

FOSSILIUM

Sommaire

Matériel....P. 2
Aperçu....P. 4
Mise en place....P. 6
Anatomie d'un Fossile et du Musée....P. 8
Déroulement d'une partie....P. 9
Phase de fouilles....P. 9
Employés permanents.... P. 10/18
Phase de revenu....P. 10
Le plateau des tours....P. 11
Phase d'action....P. 11
Exposition....P. 12
Piste du public....P. 13
Construction/Don....P. 13
Achat/Vente....P. 14
Visite....P. 16
Joker....P. 16
Gestion....P. 16
Recruter de nouveaux employés....P. 17
Affecter des stagiaires....P. 17
Phase d'ouverture....P. 18
Règles spéciales du dernier tour....P. 18
Fin de partie....P. 19
Score final....P. 19
Mode solo....P. 21
Objectifs du marché du travail....P. 23
Objectifs de fin de tour....P. 23
Objectifs de fin de partie....P. 24
À propos des fossiles....P. 24
Crédits....P. 28
Aperçu des symboles....P. 28

FOSSILIUM

Bienvenue dans le monde passionnant des découvertes préhistoriques !
Vous venez de prendre la direction de musées d'histoire paléontologique prometteurs, mais vos salles d'exposition sont encore vides. Envoyez vos employés sur des sites de fouilles afin de récupérer des fossiles et les exposer dans votre galerie !

Installez des panneaux d'information pour attirer l'attention de vos visiteurs sur vos différentes installations et obtenir de précieux bonus. Gardez un œil sur les tendances afin d'attirer de loyaux abonnés, qui vous donneront un avantage sur vos concurrents.

Serez-vous capable d'obtenir le plus de points de victoire à la fin de la partie ? Les dinosaures vous attendent !

Matériel



1 marché aux fossiles (double face : 2-4 joueurs /mode solo)



1 plateau d'actions



1 plateau d'actions du dernier tour



1 marché du travail et 1 piste de points de victoire



1 plateau des tours



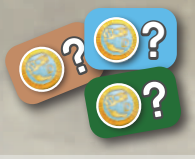
7 objectifs de fin de tour (double face)



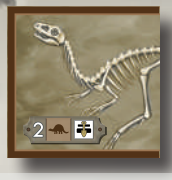
6 jetons d'ambre



3 objectifs de fin de partie (double face)



3 jetons de prix



219 tuiles fossiles (double face)



51 tuiles abonnés (double face : 25 petites, 12 moyennes, 14 grandes)



6 Objectifs du marché du travail (double face)



1 jeton ammonite



5 silhouettes de fossile à assembler



67 Dino-Dollars



6 fossiles de départ (double face)



3 sacs « sites de fouilles »



30 tuiles « en construction »



1 marqueur de tour

Matériel des joueurs



4 plateaux musée



8 cubes en bois
(2 par couleur : 1 **marqueur de stagiaire** et 1 **marqueur de points de victoire (PV)**)



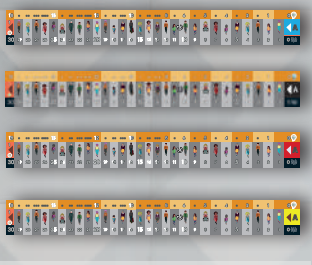
24 panneaux d'information (double face, 6 par couleur)



4 aides de jeu



4 jetons de PV (double face/1 par couleur)



4 pistes du public (1 par couleur)



32 employés (8 par couleur)



12 tuiles piédestal (8 de taille « 4 », 4 de taille « 6 »)

Limitation du matériel

Les Dino-Dollars, les tuiles abonnés et « en construction » sont considérés comme illimités. Si vous venez à en manquer, remplacez-les ou utilisez un substitut approprié. Tous les autres éléments sont limités aux quantités fournies dans le jeu.

Mode solo



19 cartes Action



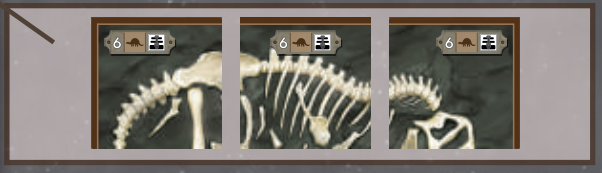
17 cartes Fossile

Aperçu

Les pages suivantes offrent un aperçu rapide des principaux choix à faire dans *Fossilium*.
Les règles détaillées sont présentées plus loin.



Votre but est de remplir votre salle d'exposition avec des fossiles et des panneaux d'information. Un fossile est composé de plusieurs tuiles fossiles. Ces tuiles se trouvent dans les sacs, qui représentent les différents sites de fouilles.
Les tuiles piochées dans les sacs sont placées dans votre réserve avant de pouvoir être exposées dans votre salle d'exposition.



Ici vous disposez déjà de 3 tuiles du fossile de T-Rex.

Placez vos employés aux emplacements du plateau d'actions afin d'effectuer différentes actions. Chaque **ligne** propose des actions différentes.

Ici par exemple, vous exposez des tuiles de T-Rex (voir ci-dessus) en envoyant des employés sur l'action « Exposition ». La colonne dans laquelle vous envoyez vos employés détermine le site de fouilles que vous visiterez (c'est-à-dire dans quel sac vous piocherez des tuiles). Les tuiles du T-Rex ont un fond sombre et le symbole .
Vous envoyez donc vos employés sur l'action « Exposition » de la 3e colonne afin d'obtenir davantage de tuiles fossiles de T-Rex.



Plus il y a d'employés, quelle que soit leur couleur, dans une colonne, plus vous pouvez piocher de tuiles fossiles dans le sac correspondant.

Cependant, vous ne pourrez conserver qu'un nombre de tuiles égal au nombre de **vos employés** dans cette colonne !



Votre employé bleu occupe déjà cet emplacement. L'emplacement plus large à côté nécessite 2 employés pour être utilisé. Rouge envoie donc 2 employés à cet emplacement pour l'utiliser.

Exposez maintenant votre T-Rex :
Vous pouvez le placer sur n'importe quels emplacements libres de votre salle d'exposition.Cependant, certains emplacements sont plus avantageux que d'autres :

Votre salle d'exposition dispose de **trois emplacements de piédestal** 1. Le T-Rex est composé d'un total de 6 tuiles fossiles. Si vous le placez sur votre piédestal de taille 6, vous gagnez des points de victoire (PV) supplémentaires à la fin de la partie.

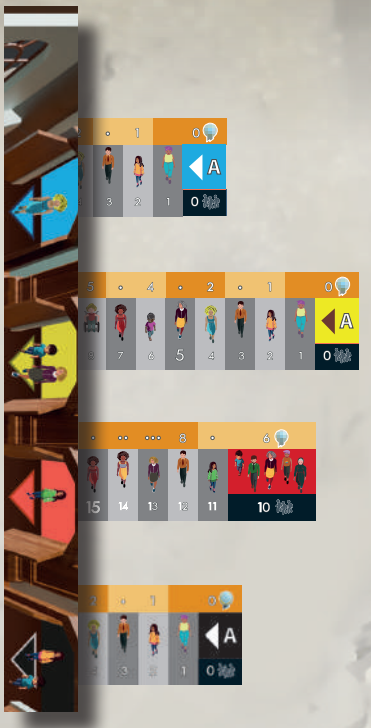




Il peut aussi être intéressant d'exposer le T-Rex dans sur des **lignes ou dans des colonnes comportant le symbole** . Cela vous accorderait des visiteurs supplémentaires et du revenu en début de tour.

L'orientation du fossile n'a pas d'importance.
Les tuiles fossiles doivent simplement former un squelette complet.

Les pistes du public se trouvent sur le côté droit du plateau d'actions.
Plus votre exposition attire du public, plus vous gagnez de points de victoire (PV) !



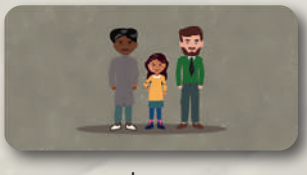
Il existe 2 types de public :

Visiteurs : Vous gagnez des visiteurs en complétant des fossiles et grâce à certains bonus. Décalez votre piste du public vers la droite d'un nombre d'emplacements égal au nombre de visiteurs que vous recevez. À la fin du tour, décalez votre piste du public vers la gauche : les visiteurs quittent votre musée.

Abonnés (*voir ci-dessous*) : Vous gagnez des abonnés en remplissant des objectifs de fin de tour. Ils sont placés sur votre piste du public et y demeurent pour le reste de la partie. Ils vous donnent une avance au début de chaque tour. À la fin d'un tour, décalez votre piste du public vers la gauche jusqu'aux emplacements occupés par vos abonnés.


1 emplacement


2 emplacements


3 emplacements

Mise en place

Avant votre 1re partie

1. Collez les **tuiles sous le plateau d'actions** en suivant les **cercles indiqués au verso** de celui-ci.
2. Assemblez les **silhouettes de fossiles**.

Mise en place générale

Vous trouverez un exemple de mise en place pour une partie à 4 joueurs à la page suivante.

1. Placez le **plateau d'actions** au centre de votre aire de jeu et laissez un espace à droite pour les pistes du public.
   Placez le **plateau d'actions du dernier tour**, face cachée, au-dessus du **plateau d'actions**.
2. Placez le **marché aux fossiles** à côté du plateau d'actions, sur sa face **sans** piste solo. Placez les **jetons de prix** sur chacune des boutiques correspondantes.
3. Placez le **marché du travail** et le **plateau des tours** à côté du marché aux fossiles.
4. Mélangez les **objectifs du marché du travail** et placez-en 3 au hasard aux emplacements libres du marché du travail.
5. Mélangez séparément les **objectifs de fin de tour** et les **objectifs de fin de partie**. Placez au hasard **1 objectif de fin de partie** et **5 objectifs de fin de tour** aux emplacements correspondants du plateau des tours (les 2 objectifs de gauche face gris clair et les 3 objectifs de droite face gris foncé). Placez le **marqueur de tour** au-dessus du premier objectif de fin de tour. *Pour votre première partie, ne placez pas d'objectif de fin de tour et jouez avec ceux imprimés sur le plateau.*
6. Remplissez les **3 sites de fouilles** (voir encadré « Préparer les sites de fouilles ») et placez-les au centre de l'aire de jeu.
7. **Partie à 2 joueurs uniquement :** choisissez **la 1re ou la 3e colonne du plateau d'actions.** Vous **ne pouvez pas** utiliser les actions de la colonne choisie pendant la partie. Couvrez cette colonne avec le plateau d'actions du dernier tour et remettez le sac correspondant dans la boîte.
8. **Partie à 2 ou 3 joueurs uniquement : remplissez le marché aux fossiles.** Piochez dans chaque sac 5 tuiles fossiles (*à 2 joueurs*) ou 2 tuiles fossiles (*à 3 joueurs*) et placez-les dans le marché aux fossiles, triées par type (*voir p. 8 « Anatomie d'un fossile »*), en commençant par la gauche.
9. Placez les **abonnés, les Dino-Dollars, les jetons d'ambre, les tuiles « en construction » et les silhouettes de fossiles** à portée de tous les joueurs.
10. **Partie à 2 ou 3 joueurs uniquement : préparez les employés neutres :** Placez 4 employés d'une couleur non utilisée à des emplacements précis du plateau d'actions (*voir encadré « Position des employés neutres »*).

