



BONE WARS

Livre de Règles

La Guerre des Os

La Guerre des os, également connue sous le nom de Grande ruée vers les dinosaures, est une période de compétition intense et impitoyable pour la chasse aux fossiles entre deux paléontologues américains : Edward Drinker Cope et Othniel Charles Marsh. Pendant cette période, qui a débuté en 1877 et a duré jusqu'à la mort de Cope en 1897, les deux hommes ont utilisé toutes les méthodes disponibles pour se surpasser l'un l'autre sur le terrain. Des équipes furent soudoyées, des os volés et des sites de fouille endommagés ou détruits. Ils ont également cherché à ternir la réputation de leur rival en l'attaquant dans des publications scientifiques.

Cope et Marsh se sont rencontrés à Berlin en 1864, et les débuts de leur relation ont été amicaux. Ils ont même nommé des espèces l'un après l'autre (*Ptyonius marshii* et *Mosasaurus copeanus*). Leur personnalité et leurs convictions scientifiques étant totalement différentes, leur relation s'est détériorée au fil du temps. Après que les deux hommes ont visité les carrières de Cope dans le New Jersey - où William Parker Foulke avait découvert l'*Hadrosaurus*, décrit par Joseph Leidy - Marsh a soudoyé les opérateurs pour qu'ils lui envoient les fossiles qu'ils avaient trouvés au lieu de les envoyer à Cope. Plus tard, Marsh humilie Cope en lui faisant ouvertement remarquer que sa reconstitution de l'*Elasmosaurus* est erronée. Cope avait placé le crâne à l'extrémité de la queue et non sur le long cou. Joseph Leidy publie la correction peu de temps après. Cope, à son tour, commence à collecter des fossiles au Kansas et au Wyoming, un territoire que Marsh considère comme "son" terrain de chasse.

En l'espace de 20 ans, les deux hommes font de nombreuses découvertes d'une immense valeur scientifique. Cope a découvert 56 nouvelles espèces de dinosaures, tandis que Marsh en a découvert 80. À en juger par ces chiffres, Marsh a "gagné" la Guerre des os, mais en réalité, les deux hommes ont perdu. À la fin de la Guerre des os, les deux hommes étaient financièrement et socialement ruinés. La rivalité publique entre Cope et Marsh a nui à la réputation de la paléontologie américaine en Europe pendant des décennies. Joseph Leidy se retire même du domaine, lassé par ces querelles mesquines.

Avant sa mort en 1897, Cope lance un dernier défi à Marsh. Il fait don de son crâne à la science pour que son cerveau puisse être mesuré. Il défie Marsh de faire de même, afin que le monde sache quel homme a le plus gros cerveau - ce qui, à l'époque, était considéré comme un indice d'intelligence. Marsh n'a jamais relevé le défi. Le crâne de Cope est toujours conservé au Penn. Museum.



Othniel C. Marsh

°29 Octobre 1831 – †18 Mars 1899



Edward D. Cope

°28 Juillet 1840 – †12 Avril 1897

Remarques et Informations

REMARQUE SUR LES ILLUSTRATIONS DES CARTES ESPÈCE

Certaines représentations d'animaux sur les carte espèce sont délibérément erronées ou dépassées. Cela a été fait intentionnellement pour mieux représenter l'apparence que les paléontologues de la fin du XIXe siècle donnaient à ces animaux. Par exemple, nous savons aujourd'hui que de nombreux dinosaures étaient beaucoup plus élancés et couverts de plumes, et que l'Uintatherium n'avait pas de trompe et possédait des cornes différentes. Trois cas particulièrement fascinants sont le stégosaure, l'élamosaure et le dryptosauure/laelapsus. Le **stégosaure** figurant sur la carte Espèce ne ressemble en rien au stégosaure auquel nous sommes habitués, mais il est basé sur l'un des premiers dessins réalisés de l'animal à partir de la description initiale de Marsh.



L'image de l'**élamosaure** sur la carte espèce reflète la façon dont Cope a d'abord assemblé le squelette fossilisé. Il avait placé le crâne à l'extrémité de la courte queue de l'animal, confondant la queue avec le cou.



Les illustrations des cartes du **dryptosauure** et du **laelaps** sont intentionnellement identiques. Le laelaps a été décrit pour la première fois par Cope sur la base de ce qu'il pensait être une patte avant à trois doigts (nous savons aujourd'hui que ce dinosaure était un tyrannosauridé et qu'il n'avait que deux doigts à ses pattes avant). Cependant, on a découvert par la suite que laelaps était déjà le nom d'un genre d'acarien, et le rival de Cope, Marsh, l'a rebaptisé dryptosaurus.

PRINCIPAUX ACTEURS DE LA GUERRE DES OS

Joseph Mellick Leidy (°1823 - †1891)

Paléontologue américain. Leidy, qui a décrit l'hadrosaure, était le mentor de Cope mais aurait discrédité l'élamosaure de Cope. Il a quitté la paléontologie à cause de la rivalité entre Cope et Marsh.

William Harlow Reed (°1848 - †1915)

Collectionneur américain de fossiles. Reed collectionnait pour Marsh et a un jour détruit un site pour lui afin d'empêcher Cope d'obtenir des fossiles.

Charles Sternberg (°1850 - †1943)

Paléontologue américain. Sternberg a travaillé avec Marsh et Cope.

William Parker Foulke (°1816 - †1865)

Géologue américain. Foulke a découvert l'un des premiers squelettes complets de dinosaure en Amérique du Nord (Hadrosaurus).

George Peabody (°1795 - †1864)

Philanthrope américain. L'oncle de Marsh a construit le Peabody Museum of Science et a laissé à Marsh un important héritage.

John Wesley Powell (°1834 - †1902)

Géologue américain. En 1881, Powell est à la tête de l'United States Geological Survey et place Marsh à la tête de l'étude gouvernementale consolidée.

William Edwards Carlin (°1866 - †1928)

Collectionneur américain de fossiles. Carlin a d'abord travaillé pour Marsh, puis pour Cope.

Samuel Wendell Williston (°1852 - †1918)

Entomologiste et paléontologue américain. Williston était un ancien étudiant de Marsh.

Arthur Lakes (°1844 - †1917)

Géologue américain. Lakes a travaillé pour Marsh et Cope, ce qui a renforcé l'animosité entre eux.

Oramel William Lucas (°1849 - †1935)

Naturaliste américain. Lucas a collecté des fossiles pour Cope.

Matériel



1 Plateau de jeu



4 Plateaux de Joueur



Recto



Verso

48 Cartes Espèce

Torse (◆)



15x

Torses

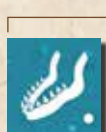
Queue (▼)



15x

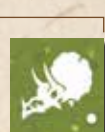
Queues

Crâne (●)



12x

Crânes de
Carnivores



12x

Crânes
d'Herbivores

Membre (■)



8x

Pattes



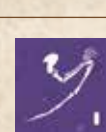
7x

Nageoires



6x

Griffes



5x

Ailes

80 Jetons Os



Recto



Verso

24 Cartes Paléontologue



4x

Fossiles



4x

Insectes



4x

Empreintes



4x

Marteaux



4x

Plantes

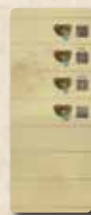
20 Tuiles Découverte Mineure



2 Bandeaux
"Interdiction de Creuser"



1 Marqueur de
Manche



1 Tuile Fin de Partie



1 Sac à Jetons Os



Recto



Verso

14 Tuiles Subvention



Recto



Verso

6 Tuiles Action de
Site de Fouille



Recto



Verso

8 Tuiles Bonus



24x



8x

32 Pièces en Dollar

Matériel



6x A

6x B

6x C

18 Tuiles Trophée



Recto

Verso

12 Tuiles Couvercle



Recto (Marsh)

Verso (Cope)

4 Tuiles Patron



15x Niveau 2

15x Niveau 3

15x Niveau 4

45 Tuiles Article



10 Tuiles Article Neutre



20x

8x

18x

46 Jetons Réputation



16 Tuiles Emplacement d'Action Amélioré



12x
de Base

6x Avancée

6x
Experte

24 Cartes Action Solo

Pour chacune des 4 couleurs de joueurs
(Jaune, Rouge, Vert, Bleu)



3x de Base

3x Avancée

6 Cartes d'Équipe



Recto

Verso

2 Aides de jeu



3 Spécialistes



1 Marqueur d'Équipe



1 Paléontologue



1 Marqueur de Profession



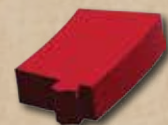
4 Camps de Base



3 Marqueurs de Trophée



2 Marqueurs de Loyauté



1 Marqueur de Subvention

Mise en Place

Remarque : les étapes de mise en place spécifiques pour les parties à 2 joueurs sont indiquées en rose, et les étapes spécifiques de la mise en place pour les parties à 3 joueurs sont indiquées en bleu. En règle générale, tous les espaces marqués d'un ●●● ne sont utilisés que dans une partie à 3 ou 4 joueurs, et les espaces marqués d'un ●●●● ne sont utilisés que dans une partie à 4 joueurs.

- 1 Placez le **plateau de jeu** au milieu de la table.
- 2 Dans une partie à 2 joueurs, recouvrez les rangées de la zone des découvertes mineures marquées d'un ●●● et d'un ●●●● avec un bandeau "Interdiction de Creuser". Dans un jeu à 3 joueurs, ne recouvrez que la rangée marquée d'un ●●●●. Dans une partie à 4 joueurs, ne recouvrez aucune des rangées.
- 3 Prenez autant de **tuiles découverte mineure** de chaque type qu'il y a de joueurs. Mélangez-les et placez au hasard une tuile face visible dans chaque emplacement libre de la **zone des découvertes mineures**.
- 4 Mélangez les **8 tuiles bonus** et placez au hasard 1 tuile face visible dans chaque colonne de la **zone des découvertes mineures** ainsi que sur les 3 premières cases de la **piste de manche**.
- 5 Placez le **marqueur de manche** sur la première case de la **piste de manche** (1877-1882).
- 6 Placez 2 de chaque **jeton os** sur leur emplacement respectif dans le **présentoir d'os rares**.
- 7 Mettez le reste des jetons os dans le **sac à os**.
- 8 Remplissez les 6 sites de fouille en plaçant une **carte espèce** aléatoire (a), une **tuile action de site de fouille** aléatoire (b) et 3 **jetons os** aléatoires piochés du sac (c).
- 9 Mélangez les **cartes paléontologue** et placez le paquet à côté du plateau de jeu. Piochez ensuite 3 cartes et placez-les en évidence face visible à côté du paquet.
- 10 Séparez les **tuiles trophée** en piles respectives (A, B, C). Piochez au hasard une tuile dans chaque pile et placez-la face visible dans les emplacements correspondants de la **zone de trophées**. Les tuiles restantes ne seront pas utilisées dans cette partie et peuvent être remises dans la boîte.
- 11 Mélangez les **tuiles subvention**, puis piochez-en 4 au hasard et placez-les, face visible, sur les cases subvention des **universités**. Les tuiles restantes ne seront pas utilisées dans cette partie et peuvent être remises dans la boîte.
- 12 Dans une partie à 2 joueurs, recouvrez les emplacements de la bibliothèque marqués d'un ●●● et d'un ●●●● avec des **tuiles article neutre**. Dans une partie à 3 joueurs, ne recouvrez que les emplacements de la bibliothèque marqués d'un ●●●●. Dans une partie à 4 joueurs, ne recouvrez aucun des emplacements de la bibliothèque.
- 13 Placez tous les éléments restants (**pièces en dollar**, **cartes espèce**, **tuiles article**, **tuiles emplacement d'action amélioré**, **jetons réputation** et **tuile de fin de partie**) à portée de main de tous les joueurs dans une **réserve générale**.



