

Peter Hawes

TRIASSIC TERROR



Contenu

Vue d'ensemble	1
Le plateau de jeu	2
Préparation	2
But du jeu	3
Déroulement du jeu	3
Les actions du tour	4
Règles de placement	4
Les cartes terrain	4
Les tuiles action	6
Les tuiles individuelles	9
Le ptérodactyle	10
Décompte	10
Fin du jeu	11
Changements à 2,3,5 et 6 joueurs	12
Règles importantes	12
Remerciements	12
Résumé du jeu	13

Credits

Game Design by Peter Hawes

Published by
KAYAL Games Pty Ltd
154 Virginia Ave,
Hawthorne QLD 4171
Australia

For more information visit our website at
<http://kayalgames.com.au/>

Production and exclusive distribution by Eagle Games.
<http://www.Eagle-Gryphon.com/>

Layout by *Allen Smithee*

3D Art and additional component layout: Kurt Miller

©2012 KAYAL Games Pty Ltd

Traduction : Ericflute

Termes importants

On appellera les dinosaures dinos.

Le joueur dont c'est le tour sera appelé joueur actif.

Un troupeau est la totalité des dinosaures dans une zone, regroupés dans une case habitat.

Les exemples montrés dans la règles concernent une partie à 4 joueurs

Matériel

- 1 livret de règles
- Un plateau de jeu
- Une table de mise en place
- Une planche de stickers
- 3 aides de jeu
- 1 marqueur de tour
- 1 marqueur de premier joueur
- 28 cartes terrain 7 pour chaque type de terrain
- 6 tuiles action
- 1 T-Rex neutre
- 6 T-Rex de joueur
- 2 Vélociraptor
- 1 Jeton ptérodactyle
- 6 dinosaures pour les joueurs
- 6 marqueurs d'éclosion pour les joueurs (1 de chaque couleur)
- 6 marqueurs volcan pour les joueurs (1 de chaque couleur)
- 120 pions dinosaures (12 blancs et 18 pour chaque couleur de joueur)
- 78 disques dinos valant trois dinos (13 par couleur)

Marqueurs de score



Tuiles individuelles volcan et éclosion



Vue d'ensemble

Triassic terror est un jeu pour 2-6 joueurs. En commençant avec seulement un troupeau dans les marécages, les joueurs vont devoir fonder de nouveaux troupeaux et les faire croître en troupeaux plus importants. Ces nouveaux troupeaux vont migrer vers les 4 autres types de terrain, se battant pour obtenir les meilleurs espaces de vie. Ce monde primitif est bien sûr plein de dangers. Les dinos des joueurs vont être la proie du puissant T-Rex, des vélociraptors errants et des attaques en piqué des Ptérodactyles. Des volcans en éruption vont dévaster certaines zones et emplir le ciel de poussières rendant certaines zones invivables. Le joueur qui réussira le mieux à éviter ces dangers et qui parviendra à conserver les plus grands troupeaux dans les quatre environnements remportera la partie.