Préparer les sites de fouilles

1. Triez les **tuiles fossiles** par site de fouilles (, ,). *Vous pouvez également les identifier grâce à leur fond !*
   Remarque : Les tuiles fossiles avec un **cadre blanc** sont des **fossiles de départ** : mettez-les de côté !
2. Placez toutes les **tuiles fossiles d'un même site de fouilles** dans le **sac** correspondant.



Position des employés neutres

Partie à 2 joueurs	Partie à 3 joueurs
1 employé sur « Exposition », 1re colonne en partant de la gauche.	
2 employés au grand emplacement « Construction/Don » / , 2e colonne en partant de la gauche.	
1 employé sur « Achat/Vente » / , 1re colonne en partant de la gauche.	1 employé sur « Achat/Vente » / , 3e colonne en partant de la gauche.
Au début de chaque tour, les employés neutres avancent d'une colonne vers la droite sur leur ligne. S'ils sont déjà dans la colonne la plus à droite, ils reviennent dans la première colonne au tour suivant.	

Plateau d'actions dans une partie à 2 joueurs sans la 1re colonne.



Mise en place personnelle

Effectuez les étapes suivantes :

a. Choisissez **1 plateau musée** et décidez de la face avec laquelle vous souhaitez jouer.

b. Prenez la **piste du public** de la couleur de votre musée et glissez-la sous **l'entrée** de la même couleur du plateau d'actions, jusqu'à ce que seul le « 0 » soit visible.

c. Prenez **8 employés, 6 panneaux d'information, 1 marqueur de stagiaire, 1 jeton de PV et 1 marqueur de PV** de la couleur de votre musée. Prenez aussi **2 petites tuiles de piédestal** et **1 grande tuile de piédestal**.

d. Placez **4 employés** sur les **symboles employé** de votre musée. Placez les **4 employés restants** au-dessus des **objectifs d'employés** sur le marché du travail.

e. Placez le **marqueur de stagiaire** sur l'emplacement « 0 » de votre piste de stagiaires (*voir p. 8*).

f. Placez votre **marqueur de PV** sur le « 0 » de la piste de PV.

g. Prenez **1 fossile de départ** au hasard (*cadre blanc*) et choisissez l'une de ses faces. Placez-le à **l'emplacement spécial** de votre musée correspondant à son type (*voir encadré « Emplacements spéciaux »*).

h. Selon le nombre de joueurs, piochez un nombre différent de **tuiles fossiles** dans chaque sac (*voir tableau ci-dessous*). **Gardez un total de 5 tuiles** et placez-les dans votre réserve. (*Conseil : Gardez plutôt les fossiles de taille 1 ainsi que les tuiles d'un fossile de taille 6 ou 4*).
Placez les tuiles restantes dans le marché aux fossiles, triées par type, en commençant par la gauche.
Si une ligne est complète, voir p. 15 « *Ligne du marché aux fossiles pleine ou vide ?* ».

Joueurs et sacs	Tuiles fossiles par joueur
2 joueurs - 2 sacs	4 par sac (8 au total)
3 joueurs - 3 sacs	3 par sac (9 au total)
4 joueurs - 3 sacs	3 par sac (9 au total)

i. Le dernier à avoir vu un dinosaure commence la partie. Il reçoit **2 Dino-Dollars** (🪙) et prend le **jeton ammonite**. Dans le sens horaire, les autres reçoivent respectivement **3** 🪙, **3** 🪙 et **4** 🪙. Placez vos Dino-Dollars à côté de votre musée, visibles de tous.

j. Prenez **1 aide de jeu**.

Emplacements spéciaux

Les emplacements de votre musée comportant les symboles de type 🦕 / 🐟 / 🌿 sont appelés « emplacements spéciaux ». Ils indiquent les endroits où une boutique et une entrée du même type se rencontrent *(voir page suivante « Anatomie d'un musée »)*.



Emplacement spécial



Anatomie d'un fossile



1 **Taille du fossile** : les fossiles existent en différentes tailles. Le **chiffre** indique combien de tuiles composent le fossile complet (1, 2, 4 ou 6).

2 **Type de fossile :** il existe 3 types de fossiles. Vous pouvez reconnaître le type grâce au **symbole** et à la **couleur du fossile** : **terrestre** (os blancs,), **aquatique** (bleu,) et **botanique** (vert,).

3 **Sites de fouilles** : la **couleur de fond** et le **symbole de fouille** ( ) indiquent de quel site de fouilles (sac) provient la tuile fossile.

Remarque : *Pour la plupart des fossiles, toutes les tuiles d'un fossile proviennent du même site de fouilles. Mais le* ***Plesiosaurus*** *et les* ***Cycadales*** *sont particuliers : leurs tuiles peuvent être trouvées dans les* ***3 sites de fouilles****.*



Plesiosaurus



Cycadales

Taille des fossiles

Les fossiles de taille « 1 » sont composés d'1 tuile.
Le recto et le verso sont identiques.

Les fossiles de taille « 2 » sont composés de 2 tuiles.
Le recto et le verso montrent les deux moitiés du fossile.

Les fossiles de taille « 4 » sont composés de 4 tuiles.
Ils fonctionnent comme deux fossiles de taille « 2 » assemblés : deux tuiles ont la moitié de l'illustration recto verso et les deux autres tuiles ont l'autre moitié de l'illustration.

Les fossiles de taille « 6 » sont composés de 6 tuiles. Le recto et le verso montrent des parties différentes du même fossile.

Vous pouvez à tout moment retourner librement les tuiles fossiles de votre réserve et du marché aux fossiles. Vous pouvez même demander aux autres joueurs de retourner les tuiles de leur réserve afin de vérifier ce qui se trouve au verso.

Anatomie d'un musée



1 **Boutique :** pendant la phase de revenu, gagnez 1 Dino-Dollar pour chaque tuile fossile correspondant au type de la boutique sur sa **ligne**.

2 **Entrée :** pendant la phase de revenu, gagnez 1 visiteur pour chaque tuile fossile correspondant au type de l'entrée dans sa **colonne**.

3 **Salle d'exposition :** exposez vos fossiles à ces emplacements (*dans n'importe quelle orientation*).

4 **Emplacements de piédestal :** si vous exposez un fossile correspondant exactement aux emplacements de piédestal, vous gagnerez des PV supplémentaires à la fin de la partie.

5 **Emplacements spéciaux :** ces emplacements sont ceux où une boutique et une entrée du même type se rencontrent. Vous gagnez alors à la fois de l'argent et des visiteurs pour un fossile de ce type.

6 **Emplacement employé :** placez-y vos employés au début de chaque tour.

7 **Piste de stagiaires :** elle indique combien de stagiaires vous pouvez affecter à des fouilles pour obtenir des fossiles supplémentaires.

8 **Réserve :** après avoir obtenu des tuiles fossiles depuis les sites de fouilles ou le marché aux fossiles, vous devez les placer ici. Si votre réserve est pleine, vous ne pouvez pas obtenir de tuiles fossiles supplémentaires.

9 **Symboles de stagiaire dans la réserve :** pendant la phase de revenu, gagnez autant de stagiaires qu'il y a de symboles de stagiaire visibles dans votre réserve.



Déroulement d'une partie

Une partie de *Fossilium* se déroule en 5 tours, chacun composé de 4 phases. Le dernier tour se joue légèrement différemment (*voir p. 18 « Règles spéciales du dernier tour »*). Vient ensuite le décompte final. Le joueur ayant le plus de PV remporte la partie.

Chaque tour se compose des phases suivantes, dans cet ordre (*vous pouvez les suivre sur le plateau des tours*):

1. **Phase de revenu** (*voir p. 10*)
2. **Phase d'action** (*voir p. 11*)
3. **Phase d'ouverture** (*voir p. 18*)
4. **Phase de fouilles** (*voir p. 9*)

Nous allons commencer par expliquer la phase de fouilles, car les choix effectués pendant la phase d'action dépendent fortement du déroulement de cette phase.

Phase de fouilles

« Allons extraire les meilleurs fossiles pour notre exposition ! »

Effectuez les étapes suivantes dans l'ordre. Vous n'avez pas besoin d'attendre que les autres joueurs réalisent chaque étape, mais **ne regardez pas les tuiles qu'ils conservent**.
Veuillez également consulter l'exemple et les encadrés de cette page.

1. **Prenez** l'un des **sites de fouilles** (sac).

2. **Piochez** autant de **tuiles fossiles** qu'il y a d'employés (de n'importe quelle couleur) dans la colonne correspondante du plateau d'actions, avec un maximum de 6 tuiles. Vous devez avoir au moins 1 employé dans cette colonne pour pouvoir piocher des tuiles.

3. **Conservez** autant de **tuiles fossiles** que **VOUS** avez d'employés dans cette colonne du plateau d'actions. Placez-les pour l'instant à côté de votre plateau musée, et non dans votre réserve.

4. **Remettez** les autres **tuiles fossiles** dans le sac. Passez ensuite le sac au joueur suivant dans le sens horaire.

5. **Répétez** les étapes **ci-dessus** pour les **autres sacs et colonnes**.

6. **Choisissez** et **placez** les tuiles que vous avez conservées dans votre **réserve** jusqu'à ce que tous les emplacements soient occupés.

7. **Placez** les tuiles fossiles qui ne tiennent pas dans votre réserve dans le **marché aux fossiles** (*voir p.15*), sans gagner d'argent.

8. **Récupérez** vos **employés** et placez-les aux emplacements employé de votre musée.

Suite à la page 10...

Exemple : Piocher des tuiles fossiles



*La **1re colonne** est vide : personne ne pioche de tuiles dans le sac correspondant.*

*Il n'y a que des employés bleus dans la **2e colonne**. Bleu pioche 2 tuiles du 2e site de fouilles (sac marron) et les conserve toutes les deux.*

*Il y a 6 employés dans la **3e colonne**, donc tout le monde pioche 6 tuiles du 3e site de fouilles. Noir et Rouge en conservent 2 chacun, Jaune et Bleu en conservent 1 chacun.*

*Il y a 1 employé jaune dans la **dernière colonne**. Mais comme il n'y a pas de sac correspondant, Jaune ne peut pas piocher de tuiles supplémentaires.*

***Conseil :** Essayez d'obtenir, dès le début, autant de tuiles que possible d'un même site de fouilles afin de compléter rapidement un fossile de grande taille et de tenter de l'exposer dès le premier tour.*

Remarques :

- *Si vous n'avez aucun employé dans une colonne, vous ne pouvez pas y effectuer de fouilles.*
- *Comme la colonne d'action bonus (la colonne la plus à droite) n'a pas de site de fouilles correspondant, les employés qui s'y trouvent ne vous permettent pas d'effectuer de fouilles.*
- *Il se peut que vous deviez attendre que les autres aient terminé de piocher avant de piocher vous-même. L'ordre n'a pas d'importance, puisque vous n'êtes pas censé regarder ce que les autres piochent.*

9. Affecter des employés permanents : vous ne disposez que de 4 emplacements pour vos employés. Au cours de la partie, vous pourrez obtenir des employés supplémentaires (*voir p. 17*).
À la fin de la phase de fouilles, vous devez envoyer tous vos employés supplémentaires sur un site de fouilles, ils y deviennent des **employés permanents**. Pour chacun d'eux, choisissez une colonne du plateau d'actions et placez votre employé au-dessus de celle-ci.
Il y restera jusqu'au dernier tour (*voir l'exemple à droite*).

