature sauvage. Les combats se déroulent toujours de la même manière et leur issue peut être déterminée à l'avance.

Pour **capturer un dino sauvage**, vous devez réunir un **groupe d'unités** pour le combattre. La composition de ce groupe dépend du type de dino que vous combattez. Chaque combat a des répercussions physiques sur le groupe et peut **épuiser** , **blesser** , ou **vaincre** les participants.

Vous pouvez envoyer deux types de groupes d'unités contre chaque type de dino : un groupe d'infanterie, composé principalement de rangers, ou un groupe monté, composé de dinos dressés.

La composition des groupes d'unités nécessaires pour capturer les dinos et les répercussions des combats sur les unités sont détaillées ci-dessous :

Ironjaw



Groupe d'**infanterie** : 1 ranger blessé, 1 ranger vaincu **et** 1 shieldhead (ou dino supérieur*) dressé et blessé.



Groupe **monté** : 1 raptor (ou dino supérieur*) dressé et épuisé **et** 1 raptor (ou dino supérieur*) dressé et blessé.

Thunderhorn



Groupe d'**infanterie** : 1 ranger épuisé, 1 ranger blessé **et** 1 ranger vaincu.



Groupe **monté** : 1 shieldhead (ou dino supérieur*) dressé et épuisé **et** 1 shieldhead (ou dino supérieur*) dressé et blessé

Raptor



Groupe d'**infanterie** : 1 ranger épuisé **et** 1 ranger vaincu.



Groupe **monté** : 1 thunderhorn (ou dino supérieur*) dressé et épuisé.

Shieldhead



Groupe d'**infanterie** : 2 rangers blessés.



Groupe **monté** : 1 raptor (ou dino supérieur*) dressé et épuisé.

* Voir la hiérarchie des dinos à la page 12.

Une fois que vos unités ont subi les dommages liés au combat, capturez le dino en le plaçant sur la zone Maison de votre plateau joueur.

Si vous avez utilisé un groupe monté, recevez une récompense supplémentaire en fonction du type de dino capturé :

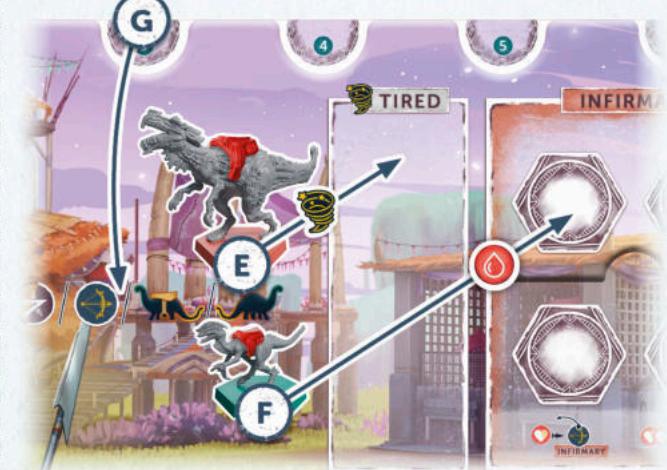
- **Ironjaw** : 4 partisans
- **Thunderhorn** : 3 partisans
- **Raptor** : 1 ressource de l'île et 1 partisan
- **Shieldhead** : 1 nourriture

De plus, recevez **3 partisans** pour chaque ironjaw dressé ayant participé au combat.



NOTE : les combats avec des groupes d'infanterie font appel principalement à vos rangers et à des dinos dressés de niveau inférieur, disponibles dès le début de la partie. Les combats avec des groupes montés nécessitent des dinos plus puissants et vous rapportent des récompenses supplémentaires.

Exemple : Jules 🧑 explore l'emplacement 13 avec un raptor dressé (A). Il doit désormais capturer l'ironjaw qui s'y trouve (B). Pour cela, deux options s'offrent à lui : il peut soit envoyer un groupe d'infanterie (C), composé de 2 rangers et de 1 shieldhead (ou dino supérieur) dressé, soit envoyer un groupe monté (D), composé de 2 raptors (ou dinos supérieurs) dressés. Il décide de former un groupe monté et envoie donc 1 ironjaw dressé et 1 raptor dressé. Après le combat, l'ironjaw est épuisé (E) et le raptor est blessé (F). Jules capture l'ironjaw sauvage et le place dans sa zone Maison (G). Puisqu'il a vaincu l'ironjaw sauvage avec un groupe monté, il gagne 4 partisans supplémentaires (H). De plus, comme il a envoyé 1 ironjaw dressé au combat, il gagne 3 partisans supplémentaires (I).



EXPLORATION APRÈS UN COMBAT

En explorant des emplacements de la nature sauvage et en les débarrassant de leurs dinos sauvages, vous ouvrez la voie à la construction de nouveaux abris, pour vous mais aussi pour les autres chefs.

Après avoir résolu un combat dans un emplacement de la nature sauvage que vous venez d'explorer, révélez les 2 premières **tuiles exploration** de la pile correspondant au type de terrain de l'emplacement (Marécage, Jungle ou Collines). Choisissez-en une et placez-la sur l'emplacement exploré, puis défaussez l'autre face cachée sous sa pile respective.

Si un **bonus de placement** est imprimé sur la partie inférieure de l'emplacement, recevez-le immédiatement au moment de recouvrir l'emplacement avec la tuile exploration.

NOTE : vous devez toujours piocher 2 tuiles exploration et en défausser 1. Si vous ne piochez qu'une seule tuile, l'assemblée dans cette zone serait déclenchée trop tardivement (voir « Assemblées » à la page 27).

Comme récompense pour avoir exploré cet emplacement, choisissez l'effet que vous souhaitez résoudre entre l'**effet récolte** (partie supérieure de la tuile) et l'**effet découverte** (partie inférieure de la tuile) :

A Pour résoudre l'**effet récolte**, construisez 1 abri sur une case abri vide de votre choix sur la tuile. Si vous choisissez cette option, recevez immédiatement la récompense imprimée entre les 2 cases abri.

B Pour résoudre l'**effet découverte**, vous n'avez rien à faire. Recevez immédiatement la récompense imprimée sur la partie inférieure de la tuile (ou résolvez l'effet indiqué) et l'artefact indiqué en bas à gauche de la tuile. Si vous choisissez cette option, ne construisez pas d'abri sur la tuile.

Exemple : après avoir capturé le dino sauvage sur l'emplacement 13, Jules révèle 2 tuiles exploration Collines. Il en choisit une qu'il place sur l'emplacement, puis défausse l'autre sous la pile (A). En plaçant la tuile, il gagne 1 partisan, comme indiqué sur l'emplacement (B). Il doit ensuite faire un choix : il peut soit construire 1 abri sur cet emplacement pour résoudre l'effet récolte (dépenser 2 baies lumineuses pour gagner 1 raptor dressé) (C), soit résoudre l'effet découverte (gagner l'artefact Joyau et 1 ironjaw non dressé), auquel cas il ne place pas d'abri sur la tuile.



NOTE : l'effet récolte d'une tuile peut être résolu plusieurs fois grâce à différents effets du jeu, tandis que l'effet découverte ne peut être résolu qu'en plaçant un dino dressé dans la nature sauvage.

EXPLORER DES TEMPLES

Au début de la partie, le temple Raptor (dans la Jungle), le temple Thunderhorn (dans les Collines) et le temple Ironjaw (dans la région volcanique des Collines) sont inexplorés. Explorez-les pour faire de nouvelles découvertes et recevoir des récompenses.



Aventures de temples, figurines de temples, et leurs emplacements dans la nature sauvage.

Lorsque vous placez un dino dressé sur un temple, vous devez immédiatement **commencer l'aventure de temple** correspondante. Pour explorer un temple, vous devez donc remplir les exigences en termes d'unités pour commencer l'aventure associée (voir « Commencer une aventure » à la page 16) et ne pas avoir déjà d'aventure en cours. Les temples ne comportent pas de dinos sauvages ; ainsi, aucun combat n'est déclenché lorsque vous explorez ces emplacements.

 La première fois qu'un joueur explore un temple, placez la **figurine de temple** correspondante sur l'emplacement de la nature sauvage spécifié pour indiquer que ce temple a déjà été exploré. Désormais, tous les joueurs peuvent résoudre les effets nécessitant que ce temple ait été exploré.

NOTE : si l'emplacement du temple redevient disponible par la suite, vous pourrez placer un dino dessus, mais vous ne bénéficierez d'aucun effet supplémentaire.



EXPLORER LE TEMPLE IRONJAW

Le joueur qui explore le temple Ironjaw (1), après avoir commencé l'aventure du temple Ironjaw (2), doit placer la tuile structure *Ancient Portal* (3) sur l'emplacement du temple Ironjaw, puis placer sur cette tuile un abri (4) ainsi que la figurine du temple Ironjaw (5) pour indiquer qu'il a exploré ce temple. La structure *Ancient Portal* rapporte des partisans au joueur qui la possède en fin de partie, en fonction du nombre de rangers et de dinos dressés qu'il possède (6).



VISITE NATURE SAUVAGE DÉJÀ EXPLORÉ

Dans de rares cas, il se peut qu'un dino soit retiré de la case dino d'un emplacement de la nature sauvage déjà exploré. Dans ce cas, vous pouvez y placer un dino dressé, en respectant les exigences de la case concernant les dinos. Aucun combat n'est déclenché. Vous ne choisissez **pas** de nouvelle tuile exploration à placer sur cet emplacement. À la place, résolvez l'un des deux effets de la tuile exploration, au choix :

- S'il y a une case abri vide sur la tuile, placez-y 1 abri pour résoudre l'effet récolte.
- Résolvez l'effet découverte.

CHEFS

Votre chef  est une unité spéciale que vous pouvez utiliser de différentes manières :

- Vous pouvez déployer votre chef de votre plateau joueur vers une zone de la ville en utilisant la faveur du Capitaine.
- Vous pouvez l'utiliser au combat comme un ranger. Contrairement aux rangers qui sont blessés, votre chef devient épuisé après un combat. Vous ne pouvez pas l'utiliser pour éviter à un ranger d'être vaincu.
- Lorsque vous placez un chef sur une aventure, il est considéré comme un ranger.
- Lorsqu'un chef doit être blessé suite à un jet de dé menace lors d'une aventure, il devient épuisé à la place. Couchez-le et gardez-le sur l'aventure.

CHEFS MONTÉS

Lorsque vous récupérez un artefact spécifique (imprimé sur votre plateau joueur), votre chef devient immédiatement un chef monté . Remplacez la figurine de votre chef par sa figurine de chef monté, peu importe où il se trouve. Rangez ensuite la figurine de votre chef dans la boîte. Chaque chef nécessite un artefact différent et monte un dino différent.

Chef	Artefact	Type de dino
Keoni	Sablier violet	Shieldhead
Jack	Hexagone saphir	Raptor
Phoenix	Couronne azur	Thunderhorn
Adelita	Joyau orange	Ironjaw



Adelita et Adelita montée sur un ironjaw

Les chefs montés offrent plusieurs avantages supplémentaires par rapport aux chefs standard :

- Un chef monté est également considéré comme un dino dressé (correspondant au type de dino qu'il monte).
- Vous pouvez utiliser votre action primaire pour envoyer votre chef monté vers des emplacements de la nature sauvage et des aventures, comme vous le feriez avec un dino dressé.
- Vous pouvez utiliser votre chef monté au combat comme un dino (correspondant au type de dino qu'il monte) ou comme un ranger.
- Vous pouvez utiliser la faveur du Capitaine en dépensant 1 baie lumineuse pour déplacer votre chef monté au lieu de le placer sur une case vide, même s'il est déjà placé quelque part (sauf s'il se trouve sur votre plateau joueur ou sur une aventure en cours).

NOTE : vous ne pouvez pas dépenser votre chef monté comme un dino pour construire des structures (voir « Structures » à la page 26).

ARTEFACTS



CHEF INGÉNIUR

« De tous les mystères que nous avons rencontrés sur l'île, les artefacts sont sans doute les plus obscurs. Ils ont sûrement été créés par les mêmes entités que celles qui ont bâti les temples, mais nous ne savons pas exactement à quoi ils servent. Nous avons toutefois fait une découverte exceptionnelle : ces artefacts dégagent une sorte d'aura qui calme tous les dinos, même les plus sauvages. »

Les 4 cases artefact de gauche sur votre plateau joueur indiquent un bonus de placement que vous pouvez résoudre immédiatement lorsque vous les recouvrez avec l'artefact correspondant. Ces bonus varient légèrement selon les chefs et sont détaillés aux pages 35 et 36 de l'annexe. Ils sont toutefois très similaires et offrent les avantages suivants :

- Remplacer votre chef par un chef monté.
- Remplacer un dé neutre par un de vos dés joueur.
- Améliorer l'infirmérie (retirer la tuile de recouvrement).
- Bonus spécifique au chef.

Nom

Emplacement



Sablier violet

Tuiles exploration Marécage



Hexagone saphir

Tuiles exploration Jungle



Couronne azur

Cartes aventure Jungle



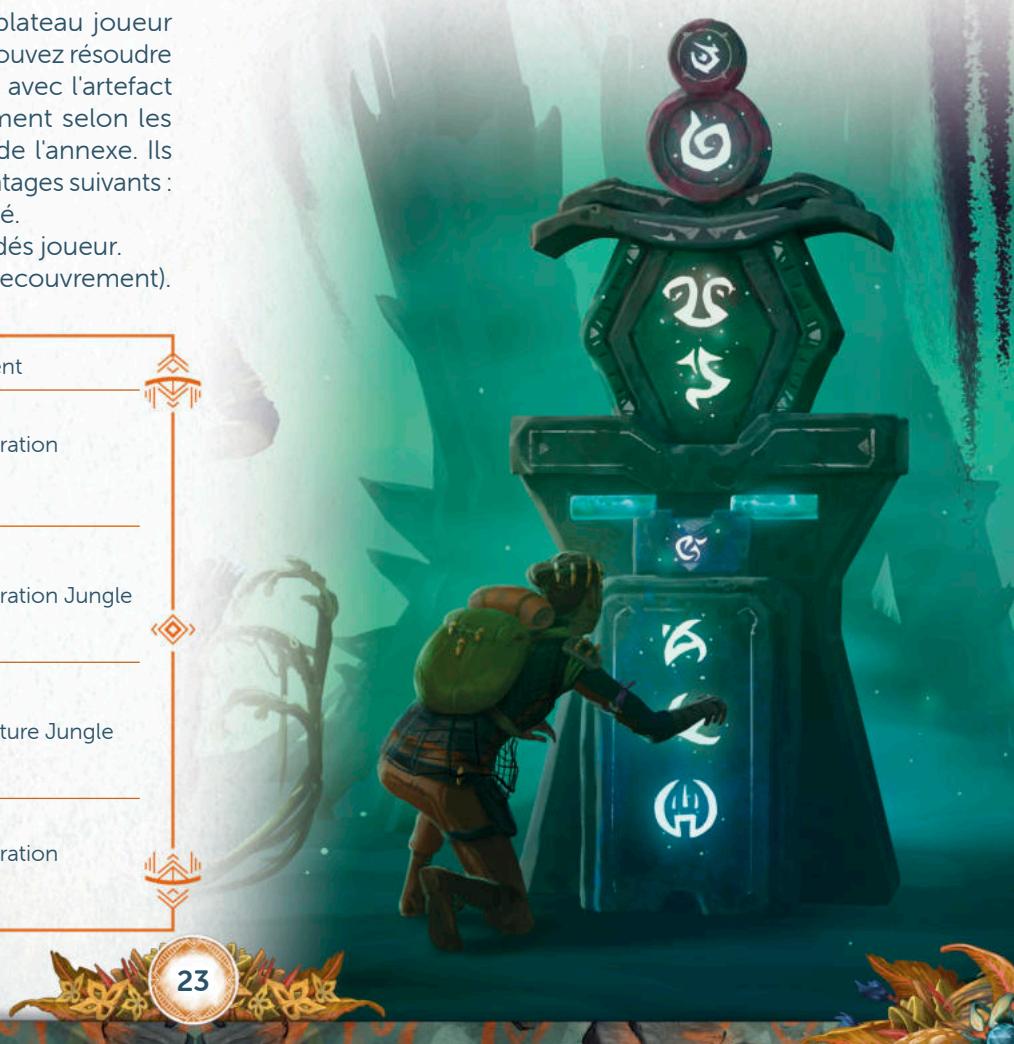
Joyau orange

Tuiles exploration Collines

Les 4 cases artefact de droite indiquent les ressources à dépenser pour dresser les différents types de dinos. Lorsque vous recouvrez l'une de ces cases avec l'artefact correspondant, vous n'avez plus besoin de dépenser les ressources indiquées pour dresser un dino du type correspondant (mais vos rangers subissent toujours les répercussions physiques du dressage).

Nom	Emplacement	Bonus de dressage
Arbrisseau améthyste	Aventure Marécage	Dressage de shieldhead gratuit
Flèche émeraude	Aventure du temple Raptor	Remise sur le coût de dressage des raptors
Gland kaki	Aventure du temple Thunderhorn	Remise sur le coût de dressage des thunderhorns
Bouclier rouge	Aventure du temple Ironjaw	Remise sur le coût de dressage des ironjaws

Si vous devez gagner un artefact que vous possédez déjà, gagnez 2 partisans à la place. Votre score final dépend également du nombre d'artefacts que vous avez collectés au cours de la partie (voir « Décompte final » à la page 30).



ACTION SECONDAIRE



PREMIER OFFICIER

« Au fur et à mesure que notre communauté se développe, nous devons optimiser l'utilisation de l'espace qu'il nous reste sur la plage où nous avons bâti les fondations de notre ville. Avec le Chef intendant, nous avons imaginé un système de ranch qui peut accueillir plusieurs services en fonction des besoins des survivants. Nous espérons que cela nous aidera à développer encore plus notre ville et à investir les **plaines** et la **vallée**. »

Comme décrit dans la section « Structure du tour » à la page 13, après avoir résolu votre action primaire, vous devez résoudre l'une des deux actions secondaires suivantes :

- Utiliser une ou plusieurs caisses** : choisissez l'une des trois rangées de votre ranch et résolvez **gratuitement** 1 effet de ranch de cette rangée, ou dépensez **1 caisse** des cases situées à côté de cette rangée pour résoudre 2 effets de ranch différents, ou **2 caisses** pour résoudre les 3 effets de ranch de la rangée.
- Utiliser la faveur d'un officier** : choisissez un officier, puis retirez **1 de vos cubes d'influence** de sa tuile pour utiliser sa faveur (voir pages 25 et 26).

NOTE : une caisse est imprimée à côté de chaque rangée du ranch pour vous rappeler que, lorsque vous effectuez l'action secondaire *Utiliser une ou plusieurs caisses*, vous pouvez toujours résoudre 1 effet de cette rangée gratuitement. Vous devez dépenser des caisses pour résoudre davantage d'effets.



Exemple : la rangée supérieure du ranch d'Adelita ne contient que sa caisse pré-imprimée. Si vous choisissez cette rangée, vous ne pouvez donc résoudre qu'un seul de ses effets de ranch.

OFFICIERS ET FAVEURS



CAMILLA ET NAREK, LES DISSIDENTS

« Les anciens officiers du navire sont maintenant à la tête du groupe de survivants. Au lieu de coopérer pour unir tous les habitants, ils préfèrent se tirer la bourre pour asseoir leur influence. Lors des assemblées, ils tentent chacun de réunir le plus de partisans. Et ils disent que ce sont nous, les méchants... »

Anatomie d'une tuile officier

Nom de l'officier
Il y a 5 officiers différents dans l'Épisode 3.

Réserve d'influence
Ces cubes sont dépensés pour utiliser la faveur de l'officier (action secondaire) et servent à déterminer la majorité lors d'une assemblée dans la zone de cet officier.



Faveur de l'officier
Un ensemble unique d'effets qui reflète les objectifs de l'officier en tant que membre influent de la communauté. Vous pouvez utiliser la faveur d'un officier en tant qu'action secondaire en dépensant 1 cube d'influence.

Condition de décompte des points
Une condition unique évaluée par le **1^{er}** et le **2nd joueurs majoritaires** pendant une assemblée.

FAVEUR DU CAPITAINE



Déployez votre chef de votre plateau joueur vers une zone de la ville, ou dépensez 1 baie lumineuse pour déplacer votre chef monté vers une zone différente de celle où il se trouve, y compris dans la nature sauvage, puis résolvez l'effet de cette zone.

Dans une zone de la ville, vous devez placer votre chef sur une case chef vide. Résolvez ensuite l'action primaire *Travailler dans la ville* (voir pages 14 à 18), comme si vous aviez placé un dé. Vous pouvez placer un thunderhorn dressé avec votre chef pour choisir 3 options au lieu de 2.



Dans la nature sauvage, vous devez placer votre chef monté sur un emplacement disponible dont vous respectez les exigences concernant le type de dino. Résolvez ensuite l'action primaire *Explorer la nature sauvage* (voir pages 19 à 21), comme si vous aviez placé un dino dressé.



NOTE : vous pouvez déplacer votre chef monté d'un emplacement de la nature sauvage à un autre, à condition que le nouvel emplacement se trouve dans une zone de nature sauvage différente (Marécage, Jungle ou Collines).



NOTE : vous ne pouvez pas déplacer votre chef monté depuis une autre zone ou un autre emplacement de la nature sauvage.

FAVEUR DU CHEF INTENDANT



Reprenez 1 dino dressé d'une case dino (nature sauvage [A] ou case thunderhorn dans la ville [B]) et remettez-le dans votre zone Maison sur votre plateau joueur. Appliquez ensuite 1 soin. Enfin, commencez une aventure dans la nature sauvage.



FAVEUR DU PREMIER OFFICIER



Dépensez 1 nourriture pour prendre 1 tuile ranch de l'offre, puis résolvez l'un des effets de votre ranch (voir « Tuiles ranch » à la page 18 pour plus de détails).



Dépensez 1 ressource de l'île pour envoyer 1 dino dressé (ou votre chef monté) de votre plateau joueur vers un emplacement de la nature sauvage disponible, puis résolvez une action primaire *Explorer la nature sauvage* (voir pages 19 à 21).

FAVEUR DU CHEF INGÉNIUR



Dépensez 1 débris et 1 shieldhead non dressé pour construire 1 structure (voir « Structures » ci-dessous pour plus de détails).



STRUCTURES

Maintenant que les habitants de Perseverance ont des dinos dressés, ils peuvent s'en servir pour explorer l'île plus efficacement et développer la colonie en construisant des structures. Ces structures peuvent être construites sur les 2 parcelles situées au-dessus de chaque zone de la ville.

Le seul moyen de construire une structure est d'utiliser la faveur du Chef ingénieur en retirant 1 cube d'influence de sa tuile (action secondaire). Lorsque vous construisez une structure, placez l'un de vos abris dessus pour montrer que c'est vous qui l'avez construite. Chaque structure offre une **capacité** disponible **uniquement** pour le **joueur qui l'a construite**.

Les structures offrent deux types de capacités :

- Les structures de la rangée inférieure offrent une **capacité passive permanente**, disponible à chaque tour. Elles peuvent être construites dès le début de la partie.
- Les structures de la rangée supérieure ont une **condition de décompte** qui peut être évaluée à la fin de la partie. Elles peuvent être construites uniquement après que la 3^e assemblée a eu lieu.

Exemple : l'Arboretum (1A) offre une capacité passive permanente qui vous permet de modifier la première option du marché pour gagner 1 nourriture et 1 débris et 1 ressource de l'île. La tuile Hydroponics (5B), quant à elle, présente la condition de décompte des points suivante : « À la fin de la partie, gagnez 1 partisan pour chaque nourriture, chaque débris, chaque ressource de l'île et chaque paire de baies lumineuses en votre possession. »



RÉSOLUTION D'UNE ÉTAPE D'AVVENTURE



CAPITAINE

« Maintenant que nous avons appris à dresser les différentes espèces de dinos et à les monter dans la nature sauvage, nous pouvons élargir nos horizons et explorer l'île plus en profondeur. Les éclaireurs nous ont rapporté des histoires intéressantes. Ils ont également trouvé des traces d'une civilisation ancienne qui aurait vécu sur l'île et qui semblait posséder des artefacts ancestraux. Nous avons même trouvé un temple dédié aux shieldheads... Il y en a peut-être d'autres... »

Vous pouvez effectuer deux types d'aventures sur l'île : des **aventures dans la nature sauvage**, qui se déroulent dans diverses parties du Marécage, de la Jungle et des Collines, et des **aventures de temple**, qui vous entraînent au cœur des temples de dinos à la recherche d'artefacts ancestraux. Chaque type d'aventures se compose de deux étapes à résoudre : la première pendant le tour où vous commencez l'aventure, et la seconde à la fin du tour suivant.

Suivez les étapes ci-dessous pour résoudre une étape d'aventure :

① Gagner les récompenses de l'étape

Gagnez toutes les ressources indiquées au-dessus de votre marqueur d'étape d'aventure et résolvez immédiatement tous les effets qui s'y trouvent.

Récompense de cartographie : la seconde étape de chaque aventure se décompose en deux parties, avec une récompense par défaut à gauche et une récompense de cartographie à droite. Vous gagnez la récompense de cartographie **uniquement** si vous possédez un abri sur l'emplacement de la nature sauvage indiqué.

Récompense de la ville : comme pour la récompense de cartographie, vous gagnez cette récompense uniquement si vous avez au moins un de vos dés joueur dans la zone de la ville indiquée.

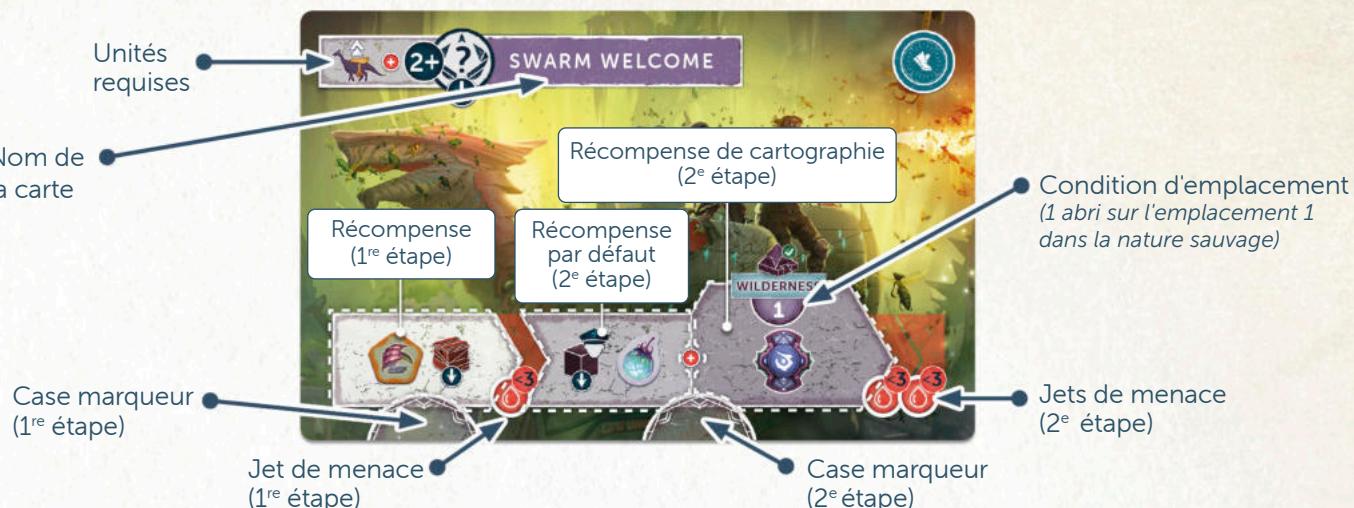
② Résoudre le jet de menace

La fin de chaque étape présente 1 ou 2 symboles **menace**. Immédiatement après avoir gagné vos récompenses, **lancez le dé menace** une fois par symbole menace indiqué. Si vous obtenez un résultat **inférieur à la menace** indiquée, **blessez 1 unité** de votre choix sur l'aventure (déplacez-la vers l'infirmerie). Si votre chef a pris part à l'aventure, il peut endurer 1 blessure maximum sans aller à l'infirmerie. Couchez sa figurine sur la carte pour vous en souvenir.