Cartes terrain



Dinos des joueurs



T-Rex commun



T-Rex des joueurs



Raptors



Pions dinosaures

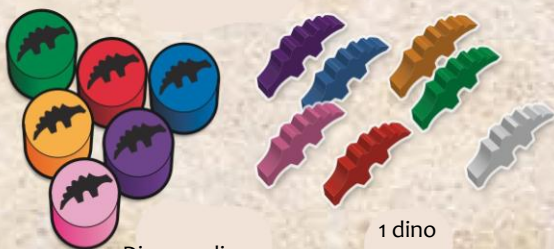
Jeton ptérodactyle



Marqueur 1er joueur



Marqueur de tour



Disques dinos de valeur 3

1 dino

Avant votre première partie, collez les stickers sur ces pions

Le plateau de jeu

- 1) une face du plateau est utilisée pour les parties de 2 à 4 joueurs (comme indiqué en jaune dans le coin supérieur droit du plateau) et l'autre face est réservée aux parties à 5 et 6 joueurs.
- 2) Le plateau représente une île composée de quatre zones différentes : les marécages, la forêt, le désert et la montagne.
- 3) Chaque type de terrain comprend 3 aires, séparées par des lignes colorées. Le plateau comprend donc 12 zones au total.
- 4) Chaque zone contient 3 habitats représentés par des cercles. Le premier habitat (le plus grand) est à l'extrême gauche de la zone, le second (le deuxième plus grand) se trouve au centre de la zone, et le troisième (le plus petit) se situe à droite de la zone.
- 5) Des pierres de points de victoire sont attribuées aux habitats primaires et secondaires sur le plateau pour 2 à 4 joueurs, et pour les trois types d'habitats sur le plateau pour 5 et 6 joueurs. Quand une phase de décompte a lieu, les joueurs possédant un troupeau sur ces habitats marquent les points de victoire correspondant.
- 6) Les grands espaces carrés numérotés de 1 à 6 recevront les tuiles actions à chaque tour.
- 7) La piste de tours indique 3 périodes géologiques, le nombre de manche du jeu et les phases de comptage. Le jeu prend fin après un certain nombre de manches dépendant du nombre de joueurs. Les cartes dessinées en-dessous de chaque phase 1 de chaque période rappellent aux joueurs de piocher une carte terrain à ce moment.
- 8) Les icônes T-Rex, les 2 Raptors et le Ptérodactyle indiquent la position de départ de ces 4 prédateurs.
- 9) La piste de score est située tout autour du plateau.



Préparation

- A. Mélanger les cartes terrain et placez-les face cachée à côté du plateau. Révélez la première carte et placez-la à côté de la pioche.
- B. Placez la tuile action "Raptor" sur la zone 5 du plateau et la tuile action Migration du troupeau sur la zone 6. Mélangez les 4 autres tuiles action et placez-les au hasard sur les zones 1 à 4.
- C. Placez un jeton dinosaure blanc sur les tuiles action des zones 5 et 6.
- D. Chaque joueur choisit une couleur et prend le dinosaure de sa couleur, 18 pions dinosaure, les 13x3 disques dino, son T-Rex et ses 2 marqueurs de joueur.
- E. Placez le T-Rex, les 2 Raptors et le Ptérodactyle sur leurs positions de départ indiquées sur le plateau.
- F. Placez le marqueur de tour sur la case 1 de l'ère Triassique.
- G. Placez le marqueur de score de chaque joueur sur la case zéro.
- H. Déterminez au hasard le premier joueur qui prend alors le marqueur premier joueur. Les autres joueurs auront dans le sens des aiguilles d'une montre le numéro 2, 3, 4, etc. Après avoir regardé la table de mise en place, chaque joueur va placer 4 de ses jetons dinosaures dans l'habitat des marais correspondant à sa position de joueur.



A) Cartes terrain



B) Tuiles actions

But du jeu

A son tour, un joueur va exécuter une des 6 actions possibles et tenter de posséder les plus grands troupeaux dans un maximum de territoires différents. A la fin de chacune des trois périodes géologiques un décompte a lieu. Les joueurs marquent alors les points de victoires indiqués sur les pierres attenantes aux espaces qu'ils occupent. Des points de victoires supplémentaires sont attribués à chaque joueur ayant des dinosaures dans chacun des 4 types de terrain. A la fin de la partie, des points de victoire supplémentaires sont attribués pour le premier et le deuxième joueur possédant le plus de dinos de sa couleur dans chacun de quatre type de terrain : celui qui a le plus de dinos dans les marécages, le désert, la forêt et la montagne.

Légende du plateau de mise en place



Nombre de joueurs dans la partie



Numéro du joueur, déterminé à partir du premier joueur qui porte le numéro 1



Exemple 1 : La table de mise en place indique où poser ses 4 dinos en fonction de son rang. En orange foncé pour une partie à 2 joueurs, en orange classique pour une partie à 3 joueurs et en orange clair pour une partie à 4 joueurs.

Déroulement du jeu

En commençant par le premier joueur, chaque joueur joue son tour, après quoi, le marqueur de tour avance d'une case et le marqueur de premier joueur est passé au joueur placé à gauche du premier joueur précédent. Le jeu continue ainsi.