Piste de manche

Cette piste indique la manche actuelle et le bonus de la manche actuelle.



Piste de Profession

Cette piste montre l'ordre des joueurs et indique les bonus spécifiques qui peuvent être reçus lorsque les joueurs passent (voir page 20).

Mise en Place

Actions de paléontologue

C'est là que vous placerez votre paléontologue pour effectuer des actions de paléontologue (voir page 14).

Zone de trophée

C'est là que vous pourrez revendiquer des trophées pendant la partie pour recevoir de la loyauté (voir page 17).

Présentoir d'os rares

Certaines actions vous permettront d'échanger vos jetons os avec ceux présents dans cette zone (voir page 18).



Zone des découvertes mineures

Cette zone contient les découvertes mineures que vous pourrez mettre à jour lors des fouilles avec votre paléontologue (voir page 17).

Universités

C'est là que vous commencerez et terminerez chaque manche avec votre équipe (voir pages 9 et 20).

Bibliothèque

Cette piste est le cœur du jeu ; elle vous permettra de publier des articles sous le nom de Cope ou de Marsh et de recevoir de la loyauté (voir page 10).

Sites de Fouille

C'est là que vous voyagerez avec votre équipe et effectuerez des actions d'équipe (voir page 12).

Exemple d'une mise en place à 3 joueurs

Mise en Place pour les Joueurs

1 Chaque joueur prend un **plateau de joueur**, 3 **tuiles couvercle**, 1 **tuile patron** et tous les composants de la couleur qu'il a choisie.

2 Placez votre **tuile patron** dans le médaillon. Pour l'instant, le côté face visible n'a pas d'importance.

3 Placez les 3 **tuiles couvercle** sur les 6 emplacements caisse les plus à droite de votre plateau de joueur.

4 Placez vos 4 **marqueurs de camp de base** sur les emplacements prévus à cet effet.

5 Prenez dans votre **main** vos 3 **cartes d'équipe de base**.

6 Placez vos **tuiles spécialiste** et vos **cartes d'équipe avancées**, face cachée, à côté de votre plateau de joueur, dans une **réserve**. Vous en aurez besoin plus tard, mais veillez à les garder à l'écart du reste des composants du jeu pour l'instant.

7 Placez vos **marqueurs de trophée** et vos **aides de jeu** à côté de votre plateau de joueur.

8 Placez un **marqueur de loyauté** sur la case "x0" des deux pistes de loyauté de la bibliothèque.



9 Chaque joueur pioche 1 **carte paléontologue** du dessus du paquet, la place dans sa main et prend 5\$.

10 Placez vos **marqueurs de paléontologue, d'équipe, de profession et de subvention** à portée de main.

Médaillon

Utilisez votre **tuile Patron** ici pour montrer votre **allégeance actuelle**.

Emplacements des camps de base

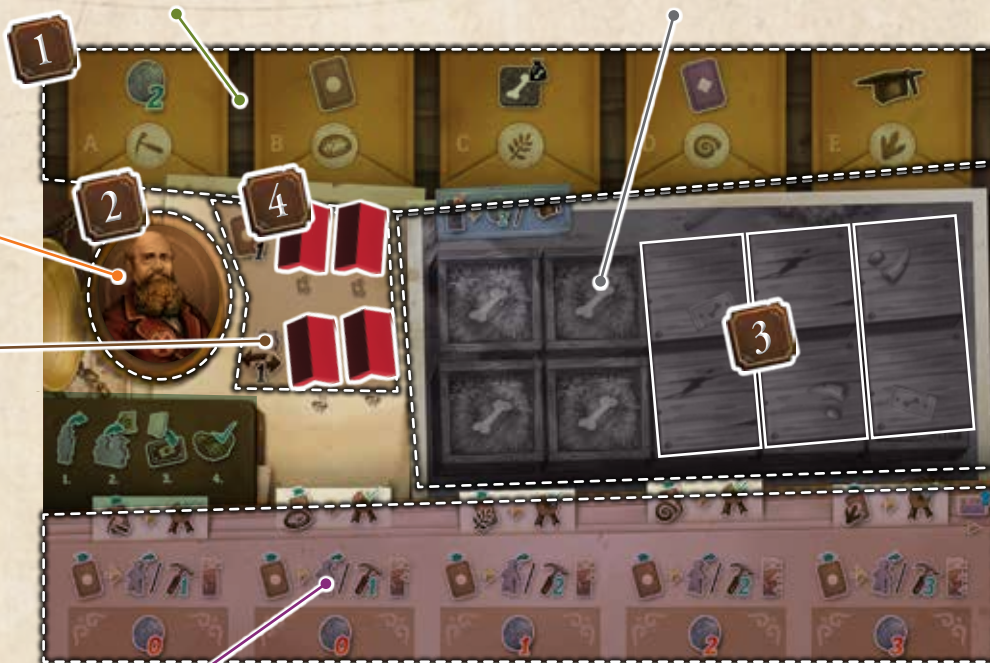
Vos **camps de base** sont stockés ici et indiquent le nombre de **cartes espèce** que vous pouvez stocker et le nombre de **mouvements** que votre **équipe** peut effectuer.

Archive

C'est là que vous archivez vos **cartes espèce** (voir page 15).

Caisses

C'est là que vous stockez vos **jetons os** (voir page 12).



Emplacements d'Action

C'est ici que vous jouez vos **cartes d'équipe, espèce et paléontologue** pour effectuer des actions.



Déterminer l'Ordre des Joueurs

Une fois que la mise en place du jeu et des joueurs est terminée, vous devez effectuer quelques étapes supplémentaires avant que la partie ne puisse commencer.

1 Distribuez $x+1$ cartes espèce (où x est le nombre de joueurs) et placez-les face visible à côté du plateau, à portée de main de tous les joueurs. Ensuite, piochez au hasard 2 jetons os dans le sac à os et placez-les sur chacune des cartes espèce.

2 Déterminez au hasard un **premier joueur**. Les joueurs doivent ensuite, en commençant par le premier joueur et en continuant dans le sens des aiguilles d'une montre autour de la table, choisir entre deux options de mise en place :

- Prendre une carte espèce** (la placer dans sa main) et les jetons os correspondants de l'offre, OU
- Choisir un parcours de carrière :**
 - Placer leur **marqueur de profession** sur un **emplacement de profession disponible** dans la colonne la plus à gauche et recevoir les **bonus associés**.
 - Placer son **marqueur d'équipe** sur un **emplacement université** disponible ainsi que son **marqueur de subvention** sur la **subvention correspondante**. Les subventions sont des capacités permanentes qui sont toujours actives pour le joueur dont le marqueur de subvention est dessus (voir page 27).
 - Une fois que c'est fait, retourner la tuile patron dans son médaillon pour qu'elle corresponde à l'université choisie (voir ci-dessous).

3 Ensuite, dans l'ordre inverse (en commençant par le joueur qui a choisi en dernier et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre), chacun peut choisir une seconde option de mise en place, mais **différente**. En d'autres termes, les joueurs qui ont choisi l'option "a" en premier doivent maintenant choisir l'option "b", et vice versa.

Dans une partie à 2 joueurs, les deux joueurs sont obligés de choisir un patron différent au début de la partie.

4 Défaussez la carte espèce restante de l'offre et remettez les jetons os sur elle dans le sac.

5 Lorsque vous jouez avec moins de 4 joueurs, effectuez les ajustements suivants en utilisant des pièces des couleurs inutilisées. Ces pièces représenteront vos adversaires virtuels.

a. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, placez les 3 marqueurs de trophée d'un adversaire virtuel sur les emplacements marqués d'un ●●●● sur chacune des 3 tuiles trophée.



b. Dans une partie à 2 joueurs, placez le camp de base des adversaires virtuels sur chacun des emplacements de camp de base marqués d'un ●●●● et d'un ●●●●●. Dans une partie à 3 joueurs, ne couvrez que les emplacements marqués d'un ●●●●●.



c. Dans une partie à 2 joueurs, placez le marqueur d'équipe de l'un des adversaires virtuels sur la case vide de l'université où le **premier** marqueur d'équipe a été placé. Dans une partie à 3 joueurs, placez le marqueur d'équipe de l'adversaire virtuel sur la case université **restante**.



6 Le joueur dont le marqueur de profession est actuellement le **plus haut** sur la piste de profession devient le **premier joueur** de la 1ère manche. L'ordre des joueurs se poursuit en fonction de la position des marqueurs de profession sur la piste de profession (de haut en bas).



i.



ii.



iii.

Exemple d'une mise en place à 3 joueurs

Déroulement de la partie

BONE WARS est un jeu compétitif qui se joue en 4 **manches**, chacune divisée en un nombre variable de tours.

Au cours de son tour, un joueur peut soit :

A. Effectuer une action en jouant une carte sous son plateau de joueur, ou,

B. Passer et se préparer pour la manche suivante.

Les joueurs peuvent jouer des **cartes d'équipe** (), des **cartes paléontologue** (), ou des **cartes espèce** (). Les cartes d'équipe déclenchent des **actions d'équipe** (), les cartes paléontologue déclenchent des **actions de paléontologue** (), et les cartes espèce peuvent déclencher les deux types d'actions.

Lorsqu'un joueur ne peut plus (ou choisit de ne pas) effectuer d'actions, il **pass**e son tour et se prépare pour la prochaine manche en **choisissant une nouvelle profession, en choisissant son patron et sa subvention** pour la prochaine manche, et en recevant **éventuellement des bonus de loyauté** de la part de l'université.



Carte d'équipe

Carte Paléontologue

Carte Espèce

À la fin de la 2e manche, les joueurs procéderont à un **décompte de mi-partie**. À la fin de la 4e manche, les joueurs effectueront un **décompte final**, à l'issue duquel le joueur ayant reçu le plus grand nombre de **points de réputation** () – abrégé dans ce livre de règles en **PR** - remporte la partie. En cas d'égalité, celui qui a le plus de cartes espèce dans ses archives gagne la partie. Si l'égalité persiste, le joueur ayant la plus grande circonférence crânienne gagne la partie (car, selon la science du XIXe siècle, une personne ayant un cerveau plus grand était considérée comme plus intelligente qu'une personne ayant un cerveau plus petit).