La menace des **aventures de temple** indique qu'une certaine unité est vaincue. Au lieu de lancer le dé menace, prenez l'unité indiquée et défaussez-la.

③ Conclusion

Une fois que vous avez résolu la menace de la seconde étape, l'aventure est terminée. Remettez immédiatement toutes les unités sur votre plateau joueur (si votre chef est couché, redressez-le), puis placez la carte aventure face cachée dans votre réserve personnelle.



NOTE : vous ne pouvez pas annuler ni défausser une aventure en cours. Vous devez toujours terminer une aventure avant d'en commencer une nouvelle.

VÉRIFICATIONS DE FIN DE TOUR

1 Avancez votre marqueur d'étape d'aventure d'une case (même si vous n'avez pas d'aventure en cours).



- 2 Renvoyez vos unités épuisées dans votre zone Maison.
 3 Vérifiez s'il y a une assemblée (voir « Assemblées » ci-dessous pour plus de détails).
 4 Au 8^e tour, évaluez votre propre carte objectif.

ASSEMBLÉES



CHEF INTENDANT

« Depuis notre arrivée, il y a maintenant plusieurs années, les assemblées se sont avérées être la méthode la plus efficace pour élire nos chefs. Cependant, les différentes zones de la ville se sont tellement développées que chacune organise désormais ses propres assemblées, de manière totalement indépendante. C'est un réel pas en avant vers la démocratie locale ! »

Il existe deux types d'assemblées :

- Les assemblées dans les zones de la ville
- Les assemblées dans les zones de la nature sauvage

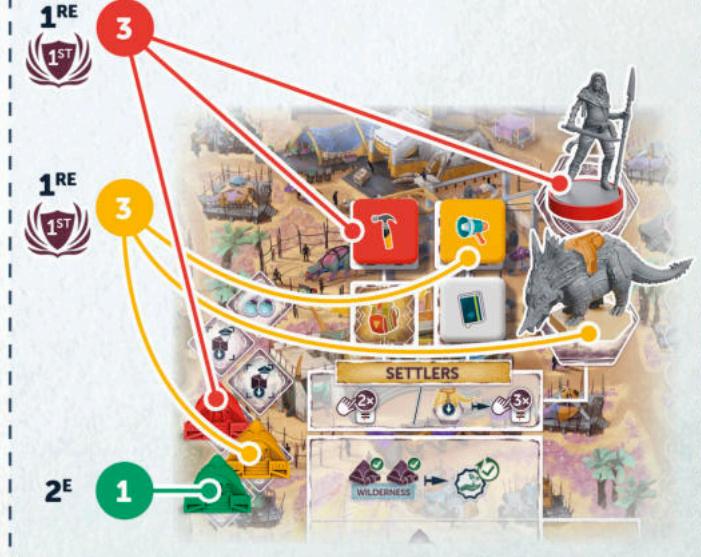
Une assemblée peut être déclenchée à la fin du tour d'un joueur si certaines conditions d'une zone sont réunies. Ces conditions diffèrent entre les zones de la ville et les zones de la nature sauvage. Si plusieurs assemblées sont déclenchées lors d'un même tour, commencez par la ville, puis procédez aux assemblées de la nature sauvage (en commençant par les Collines, puis la Jungle, et enfin le Marécage).

Les assemblées reposent sur 2 concepts importants :

- **Présence dans une zone :** elle est égale au nombre d'éléments de la couleur d'un joueur présents dans cette zone. Dans les **zones de la ville**, cela concerne les dés joueur, les abris dans la zone et sur les structures au-dessus de la zone, les thunderhorns dressés (reconnaissables à la couleur de leur selle) et les chefs. Dans les **zones de la nature sauvage**, cela concerne les abris sur les tuiles exploration, les dinos dressés et les chefs montés.
- **Égalité pacifique :** lorsque plusieurs joueurs sont à égalité pour une même place, ils reçoivent chacun l'intégralité de la récompense octroyée par cette place, et le joueur suivant reçoit la récompense suivante.

Un bon résultat lors d'une assemblée permet aux joueurs qui ont la plus forte présence dans une zone de gagner un nombre important de partisans, ce qui est essentiel pour s'assurer la victoire.

Exemple : Jules  et Anna  ont chacun 3 éléments de leur couleur  dans la zone de développement, tandis qu'Ellie n'en a qu'un seul. Jules et Anna sont donc à égalité pour la 1^e place, et Ellie arrive en 2^e position (et non en 3^e, même s'il y a deux joueurs devant elle).



ASSEMBLÉE DANS UNE ZONE DE LA VILLE

Une assemblée est déclenchée dans une zone de la ville si le nombre de dés dans cette zone est égal au nombre de joueurs :

- **2 dés dans une partie à 2 joueurs**
- **3 dés dans une partie à 3 joueurs**
- **4 dés dans une partie à 4 joueurs**



Pour résoudre une assemblée, suivez les étapes ci-dessous :

1 Décompte de l'assemblée

Le joueur qui a la plus forte présence gagne le nombre de **partisans** indiqué en haut de la **tuile de décompte de l'assemblée**. Les joueurs en 2^e et 3^e position gagnent le nombre de **partisans et/ou de caisses** indiqué au milieu et en bas de la tuile, respectivement. Les joueurs sans présence dans la zone ne gagnent rien. Les égalités sont résolues de façon pacifique (voir page 27).

2 Décompte des points de l'officier

Évaluez les conditions de décompte des points de l'officier dans cette zone. Le ou les joueurs ayant **le plus d'influence** sur l'officier gagnent **tous** les partisans indiqués. Le ou les joueurs ayant la **deuxième** plus grande influence gagnent la **moitié** des partisans, arrondie à l'inférieur. Les joueurs qui n'ont pas d'influence sur l'officier ne gagnent pas de partisans. Ici aussi, les égalités sont résolues de façon pacifique (voir page 27).

Exemple (décompte des points de l'officier à 4 joueurs) : Jules (rouge) a 3 cubes d'influence sur le Capitaine ; il a donc la majorité. Corentin (bleu) et Anna (jaune) ont 2 cubes d'influence chacun et sont donc à égalité pour la 2^e place. Ellie (vert) a 1 seul cube d'influence et arrive donc en 3^e position. Jules a 1 thunderhorn dressé et 1 shieldhead dressé ; il gagne donc 2 partisans pour le thunderhorn, mais aucun pour le shieldhead (il lui en aurait fallu un de plus pour recevoir 1 partisan). Corentin a 3 raptors dressés. Puisqu'il est en 2^e position, il reçoit la moitié des récompenses (arrondie à l'inférieur), soit 1 partisan. Anna n'a pas de dino dressé ; elle ne gagne donc rien, bien qu'elle partage la 2^e place avec Corentin. Ellie n'est ni 1^e ni 2^e, elle ne gagne donc aucun partisan, bien qu'elle ait des dinos dressés.



- | | | |
|---|-----------------|-----------------|
| 3 | 1 ^{RE} | 1 ST |
| 2 | 2 ^E | |
| 1 | 3 ^E | |

3 Conclusion

Une fois que vous avez résolu l'assemblée dans la zone de la ville, **retirez tous les dés** de la zone concernée, **relancez-les** et ajoutez-les à la **réserve de dés**. **Renvoyez les chefs et les thunderhorns dressés** de la zone vers la zone Maison de leurs propriétaires respectifs, le cas échéant.

Exemple (décompte de l'assemblée à 4 joueurs) : Ellie (vert) et Corentin (bleu) ont chacun 3 éléments de leur couleur dans la zone de ravitaillement, Anna (jaune) y possède 2 éléments de sa couleur, et Jules (rouge) y possède 1 élément. Ellie et Corentin reçoivent la récompense pour la 1^e place de la tuile de décompte de l'assemblée, Anna reçoit la récompense pour la 2^e place et Jules reçoit la récompense pour la 3^e place. Il n'y a pas de récompense pour la 4^e place.



1 ^{RE}	2 ^E	3 ^E	4 ^E
14 1 1 1 1	8 1 1 1 1	4 1 1 1 1	0 1 1 1 1
1 ST			
2 ^{THUMBS UP}	1 ^{THUMBS UP}	0 ^{THUMBS UP}	0 ^{THUMBS UP}

PRÉPARATION DE LA PROCHAINE ASSEMBLÉE

Une fois l'assemblée terminée, défaussez la tuile de décompte de l'assemblée et piochez la première tuile de la pile à droite du plateau d'assemblée pour la remplacer.

Exemple : après la 1^{re} assemblée, défaussez la 1^{re} tuile de décompte de l'assemblée et remplacez-la par la 2^{re} tuile (la tuile du dessus de la pile).

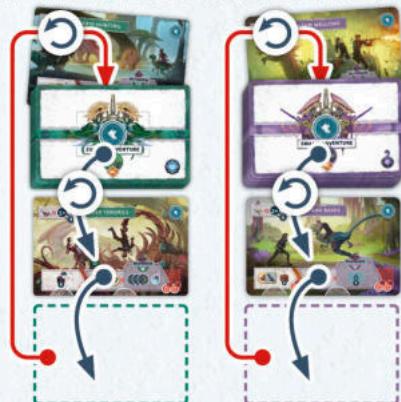


S'il n'y a plus de tuile de décompte de l'assemblée dans la pile, gardez la tuile actuelle en place et utilisez-la pour les assemblées restantes de la partie.

La tuile de décompte de l'assemblée défaussée peut contenir un symbole dans son coin supérieur gauche, qui indique qu'une action supplémentaire doit être effectuée :

Actualiser l'offre d'aventures

Défaussez la carte la plus basse de chaque type de cartes aventure et remettez-les sous leurs paquets respectifs. Puis, faites glisser les cartes restantes vers la gauche et révélez de nouvelles cartes pour combler les emplacements vides.



Actualiser l'offre de ranch

Défaussez la tuile la plus à gauche de chaque type de tuiles ranch et remettez-les sous leurs piles respectives. Puis, faites glisser les tuiles restantes vers la gauche et révélez de nouvelles tuiles pour combler les emplacements vides.



Placer de nouvelles structures

Prenez les 4 tuiles structure contenant des conditions de décompte de fin de partie (« END OF GAME ») et placez chaque tuile sur sa zone respective sans choisir sa face visible. Vous pouvez désormais construire des abris dessus à l'aide de la faveur du Chef ingénieur.



NOTE : contrairement aux Épisodes 1 et 2, l'Épisode 3 ne contient pas de tuiles de récompense d'assemblée. C'est la tuile de décompte de l'assemblée actuelle qui indique les récompenses octroyées.

ASSEMBLÉE DANS LA NATURE SAUVAGE

Une assemblée dans la nature sauvage se déroule comme une assemblée dans la ville, avec toutefois quelques différences.

Définitions de déclenchement :

• Puisqu'il n'y a pas de dés dans la nature sauvage, les assemblées y sont déclenchées lorsque la tuile de rappel d'assemblée est révélée dans la pile exploration d'une zone de la nature sauvage (Marécage, Jungle ou Collines). Une assemblée se déroule alors dans la zone correspondant à la pile exploration où la tuile de rappel d'assemblée a été révélée.

NOTE : vous pouvez prédire quand une assemblée va se déclencher, car chaque fois qu'un joueur place une tuile exploration, il en défausse également une.



Exemple : il y a 6 tuiles exploration au-dessus de la tuile de rappel d'assemblée de la Jungle. Une assemblée sera donc déclenchée quand 3 nouvelles tuiles auront été placées dans la Jungle.

Définitions de résolution :

- La **présence** correspond au nombre d'abris sur les tuiles exploration, de dinos dressés et de chefs montés. Le Marécage, la Jungle et les Collines sont décomptés séparément. Faites attention à ne pas prendre en compte votre présence dans les zones de nature sauvage autres que celle où l'assemblée a lieu.
- L'**officier de la nature sauvage** rapporte des points pour les assemblées de chaque zone de nature sauvage (Marécage, Jungle et Collines).
- Après l'assemblée, les chefs montés présents dans la zone concernée retournent dans la zone Maison de leurs propriétaires respectifs. Les dinos dressés standard restent sur place.

FIN DE LA PARTIE

DÉCOMpte DES POINTS

À la fin de leur 8^e tour, tous les joueurs doivent révéler leur carte objectif et évaluer les 3 conditions de décompte secrètes indiquées dessus.

1 Objectif personnel

Si vous avez le nombre requis de **ressources ou d'autres éléments** indiqués, gagnez 6 partisans.

2 Objectif de zone

Comptez vos **abris** et **structures** dans les zones indiquées. Pour chaque zone dans laquelle c'est vous qui en avez le plus (ou si vous êtes à égalité pour la 1^e place), gagnez 4 partisans. Cet objectif est personnel. Les autres joueurs ne gagnent pas de partisans grâce à cet objectif. Si vous n'avez pas d'abri ni de structure dans une zone, vous ne gagnez aucun partisan.

3 Objectif d'officier commun

Comme lors d'une assemblée, tous les joueurs évaluent la condition de décompte des points de l'officier, en tenant compte de la majorité d'influence sur l'officier, exactement comme lors de l'étape « Découpage des points de l'officier » d'une assemblée (voir page 28 pour plus de détails).



NOTE : les objectifs sont évalués à la fin du 8^e tour de chaque joueur, et non pour tous les joueurs en même temps à la fin de la partie. Cela est très important, car les majorités peuvent évoluer lors du dernier tour de chaque joueur.

La partie prend immédiatement fin lorsque le dernier joueur a terminé son 8^e tour et évalué sa carte objectif.

DÉCOMpte FINAL

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

1 Structures

Chaque joueur évalue les conditions de décompte des points de fin de partie (« END OF GAME ») de toutes les structures sur lesquelles il possède un abri. Cela inclut la structure *Ancient Portal* et le temple *Ironjaw*. Toutes les conditions de décompte des points des structures sont détaillées aux pages 42 à 44 de l'annexe.

2 Artefacts collectés

Chaque joueur gagne des partisans en fonction du nombre d'artefacts qu'il a collectés.

Nombre d'artefacts	0-1	2	3	4	5	6	7	8
Partisans	0	2	4	6	9	13	18	24

3 Ressources restantes

Chaque joueur gagne **1 partisan** pour chaque nourriture, débris et ressource de l'île en sa possession. Il gagne également **1 partisan** pour chaque paire de rangers en dehors de l'infirmerie (y compris ceux qui sont épuisés et ceux qui se trouvent sur une aventure en cours) et chaque paire de baies lumineuses en sa possession.



LE JOUEUR QUI A LE PLUS DE PARTISANS GAGNE LA PARTIE

En cas d'égalité, le joueur à égalité qui a le plus d'influence sur l'ensemble des officiers remporte la victoire.

Si l'égalité persiste, tous les joueurs à égalité se partagent la victoire.



RÈGLES SPÉCIFIQUES À 2 JOUEURS

Si l'emplacement que vous venez d'explorer est adjacent à l'emplacement 5, 9 ou 17, retournez immédiatement la tuile exploration de ce dernier. Placez 1 abri de dissident sur l'une des cases abri de cet emplacement. L'emplacement est considéré comme exploré (tous les emplacements qui y sont adjacents peuvent désormais être explorés).

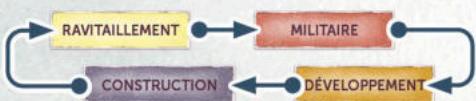


Exemple : Jules (rouge) vient d'explorer l'emplacement 3 (A), qui est adjacent à l'emplacement 5 (B). Le dissident (joueur fictif bleu) retourne la tuile exploration de l'emplacement 5 et y place un abri de sa réserve.

Lors du décompte des assemblées et des officiers, le dissident est considéré comme un troisième joueur et peut donc arriver en 1^{re}, 2^e ou 3^e position, ou à égalité avec un autre joueur. En revanche, le dissident ne gagne pas de partisans ni de caisses grâce à la tuile de décompte de l'assemblée ou à la condition de décompte de l'officier.

Après une assemblée dans une zone de la ville, placez 1 cube d'influence du dissident sur l'officier de la zone concernée **et 1 abri de dissident** sur la case abri disponible la plus basse de cette zone.

S'il n'y a plus de case abri disponible dans la zone, placez l'abri dans la zone suivante en respectant l'ordre ci-dessous :



Exemple : après une assemblée dans la zone de ravitaillement, le dissident place 1 cube d'influence sur le Capitaine (A). Il doit ensuite placer un abri dans cette zone, mais toutes les cases abri sont déjà occupées. Il place donc son abri sur la première case disponible dans la zone suivante en respectant l'ordre indiqué, à savoir la zone militaire (B).

Après une assemblée dans la nature sauvage, placez 1 cube d'influence du dissident sur l'officier de la nature sauvage. Ensuite, placez 1 abri de dissident sur l'emplacement de la zone comportant une case abri disponible qui porte le plus petit numéro (ou sur l'avant-poste). S'il n'y a plus de case abri disponible dans la zone, ne placez pas d'abri.



Exemple : après une assemblée dans le Marécage, le dissident place 1 cube d'influence sur le Chef de la sécurité (A). Il place ensuite un abri sur l'emplacement 2, car c'est l'emplacement exploré qui porte le plus petit numéro dans le Marécage (B).

À la fin de la partie, révélez la 3^e carte objectif et évaluez son objectif d'officier commun. Les joueurs marquent donc des points en fonction d'un 3^e officier secret.



RÈGLES OPTIONNELLES

COMBAT DÉTERMINISTE

Cette variante permet d'éliminer le caractère aléatoire de l'attribution des blessures pendant les aventures.

Mise en place : laissez le **dé menace** dans la boîte. À la place, distribuez 1 **carte piste de menace** et 1 **marqueur de menace** à chaque joueur. Placez chacun votre marqueur sur la case comportant le symbole de départ  de votre carte piste de menace.

Pendant la partie : chaque fois que vous devez lancer le dé menace, avancez à la place votre marqueur sur la piste de menace d'un nombre de cases égal à la valeur de menace indiquée sur l'étape de l'aventure. S'il y a plusieurs valeurs de menace, additionnez-les. Chaque fois que vous franchissez le symbole de blessure , blessez 1 unité de votre choix participant à l'aventure.



OFFICIERS ALÉATOIRES

Dans cette variante, le Chef de la sécurité n'est pas lié exclusivement à la nature sauvage. Cela permet de créer des combinaisons zone/officier qui peuvent sembler déséquilibrées pour des joueurs débutants, mais que des joueurs expérimentés pourront apprécier.

Mise en place : ignorez l'étape 11 de la mise en place de la zone principale. Lors de l'étape 12, répartissez aléatoirement les 5 officiers entre les 4 zones de la ville et la nature sauvage.



Exemple : la carte Aventure Serpent's Nest comporte deux jets de Menace dans sa 2^e étape, avec des valeurs de Menace de 3 et 2, soit un total de 5 (1). Après avoir résolu la deuxième étape de ses cartes Aventure, Jules  déplace le compteur de Menace de 5 cases vers l'avant (2). En se déplaçant, il croise le symbole de Blessure (3), il décide donc de blesser l'un de ses Rangers et le déplace vers l'Infirmerie sur son plateau joueur (4).

ANNEXE

CONDITIONS DE DÉCOMpte DES POINTS DES OFFICIERS

Officier	Tuile	Conditions de décompte des points
Capitaine		<p>Gagnez 1 partisan pour chaque raptor dressé et pour chaque paire de shieldheads dressés en votre possession.</p> <p>Gagnez 2 partisans pour chaque thunderhorn dressé et chaque ironjaw dressé en votre possession.</p> <p>Les dinos peuvent se trouver n'importe où, sauf à l'infirmerie. Votre chef monté compte comme un dino dressé.</p>
Premier officier		<p>Gagnez 1 partisan pour chacun de vos abris dans la nature sauvage.</p> <p>Gagnez 2 partisans pour chacune de vos structures (y compris le temple Ironjaw).</p>
Chef ingénieur		<p>Gagnez 1 partisan pour chaque paire de rangers vous appartenant (ils peuvent se trouver n'importe où, sauf à l'infirmerie).</p> <p>Gagnez 3 partisans pour chaque paire de tuiles ranch sur votre plateau joueur (les tuiles ranch recouvertes comptent également).</p>
Chef de la sécurité		<p>Gagnez 1 partisan pour chacun de vos dinos dressés dans la nature sauvage. Votre chef monté compte comme un dino dressé.</p> <p>Gagnez 2 partisans pour chacune de vos aventures commencées ou terminées (nature sauvage ou temple).</p>
Chef intendant		<p>Gagnez 1 partisan pour chacun de vos abris dans la ville (sans compter ceux sur les structures).</p> <p>Gagnez 1 partisan pour chaque caisse dans votre ranch.</p>

TUILES PROVISIONS



Chaque tuile provisions vous rappelle que vous devez placer 1 abri dans la zone où elle se trouve (case disponible la plus basse dans la ville, avant-poste A dans la nature sauvage) **et** 1 cube d'influence sur l'officier correspondant.

La partie inférieure de la tuile comprend des instructions supplémentaires qui modifient la mise en place.

#1 Remettez 1 nourriture dans la réserve générale. Placez 1 ressource de l'île **et** 1 baie lumineuse sur votre plateau joueur. Placez 1 abri sur la case disponible la plus basse d'une zone de la ville autre que votre zone de départ (en ignorant le symbole que vous recouvrez).

#2 Placez 1 baie lumineuse sur votre plateau joueur. Placez 1 abri sur l'avant-poste B dans la nature sauvage.

#3 Remettez 1 ressource de l'île dans la réserve générale. Placez 1 nourriture sur votre plateau joueur. Placez 1 cube d'influence sur un officier dans une zone autre que votre zone de départ.

#4 Placez 1 nourriture **et** 1 ranger sur votre plateau joueur.

#5 Remettez 1 baie lumineuse dans la réserve générale. Placez 1 ressource de l'île **et** 1 raptor non dressé sur votre plateau joueur.

#6 Placez l'artefact Sablier sur sa case sur votre plateau joueur.

#7 Remettez 1 baie lumineuse dans la réserve générale. Placez 1 débris sur votre plateau joueur. Placez 1 caisse sur la case de votre choix à côté de votre ranch.

#8 Déplacez le ranger de votre infirmerie vers la zone Maison de votre plateau joueur. Placez une grande selle sur le shieldhead de votre plateau joueur qui n'en a pas déjà.

EFFETS ET BONUS DES PLATEAUX JOUEUR

Effets et bonus de placement du ranch

Ce tableau présente tous les effets et bonus identiques pour tous les chefs. Les effets qui diffèrent selon les chefs sont signalés dans le tableau et expliqués séparément.

Effet différent pour chaque chef.	Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.	Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.
Gagnez 2 partisans.	Gagnez 2 baies lumineuses.	Bonus de placement différent pour chaque chef.
Gagnez 1 partisan.	Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.	Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.
Gagnez 1 partisan.	Gagnez 1 ranger.	Gagnez 1 débris.
Appliquez 3 soins. (Différent pour Jack.)	Gagnez 2 baies lumineuses ou dressez 1 dino (en payant le coût de dressage actuel pour ce dino). (Différent pour Adelita.)	Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.
Gagnez 1 ou 2 partisans (selon le chef) .	Gagnez 1 ou 2 partisans (selon le chef) .	Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.



Adelita

Bonus de placement d'artefact

	Défaussez la tuile de recouvrement de l'infirmerie et gagnez 2 partisans.		Adelita devient une cheffe montée (ironjaw dressé). Échangez immédiatement sa figurine.
	Remplacez un dé neutre de la réserve par le dé joueur de votre réserve personnelle (en gardant la même face). S'il n'y a plus de dé neutre dans la réserve commune, remplacez-en un dans une zone de la ville.		Gagnez 1 dino non dressé dont le temple a déjà été exploré.

Effets et bonus de placement du ranch

Effet du ranch (en haut à gauche) : Placez 1 cube d'influence sur l'officier de la zone où se trouve votre chef, puis récupérez votre chef dans cette zone.

Effet du ranch (au milieu en bas) : Dressez 1 dino (en payant le coût de dressage actuel pour ce dino) **et** gagnez 2 baies lumineuses.

Bonus de placement (en haut à droite) : Gagnez 1 shieldhead non dressé **et** 1 baie lumineuse.



Keoni

Bonus de placement d'artefact

	Gagnez 1 tuile ranch de l'offre.		Remplacez un dé neutre de la réserve par le dé joueur de votre réserve personnelle (en gardant la même face) et gagnez 4 partisans. Si l'il n'y a plus de dé neutre dans la réserve commune, remplacez-en un dans une zone de la ville.
	Keoni devient un chef monté (shieldhead dressé). Échangez immédiatement sa figurine.		Défaussez la tuile de recouvrement de l'infirmerie et gagnez 3 partisans.

Effets et bonus de placement du ranch

Effet du ranch (en haut à gauche) : Construisez 1 abri dans la nature sauvage.

Bonus de placement (en haut à droite) : Résolvez l'effet récolte de n'importe quel emplacement du Marécage (même si vous n'y possédez pas d'abri).



Phoenix

Bonus de placement d'artefact

	Phoenix devient une cheffe montée (thunderhorn dressé). Échangez immédiatement sa figurine.		Défaussez la tuile de recouvrement de l'infirmerie et gagnez 2 partisans.
	Construisez 1 abri sur la case disponible la plus basse de n'importe quelle zone de la ville sans gagner le bonus d'abri correspondant.		Remplacez un dé neutre de la réserve par le dé joueur de votre réserve personnelle (en gardant la même face) et gagnez 2 partisans. Si l'il n'y a plus de dé neutre dans la réserve commune, remplacez-en un dans une zone de la ville.

Effets et bonus de placement du ranch

Effet du ranch (en haut à gauche) : Résolvez l'effet récolte de l'un de vos abris dans la nature sauvage.