Pendant la phase de fouilles, vos **employés permanents** ne comptent que pour **VOUS**. Cela signifie que vous piochez et conservez 1 tuile supplémentaire pour chacun de vos employés permanents, sans que les autres joueurs en bénéficient.
La limite maximale de 6 tuiles s'applique toujours.

10. Le jeton ammonite passe au joueur suivant dans le sens horaire.

11. À la fin des tours 2 et 4 uniquement, faites un réassort du marché aux fossiles. Piochez 2 tuiles fossiles dans chaque site de fouilles et placez-les dans le marché. Cela fait 6 nouveaux fossiles dans le marché (ou 4 dans une partie à 2 joueurs/solo).
Pour plus d'informations sur le marché, voir p. 13 « Achat/Vente ».

Vous comprenez maintenant pourquoi il est important non seulement de choisir vos actions, mais aussi la colonne dans laquelle vous les effectuez. Revenons donc au début du tour :

Phase de revenu

« Les recettes et l'affluence du public sont un peu faibles pour le moment, mais cela va bientôt changer. »

Pendant la phase de revenu, vous gagnez de **l'argent** et des **visiteurs** grâce aux fossiles que vous avez exposés. Vous gagnez également des **stagiaires**.

Sur le **côté gauche** de votre zone d'exposition se trouvent **3 boutiques**. Chaque boutique est spécialisée dans un type de fossile et correspond à une **ligne** de votre zone d'exposition. Gagnez 1 pour chaque **tuile fossile** du type correspondant sur cette ligne. Le fossile n'a pas besoin d'être complet *(voir l'exemple à droite)*.

1er tour : *chaque joueur gagne 1 pour son fossile de départ.*

Sur le **côté supérieur** de votre zone d'exposition se trouvent **3 entrées**. Chacune est spécialisée dans un type de fossile et correspond à une **colonne** de votre zone d'exposition. Gagnez 1 **visiteur** pour chaque **tuile fossile** du type correspondant dans cette colonne en décalant votre piste du public d'autant d'emplacements vers la droite (*voir « Piste du public », p. 13*).
Le fossile n'a pas besoin d'être complet *(voir l'exemple à droite)*.

1er tour : *chaque joueur gagne 1 visiteur pour son fossile de départ.*

Les **emplacements inférieurs** de votre réserve comportent des **symboles de stagiaire** . Gagnez autant de **stagiaires** qu'il y a de symboles visibles en déplaçant votre marqueur vers la droite (*voir l'exemple à droite*). Les stagiaires au-delà de 5 sont perdus.

Conseil : *Vous pouvez déplacer vos fossiles vers d'autres emplacements afin de garder libres ceux comportant des symboles .*

Exemple : Employés permanents



Jaune a obtenu un nouvel employé.
À la fin de la phase de fouilles, Jaune envoie cet employé sur le site de fouilles .
Il y restera comme employé permanent jusqu'au 5e tour.

Exemple : Gain d'argent et de visiteurs



Grâce à vos fossiles, vous gagnez 1 (1 fossile botanique sur la ligne la plus haute) et 3 visiteurs (3 fossiles botaniques dans la 2e colonne).

Exemple : Gain de stagiaires



Il y a 3 visibles dans votre réserve. Vous gagnez donc 3 stagiaires en déplaçant votre marqueur de stagiaire de 3 emplacements vers la droite.

Le plateau des tours

Le plateau des tours indique dans quel tour vous vous trouvez, quels sont vos objectifs de fin de tour ainsi que l'objectif de fin de partie. Utilisez le marqueur de tour pour indiquer le tour en cours.

Remarque : *Lorsque vous choisissez vos actions, faites attention aux objectifs de fin de tour ! Les réussir vous permet de gagner des abonnés, qui reviendront dans votre musée à chaque tour et donneront un précieux coup de pouce à vos PV. Pour plus de détails sur tous les objectifs, voir p. 18.*

1. Gain d'abonnés
2. Aperçu des phases
3. Objectifs de fin de tour
4. Objectif de fin de partie
5. Réassort du marché



Phase d'action

« Il y a toujours mille choses à faire dans un musée. »

Jouez **tour à tour** dans le sens **horaire**. Le joueur qui possède le **jeton ammonite** commence.

À votre tour, choisissez **1 type d'action** et placez votre ou vos employés à **1 emplacement d'action libre** de la **ligne** correspondante du **plateau d'actions**.
Il existe **6 actions** (et donc 6 lignes), détaillées ci-dessous :

1. Exposition *(voir p. 12)*
2. Construction/Don *(voir p. 14)*
3. Achat/Vente *(voir p. 15)*
4. Visite *(voir p. 16)*
5. Joker *(voir p. 16)*
6. Gestion *(voir p. 16)*



En plus d'effectuer une action, vous pouvez affecter vos stagiaires une fois par tour *(voir p. 17)*.
Cette phase se termine lorsque plus aucun joueur ne peut effectuer d'action *(voir p. 17)*.

Placement des employés

Au début de chaque tour, vous disposez de 4 employés. Vous pouvez utiliser les **petits emplacements d'action** en y envoyant **1 seul employé**. Pour utiliser les **grands emplacements d'action**, vous devez envoyer **2 employés** en même temps.

Certaines actions coûtent des Dino-Dollars (−1), tandis que d'autres en rapportent (+1).

Vous ne pouvez placer des employés qu'à des emplacements libres (*pour connaître les exceptions, voir « Gestion », p. 16*).

L'emplacement de votre employé détermine :
– l'**action** que vous effectuerez (ligne).
– le **site de fouilles** que vous visiterez lors de la prochaine phase de fouilles (colonne).

Les **3 premières colonnes** du plateau d'actions correspondent chacune à l'un des **3 sites de fouilles** (*identifiables par leur symbole et leur couleur, voir « Phase de fouilles », p. 9*).

Les emplacements d'action de la 4e colonne ne correspondent à aucun site de fouilles. Les employés placés ici vous permettent en revanche d'utiliser de puissants effets bonus.

Exemple : Placement des employés



Noir envoie son employé sur l'action « Construction/Don » pour laquelle elle doit dépenser 1. Comme elle a placé son employé dans la 2e colonne, elle fouillera plus tard le site de fouilles.

Jaune décide d'envoyer 2 de ses employés sur l'action bonus « Exposition ». Il n'a pas à payer de et pourra utiliser l'effet bonus de l'action (exposer 1 tuile fossile supplémentaire).

1. Exposition

Utilisez cette action pour placer des tuiles fossiles dans votre zone d'exposition. Vous devez choisir soit **d'exposer un nouveau fossile**, soit d'**ajouter des tuiles à un fossile déjà exposé**. Attention, vous devez respecter les **règles d'exposition supplémentaires** ci-dessous et à la page suivante !

Exposer un nouveau fossile

Si vous possédez **au moins la moitié** des tuiles d'un nouveau fossile, vous pouvez l'exposer. Placez TOUTES les tuiles correspondantes de votre réserve à des **emplacements libres et adjacents** de votre zone d'exposition. Assemblez-les comme indiqué sur votre aide de jeu. Vous pouvez exposer le fossile horizontalement ou verticalement.

Ajouter des tuiles à un fossile exposé

Vous pouvez choisir un de vos fossiles exposés et y ajouter TOUTES les tuiles correspondantes de votre réserve (même une seule). Vous n'êtes pas obligé de compléter le fossile avec cette action.

Version bonus (4e colonne)

Lorsque vous utilisez la version bonus de cette action, vous pouvez exposer **1 tuile supplémentaire** d'un fossile différent en plus de l'action normale. Vous pouvez commencer un nouveau fossile avec cette tuile, mais seulement un fossile de taille 1 ou 2 puisqu'un nouveau fossile ne peut être exposé qu'avec au moins la moitié de ses tuiles. Vous pouvez également ajouter cette tuile à un fossile déjà exposé.

Règles supplémentaires d'exposition

Unicité :
Vous ne pouvez exposer chaque fossile qu'une seule fois dans votre musée. *Vos visiteurs veulent voir beaucoup de fossiles différents, et pas seulement 3 plésiosaures !*

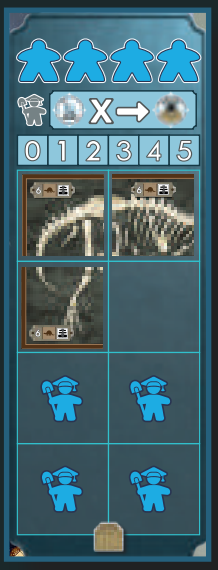


En construction :
Utilisez les tuiles « en construction » lorsque vous exposez des fossiles incomplets afin d'indiquer les emplacements où des tuiles sont encore manquantes. Vous ne pouvez pas placer d'autres fossiles sur ces emplacements ! *Cela reviendrait à assembler une sorte de monstre de Frankenstein et nous ne faisons plus ce genre de choses.*



Les piédestaux :
Si vous exposez un fossile de taille « 4 » ou « 6 » exactement aux emplacements de piédestal indiqués dans votre musée, vous gagnerez des PV supplémentaires à la fin de la partie.
Placez une tuile de piédestal appropriée sous les tuiles comme rappel. *Comme ces emplacements sont clairement indiqués par le piédestal, vous n'avez pas besoin d'utiliser de tuiles « en construction » pour les fossiles placés sur un piédestal.*
Les tuiles comptent normalement pour votre revenu.
Vous gagnerez les PV bonus pour un piédestal même si le fossile n'est pas complet !

Exemple : Exposer un nouveau fossile



Vous avez 3 tuiles d'un fossile de taille « 6 » dans votre réserve. C'est la moitié, vous pouvez donc l'exposer.

Vous prenez les tuiles et les placez sur un piédestal comme illustré ci-dessous. Comme le fossile complet correspondrait exactement aux emplacements du piédestal, vous placez une tuile de piédestal sous les tuiles du fossile.

Vous pourrez utiliser l'action « Exposition » lors d'un tour ultérieur pour ajouter des tuiles à ce fossile.



Exemple : Tuiles « en construction »

Vous avez exposé 2 tuiles d'un fossile de taille « 4 » comme indiqué ci-dessus (contour rouge). Placez des tuiles « en construction » sur les emplacements manquants pour indiquer qu'ils sont réservés aux tuiles correspondant à ce fossile.

Cela indique également aux autres joueurs qu'ils peuvent faire un don pour ce fossile !