Loyauté

Avant d'expliquer les actions plus en détail, nous souhaitons expliquer un concept de jeu important : la **loyauté** (). Au cours de la partie, vous soutiendrez les recherches paléontologiques d'**Othniel Marsh** () et de **Edward Cope** (). Au début de la partie, vous serez soit sous le patronage de Marsh, soit sous celui de Cope (*voir page précédente*). Lorsque vous effectuez certaines actions, vous recevez des points de loyauté (), qui sont indiquées par les deux colonnes à gauche et à droite de la bibliothèque sur le plateau de jeu. Lorsque votre **tuile patron** indique Marsh, vous avancez votre marqueur de loyauté situé sur la **piste de loyauté de gauche**, et lorsque votre tuile patron indique Cope, vous avancez votre marqueur de loyauté situé sur la **piste de loyauté de droite**. Lors du décompte de mi-partie et du décompte final, vous recevrez des points de réputation (PR) en fonction de votre position sur les DEUX pistes de loyauté.

C'est là que l'équilibre subtil du jeu entre en scène. Tous les joueurs participent à la **publication** et à la **discréditation d'articles** en faveur de l'un ou l'autre paléontologue célèbre. Publier des articles permet d'ajouter des **tuiles article** à la bibliothèque. Lorsque des articles sont discrédités, les tuiles article changent de côté. Au fur et à mesure que les étagères de la bibliothèque se remplissent de tuiles article, votre loyauté envers l'un ou l'autre vous permettra de recevoir plus ou moins de PR que vos adversaires (*voir page 21*).

Le but du jeu est d'aider Marsh ou Cope dans leurs recherches, mais aussi de **changer d'allégeance** pour recevoir plus de PR que vos adversaires pendant les deux décomptes de la partie. À chaque fois que vous passerez (et aussi grâce à certaines actions), vous pourrez soit **rester fidèle à votre patron actuel**, soit **le quitter pour aider son concurrent**.



A. Effectuer des Actions

Dans l'ordre des joueurs, chaque joueur joue une de ses **cartes en main** dans l'emplacement d'action libre le plus à gauche en bas de son plateau de joueur. Pour rappel, il peut s'agir d'une carte d'équipe, d'une carte espèce ou d'une carte paléontologue. Avant qu'un joueur puisse effectuer une action, il doit payer les **coûts d'activation** en dollars. Ceux-ci sont indiqués sur chaque emplacement d'action, de 0\$ à 3\$, et sur chaque **carte d'équipe** (également de 0\$ à 3\$). Il faut payer la somme des deux coûts indiqués pour effectuer une action à son tour.

Exemple

Lors de son troisième tour, **Adèle** veut jouer une carte d'équipe. Le coût d'activation total est de 3\$: 2\$ comme indiqué par l'emplacement d'action et 1\$ comme indiqué sur sa carte d'équipe. Elle paie 3\$ et effectue une action d'équipe.

Une fois le coût d'activation payé, vous pouvez effectuer une ou plusieurs actions, **selon le type de carte que vous avez joué depuis votre main** :

Cartes d'Équipe ()	Vous permet d'effectuer une ou plusieurs actions d'équipe ()
Cartes Paléontologue ()	Vous permet d'effectuer une action de paléontologue ()
Cartes Espèce ()	Vous permet d'effectuer une action de paléontologue () OU une ou plusieurs actions d'équipe ()

Voyons plus en détail les différents types de cartes. Chacune d'entre elles vous donne des informations pratiques, que vous devez respecter pendant la partie :

CARTE D'ÉQUIPE

Coût d'activation → 1

Nombre de points d'action que la carte fournit → 1

Profondeur à laquelle vous pouvez creuser pour trouver des os → 1

Le nombre de membres dans l'équipe indique s'il s'agit d'une carte de base (3 membres dans l'équipe) ou d'une carte avancée (6 membres dans l'équipe).

Certaines cartes d'équipe présentent une image d'équipe partiellement déchirée, ce qui indique que la carte peut être améliorée par l'ajout d'un spécialiste.

CARTE PALÉONTOLOGUE

Nom → Oranuel W. Lucas

Année de naissance et de décès → 1849-1935

Bonus Paléontologue →

CARTE ESPÈCE

Catégorie d'espèce (reptile , mammifère , oiseau , amphibien)

Nom → *Dryosaurus*

Monogramme du découvreur →

Auteur et année de la découverte →

Bonus Médaille → 2

Jetons os nécessaires à l'assemblage du squelette de l'espèce lors de l'action "Publier des Articles".

Découverte mineure (insecte, empreinte, fossile, marteau ou plante) →

Important : Lorsque vous jouez une carte espèce dans un emplacement d'action qui affiche un symbole de découverte mineure, comparez ce symbole à la découverte mineure sur la carte espèce elle-même. Si elles correspondent, vous pouvez recevoir le bonus médaille indiqué (voir page 26) avant ou après avoir effectué des actions.



ACTIONS D'ÉQUIPE

Les actions d'équipe peuvent être effectuées en jouant soit une carte d'équipe (de base ou avancée), soit une carte espèce de votre main. Ces deux types de cartes vous donnent un certain nombre de **points d'action** que vous pouvez dépenser à votre guise et indiquent **la profondeur à laquelle vous pouvez creuser** lorsque vous effectuez l'action d'équipe "Creuser pour trouver des os" (voir ci-dessous).



Les cartes d'équipe indiquent directement le nombre de points d'action dont vous disposez et la profondeur à laquelle vous pouvez creuser. Dans cet exemple, vous recevez 3 points d'action et pouvez creuser jusqu'au niveau 1.



Avec les cartes espèce, les symboles situés au-dessus de l'emplacement d'action dans lequel vous avez joué la carte déterminent le nombre de points d'action que vous recevez et la profondeur à laquelle vous pouvez creuser. Dans cet exemple, vous recevez 2 points d'action et pouvez creuser jusqu'au niveau 3.

Il existe 6 actions d'équipe différentes, toutes résumées sur votre **aide de jeu**. Vous pourrez effectuer ces actions **en fonction de l'emplacement de votre marqueur d'équipe**. Il y a 6 sites de fouille différents où vous pouvez effectuer ces actions d'équipe.

Avant, après ou pendant que vous dépensez des points d'action, **vous pouvez déplacer votre marqueur d'équipe gratuitement** d'un certain nombre de pas, comme indiqué sur votre plateau de joueur. C'est ce qu'on appelle votre **déplacement gratuit**. Vous ne pouvez vous déplacer QUE si vous suivez les flèches ou . Avant d'entreprendre votre première action d'équipe lors d'une manche, vous devez d'abord utiliser l'un de vos pas pour déplacer votre marqueur d'équipe de l'université où il a commencé la manche vers l'un des sites de fouille connectés.

Votre déplacement gratuit commence par un seul pas mais peut être augmenté à 2 ou 3 pas en **établissant des camps de base** (voir page suivante). Une fois que vous avez 2 ou 3 pas gratuits, vous pouvez les répartir comme vous le souhaitez, en les effectuant avant, entre et/ou après vos actions d'équipe.

Important : Vous ne pouvez effectuer une action d'équipe **que** sur le site de fouille où se trouve votre marqueur d'équipe ! (Cela peut vous obliger à déplacer votre marqueur d'équipe pour effectuer une action d'équipe, soit en utilisant vos déplacements gratuits, soit en effectuant l'action "Déplacer votre équipe".

1. Creuser pour Trouver des Os

(coût : 1 point d'action)

Prenez **un jeton os** de votre site de fouille actuel. La carte d'équipe ou l'emplacement d'action que vous avez choisi indique à quelle profondeur vous pouvez prendre le jeton os :



Vous ne pouvez prendre que le jeton os dans l'emplacement le plus haut.



Vous pouvez prendre le jeton os le plus haut ou le jeton os du milieu.



Vous pouvez prendre n'importe quel jeton os.



Remarque : s'il n'y a pas de jetons os disponibles dans les emplacements auxquels vous avez accès, vous ne pouvez pas effectuer cette action.

Placez le jeton os dans une caisse disponible sur votre plateau de joueur. Chaque caisse ne peut contenir qu'un seul jeton os. Si vous n'avez pas de caisse disponible pour ranger le nouveau jeton os, vous pouvez choisir de lui faire de la place en remettant l'un de vos autres jetons os dans le sac.



Remarque : au début de la partie, vous ne disposez que de 4 caisses. Au fur et à mesure de la partie, vous pouvez accéder à d'autres caisses en les débloquent grâce à l'action "Retirer une tuile couvercle", comme expliqué à la page 19.

2. Découvrir

(coût : 2 points d'action)

Prenez la carte espèce de votre site de fouille actuel et placez-la dans votre main. S'il n'y a pas de carte disponible dans votre site de fouille actuel, vous ne pouvez pas effectuer cette action.



3. Action de Site de Fouille

(coût : 1 point d'action)



Effectuez l'action indiquée sur la tuile d'action de site de fouille, soit sur le site de fouille où se trouve votre marqueur d'équipe, soit sur un site de fouille contenant l'un de vos camps de base. Toutes les actions de site de fouille sont listées à la page 26.

4. Établir un Camp de Base

(coût : 1 point d'action)



Choisissez 1 camp de base sur votre plateau de joueur et placez-le sur un emplacement libre de votre site de fouille actuel. Vous ne pouvez pas établir un camp de base sur un site de fouille où vous en avez déjà un.



L'établissement d'un camp de base a 2 effets :

- Lorsque vous effectuez une "action de site de fouille", vous pouvez choisir d'effectuer l'action sur n'importe quel site contenant l'un de vos camps de base au lieu de celui sur lequel se trouve votre marqueur d'équipe.
- Cela débloque des bonus sur votre plateau de joueur : soit un mouvement supplémentaire pour votre marqueur d'équipe, soit l'augmentation de la limite de vos archives (voir page 15).

5. Creuser plus Profondément

(coût : 1 point d'action)



Retirez tous les jetons os et toutes les cartes espèce de votre site de fouille actuel. Remplissez tous les emplacements de jetons os et de cartes espèce, puis remettez les jetons os retirés dans le sac.



6. Déplacer votre Équipe

(coût : 1 point d'action)



Si les déplacements gratuits de votre équipe sont dépensés, vous pouvez utiliser des points d'action pour déplacer votre marqueur d'équipe. Chaque déplacement supplémentaire coûte 1 point d'action.



Exemple

Victor décide de jouer une carte d'équipe. Il doit payer 4 \$ (3 \$ pour la carte elle-même et 1 \$ pour l'emplacement de l'action ①). Il dispose de 3 points d'action, mais ne peut creuser que jusqu'au niveau 1. ②. Il dispose de 3 "pas gratuits". ③, et décide d'abord de quitter le Montana pour le Wyoming ④.