Bonus de placement (en haut à droite) : Appliquez 3 soins.



Jack

Jack commence la partie avec 3 cases dans son infirmerie.

Bonus de placement d'artefact

	Remplacez un dé neutre de la réserve par le dé joueur de votre réserve personnelle (en gardant la même face) et gagnez 2 partisans. Si l'il n'y a plus de dé neutre dans la réserve commune, remplacez-en un dans une zone de la ville.		Gagnez 1 dino non dressé de votre choix et 2 partisans.
	Défaussez la tuile de recouvrement de l'infirmerie et gagnez 1 partisan.		Jack devient un chef monté (raptor dressé). Échangez immédiatement sa figurine.

Effets et bonus de placement du ranch

Effet du ranch (en haut à gauche) : Gagnez 1 raptor non dressé.

Effet du ranch (en bas à gauche) : Appliquez 4 soins et gagnez 1 baie lumineuse.

Bonus de placement (en haut à droite) : Dressez 1 shieldhead sans payer le coût en ressources du dressage.

TUILES RANCH



Administration

N°	Nom	Effet
#1	Land Registry	Si vous avez au moins une colonne remplie de tuiles ranch, gagnez 1 nourriture et 1 ressource de l'île. Si vous avez au moins une rangée remplie de tuiles ranch, gagnez 2 baies lumineuses et 1 partisan.
#2	Recycling Center	Gagnez 1 débris et si vous avez au moins 5 tuiles ranch, gagnez 3 partisans.
#3	Operations Office	Si vous avez au moins une colonne remplie de tuiles ranch, dressez 1 dino (en payant le coût actuel du dressage pour ce dino) et gagnez 1 partisan. Si vous avez au moins deux colonnes remplies de tuiles ranch, gagnez 3 partisans supplémentaires.
#4	Recruitment Office	Si vous avez au moins une rangée remplie de tuiles ranch, gagnez 1 ranger et 2 partisans. Si vous avez au moins deux rangées remplies de tuiles ranch, gagnez 3 partisans supplémentaires.
#5	Employment Agency	Dépensez 1 baie lumineuse, puis gagnez 2 partisans pour chacune de vos structures.
#6	Excursion Hub	Gagnez 1 partisan pour chacun de vos abris dans le Marécage ou dans la Jungle ou dans les Collines (au choix).
#7	Civic Center	Gagnez 1 partisan pour chacun de vos abris et structures dans une zone de la ville de votre choix.
#8	Mounted Patrol HQ	Gagnez 1 partisan pour chacun de vos dinos dressés dans la nature sauvage.



Services

#9	Planning Room	Dépensez 1 baie lumineuse pour gagner 1 ranger et placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.
#10	Elite Guesthouse	Dépensez 2 baies lumineuses pour placer 2 cubes d'influence sur un officier sur lequel vous n'en avez aucun.
#11	Architect's Hut	Placez 1 cube d'influence sur l'officier de la nature sauvage et dépensez 1 débris pour construire un abri dans la nature sauvage.
#12	Radio Station	Dépensez 2 baies lumineuses pour placer 2 cubes d'influence sur un officier dans une zone où se trouve l'un de vos dés joueur ou votre chef.
#13	Healing Spring	Appliquez 3 soins et résolvez l'effet récolte de l'un de vos abris dans la nature sauvage.
#14	Herb Gardens	Gagnez 1 baie lumineuse pour chacun de vos abris dans la ville et appliquez 1 soin pour chacun de vos abris dans la ville.

N° Nom Effet

#15	Recovery Ward	Gagnez 2 rangers et appliquez 2 soins.
#16	Dispensary	Appliquez 8 soins.



Culture

#17	Orchard	Gagnez 2 nourritures.
#18	Sawmill	Gagnez 2 ressources de l'île.
#19	Communal Garden	Gagnez 4 baies lumineuses et 1 partisan.
#20	Scrap Yard	Gagnez 1 débris et 1 caisse sur une rangée différente de celle où se trouve cette tuile ranch.
#21	Fortified Roads	Gagnez 1 ressource de l'île et résolvez l'effet récolte de l'un de vos abris dans le Marécage.
#22	Bounty Trail	Gagnez 1 baie lumineuse et résolvez l'effet récolte de l'un de vos abris dans la nature sauvage.
#23	Remote Farm	Gagnez 1 nourriture et résolvez l'effet récolte de l'un de vos abris dans la Jungle.
#24	Wild Doc	Appliquez 1 soin et résolvez l'effet récolte de l'un de vos abris dans la nature sauvage.



Domestication

#25	Town Council	Gagnez 1 shieldhead non dressé et placez 1 cube d'influence sur un officier dans une zone de la ville où vous avez au moins 2 abris.
#26	Carnivore Camp	Gagnez 1 raptor non dressé et 1 ressource de l'île.
#27	Sparring Grounds	Gagnez 1 shieldhead dressé.
#28	Herbivore Camp	Gagnez 1 shieldhead non dressé, 1 nourriture et 1 baie lumineuse.
#29	Barracks	Gagnez 2 rangers et dressez 1 dino (en payant le coût de dressage actuel pour ce dino).
#30	Dinoback Academy	Gagnez 2 baies lumineuses et dressez jusqu'à 2 dinos (en payant le coût de dressage actuel pour ces dinos).
#31	Dino Whisperer	Dépensez 1 baie lumineuse pour dresser 1 dino sans payer le coût en ressources du dressage.
#32	Obedience Center	Dépensez 1 baie lumineuse pour dresser jusqu'à 3 dinos (en payant le coût de dressage actuel pour ces dinos).

**TIULES EXPLORATION**

N°	Nom	Effet récolte	Effet découverte
#1	Glowberry Grove	Gagnez 3 baies lumineuses.	Gagnez 1 shieldhead blessé.
#2	Raptor Nest	Gagnez 1 ressource de l'île.	Gagnez 1 baie lumineuse et 1 raptor non dressé.
#3	Hidden Depository	Gagnez 1 caisse.	Gagnez 1 tuile ranch, sans bénéficié de son bonus de placement.
#4	Training Ground	Appliquez 1 soin et dressez 1 dino (en payant le coût de dressage actuel pour ce dino).	Gagnez 2 rangers.
#5	Marshland Encampment	Gagnez 1 shieldhead non dressé et 1 baie lumineuse.	Commencez une aventure dans la nature sauvage ou construisez 1 abri sur cette tuile exploration.
#6	Forager's Hut	Gagnez 1 nourriture.	Placez 1 cube d'influence sur l'officier de la nature sauvage.
#7	First Aid Tent	Appliquez 3 soins.	Gagnez 1 baie lumineuse et 1 caisse.
#8	Ancient Site	Dressez 1 shieldhead sans payer le coût en ressources du dressage.	Construisez 1 abri sur la case disponible la plus basse de n'importe quelle zone de la ville sans gagner le bonus d'abri correspondant.
#9	Alluring Trails	Dépensez 1 baie lumineuse pour placer 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.	Récupérez votre chef, puis commencez une nouvelle aventure dans la nature sauvage.
#10	Canopy Treehouse	Gagnez 1 débris.	Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.
#11	Riverbank Habitat	Appliquez 1 soin et gagnez 1 ressource de l'île.	Gagnez 2 baies lumineuses et 1 caisse.
#12	Waterfall Hideout	Appliquez 4 soins.	Gagnez 1 shieldhead non dressé et 1 shieldhead blessé.
#13	Gatherer's Shelter	Gagnez 1 baie lumineuse et 1 nourriture.	Gagnez 1 caisse et 1 ranger.
#14	Alien Legacy	Gagnez 1 caisse et 1 partisan.	Dépensez 1 baie lumineuse pour gagner 1 tuile ranch de l'offre.
#15	Pathfinder's Clearing	Dépensez 2 baies lumineuses pour gagner 3 partisans.	Appliquez 1 soin et gagnez 2 rangers.
#16	Ravine Base	Gagnez 1 débris et 1 caisse.	Appliquez 1 soin et commencez une nouvelle aventure dans la nature sauvage.
#17	Canyon of Unveilings	Gagnez 1 débris et 1 caisse.	Gagnez 1 tuile ranch de l'offre ou résolvez 1 effet de ranch.
#18	Carnivore's Den	Dépensez 2 baies lumineuses pour gagner 1 raptor dressé.	Gagnez 1 ironjaw non dressé.
#19	Remote Facility	Gagnez 1 baie lumineuse et placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.	Construisez 1 abri sur n'importe quelle case disponible dans la ville et gagnez le bonus d'abri correspondant.
#20	Dino Valley	Gagnez 1 partisan pour chacun de vos shieldheads dressés et pour chacun de vos raptors dressés.	Gagnez 2 baies lumineuses et 1 thunderhorn non dressé.
#21	Highland Venture	Gagnez 1 shieldhead dressé.	Appliquez 2 soins et commencez une aventure dans la nature sauvage.
#22	Thunderhorn Farm	Gagnez 2 partisans pour chacun de vos thunderhorns dressés.	Construisez 1 abri sur la case disponible la plus basse de n'importe quelle zone de la ville sans gagner le bonus d'abri correspondant et gagnez 1 partisan.
#23	Hidden Oasis	Appliquez 3 soins et gagnez 1 caisse.	Gagnez 1 raptor dressé blessé.
#24	Training Plateau	Appliquez 2 soins et dressez jusqu'à 2 dinos (en payant le coût de dressage actuel pour ces dinos).	Gagnez 2 rangers et commencez une aventure dans la nature sauvage.
#25	Abundance Gorge	Gagnez 1 ressource de l'île et 1 nourriture.	Gagnez 2 baies lumineuses et dressez jusqu'à 2 dinos (en payant le coût de dressage actuel pour ces dinos).
#26	Ironjaw Ridge	Gagnez 2 partisans pour chacun de vos ironjaws dressés.	Gagnez 2 caisses.

AVENTURES

AVENTURES
DANS LE MARÉCAGE

Nom	Conditions de départ	Récompense – 1 ^{re} étape	Récompense – 2 ^{re} étape	Récompense de cartographie
Acids and Bases	1 raptor (ou dino supérieur) dressé, 2 unités au choix ou plus	Gagnez 1 débris et 1 caisse et 1 nourriture.	Gagnez l'artefact Arbrisseau et 1 baie lumineuse.	Emplacement 5 : Placez 1 tuile ranch.
Ancient Knowledge	1 shieldhead (ou dino supérieur) dressé, 3 unités au choix ou plus	Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix et gagnez 2 baies lumineuses.	Gagnez 1 caisse et 2 partisans.	Emplacement 6 : Gagnez l'artefact Hexagone.
Scouting at Dawn	2 rangers, 1 unité au choix ou plus	Gagnez 1 caisse et 1 raptor non dressé.	Gagnez l'artefact Arbrisseau et placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.	Emplacement 3 : Dressez 1 raptor sans payer le coût en ressources du dressage et gagnez 1 baie lumineuse.
See You Later, Gator	1 ranger, 2 unités au choix ou plus	Gagnez 1 shieldhead non dressé et 1 ressource de l'île.	Gagnez l'artefact Arbrisseau et 1 caisse.	Emplacement 4 : Gagnez 1 baie lumineuse et placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.
Serpent's Nest	1 shieldhead (ou dino supérieur) dressé, 2 unités au choix ou plus	Gagnez 1 tuile ranch de l'offre.	Gagnez l'artefact Arbrisseau et 3 baies lumineuses.	Emplacement 1 : Construisez 1 abri dans la nature sauvage sans résoudre l'effet récolte correspondant.
Swamp Up the Jam	1 ranger, 2 unités au choix ou plus	Gagnez 2 baies lumineuses et 1 nourriture.	Gagnez l'artefact Arbrisseau et 1 baie lumineuse et 1 ressource de l'île.	Emplacement 2 : Construisez 1 abri sur la case disponible la plus basse de n'importe quelle zone de la ville sans gagner le bonus d'abri correspondant.
Swamped Giant	Chef, 2 unités au choix ou plus	Gagnez 1 nourriture et 1 ressource de l'île.	Gagnez l'artefact Arbrisseau et 1 thunderhorn non dressé.	Emplacement 5 : Résolvez 1 effet de votre ranch.
Swarm Welcome	1 shieldhead (ou dino supérieur) dressé, 2 unités au choix ou plus	Gagnez 1 baie lumineuse et 1 ressource de l'île.	Gagnez 1 baie lumineuse et placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.	Emplacement 1 : Gagnez l'artefact Sablier.
The Witch's Hut	2 rangers, 1 unité au choix ou plus	Gagnez 3 baies lumineuses.	Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix et appliquez 2 soins.	Emplacement 6 : Dressez 1 thunderhorn sans payer le coût en ressources et appliquez 1 soin.

AVENTURES
DANS LA JUNGLE

Nom	Conditions de départ	Récompense – 1 ^{re} étape	Récompense – 2 ^{re} étape	Récompense de cartographie
Alien vs Predators	1 thunderhorn dressé, 2 unités au choix ou plus	Gagnez 1 raptor non dressé et 1 caisse.	Gagnez l'artefact Couronne et 1 raptor non dressé.	Emplacement 12 : Gagnez l'artefact Flèche et dressez 1 raptor (en payant le coût de dressage actuel pour ce dino) et gagnez 1 baie lumineuse.
Dino Catcher	1 raptor (ou dino supérieur) dressé, 1 ranger, 2 unités au choix ou plus	Gagnez 1 thunderhorn non dressé et 2 baies lumineuses.	Gagnez l'artefact Couronne et 1 raptor non dressé.	Emplacement 12 : Gagnez 1 ironjaw non dressé et 2 partisans.
Following the Stream	1 raptor dressé, 3 unités au choix ou plus	Gagnez 1 ressource de l'île et 1 débris.	Gagnez l'artefact Couronne et 1 dino non dressé dont le temple a déjà été exploré.	Emplacement 9 : Dressez 1 dino sans payer le coût en ressources du dressage et gagnez 1 partisan.
Mind the Gap	Chef, 1 ranger, 1 unité au choix ou plus	Gagnez 1 nourriture et 1 débris.	Gagnez l'artefact Couronne et construisez 1 abri sur la case disponible la plus basse de n'importe quelle zone de la ville sans gagner le bonus d'abri correspondant.	Emplacement 9 : Résolvez l'effet récolte de 2 de vos abris dans la nature sauvage.



Nom	Conditions de départ	Récompense – 1 ^{re} étape	Récompense – 2 ^{re} étape	Récompense de cartographie
Mushroom Run	Chef, 3 unités au choix ou plus	Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix et gagnez 2 baies lumineuses.	Gagnez l'artefact Couronne et 1 caisse.	Emplacement 7 : Gagnez 1 tuile ranch de l'offre et 1 baie lumineuse.
Paradise Falls	1 shieldhead dressé, 1 shieldhead (ou dino supérieur) dressé, 2 unités au choix ou plus	Gagnez 1 nourriture et 3 baies lumineuses.	Gagnez l'artefact Couronne et 1 ironjaw non dressé.	Emplacement 11 : Dressez 1 ironjaw sans payer le coût en ressources du dressage.
Raid Hunting	1 raptor dressé, 3 unités au choix ou plus	Gagnez 1 nourriture et 1 ressource de l'île.	Gagnez l'artefact Couronne et 1 shieldhead dressé.	Emplacement 10 : Gagnez 1 thunderhorn non dressé et 1 ressource de l'île.
Settling Down	3 rangers, 1 unité au choix ou plus	Construisez 1 abri dans la nature sauvage sans résoudre l'effet récolte correspondant.	Gagnez l'artefact Couronne et résolvez l'effet récolte de n'importe quel emplacement de la nature sauvage (même si vous n'y possédez pas d'abri).	Emplacement 7 : Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix et gagnez 2 baies lumineuses.
Tales from Space	1 shieldhead (ou dino supérieur) dressé, 3 unités au choix ou plus	Construisez 1 abri dans la nature sauvage sans résoudre l'effet récolte correspondant et gagnez 1 débris et 1 baie lumineuse.	Gagnez l'artefact Flèche et dressez jusqu'à 2 dinos (en payant le coût de dressage actuel pour ces dinos).	Emplacement 8 : Résolvez 1 option au choix d'un effet d'une zone de la ville et gagnez 1 baie lumineuse.
Tender Tendrils	1 shieldhead (ou dino supérieur) dressé, 3 unités au choix ou plus	Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.	Gagnez l'artefact Couronne et 1 nourriture et 1 baie lumineuse.	Emplacement 8 : Gagnez 3 rangers et 1 baie lumineuse.
Thermal Terror	1 thunderhorn (ou dino supérieur) dressé, 2 unités au choix ou plus	Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix et gagnez 1 nourriture.	Gagnez l'artefact Couronne et 1 caisse.	Emplacement 11 : Gagnez 1 tuile ranch de l'offre et 2 baies lumineuses.

AVENTURES DANS LES COLLINES

Nom	Conditions de départ	Récompense – 1 ^{re} étape	Récompense – 2 ^{re} étape	Récompense de cartographie
Devil's Den	1 shieldhead dressé, 1 raptor (ou dino supérieur) dressé, 3 unités au choix ou plus	Gagnez 4 baies lumineuses et 2 ressources de l'île.	Placez 1 tuile ranch et résolvez immédiatement son effet.	Emplacement 19 : Gagnez 1 caisse et 4 partisans.
Earth-Shattering Discovery	1 thunderhorn dressé, 1 shieldhead (ou dino supérieur) dressé, 2 unités au choix ou plus	Placez 1 cube d'influence sur 2 officiers différents.	Gagnez l'artefact Gland ou Couronne.	Emplacement 17 : Gagnez 1 partisan pour chaque nourriture en votre possession.
Fata Morgana	1 thunderhorn (ou dino supérieur) dressé, 2 unités au choix ou plus	Construisez 1 abri dans la nature sauvage sans résoudre l'effet récolte correspondant et placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.	Gagnez 1 nourriture et 2 caisses.	Emplacement 15 : Gagnez 1 dino non dressé au choix et 2 partisans.
For Pit's Sake	1 shieldhead dressé, 1 thunderhorn (ou dino supérieur) dressé, 2 unités au choix ou plus	Gagnez 3 rangers et placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.	Résolvez l'effet récolte d'un emplacement du Marécage et d'un emplacement des Collines. Vous n'avez pas besoin d'y posséder des abris.	Emplacement 14 : Résolvez l'effet découverte d'un emplacement de la Jungle (sans placer de dino).
Gentleman's Treasure	1 shieldhead (ou dino supérieur) dressé, 1 thunderhorn dressé, 2 unités au choix ou plus	Gagnez 1 raptor dressé et 2 baies lumineuses.	Résolvez l'effet récolte de n'importe quel emplacement de la Jungle (même si vous n'y possédez pas d'abri) et gagnez 3 partisans.	Emplacement 10 : Gagnez l'artefact Joyau.

Nom	Conditions de départ	Récompense – 1 ^{re} étape	Récompense – 2 ^e étape	Récompense de cartographie
Hunter Games	1 raptor dressé, 1 shieldhead (ou dino supérieur) dressé, 2 unités au choix ou plus	Gagnez 1 ironjaw non dressé et 1 débris et 2 baies lumineuses.	Gagnez 1 thunderhorn non dressé et placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.	Emplacement 13 : Gagnez 1 partisan pour chaque dino non dressé sur votre plateau joueur.
It Takes a Killer...	1 raptor dressé, 1 raptor (ou dino supérieur) dressé, 3 unités au choix ou plus	Gagnez 1 ironjaw non dressé et 2 baies lumineuses et 2 partisans.	Gagnez l'artefact Joyau et 2 baies lumineuses.	Emplacement 18 : Gagnez 2 partisans pour chaque officier sur lequel vous avez au moins 2 cubes d'influence.
King of the Hill	1 shieldhead (ou dino supérieur) dressé, 1 thunderhorn (ou dino supérieur) dressé, 2 unités au choix ou plus	Gagnez 2 rangers et dressez 1 dino sans payer le coût en ressources du dressage.	Gagnez 5 partisans.	N'importe quel emplacement des Collines : Gagnez 1 artefact au choix.
Maximum Madness	1 raptor dressé, 1 raptor (ou dino supérieur) dressé, 2 unités au choix ou plus	Gagnez 1 débris et 2 caisses.	Gagnez 1 partisan pour chaque caisse dans votre ranch.	Emplacement 16 : Dépensez 1 débris pour construire 1 structure.
Prince of Iron	Chef, 4 unités au choix ou plus	Gagnez 1 ironjaw non dressé et placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.	Gagnez 2 débris et 1 caisse.	Emplacement 19 : Dépensez 1 débris pour construire 1 structure.
Silence, Please!	1 shieldhead (ou dino supérieur) dressé, 1 thunderhorn (ou dino supérieur) dressé, 2 unités au choix ou plus	Construisez 2 abris dans la nature sauvage sans résoudre les effets récolte correspondants et gagnez 1 caisse.	Gagnez l'artefact hexagone et 2 partisans.	Emplacement 14 : Gagnez 1 partisan pour chacun de vos abris dans la nature sauvage.
Starry Night View	1 shieldhead dressé, 1 raptor (ou dino supérieur) dressé, 3 unités au choix ou plus	Résolvez 1 effet de votre ranch et placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix.	Gagnez 2 partisans pour chaque structure et structure de temple que vous avez construite.	N'importe quel emplacement des Collines : Gagnez 1 partisan pour chaque baie lumineuse dans votre réserve personnelle.
The Peak	1 thunderhorn dressé, 3 unités au choix ou plus	Construisez 1 abri dans la nature sauvage sans résoudre l'effet récolte correspondant et gagnez 1 tuile ranch de l'offre.	Gagnez 2 nourritures et 1 caisse.	Emplacement 17 : Gagnez 1 partisan pour chaque nourriture en votre possession.
The Outcast	2 shieldheads (ou dinos supérieurs) dressés, 1 unité au choix ou plus	Dressez 1 dino sans payer le coût en ressources du dressage et gagnez 1 caisse.	Gagnez 1 tuile ranch de l'offre et 1 ressource de l'île.	Emplacement 15 : Dépensez 1 caisse pour résoudre 2 effets différents de votre ranch.
Thunderstruck	Chef, 1 shieldhead (ou dino supérieur) dressé, 2 unités au choix ou plus	Gagnez 1 thunderhorn dressé.	Construisez 1 abri dans n'importe quelle zone de la ville et gagnez le bonus d'abri correspondant et 1 baie lumineuse.	Emplacement 13 : Gagnez 2 partisans pour chacun de vos thunderhorns dressés et thunderhorns non dressés.
Volcano Shrine	Chef, 1 shieldhead (ou dino supérieur) dressé, 2 unités au choix ou plus	Placez 2 cubes d'influence sur un officier de votre choix.	Gagnez l'artefact Bouclier et 2 baies lumineuses.	Emplacement 18 : Gagnez 2 partisans pour chaque officier sur lequel vous avez au moins 2 cubes d'influence.
Your Highness	1 thunderhorn (ou dino supérieur) dressé, 4 unités au choix ou plus	Gagnez 1 ressource de l'île et 1 débris et résolvez l'effet récolte de l'un de vos abris dans les Collines.	Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix et construisez 1 abri sur la case disponible la plus basse de n'importe quelle zone de la ville sans gagner le bonus d'abri correspondant.	Emplacement 17 : Gagnez 1 partisan pour chaque ensemble de 1 ressource de l'île et 1 débris en votre possession.



AVENTURES DE TEMPLE

Nom	Conditions de départ	Récompense – 1 ^{re} étape	Menace – 1 ^{re} étape	Récompense – 2 ^e étape	Récompense de la ville
The Raptor Temple	1 shieldhead (ou dino supérieur) dressé, 2 rangers, 1 unité au choix ou plus	Gagnez 1 raptor dressé et construisez 1 abri dans la nature sauvage sans résoudre l'effet récolte correspondant.	Défaussez 1 ranger de l'aventure (il est vaincu).	Gagnez l'artefact Flèche et résolvez 1 effet de votre ranch.	Développement : Gagnez 1 débris et 2 partisans.
The Thunderhorn Temple	Chef, 1 shieldhead dressé, 1 ranger, 1 unité au choix ou plus	Gagnez 1 thunderhorn dressé et construisez 1 abri dans la nature sauvage sans résoudre l'effet récolte correspondant.	Défaussez 1 shieldhead dressé de l'aventure (il est vaincu).	Gagnez l'artefact Gland et déplacez votre chef vers une zone de la ville de votre choix pour résoudre son effet (2 options différentes). Vous ne pouvez pas y placer de thunderhorn pour effectuer une 3 ^{re} option.	Construction : Placez 1 cube d'influence sur un officier de votre choix et gagnez 2 partisans.
The Ironjaw Temple	1 raptor dressé, 2 rangers, 1 unité au choix ou plus	Gagnez 1 ironjaw dressé et l'artefact Bouclier.	Défaussez 1 raptor dressé de l'aventure (il est vaincu).	Dressez jusqu'à 1 dino (en payant le coût de dressage actuel pour ces dinos).	Ravitaillement : Gagnez 2 partisans et dressez jusqu'à 1 dino (en payant le coût de dressage actuel pour ces dinos).

CAPACITÉS ET CONDITIONS DE DÉCOMpte DES POINTS DES STRUCTURES

Nom	Tuile	Capacités passives
1A - Arboretum		Bonus de construction : Placez 1 cube d'influence sur l'officier de la zone de ravitaillement. Vous pouvez remplacer la 1 ^{re} option de l'effet marché (dans la zone de ravitaillement) par : Gagnez 1 nourriture, 1 ressource de l'île et 1 débris.*
1B - Trade Plaza		Bonus de construction : Gagnez 1 nourriture. Vous pouvez placer n'importe quel dé sans tenir compte de sa face et vous pouvez ignorer les exigences de placement des dinos sur les emplacements de la nature sauvage (y compris sur les temples).
2A - Boot Camp		Bonus de construction : Placez 1 cube d'influence sur l'officier de la zone militaire. Vous pouvez remplacer la 1 ^{re} option de l'effet entraînement (dans la zone militaire) par : Gagnez 1 shieldhead dressé, puis gagnez 1 ranger ou appliquez 2 soins.*
2B - Cartographer		Bonus de construction : Gagnez 1 ressource de l'île. Vous pouvez gagner la récompense de cartographie de vos aventures dans la nature sauvage même si vous ne répondez pas à la condition d'emplacement indiquée, tant que l'une des conditions suivantes est respectée : A L'emplacement est déjà exploré (par n'importe quel joueur). B L'emplacement est adjacent à un emplacement déjà exploré (y compris un temple).
3A - Academy		Bonus de construction : Gagnez 1 caisse. Vous pouvez remplacer la 1 ^{re} option de l'effet explorateurs (dans la zone de développement) par : Résolvez l'effet récolte de 3 de vos abris dans la nature sauvage.*

Nom	Tuile	Capacités passives
3B - Leaders' Forum		<p>Bonus de construction : Gagnez 1 ranger.</p> <p>Lorsque vous placez un dé dans la ville pendant votre action primaire, vous pouvez en même temps placer votre chef sur la case thunderhorn de la zone pour résoudre 3 options différentes de l'effet au lieu de 2. Si vous placez votre chef monté de cette manière, votre 3^e option peut être la même que l'une de vos 2 premières.</p>
4A - Glowstone Mine		<p>Bonus de construction : Gagnez 1 caisse.</p> <p>Lorsque vous utilisez l'action secondaire <i>Utiliser une ou plusieurs caisses</i>, vous pouvez dépenser 1 caisse supplémentaire (en plus du maximum autorisé de 2) d'une rangée différente pour résoudre 1 effet supplémentaire de votre ranch dans cette rangée.</p>
4B - Observatory		<p>Bonus de construction : Gagnez 1 ranger.</p> <p>Vous pouvez remplacer la 1^{re} option de l'effet chantier (dans la zone de construction) par : Construisez 1 abri dans la nature sauvage et résolvez l'effet récolte correspondant*.</p>

* Vous n'êtes pas obligé de remplacer cette option (vous pouvez utiliser l'option de base de l'effet).