Après le nombre de tours correspondant au Triassique, Jurassique et Crétacé, un décompte a lieu, indiqué par la pierre de score sur la table de tour. La durée du jeu dépend du nombre de joueurs :

- à 2, 4 et 5 joueurs, on joue 8 tours, 3 au Triassique, 3 au Jurassique, 2 au Crétacé.
- à 3 joueurs on joue 9 tours (3 pour chaque période)
- à 6 joueurs, on ne joue que 6 tours (3 au Triassique et 3 au Jurassique, pas de Crétacé)

Les petits nombres en noir sur la piste de tour indique la fin du jeu en fonction du nombre de joueurs.

Après le décompte du Crétacé (ou du Jurassique à 6 joueurs) le jeu prend fin et le joueur possédant le plus de points de victoire gagne la partie.

Les actions du tour

A) Choisir les cartes et les tuiles

Au tour 1 de chaque période

Dans l'ordre du tour, chaque joueur prend
- une carte terrain. la carte peut être la carte visible ou la première carte de la pioche et
- 1 tuile action en la remplaçant par son dinosaure.

Aux tours 2 et 3 de chaque période

Dans le sens du tour, chaque joueur prend une tuile action et la remplace par son dinosaure

Après chaque tour d'un joueur, on remet une carte environnement face visible si elle a été prise.

B) Joueur les cartes, les tuiles et faire les actions

une fois les cartes et les tuiles choisies, l'ordre de jeu est déterminé par l'ordre des dinosaures des joueurs sur les cases des tuiles.



Exemple 3 : Les deux tuiles actions inutilisées sont repositionnées. La tuile qui était sur la case de plus grand chiffre est glissée sur la case 6 et l'autre sur la case 5 (en conservant ainsi leur position relative précédente).

Les pions dinosaures blancs

Quand un joueur prend une tuile action comportant un ou plusieurs dinosaures blancs, il les échange aussitôt contre des dinos de sa couleur et les place où il veut sur le plateau, à côté de dinos déjà présents à sa couleur. **Cela peut être fait à n'importe quel moment de son tour de jeu suivant la prise de dino blanc. Mais il ne pourra pas conserver ces dinos supplémentaires pour un tour ultérieur.**

Règles de placement

Chaque joueur commence la partie avec 4 dinos dans les marécages. Les cartes environnement permettent aux joueurs de placer de nouveaux troupeaux sur le plateau. Les tuiles actions permettent d'ajouter ou de retirer des dinos de troupeaux existants; Elles permettent aussi de déplacer des troupeaux existants.



Exemple 2 : Rouge a choisi la tuile action de la case 5, vert celle de la case 3, bleu de la case 6 et orange de la case 1. Ainsi, l'ordre d'exécution des actions sera orange, vert, rouge puis bleu à ce tour.

Dans cet ordre, chaque joueur joue sa carte et/ou sa tuile; Quand on joue une carte et une tuile on peut les jouer dans l'ordre de son choix. Chaque carte et tuile donne une action spécifique au joueur. A la fin de son tour le joueur reprend son dinosaure de la case action, et le joueur suivant effectue son tour.

Les cartes environnement jouées sont défaussées.

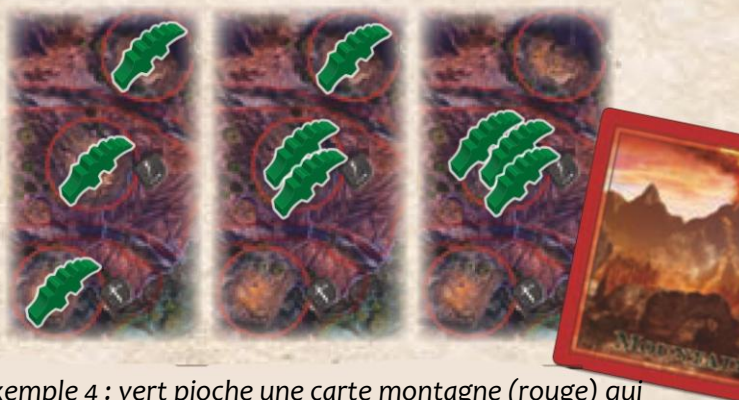
A la fin de chaque tour de jeu :

- Les tuiles inutilisées sont glissées de façon à être positionnées sur les cases des plus grands chiffres possibles, en conservant leur ordre. un dinosaure blanc est placé sur chacune de ces tuiles. Une même tuile peut ainsi accumuler plusieurs dinosaures blancs au fil des tours.