Il dépense 1 point d'action pour effectuer l'action "Creuser pour trouver des os", prend le jeton os le plus haut ⑤, et le stocke sur son plateau de joueur. Il dépense ensuite l'un de ses "pas gratuits" restants pour se déplacer vers le Colorado ⑥, dépense ses 2 derniers points d'action pour effectuer une action "Découvrir", et prend la carte espèce locale dans sa main ⑦. Il lui reste un "pas gratuit", mais il décide d'y renoncer.



ACTIONS DE PALÉONTOLOGUE

Les actions de paléontologie peuvent être effectuées en jouant soit une carte paléontologie, soit une carte espèce de votre main. Ces deux types de cartes vous permettent d'effectuer **l'une des 4 actions de paléontologie** sur le plateau de jeu. L'utilisation d'une carte paléontologie vous permet également de recevoir un bonus spécifique si vous effectuez l'action de paléontologie associée (*voir page 25 pour une liste complète des bonus paléontologie*).

Remarque : lors de l'action Publier des Articles ou Discréditer des Articles, le bonus paléontologie ne peut s'appliquer qu'à un seul article.



Les cartes paléontologie vous donnent un bonus SI vous effectuez l'action de paléontologie correspondante, telle qu'elle est représentée dans la moitié inférieure de la carte.



Les cartes espèce permettent simplement d'effectuer une action de paléontologie, mais sans bonus supplémentaire.

Il existe 4 actions de paléontologie différentes, représentées par des petits papiers en haut du **plateau de jeu**. Vous pourrez effectuer ces actions **en fonction de l'emplacement de votre paléontologie**. Chaque fois que vous souhaitez effectuer une action de paléontologie, vous **devez** déplacer votre paléontologie vers une action de paléontologie **différente** de celle sur laquelle il se trouve actuellement.



Les deux premières actions peuvent être effectuées plusieurs fois pendant votre tour (∞), alors que les deux dernières ne peuvent être exécutées qu'une fois par tour (1x).

1. Publier des Articles

Publiez **un ou plusieurs** articles en jouant une ou plusieurs cartes espèce de votre main. Pour chaque article que vous souhaitez publier, effectuez les étapes suivantes :

A. Défausser des Jetons Os

Défaussez 2, 3 ou 4 jetons os de **différentes catégories** de vos caisses vers le sac à os pour assembler (partiellement ou complètement) le squelette du dinosaure représenté sur votre carte espèce. Le torse et la queue ne sont jamais représentés car ils sont identiques pour tous les dinosaures.



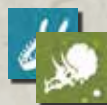
Le squelette de chaque espèce est constitué de 4 parties différentes :



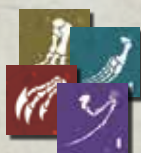
Torse (◆) : Ces jetons sont génériques et chaque jeton os de torse peut être utilisé pour assembler le squelette de n'importe quelle carte espèce.



Queue (▼) : Ces jetons sont génériques et chaque jeton os de queue peut être utilisé pour assembler le squelette de n'importe quelle carte espèce.



Crâne (●) : Si vous incluez un jeton crâne lors de l'assemblage de votre squelette, votre carte espèce peut vous limiter à un type de crâne spécifique (carnivore ou herbivore) ou autoriser n'importe quel type de crâne.



Membre (■) : Si vous incluez un jeton membre lors de l'assemblage de votre squelette, votre carte espèce peut vous limiter à un type de membre spécifique (patte, nageoire, griffe ou aile) ou autoriser n'importe quel type de membre.

En fonction du niveau de complétude de votre squelette, vous recevrez certains bonus :



Vous recevez 1 de loyauté.



Vous recevez 1 de loyauté. Vous recevez également le bonus médaille décrit sur la carte espèce.



Vous recevez 2 de loyauté. Vous recevez également le bonus médaille décrit sur la carte espèce, ainsi que le bonus de la manche actuelle (*voir page 17*).

Remarque : vous devez jouer toutes les cartes espèce que vous souhaitez publier et allouer les jetons os à chacune d'entre elles **avant** de recevoir des récompenses ou des bonus pour avoir effectué cette action. Une fois que tous les jetons os ont été payés, vous pouvez résoudre les bonus reçus dans l'ordre que vous souhaitez.

Remarque : Les cartes espèce portent toutes le nom et le monogramme d'un paléontologue. Ceci n'est qu'une information historique et est sans rapport avec votre patron actuel.

B. Archiver vos Cartes Espèce

Ensuite, glissez chaque carte espèce que vous avez jouée à l'étape A dans votre archive, une à une, sous l'enveloppe dont le symbole correspond à la photographie de découverte mineure sur la carte espèce. Vous recevez le bonus indiqué de l'enveloppe **autant de fois que le nombre de cartes présentes dans cette enveloppe d'archive.**

Remarque : chaque enveloppe d'archives ne peut contenir qu'un certain nombre de cartes espèce, comme indiqué sur votre plateau de joueur. Au début de la partie, vous ne pouvez archiver qu'une carte espèce par enveloppe, mais au fur et à mesure que vous établissez des camps de base, vous pouvez archiver 2, voire 3 cartes espèce par enveloppe.



C. Ajouter un Article à la Bibliothèque

Enfin, pour chaque article que vous publiez, ajoutez une tuile article à l'emplacement le plus bas disponible dans la bibliothèque de votre patron actuel (n'oubliez pas de la retourner du bon côté). La **quantité de jetons os différents que vous avez défaussés à l'étape A détermine la valeur de la tuile article à ajouter à la bibliothèque.** Par exemple : Si vous avez défaussé 3 jetons os différents, ajoutez un article de valeur 3 à la bibliothèque. **Si la bibliothèque de votre patron est pleine, rangez les tuiles article excédentaires dans l'étagère la plus haute, sous son portrait.**



Exemple

Héloïse décide de jouer une carte paléontologue. Son patron actuel est Edward Cope. Elle paie 1\$ **1** et déplace son paléontologue sur la section "Publier des Articles" **2**.

En récompense, elle reçoit 1 de loyauté pour les 2 jetons os qu'elle a utilisés pour l'article sur le Cimolopteryx. Mais elle décide d'utiliser le bonus de sa carte paléontologue et reçoit 1 de loyauté supplémentaire **7** puisqu'elle n'a pas utilisé plus de 3 jetons os. Elle reçoit 1 autre de loyauté pour son article sur l'Archaeotherium **8**, et reçoit également le bonus médaille de sa carte espèce. En l'occurrence, elle peut piocher 2 jetons os dans le sac à os **9**.

Ensuite, elle archive les deux cartes espèce. Elle reçoit 2\$ en



Elle décide de publier deux articles, l'un sur le Cimolopteryx **3** et un autre sur l'Archaeotherium **4**. Pour le Cimolopteryx, elle défausse 1 crâne de carnivore et 1 jeton os d'aile de ses caisses **5**. Pour l'Archaeotherium, elle défausse 1 torse, 1 crâne d'herbivore (elle aurait pu défausser un crâne de carnivore mais n'en avait pas), et 1 jeton os de patte de ses caisses **6**.



archivant l'Archaeotherium **10**, et 2 cartes espèce pour l'archivage du Cimolopteryx **11** (puisque'il s'agit de la deuxième carte dans cette archive). Enfin, elle ajoute deux tuiles article, de valeur 2 et 3, à la bibliothèque de Cope **12**.



2. Discréditer des Articles






Discréditez **un ou plusieurs** articles en défaussant des ensembles de jetons os identiques de vos caisses. Pour chaque article que vous souhaitez discrediter, suivez les étapes suivantes :

A. Défaussez des jetons os

Défaussez 2, 3 ou 4 jetons os **identiques** de vos caisses dans le sac à os pour discrediter un article publié par l'adversaire de votre patron actuel.

En fonction du nombre de jetons os, vous recevrez certains bonus :

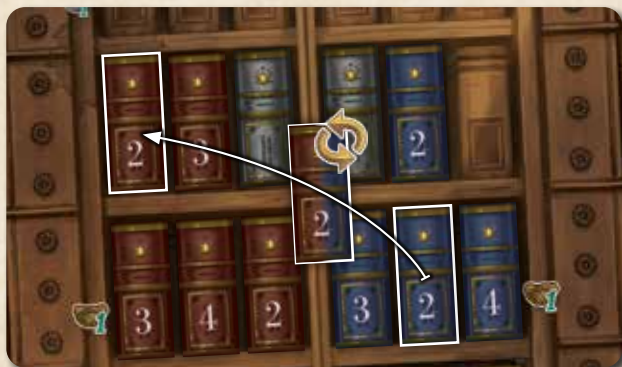
	Vous recevez 1 de loyauté.
	Vous recevez 2 de loyauté.
	Vous recevez 4 de loyauté.

B. Retournez une tuile article



Prenez une tuile article de la bibliothèque de l'adversaire de votre patron actuel, retournez-la sur son autre face et placez-la sur la bibliothèque de votre patron actuel. La valeur de l'article que vous déplacez **doit correspondre exactement au nombre de jetons os que vous avez défaussés à l'étape A.**

Important : Vous ne pouvez discrediter un article que si vous pouvez défausser le nombre exact de jetons os identiques correspondant à la valeur de l'article que vous essayez de discrediter.



Enfin, s'il reste des trous laissés par le ou les articles discredités, faites glisser vers le bas les articles situés plus haut dans la bibliothèque pour les combler.

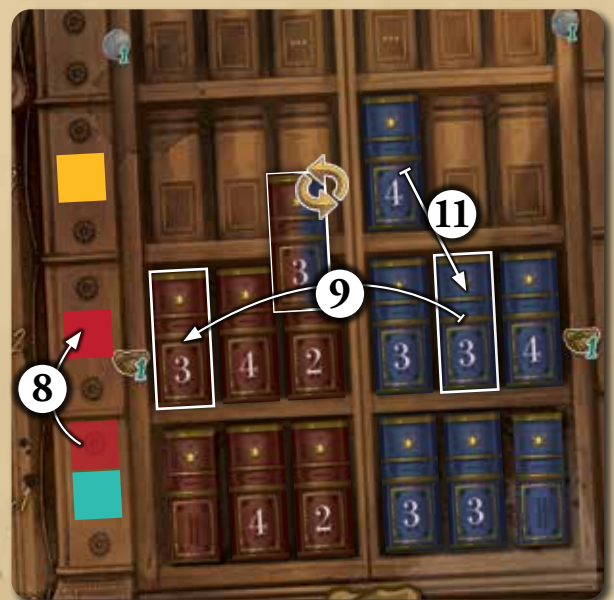


Exemple

Damien joue une carte espèce ① et décide d'effectuer l'action "Discrediter des Articles". Puisque l'emplacement de l'action correspond à la découverte mineure de sa carte espèce ②, il débloque le bonus médaille ③ et retire une tuile couvercle de son plateau de joueur ④. Cela lui permet également de recevoir 2\$ ou 1 PR ⑤, et il décide de recevoir 2\$ ⑥.