Nom	Tuile	Condition de décompte des points à la fin de la partie**
5A - Floating Market		<p>Bonus de construction : Gagnez 1 ranger.</p> <p>À la fin de la partie, gagnez 1 partisan pour chacun de vos abris dans le Marécage et dans la Jungle. Puis, gagnez 2 partisans pour chacun de vos abris dans les Collines.</p>
5B - Hydroponics		<p>Bonus de construction : Gagnez 1 caisse.</p> <p>À la fin de la partie, gagnez 1 partisan supplémentaire pour chaque nourriture et chaque débris et chaque ressource de l'île et chaque paire de baies lumineuses en votre possession.</p>
6A - Obstacle Course		<p>Bonus de construction : Gagnez 1 ranger.</p> <p>À la fin de la partie, gagnez 2 partisans pour chacune de vos aventures dans la nature sauvage en cours et terminée. Puis, gagnez 4 partisans pour chacune de vos aventures de temple en cours et terminée.</p>
6B - Enclosure		<p>Bonus de construction : Gagnez 1 caisse.</p> <p>À la fin de la partie, gagnez 2 partisans pour chacun de vos shieldheads non dressés et chacun de vos raptors non dressés. Puis, gagnez 3 partisans pour chacun de vos thunderhorns non dressés et chacun de vos ironjaws non dressés.</p>
7A - Exhibition		<p>Bonus de construction : Placez 1 cube d'influence sur l'officier de la zone de développement.</p> <p>À la fin de la partie, gagnez 2 partisans pour chacun de vos artefacts.</p>



Nom	Tuile	Condition de décompte des points à la fin de la partie**
7B - Theater		Bonus de construction : Gagnez 1 nourriture. À la fin de la partie, gagnez 2 partisans pour chaque zone de la ville dans laquelle vous avez 2 abris et 4 partisans pour chaque zone de la ville dans laquelle vous avez au moins 3 abris.
8A - Officers' HQ		Bonus de construction : Gagnez 1 ressource de l'île. À la fin de la partie, gagnez 2 partisans pour chaque officier sur lequel vous avez 2 cubes d'influence et 3 partisans pour chaque officier sur lequel vous avez au moins 3 cubes d'influence.
8B - Farmers' Co-Op		Bonus de construction : Placez 1 cube d'influence sur l'officier de la zone de construction. À la fin de la partie, gagnez 1 partisan pour chacune de vos tuiles ranch (y compris celles qui sont recouvertes) et 1 partisan pour chaque caisse dans votre ranch.
S - Ancient Portal (Ironjaw Temple Landmark)		Bonus de construction : Aucun. À la fin de la partie, gagnez des partisans en fonction de vos unités dans la zone Maison et la zone d'épuisement de votre plateau joueur uniquement : 1 partisan pour chaque paire de rangers et pour chaque shieldhead dressé et pour chaque raptor dressé, puis 2 partisans pour chaque thunderhorn dressé et chaque ironjaw dressé. Votre chef monté compte comme un dino dressé.

** Vous ne pouvez pas gagner plus de 12 partisans par structure.

CARTES OBJECTIF

Objectif personnel	Objectif de zone (3 zones)	Objectif d'officier commun
#01 Avoir au moins 5 abris dans la ville (sans compter ceux construits sur les structures).	Ravitaillement, développement, Collines	Premier officier
#02 Avoir au moins 3 dinos dressés dans la nature sauvage.	Militaire, construction, Jungle	Premier officier
Avoir au moins 1 thunderhorn dressé et au moins 1 ironjaw		
#03 dressé (partout sauf à l'infirmerie). Phoenix compte comme un thunderhorn et Adelita comme un ironjaw si elles sont montées.	Construction, Marécage, Collines	Premier officier
#04 Avoir au moins 1 nourriture et au moins 1 ressource de l'île et au moins 1 débris et au moins 2 baies lumineuses.	Ravitaillement, construction, Collines	Capitaine
#05 Avoir au moins 7 cubes d'influence sur tous les officiers combinés.	Développement, construction, Jungle	Capitaine
#06 Avoir au moins 5 abris dans la nature sauvage.	Ravitaillement, Marécage, Jungle	Capitaine
#07 Avoir au moins 4 tuiles ranch.	Militaire, construction, Collines	Chef intendant
Avoir au moins 2 structures. Le temple Ironjaw		
#08 compte comme une structure.	Ravitaillement, Jungle, Collines	Chef intendant
#09 Avoir au moins 1 aventure de temple en cours ou terminée.	Militaire, développement, Marécage	Chef intendant
#10 Avoir votre chef monté dans la nature sauvage à la fin de votre 8 ^e tour.	Construction, Marécage, Collines	Chef de la sécurité
Avoir au moins 4 rangers (partout sauf à l'infirmerie) et au moins 2 caisses dans votre ranch.	Militaire, développement, Jungle	Chef de la sécurité

Objectif personnel	Objectif de zone (3 zones)	Objectif d'officier commun
#12 Avoir au moins 2 aventures dans la nature sauvage en cours ou terminées (les aventures de temple ne comptent pas).	Ravitaillement, militaire, Marécage	Chef de la sécurité
#13 Avoir votre chef dans la ville à la fin de votre 8 ^e tour.	Développement, Marécage, Collines	Chef ingénieur
#14 Avoir au moins 4 artefacts.	Ravitaillement, développement, Jungle	Chef ingénieur
#15 Avoir au moins 3 raptors dressés (partout sauf à l'infirmerie). Jack compte comme un raptor dressé s'il est monté.	Militaire, Marécage, Jungle	Chef ingénieur

CRÉDITS

AUTEURS ET DÉVELOPPEMENT

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

Responsable développement : Mihály Vincze

Développement : Jace Ravensburg, Marcel Cwertetschka

Mode solo Dissidents : Dávid Turczi avec John Albertson

Un grand merci à Wolf Plancke, qui nous a beaucoup aidés tout au long de cette aventure.

Un grand merci pour les tests et les conseils : Chuck Case, Ben Kranz, Caleb Kranz, David Digby, Frank de Jong, Noralie Lubbers, Anthony Howgego, Robin Hegedűs

ILLUSTRATIONS ET CRÉATION

Direction de la création et responsable du worldbuilding : Richard Ámann

Direction artistique : Villő Farkas

Conception graphique : Villő Farkas, Attila Kerek

PAO et préparation pour l'impression : Villő Farkas, Attila Kerek

Illustrations du plateau principal et du plateau joueur : Csilla Kiskartali

Illustrations de la boîte et des personnages : István Dányi

Concept artistique : Csilla Kiskartali, István Dányi

Illustrations des cartes aventure, préparation et voyage : Csilla Kiskartali, István Dányi

Rendus 3D : Hexy Studio



RÈGLES ET LIVRETS

Rédaction des règles : Mihály Vincze, Jace Ravensburg

Rédaction supplémentaire : Marcel Cwertetschka

Mise en page de l'Épisode 3 et du mode solo : Attila Kerek

Mise en page de l'Épisode 4 : Albert Bochnert, Attila Kerek

Rédaction du journal : Jace Ravensburg

Mise en page du journal : Villő Farkas

Manuel de rangement : Tünde Máté, Attila Kerek

Relecture et corrections : Eric Slauson

Relecture supplémentaire : Hendri Adriaens

Chef d'édition : Mihály Vincze

OPÉRATIONS COMMERCIALES

Marketing et communication : Soma Gál, Dorka Péter, Viktor Péter

Production : Tünde Máté, Balázs Horváth

Fabrication des prototypes : Viktor Csete



Ventes et logistique : Robert Pratt, Réka Major

Création, communication et soutien aux ventes : Frigyes Schőberl

TRADUCTION

Traduction et relecture françaises : Robin Leplumey et Ambre Poilv   pour The Geeky Pen

PAO : Emilia Mondino pour The Geeky Pen

**TESTS**

Tests : Jace Ravensburg, Marcel Cwertetschka, Tamo Fey, Dominik Goldnagl

Tests supplémentaires : Kicktester 

Tests à l'aveugle : Eric Slauson, Réka Major

Organisation des tests à grande échelle : Mihály Vincze, Jace Ravensburg, Marcel Cwertetschka

TESTS SUR DISCORD

« Protectors of Perseverance » : Szabó András (V@dember), Ryan Beall, Chuck Case, Netanel Esman, Alexandros Kilikian, Sean Yen

« Foremen of the Crew » : Dániel Berger, Shane Ryan

Chefs : Dieter De Bruyne, Dylan Farrell, Saiful Imaan, Josh Kruger, Alice M. (Tez), Amanda Myers, Federico Piccirilli, raaayden, Sidd (ooba), Weronika Wojtala

Dresseurs : Caleb Kranz, Arunprasath Rajendran, Jannosch Sachse, Jonas Kaul

Rangers : Ahmad Arif Aiman Ahmad Fauzi, Michał Sadowski (jazzik), Leonardo Santoso

Ce projet a été financé sur Gamefound avec l'aide de 4 604 citoyens survivants et membres d'équipage. Merci à tous pour votre soutien !

Pour en savoir plus sur le monde de Perseverance, visitez le site :

www.mindclashgames.com



©Copyright, 2025, GMH Games Kft.

Contact : info@mindclashgames.com

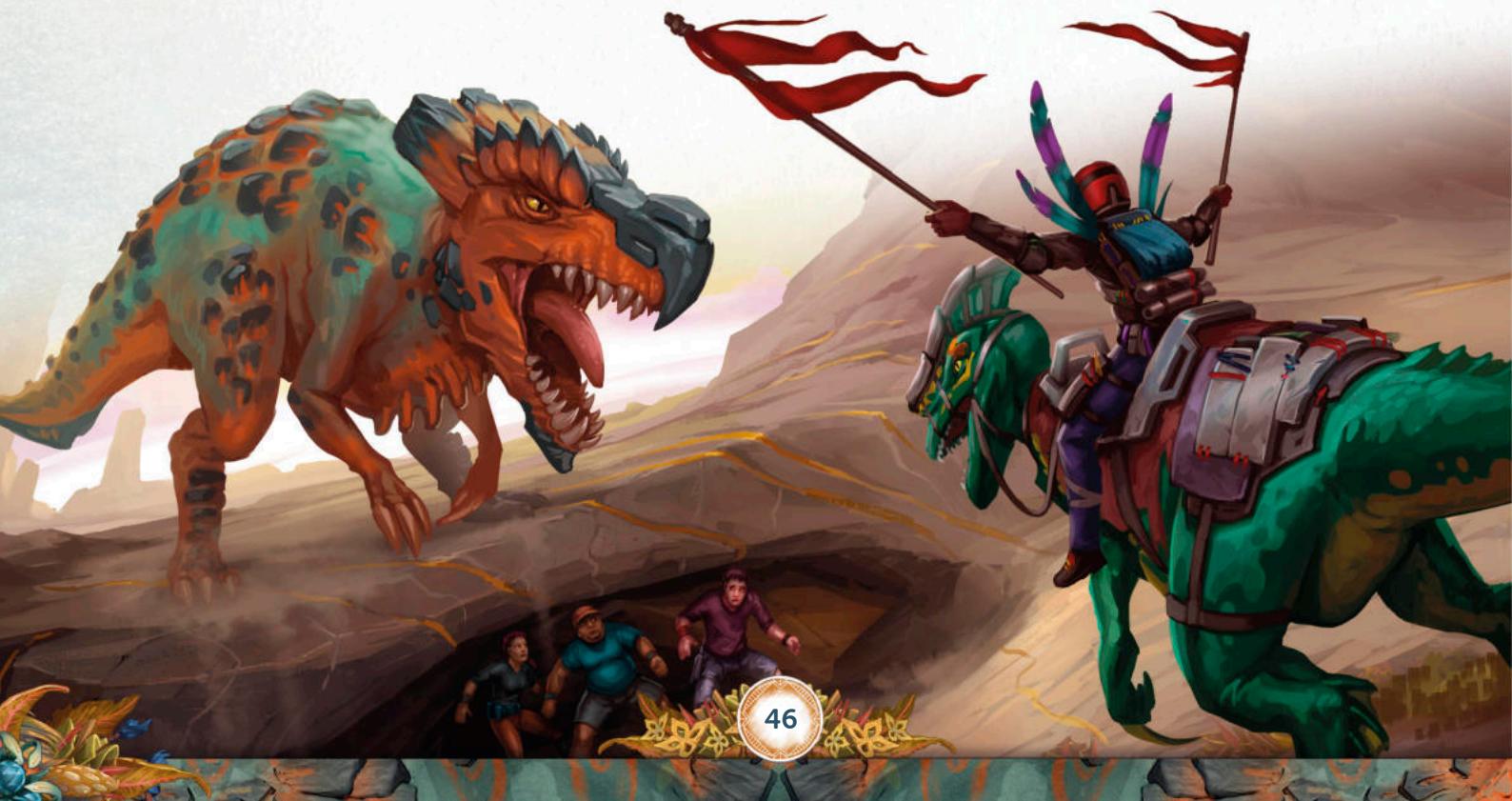


TABLE DES MATIÈRES

CONTENU	2
APERÇU DU JEU	5
MISE EN PLACE DE LA ZONE PRINCIPALE DE JEU	6
Mise en place de la nature sauvage	8
MISE EN PLACE DES JOUEURS	8
Mise en place des cartes objectif	8
Mise en place des réserves personnelles	9
Mise en place des plateaux joueur	9
MISE EN PLACE POUR 2 JOUEURS	10
AVANT DE COMMENCER À JOUER	11
ATOUTS	12
Ressources	12
Unités	12
Hiérarchie des dinos	12
Autres atouts	13
STRUCTURE DU TOUR	13
ACTION PRIMAIRE	14
TRAVAILLER DANS LA VILLE	14
Règles de placement des dés	14
EFFETS DES ZONES DE LA VILLE	15
Ravitaillement	15
Militaire	15
Infirmerie	15
Dresser des dinos	16
Commencer une aventure	16
Développement	17
Bonus d'abri	17
Construction	18
Tuiles ranch	18
EXPLORER LA NATURE SAUVAGE	19
Explorer un emplacement	19
Combattre des dinos	19
Exploration après un combat	21
Explorer des temples	21
Explorer le temple Ironjaw	22
Visite nature sauvage déjà exploré	22

Chefs	22
Chefs montés	22
Artefacts	23
ACTION SECONDAIRE	24
Officiers et faveurs	24
Faveur du Capitaine	25
Faveur du Premier officier	25
Faveur du Chef de la sécurité	25
Faveur du Chef intendant	25
Faveur du Chef ingénieur	26
Structures	26
RÉSOLUTION D'UNE ÉTAPE D'AVENTURE	26
VÉRIFICATIONS DE FIN DE TOUR	27
ASSEMBLÉES	27
Assemblée dans une zone de la ville	28
Préparation de la prochaine assemblée	29
Assemblée dans la nature sauvage	29
FIN DE LA PARTIE	30
Décompte des points	30
Décompte final	30
RÈGLES SPÉCIFIQUES À 2 JOUEURS	32
RÈGLES OPTIONNELLES	33
Combat déterministe	33
Officiers aléatoires	33
ANNEXE	34
Faveurs et conditions de décompte des points des officiers	34
Tuiles provisions	34
Effets et bonus des plateaux joueur	35
Tuiles ranch	37
Tuiles exploration	38
Aventures	39
Capacités et conditions de décompte des points des structures	42
Cartes objectif	44
CRÉDITS	45

GLOSSAIRE DES SYMBOLES

	JOUEUR		DINO NON DRESSÉ (n'importe quel type)		COMBAT
	RESSOURCE DE L'ÎLE		DINO DRESSÉ (n'importe quel type)		RÉSOUDRE
	NOURRITURE		SUPÉRIEUR DANS LA HIÉRARCHIE DES DINOS		PLACER (ou gagner sur le plateau joueur)
	DÉBRIS		TUILE EXPLORATION		RETOURNER
	BAIE LUMINEUSE		TUILE RANCH		ACTUALISER (offre de cartes ou de tuiles)
	CAISSE		AVVENTURE DANS LA NATURE SAUVAGE		DÉPENSER
	SOIN		AVVENTURE DE TEMPLE		RÉCUPÉRER
	INFLUENCE		TEMPLE		DÉPLACER
	INFLUENCE DE DISSIDENT		DÉ JOUEUR		DÉFAUSSER
	RANGER		DÉ NEUTRE		REPLACER
	CHEF		DÉ DE DISSIDENT		TERMINER / AVOIR
	CHEF MONTÉ		OFFICIER		CHOISIR 1 OPTION (parmi plusieurs)
	UNITÉ		FAVEUR DE L'OFFICIER		CHOISIR 2 OPTIONS DIFFÉRENTES
	N'IMPORTE QUEL ARTEFACT		EFFET DE ZONE		MISE EN PLACE
	GAGNER DES PARTISANS		EFFET DE RANCH		MISE EN PLACE POUR 2 JOUEURS
	PERDRE DES PARTISANS		EFFET DÉCOUVERTE		DANS UNE ZONE
	ABRI		EFFET RÉCOLTE		ÉPUISÉ
	STRUCTURE		MENACE		BLESSÉ
	MAJORITÉ		ASSEMBLÉE		VAINCU

PERSEVERANCE

CASTAWAY CHRONICLES

THE DISSENTERS



EPISODES

3 & 4

LIVRET DE RÈGLES SOLO

ATTENTION : À JOUER APRÈS LES ÉPISODES 3 ET 4

ATTENTION : À JOUER APRÈS LES ÉPISODES 3 ET 4

Ce livret de règles contient les règles du mode solo pour les Épisodes 3 et 4. Pour jouer au mode solo d'un Épisode, vous devez en connaître les règles multijoueurs et garder le livret de règles correspondant à portée de main. Le mode solo de l'Épisode 4 est plus facile à apprendre si vous connaissez déjà le mode solo de l'Épisode 3. Dans le mode solo, vous affrontez deux dissidents, Narek et Camilla. Dans ce livret, « vous » se réfère à vous-même, tandis que « les dissidents » et « ils » font référence à vos adversaires fictifs. Lorsqu'une règle indique que « Narek fait quelque chose », vous devez effectuer l'action indiquée à sa place, en utilisant ses éléments et sa zone de jeu. Cela vaut également pour Camilla. Le « dissident actif » est toujours celui pour lequel vous devez effectuer une action.

POUR LA GLOIRE

Dans l'Épisode 3, cela fait maintenant 2 ans que certains survivants se battent pour prendre le pouvoir sur l'île. L'heure est venue de vous libérer de ce système inflexible et de prendre les choses en main. Vous vous lancez donc dans une course effrénée contre les dissidents pour prendre le contrôle de la ville. Seul celui qui ralliera le plus de partisans y parviendra ! Mais en plus des dissidents, un nouveau danger guette Perseverance : les tribus des Anciens. Dans l'Épisode 4, au lieu de chercher à prendre le pouvoir, les dissidents hésitent entre rester pour se battre, et fuir sur le navire. Pour les vaincre une bonne fois pour toutes, vous ne cherchez plus des partisans, mais la gloire à travers vos combats pour l'île de Perseverance.

Ce livret contient des règles communes aux deux Épisodes, ainsi que des règles spécifiques à chacun d'entre eux.

Les règles spécifiques à l'Épisode 3 sont détaillées dans les pages avec un en-tête orange et un crâne d'ironjaw dans leur coin supérieur gauche ou droit.

Les règles spécifiques à l'Épisode 4 sont détaillées dans les pages avec un en-tête rouge et un crâne de sixleg dans leur coin supérieur gauche ou droit.

Les règles communes aux deux Épisodes sont détaillées dans les pages avec un en-tête des deux couleurs et les deux types de crânes dans leur coin supérieur gauche ou droit. Ces pages peuvent également contenir des règles spécifiques à l'un des deux Épisodes ; ces règles sont signalées par la couleur de fond et le crâne de dino correspondant.

CONTENU

ÉLÉMENTS SOLO UTILISÉS DANS LES DEUX ÉPISODES



1x plateau des dissidents
(un côté par Épisode)

1x figurine
de chef
dissident Narek



1x figurine
de cheffe
dissidente Camilla

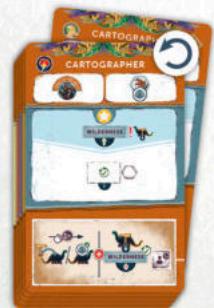


Préférences
du mode solo
et aide de jeu
pour l'Épisode 4

ÉLÉMENTS SOLO UTILISÉS UNIQUEMENT DANS L'ÉPISODE 3



12x cartes
action des
dissidents



5x cartes programme
des dissidents
(recto verso)



Aide de jeu solo
pour l'Épisode 3

ÉLÉMENTS SOLO UTILISÉS UNIQUEMENT DANS L'ÉPISODE 4



11x cartes action
des dissidents



4x cartes programme
des dissidents
(recto verso)

MISE EN PLACE DE L'ÉPISODE 3

Attribuez une couleur à chacun des dissidents. Nous vous recommandons d'utiliser les éléments rouges  pour Narek  et les éléments jaunes  pour Camilla . Dans toutes les illustrations de ce livret, les éléments rouges font référence à Narek et les éléments jaunes à Camilla.

MISE EN PLACE DE LA ZONE DE JEU PRINCIPALE

Mettez en place la zone de jeu principale comme pour une **partie à 3 joueurs** en suivant les instructions du livret de règles multijoueur.

NOTE : ne suivez **pas** les instructions de mise en place pour 2 joueurs, même si elles présentent le symbole de mise en place des dissidents .

MISE EN PLACE DES JOUEURS

Mettez en place votre zone de jeu en suivant les instructions du livret de règles multijoueur, mais en **ignorant** la mise en place des cartes objectif.

MISE EN PLACE DES DISSIDENTS

NOTE : ces étapes numérotées sont illustrées aux pages 3 à 5.

- 1 Placez le plateau des **dissidents** sur la table.
- 2 Placez les 2 lots de 16 **abris**, 18 **cubes d'influence**, 5 **petites selles** et 10 **grandes selles** de couleur à côté du plateau des dissidents.

NOTE : les dissidents n'utilisent pas de rangers ; laissez-les dans leurs casiers respectifs.

- 3 Placez 8 **caisses** et 1 de chacun des 8 **artefacts** à côté du plateau des dissidents. Les dissidents collecteront leurs artefacts ensemble tout au long de la partie.
- 4 Prenez l'un des **compteurs de partisans** inutilisés et réglez-le sur **0 partisan**. Les dissidents comptabiliseront leurs partisans ensemble tout au long de la partie.
- 5 Remplissez le plateau des dissidents :
 - 5A Placez les 2 **figurines de dissident** sur les cases chef du plateau des dissidents.
 - 5B Placez 1 **cube d'influence** de Narek sur la case de sa **piste de réserve** comportant le symbole de départ . Faites de même pour Camilla. Ces cubes sont des **« marqueurs de réserve »**.

- 6 Révezlez 3 cartes **objectif** en suivant les étapes ci-dessous :

6A Prenez les 15 cartes objectif et séparez-les en 3 paquets face visible, en fonction de la lettre indiquée dans leur coin supérieur droit (, , ou ).

6B Mélangez le paquet de cartes **A** et piochez 1 carte de ce paquet.

6C Mélangez le paquet de cartes **B** et piochez 1 carte de ce paquet. Si elle présente le **même officier** que la carte A, remettez-la dans la boîte et piochez une nouvelle carte.

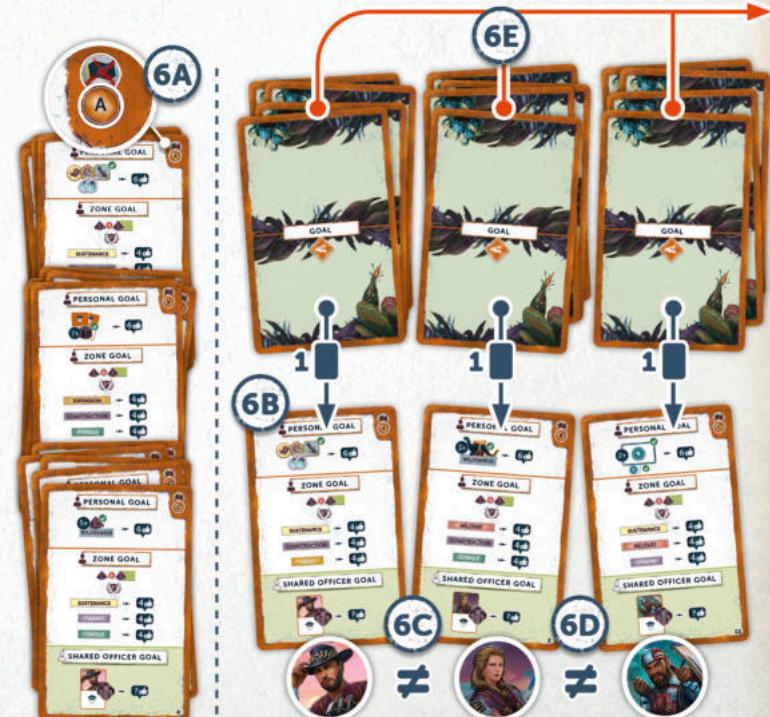
6D Mélangez le paquet de cartes **C** et piochez 1 carte de ce paquet. Si elle présente le même officier que la carte A ou B, remettez-la dans la boîte et piochez une nouvelle carte.

6E Rangez toutes les cartes objectif restantes dans la boîte.

- 7 Placez les 3 cartes objectif piochées, face visible, sous les 3 emplacements objectif du plateau des dissidents (leur ordre n'a pas d'importance).

- 8 Prenez les 5 **carte programme de dissidents** et sélectionnez-en 1 au hasard pour Narek  et 1 pour Camilla , toutes deux **ne devant pas comporter** les Officiers sur leurs **cartes d'objectif** sélectionnées. Placez-les sur leur côté respectif du plateau des dissidents, à l'icône correspondante en haut à gauche.