Lorsque vous ajoutez des tuiles à ce fossile, retirez les tuiles « en construction ».

Compléter un fossile

Lorsque vous **complétez** un fossile, gagnez **immédiatement** des **visiteurs** (voir « Piste du public » ci-dessous) ainsi qu'un **bonus** selon le type de fossile :

+1/2/4/6 visiteurs pour un fossile de taille 1/2/4/6.

: **+1 stagiaire**
: **+1 visiteur bonus**
: **+1 Dino-Dollar**

Pour la 1re partie, vous pouvez ignorer le bonus de type.

Une pièce d'exposition aussi exceptionnelle fera la une de nombreux articles de presse !

Compléter des fossiles de taille « 6 » :
Si vous êtes le premier à exposer un fossile de taille « 6 », prenez la silhouette correspondante et placez-la dans votre zone d'exposition (ou à côté). Ne remettez pas les tuiles dans le sac. Les symboles sur la silhouette servent à vous rappeler le bonus au score de fin de partie offert par ce fossile. La silhouette n'apporte pas d'autre avantage de jeu, si ce n'est être le second critère pour départager une égalité en fin de partie.

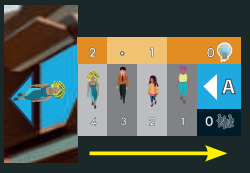
Remarque : *Lisez la description de vos fossiles de taille « 4 » et « 6 » sur votre aide de jeu ! Vous gagnerez des points bonus pour certains fossiles ou placements à la fin de la partie, alors tâchez d'en tirer le meilleur parti.*

Et n'oubliez pas de prendre immédiatement votre bonus lorsque vous complétez un fossile, que vous l'ayez exposé entièrement en une seule action, complété en plusieurs fois ou que vous ayez obtenu la dernière tuile grâce à un don !

Exemple : Ajouter des tuiles à un fossile et le compléter



Vous avez déjà exposé 2 tuiles du fossile aquatique de taille « 4 ». Vous utilisez maintenant l'action « Exposition » pour y ajouter 2 tuiles supplémentaires et compléter le fossile.



La taille « 4 » du fossile vous fait immédiatement gagner 4 visiteurs.
Décalez votre piste du public de 4 emplacements. Comme le fossile est aquatique, vous gagnez également 1 grâce à son bonus de type.

Piste du public

Face A (recto)



Face B (verso)



Remarque : *Si vous n'aimez pas manipuler trop de tuiles abonnés sur votre piste du public, retournez-la lorsque vous atteignez 10 abonnés : son verso commence à 10 visiteurs !*

Votre **piste du public** indique combien de visiteurs visiteront votre musée pendant la **phase d'ouverture** et combien de **PV** vous gagnerez grâce à eux. Chaque fois que vous **gagnez des visiteurs**, décalez votre piste du public vers la droite d'autant d'emplacements : 4 visiteurs = 4 emplacements.

Si vous deviez **dépasser 30 visiteurs**, gagnez à la place 1 pour chaque visiteur supplémentaire.
Félicitations, votre musée est désormais rentable !

Vous gagnez des **abonnés** en remplissant des **objectifs de fin de tour**. Ils restent sur la piste du public jusqu'à la fin de la partie et vous procurent ainsi un avantage **permanent**.

Note : *Les abonnés gagnés grâce à la* ***tuile « restaurant »*** *ne sont pas simplement placés sur la piste du public, ils augmentent immédiatement votre nombre actuel de visiteurs.*

2. Construction/Don

Avec cette action, vous pouvez **construire un panneau d'information** OU **donner 1 tuile fossile** à un autre joueur.

Construction

Un musée digne de ce nom ne se résume pas à une grande exposition ! Un restaurant, une boîte à dons et un point d'information sont également importants. Certains se trouvent dans différentes zones du bâtiment, vous avez donc besoin de panneaux d'information pour guider vos visiteurs !

Placez l'un de vos panneaux d'information sur la face de votre choix, sur un emplacement d'exposition libre de votre musée. *Votre aide de jeu présente un aperçu des effets de ces tuiles.*

Chaque panneau d'information possède un recto et un verso différents. Lors de la construction, vous devez choisir la face que vous souhaitez utiliser. L'autre ne sera plus disponible.



Conseil : *Avec les objectifs de fin de tour standards, le panneau d'information « Ambre » est un bon choix pour le 1er tour. Il en va de même pour tout panneau apportant un revenu.*

Don

En faisant un don à un autre musée, vous y gagnez tous les deux : pendant qu'il obtient une nouvelle pièce pour son exposition, vous pouvez organiser une grande cérémonie !

Avec cette action, vous pouvez donner une tuile fossile de votre réserve à l'exposition d'un autre joueur.

Choisissez **1 tuile fossile dans votre réserve** et donnez-la à un joueur qui a exposé ce fossile mais auquel il manque cette tuile. Il doit **immédiatement** l'ajouter à ce fossile.

Si cela complète le fossile, il gagne immédiatement le bonus de complétion (*voir p. 13*).

Votre don est célébré !
Vous gagnez autant de PV que le nombre de tuiles composant le fossile après votre don.

Version bonus (4e colonne)

Lorsque vous utilisez cette action dans sa version bonus, vous gagnez 2 PV supplémentaires.

Exemple : Construction



Vous construisez le panneau d'information « Ambre » (contour rouge) et consultez votre aide de jeu pour connaître son effet. Vous devez immédiatement choisir un type : vous décidez de l'utiliser comme fossile aquatique ( ) et placez le jeton d'ambre correspondant sur la tuile.

Exemple : Don



Vous donnez la 5e tuile (contour rouge) au plésiosaure d'un autre musée. Vous gagnez immédiatement 5 PV, puisque le fossile est désormais composé de 5 tuiles (ou 7 PV si le don vient de la version bonus de la 4e colonne).



Remarque : *Pour tous les emplacements d'action de cette ligne, vous choisissez si vous souhaitez faire une « Construction » ou un « Don ». Le fait que l'un des emplacements d'action bonus soit placé plus haut que l'autre n'a aucune importance. Cela vaut également pour l'action suivante « Achat/Vente ».*

3. Achat/Vente

Avec cette action, vous pouvez **acheter des tuiles fossiles au marché** OU **vendre des tuiles de votre réserve**. Le marché est composé de 3 lignes, une pour chaque type de fossile.
La valeur en pièces indiquée à côté de la tuile la plus à droite correspond au prix de toutes les tuiles de ce type pendant toute la durée de votre action. Le prix dépend du nombre de tuiles disponibles au début de votre tour et ne change **qu'à la fin** de celui-ci. Après un achat, comblez les espaces vides en faisant glisser les tuiles vers la gauche.

Remarque : *Plus il y a de tuiles d'un type disponibles, plus leur prix est bas ! Vous pouvez utiliser les jetons de prix pour indiquer le prix actuel.*

Achat

Prenez des tuiles fossiles dans le marché en payant le prix du type en Dino-Dollars pour chacune d'elles, puis placez-les dans votre réserve.

Vous pouvez acheter autant de tuiles que vous pouvez payer et stocker. Elles peuvent être de n'importe quel type. Vous pouvez prendre des tuiles n'importe où sur une ligne : le prix est le même pour toute la ligne. Le prix reste le même pendant tout votre tour. À la fin, faites glisser toutes les tuiles vers la gauche pour combler les espaces vides.

Vous pouvez également acheter des tuiles dans les archives (*voir ci-dessous*). Elles coûtent toujours 5 .

Vente

Choisissez des tuiles dans votre réserve et placez-les sur les lignes correspondantes du marché. Pour chaque tuile, gagnez le prix de ce type de tuile en Dino-Dollars. Pour une ligne **complètement vide**, le prix de vente est de 4 .
Le prix reste le même pendant tout votre tour. Cela signifie que si vous vendez plusieurs tuiles du même type, vous gagnez le même nombre de Dino-Dollars pour chacune d'elles.

Une ligne du marché aux fossiles est pleine ?
Si vous devez placer une tuile sur une **ligne déjà pleine** du marché, faites d'abord de la place en poussant la tuile la plus à gauche hors de la ligne. Placez cette tuile à gauche du marché (*voir l'exemple à droite*). Ce sont les **archives**.

Version bonus (4e colonne)

Lorsque vous utilisez la version bonus de cette action, vous pouvez à la fois acheter ET vendre, au lieu de devoir choisir une seule de ces options.
Effectuez les 2 actions dans l'ordre que vous souhaitez.
Pensez à marquer à l'avance les prix des types (en utilisant les jetons de prix), car ils restent les mêmes pour les deux actions et il est facile de les oublier lorsque vous effectuez les deux.

Exemple : Achat



Vous achetez 2 tuiles sur la ligne et 1 tuile sur la ligne . Chaque tuile coûte 1 et la tuile coûte 3 . Au total, vous devez payer 5 . Ensuite, faites glisser les tuiles restantes vers la gauche jusqu'à ce que tous les espaces vides soient comblés (contour jaune ci-dessous).



Exemple : Vente



Vous vendez 3 tuiles pour 2 chacune et gagnez donc 6 au total.
Cela remplit plus que la capacité du marché. Vous poussez toutes les tuiles de cette ligne vers la gauche jusqu'à ce qu'il y ait assez de place pour vos 3 tuiles. La tuile éjectée se retrouve alors dans les archives 1.

4. Visite

Gagnez des visiteurs supplémentaires ou des Dino-Dollars en proposant des visites guidées de votre musée !

Chaque emplacement d'action « Visite » est lié à un type de fossile différent (, ,). Choisissez une entrée OU une boutique du type correspondant à votre emplacement d'action et gagnez le revenu de cette ligne ou de cette colonne comme lors de la phase de revenu (*voir p. 10*).

Rappel

Revenu : *comptez le nombre de tuiles fossiles correspondantes sur cette ligne/dans cette colonne et gagnez de l'argent/des visiteurs en conséquence.*

Version bonus (4e colonne)

Lorsque vous utilisez la version bonus de cette action, vous pouvez choisir librement le type de fossile de votre visite. Pour le reste, l'action est identique.

5. Joker

Ces emplacements d'action vous permettent de copier une action de la **même colonne**.

Le coût de base pour cette action est de 10 . Pour chaque autre employé dans la colonne, le coût diminue de 1 , quel que soit le joueur auquel appartiennent ces employés. L'employé que vous avez placé pour cette action ne réduit pas le coût. Par contre, les employés permanents au-dessus du plateau réduisent le coût.

Ignorez tous les coûts ou bonus monétaires indiqués sur l'emplacement de l'action copiée.

Version bonus (4e colonne)

Lorsque vous utilisez la version bonus de cette action, copiez la version bonus de l'action de votre choix.

6. Gestion

Ces emplacements d'action peuvent accueillir n'importe quel nombre d'employés, car ils peuvent être activés plusieurs fois. N'utilisez qu'1 employé à chaque activation. Selon la colonne, vous gagnez soit 1 , soit 1 stagiaire, soit 1 visiteur.
N'oubliez pas que cela vous permettra également de fouiller sur le site de fouilles correspondant à cette colonne.