Le patron actuel de **Damien** est Marsh. Il se défausse alors de ses 3 jetons os de torse ⑦, ce qui lui vaut 2 de loyauté ⑧. Il prend un article de valeur 3 du côté de Cope, le retourne sur sa face rouge et le place sur le premier emplacement disponible de la bibliothèque de Marsh ⑨. Il lui reste 2 jetons os identiques dans ses caisses ⑩, mais aucun article de valeur 2 n'a été publié du côté de Cope, si bien qu'il ne peut pas discrediter un autre article. Enfin, il fait glisser l'article de valeur 4 du côté de Cope pour combler le vide nouvellement créé ⑪.



3. Revendiquer un Trophée



Revendiquez **un** trophée en plaçant l'un de vos marqueurs de trophée disponibles sur un emplacement **libre** du trophée que vous souhaitez revendiquer (chaque emplacement ne peut être occupé que par un seul marqueur de trophée). Vous ne pouvez placer votre marqueur de trophée sur un emplacement **que** si vous avez **rempli ou dépassé la condition indiquée**, et vous ne pouvez avoir **qu'un seul marqueur de trophée sur chacune des trois tuiles trophée**. Après avoir placé votre marqueur de trophée, recevez immédiatement la loyauté représentée sur la case que vous avez choisie. Il existe 3 types de tuiles trophée :



Type A :

Vous devez avoir dans vos archives un certain nombre de cartes espèce qui ont été découvertes par le paléontologue indiqué (Marsh, Cope ou Leidy).



Type B :

Vous devez avoir dans vos archives un certain nombre de cartes espèce du type indiqué (reptile, mammifère, oiseau)



Type C :

Vous devez avoir un certain nombre de cartes espèce dans l'enveloppe d'archives indiquée (A, B, C, D ou E)

Remarque : les cartes espèce portant le symbole "amphibien" comptent comme n'importe quel type de carte espèce pour les trophées de type B.



En plus de la récompense en loyauté, vous recevez également le **bonus de la manche** actuelle (c'est-à-dire le bonus représenté sur la tuile bonus à côté du marqueur de manche).

Exemple

Victor joue une carte paléontologue et choisit de revendiquer un trophée. Il a 3 reptiles, 1 oiseau et 1 amphibien dans ses archives **1**. Puisqu'il remplit les conditions de l'emplacement inférieur (l'amphibien est considéré comme joker et peut jouer le rôle d'un oiseau), il place son marqueur de trophée et reçoit 4 de loyauté **2**. Il reçoit également le bonus de la manche actuelle, qui lui permet de piocher 3 jetons os dans le sac **3**.



4. Faire une Découverte Mineure



Faites **une** découverte mineure en choisissant une carte espèce de votre main et en la plaçant dans vos archives. De la même manière que pour l'action "Publier des Articles", glissez la carte espèce dans l'enveloppe dont le symbole correspond au symbole de découverte mineure sur la carte, et vous devez toujours respecter votre limite actuelle d'archives. Recevez le bonus indiqué de l'enveloppe autant de fois que le nombre de cartes présentes dans cette enveloppe d'archives.



Ensuite, choisissez une tuile découverte mineure disponible dans la zone des découvertes mineures qui correspond au symbole de découverte mineure de la carte espèce choisie, et retirez-la du jeu.

Important : Si aucune tuile découverte mineure correspondante n'est disponible, vous ne pouvez pas effectuer cette action.



Enfin, recevez le bonus de découverte mineure représenté sur la tuile bonus située en bas de la même colonne que la tuile retirée.

Exemple

Adèle veut faire une découverte mineure. Elle décide d'archiver son *Ornithomimus* **1**. La carte indique une découverte mineure "marteau", elle la glisse donc dans l'enveloppe d'archive "marteau" et reçoit 2 points de réputation (puisque c'est la deuxième carte d'espèce archivée dans cette enveloppe) **2**. Elle choisit ensuite une tuile découverte mineure "marteau" dans la zone des découvertes mineures, la défasse, puis reçoit le bonus correspondant **3**. En l'occurrence, elle reçoit 2 jetons os rares de son choix et les place dans les caisses de son plateau de joueur **4**.



AUTRES ACTIONS ET BONUS

En plus des actions principales d'équipe et de paléontologue, il existe d'autres actions et bonus que vous recevrez tout au long du jeu en effectuant diverses actions. Vous les trouverez sur les sites de fouille, sur les tuiles bonus, sur vos archives, comme bonus médaille, sur la piste de profession, etc.

NOMBRES ET INDICATIONS

Il est important de comprendre la signification des nombres figurant à côté de certains symboles, ainsi que la signification de leurs couleurs :



S'il n'y a pas de nombre, vous recevez UN exemplaire de ce qui est représenté.



Si le nombre est vert, vous RECEVEZ la quantité indiquée.



S'il y a un nombre rouge, vous devez PAYER la quantité indiquée.



S'il y a un nombre en noir, vous devez seulement POSSÉDER au moins la quantité indiquée.

1. Recevoir de l'Argent



Recevez le montant indiqué de pièces en dollars. Les dollars sont utilisés pour payer les coûts d'activation de vos différentes cartes.

2. Recevoir des Jetons Os du Sac



Piochez au hasard dans le sac la quantité indiquée de jetons os et placez-les dans vos caisses. Si vous n'avez pas assez de caisses vides, vous pouvez toujours défausser les jetons os de votre choix pour faire de la place, ou défausser ceux que vous venez de piocher.

3. Recevoir des Jetons Os Rares



Recevez la quantité indiquée de jetons os rares sur le présentoir d'os rares et placez-les dans vos caisses.

4. Échanger des Jetons Os Rares



Échangez un jeton os dans l'une de vos caisses contre un jeton du présentoir d'os rares.

5. Changer de Patron



Retournez immédiatement votre tuile patron pour changer votre allégeance. Toutes les actions influencées par votre patron sont désormais effectuées au nom de votre nouveau patron.

6. Retirer votre Paléontologue



Retirez votre paléontologue du plateau principal. Lors de votre prochaine action de paléontologue, placez votre paléontologue dans un emplacement d'action de paléontologue de votre choix, y compris celui que vous venez de quitter.

7. Piocher et Conserver des Cartes Espèce



Regardez les 3 cartes du dessus du paquet de cartes espèce et ajoutez-en une à votre main. Remettez les deux autres cartes dans la pile de défausse. Si le paquet de cartes espèce est vide alors que vous devez piocher, mélangez la pile de défausse pour former un nouveau paquet de cartes espèce et continuez.

8. Piocher une Carte Espèce



Piochez la carte du dessus du paquet de cartes espèce et ajoutez-la à votre main. Si le paquet de cartes espèce est vide alors que vous devez piocher, mélangez la pile de défausse pour former un nouveau paquet de cartes espèce et continuez.

9. Piocher des Cartes Paléontologue



Choisissez l'une des 3 cartes paléontologue face visible et ajoutez-la à votre main. Si vous piochez plus d'une carte paléontologue, remplissez immédiatement les trous afin qu'il y ait toujours 3 cartes disponibles. Si le paquet de cartes paléontologue est vide alors que vous devez piocher, mélangez la pile de défausse pour former un nouveau paquet de cartes paléontologue et continuez.

10. Effectuer des Actions de Site de Fouille



Vous pouvez effectuer le nombre indiqué d'actions de site de fouille. Vous pouvez effectuer plusieurs fois la même action de site de fouille. Vous pouvez effectuer chacune de ces actions sur n'importe lequel des 6 sites de fouille ; vous n'êtes pas limité aux actions de site de fouille de votre site actuel ou des sites où vous avez établi un camp de base, et vous n'êtes pas obligé d'effectuer toutes les actions sur un seul site de fouille.

11. Recevoir de la Loyauté



Avancez du nombre de cases indiqué sur la piste de loyauté de votre patron actuel. **Si vous recevez de la loyauté alors que vous êtes en haut de la piste de votre patron actuel**, recevez 1 PR à la place pour chaque loyauté que vous auriez reçu.



12. Reclasser une Carte Espèce Archivée

Déplacez une carte espèce archivée vers **une autre enveloppe de votre choix**. Si vous le faites, vous recevez une fois le bonus de l'enveloppe. Vous devez toujours respecter votre limite d'archives actuelle.

Exemple

Victor débloque le bonus médaille de sa carte espèce en la plaçant dans l'emplacement d'action correspondant **1**. Il décide de transférer son *Hadrosaurus* dans sa première enveloppe d'archives **2**. Il reçoit 2\$ (et non 4\$, puisqu'il ne reçoit le bonus de l'enveloppe qu'une seule fois **3**.)



13. Améliorer un Emplacement d'Action

Prenez une **tuile emplacement d'action amélioré** dans la réserve, et placez-la soit :

- sur l'un de vos emplacements d'action existants, OU
- à côté de votre plateau de joueur, comme indiqué sur le bord droit de votre plateau de joueur.



Ces tuiles améliorent vos emplacements d'action existants ou augmentent le nombre d'emplacements d'action disponibles à chaque tour. Elles peuvent vous offrir un avantage significatif tout au long de la partie.

14. Retirer une Tuile Couvercle

Retirez une tuile couvercle de votre plateau de joueur et défaussez-la du jeu. Cela vous permet de stocker plus de jetons os pendant la partie.

Chaque fois que vous retirez une tuile couvercle, vous recevez également un bonus de 2\$ ou de 1 PR. Vous pouvez recevoir ce bonus chaque fois que vous êtes autorisé à retirer une tuile couvercle, même s'il n'y en a plus sur votre plateau.



15. Améliorer vos Cartes d'Équipe

Choisissez l'une des deux options suivantes :

A. Remplacer l'une de vos Cartes d'Équipe de Base

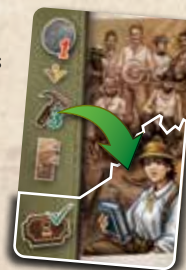
Défaussez l'une de vos cartes d'équipe de base et remplacez-la par une carte d'équipe avancée de votre choix dans votre réserve. Ces cartes avancées offrent toutes de meilleures statistiques que leurs équivalents de base.



B. Engager un Spécialiste

Choisissez l'un des spécialistes de votre réserve et gardez-le près de votre plateau de joueur. Les spécialistes peuvent être placés sur n'importe quelle carte d'équipe dont l'image est déchirée lorsque vous les placez sous un emplacement d'action.

Chacun d'entre eux offre un bonus spécifique :



Mineur :
Vous pouvez reclasser une carte espèce archivée.



Dessinateur :
Vous recevez le bonus de la manche actuelle.