NOTE : à la fin de cette étape, les 3 cartes objectif et les 2 cartes programme des dissidents présentent chacune un officier différent.





3

MISE EN PLACE DU MODE SOLO - ÉPISODE 3



Exemple : les 2 cartes programme des dissidents présentent le Chef ingénieur et le Chef intendant. Les cartes objectif présentent le Capitaine, le Premier officier et le Chef de la sécurité.

9) Donnez 1 **shieldhead dressé** et 1 **raptor dressé** à Narek. Faites de même pour Camilla. Chaque dissident possède ses propres dinos dressés et non dressés, qu'il collecte sur son côté respectif du plateau des dissidents.

10) Formez le paquet de cartes **action** :

10A) Cherchez la carte action comportant le symbole remélanger (carte 12) et mettez-la de côté.

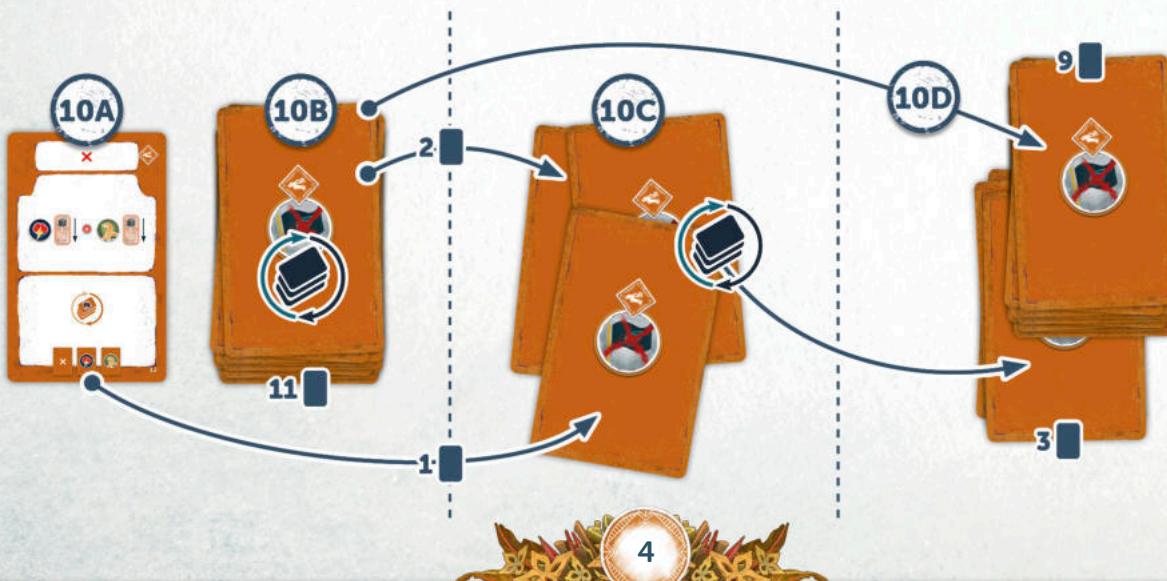
10B) Mélangez toutes les autres cartes action.

10C) Piochez 2 cartes **et** mélangez-les avec la carte remélanger. Posez ces 3 cartes face cachée.

10D) Placez les 9 cartes restantes face cachée par-dessus ces 3 cartes.

10E) Placez le paquet ainsi formé dans le coin supérieur droit du plateau des dissidents.

11) Révezlez 3 cartes action à gauche du paquet pour former la **rangée d'actions**.



12 Déterminez la zone de départ de Narek (12A), indiquée dans la partie supérieure de la carte action révélée **la plus à gauche** (12A). Si la carte présente un symbole programme (12B), la zone de départ est celle indiquée sur la carte programme de gauche (12B). Placez 1 de ses **abris** sur la case abri la plus basse de la zone indiquée (sur l'avant-poste A pour la nature sauvage) (12C). Placez 2 de ses **cubes d'influence** sur l'officier associé et 1 cube d'influence sur tous les autres officiers (12D). Défaussez la tuile **provisions** de la zone sans la résoudre (12E).

13 Déterminez la zone de départ de Camilla (13A), indiquée dans la partie supérieure de la carte action révélée **la plus à droite** (13A). Si la carte présente un symbole programme (13B), la zone de départ est celle indiquée sur la carte programme de droite (13B). Placez 1 de

ses **abris** sur la case abri la plus basse de la zone indiquée (sur l'avant-poste A pour la nature sauvage) (13C). Placez 2 de ses **cubes d'influence** sur l'officier associé et 1 cube d'influence sur tous les autres officiers (13D). Défaussez la tuile **provisions** de la zone sans la résoudre (13E). Si sa zone de départ indiquée est la même que celle de Narek, déterminez la zone suivante à utiliser en respectant l'ordre ci-dessous :



14 Choisissez l'une des 3 zones restantes pour vous-même et mettez-la en place en suivant les instructions de la section « Avant de commencer à jouer » à la page 11 du livret de règles multijoueur.



MISE EN PLACE DE L'ÉPISODE 4

Attribuez une couleur à chacun des dissidents. Nous vous recommandons d'utiliser les éléments rouges  pour Narek (le justicier) et les éléments jaunes  pour Camilla  (la guide).

MISE EN PLACE DE LA ZONE DE JEU PRINCIPALE

Mettez en place la zone de jeu principale comme pour une **partie à 3 joueurs** en suivant les règles multijoueurs, à une exception près : à l'étape 14, lancez 1 dé neutre supplémentaire et ajoutez-le à la réserve de dés (qui contient donc 3 dés neutres au total).

MISE EN PLACE DES JOUEURS

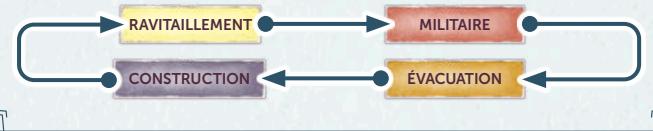
Mettez en place votre zone de joueur en suivant les règles multijoueurs, mais ne distribuez **pas** de cartes réparation aux dissidents.

MISE EN PLACE DES DISSIDENTS

- 1 Placez le **plateau des dissidents** sur la table.
- 2 Placez les 2 lots de 16 **abris** (cabines), 18 **cubes d'influence**, 2 **fortifications** et 10 **grandes selles** de couleur à côté du plateau des dissidents.
- 3 Placez 16 **caisses** à côté du plateau des dissidents.
- 4 Prenez l'un des **compteurs de partisans** inutilisés et réglez-le sur **0 partisan**. Les dissidents comptabiliseront leurs partisans ensemble tout au long de la partie.
- 5 Remplissez le plateau des dissidents :
 - 5A Placez les **2 figurines de dissident** sur les cases chef du plateau des dissidents.
 - 5B Placez 1 **cube d'influence** sur chacune des **pistes de réserve**, sur les cases contenant le symbole  (2^e case en partant du haut). Nous appellerons ces cubes les « **marqueurs de réserve** ».
 - 5C Placez 1 **cube d'influence** sur chacune des **pistes de ralliement**, sur les cases situées sous le symbole de pilleur . Nous appellerons ces cubes les « **marqueurs de ralliement** ».
 - 5D Placez 1 **caisse** sur la case de départ de la **piste de brèche**. Nous appellerons cette caisse le « **marqueur de brèche** ».
- 6 Mélangez les 4 cartes **programme** et piochez-en 1 aléatoirement pour Narek et 1 autre pour Camilla. Placez-les sur leur côté respectif du plateau des dissidents. Retournez les cartes de sorte que le programme de Narek contienne le symbole  dans son coin supérieur gauche, et le programme de Camilla le symbole .

- 7 Formez le paquet de cartes **action** des dissidents :
 - 7A Cherchez la carte action comportant le symbole remélanger  (carte 11) et mettez-la de côté.
 - 7B Mélangez toutes les autres cartes action des dissidents.
 - 7C Piochez 2 cartes action et mélangez-les avec la carte remélanger. Posez ces 3 cartes face cachée.
 - 7D Placez les 8 cartes action restantes face cachée par-dessus ces 3 cartes.
 - 7E Placez le paquet ainsi formé en haut à droite du plateau des dissidents.
- 8 Révélez 3 cartes action à gauche du paquet pour former la **rangée d'actions**.
- 9 Déterminez la **zone de départ** de Narek , indiquée dans la partie supérieure de la carte action révélée la plus à gauche (9A). Si la carte présente un symbole programme , la zone de départ est celle indiquée sur la carte programme de Narek (9B). Placez 1 de ses cabines sur la case indiquée  dans la zone (9C). Placez 4 de ses **cubes d'influence** sur l'officier associé et 3 cubes d'influence sur tous les autres officiers (9D).
- 10 Déterminez la **zone de départ** de Camilla , indiquée dans la partie supérieure de la carte action révélée la plus à droite (10A). Si la carte présente un symbole programme , la zone de départ est celle indiquée sur la carte programme de Camilla (10B). Placez 1 de ses cabines sur la case indiquée  dans la zone (10C). Placez 4 de ses **cubes d'influence** sur l'officier associé et 3 cubes d'influence sur tous les autres officiers (10D).

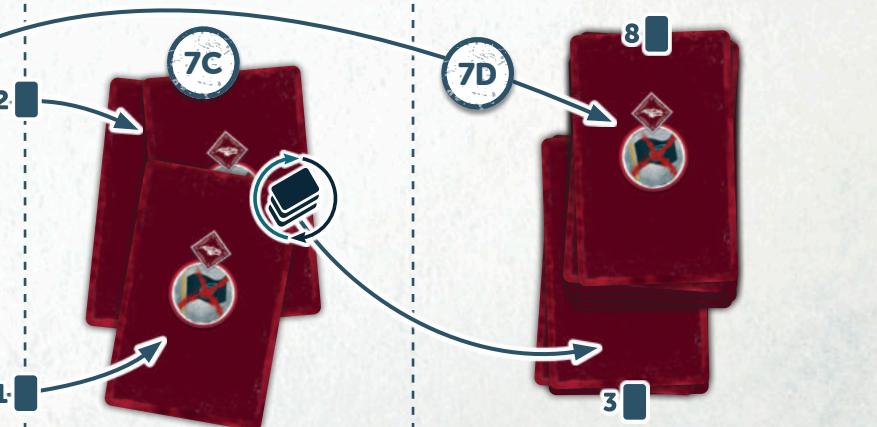
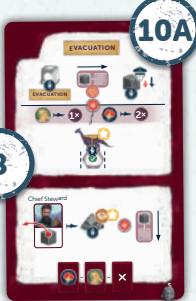
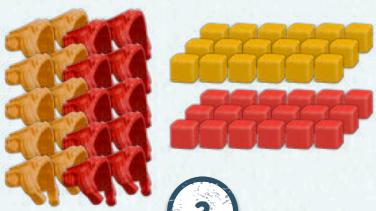
NOTE : si la zone indiquée pour Camilla est la même que celle de Narek, choisissez à la place la zone suivante en respectant l'ordre ci-dessous :



- 11 Choisissez l'une des deux zones restantes pour vous-même et mettez-la en place en suivant les instructions de la section « Avant de commencer à jouer » à la page 10 du livret de règles multijoueur.

→ MISE EN PLACE DU MODE SOLO - ÉPISODE 4 ←

4





STRUCTURE DU TOUR

NOTE : les éléments illustrés dans les exemples proviennent de l'Épisode 3, mais les étapes sont les mêmes pour l'Épisode 4.

VOTRE TOUR

Vous jouez votre tour normalement en suivant les règles multijoueurs, à une exception près : lorsque vous sélectionnez le dé d'un dissident, vous devez dépenser 3 partisans (au lieu de 2 baies lumineuses).

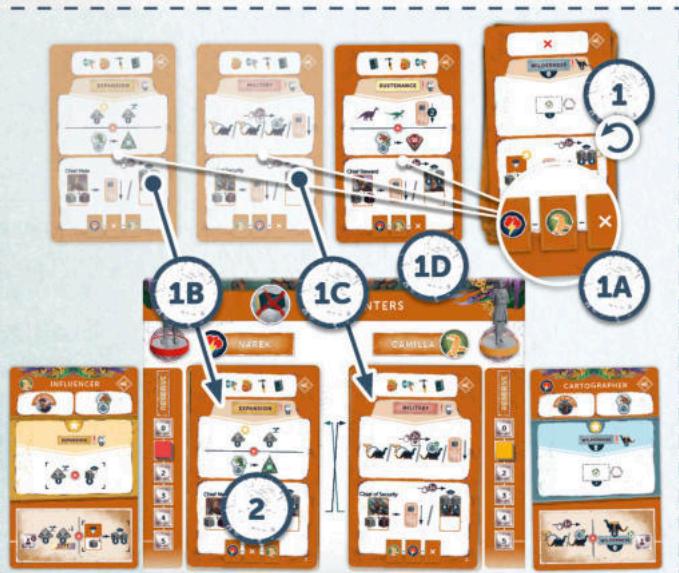
TOUR DES DISSIDENTS

Une fois que vous avez fini votre tour, c'est au tour des dissidents de jouer. Utilisez les cartes action pour déterminer leurs actions.

1 Remplir les cases action

Retournez la première carte du paquet de cartes action, en la laissant sur le dessus du paquet.

- A** La partie inférieure de la carte comporte 3 rectangles contenant chacun un symbole de dissident () ou le symbole  .
- B** Regardez où se trouve le symbole de Narek sur la carte retournée sur le dessus du paquet. Si son symbole se trouve à gauche, prenez la carte action de gauche dans la rangée et placez-la sur la case action de Narek sur le plateau des dissidents. Si son symbole se trouve au milieu ou à droite, prenez la carte du milieu ou de droite, respectivement, et placez-la sur la case action de Narek.
- C** Prenez 1 carte action de la rangée et placez-la sur la case action de Camilla de la même manière, en regardant où se trouve son symbole sur la carte retournée.
- D** Laissez la 3^e carte action dans la rangée d'actions.



Exemple (Épisode 3) : sur la carte retournée sur le dessus du paquet (1A), le symbole de Narek  se trouve à gauche, et celui de Camilla  au milieu. La carte de gauche (1B) est donc placée sur la case de Narek et la carte du milieu (1C) sur la case de Camilla, sur le plateau des dissidents. La carte la plus à droite reste dans la rangée d'actions (1D).

NOTE : si la carte retournée comporte le symbole remélanger  , ne remélangez pas le paquet pour l'instant. Occupez-vous seulement des symboles en bas de la carte.

2 Actions de la carte de Narek

Narek résout entièrement la carte action de sa case.

- A** Il résout d'abord l'**action primaire indiquée dans la partie supérieure de la carte**.
- B** Puis il résout l'**action secondaire indiquée dans la partie inférieure de la carte**.

NOTE : les cartes action de l'Épisode 3 sont expliquées à la page 24. Les cartes action de l'Épisode 4 sont expliquées à la page 31.

3 Action de réserve de Narek

Si le marqueur de réserve de Narek se trouve sur sa carte programme une fois son action secondaire terminée, il résout l'action de réserve indiquée en bas de sa carte **programme**, puis il déplace son marqueur de réserve sur la 1^e case de sa piste de réserve.

4 Vérifications de fin de tour de Narek

- A Combat** : Vérifiez si un combat a lieu sur le champ de bataille en suivant les règles multijoueurs. Si un combat est déclenché, résolvez-le en suivant les règles de combat du mode solo à la page 33.

- B Assemblée** : Vérifiez si une assemblée est déclenchée dans la ville ou dans la nature sauvage. Si une assemblée est déclenchée, résolvez-la en suivant les règles concernant les assemblées du mode solo (page 22 pour l'Épisode 3 et page 34 pour l'Épisode 4).

5 Actions de la carte de Camilla

Camilla résout entièrement la carte sur sa case action en utilisant ses éléments.

- A** Elle résout d'abord l'**action primaire indiquée dans la partie supérieure de la carte**.
- B** Puis elle résout l'**action secondaire indiquée dans la partie inférieure de la carte**.

6 Action de réserve de Camilla

Si son marqueur de réserve se trouve sur sa carte programme une fois son action secondaire terminée, elle résout l'action de réserve indiquée en bas de sa carte **programme**, puis elle déplace son marqueur de réserve sur la 1^e case de sa piste de réserve.



7 Vérifications de fin de tour de Camilla 🐍

- A Combat :** Vérifiez si un combat a lieu sur le champ de bataille en suivant les règles multijoueurs. Si un combat est déclenché, résolvez-le en suivant les règles de combat du mode solo.
- B Assemblée :** Vérifiez si une assemblée est déclenchée dans la ville ou dans la nature sauvage. Si une assemblée est déclenchée, résolvez-la en suivant les règles concernant les assemblées du mode solo.

8 Conclusion :

- A Défaussez** les 2 cartes action du plateau des dissidents dans une défausse commune. Laissez la carte restante dans la rangée d'actions à sa place.



- B** Regardez la **carte retournée** sur le paquet de cartes action. Si elle comporte le symbole **remélanger** 🐍, résolvez la **procédure remélanger** (voir la section suivante). Sinon, placez la carte sur l'emplacement vide le plus à gauche de la rangée d'actions.



Exemple : les 2 cartes de gauche dans la rangée d'actions ont été utilisées lors de l'étape 1 ; la carte révélée est donc placée sur l'emplacement le plus à gauche. Si les 2 cartes de droite avaient été utilisées, la carte révélée aurait été placée sur l'emplacement du milieu, car cet emplacement aurait été le plus à gauche disponible dans la rangée d'actions.

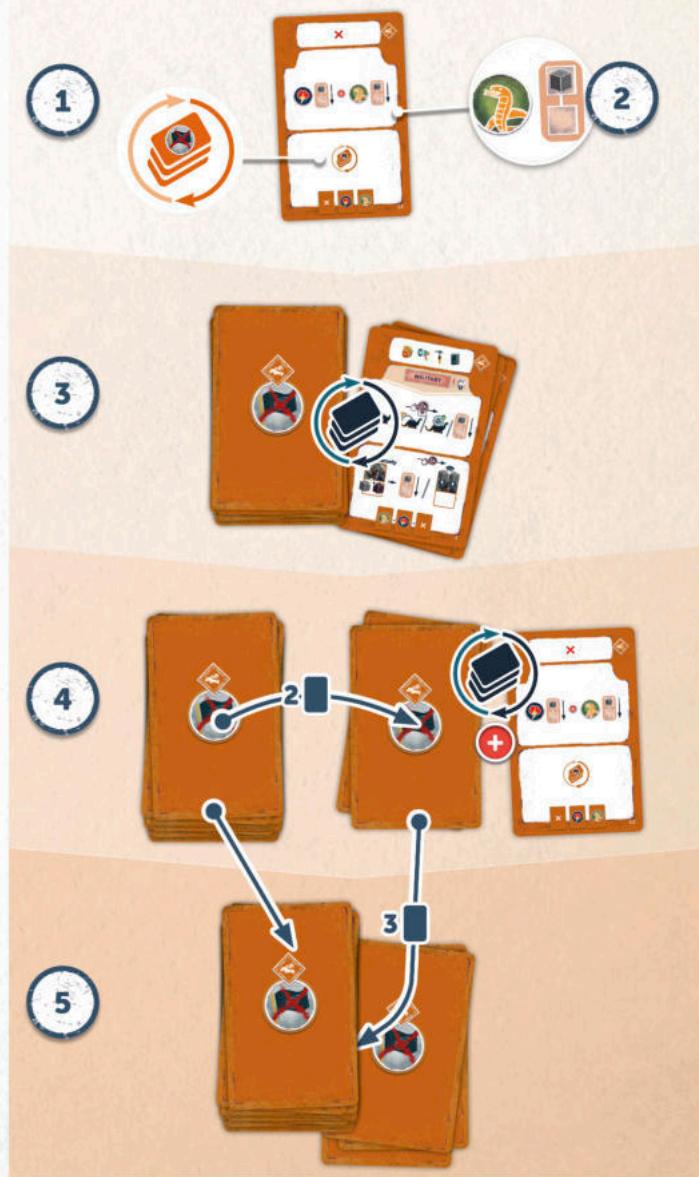
- C** Révélez la **1^{re} carte** du paquet de cartes action. Si elle comporte le symbole **remélanger** 🐍, résolvez immédiatement la **procédure remélanger** (voir la section suivante). Sinon, placez-la sur l'emplacement vide de la rangée d'actions.

- D** Si vous venez de jouer le dernier tour, passez au décompte final. Sinon, commencez un nouveau tour de jeu.

- Une partie se joue en 8 tours pour l'**Épisode 3**.
Une partie se joue en 7 tours pour l'**Épisode 4**.

→ PROCÉDURE REMÉLANGER ←

- 1 Mettez de côté la carte comportant le symbole remélanger 🐍.
- 2 Chaque dissident gagne 1 réserve (comme indiqué en haut de la carte).
- 3 Mélangez les cartes action de la défausse avec celles du paquet pour former un nouveau paquet. N'incluez **pas** les cartes de la rangée d'actions dans ce paquet.
- 4 Piochez 2 cartes et mélangez-les avec la carte remélanger.
- 5 Placez ces 3 cartes face cachée en dessous du paquet. Enfin, continuez le tour de jeu en cours.

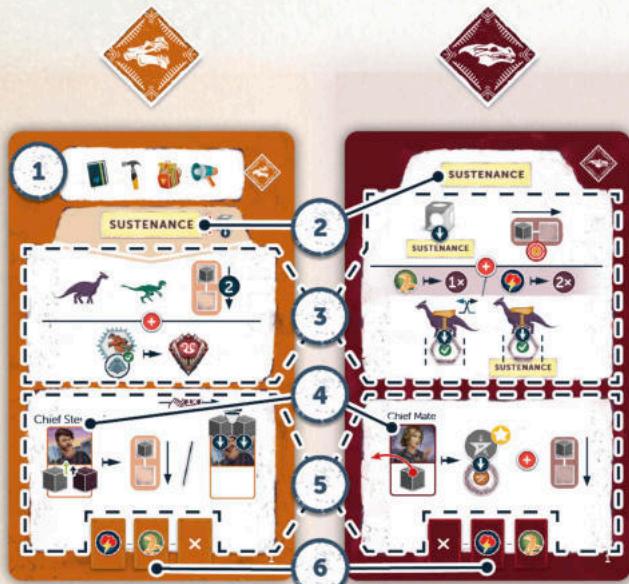


ÉLÉMENTS DES DISSIDENTS

Les Épisodes 3 et 4 incluent 3 types d'éléments spécifiques aux dissidents : les **cartes action** (1 paquet par Épisode), les **cartes programme** (1 paquet par Épisode) et le **plateau des dissidents** (1 plateau recto verso avec 1 face par Épisode).

CARTES ACTION

Les cartes action indiquent les actions primaire et secondaire résolues par les dissidents lors d'un même tour.



Carte action de l'Épisode 3

Carte action de l'Épisode 4

CARTES PROGRAMME

Les cartes programme représentent les ambitions des dissidents. Chaque dissident en reçoit 1 aléatoirement lors de la mise en place. Un grand nombre de cartes action et d'effets comportent le symbole programme , qui vous indique de vous reporter à la carte programme du dissident actif.



Carte programme de l'Épisode 3

Carte programme de l'Épisode 4

1 **Spécialiste préféré (Épisode 3)** : Ordre de préférence des spécialistes pour départager les égalités entre les dés.

2 **Zone de la carte action** : Zone ciblée par défaut pour leurs actions.

3 **Action primaire** : Groupe d'effets à résoudre de gauche à droite et de haut en bas.

4 **Officier de la carte action** : Officier ciblé par défaut pour les effets concernant les officiers.

5 **Action secondaire** : Groupe d'effets à résoudre après l'action primaire, de gauche à droite et de haut en bas.

6 **Symboles de sélection des cartes de la rangée d'actions** : Ces symboles sont utilisés uniquement pour déterminer quelle carte de la rangée d'actions est attribuée à chaque dissident.

1 **Nom du programme**

2 **Préférence de programme du dissident** : Choisissez le camp approprié pour Narek et Camilla .

3 **Spécialiste préféré (Épisode 4)** : Ordre de préférence des spécialistes pour départager les égalités entre les dés.

4 **Officier du programme** : Officier ciblé lorsque le symbole programme est visible.

5 **Temple du programme (Épisode 3)** : Temple que le dissident tentera d'explorer, si possible.

6 **Zone du programme** : Zone ciblée lorsque le symbole programme est visible.

7 **Action primaire du programme** : Action à résoudre lorsque le symbole est visible.

8 **Action secondaire du programme (Épisode 4)** : Action à résoudre lorsque le symbole est visible.

9 **Action de réserve** : Action à résoudre lorsque le marqueur de réserve arrive sur la carte programme.

NOTE :

La liste complète des cartes action de l'Épisode 3 est disponible à la page 24.

La liste complète des cartes action de l'Épisode 4 est disponible à la page 31.

→ PLATEAU DES DISSIDENTS ←



- 1 Case chef de Narek, le justicier
- 2 Case chef de Camilla, la guide
- 3 Case de la carte action de Narek
- 4 Case de la carte action de Camilla
- 5 Piste de réserve de Narek
- 6 Piste de réserve de Camilla
- 7 Case de collecte des artefacts (Épisode 3)
- 8 Emplacements pour les cartes objectif (Épisode 3)
- 9 Piste de ralliement de Narek (Épisode 4)
- 10 Piste de ralliement de Camilla (Épisode 4)
- 11 Piste de brèche (Épisode 4)

PISTE DE RÉSERVE

Les dissidents accumulent des réserves personnelles, qui leur permettent d'activer leur action de réserve. La dernière case de la piste se trouve sur la carte programme placée à côté de la piste lors de la mise en place.

PISTE DE BRÈCHE

Si une brèche s'ouvre à tout moment lors de la partie, avancez le marqueur d'une case sur la piste de brèche. Vous partagez cette piste avec les dissidents. Si vous atteignez la case 5, vous perdez immédiatement la partie.

PISTE DE RALLIEMENT

La piste de ralliement indique le type d'unité d'Anciens que Narek ou Camilla doit affronter lors d'un ralliement sur le champ de bataille. Chaque dissident possède sa propre piste de ralliement.



RÈGLES DU MODE SOLO COMMUNES AUX ÉPISODES 3 ET 4

ZONES DU MODE SOLO

Pendant leurs tours, les dissidents placeront la plupart de leurs éléments sur le plateau principal. Un **symbole de zone** situé dans le coin supérieur droit de l'effet de placement indique dans quelle zone chaque élément doit être placé. Il existe 3 symboles de zone : la **zone du programme**, la **zone opposée**, et la **zone minoritaire de la ville**.

Zone du programme

Il s'agit de la zone imprimée sur la carte programme du dissident actif. Elle se trouve à côté de l'en-tête des cartes programme des 2 Épisodes.