Note : L'action « Gestion » n'a pas de version bonus, vous ne pouvez donc pas y placer d'employé.

Exemple : Visite



Bleu effectue une visite et il choisit la boutique (1).

Il y a 3 tuiles fossiles au total sur cette ligne. Mais seulement 2 de ces tuiles sont , donc Bleu gagne 2 .

Exemple : Joker



Bleu envoie son employé sur l'action « Joker » dans la 3e colonne. Le coût de base de 10 est réduit de 6 , car il y a déjà 2 employés noirs, 1 jaune et 2 rouges dans la colonne, ainsi qu'un employé permanent rouge au-dessus.
Bleu ne doit donc payer que 4 pour utiliser l'action.

Exemple : Gestion



Rouge envoie son employé sur l'emplacement « Gestion » de la 1re colonne et gagne 1 .

Gagner de nouveaux employés

Au cours de la partie, vous pouvez obtenir **jusqu'à 4 nouveaux employés**. Au début de la partie, ils se trouvent sur le **marché du travail**.

Chaque emplacement du marché du travail possède son objectif (*voir l'exemple à droite*). Dès que vous remplissez un objectif, vous pouvez prendre l'employé situé à l'emplacement au-dessus. Vous pouvez utiliser cet employé pendant ce tour, comme vos autres employés (*voir p. 11*).

Remarque : Les employés obtenus deviennent des **employés permanents** à la fin du tour (*voir p. 10*).

Vous trouverez l'explication détaillée des objectifs à la page 23.

Affecter des stagiaires

Avant ou après votre action, vous pouvez affecter vos stagiaires à des fouilles une fois par tour.

La position de votre marqueur de stagiaire détermine combien de tuiles vous pouvez piocher dans un site de fouilles de votre choix. Parmi celles-ci, vous en conservez toujours exactement 1, de votre choix. Défaussez les autres tuiles dans le sac. Ensuite, ramenez votre marqueur de stagiaire sur « 0 » (*voir l'exemple à droite*).

Le marqueur de stagiaire est toujours ramené sur « 0 » à la fin de la phase d'actions.

Vous ne pouvez affecter des stagiaires que si vous avez **au moins 1 emplacement libre dans votre réserve.**

Fin de la phase d'actions

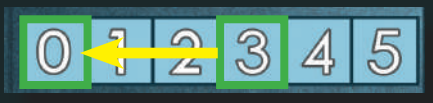
Les joueurs sans employé disponible doivent passer.
Cette phase se termine lorsque tous les joueurs ont passé. Passez ensuite à la **phase d'ouverture.**

Exemple : Gagner des employés



Dès que vous utilisez l'action « Don » et gagnez au moins 3 PV, prenez l'employé situé à l'emplacement au-dessus et placez-le dans la zone des employés disponibles sur votre plateau musée.

Exemple : Affecter des stagiaires



Votre marqueur de stagiaire est sur « 3 ». Pendant votre tour, vous prenez 3 tuiles dans l'un des sites de fouilles. Vous en conservez 1, que vous placez dans votre réserve, et remettez les autres dans le sac. Ensuite, vous ramenez votre marqueur de stagiaire sur « 0 ».

Phase d'ouverture

« Ah, les fruits d'un dur labeur. La file d'attente est plus longue que le cou d'un brachiosaure ! »

Effectuez les étapes suivantes ; vous pouvez les réaliser simultanément :

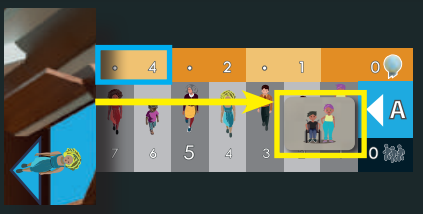
1. Gagnez des PV grâce à vos visiteurs :
Vous gagnez des PV en fonction du nombre de visiteurs qui entrent dans votre musée. Le nombre de PV que vous gagnez est indiqué sur la partie orangée visible la plus à gauche de votre piste du public (*voir l'exemple à droite*).
Lorsque vous gagnez des PV, avancez votre marqueur sur la piste de points de victoire.
Lorsque vous atteignez 50 ou 100, utilisez votre jeton de PV pour indiquer que vous avez atteint cette valeur.

2. Gagnez des abonnés en fonction de votre réussite des objectifs de fin de tour :
Chaque objectif comporte 3 niveaux. Vous ne gagnez la récompense que pour le niveau le plus élevé que vous atteignez :
- **Aucun niveau atteint :** Vous ne gagnez rien.
- **1er niveau atteint :** Gagnez **1 petite** tuile d'abonné.
- **2e niveau atteint :** Gagnez **1 tuile moyenne** d'abonné.
- **3e niveau atteint :** Gagnez **1 grande tuile** d'abonné.

Retrouvez l'explication de tous les objectifs de fin de tour à la p. 23.
Placez vos nouveaux abonnés aux emplacements libres de votre piste du public les plus à droite (*voir les exemples à droite*).

3. Réinitialisez votre piste du public :
Décalez la piste du public vers la gauche sous le plateau d'actions jusqu'à atteindre le 0 ou vos abonnés, si vous en avez (*voir l'exemple à droite*).

Exemple : Phase d'ouverture



1. *Grâce à vos 7 visiteurs, vous gagnez 4 PV.*
2. *Vous gagnez une tuile moyenne d'abonné (contour jaune, voir l'exemple ci-dessous).*
3. *En repoussant la piste, vous vous arrêtez à 2 visiteurs.*

Exemple : Gagner des abonnés



L'objectif de fin de tour actuel vous permet de gagner des abonnés si vous avez exposé des fossiles de taille « 1 ».

Si vous avez exposé 4 fossiles de taille « 1 », par exemple, vous gagnez une tuile d'abonné de taille moyenne (contour jaune). Placez immédiatement cette tuile sur votre piste du public, comme illustré dans l'exemple au-dessus.

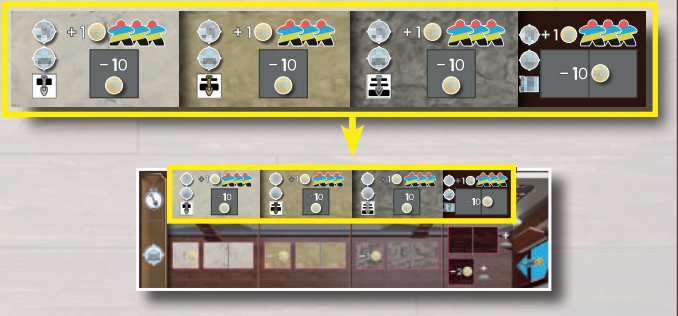
Règles spéciales du dernier tour

Au dernier tour, **il n'y a pas de phase de fouilles, de nouvelles actions sont disponibles, vous pouvez utiliser vos employés permanents** et vous avez **une phase de revenu supplémentaire.**

Il n'y a pas de phase de fouilles. *Vous n'avez donc pas à tenir compte des sites de fouilles en choisissant vos emplacements d'action lors du dernier tour.* **Couvrez la partie supérieure du plateau d'actions avec le plateau d'actions du dernier tour** (*comme illustré à droite*).

Nouvelles actions pour le dernier tour :
De nouvelles actions « Creuser » sont disponibles sur ce plateau. Lorsque vous en utilisez une, **cherchez 1 tuile fossile de votre choix dans le site de fouilles correspondant et exposez-la immédiatement** en suivant les règles normales. *Cela signifie que vous ne pouvez pas utiliser cette action pour exposer un nouveau fossile de taille « 4 » ou « 6 » (voir p.12 - « Exposer un fossile »).*

Ces actions ont le même **coût** que les actions « Joker », soit 10 moins le nombre d'employés dans la colonne, sans compter l'employé qui active l'action (*voir p. 16*).



Utiliser les employés permanents :
Au dernier tour, vous pouvez aussi utiliser vos employés permanents pour activer des emplacements d'action. Toutefois, ils ne peuvent être utilisés que dans la colonne où ils étaient placés. Vous pouvez les combiner avec d'autres employés permanents de la même colonne ainsi qu'avec des employés de votre musée. Il n'y a pas d'ordre à respecter pour utiliser vos employés.

Phase de revenu supplémentaire :
Effectuez une phase de revenu supplémentaire à la fin du tour (à la place de la phase de fouilles) en gagnant à nouveau de l'argent et des visiteurs (*voir p. 10*).

Fin de partie

La partie se termine après la phase de revenu supplémentaire du 5e tour. Procédez ensuite au décompte du score final :

Score final

« Les musées sont devenus très prestigieux, mais il nous faut encore déterminer lequel est le meilleur ! »

Décomptez les **majorités**, les **panneaux d'information** et les **fossiles** comme suit :

Majorités

Pour les catégories suivantes, les 3 joueurs ayant les valeurs les plus élevées marquent des PV selon le tableau ci-dessous :

1. Le plus de visiteurs sur la piste du public

2. Le plus de Dino-Dollars

3. Majorité spéciale (uniquement si vous jouez avec un objectif de fin de partie ; *voir p. 24 pour l'explication des différents objectifs*).

En cas d'égalité, les joueurs se partagent équitablement les PV des rangs concernés (arrondis à l'inférieur).
Si 2 joueurs sont à égalité pour la 1re place, additionnez les points de la 1re (7 PV) et de la 2e place (4 PV) pour obtenir 11 PV, puis attribuez 5 PV à chacun (11 divisé par 2 et arrondi à l'inférieur). Le joueur suivant gagne alors les 2 PV de la 3e place ; voir l'exemple à droite.

Rang	Visiteurs	Dino-Dollars	Objectif de fin de partie
1er	7 PV	7 PV	7 PV
2e	4 PV	4 PV	4 PV
3e	2 PV	2 PV	2 PV

Fossiles et panneaux d'information

Gagnez des PV pour vos fossiles et vos panneaux d'information comme indiqué sur votre aide de jeu (*voir l'exemple à droite et p.20*).

Victoire et égalités

Le joueur ayant le plus de PV remporte la partie !
Félicitations, vous avez construit le meilleur musée !

En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant le moins d'emplacements libres dans sa zone d'exposition l'emporte.
Si l'égalité persiste, le joueur ayant le plus de silhouettes de fossiles l'emporte.
Si l'égalité persiste encore, les musées à égalité remportent la partie ensemble.

Exemple : Majorités

Rouge possède 13 , Bleu a 12 , Noir et Jaune ont chacun 9 .

Rouge gagne donc 7 PV et Bleu gagne 4 PV.

Noir et Jaune sont à égalité pour les 3e et 4e places.
Ils se partagent donc les 2 PV de la 3e place et les 0 PV de la 4e place. Ils gagnent alors chacun 1 PV.

Exemple : Panneaux d'information

Voici votre zone d'exposition à la fin de la partie :



Comptez les PV de vos panneaux d'information :
Le panneau d'information « Plateforme d'observation » (contour jaune) rapporte des points selon la taille des fossiles adjacents (et non le nombre de tuiles) : il y a un fossile de taille « 6 », un fossile de taille « 2 » et un fossile de taille « 1 », vous gagnez donc 6 + 2 + 1 = 9 PV (même si le T-Rex n'est pas complet).