- Les tuiles actions utilisées sont mélangées et placées sur les cases libres.

Les cartes terrain

Les cartes terrain permettent aux joueurs de poser 3 nouveaux dinos sur une aire du type de terrain montré sur la carte. Ils peuvent être posés dans chacune des cases de cet aire, avec toutes les combinaisons possibles.



Exemple 4 : vert pioche une carte montagne (rouge) qui lui permet de placer 3 dinos dans une aire de montagne, 1 un sur chaque emplacement, 2 dans un même emplacement et le troisième dans un autre, ou encore les trois dans un emplacement différent. Ce qui est montré n'est que rois des 10 possibilités de poser des dinos dans un type de terrain.

Règle de placement dans les cases

Chaque aire possède trois habitats, agencés de gauche à droite. A gauche, la case l'habitat le plus grand, au centre l'habitat médian et à droite l'habitat le plus petit.



- Seul un troupeau de dinos peut vivre dans un habitat, donc il ne peut y avoir qu'au maximum 3 troupeaux dans chaque aire.

- Chaque joueur ne peut avoir qu'un troupeau par aire, donc si un joueur pose de nouveaux dinos dans une aire où il en possède déjà, les nouveaux dinos viendront sur le même habitat.

- les troupeaux dans des aires sont placés en fonction de leur taille. Ainsi, le troupeau le plus important sera placé sur la case la plus grande et ainsi de suite.

- Le premier troupeau à entrer dans une aire va sur l'habitat le plus important. Les troupeaux suivants iront sur des habitats plus petits si leur nombre est inférieur ou égal au troupeau possédant le plus de dino. Si le nouveau troupeau est d'une taille strictement supérieure au premier occupant, il lui prend l'habitat le plus grand et le chasse ainsi vers l'habitat du milieu. Le troisième troupeau pénétrant dans une aire est positionné de la même façon.

- Quand un troupeau est déplacé vers un habitat plus petit, il pousse le troupeau qui était sur cet habitat vers l'habitat encore plus petit. un troupeau déplacé de l'habitat le plus petit quitte le plateau et les dinos reviennent dans la réserve du joueur auquel il appartient.



Exemple 5 : vert joue une carte terrain désert (jaune) et place 3 dinos dans une aire de désert. Il place ses 3 dinos sur un emplacement où il en avait déjà 1. Il possède désormais le plus grand troupeau de cette aire et place donc ses dinos dans l'habitat le plus grand décalant ainsi les dinos bleus et orange vers des cases plus petites.



Exemple 6 A : Rouge joue une carte terrain désert et place 3 dinos dans cette aire de désert.

Exemple 6 B : Le troupeau rouge est plus important que le troupeau orange et prend donc sa place. orange prend la place de vert qui du coup est chassé de cette aire.



Les tuiles action

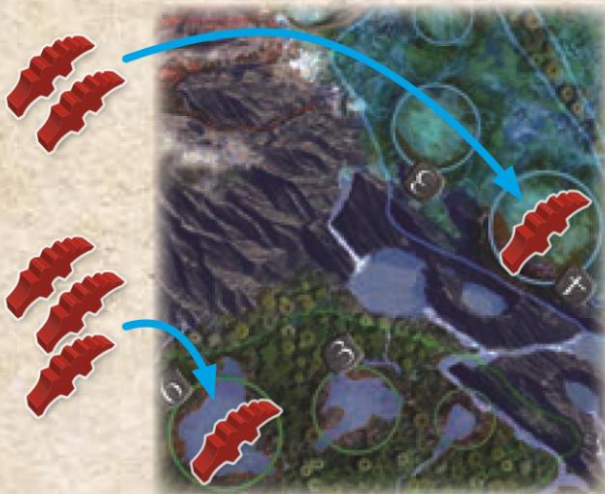
1) Nouvel environnement

Quand un joueur joue cette tuile, il choisit un des 4 types de terrain et pose 3 dinos dans les habitats de son choix dans les aires de son choix. Il peut ainsi former de nouveaux troupeaux ou renforcer des troupeaux déjà existants.