Zone opposée

Il s'agit de la zone imprimée sur la carte action du dissident **inactif** (**l'autre** dissident). La plupart des cartes action indiquent une zone spécifique. Il existe cependant 2 cas spéciaux : si la carte indique le symbole ou / , la zone opposée correspond à celle indiquée sur la carte programme de l'autre dissident.

NOTE 1 : les cartes action des dissidents changent d'un tour à l'autre ; la zone opposée d'un dissident est donc presque toujours différente d'un tour à l'autre.

NOTE 2 : le symbole / existe uniquement dans l'Episode 3.

Zone minoritaire

Cette zone correspond toujours à la zone de la ville dans laquelle le dissident actif a le moins d'éléments **du type qu'il est en train de placer**. Pour trouver cette zone, observez les 4 zones de la ville. Si vous trouvez plusieurs zones minoritaires, vous devez départager l'égalité entre ces zones (voir « Zones préférées » sur cette page).

ZONES ÉVITÉES

Si aucune case n'est disponible dans une zone pour un élément, le dissident évite cette zone et choisit à la place sa zone préférée (voir section suivante).

Épisode 3 : lorsqu'il construit un **abri dans la ville**, le dissident évite les zones où il a déjà 2 abris de plus que vous et celles où il a déjà construit un abri lors de la même action (primaire, secondaire, de programme ou de réserve).

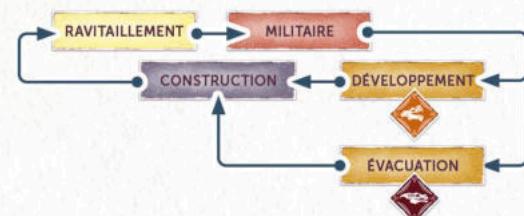
Épisode 4 : lorsqu'il construit une **cabine**, le dissident évite les zones où il a déjà 2 cabines de plus que vous (tous types d'équipages confondus).

Si toutes les zones sont évitées, le dissident ne résout pas l'effet et continue son tour normalement.

ZONES PRÉFÉRÉES

Lorsqu'il recherche la zone minoritaire de la ville ou qu'il évite une zone, le dissident peut être obligé de faire un **choix** entre plusieurs zones équivalentes pour placer un élément sur le plateau principal. Dans ces cas, il doit toujours suivre son ordre de **préférence** :

- 1 La **zone minoritaire**, en prenant toujours en compte le type d'élément que le dissident est en train de placer. S'il y a une égalité entre plusieurs zones de la ville, passez à...
- 2 Sa **zone de programme**. Si elle ne permet pas de départager l'égalité, passez à...
- 3 La **zone opposée**. Si elle ne permet pas de départager l'égalité, passez à...
- 4 La **zone suivante**, en partant de la zone opposée et en suivant l'ordre ci-dessous :



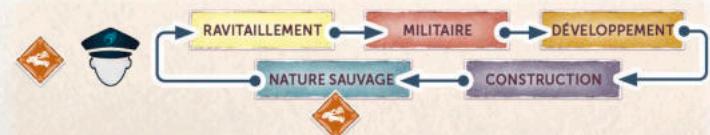
NOTE : si la zone opposée indique la nature sauvage, commencez par la zone de ravitaillement.

OFFICIERS ÉVITÉS ET PRÉFÉRÉS

Lorsqu'un dissident a 2 cubes d'influence de plus que vous sur un officier, il évite cet officier et ne place plus de cubes dessus.

Si un officier est évité, le dissident doit en choisir un autre en suivant son ordre de préférence, de la même manière que pour les zones **préférées** :

- 1 **L'officier minoritaire** (celui sur lequel le dissident a le moins de cubes d'influence).
- 2 **L'officier du programme**, indiqué sur la carte programme du dissident. Généralement, cet officier ne se trouve pas dans la zone du programme.
- 3 **L'officier opposé**, indiqué sur la carte action de l'autre dissident. Généralement, cet officier ne se trouve pas dans la zone opposée.
- 4 **L'officier suivant**, en partant de l'officier opposé et en continuant vers la droite. L'ordre est le même que pour les zones suivantes, à ceci près que dans l'Épisode 3, l'officier de la nature sauvage est inclus dans la boucle.



→ RÈGLES DU MODE SOLO COMMUNES
AUX ÉPISODES 3 ET 4 ←



Exemple (Zones de Narek 🌋, Épisode 3) : les exemples suivants montrent comment Narek construit des abris lors de son tour, en présentant toutes les zones spéciales décrites dans cette section (zone du programme, zone opposée, zone évitée, zone préférée, zone minoritaire et zone suivante).

Exemple 1 (zone du programme) : Narek est en train de résoudre l'effet le plus à gauche de sa carte action en cours (1A), qui lui indique de construire 1 abri dans la zone du programme. La zone du programme, indiquée en haut de sa carte programme (1B), correspond à la zone de construction (1C). Il place donc 1 abri sur la case vide de la zone de construction (1D).

Exemple 2 (zone opposée) : Narek résout l'effet le plus à droite de sa carte action (2A), qui lui indique de construire 1 abri dans sa zone opposée. Cette zone est indiquée sur la carte action de Camilla (2B) : ici, il s'agit de la zone militaire (2C). Narek n'y construit pas son abri pour l'instant (voir l'exemple suivant).

Exemple 3 (zone évitée) : Narek a 3 abris dans la zone militaire, soit 2 de plus que le joueur (3A). Il évite donc de construire un abri dans cette zone. Remarque : la zone de construction (3B) est également une zone évitée, car toutes les cases abri y sont déjà occupées.

Exemple 4 (zone préférée et zone minirotatoire) : la zone identifiée pour l'effet que Narek est en train de résoudre est une zone évitée. Narek doit donc suivre son ordre de préférence pour identifier la zone dans laquelle il doit construire son abri, en commençant par la ou les zones minoritaires (ou il a 0 dans la zone de ravitaillement (4A), 3 dans la zone militaire (4B), 0 dans la zone de développement (4C) et 2 dans la zone de construction (4D). Il a donc 2 zones minoritaires : la zone de ravitaillement et la zone de développement. Pour départager l'égalité, il doit déterminer sa zone préférée entre ces 2 zones, en suivant son ordre de préférence. La zone du programme correspond à la zone de construction, qui n'est pas une zone valide. La zone opposée correspond à la zone militaire, qui ne peut pas non plus être choisie.

Exemple 5 (zone suivante) : la dernière zone de la liste des zones préférées est la zone suivante, en partant de la zone opposée (actuellement la zone militaire) et en poursuivant vers la droite : il s'agit de la zone de développement (5A). C'est donc là que Narek construit son abri.

ACTION PRIMAIRE

CHOISIR UNE ZONE



La première étape de l'action primaire d'un dissident consiste à déterminer dans quelle zone il va jouer, et s'il va y placer un dé ou un dino. Pour cela, regardez la **zone de la carte action**, indiquée en haut de la carte. À droite du nom de la zone, vous pouvez voir un symbole dé ! ou dino !, qui indiquent que vous devez placer respectivement, lors de ce tour, un dé dans une zone de la ville ou un dino dressé dans la nature sauvage. 4 scénarios sont possibles :



A Zone de la ville (cartes 1, 2, 3, 4)

Le dissident tente de placer un **dé** dans la zone de la ville indiquée, en suivant le **diagramme de placement de dé** à la page 15.



B Nature sauvage (cartes 5, 6, 7)

Le dissident tente de placer un **dino dressé** dans la nature sauvage, en suivant le **diagramme de placement de dino** à la page 16.



C Zone du programme (cartes 8, 9)

Regardez la zone du programme indiquée sur la carte programme du dissident actif.

- S'il s'agit d'une zone de la ville, le dissident tente de placer un dé dans cette zone en suivant le **diagramme de placement de dé** à la page 15.
- S'il s'agit de la nature sauvage, le dissident tente de placer un dino dressé en suivant le **diagramme de placement de dino** à la page 16.



D Assemblée dans la ville ou zone du programme (cartes 10, 11)

Vérifiez tout d'abord si les 2 conditions suivantes sont remplies dans une zone de la ville :

- Il y a exactement **2 dés** dans la zone.
- Le dissident **actif** a déjà la **majorité de présence** dans la zone par rapport à vous, c'est-à-dire qu'il y possède plus d'éléments que vous (abris, chef, dés joueur et thunderhorns dressés).

Si une zone de la ville remplit ces 2 conditions, le dissident tente d'y **déclencher une assemblée** en y plaçant un **dé**, en suivant le **diagramme de placement de dé** à la page 15.

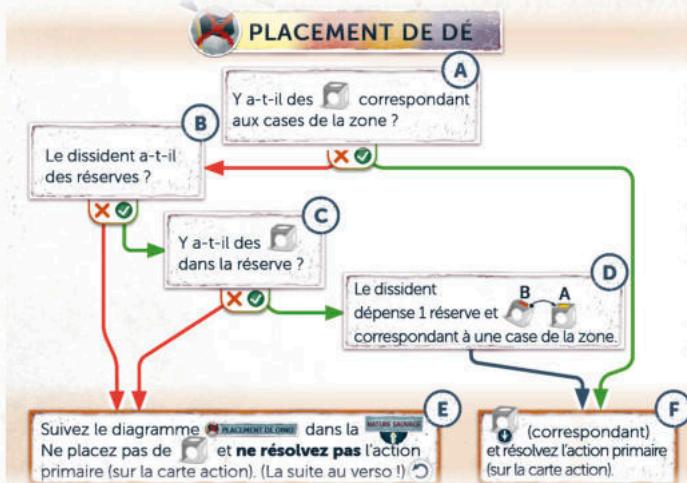
Si aucune zone de la ville ne remplit ces conditions, le dissident tente de placer un **dé** ou un **dino dressé** dans la **zone du programme**, comme décrit au point C.

Si plusieurs zones de la ville remplissent ces conditions, le dissident choisit sa zone de programme, puis la zone suivante dans cette boucle :



Exemple (assemblée/programme) : Narek résout la carte action 10, qui contient le symbole « Assemblée dans la ville ou zone du programme » (I). Il tente de déclencher une assemblée dans la zone où il a la majorité de présence par rapport à vous. Il y a 2 dés dans la zone de ravitaillement (II) et 2 dés dans la zone militaire (III). Narek vérifie donc s'il a la majorité par rapport à vous dans ces zones. Il possède 3 éléments dans chaque zone, et vous 2. Puisqu'il y a égalité entre 2 zones, il choisit d'abord sa zone de programme, en l'occurrence la zone de construction (IV) (non représentée sur le plateau principal), puis la zone suivante dans la boucle, en l'occurrence la zone de ravitaillement (II).

PLACEMENT DE DÉ



Le dissident tente de placer un dé dans une zone de la ville en suivant le **diagramme** ci-dessus. Les étapes de ce diagramme sont détaillées ci-dessous :

- Parmi les dés neutres ou de dissident dans la réserve, regardez si certains correspondent à une case dé vide dans la zone de la ville.
- Si aucun dé neutre ou de dissident de la réserve ne correspond à une case de la zone, regardez si le dissident a des réserves à dépenser (son marqueur ne se trouve ni sur la case 0 de sa piste, ni sur la carte programme).
- Si le dissident a au moins 1 réserve et si son marqueur de réserve ne se trouve pas sur la carte programme, prenez n'importe quel dé neutre ou de dissident dans la réserve.
- Si un dé neutre ou de dissident correspond (ne correspond à une case de zone), le dissident dépense 1 réserve, choisit un dé de sa couleur préférée, puis change sa face pour qu'elle corresponde à une case dé vide dans la zone sélectionnée.
- Si aucun dé neutre ou de dissident ne correspond à une case dé vide dans la zone ou s'ils n'ont pas de Réserve à dépenser, alors ne placez pas de dé et ne **résolvez pas l'action primaire** de la carte action. **À la place**, le dissident tente de placer un **dino dressé** sur l'emplacement **le plus élevé** de la **nature sauvage** (voir le diagramme de placement de dino à la page 16).
- Si un dé correspond ou si vous en avez modifié un pour qu'il corresponde à une case de la zone, choisissez le dé préféré du dissident en fonction de sa face et de sa couleur. Placez le dé dans la zone et **résolvez l'action primaire de la carte action** (partie supérieure de la carte). Une fois l'action primaire terminée, passez à l'action secondaire.

DÉ PRÉFÉRÉ

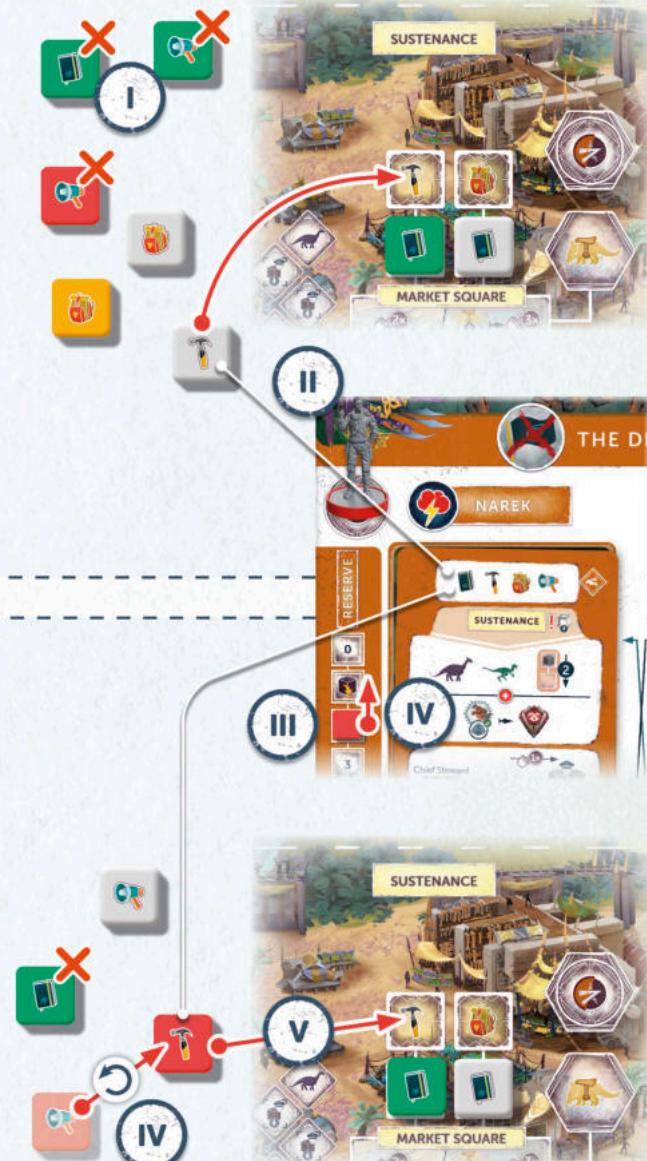
Le dissident ne choisit **jamais** l'un de vos dés. S'il a le choix entre plusieurs dés de différentes couleurs, il choisit dans l'ordre :

- Son **propre** dé
- Un dé neutre (blanc)
- Un dé de **l'autre dissident**

Si le dissident a le choix entre plusieurs dés de la même couleur, il suit l'ordre de préférence indiqué **en haut de sa carte action**, de gauche à droite, pour déterminer sa face préférée.



Exemple 1 (dés correspondants disponibles) : Narek tente de placer un dé dans la zone de ravitaillement. Il ne choisit jamais l'un de vos dés (I). Aucun des 3 dés correspondant aux cases de la zone de ravitaillement ne lui appartient. Il choisit donc le dé neutre innovateur, qui est situé avant le dé aventureux dans l'ordre de préférence de sa carte action (III).



Exemple 2 (aucun dé correspondant) : la situation est la même que dans l'exemple précédent, mais la réserve contient moins de dés. Aucun dé ne correspond aux cases vides dans la zone de ravitaillement. Narek a des réserves (III) ; il en dépense donc 1 pour changer son propre dé (IV), qu'il préfère aux autres. Parmi les cases disponibles, il préfère l'innovateur à l'aventurier. Il change donc son dé en innovateur avant de le placer sur la case correspondante (V).

PLACEMENT DE DINO



Les dissidents suivent le **diagramme ci-dessus** pour placer un dino dressé dans la nature sauvage. Ils ne placent **jamais** de dino dans un emplacement déjà exploré. À chaque étape, prenez uniquement en compte les emplacements **inexplorés**.

- Vérifiez si le **temple du programme** du dissident (en haut à droite de sa carte programme) est **accessible** (adjacent à un emplacement déjà exploré).
- Si le temple du programme n'est pas accessible, vérifiez s'il y a, dans la nature sauvage, des emplacements inexplorés et accessibles où aucune assemblée n'a encore eu lieu.
- S'il n'y a pas d'emplacement de ce type, vérifiez s'il y a d'autres emplacements accessibles où une assemblée a déjà eu lieu.



D Parmi ces emplacements, choisissez-en un en fonction du symbole indiqué sous le symbole « Wilderness » (Nature sauvage) en haut de la carte :

- ↑ : choisissez l'emplacement le plus élevé.
- ↓ : choisissez l'emplacement le plus faible. L'avant-poste est considéré comme l'emplacement le plus faible.

E Si le temple du programme est accessible ou vous avez trouvé un endroit approprié de la nature sauvage, vérifiez si le dissident possède un dino dressé qui peut être placé sur l'emplacement choisi.

F Si le dissident n'a pas de dino dressé pouvant être placé sur l'emplacement choisi, il résout l'**action d'urgence** (voir section suivante) sans placer de dino.

G S'il possède le dino dressé requis, placez-le sur l'emplacement choisi. Choisissez le dino le plus bas dans la hiérarchie, le cas échéant. Le dissident **explore** ensuite l'**emplACEMENT de la nature sauvage** sur lequel il a placé le dino (voir « Explorer un emplacement de la nature sauvage » à la page 21 pour plus de détails). L'**action primaire** est terminée et le dissident passe à son action secondaire.

NOTE 1 : il peut arriver qu'un dissident place un dino dressé parce qu'il n'a pas pu placer de dino dans la ville. Dans ce cas, il ne résout **jamais** l'action primaire indiquée sur la carte action, et explore un emplacement de la nature sauvage à la place.

NOTE 2 : dans la hiérarchie des dinos, les dinos sont classés du moins puissant au plus puissant, comme suit : shieldhead, raptor, thunderhorn, ironjaw.

Exemple : Narek résout la carte 6, qui indique la nature sauvage avec la flèche ↓ (I). En respectant le diagramme, il regarde d'abord si sa carte programme (Architect) contient un temple de programme. Puisqu'elle ne contient pas de temple (II), il ignore les temples. Il regarde ensuite si une assemblée a déjà eu lieu quelque part. Il y en a une dans le Marécage (III) ; il évite donc les emplacements du Marécage (3 et 5). Les derniers emplacements inexplorés disponibles sont les emplacements 8, 9 et 10 (l'emplacement 7 est déjà exploré). La carte action de Narek présente la flèche ↓ (I). Il choisit donc l'emplacement le plus faible (emplacement 8) et y place un shieldhead dressé (IV).



ACTION D'URGENCE

Un dissident qui ne peut pas placer de dé ni de dino effectue une **action d'urgence**. Pour cela, il effectue les deux premières options possibles parmi les quatre options ci-dessous :

- 1 Dresser un dino (le plus puissant)
- 2 Dresser un dino (le plus puissant)
- 3 Gagner 1 dino d'un temple exploré (le plus puissant)
- 4 Gagner 1 réserve

NOTE : cette action est identique à l'action primaire de la carte action 2.

ACTION SECONDAIRE

Une fois son action primaire terminée, le dissident actif résout tous les effets de son action secondaire, située dans la partie inférieure de sa carte action.

RÉSERVE ET ACTION DE RÉSERVE

Les dissidents accumulent des réserves sur leur piste de réserve personnelle, qui leur permettent de résoudre leur action de réserve. Ils utilisent pour cela un cube d'influence de leur couleur comme marqueur de réserve. Lorsqu'un dissident gagne 1 réserve, avancez son marqueur d'une case sur sa piste.

Lorsque le marqueur de réserve d'un dissident doit dépasser la case 5 ou atteint une caisse, déplacez-le sur la case de sa **carte programme**. Lorsque le marqueur de réserve d'un dissident est placé sur sa carte programme, le dissident résout son action de réserve le plus tôt possible en respectant

gagne immédiatement 1 réserve, déplaçant ainsi son marqueur vers sa carte programme (3). Elle doit donc résoudre son action de réserve lors de sa prochaine étape d'action de réserve.

la structure du tour (voir page 8) : Narek résout son action de réserve (si possible) lors de l'étape 3 de la structure du tour, et Camilla résout la sienne (si possible) seulement lors de l'étape 6. Lorsque le marqueur se trouve sur la carte programme, ignorez les autres gains et/ou pertes de réserve. Si le dissident gagne d'autres réserves lors de ce tour, n'avancez pas son marqueur. Une fois l'action de réserve terminée, replacez le marqueur sur la première case de la piste (0).

Dès que les dissidents collectent **2 artefacts différents**, placez **1 caisse** sur la case vide la plus basse de la piste de réserve de chaque dissident. Les caisses sont placées uniquement sur les cases du plateau des dissidents, jamais sur les cartes programme. Si la case sur laquelle vous devez placer une caisse est occupée par le marqueur de réserve, avancez ce dernier immédiatement. Lorsqu'un dissident gagne une réserve, ignorez toutes les cases occupées par une caisse.

Le nombre de caisses placées et la longueur des pistes de réserve, qui dépendent du nombre d'artefacts collectés, sont résumés ci-dessous :

Nombre d'artefacts différents	0	2	4	6	8
Nombre de caisses sur les pistes	0	1	2	3	4
Longueur des pistes de réserve	6	5	4	3	2

Exemple : les dissidents ont collecté l'artefact Arbrisseau. Ils le conservent sur la case artefact du plateau des dissidents. Pendant son action, Narek gagne l'artefact Couronne. Il le place sur la case artefact, par-dessus l'artefact Arbrisseau (1). Les dissidents ont désormais 2 artefacts. Ils placent immédiatement 1 caisse sur la case vide la plus basse de leur piste de réserve (pas sur leur carte programme). Pour Narek, la caisse est posée directement sur la case la plus basse (2). Sur la piste de Camilla, en revanche, la dernière case est déjà occupée par son marqueur de réserve. Pour libérer la case, Camilla





EFFETS DES DISSIDENTS

Cette section présente tous les effets disponibles sur les cartes action (actions primaires et secondaires) et les cartes programme (actions de programme primaires et actions de réserve) des dissidents. Si vous ne pouvez pas résoudre un effet, ignorez-le.

GAGNER UN DINO



Shieldhead non dressé



Raptor non dressé



Thunderhorn dressé



Dino non dressé d'un temple exploré

Prenez un dino du type indiqué dans la réserve générale et placez-le dans la réserve personnelle du dissident. Les dissidents collectent leurs dinos séparément. Lorsqu'un dissident gagne un dino dressé, placez immédiatement une selle du dissident sur le dino.

Si un temple exploré est requis en début de partie, le dino gagné est obligatoirement un shieldhead (car c'est le seul temple exploré en début de partie). Si plusieurs temples sont explorés, le dissident gagne le dino le plus puissant dans la hiérarchie (du plus puissant au moins puissant) : ironjaw, thunderhorn, raptor, shieldhead.

DRESSER UN DINO



Choisissez le dino non dressé le plus puissant dans la réserve **PERSONNELLE** du dissident et placez une selle du dissident dessus.



CONSTRUIRE UN ABRI



Zone minoritaire



Zone opposée



Zone du programme



Emplacement le plus élevé dans la nature sauvage



Emplacement le plus faible dans la nature sauvage

Le dissident construit un abri dans la zone indiquée (zone minoritaire, nature sauvage, zone opposée ou zone du programme). Dans une **zone de la ville**, il place toujours son abri sur la case disponible **la plus basse** de la zone indiquée. Vérifiez s'il évite la zone et départagez les égalités en suivant les instructions des sections « Zones évitées » et « Zones préférées » à la page 12. Dans la **nature sauvage**, le dissident construit en priorité son abri sur un emplacement où aucune assemblée n'a eu lieu. Si l'effet contient une flèche vers le haut , il choisit l'emplacement exploré le plus élevé dans la zone. Si l'effet contient une flèche vers le bas , il choisit l'emplacement exploré le plus faible (l'avant-poste est considéré comme l'emplacement le plus faible).

La zone opposée et la zone du programme peuvent être soit une zone de la ville, soit une zone de la nature sauvage : placez l'abri en conséquence.

CONSTRUIRE UNE STRUCTURE



Dans la zone opposée



Dans la zone du programme

Placez 1 abri du dissident sur la structure disponible la plus basse dans la zone indiquée (zone opposée ou zone du programme). Si cette zone est la nature sauvage ou si toutes les cases sont déjà occupées, le dissident choisit une autre zone préférée (voir page 12).



PLACER UN THUNDERHORN DRESSÉ



PLACER OU DÉPLACER UN CHEF



Placez le chef du dissident sur la case chef de la zone de la ville opposée. Si le chef se trouve déjà dans une zone, déplacez-le vers la zone de la ville opposée. Si cette zone est la nature sauvage ou si la case chef est occupée, choisissez une autre zone préférée (voir page 12).



GAGNER DES RÉSERVES



Avancez le marqueur de réserve sur la piste de réserve du dissident actif de 1 ou 2 cases.

Rappel : lorsque le marqueur doit dépasser la case 5 ou atteint une caisse, déplacez-le sur la carte programme du dissident. Si le marqueur se trouve déjà sur la carte programme, le dissident ne gagne pas de réserve supplémentaire ce tour-ci.



Avancez le marqueur de réserve des **2 dissidents** du nombre de cases indiqué.



PLACER UN THUNDERHORN DRESSÉ



Placez 1 thunderhorn dressé sur la case thunderhorn dressé de la zone opposée. Si cette zone est la nature sauvage ou si la case thunderhorn est occupée, choisissez une autre zone préférée (voir page 12).

GAGNER UN ARTEFACT



Donnez l'artefact indiqué aux dissidents (ils collectent les artefacts ensemble). Empilez les différents artefacts collectés sur la case artefact du plateau des dissidents. Si les dissidents possèdent déjà l'artefact indiqué, ils ne gagnent rien.



NOTE : pour chaque paire d'artefacts différents qu'ils collectent, les dissidents placent une caisse sur leur piste de réserve.

Certains artefacts ne peuvent être gagnés que si le temple spécifié a déjà été exploré. Si le temple est inexploré, ignorez l'effet.



INFLUENCER UN OFFICIER



ACTION PRIMAIRE DU PROGRAMME



Placez 1 cube d'influence du dissident sur l'officier indiqué dans l'effet.

VÉRIFIER ET INFLUENCER UN OFFICIER



Vérifiez si le dissident a plus de cubes d'influence que vous sur l'officier indiqué (Chef intendant, Chef de la sécurité, Premier officier, Chef ingénieur, Capitaine ou officier du programme). Si c'est le cas, il gagne 1 réserve (A). Sinon, il place 2 cubes d'influence sur l'officier concerné (B).