Votre panneau d'information « Planétarium » (contour rouge) vous rapporte 5 PV.

Il n'y a pas d'autres panneaux d'information accordant des PV de fin de partie, vous gagnez donc 14 PV au total grâce à vos panneaux d'information.

Exemple : Fossiles et PV

Exemple de votre musée en fin de partie :



Tyrannosaurus rex

Votre Tyrannosaurus rex (contour jaune) est incomplet et placé sur un piédestal.

Vous gagnez donc 2 PV pour chaque autre fossile terrestre dans votre zone d'exposition : 1 PV parce que vous exposez un T-Rex incomplet et 1 PV supplémentaire parce qu'il est sur un piédestal.

Il y a 5 autres fossiles terrestres (contour rouge), vous gagnez donc 5 × 2 PV = 10 PV. Les fossiles n'ont pas besoin d'être complets ni d'être adjacents au T-Rex.

Si le T-Rex avait été complet, vous auriez gagné 3 PV par autre fossile terrestre, soit 15 PV au total.



Seelilie (Pentacrinites dargniesi)

La seelilie (fossile aquatique de taille « 4 », contour bleu) est complète mais n'est PAS placée sur un piédestal. Comme elle est complète, vous gagnez 1 PV pour chaque TUILE fossile aquatique adjacente.

Comme 3 tuiles fossiles aquatiques (contour rose) sont adjacentes à la seelilie, vous gagnez 3 PV.



Nid de dinosaure (nid d'Oviraptor)

Le nid de dinosaure (fossile terrestre de taille « 4 », contour vert) est incomplet mais placé sur un piédestal. Vous gagnez 1 PV pour chaque tuile fossile terrestre adjacente (contour orange). Comme il y en a 4, vous gagnez 4 PV.

Si le nid avait été complet, vous auriez gagné 1 PV supplémentaire pour chaque tuile.

Mode Solo

Mise en place générale

Apportez les modifications suivantes à la mise en place décrite p. 6 :

❷ Placez le **marché aux fossiles** avec la face comportant la **piste solo** visible à côté du plateau d'actions.

❺ Ne piochez PAS d'objectif de fin de partie.

❼ Choisissez d'utiliser **soit** les **sites de fouilles 1 et 2**, soit les **sites de fouilles 2 et 3** pour la partie, puis piochez **3 tuiles fossiles** dans chacun de ces sites de fouilles. Triez-les par type et placez-les dans le **marché aux fossiles**. Remettez le sac inutilisé dans la boîte.

Mise en place personnelle

Apportez les modifications suivantes à la mise en place décrite p. 7 :

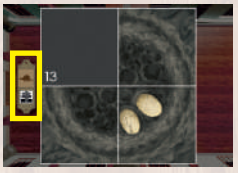
h. **Piochez 4 tuiles fossiles** dans chacun des deux sites de fouilles et **conservez-en 5.** Placez les 3 restantes dans le **marché aux fossiles.**

i. Prenez 3 .

Mise en place de Pal

Vous jouez contre **Pal** la paléontologue. Préparez sa « zone de jeu » comme suit :

1. Préparez la pioche de cartes fossiles : Retirez toutes les cartes fossiles correspondant au site de fouilles inutilisé, puis mélangez les autres. Écartez **7 cartes** face cachée pour former la pioche de cartes fossiles et placez-la dans la « zone de jeu » de la paléontologue. Rangez les autres cartes dans la boîte.



Carte fossile du 3e site de fouilles ( ).

2. Révélez les **3 premières cartes** et placez-les à côté de la pioche.

3. Préparez la pioche de cartes Action : Prenez au hasard les cartes selon le tableau ci-dessous :

6×	3×	3× /	2× /
Exposition	Visite	Construction/Don	Achat/Vente

Triez-les selon « A » et « B » (*voir l'image à droite*). Mélangez séparément les deux piles face cachée, puis **placez la pile « A » sur la pile « B »**.



4. Choisissez une **couleur** pour Pal et placez ses **8 employés** dans sa zone de jeu (*aucun sur le marché du travail*).

5. Glissez sa **piste du public** sous le plateau d'actions.

6. Gardez les **marqueurs de stagiaires et les jetons de PV** (cubes en bois) inutilisés à portée de main.

Mise en place supplémentaire

Certaines actions sont bloquées en mode solo.

Les actions de la colonne correspondant au site de fouilles inutilisé ne peuvent pas être utilisées de toute la partie. De plus, des **employés neutres** bloquent certaines actions, mais ils se déplacent à la fin de chaque tour.

À la mise en place, disposez **4 employés neutres** d'une couleur non utilisée aux emplacements suivants du plateau d'actions (*ignorez entièrement la colonne inutilisée ; voir l'exemple ci-dessous*) :

- 1 employé sur « Exposition », 1re colonne depuis la gauche
- 2 employés sur « Construction/Don », 2e colonne depuis la gauche
- 1 employé sur « Achat/Vente », 1re colonne depuis la gauche

Vous n'avez besoin d'aucun autre matériel des couleurs inutilisées. Remettez les autres éléments dans la boîte.

Changements en jeu

Appliquez les modifications suivantes pendant la partie :

Déroulement d'un tour

1. Déplacez les employés neutres (*ignorez cette étape au 1er tour*)**:** Déplacez les employés neutres d'une colonne vers la droite, en sautant la colonne inutilisée. Lorsqu'un employé atteint le bout du plateau d'actions, il revient à la 1re colonne.



2. Révéler une carte fossile (*ignorez cette étape au 1er tour*)**:** Révélez 1 carte fossile supplémentaire. Remarque : *Vous pouvez donner les tuiles manquantes à ces fossiles avec l'action « **Don** » (voir page suivante)!*

Quand Pal joue-t-elle ?
Vous êtes toujours le premier joueur puis vous jouez **tour à tour.** Pal joue un **nombre fixe de fois** par tour :
Tour 1/2/3/4/5, Pal joue 2/2/3/3/4 fois (*voir piste solo du marché*).



Lorsque vous remplissez le marché aux fossiles, piochez 3 tuiles dans chacun des deux sites de fouilles (*aux 2e et 4e tours*).

À Pal de jouer

Quand Pal joue, elle fait 1 action. Pour connaître l'action jouée par Pal, vous devez révéler la **carte action** du dessus de la pioche.

Pal place toujours ses employés à l'emplacement d'action disponible le **plus à gauche** ▶ ou le **plus à droite** ◀, selon le symbole, bloquant ainsi cet emplacement.

Elle privilégie les emplacements d'action **normaux** (peu importe qu'ils soient grands ou petits). Si l'emplacement est occupé, Pal utilise **l'emplacement d'action bonus de la ligne**, sinon **l'emplacement Joker de la colonne**. Si aucun de ces emplacements n'est disponible, elle effectue l'action prévue **sans placer d'employé**.

Pal ignore les **coûts et les bonus** des emplacements d'action.

Cartes Action



Exposition :
Pal ajoute le nombre de cubes indiqué (+1 ou +2) à l'une de ses cartes fossiles. Placez le cube à l'emplacement avec le numéro le plus élevé (>) ou le plus bas (<) selon le symbole sur la carte. Cet emplacement ne peut plus recevoir de don. Lorsqu'une carte fossile est complète, retirez les cubes de la carte et retournez-la. Pal ne reçoit pas de bonus.



Achat/Vente :
Retirez des tuiles fossiles du marché aux fossiles, en commençant par la gauche ▶ ou par la droite ◀, selon le symbole. Ces tuiles sont retirées du jeu. Piochez ensuite le nombre de tuiles indiqué sur la carte et ajoutez-les au marché aux fossiles.
En cas de dépassement, gérez-le comme d'habitude en déplaçant les tuiles vers l'archive (*voir p. 15*).





Don :
Lorsque Pal vous donne une tuile fossile, prenez-la directement dans le site de fouilles correspondant et placez-la à l'emplacement indiqué.

La carte indique quel fossile choisir : le **plus grand** fossile incomplet (« max. » sur la carte). S'il y en a plusieurs, vous choisissez lequel.

Le schéma sur la carte indique quelle tuile est donnée : soit la tuile manquante avec le numéro le plus élevé (>) soit le plus bas (<).

Vous **perdez ensuite autant de PV que la taille actuelle du fossile** (tuile donnée incluse). Vous ne pouvez jamais descendre en dessous de 0 PV.

*Si cette action **complète** le fossile, vous recevez le bonus de complétion (voir p. 13).*

Si vous n'avez **aucun fossile incomplet**, l'action de Pal est ignorée.



Visite :
Pal gagne des **Dino-Dollars et des visiteurs** comme indiqué sur la carte d'action. Décalez sa piste du public en conséquence et placez les Dino-Dollars dans la zone de jeu de Pal.

Ne réinitialisez JAMAIS la piste du public de Pal.

Faire un don à Pal

Vous pouvez donner des tuiles fossiles à Pal.
Effectuez l'action « Don » et placez 1 tuile fossile correspondante à un emplacement libre de l'une de ses cartes fossiles.
Vous gagnez ensuite des PV selon le nombre actuel de tuiles fossiles de ce fossile. (*Pour ce calcul, comptez les tuiles fossiles posées sur la carte, les cubes en bois et les tuiles représentées sur la carte*).

Score

Effectuez le décompte classique, mais si vous êtes à égalité avec Pal ou si vous avez moins de visiteurs/Dino-Dollars qu'elle, vous ne recevez **aucun PV** lors du décompte des **majorités**.

Victoire :
Comparez votre score avec le tableau ci-dessous pour déterminer votre performance :

PV	Performance
120+	Le meilleur musée du pays !
100–119	Les visiteurs affluent dans votre musée !
80–99	Vous parvenez à couvrir vos frais !
60–79	Quelques visiteurs dans vos galeries.
<60	Votre espace d'exposition est plus silencieux qu'un cimetière.

Augmenter la difficulté

Vous pouvez augmenter la difficulté de la partie :

- Utilisez plus de cartes Action « B » que de cartes Action « A ».
- Mettez plus d'objectifs de fin de tour sur leur face gris foncé.
- Pal joue toujours en premier.
- Faites jouer Pal plus souvent à partir des 2e et 4e tours (ajustez le nombre de cartes Action en conséquence).
- Vous devez battre Pal lors du décompte des majorités, sinon la partie est considérée comme une défaite.
- Vous pouvez avoir moins de 0 PV quand Pal vous fait un don.
- Lors du décompte final, soustrayez de vos PV le nombre d'emplacements libres dans votre zone d'exposition.
- Lors du décompte final, soustrayez de vos PV le nombre d'emplacements occupés dans votre réserve.
- À la fin de chaque tour, retirez de la partie 1 de vos employés présents sur le marché du travail.