Ichnologue :
Vous pouvez piocher 1 carte paléontologie.

B. Passer

Lorsque vous décidez de passer, effectuez immédiatement la séquence de fin de manche, comme indiqué sur votre plateau de joueur :



- 1. Choisir une profession :** Déplacez votre marqueur de profession sur une case de profession disponible dans **une rangée et une colonne différente**. Prenez **immédiatement** tous les bonus de la nouvelle case de profession.



Remarque : lors de la dernière manche de la partie, ignorez les étapes restantes de la séquence de fin de manche.

- 2. Ramener l'équipe :** Placez votre marqueur d'équipe sur une case université disponible. Si nécessaire, retournez votre tuile patron pour montrer le patron correspondant à l'université sélectionnée.



Important : lorsque le nombre de joueurs est inférieur à 4, le premier joueur à passer doit déplacer l'équipe neutre vers la prochaine case université dans l'ordre numérique (donc de 1 à 2, de 2 à 3, de 3 à 4, et de 4 à 1) **AVANT** de ramener sa propre équipe.

- 3. Revendiquer des subventions :** Si nécessaire, déplacez votre marqueur de subvention sur la tuile subvention correspondant à la case de l'université que vous avez choisie.
- 4. Recevoir un bonus de loyauté :** Recevez le ou les bonus de loyauté (1 loyauté et/ou 1 \$) indiqués **au-dessus de votre marqueur de loyauté** sur la piste de loyauté de votre patron actuel. Une fois que vous avez dépassé ces cases sur la piste de loyauté, vous ne recevez plus les bonus que vous avez dépassés.

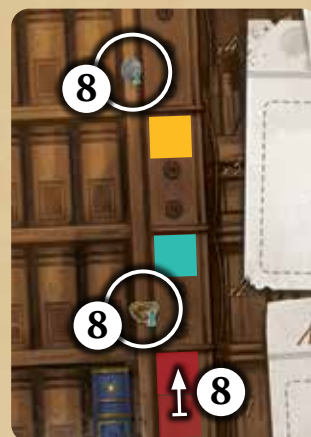
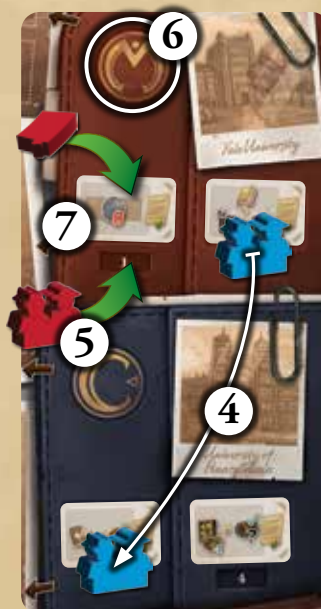


Exemple

Damien décide de passer, et déplace son marqueur de profession sur la piste de profession **1**. Il reçoit une amélioration de carte d'équipe, 2\$, et 1 carte paléontologue **2**. Pour l'amélioration de la carte d'équipe, il décide de déverrouiller le mineur et le place face visible près de son plateau de joueur **3**.

Ensuite, comme il s'agit d'une partie à 3 joueurs et qu'il est le premier joueur à passer cette manche, il déplace le marqueur d'équipe neutre de la case 3 à la case 2 **4**. Il décide alors de placer son marqueur d'équipe sur la case 1 **5**. Il change ainsi d'allégeance et retourne sa tuile patron sur le côté "Marsh" **6**.

Damien déplace maintenant son marqueur de subvention vers la subvention située juste au-dessus de son marqueur d'équipe **7**, qui lui offrira une nouvelle capacité pour la manche suivante. Enfin, il reçoit son bonus de loyauté. Comme il se trouve toujours en dessous des deux symboles de bonus, il reçoit 1 de loyauté pour Marsh et 1\$ **8**.



Réinitialiser le Plateau

Lorsque tous les joueurs ont passé, la manche est terminée. S'il s'agissait de la 4e manche, passez directement au décompte final (voir ci-dessous). Sinon, réinitialisez le plateau de jeu pour la manche suivante. Vous trouverez un rappel de ces étapes au verso de vos cartes d'aide de jeu.

1. Déplacez tous les jetons os restants vers le haut dans chacun des sites de fouille et remplissez chaque emplacement vide (si nécessaire).
2. Retirez et défaussez toutes les cartes espèce des sites de fouille et distribuez une nouvelle carte espèce dans chaque site de fouille.
3. Les joueurs reprennent en main les cartes d'équipe qu'ils ont jouées, mais **défaussent toutes les cartes espèce et paléontologue qu'ils ont jouées**. Les cartes défaussées retournent dans leurs piles de défausse respectives. Tout spécialiste placé sur une carte d'équipe est replacé à côté de votre plateau de joueur, prêt à être réutilisé.



4. Déplacez le marqueur de manche vers la manche suivante. Lorsqu'il atteint la 3e manche, effectuez le **décompte de mi-partie** (voir ci-dessous). Lorsqu'il atteint la 4e manche, placez la **tuile de fin de partie** comme indiqué. Lorsqu'ils passent lors de la 4e manche, les joueurs recevront des bonus de loyauté au lieu des bonus de profession normaux. **Dans une partie à 2 joueurs, n'utilisez pas les emplacements marqués d'un ●●● et d'un ●●●●. Dans une partie à 3 joueurs, n'utilisez pas les emplacements marqués d'un ●●●●.**



L'ordre des joueurs pour la manche suivante est déterminé par le nouvel ordre sur la piste de profession (de haut en bas).

Décompte de mi-partie et Décompte final

Avant le début de la 3e manche, le décompte de mi-partie est effectué (un symbole le rappelle sur la **piste de manche**). Tous les joueurs reçoivent des PR en fonction de leur progression sur les **deux** pistes de loyauté.



Pour décompter la bibliothèque, déterminez la **crédibilité** de chaque patron. Chaque étagère contenant **au moins un article vaut 1 crédibilité** (à l'exception de la plus petite étagère située directement sous chaque portrait). **Notez que dans une partie à 2 joueurs comme dans une partie à 3 joueurs, seules les tuiles articles bleues et rouges sont prises en compte ; les tuiles articles neutres sont ignorées.**

Pour chaque patron, chaque joueur trouve maintenant sa **valeur de loyauté** de 0 à 7, comme indiqué à côté de chaque piste de loyauté. En multipliant cette valeur par la crédibilité de ce patron, le joueur reçoit autant de PR.

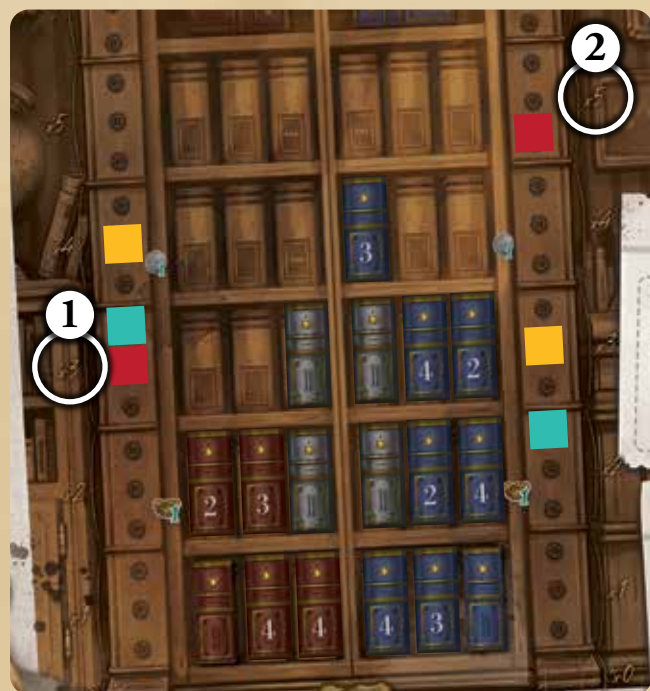


À la fin de la 4e manche, décomptez à nouveau la bibliothèque comme décrit ci-dessus. Chaque joueur ajoute ensuite ses jetons réputation pour calculer son score final.

Le joueur qui a le score le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant le **plus de cartes espèce dans ses archives** l'emporte. S'il y a toujours égalité, le joueur ayant la plus grande circonférence crânienne gagne la partie. (Ce joueur a le plus gros cerveau et est donc le plus intelligent).

Exemple

Il est temps d'effectuer le décompte final. Marsh a 2 points de crédibilité, et Cope en a 4. **Damien** reçoit 6 PR pour sa position sur la piste de loyauté de Marsh (2 crédibilité x 3 de loyauté) **1** et 20 PR pour sa position sur la piste de loyauté de Cope (4 crédibilité x 5 de loyauté) **2**.



Mode Solo

Vous creusez depuis des jours sous un soleil de plomb. La sueur qui coule de votre front transforme le sable qui vous entoure en boue. L'horizon est flou et les insectes du désert font tellement de bruit que vous avez du mal à réfléchir. Il est temps de faire une pause. Alors que vous buvez une gorgée de votre gourde, vous entendez ce satané serpent Théodore s'exclamer : "JE L'AI TROUVÉ !". Vous soupirez. La journée s'annonce difficile...

MISE EN PLACE

Mettez la partie en place pour 2 joueurs, en choisissant une couleur inutilisée pour votre **adversaire, Théodore**. Au lieu des 3 cartes d'équipe de base habituelles, il reçoit un ensemble spécial de 12 cartes action solo de base. Mélangez ces cartes et placez-les face cachée à côté du plateau de joueur de Théodore.

Mélangez les 6 cartes action solo avancées (marquées d'un **I**) et mettez-les de côté pour l'instant. (Pour une partie plus difficile, utilisez les 6 cartes action solo experte (marquées d'un **II**) au lieu des cartes action solo avancées).



de Base

Avancée

Experte

À l'étape 2 de "Déterminer l'ordre des joueurs", vous et Theodore choisissez vos options de mise en place dans l'ordre suivant :

1. Theodore choisit une carte espèce/des jetons os selon cet ordre de préférence :
 - a. Une carte espèce nécessaire pour un trophée, dans l'ordre A-B-C
 - b. Une carte espèce qui peut être placée dans l'enveloppe d'archives le plus à droite.
 - c. La première carte espèce dans l'ordre alphabétique.
2. Vous choisissez une carte espèce/des jetons os.
3. Vous choisissez un parcours de carrière.
4. Théodore choisit une profession et l'emplacement de départ de son équipe. Il choisit la case profession la plus élevée possible, et son équipe commence dans l'université que vous n'avez *pas* choisie, dans l'emplacement dont le numéro est le plus élevé.