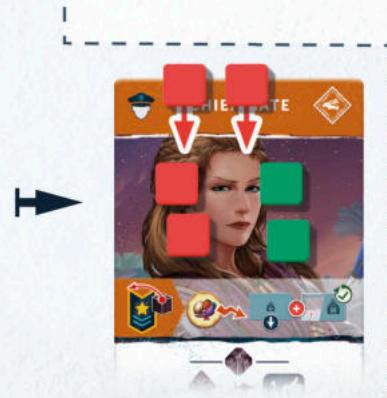
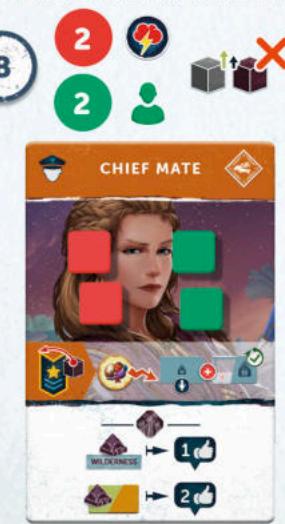
Identifiez l'officier qui a le moins de cubes d'influence du dissident actif, puis placez 2 cubes d'influence de ce dissident dessus.

Résolvez tous les effets de l'action primaire du programme, indiquée au centre de la carte programme du dissident. Toutes les actions de programme sont décrites à la page 25.



Si aucune assemblée n'a lieu dans la ville ce tour-ci, résolvez tous les effets de l'action primaire du programme. Sinon, ne faites rien.

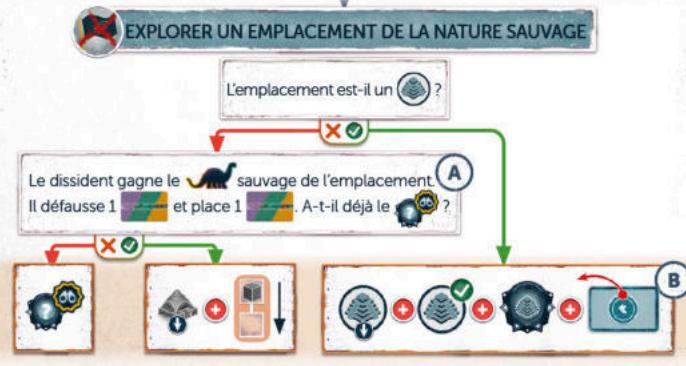
Si le programme indique une zone de la ville, mais que le dissident ne peut pas placer de dé dans la ville, ne résolvez pas les effets de l'action primaire du programme. Si le programme indique la nature sauvage, mais que le dissident ne peut pas y placer de dino dressé, ne résolvez pas les effets de l'action primaire du programme.



EXPLORER UN EMPLACEMENT DE LA NATURE SAUVAGE



Le dissident explore l'emplacement où il a placé un dino dressé au début de son tour. Les étapes à suivre varient en fonction des artefacts que les dissidents possèdent déjà et si l'emplacement est un temple.



A Si l'emplacement n'est pas un temple, le dissident prend le dino sauvage de l'emplacement et le place dans sa réserve personnelle. Il prend ensuite les **2** premières tuiles exploration de la pile de la zone correspondante (Marécage, Jungle ou Collines), **défausse** la première et **place** la deuxième sur l'emplacement. Puis, selon l'**artefact** indiqué en bas à gauche de la tuile exploration placée, il réalise l'une des actions suivantes :

- Si les dissidents ne possèdent pas déjà l'artefact indiqué, ils le gagnent.
- Si les dissidents possèdent déjà l'artefact indiqué, le dissident actif place 1 abri sur la tuile exploration **et** gagne 1 réserve.

B Si l'emplacement est un temple, le dissident place la figurine de temple sur la case correspondante (le temple est désormais considéré comme exploré), gagne l'artefact indiqué sur l'aventure de temple correspondante, puis retire cette aventure de temple du jeu.

NOTE : les dissidents collectent les artefacts ensemble.

Exemple : Narek a placé un raptor dressé sur l'emplacement 6 (I). Il prend le thunderhorn sauvage et le place dans sa réserve personnelle (II). Défaussez ensuite la première tuile exploration de la pile Marécage (III) et placez la deuxième tuile de la pile sur l'emplacement 6 (IV). La tuile indique l'artefact Sablier (V). Puisque les dissidents ne l'ont pas déjà collecté, Narek place cet artefact sur le plateau des dissidents (VI).

PLACER UN DINO ET EXPLORER L'EMPLACEMENT



Le dissident résout un **placement de dino**, en suivant le diagramme à la page 16.

- Il tente de placer un dino dressé sur l'emplacement indiqué par le symbole (le plus élevé ou le plus faible).
- S'il y parvient, il résout ensuite l'effet « Explorer un emplacement de la nature sauvage » (voir la section précédente sur cette page).
- S'il ne peut pas placer le dino dressé, il résout une action d'urgence.

Si cet effet fait partie d'une action de réserve (et non de l'action primaire), n'effectuez pas d'action secondaire ensuite (contrairement à ce qui est indiqué à l'étape G de la section « Placement de dino » à la page 16).





ASSEMBLÉES

Les assemblées sont résolues de la même manière et vous rapportent les mêmes récompenses que dans une partie multijoueur. En revanche, le décompte des points pour les dissidents est différent, puisqu'ils comptabilisent ensemble leurs partisans.

1 Décompte de l'assemblée : Après avoir compté les éléments de chaque couleur dans la zone, déterminez votre position dans l'ordre de présence en suivant les règles multijoueurs, puis gagnez la récompense correspondante sur la tuile de décompte de l'assemblée, le cas échéant. Les dissidents gagnent ensuite un certain nombre de partisans en fonction de leur position dans l'ordre de présence.

- A** Si l'un des dissidents est en première position ou à égalité pour la première position, les dissidents gagnent la première récompense de la tuile de décompte de l'assemblée.
- B** Sinon, ils gagnent la seconde récompense de la tuile (et ignorent les éventuelles caisses indiquées).

NOTE : même s'il y a plusieurs dissidents, ils ne gagnent qu'une seule fois des partisans, en fonction du dissident **le plus haut** dans l'ordre de présence.



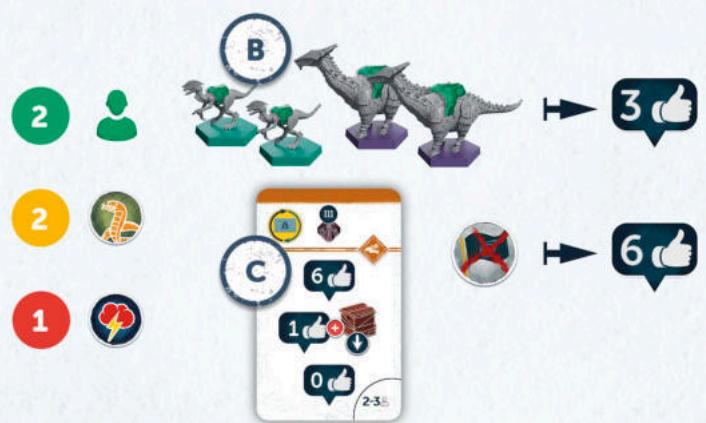
Ordre de présence						
1 ^{ER}						
2 ^È						
3 ^È		-	-	-		
	→ 6	→ 6	→ 1	→ 1	→ 1	→ 0
	→ 1	→ 6	→ 6	→ 6	→ 6	→ 6

Exemple : récompenses possibles pour la 3^e assemblée (avec la tuile de décompte de l'assemblée **III**), selon l'ordre de présence. La tuile rapporte 6 partisans pour la 1^e place et 1 partisan + 1 caisse pour la 2^e place. La dernière ligne du tableau présente le symbole commun des dissidents , car même si l'ordre de Camilla et de Narek était interverti, le résultat serait le même. Les dissidents ne gagnent jamais de caisses. S'ils arrivent en 2^e place, ils gagnent seulement 1 partisan.

2 Décompte des points de l'officier : Après avoir compté les cubes d'influence sur l'officier, déterminez votre position dans l'ordre d'influence en suivant les règles multijoueurs, puis gagnez le nombre de partisans correspondant (la totalité, la moitié ou aucun) en fonction des conditions de décompte des points de l'officier. Selon leur position dans l'ordre d'influence, les dissidents gagnent de nouveau des partisans en fonction de la **tuile de décompte de l'assemblée** :

- A** Si l'un des dissidents est en première position ou à égalité pour la première position, les dissidents gagnent la première récompense de la tuile de décompte de l'assemblée.
- B** Sinon, ils gagnent la seconde récompense de la tuile (et ignorent les éventuelles caisses indiquées).

Exemple : le Capitaine (A) est évalué lors de la 3^e assemblée et vous êtes à égalité pour la 1^e position avec Camilla. Vous évaluez normalement les conditions de décompte des points du Capitaine, qui vous rapporte 3 partisans (1 pour chacun de vos 2 raptors dressés + 1 pour votre paire de shieldheads dressés) (B). Les dissidents gagnent des partisans grâce à la tuile de décompte de l'assemblée, en l'occurrence 6 partisans pour la 1^e place (C).



3 Conclusion : Renvoyez la figurine de dissident de la zone vers le plateau des dissidents et remettez le thunderhorn dressé appartenant au dissident dans sa réserve.

Enfin, préparez l'assemblée suivante en suivant les règles multijoueurs.

DÉCOMpte FINAL

ÉVALUATION DES OBJECTIFS

À la **fin de votre 8^e tour**, vous **devez** choisir 1 des 3 cartes objectif disponibles sous le plateau des dissidents et **l'évaluer** complètement :

- A** Si vous avez accompli l'**objectif personnel**, gagnez le nombre de partisans indiqué.
- B** Pour chacune des 3 zones de l'**objectif de zone**, gagnez 4 partisans si vous avez plus d'abris que chacun des dissidents (ou si vous êtes à égalité pour la 1^{re} place).
- C** Évaluez l'officier indiqué sous l'objectif d'officier à l'aide de la tuile de décompte de l'assemblée actuelle, comme décrit dans la section « Assemblées » à la page précédente. Cet officier peut faire gagner des partisans à vous ET aux dissidents. Ne défaussez pas la tuile de décompte de l'assemblée après le décompte.

Après l'évaluation de la carte objectif, passez au dernier tour des dissidents.



Exemple : il y a 3 cartes objectif sous le plateau des dissidents : la carte 4 (I), la carte 2 (II) et la carte 13 (III).

ÉVALUATION DU PROGRAMME

À la **fin de la partie** (après le 8^e tour de Camilla), vous devez évaluer les 2 **officiers** indiqués en haut des **cartes programme** des dissidents à l'aide de la tuile de décompte de l'assemblée actuelle, comme décrit dans la section « Assemblées » à la page précédente. Ces officiers peuvent faire gagner des partisans à vous ET aux dissidents. Ne défaussez pas la tuile de décompte de l'assemblée après le décompte.



STRUCTURES, ARTEFACTS ET RESSOURCES RESTANTES

Suivez les règles multijoueurs pour évaluer vos structures, artefacts et ressources restantes.

Les dissidents gagnent **2 partisans** pour chaque **artefact** en leur possession, mais ils n'évaluent pas les conditions de décompte des points des structures en fin de partie.



VICTOIRE

Si vous avez plus de partisans que les dissidents à la fin des différents décomptes, vous gagnez la partie.

Sinon, les dissidents ont su déjouer vos plans et remportent la victoire.

NIVEAUX DE DIFFICULTÉ

Vous pouvez modifier certains éléments lors de la mise en place pour ajuster le niveau de difficulté du jeu.

Réglez le nombre de partisans de départ des dissidents en fonction des cinq niveaux de difficulté ci-contre :

Pour une partie **plus facile** :

- Mise en place : chaque dissident commence la partie avec son marqueur de réserve sur la case 0 de sa piste de réserve.
- Pendant la partie : les dissidents ne gagnent pas de caisses lorsqu'ils collectent des artefacts.

Pour une partie **plus difficile** :

- Mise en place : chaque dissident commence la partie avec une caisse sur la case 5 de sa piste de réserve.

Difficulté	Nb de partisans des dissidents
Citoyen	0
Ranger	20
Dresseur	40
Chef	60
Expert en dinos	80



CARTES ACTION DES DISSIDENTS

Les effets des actions primaires et secondaires des différentes cartes action sont décrits ci-dessous. Dans ces descriptions, « il » se rapporte au dissident actif.

Numéro et zone	Action primaire	Action secondaire
1 Ravitaillement	Il gagne 1 shieldhead non dressé et 1 raptor non dressé et 2 réserves. Puis , si le temple Ironjaw est exploré, il gagne l'artefact Bouclier.	S'il a plus de cubes d'influence que vous sur le Chef intendant, il gagne 1 réserve. Sinon, placez 2 de ses cubes d'influence sur le Chef intendant.
2 Militaire	Il résout les 2 premières options disponibles, dans l'ordre : <ol style="list-style-type: none"> 1 Dresser 1 dino (le plus puissant) 2 Dresser 1 dino (le plus puissant) 3 Gagner 1 dino d'un temple exploré (le plus puissant) 4 Gagner 1 réserve 	S'il a plus de cubes d'influence que vous sur le Chef de la sécurité, il gagne 1 réserve. Sinon, placez 2 de ses cubes d'influence sur le Chef de la sécurité.
3 Développement	Il construit un abri dans la zone du programme et dans la zone opposée. Puis , si le temple Raptor est exploré, il gagne l'artefact Flèche.	S'il a plus de cubes d'influence que vous sur le Premier officier, il gagne 1 réserve. Sinon, placez 2 de ses cubes d'influence sur le Premier officier.
4 Construction	Il construit 1 abri sur une tuile exploration sur l'emplacement exploré le plus élevé de la nature sauvage et gagne 1 réserve. Puis , si le temple Thunderhorn est exploré, il gagne l'artefact Gland.	S'il a plus de cubes d'influence que vous sur le Chef ingénieur, il gagne 1 réserve. Sinon, placez 2 de ses cubes d'influence sur le Chef ingénieur.
5 Nature sauvage, emplacement le plus élevé	Il explore l'emplacement de la nature sauvage le plus élevé disponible (en suivant le diagramme d'exploration de la nature sauvage).	S'il a plus de cubes d'influence que vous sur le Capitaine, il gagne 1 réserve. Sinon, placez 2 de ses cubes d'influence sur le Capitaine.
6 Nature sauvage, emplacement le plus faible	Il explore l'emplacement de la nature sauvage le plus faible disponible (en suivant le diagramme d'exploration de la nature sauvage).	S'il a plus de cubes d'influence que vous sur l'officier du programme, il gagne 1 réserve. Sinon, placez 2 de ses cubes d'influence sur l'officier du programme.
7 Nature sauvage, emplacement le plus élevé	Il explore l'emplacement de la nature sauvage le plus élevé disponible (en suivant le diagramme d'exploration de la nature sauvage).	Il retire 1 cube d'influence du Premier officier pour gagner 2 réserves.
8 Programme	S'il a placé un dé dans une zone de la ville, il résout l'action de programme (indiquée sur la carte programme) et gagne l'artefact Arbrisseau.	Si possible, il retire 1 cube d'influence du Chef de la sécurité pour construire 1 abri sur l'emplacement le plus faible disponible de la nature sauvage. Sinon, il ne fait rien.
9 Programme	S'il a placé un dé dans une zone de la ville, il résout l'action de programme (indiquée sur la carte programme) et gagne l'artefact Couronne.	Il retire 1 cube d'influence du Chef intendant pour résoudre la première option disponible, dans l'ordre : <ol style="list-style-type: none"> 1 Dresser 1 dino (le plus puissant) 2 Gagner 1 dino d'un temple exploré (le plus puissant)
10 Assemblée ou programme	Si aucune assemblée ne se déclenche dans la ville ce tour-ci et s'il parvient à placer un dé dans une zone de la ville, il résout l'action de programme (indiquée sur la carte programme).	Il retire 1 cube d'influence du Chef ingénieur pour construire 1 structure dans la zone du programme.
11 Assemblée ou programme	Si aucune assemblée ne se déclenche dans la ville ce tour-ci et s'il parvient à placer un dé dans une zone de la ville, il résout l'action de programme (indiquée sur la carte programme).	Il retire 1 cube d'influence du Capitaine pour placer ou déplacer son chef vers la zone opposée, puis il résout la première option disponible, dans l'ordre : <ol style="list-style-type: none"> 1 Placer 1 thunderhorn dressé dans la zone opposée 2 Dresser 1 dino (le plus puissant) 3 Gagner 1 dino d'un temple exploré (le plus puissant)
12 Aucune zone	Procédure remélanger uniquement : Chaque dissident gagne 1 réserve.	Procédure remélanger uniquement : Résolvez la procédure remélanger.

CARTES PROGRAMME DES DISSIDENTS

Nom
Zone
Officier

Action primaire du programme**Action de réserve****Cartographer**

Nature sauvage
Chef de la sécurité

Il explore l'emplacement de la nature sauvage le plus élevé disponible (en suivant le diagramme d'exploration de la nature sauvage).

Il résout la première option disponible, dans l'ordre :

- 1 Dresser 1 dino (le plus puissant)
 - 2 Gagner 1 dino d'un temple exploré (le plus puissant)
- Puis**, il tente de placer 1 dino sur l'emplacement de la nature sauvage le plus faible disponible (en suivant le diagramme d'exploration de la nature sauvage) **et** explore cet emplacement.

Influencer

Développement
Chef intendant

Il construit 1 abri dans la zone opposée **et** place 1 cube d'influence sur l'officier de cette zone.

Il construit 1 abri dans la zone opposée **et** 1 abri dans la zone minoritaire de la ville. **Puis**, il place 2 cubes d'influence sur l'officier sur lequel il a le moins de cubes d'influence.

Architect

Construction
Chef ingénieur

Il construit 1 abri sur une tuile exploration sur l'emplacement exploré le plus élevé de la nature sauvage **et** gagne 1 réserve.

Il construit 1 abri sur une tuile exploration sur l'emplacement exploré le plus faible de la nature sauvage. **Puis**, il construit 1 structure dans la zone opposée.

Rider

Militaire
Capitaine

Il résout les 2 premières options disponibles, dans l'ordre :

- 1 Dresser 1 dino (le plus puissant)
- 2 Dresser 1 dino (le plus puissant)
- 3 Gagner 1 dino d'un temple exploré (le plus puissant)
- 4 Gagner 1 réserve

Il gagne 1 thunderhorn dressé. **Puis**, il tente de placer 1 dino sur l'emplacement de la nature sauvage le plus élevé disponible (en suivant le diagramme d'exploration de la nature sauvage) **et** explore cet emplacement.

Horticulturist

Ravitaillement
Premier officier

Il gagne 1 shieldhead non dressé **et** 1 raptor non dressé **et** 2 réserves.

Il construit 1 abri sur une tuile exploration sur l'emplacement exploré le plus faible de la nature sauvage. **Puis**, il construit 1 abri dans la zone minoritaire de la ville.



ACTION PRIMAIRE

CHOISIR UNE ZONE

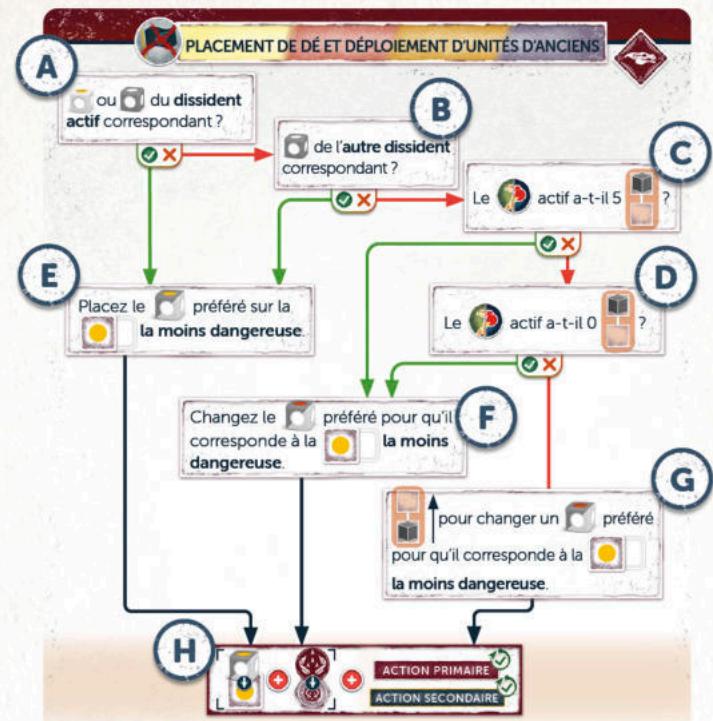
La première étape de l'action primaire d'un dissident consiste à déterminer dans quelle zone il va jouer, et quel type de dé il va y placer. Pour cela, regardez la **zone de la carte action**, indiquée en haut de la carte.

La plupart des cartes action indiquent une zone spécifique. Il existe cependant 2 cas spéciaux (cartes 9 et 10), qui indiquent la **zone du programme** . Lorsque vous résolvez ces cartes, les dissidents choisissent la zone indiquée en haut de leur propre carte programme.

PLACEMENT DE DÉ

Le dissident place 1 dé dans la zone choisie en suivant le diagramme de placement de dé et de déploiement d'unités d'Anciens. Les étapes de ce diagramme sont détaillées ci-dessous :

- Prenez en compte tous les dés du dissident actif et tous les dés neutres dans la réserve. Regardez si l'un de ces dés correspond à une case dé vide dans la zone.
- Si aucun dé du dissident actif ni aucun dé neutre de la réserve ne correspond à une case vide de la zone, regardez si un dé de l'autre dissident correspond à une case vide de la zone.
- Si aucun dé de dissident ni aucun dé neutre ne correspond à une case vide de la zone, regardez si le dissident actif a exactement 5 réserves (son marqueur se trouve sur la carte programme).
- Si le dissident n'a pas 5 réserves, regardez s'il en a 0.
- Si vous avez trouvé plusieurs dés neutres ou de dissident correspondant à une case vide de la zone, choisissez celui qui correspond à la **case dé la moins dangereuse** (voir page suivante). Si plusieurs dés sont concernés, choisissez le dé préféré (voir page suivante).
- Si le dissident a 0 ou 5 réserves, il change la face d'un dé neutre ou de dissident afin qu'il corresponde à la **case vide la moins dangereuse** (voir page suivante) de la zone.
- Si le dissident a entre 1 et 4 réserves, il dépense 1 réserve pour changer la face d'un dé neutre ou de dissident afin qu'il corresponde à la **case vide la moins dangereuse** (voir page suivante) de la zone.
- Si vous avez trouvé un dé correspondant à la case dé la moins dangereuse, placez-le sur cette case. Puis, **déployez 1 unité d'Anciens** sur le champ de bataille de la zone, en suivant les instructions de l'étape 2 de la section « Action primaire » du livret de règles multijoueur (voir page 13 du livret de l'Épisode 4). Enfin, **résolvez l'action primaire de la carte action** (partie supérieure de la carte). Une fois l'action primaire terminée, le dissident passe à son action secondaire.



Exemple 1 : Narek place un dé dans la zone de ravitaillement. Il vérifie d'abord ses propres dés et les dés neutres dans la réserve (1A). Les deux dés illustrés correspondent à la case dé vide en bas à droite (1E). Il préfère placer son propre dé plutôt que le dé neutre (1H).



Exemple 2 : ni le dé de Narek ni le dé neutre ne correspondent aux cases vides dans la zone (2A). En revanche, les 2 dés de Camilla correspondent (2B). Narek choisit le dé correspondant à la case la moins dangereuse, en l'occurrence celle en haut à gauche, car elle n'entraîne aucun déploiement d'unité d'Anciens (2E). Narek place le dé de Camilla sur cette case (2H).



Exemple 3 : aucun dé de la réserve ne correspond aux cases de la zone lors du tour de Narek (3A). Il regarde donc s'il a 0 ou 5 réserves (3C). Il a 4 réserves (3D). Il doit donc dépenser 1 réserve (3F) pour changer la face d'un dé afin qu'il corresponde à une case vide. Il préfère changer son propre dé afin qu'il corresponde à la case la moins dangereuse (en haut à gauche) (3F). Narek place ce dé sur la case (3H).

DÉ PRÉFÉRÉ

Le dissident ne choisit **jamais** l'un de vos dés. S'il a le choix entre plusieurs dés de différentes couleurs, il choisit dans l'ordre :

- 1 Son **propre** dé
- 2 Un dé neutre (blanc)
- 3 Un dé de **l'autre dissident**

Si le dissident a le choix entre plusieurs dés de la même couleur, il suit l'ordre de préférence indiqué **en haut de sa carte programme**, de gauche à droite, pour déterminer sa face préférée.



Exemple : l'ordre de préférence de la carte programme « Supplier » est le suivant : organisateur, innovateur, aventurier, facilitateur.

CASE DÉ LA MOINS DANGEREUSE

Il se peut que plusieurs cases dé soient disponibles dans une même zone. Dans ce cas, le dissident choisit toujours celle qu'il considère comme **la moins dangereuse**. Le niveau de dangerosité d'une case est représenté par le symbole indiqué à côté de la case (du moins dangereux au plus dangereux) :

- 1 Aucune unité d'Anciens
- 2 Dé éclaireur Ancien normal
- 3 Lancier
- 4 Dé éclaireur Ancien dangereux

Exemple : ordre croissant de dangerosité des cases dé dans la zone de ravitaillement.

ACTION SECONDAIRE

Une fois son action primaire terminée, le dissident actif résout tous les effets de son action secondaire, située dans la partie inférieure de sa carte action.

ACTION DE RÉSERVE

Les dissidents accumulent des réserves personnelles, qu'ils peuvent utiliser pour résoudre leur action de réserve.

Lorsque le marqueur de réserve d'un dissident doit dépasser la case 4, déplacez-le sur la case de sa carte programme. Lorsque le marqueur de réserve d'un dissident est placé sur sa carte programme, le dissident résout son action de réserve le plus tôt possible en respectant la structure du tour (voir page 8) : Narek résout son action de réserve (si possible) lors de l'étape 3 de la structure du tour, et Camilla résout la sienne (si possible) lors de l'étape 6. Lorsque le marqueur se trouve sur la carte programme, ignorez les autres gains et/ou pertes de réserve. Si le dissident gagne d'autres réserves lors de ce tour, n'avancez pas son marqueur. Une fois l'action de réserve terminée, replacez le marqueur sur la première case de la piste (0).



EFFETS DES DISSIDENTS

Cette section présente tous les effets disponibles sur les cartes action (actions primaires et secondaires) et les cartes programme (actions de programme primaires et actions de réserve) des dissidents. Si un effet ne peut pas être résolu, ignorez-le.