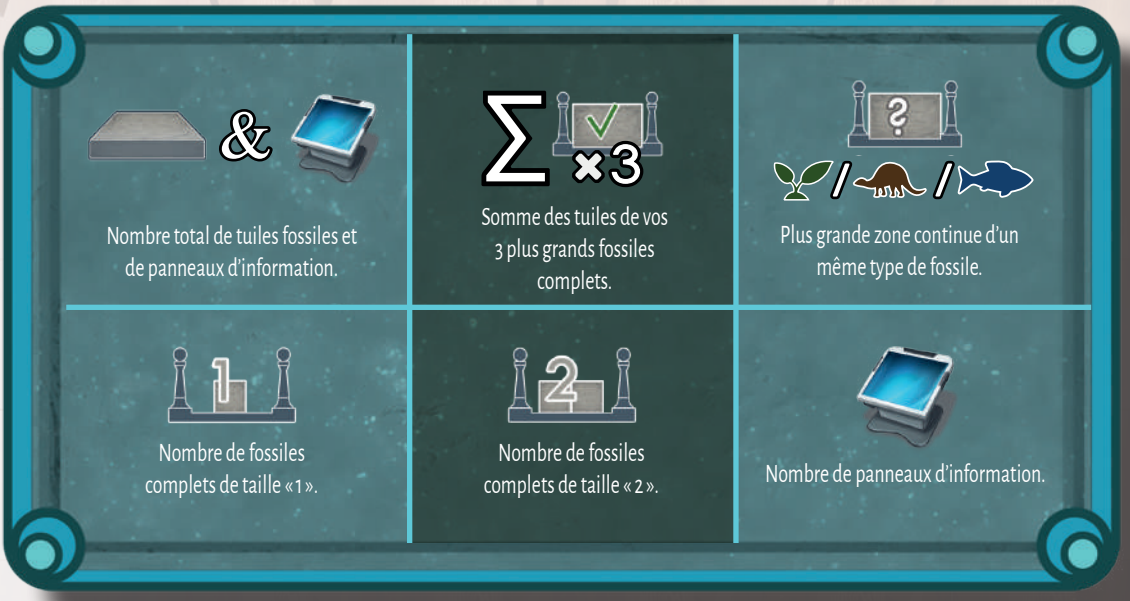
Objectifs du marché du travail

3 +	Recevez cet employé dès que vous gagnez au moins 3 PV en utilisant l'action « Don ».
	Recevez cet employé en effectuant une action « Joker ».
	Recevez cet employé en complétant une ligne ou une colonne dans votre zone d'exposition (avec des fossiles et/ou des panneaux d'information).
18 / 22 / 28	Recevez cet employé dès que 18/22/28 visiteurs et/ou abonnés se trouvent sur votre piste du public.
5 / 6	Recevez cet employé en effectuant une action « Visite » et en gagnant 5 / 6 .
5 / 6	Recevez cet employé en effectuant une action « Visite » et en gagnant 5/6 visiteurs.
4	Recevez cet employé en exposant au moins 4 tuiles fossiles en une seule action.

Objectifs de fin de tour

3 4 5 / 5 7 10	Nombre de fossiles complets, quelle que soit leur taille.	3 4 5 / 5 7 10	Nombre de fossiles de taille « 1 ».
2 3 4 / 5 6 8	Nombre de fossiles d'un même type (botanique , aquatique ou terrestre), même incomplets.	1 2 3 / 1 2 4	Nombre de fossiles de taille « 2 ». — Nombre de fossiles de taille « 2 » complets.
MIN 2 MIN 3 MIN 4 / MIN 1 MIN 1 MIN 1	Un fossile comportant au moins X tuiles. — Un fossile complet de 2/4/6 tuiles.	1 2 3 / 1 2 3	Nombre de groupes de 3 fossiles de types différents. — Nombre de groupes de 3 fossiles complets de types différents.
2 3 4 / 3 5 6	Nombre de panneaux d'information.		

Objectifs de fin de partie



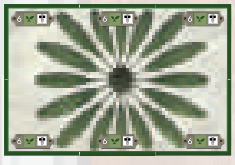
À propos des fossiles

Fossiles du Trias

Le Trias a été précédé par le Permien, une période marquée par l'une des plus importantes éruptions magmatiques de l'histoire de la Terre. Cet événement a provoqué une extinction de masse qui a éliminé environ 95 % de toutes les espèces.
Au cours du Trias, première période de l'ère mésozoïque (l'âge des dinosaures), la flore et la faune se sont progressivement remises de cette catastrophe dévastatrice. De nombreux nouveaux groupes sont alors apparus pour la première fois, notamment les coraux, les dinosaures, les mammifères, les tortues et les ptérosaures.

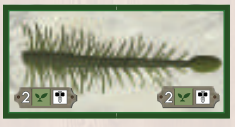
Flore du Trias

Cycadales : Antarcticycas schopfii



Avec les conifères, les cycadales dominaient la végétation de l'ère mésozoïque. Comme toutes les cycadales, *Antarcticycas schopfii* se reproduisait au moyen de cônes. Des fossiles d'insectes trouvés à proximité de certains spécimens suggèrent qu'une forme ancienne d'interaction entre insectes et plantes existait déjà. Fait remarquable, *Antarcticycas* poussait en Antarctique, alors que presque toutes les cycadales actuelles se trouvent dans des régions subtropicales. Au Trias, cependant, l'Antarctique bénéficiait d'un climat bien plus chaud qu'aujourd'hui.

Pleuromeia sternbergii



Après l'extinction de nombreuses espèces à la fin du Permien, *Pleuromeia* a rapidement colonisé différents milieux et s'est largement répandue durant le Trias. Bien que classée parmi les arbres, elle n'atteignait qu'environ la taille d'un humain adulte. Elle possédait un tronc droit et non ramifié, surmonté d'une couronne de feuilles, lui donnant une silhouette rappelant celle d'une brosse.

Wielandiella angustifolia



Ces plantes ont été nommées en l'honneur du paléobotaniste américain George Reber Wieland, qui a apporté d'importantes contributions à l'étude des Bennettitales, le groupe de plantes plus large auquel appartient *Wielandiella*.

Williamsonia eskensis



Au Trias, des plantes pouvant atteindre deux mètres de hauteur sont apparues pour la première fois. Elles ont été nommées d'après William Williamson, qui a été le premier à les décrire. Ces plantes appartenaient aux Bennettitales, un groupe ressemblant fortement aux cycadales mais possédant déjà des fleurs bisexuées, comparables à celles des plantes à fleurs modernes. Certains chercheurs les considèrent comme un lien évolutif entre les gymnospermes et les angiospermes.

Faune du Trias

Mixosaurus



Mixosaurus compte parmi les plus anciens ichtyosaures (reptiles aquatiques) connus. Leur nage rapide leur permettait de chasser efficacement au sein des bancs de poissons.

Eoraptor lunensis



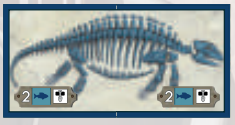
Eoraptor est considéré comme l'un des dinosaures les plus anciens et les plus primitifs. Une seule espèce est connue dans ce genre, et son nom, *lunensis*, fait référence à son site de découverte : la « vallée de la Lune », dans la formation d'Ischigualasto en Argentine.

Lystrosaurus hedini



Cet herbivore à l'allure porcine était largement répandu dans le monde, au Trias. Il est considéré comme un parent précoce des mammifères modernes.

Placodus gigas



Placodus gigas, comme tous les placodontes – également appelés « dents plates » – possédait des doigts et des orteils palmés. Malgré son corps trapu, il est considéré comme ayant été un nageur agile. Ses dents spécialisées et plates lui permettaient d'écraser et de se nourrir d'organismes marins à coquille.

Plateosaurus engelhardti



La science dispose de nombreuses informations sur *Plateosaurus* (« lézard plat »), car, contrairement à beaucoup d'autres dinosaures connus uniquement par des restes fragmentaires, plus de 50 squelettes presque complets ont été découverts, pour la plupart en Allemagne. Cet herbivore pouvait atteindre jusqu'à 10 mètres de long et était capable de se déplacer aussi bien sur deux que sur quatre pattes.

Plésiosaure : Thalassiodracon hawkinsi



Les plésiosaures pouvaient ressembler à de gigantesques dinosaures aquatiques, mais, sur le plan biologique, ils étaient plus proches des lézards et des serpents. Ils ont existé durant toute l'ère mésozoïque.

Thalassiodracon hawkinsi, qui signifie « dragon de mer », était un représentant relativement petit du groupe des plésiosaures, atteignant environ 1,5 mètre de long.

Thrinaxodon liorhinus



Le reptile *Thrinaxodon* était un ancêtre des mammifères et présentait déjà plusieurs caractéristiques propres à ces derniers : des pattes placées sous le corps plutôt qu'écartées sur les côtés, une respiration diaphragmatique et une thermorégulation par halètement. Il possédait probablement aussi des vibrisses (moustaches).

Fossiles du Jurassique

Durant le Jurassique, la diversité croissante de la flore apparue au Trias continua de s'étendre. Les dinosaures existaient déjà depuis environ 30 millions d'années, mais c'est au Jurassique qu'ils atteignirent leur apogée, s'imposant au sommet de la chaîne alimentaire terrestre. Avec l'apparition de nombreuses espèces de dinosaures gigantesques, telles que Brachiosaurus et Diplodocus, le Jurassique moyen et supérieur est souvent appelé l'« ère des reptiles ».

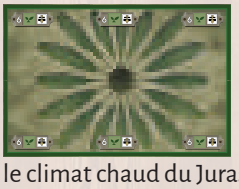
Flore du Jurassique

Araucaria mirabilis



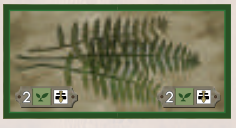
Araucarias étaient de grands conifères du Jurassique, reconnaissables à leurs cônes femelles caractéristiques. En Patagonie, on a découvert des cônes fossilisés en trois dimensions, conservés dans des cendres volcaniques, ce qui en fait des pièces très recherchées par les collectionneurs. Aujourd'hui, il est illégal de les prélever sans autorisation. Aucun cône mâle n'a encore été découvert.

Cycadales : Zamites feneonis



Toute l'ère mésozoïque, et en particulier le Jurassique, est parfois appelée l'« âge des cycadales ». Le genre *Zamites* nécessitait des conditions (sub)tropicales et sa présence indique le climat chaud du Jurassique. Sa large répartition coïncidait avec l'âge d'or des dinosaures. Cependant, les grands reptiles herbivores devaient rester prudents, car les cycadales produisaient de puissantes neurotoxines pouvant être mortelles si elles étaient consommées.

Osmunda claytoniites



Le nom *Osmunda* remonte au souverain anglo-saxon Osmund.

Osmunda claytoniites est presque impossible à distinguer de son équivalent actuel, *Osmunda claytoniana*.

Faune du Jurassique

Compsognathus longipes



Seuls deux fossiles de ce petit dinosaure (*Compsognathus*, signifiant « mâchoire élégante ») ont été découverts, dont l'un en Allemagne en 1859. Il comptait alors parmi les squelettes de dinosaures les plus complets connus. C'est l'un des plus petits dinosaures connus ; la preuve que tous les dinosaures n'étaient pas des géants.