MODIFICATIONS DES RÈGLES

Théodore :

- reçoit les jetons os normalement, en les plaçant dans ses caisses si possible. Si un jeton os ne peut être placé en raison d'un manque de place, il retire automatiquement une tuile couvercle (mais ne reçoit pas de bonus), puis place le jeton os. Si toutes ses caisses sont pleines, il remplace les jetons os par de nouveaux si cela lui permet d'avoir plus de jetons os différents. Dans le cas contraire, il ne reçoit pas de jeton os. Théodore peut utiliser n'importe quel jeton crâne comme n'importe quel type de jeton crâne, et n'importe quel jeton membre comme n'importe quel autre type de jeton membre.
- peut retirer des tuiles couvercle. Si Théodore a moins de 5\$, il choisira de prendre 2\$; sinon, il prendra 1 PR.
- reçoit les cartes espèce normalement.
- reçoit des cartes paléontologue normalement (toujours à partir du haut du paquet). Si Théodore effectue une action de paléontologue et qu'il possède une carte paléontologue correspondant à cette action, il défausse la carte et reçoit 1 de loyauté (au lieu du bonus normal).
- reçoit des jetons os rares normalement. Il prend toujours le type le moins disponible. En cas d'égalité, il prend les jetons os rares dans l'ordre suivant : crâne (au choix), membres (au choix), torse, queue.
- peut améliorer ses cartes. Pour effectuer une amélioration, il retire du jeu la carte action solo de base du dessus de son paquet et la remplace par la carte action solo avancée (ou experte) du dessus.
- peut reclasser des cartes espèce dans ses archives. Lorsque Théodore effectue un reclassement dans ses archives, il déplace toujours une carte de l'emplacement le plus à gauche vers l'emplacement le plus à droite. Si tous les emplacements sont occupés, Théodore doit renoncer à cette action.
- reçoit des emplacements d'action améliorés normalement. Il les utilise dans cet ordre de préférence : couvrir l'emplacement à 3\$, créer un emplacement d'action supplémentaire, couvrir l'emplacement à 2\$, créer un emplacement d'action supplémentaire, et ainsi de suite. Il ne le placera jamais sur un emplacement d'action qui coûte déjà 1\$.
- reçoit de l'argent et des jetons de réputation normalement.
- peut utiliser son bonus de subvention normalement. S'il a le choix de prendre n'importe quel bonus de la piste de manche, il choisit toujours de recevoir 1 de loyauté. Même s'il a le choix de prendre un bonus de découverte mineure au lieu du bonus actuel de la piste de manche, il choisit toujours de recevoir le bonus de la piste de manche quoi qu'il arrive.

TOUR DE THÉODORE

Pendant son tour, Théodore retourne la carte action solo du dessus de son paquet et l'ajoute à sa rangée d'action sous son plateau de joueur, dans l'emplacement libre le plus à gauche. C'est sa carte **actuelle**. La carte qui se trouve maintenant sur le dessus de la pioche est appelée la carte **suivante**. **Théodore ne doit payer que le coût de l'emplacement**, car ses cartes action solo n'ont pas de coût.

En fonction de la couleur et du symbole au verso de la carte **suivante** (paléontologue ou équipe), il effectue la moitié supérieure (paléontologue (violet)) ou la moitié inférieure (équipe (vert)) de la carte action solo actuelle.

Si la carte suivante montre un symbole d'équipe, vous devrez d'abord déterminer le nombre de points d'action et la profondeur de fouille que Théodore peut utiliser ce tour. Deux scénarios sont possibles :

1. Si Théodore possède une carte espèce dont l'icône de découverte mineure correspond à celle de l'emplacement d'action dans lequel il a placé sa carte action solo, il **reçoit le bonus médaille de cette carte espèce** et **défausse** la carte espèce. Ensuite, il effectue des actions d'équipe en fonction des valeurs indiquées sur **l'emplacement d'action actuel**.
2. S'il n'a **pas** de carte espèce correspondante, il effectue des actions d'équipe selon les valeurs indiquées au verso de la carte **suivante** de son paquet.

Théodore évalue maintenant toutes les actions sur la moitié applicable de sa carte actuelle, en commençant par la première action. Il effectue chaque action si possible, et saute celles qu'il ne peut pas effectuer. Il suit ensuite les flèches jusqu'à l'action suivante sur la carte et procède ainsi jusqu'à ce qu'il ait dépensé tous ses points d'action (dans le cas d'actions d'équipe) ou qu'il ait effectué son action de paléontologue.

Exemple

Vous piochez la carte du dessus du paquet de Théodore et la placez dans l'emplacement d'action disponible le plus à gauche ①. Le verso de la carte suivante montre un symbole d'équipe, donc Théodore effectuera les étapes de la moitié inférieure de sa carte actuelle. Vous vérifiez et voyez que Théodore n'a pas de carte espèce avec le symbole insecte ②, donc vous vérifiez le verso de la carte suivante et constatez qu'il reçoit 1 point d'action et qu'il peut creuser jusqu'au niveau 1 ③.

Il lui est maintenant demandé d'effectuer l'action "Découvrir" ④, mais il n'a pas assez de points d'action pour cela. À la place, il suit la flèche jusqu'à l'action suivante, où on lui demande d'établir un camp de base, ce qu'il fait ⑤.



CARTES ACTION SOLO AMÉLIORÉES

Si le verso de la carte **suivante** indique une ou plusieurs de ces actions, effectuez les étapes correspondantes :



Théodore reprend son paléontologue avant d'effectuer son action de paléontologue.

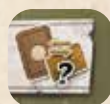


Théodore reçoit le montant de loyauté indiqué pour le **rival** de son patron (c'est-à-dire le patron qu'il ne soutient PAS actuellement).

Si le recto de la carte **actuelle** indique une ou plusieurs de ces actions, effectuez les étapes correspondantes :



Théodore effectue **deux** fois la boucle de l'action de paléontologue.



Théodore effectue une action "Reclasser une Carte Espèce Archivée" avant d'effectuer toute action d'équipe.



Théodore reçoit le bonus de la manche actuelle avant d'effectuer toute action d'équipe.



Théodore reçoit une carte paléontologue avant d'effectuer toute action d'équipe.

PASSER

Théodore joue des cartes action solo jusqu'à ce que tous les emplacements disponibles soient remplis (5 au départ, mais +1 pour tout emplacement d'action supplémentaire qu'il acquiert) ou jusqu'à ce qu'il ne puisse plus payer pour un emplacement d'action - selon ce qui se produit en premier. Après quoi, il passe.

- **Profession** : Théodore choisit toujours la case profession la plus élevée possible (en suivant les mêmes règles que les joueurs normaux) qui lui est encore utile. Par exemple, s'il a toutes ses cartes améliorées, il ne choisira plus la deuxième profession. **De plus, Théodore reçoit toujours 1 carte espèce du dessus du paquet.**
- **Équipe** : Théodore déplace son marqueur d'équipe vers une université. Évaluez les critères suivants et arrêtez-vous dès qu'il n'y a plus d'université à égalité :
 1. Le côté avec le plus grand nombre d'articles publiés
 2. Le même côté que son patron actuel
 3. L'emplacement d'université ayant le numéro le plus élevé
- **Défaussez** toutes les cartes action solo jouées. Si le paquet est épuisé, mélangez la pile de défausse pour former un nouveau paquet.

ACTIONS D'ÉQUIPE

Chaque carte action solo indique le nombre d'actions d'équipe, la profondeur de fouille auquel elles peuvent être effectuées et la direction dans laquelle l'équipe se déplace si nécessaire.

Découvrir

Prenez la carte espèce du site de fouille où se trouve le marqueur d'équipe de Théodore. Pour Théodore, **cela ne coûte qu'un point d'action**.

Creuser pour Trouver des Os

Prenez le jeton os le plus bas disponible pour l'équipe de Théodore, en fonction de la profondeur de fouille autorisée pour ce tour.

Établir un Camp de Base

Placez un camp de base sur le site de fouille où se trouve le marqueur d'équipe de Théodore. Il choisit les camps de base à placer dans l'ordre suivant : mouvement, limite des archives, mouvement, limite des archives.

Déplacer votre Équipe

Déplacez le marqueur d'équipe de Théodore d'un pas dans la direction indiquée, en utilisant un pas gratuit s'il lui en reste, ou un point d'action. S'il n'a plus de points d'action, son tour se termine immédiatement, même s'il lui reste des pas gratuits.

Action de Site de Fouille

Lorsque Théodore effectue des actions de site de fouille, ne regardez pas ses camps de base. A la place, regardez la carte suivante de Théodore pour connaître l'ordre des actions de site de fouille (elles sont toutes identiques).

Théodore effectuera les actions de site de fouille dans cet ordre, en effectuant chaque action autant de fois qu'il en a la possibilité et l'autorisation, avant de passer à la suivante. Notez que les actions consistant à changer de patron et à retirer son paléontologue ne peuvent être effectuées qu'une seule fois chacune.

ACTIONS DE PALÉONTOLOGUE

Notez que Théodore est soumis aux mêmes règles qu'un joueur normal. Cela signifie qu'il ne peut pas effectuer l'action de paléontologue sur laquelle son paléontologue se trouvait au début de son tour.

Si Théodore ne peut effectuer *aucune* des actions de paléontologue décrites, la carte action le guidera vers la moitié de la carte consacrée à l'action d'équipe. Il effectuera alors des actions avec son équipe en fonction de l'emplacement de la carte actuelle et des actions d'équipe représentées sur la carte.

Publier des Articles

Cette action ne peut pas être effectuée si les enveloppes d'archives de Théodore sont pleines. Suivez ces étapes pour publier une carte espèce, puis répétez-les jusqu'à ce que Theodore n'ait plus de cartes espèce à publier.

1. Choisissez une ou plusieurs cartes espèce disponibles pour Théodore (dans l'ordre de préférence suivant) :
 - a. Une carte nécessaire pour un trophée, dans l'ordre A-B-C.
 - b. Une carte qui peut être placée dans l'enveloppe d'archives la plus à droite.
 - c. La première carte par ordre alphabétique.
2. Défaussez autant de jetons os (2-4) que possible pour former le ou les squelettes sélectionnés. Rappelez-vous que Théodore ignore les exigences d'utilisation de jetons crâne ou membres spécifiques, et bénéficie des avantages normaux de la publication.

Discréditer des Articles

Comme un joueur normal, mais tous les crânes sont traités comme identiques (de même que tous les membres) pour le paiement du même type de jetons os. Théodore discrédite autant d'articles que possible, en commençant par les articles de plus grande valeur qu'il est en mesure de discréditer.

Revendiquer un Trophée

Théodore ne peut revendiquer un trophée que s'il remplit les conditions d'au moins la deuxième ligne. S'il remplit les conditions pour plusieurs trophées, il réclame celui pour lequel il reçoit le plus de loyauté ; en cas d'égalité, il choisit A, puis B, puis C. Il reçoit le bonus de la manche actuelle normalement.