CONSTRUIRE UNE CABINE



Le dissident actif construit 1 cabine du type indiqué (recycleur , marin , chirurgien , ou technicien) dans la zone indiquée (zone du programme ou zone minoritaire), sur la case vide la plus basse de la **section du navire** de cette zone. Si la case contient le symbole 2 partisans, le dissident gagne 2 partisans. Comptez toutes les cabines pour identifier la zone minoritaire, et pas seulement celles du type que vous êtes en train de placer.



Le dissident actif construit 1 cabine du type dont il possède le moins d'exemplaires dans la **section du navire indiquée** (timonerie, cale, quartiers ou salle des machines). En cas d'égalité entre plusieurs types, il construit la cabine du type le plus à gauche parmi ceux-ci. Si aucune case n'est disponible pour le type de cabine dont il possède le moins d'exemplaires, il construit 1 cabine du 2^e type dont il possède le moins d'exemplaires, toujours dans la section du navire indiquée. Pour tous les effets ci-dessus, vérifiez si la zone est évitée et départagez les égalités comme indiqué dans les sections « Zones évitées » et « Zones préférées » à la page 12.

Exemple : Narek veut construire 1 cabine de marin dans sa zone minoritaire. Il a actuellement 2 marins dans la timonerie, 2 chirurgiens dans la cale, 2 techniciens dans les quartiers et 1 marin dans la salle des machines. C'est donc dans la salle des machines qu'il a le moins de cabines, même si ce n'est pas la section qui contient le moins de cabines de marin.



PLACER UNE CAISSE



Sur un champ de bataille de la zone minoritaire Sur un voyage de la zone opposée Dans une zone communautaire de la zone minoritaire

Le dissident actif place 1 caisse sur une case caisse d'une zone spécifique dans la zone indiquée.

Sur le **champ de bataille de la zone minoritaire** (la zone qui contient le moins de caisses sur son champ de bataille), il place la caisse sur la case la plus à gauche disponible. Il ignore le soin recouvert par la caisse.



Sur le **voyage de la zone opposée** (indiquée par le programme du dissident opposé), il place la caisse sur la case caisse la plus à gauche disponible. Les dissidents gagnent le nombre recouvert de partisans.



Dans la **zone communautaire de la zone minoritaire** (la zone qui contient le moins de caisses dans sa zone communautaire), il place la caisse sur le coût d'une des options de l'effet. Le dissident lance le dé menace pour déterminer le coût à recouvrir (il ne recouvre jamais le coût de l'option du haut) :

- Ⓐ Si le dissident obtient **1 ou 2** : Placez la caisse sur la case indiquant un coût en nourriture.
- Ⓑ Si le dissident obtient **3 ou 4** : Placez la caisse sur la case indiquant un coût de 3 partisans. Les dissidents gagnent immédiatement 3 partisans.
- Ⓒ Si le dissident obtient **5 ou 6** : Placez la caisse sur la case indiquant un coût de 2 baies lumineuses.

Si la case déterminée est déjà recouverte par une caisse, relancez le dé menace jusqu'à ce qu'il indique une case vide.



Pour tous les effets ci-dessus, si aucune case caisse n'est disponible ou si plusieurs zones minoritaires comportent le même nombre de caisses, le dissident choisit d'autres zones et départage les égalités comme indiqué dans la section « Zones préférées » à la page 12.

PLACER UN CHEF



Le dissident actif place son chef dans la zone indiquée par son programme. Si la case chef est déjà occupée, il choisit une autre zone préférée (voir page 12).

CONSTRUIRE UNE FORTIFICATION



Le dissident actif construit 1 fortification sur la case vide la plus basse disponible du sentier de guerre de la **zone minoritaire** (la zone qui contient le moins de fortifications du dissident actif), en dessous de la figurine de sentier. Si les cases fortification sont déjà occupées ou en cas d'égalité entre plusieurs zones, le dissident choisit la zone comme indiqué dans la section « Zones préférées » à la page 12.

RETRIRER UN CUBE D'INFLUENCE D'UN OFFICIER



Le dissident actif retire 1 cube d'influence de l'**officier indiqué** (Premier officier, Chef ingénieur, Chef intendant ou Chef de la sécurité), si possible. S'il le fait, il résout ensuite l'effet indiqué à droite de la flèche noire. S'il **ne peut pas** retirer le cube d'influence, il ne choisit pas d'autre officier et ignore complètement l'effet indiqué.

PLACER UN CUBE D'INFLUENCE SUR UN OFFICIER



Sur l'officier minoritaire



Sur l'officier du programme



Sur l'officier opposé

Le dissident actif place 1 cube d'influence sur l'officier de la **zone indiquée** (zone minoritaire ↓, zone du programme ★ ou zone opposée ✗). L'officier minoritaire est celui sur lequel le dissident actif a le moins de cubes d'influence. Vérifiez si l'officier est évité et départagez les égalités en suivant les instructions de la section « Officiers évités et préférés » à la page 12.



Résolvez cette action uniquement si vous jouez avec le niveau de difficulté « Légende ». Le dissident actif place 1 cube d'influence sur l'officier minoritaire.

GAGNER UNE RÉSERVE



Le dissident actif avance son marqueur de réserve de 1 case (vers le bas) sur sa piste de réserve. Rappel : lorsque le marqueur doit dépasser la 4^e case, déplacez-le sur la carte programme du dissident (case 1x). Si le marqueur se trouve déjà sur la carte programme, le dissident ne gagne pas de réserve supplémentaire ce tour-ci.



Avancez de 1 case le marqueur de réserve des 2 dissidents.

NOTE : cet effet est indiqué sur la carte action comportant le symbole remélanger ; il est donc toujours résolu lors de la procédure remélanger.

AVANCER SUR LA PISTE DE RALLIEMENT



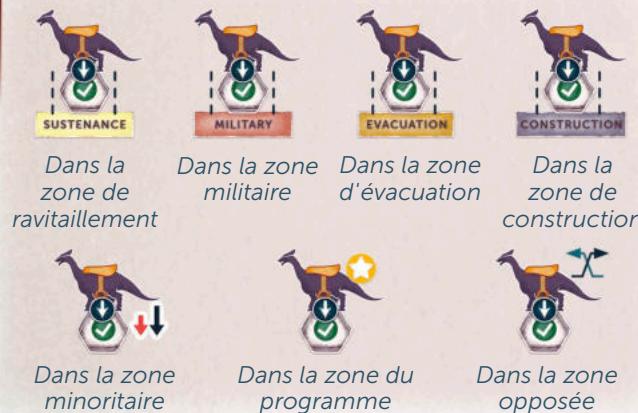
Le dissident actif avance son marqueur de ralliement de 1 case (vers la droite).

- ! Si le marqueur de ralliement doit dépasser la 5^e case de la piste, laissez-le sur la 5^e case **et** ralliez 1 dino sur le champ de bataille de la zone du programme. Si le dino ne peut pas être rallié sur ce champ de bataille, il ne se passe rien.

RALLY TRACK



RALLIER UN DINO

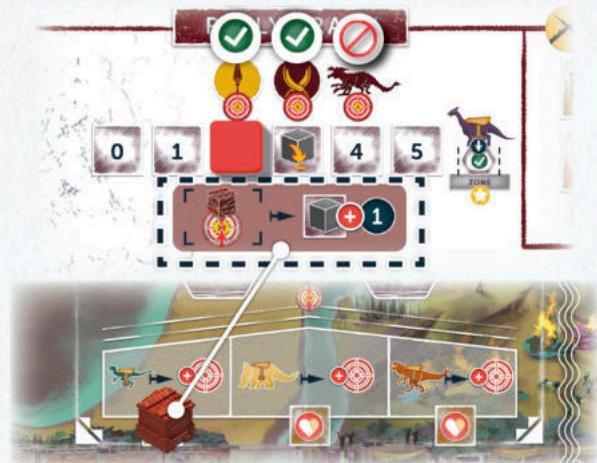


Le dissident actif prend 1 shieldhead de la réserve générale et place 1 selle dessus. Puis, il place ce shieldhead sur le champ de bataille en face d'une unité d'Anciens sans opposition dans la **zone indiquée** (ravitaillement, militaire, évacuation, construction, zone minoritaire, zone du programme ou zone opposée). La zone minoritaire est celle où le dissident actif a rallié le moins de dinos.

Il place toujours le shieldhead sur la case dino du haut. Il ignore le symbole recouvert sur la case, **sauf** si ce symbole indique 5 partisans (dans ce cas, les dissidents gagnent 5 partisans).

Le dissident actif affronte toujours l'unité d'Anciens **la plus puissante** que sa **piste de ralliement** lui permet. Il peut affronter les unités d'Anciens indiquées au-dessus et à gauche de son marqueur de ralliement. Il ne peut jamais affronter les unités indiquées à droite du marqueur. Si plusieurs unités du type le plus puissant sont disponibles, le dissident affronte l'unité **la plus à droite**.

Les **caisses** situées sur les champs de bataille améliorent les capacités de ralliement des dissidents : pour chaque caisse sur le champ de bataille sur lequel ils effectuent un ralliement, leur marqueur de ralliement est considéré comme étant avancé de 1 case supplémentaire sur la piste.



Lorsqu'ils rallient des dinos, les dissidents ne tiennent **pas** compte de leurs zones préférées et évitées. S'ils ne peuvent pas rallier un dino dans la zone indiquée, ils avancent de **2 cases sur leur piste de ralliement à la place**.

RALLIEMENT SUPPLÉMENTAIRE DE NAREK



La plupart des cartes action indiquent, au-dessus de l'effet « Rallier des dinos », que **Narek résout l'effet deux fois** (contre 1 fois seulement pour Camilla).

RÉSOUDRE UNE ACTION DU PROGRAMME



Le dissident actif résout tous les effets de l'action primaire ou secondaire du programme. L'action primaire est indiquée au milieu de la carte programme du dissident. L'action secondaire est indiquée juste en dessous. Les actions primaires et secondaires de programme sont détaillées à la page 32.



Exemple : actions primaire et secondaire indiquées sur une carte programme.

Action primaire du programme
Action secondaire du programme

CARTES ACTION
DES DISSIDENTS

Cette section décrit les actions primaires et secondaires des cartes action. Les effets sont détaillés aux pages 28 à 30.

Numéro, Zone, Officier	Action primaire	Action secondaire
#1, Ravitaillement, Premier officier	Le dissident avance sur sa piste de ralliement. Puis , il rallie 1 dino dans la zone opposée et dans la zone de ravitaillement*.	Le dissident place son chef dans la zone du programme et gagne 1 réserve.
#2, Ravitaillement, Premier officier	Le dissident construit 1 cabine de technicien dans la zone du programme. Puis , il rallie 1 dino dans la zone opposée*.	Le dissident place 1 caisse sur le champ de bataille de la zone minoritaire et gagne 1 réserve.
#3, Militaire, Chef ingénieur	Le dissident gagne 1 réserve. Puis , il rallie 1 dino dans la zone opposée et dans la zone militaire*.	Le dissident avance de 2 cases sur sa piste de ralliement.
#4, Militaire, Chef ingénieur	Le dissident construit 1 cabine de marin dans la zone du programme. Puis , il rallie 1 dino dans la zone du programme*.	Le dissident construit 1 fortification dans la zone du programme.
#5, Évacuation, Chef intendant	Le dissident avance de 1 case sur sa piste de ralliement et place 1 cube d'influence sur l'officier minoritaire. Puis , il rallie 1 dino dans la zone du programme*.	Le dissident construit 1 cabine de chirurgien dans la zone du programme et gagne 1 réserve.
#6, Évacuation, Chef intendant	Le dissident avance de 1 case sur sa piste de ralliement et place 1 cube d'influence sur l'officier du programme. Puis , il rallie 1 dino dans la zone d'évacuation*.	Le dissident construit 1 cabine de chirurgien dans la zone du programme et place 1 caisse sur le voyage au-dessus de la zone opposée.
#7, Construction, Chef de la sécurité	Le dissident avance de 2 cases sur sa piste de ralliement et construit 1 cabine de recycleur dans la zone du programme. Puis , il rallie 1 dino dans la zone opposée*.	Le dissident place 1 caisse sur le champ de bataille de la zone minoritaire.
#8, Construction, Chef de la sécurité	Le dissident avance de 2 cases sur sa piste de ralliement et gagne 1 réserve. Puis , il rallie 1 dino dans la zone de construction*.	Le dissident rallie 1 dino dans la zone du programme*.
#9, Zone du programme, Officier du programme	Le dissident résout l'action primaire du programme (voir page suivante).	Le dissident résout l'action secondaire du programme (voir page suivante).
#10, Zone du programme, Officier du programme	Le dissident résout l'action primaire du programme (voir page suivante).	Le dissident résout l'action secondaire du programme (voir page suivante).
#11, Aucune zone, Aucun officier	Procédure remélanger uniquement : Chaque dissident gagne 1 réserve.	Procédure remélanger uniquement : Résolvez la procédure remélanger.

* Narek effectue deux fois chaque effet « Rallier un dino » indiqué sur les cartes action.

CARTES PROGRAMME DES DISSIDENTS

Cette section décrit les actions primaires, secondaires et de réserve des cartes programme. Les effets sont détaillés aux pages 28 à 30.

Nom (Dissident), Officier	Action primaire	Action secondaire	Action de réserve
Supplier (Camilla), Premier officier	Le dissident construit deux fois 1 cabine de technicien dans la zone minoritaire et rallie 1 dino dans la zone du programme.	Le dissident gagne 1 réserve.	Le dissident construit 1 cabine (voir page 28) dans la timonerie et place 1 caisse sur le voyage au-dessus de la zone opposée.
Supplier (Narek), Premier officier	Le dissident avance de 1 case sur sa piste de ralliement et rallie deux fois 1 dino dans la zone du programme.	Le dissident place 1 caisse dans la zone communautaire de la zone minoritaire et gagne 1 réserve.	Le dissident rallie deux fois 1 dino dans la zone minoritaire.
Fighter (Camilla), Chef de la sécurité	Le dissident construit deux fois 1 cabine de marin dans la zone minoritaire et rallie 1 dino dans la zone du programme.	Le dissident gagne 1 réserve et rallie 1 dino dans la zone opposée.	Le dissident construit 1 cabine (voir page 28) dans la cale et place 1 caisse sur le voyage au-dessus de la zone opposée.
Fighter (Narek), Chef de la sécurité	Le dissident construit 1 cabine de marin dans la zone minoritaire et rallie 1 dino dans la zone du programme.	Le dissident place 1 caisse sur le champ de bataille de la zone minoritaire et rallie 1 dino dans la zone opposée.	Le dissident rallie deux fois 1 dino dans la zone minoritaire.
Influencer (Camilla), Chef intendant	Le dissident place 1 cube d'influence sur l'officier opposé et avance de 1 case sur sa piste de ralliement et rallie deux fois 1 dino dans la zone du programme.	Le dissident construit 1 cabine de chirurgien dans la zone minoritaire et gagne 1 réserve.	Le dissident construit 1 cabine (voir page 28) dans les quartiers et place 1 caisse sur le voyage au-dessus de la zone opposée.
Influencer (Narek), Chef intendant	Le dissident place 1 cube d'influence sur l'officier opposé et avance de 1 case sur sa piste de ralliement et rallie 1 dino dans la zone du programme.	Le dissident construit 1 cabine de chirurgien dans la zone minoritaire et place 1 caisse dans la zone communautaire de la zone minoritaire.	Le dissident construit 1 fortification dans la zone minoritaire et rallie deux fois 1 dino dans la zone minoritaire.
Shipwright (Camilla), Chef ingénieur	Le dissident construit deux fois 1 cabine de recycleur dans la zone minoritaire.	Le dissident gagne 1 réserve et place 1 cube d'influence sur l'officier minoritaire.	Le dissident construit 1 cabine (voir page 28) dans la salle des machines et place 1 caisse sur le voyage au-dessus de la zone opposée.
Shipwright (Narek), Chef ingénieur	Le dissident avance de 2 cases sur sa piste de ralliement.	Le dissident construit 1 fortification dans la zone minoritaire et gagne 1 réserve.	Le dissident rallie deux fois 1 dino dans la zone minoritaire.

COMBAT

Les sections « Replier les dinos inaptes », « Vérifier si un combat a lieu » et « Résolution du combat » du livret de règles multijoueur s'appliquent normalement et s'accompagnent des ajouts suivants.

REPLIER LES DINOS INAPTES

Lorsque vous vérifiez les dégâts infligés par les dinos sur le champ de bataille, les shieldheads ralliés par les dissidents infligent toujours suffisamment de dégâts pour vaincre les unités d'Anciens qu'ils affrontent. Ainsi, les dinos des dissidents ne se replient jamais.

VÉRIFIER SI UN COMBAT A LIEU

Résolvez cette étape exactement comme dans une partie multijoueur.

RÉSOLUTION DU COMBAT

Les étapes décrites dans cette section s'ajoutent à celles de la section « Résolution du combat » du livret de règles multijoueur.

1 Déterminer le résultat du combat

Si un combat entraîne une brèche, que les dissidents y aient pris part ou non, avancez le marqueur de brèche de 1 case sur la piste de brèche située sur le plateau des dissidents. Si un dissident a pris part à un combat ayant entraîné une brèche, il **gagne 1 réserve** et la brèche **ne lui fait perdre aucun partisan**.

Exemple (brèche) : après avoir choisi une zone et placé son dé, Camilla a obtenu le symbole de combat avec le dé éclaireur Ancien dangereux ; un combat a donc lieu à la fin de son tour. Puisqu'il y a des unités d'Anciens sans opposition sur le champ de bataille, une brèche s'ouvre.



2 Courage et sauvetage

Les dissidents ne gagnent rien après avoir vaincu des unités d'Anciens.

3 Récompenses de combat

Les dissidents ne choisissent pas de récompenses de combat, mais ils peuvent gagner des artefacts ou des réserves en fonction de la quantité de dégâts qu'ils infligent. Les shieldheads des dissidents infligent une quantité de dégâts égale à la quantité requise pour vaincre l'unité d'Anciens qu'ils affrontent (2 pour un lancier, 3 pour un pilier, 4 pour un sixleg). Additionnez la quantité totale de dégâts infligés par chaque dissident séparément.

En cas de **victoire**, si la quantité de dégâts infligés par un dissident est supérieure à celle infligée par le joueur, le dissident prend l'**artefact** de la zone, si possible. Si la quantité de dégâts infligés par un dissident est inférieure **ou** égale à celle infligée par le joueur ou si le dissident ne peut pas prendre d'artefact, il gagne 2 réserves à la place. En cas de **brèche**, rien ne se passe à cette étape.

Exemple (dégâts) : le joueur évalue ses propres dinos sur le champ de bataille, en l'occurrence 2 thunderhorns et 1 raptor, soit un total de $2+2+1=5$ dégâts. Aucune caisse ne modifie la quantité de dégâts infligés par ces dinos. Les dissidents infligent une quantité de dégâts égale à la quantité requise pour vaincre les unités d'Anciens qu'ils affrontent. Narek affronte 1 lancier, qui nécessite 2 dégâts. Camilla affronte 1 pilier et 1 sixleg, qui nécessitent un total de $3+4=7$ dégâts. Camilla inflige donc plus de dégâts que le joueur, et Narek en inflige moins.



4 Infliger des blessures

Les dinos ralliés par les dissidents sont toujours vaincus. Retirez leurs selles et renvoyez-les dans la réserve générale.

5 Déployer des unités d'Anciens

Résolvez cette étape exactement comme dans une partie multijoueur.

ASSEMBLÉES

Les assemblées sont déclenchées et résolues comme dans une partie multijoueur, avec toutefois quelques changements. Vous recevez les mêmes récompenses que dans une partie multijoueur. En revanche, elles sont attribuées différemment aux dissidents, puisque ces derniers comptabilisent ensemble leurs partisans et leurs artefacts.

1 Décompte de l'assemblée

Déterminez votre position dans l'ordre de présence en suivant les règles multijoueurs, puis gagnez la récompense correspondante sur la tuile de décompte de l'assemblée, le cas échéant. Ensuite, les dissidents gagnent **3 partisans** pour chaque **technicien** de Camilla et de Narek dans la zone. Enfin, ils gagnent **l'une** des récompenses suivantes :

- A** Si l'un des dissidents a la majorité absolue de présence (**sans égalité**, ni avec vous ni avec l'autre dissident), il **négocie** : il avance la figurine de sentier de 1 case vers le haut (si possible) et gagne l'artefact le plus bas de cette zone. S'il n'y a plus d'artefact dans la zone, il gagne 2 réserves à la place.
- B** Si l'un des dissidents est à égalité avec vous pour la majorité de présence, les dissidents gagnent conjointement la 1^{re} récompense en partisans de la tuile de décompte de l'assemblée.
- C** Si chacun des deux dissidents a moins de présence que vous, ils gagnent conjointement la 2^e récompense en partisans de la tuile de décompte de l'assemblée.

Exemple (décompte de l'assemblée) : avec son chef, 2 techniciens et 1 chirurgien (I), Narek a la majorité de présence dans la zone d'évacuation. Camilla arrive en 2^e position avec 1 technicien, 1 marin et 1 recycleur (II). Vous êtes en dernière position avec 1 recycleur et 1 déjoueur (III). Les dissidents gagnent donc $3 \times 3 = 9$ partisans grâce aux 3 techniciens qu'ils ont dans la zone (IV). Puisque Narek a la majorité absolue de présence, il négocie : il avance la figurine de sentier de 1 case vers le haut (V) et prend l'artefact Feu le plus bas dans la zone (VI). S'il n'y avait plus d'artefact dans la zone, Narek gagnerait 2 réserves à la place.



2 Décompte des points de l'officier

Après avoir compté les cubes d'influence sur l'officier, déterminez votre position dans l'ordre d'influence en suivant les règles multijoueurs, puis gagnez le nombre de partisans correspondant (la totalité, la moitié ou aucun) en fonction des conditions de décompte des points de l'officier. Selon leur position dans l'ordre d'influence, les dissidents gagnent des partisans en fonction de la **tuile de décompte de l'assemblée** :

- A** Si l'un des dissidents est en première position ou à égalité pour la première position, les dissidents gagnent conjointement la première récompense de la tuile de décompte de l'assemblée.
- B** Si chacun des deux dissidents a moins de présence que vous, ils gagnent conjointement la 2^e récompense de la tuile de décompte de l'assemblée.

3 Conclusion

Renvoyez les figurines de dissident vers le plateau des dissidents.

Enfin, préparez la prochaine assemblée en suivant les règles multijoueurs.



FIN DE LA PARTIE

DÉFAITE IMMÉDIATE

Si les Anciens ouvrent une 5^e brèche, vous perdez immédiatement la partie.

DÉCOMpte FINAL

Vous gagnez de la gloire grâce à votre carte réparation, vos voyages, vos partisans, vos dinos, votre progression sur la piste de sauvetage et les mémoires des officiers, comme dans une partie multijoueur.

Les dissidents commencent le décompte final avec 30 points de gloire. Les éléments suivants leur rapportent des points de gloire supplémentaires :

- 1 point de gloire par groupe de 10 partisans, arrondis à l'inférieur.
- 3 points de gloire pour chaque artefact en leur possession.

Ajoutez les points de gloire octroyés par les partisans et les artefacts aux points de départ pour calculer le score final des dissidents.

VICTOIRE OU DÉFAITE

Si vous avez **plus de points de gloire** que les dissidents et que les Anciens ont ouvert moins de 5 brèches, vous **remportez la partie**. Sinon, les Anciens détruisent la ville et **vous perdez**.

AJUSTER LA DIFFICULTÉ

Vous pouvez modifier certaines règles pour ajuster le niveau de difficulté du jeu.

Spectateur

- Les dissidents commencent le décompte final avec 15 points de gloire.
- Ils gagnent 1 point de gloire supplémentaire pour chaque artefact en leur possession (au lieu de 3).

Acteur (recommandé)

- Suivez les règles normales de décompte final.

Champion

- Les dissidents commencent le décompte final avec 45 points de gloire.
- Vous perdez immédiatement la partie lorsque le marqueur de brèche atteint la 4^e case.

Légende

- Les dissidents commencent le décompte final avec 45 points de gloire.
- Vous perdez immédiatement la partie lorsque le marqueur de brèche atteint la 3^e case.
- Résolvez l'effet supplémentaire des cartes action 9 et 10 (influencer un officier).

TABLE DES MATIÈRES

COMMUN	CONTENU	2
	MISE EN PLACE DE L'ÉPISODE 3	3
	MISE EN PLACE DE L'ÉPISODE 4	6
	STRUCTURE DU TOUR	8
	ÉLÉMENTS DES DISSIDENTS	10
	ZONES DU MODE SOLO	12
	ACTION PRIMAIRE	14
	ACTION SECONDAIRE	17
	RÉSERVE ET ACTION DE RÉSERVE	17
	EFFETS DES DISSIDENTS	18
	ASSEMBLÉES	22
	DÉCOMpte FINAL	23
	CARTES ACTION DES DISSIDENTS	24
	CARTES PROGRAMME DES DISSIDENTS	25
ÉPISODE 3	ACTION PRIMAIRE	26
	ACTION SECONDAIRE	27
	RÉSERVE ET ACTION DE RÉSERVE	27
	EFFETS DES DISSIDENTS	28
	CARTES ACTION DES DISSIDENTS	31
	CARTES PROGRAMME DES DISSIDENTS	32
ÉPISODE 4	COMBAT	33
	ASSEMBLÉES	34
	FIN DE LA PARTIE	35
	AJUSTER LA DIFFICULTÉ	35

CRÉDITS

Les crédits sont indiqués dans le livret de règles de l'Épisode 3.

GLOSSAIRE DES SYMBOLES



DISSIDENT



ABRI/CABINE DE DISSIDENT



OPPOSÉ



NAREK



CUBE D'INFLUENCE DE DISSIDENT



MINORITAIRE (ÉLÉMENTS PROPRES)



CAMILLA



CHEF DE DISSIDENT



PLUS D'INFLUENCE QUE VOUS



DISSIDENT ACTIF



RÉSERVE



REMÉLANGER (PROCÉDURE)



DÉ DE DISSIDENT



PROGRAMME

3 ÉPISODE 3 UNIQUEMENT



LE PLUS ÉLEVÉ (EMPLACEMENT DE LA NATURE SAUVAGE)



ARTEFACT D'UN TEMPLE



PAS D'ASSEMBLÉE DANS LES ZONES DE LA VILLE



LE PLUS FAIBLE (EMPLACEMENT DE LA NATURE SAUVAGE)



ACTION PRIMAIRE DU PROGRAMME



PLACER UN DINO ET EXPLORER L'EMPLACEMENT



TEMPLE EXPLORÉ



EXPLORER UN EMPLACEMENT

4 ÉPISODE 4 UNIQUEMENT



FORTIFICATION DE DISSIDENT



DIFFICULTÉ CHAMPION



RALLIER UN DINO



DIFFICULTÉ LÉGENDE



PISTE DE RALLIEMENT



ACTION PRIMAIRE DU PROGRAMME

ACTION SECONDAIRE DU PROGRAMME

DIFFICULTÉ ACTEUR