2) Accroissement de troupeau

Le joueur utilisant cette tuile pose 3 dinos sur un troupeau déjà existant et 2 dinos sur un autre troupeau déjà existant, n'importe où sur le plateau.



Exemple 7 : le joueur rouge joue la tuile accroissement de troupeau et ajoute 3 dinos sur un de ses troupeaux en forêt et 2 dinos sur un de ses troupeaux des marécages.

3) Migration de troupeau

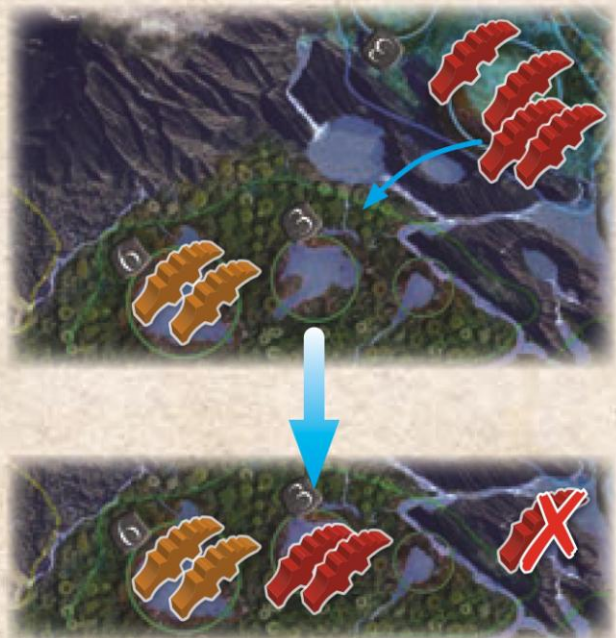
Quand un joueur joue cette tuile, il peut faire migrer deux de ses troupeaux. Il désigne alors les deux troupeaux qu'il veut faire migrer et les fait migrer séparément. Aucun dino de la première migration ne pourra rejoindre de dino de la deuxième.

Lors d'une migration, les dinos se déplacent vers une aire adjacente. Les troupeaux peuvent se séparer et aller vers différentes aires du moment qu'elle est bien adjacente. On peut aussi laisser quelques dinos dans leur case de départ. un troupeau peut migrer vers plusieurs aires différentes. (voir exemple 10)



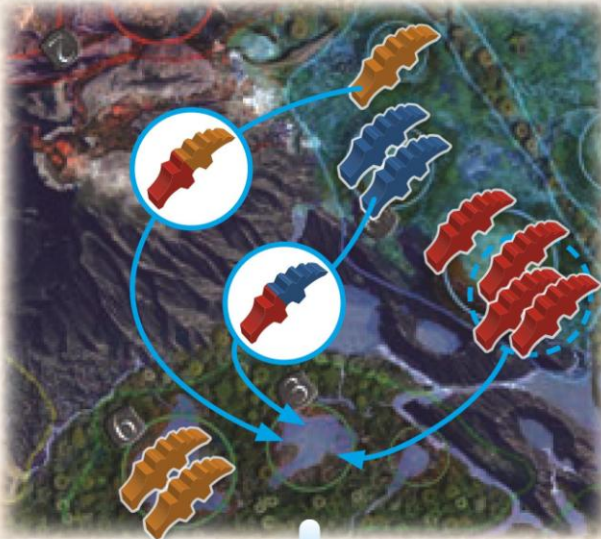
Important : Tous les mouvements dans le jeu concernent des aires adjacentes. Deux aires se touchant uniquement par un coin ne sont pas considérées comme adjacentes.

La migration vers des aires du même type de terrain est gratuit, mais à chaque fois que la migration concerne deux types de terrains différents, un dino meurt à cause du choc dû au changement brutal d'environnement. Une fois que le troupeau a migré vers ce nouveau terrain en perdant un dino, il peut continuer à migrer gratuitement dans ce nouvel environnement.



Exemple 8 : le joueur rouge veut déplacer 3 dinos de son troupeau des marécages vers la forêt; il perd 1 dino à cause du choc environnemental. Ses deux dinos survivants vont ainsi se retrouver dans le deuxième habitat en forêt; Note : un dino est resté lui dans les marécage.