Faire une Découverte Mineure

Cette action ne peut pas être effectuée si les enveloppes d'archives de Théodore sont pleines. Il doit également avoir au moins une carte espèce avec un symbole découverte mineure qui correspond à une tuile de la zone des découvertes mineures. Lorsque vous effectuez cette action, suivez les étapes suivantes:

1. Choisissez une carte espèce disponible pour Théodore (dans l'ordre suivant) :
 - a. Une carte nécessaire pour un trophée (dans l'ordre A-B-C)
 - b. Une carte qui peut être placée dans l'enveloppe d'archives la plus à droite
 - c. La première carte par ordre alphabétique
2. Choisissez de gauche à droite une tuile découverte mineure correspondant à la carte espèce sélectionnée.
3. Théodore reçoit le bonus de découverte mineure correspondant comme un joueur normal.

FIN DE LA PARTIE

En cas d'égalité, Théodore a un tour de tête de 56 cm.

Annexe

CARTES PALÉONTOLOGUE



Arthur Lakes : Lorsque vous effectuez l'action "Revendiquer un Trophée", vous pouvez choisir de recevoir la loyauté avec n'importe quel patron (et même de diviser le gain entre les deux).



Oramel W. Lucas : Lorsque vous effectuez l'action "Revendiquer un Trophée", vous pouvez placer votre marqueur de trophée sur un emplacement **occupé** (mais vous êtes toujours limité à 1 marqueur de trophée par joueur et par tuile trophée).



Charles Sternberg : Lorsque vous effectuez l'action "Discréditer des Articles", vous pouvez choisir de recevoir la loyauté avec n'importe quel patron (et même de diviser le gain entre les deux).*



Othniel C. Marsh : Lorsque vous effectuez l'action "Publier des Articles", vous pouvez utiliser **un** jeton os comme jeton os de **n'importe** quel type*.



Edward D. Cope : Lorsque vous effectuez l'action "Revendiquer un Trophée", vous pouvez choisir de recevoir un bonus de manche **de votre choix** (au lieu du bonus actuel).



Samuel W. Williston : Lorsque vous effectuez l'action "Publier des Articles" avec 3 jetons os ou moins, vous recevez 1 de loyauté supplémentaire.*



George Peabody : Lorsque vous effectuez l'action "Faire une Découverte Mineure", vous pouvez choisir un emplacement où la tuile découverte mineure a déjà été prise (au lieu d'en retirer une) et **recevoir tout de même le bonus associé**.



William E. Carlin : Lorsque vous effectuez l'action "Publier des Articles", vous pouvez choisir de recevoir la loyauté avec n'importe quel patron (et même de diviser le gain entre les deux)*.



John Wesley Powell : Lorsque vous effectuez l'action "Faire une Découverte Mineure", vous pouvez archiver votre carte espèce dans une enveloppe **de votre choix** (mais vous devez toujours respecter votre limite d'archives).



William H. Reed : Lorsque vous réalisez l'action "Discréditer des Articles" avec 3 jetons os ou moins, vous recevez 1 de loyauté supplémentaire.*



Joseph Leidy : Lorsque vous effectuez l'action "Discréditer des Articles", vous pouvez utiliser **un** jeton os comme jeton os de **n'importe** quel type*.



William Parker Foulke : Lorsque vous effectuez l'action "Faire une Découverte Mineure", vous pouvez prendre **n'importe** quelle tuile de découverte mineure disponible. Vous recevez le bonus de la colonne de la tuile de découverte mineure choisie.

*Rappel : Même si vous publiez ou discréditez plusieurs articles, ce bonus ne peut être utilisé que pour un seul article par tour.

ACTIONS DE SITE DE FOUILLE



	Retournez votre tuile patron.
	Défaussez 1 carte espèce de votre main pour regarder les 3 cartes espèce du dessus. Choisissez-en une à ajouter à votre main et défaussez les 2 autres.
	Recevez 1\$.
	Piochez 1 jeton os dans le sac.
	Échangez 1 jeton os de vos caisses contre 1 jeton os rare.
	Retirez votre paléontologue du plateau de jeu. Vous pouvez le déplacer sur n'importe quel emplacement d'action de paléontologue lors de votre prochaine action de paléontologue.

BONUS MÉDAILLE



	Recevez 3\$.
	Piochez jusqu'à 2 jetons os dans le sac.
	Retirez 1 tuile couvercle de votre plateau de joueur. Recevez 2\$ ou 1 PR.
	Améliorez 1 carte d'équipe de base en 1 carte d'équipe avancée, ou prenez 1 tuile spécialiste.
	Reclassez 1 carte espèce archivée.
	Effectuez jusqu'à 3 actions de site de fouille de votre choix, identiques ou différentes. Vous pouvez effectuer n'importe laquelle des 6 actions de site de fouille de cette manière ; vous n'êtes pas limité aux actions de site de fouille de votre site de fouille actuel ou de ceux où vous avez établi un camp de base.

TUILES BONUS



	Recevez jusqu'à 2 jetons os rares.		Recevez 1 tuile emplacement d'action amélioré.
	Piochez 3 cartes espèce et choisissez-en une à ajouter à votre main. Défaussez les 2 autres.		Retirez 1 tuile couvercle de votre plateau de joueur. Recevez 2\$ ou 1 PR.
	Améliorez 1 carte d'équipe de base en 1 carte d'équipe avancée, ou prenez 1 tuile spécialiste.		Effectuez jusqu'à 3 actions de site de fouille de votre choix, identiques ou différentes. Vous pouvez effectuer n'importe laquelle des 6 actions de site de fouille de cette manière ; vous n'êtes pas limité aux actions de site de fouille de votre site de fouille actuel ou de ceux où vous avez établi un camp de base.
	Piochez jusqu'à 3 jetons os dans le sac.		Recevez 1 de loyauté avec votre patron actuel.
	Recevez 3\$.		

CAPACITÉS DES SUBVENTIONS



	Découvrir une carte espèce ne coûte plus que 1 point d'action (au lieu de 2).		Si vous effectuez l'action "Faire une Découverte Mineure", vous pouvez choisir de recevoir le bonus de la manche actuelle au lieu du bonus de découverte mineure habituel.
	Chaque symbole de découverte mineure compte comme n'importe quel symbole de découverte mineure.		Si vous effectuez l'action "Publier des Articles" avec 4 jetons os, vous pouvez choisir de recevoir un bonus de manche de votre choix au lieu du bonus de la manche actuelle.
	Chaque fois que vous piochez un ou plusieurs jetons os dans le sac, vous pouvez à la place prendre des jetons os rares sur le présentoir des os rares.		Si vous effectuez l'action "Discréditer des Articles", vous pouvez choisir de recevoir 1 de loyauté de moins pour bénéficier également d'un bonus de manche de votre choix.
	Lorsque vous effectuez l'action "Discréditer des Articles", vous pouvez utiliser un jeton os comme jeton os de n'importe quel type.		Lorsque vous effectuez une action de paléontologue, vous n'êtes pas obligé de vous déplacer vers un autre emplacement d'action.
	Lorsque vous effectuez l'action "Publier des Articles", vous pouvez utiliser un jeton os comme jeton os de n'importe quel type.		Lorsque vous recevez n'importe quel bonus de manche, vous pouvez choisir de recevoir à la place n'importe quel bonus de découverte mineure.
	Lorsque vous jouez des cartes dans vos emplacements d'action, vous ignorez le coût de l'emplacement d'action.		Chaque fois que vous déplacez votre marqueur d'équipe sur un site de fouille contenant le marqueur d'équipe d'un autre joueur, ou qu'un autre joueur déplace son marqueur d'équipe sur un site de fouille contenant votre marqueur d'équipe, vous recevez 1\$.
	Lorsque vous "Reclassez une Carte Espèce Archivée", recevez le bonus d'enveloppe un nombre de fois égal au nombre de cartes qui se trouvent actuellement dans l'enveloppe (comme si vous archiviez une nouvelle carte espèce au cours de l'action "Publier des Articles").		Votre équipe peut utiliser jusqu'à deux déplacements gratuits supplémentaires.

Crédits

AUTEUR : Wim Goossens • **ILLUSTRATRICE :** Laura Bevon • **CHEF DE PROJET :** Rudy Seuntjens
DÉVELOPPEURS : Seb Van Deun, Rudy Seuntjens • **DIRECTION ARTISTIQUE :** Rafaël Theunis • **LIVRE DE RÈGLES :** Rafaël Theunis
TRADUCTEUR FRANÇAIS : Damien Constant • **RELECTRICE :** Adèle Constant
CONTRÔLE QUALITÉ ET LOGISTIQUE : Wim Goossens

L'auteur souhaite remercier les testeurs qui ont fait de Bone Wars ce qu'il est aujourd'hui, en particulier Gert Telen, Benjamin Symons, Frederik Knockaert, Jelle Van Camp, Mil Sprangers et Ruben Jannes, ainsi que l'équipe de développement de Board & Dice (Kuba, Maciej, Michal et Kacper). Un remerciement spécial à sa femme Katrien Vanherck qui a planté la graine qui a tout déclenché.

En cas de problème avec ce produit, veuillez contacter le point de vente où vous avez acheté ce jeu, ou notre service client sur notre site : gamebrewer.com/customer-service



Iconographie

	Déplacer		Jeton Os		Marqueur d'Équipe		Archive
	Reprendre		Jeton Os Rare		Paléontologue		Une seule Enveloppe d'Archive
	Déplacer Paléontologue		Sac à Os		Marqueur de Profession		Découverte Mineure
	Échanger		Edward D. Cope		Marqueur de Camp de Base		Bonus de Découverte Mineure
	Répéter, Retourner		Othniel C. Marsh		Marqueur de Loyauté		Bonus de la Manche Actuelle
	Sens horaire		Joseph M. Leidy		Marqueur de Trophée		Subvention
	Sens antihoraire		Reptile		Action d'Équipe		Marqueur de Subvention
	Prendre		Mammifère		Vous ne pouvez prendre que le jeton os le plus haut.		Université
	Regarder		Oiseau		Vous pouvez prendre le jeton os le plus haut ou du milieu.		Publier des Articles
	Effectuer, Confirmer		Amphibien		Vous pouvez prendre n'importe quel jeton os.		Discréditer des Articles
	Défausser, Retirer		Découverte Mineure Insecte		Action de Site de Fouille		Revendiquer un Trophée
	Carte Espèce		Découverte Mineure Empreinte		Passez d'un site de fouille à l'autre en suivant les flèches.		Faire une Découverte Mineure
	Carte Paléontologue		Découverte Mineure Fossile		Action de Paléontologue		Améliorer une Carte d'Équipe
	Carte d'Équipe		Découverte Mineure Marteau		Tuile Article de Marsh		Améliorer un Emplacement Action
	Loyauté		Découverte Mineure Plante		Tuile Article de Cope		Loyauté pour le Rival
	Point de Réputation		Bonus Médaille				
			Dollars				
			Tuile Couvercle				