Eryma punctatum



Eryma était un crustacé semblable à un homard, doté de pinces disproportionnellement puissantes par rapport à la taille de son corps. Quarante-quatre espèces d'*Eryma* sont connues.

Homoeosaurus maximiliani



Homeosaurus était un représentant des *sphénodontiens*, un groupe encore largement répandu au Jurassique. Aujourd'hui, ses seuls parents survivants vivent sur quelques îles de Nouvelle-Zélande.
Bien que *Homeosaurus* fût un lézard terrestre, ses fossiles ont souvent été découverts dans des environnements aquatiques. En effet, au Jurassique, une vaste mer entourait les sites fossilifères, et les habitants des petites îles étaient emportés dans les lagunes après leur mort, où ils se fossilisaient.

Palaeocarcharias stromeri



Bien que ce petit requin, pouvant atteindre jusqu'à un mètre de long, puisse paraître peu remarquable, il est considéré comme un ancêtre du mégalodon et du grand requin blanc. Plusieurs fossiles complets ont été découverts dans les calcaires de Solnhofen (Allemagne).

Pentasteria longispina



Ce groupe était caractéristique du Jurassique et différait peu des étoiles de mer actuelles. Sous leur corps se trouvaient de petits pieds ambulacraires servant au déplacement, mais pas encore les ventouses qui permettent aux étoiles de mer actuelles d'ouvrir des crustacés.



Pentacrinites dargniesi



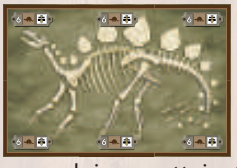
Les *crinoïdes* (du grec signifiant « lys »), communément appelés « lys de mer », peuvent ressembler à des plantes par leur nom et leur apparence, mais ce sont en réalité des animaux invertébrés. Leur tige, qui pouvait atteindre jusqu'à un mètre de long, se terminait par un calice d'où partaient des centaines de bras ramifiés. Cette couronne pouvait atteindre jusqu'à 80 centimètres de diamètre.

Plésiosaure : Plesiosaurus dolichodeirus



À une époque où la science était dominée par les hommes, la collectionneuse de fossiles Mary Anning joua un rôle essentiel dans la découverte du premier plésiosaure en 1823 et apporta d'importantes contributions à la recherche paléontologique. Sa découverte fut également l'une des premières mises au jour d'un reptile préhistorique.
Représentant jurassique de ce groupe, *Plesiosaurus dolichodeirus* mesurait environ trois mètres de long et a été principalement découvert dans des dépôts sédimentaires côtiers.

Stegosaurus armatus



Stegosaurus, qui peut signifier « lézard au toit cuirassé », était un herbivore pouvant atteindre jusqu'à 9 mètres de long et possédait une tête relativement petite. Les longues pointes de sa queue lui permettaient de se défendre efficacement contre les prédateurs, tandis que les plaques osseuses de son dos servaient probablement à la parade et à la thermorégulation.

Fossiles du Crétacé

Le Crétacé tire son nom des couches de craie formées par des algues calcaires et d'autres organismes. Durant cette période, les oiseaux et les plantes à fleurs évoluèrent – les premières fleurs ne mesuraient que 1 à 2 millimètres.
Le niveau des mers au Crétacé était plus élevé qu'à toute autre époque, créant de nouveaux habitats pour les invertébrés marins. Mais cette ère fut aussi l'âge des dinosaures, car ils étaient encore particulièrement nombreux et diversifiés.



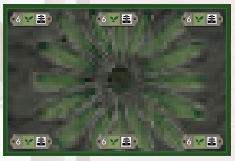
Flore du Crétacé

Archaefructus sinensis



Archaefructus est l'une des plus anciennes plantes à fleurs connues au monde. Elle ressemble à *Trithuria*, une plante actuelle de l'ordre des nymphéales. Ce fossile montre que l'essor remarquable des plantes à fleurs a commencé il y a environ 125 millions d'années.

Cycadales : Nilssonia nipponensis



Les cycadales existent depuis plus de 300 millions d'années et ont survécu à plusieurs grandes extinctions de masse. Bien que leur diversité ait fortement diminué par rapport au Mésozoïque (il n'en reste aujourd'hui qu'environ 370 espèces), elles sont encore présentes dans le monde entier.

Wechselia



Wechselia était une fougère largement répandue. Ses feuilles pouvaient atteindre environ 1,5 mètre de long. Cette plante était probablement une espèce pionnière, capable de se développer même dans des conditions très difficiles. Néanmoins, elle n'a pas survécu aux changements climatiques survenus au milieu du Crétacé.

Wollemia nobilis



Pendant longtemps, *Wollemia* a été considérée comme éteinte — jusqu'en 1994, lorsqu'un garde forestier découvrit 23 spécimens dans un parc national près de Sydney, en Australie. Cette découverte est considérée comme aussi remarquable que celle d'un dinosaure vivant. Cependant, ces arbres sont toujours classés comme « en danger critique d'extinction » : ils n'ont été sauvés des incendies dévastateurs en Australie en 2019-2020 que grâce à d'intenses opérations de lutte contre le feu. Leur emplacement exact reste secret.

Faune du Crétacé

Ambolestes zhoui



Ambolestes était l'un des plus anciens représentants des mammifères placentaires. Il avait à peu près la taille d'un écureuil, se nourrissait d'insectes et était un grimpeur agile.

Berriasella jacobi



En raison de sa présence dans certaines couches sédimentaires bien précises, ce fossile est considéré comme un fossile stratigraphique permettant d'identifier la limite entre les périodes jurassique et crétacée.

Ctenothrissa vexillifer



Ce poisson osseux aujourd'hui éteint était un proche parent des harengs actuels.

Nid d'Oviraptor



Dans le désert de Gobi, un nid fossilisé contenant des œufs a été découvert et d'abord attribué à *Protoceratops*. À proximité, un squelette de dinosaure fut trouvé et interprété comme celui d'un « voleur d'œufs », ce qui lui valut le nom d'*Oviraptor*. Aujourd'hui, les chercheurs pensent toutefois qu'il s'agissait en réalité d'un parent couvant ses œufs et que le nid appartenait en fait à *Oviraptor* lui-même.

Plésiosaure : Elasmosaurus platyurus



Elasmosaurus platyurus était nettement plus grand que ses proches parents du Jurassique et du Trias, atteignant environ 12 mètres de long. Il possédait 71 vertèbres cervicales : plus que tout autre animal connu. Le paléontologue Edward Drinker Cope, qui décrit l'animal pour la première fois, fut tellement dérouté par son anatomie qu'il plaça par erreur la tête à l'extrémité de la queue.

Tyrannosaurus rex



Tyrannosaurus rex possédait un odorat très développé et un cerveau relativement volumineux. Sa morsure est considérée comme la plus puissante jamais mesurée chez un animal.

Velociraptor mongoliensis



Les points d'ancrage de plumes observés sur les squelettes de *Velociraptor* indiquent que, comme de nombreux autres dinosaures théropodes, *Velociraptor* (« voleur agile ») possédait des plumes.



Crédits

Auteurs : Julia Thiemann et Christoph Waage
Éditeurs : Chantal Bulenda et Rico Besteher
Illustration des fossiles et de couverture : April Brochelt
Icônes et silhouettes : Dennis Lohausen
Maquette : Gastón Santibáñez Engemann
Relecture : Daniel Atorf, Jenny Atorf, Christine Balau, Thomas Dittrich, Anke Lehné, Mareike Lepszy, Kai Rennen, Felix Retzky, Sonja van der Wyst
Contrôle qualité : Markus Jost
Avec l'aide de : Frank Noack, Ryan Palfreyman, Claudio Priore, Yara Lal Thiel, Lukas Urban
Utilisation du meeple avec l'autorisation de Hans im Glück.

Version française par Don't Panic Games
Président : Cedric Littardi
Direction éditoriale et artistique : Sébastien Rost
Chef de projet : Roman Cizeron
Relecture et Correction : Nicolas Badoux et Mélissa Veludo

DON'T PANIC GAMES
38, rue Notre-Dame-de-Nazareth, 75003 Paris, France
www.dontpanicgames.com

dontpanicgames @dontpanicgames @DontPanicGames @DontPanicGames1

Remerciements particuliers : Matti, Jakob, Anne, Patrick, Jannis, Andy et Alex pour le très grand nombre de parties de test et leurs précieux retours ; Mandela Fernández-Grandon pour son aide sur un problème délicat ; Rico et Chantal pour leur excellente collaboration ; Herr Luthardt, Frau Schwarz et Herr Neumann pour leur aide précieuse sur de nombreuses questions paléontologiques.

Tests : Matthias Wirth, Jakob Graichen, Anne Schondorf, Patrick Bielau, Jannis Hamann, Andy Duk, Alex Duk, Christian Herschbach, Anna Gurevich, Ralf Schlözer, Marcel et Verena Gluschak, Sabine Gores, Nora Wissner, Johanna Bergmann, Tobias Wirth, Nadja Rangott, Vanja Ruan, Thomas Weber.

Conseillers scientifiques du Museum für Naturkunde de Berlin : Dr Ludwig Luthardt (botanique), Dr Daniela Schwarz (vertébrés), Dr Christian Neumann (invertébrés)

Nous remercions également toutes les personnes qui ont testé le jeu au Tillis Board Game Café, pendant la semaine des prototypes et dans de nombreux autres lieux !
En particulier Roland Goslar et son fils, Inka, Markus et Emily Brand, Christwart Conrad et Tamme Kahrens. Merci également à toutes celles et ceux qui ont rendu ce jeu possible en le soutenant lors du financement participatif !

© Giant Roc 2025

FR LE TRI FACILE — ÉLÉMENTS D'EMBALLAGE — BAC DE TRI — Séparez les éléments avant de trier.

FR DONNEZ OU RECYCLEZ — ASSOCIATION — OU — MAGASIN — OU — DÉCHÈTERIE — Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Aperçu des symboles

- Phase de revenu
- Phase d'action
- Phase d'ouverture
- Phase de fouilles
- Fin du tour
- Fin de partie
- Dino-Dollar
- Points de victoire (PV)
- Réserve
- Tuile fossile
- Action : Exposer
- Action : Construire
- Action : Don
- Action : Achat
- Action : Vendre
- Action : Visite
- Action : Joker
- Action : Gestion
- Panneau d'information
- Fouiller
- Placer une tuile fossile dans la réserve
- Fouiller 1 tuile fossile spécifique
- Réapprovisionner le marché aux fossiles
- fossile incomplet, taille spécifique (ici : taille « 2 »)
- fossile complet, taille spécifique (ici : taille « 2 »)
- fossile complet, toute taille
- fossile de toute taille
- adjacent
- 1er site de fouilles
- 2e site de fouilles
- 3e site de fouilles
- n'importe quel site de fouilles
- fossile terrestre
- fossile aquatique
- fossile botanique
- visiteurs
- abonnés
- tous les travailleurs
- vos travailleurs
- stagiaires
- colonne complète
- ligne complète