Quand un troupeau migre, 1 dino de chaque autre joueur présent dans la même aire de départ suit le troupeau migrant et se transforme en dino de la couleur du joueur effectuant la migration.



Exemple 9 : Rouge fait migrer 3 dinos des marécages vers la forêt. Bleu a un troupeau de 2 dinos et orange un troupeau de 1 dino dans la même aire. Donc bleu et orange perdent chacun un dino et rouge en gagne deux. Rouge finit donc sa migration avec 4 dinos (il en perd un à cause du changement de type de terrain). Il reste un dino à bleu dans les marais et aucun à orange. Le troupeau rouge va alors dans le premier habitat car il est plus important que le troupeau orange.



Exemple 10 : L'illustration montre le résultat final d'une migration de 7 dinos. 1 dino reste dans la forêt de départ, deux migrent vers les marais (1 meurt), 2 migrent vers le désert (1 meurt) et 2 migrent vers une aire adjacente de forêt (pas de mort).

4) Eclosion

Quand un joueur joue la tuile éclosion, il choisit un troupeau existant et y ajoute 3 nouveaux dinos. Il peut aussi déplacer le jeton ptérodactyle de 2 aires à partir l'aire sur laquelle il se trouvait au tour précédent. Il enlève alors deux dinos de son choix de l'aire d'arrivée. Chaque dino enlevé peut l'être de n'importe quel habitat de cet aire.



Exemple 11 : Orange choisit cette aire de marécage où il a 1 dino. Il place 3 nouveaux dinos sur son troupeau. Il bouge le jeton ptérodactyle qui était sur une aire adjacente dans l'aire d'éclosion et enlève un dino à rouge et à bleu. Les dinos orange s'emparent ainsi du premier habitat de cette aire.

5) T-Rex

Le T-Rex commence la partie sur l'emplacement indiqué en page 2, en-dehors d'un habitat. Cette tuile qui active le T-Rex permet au joueur qui l'utilise de déplacer le T-Rex et de manger des dinos adverses.



- Quand un joueur joue l'action T-Rex, il remplace le T-Rex neutre par le T-Rex de sa couleur.
- Il peut déplacer le T-Rex vers une aire adjacente et manger un maximum de 5 dinos de n'importe quel troupeau dans cette aire, **OU** il peut déplacer le T-Rex de deux aires de son aire de départ et manger un maximum de 3 dinos. Dans ce second cas, le T-Rex ne peut revenir sur sa case de départ.
- un T-Rex à la couleur d'un joueur ajoute 3 dinos de la couleur du joueur dans l'aire dans laquelle il se trouve afin de déterminer la taille du troupeau du joueur à qui appartient le T-Rex.
- Après son déplacement, la figurine du T-Rex est positionnée dans l'aire de jeu, mais pas sur une case habitat. Il a une influence sur toute l'aire et peut attaquer dans les trois habitats. Après avoir mangé, il se déplace dans la case habitat appropriée ajoutant trois à la valeur d'un troupeau. Si un joueur possède un troupeau dans cette aire, placez le T-Rex sur la même case habitat que son troupeau et ajustez normalement les positions des troupeaux dans les différentes cases habitat si nécessaire.

Si le T-Rex ne peut pas être placé sur une case habitat car les autres troupeaux sont plus nombreux, il revient en-dehors des cases habitats, mais reste dans la même aire. Un joueur peut choisir de ne pas déplacer le T-Rex et dans ce cas, s'abstient d'utiliser la capacité du T-Rex de manger. Il peut vouloir simplement profiter du bonus de trois dinos dans l'aire dans laquelle se trouvait le T-Rex.

A noter : Un T-Rex doit se déplacer pour activer sa capacité de manger des dinos.

Le T-Rex d'un joueur quitte le plateau quand il est remplacé par le T-Rex d'un autre joueur, lors d'un tour ultérieur.

Un T-Rex compte lors du décompte spécial visant à avoir au moins un dino de sa couleur dans chaque type de terrain. (voir page 11).



Exemple 12 :

Orange possède la tuile action T-Rex. Il remplace le T-Rex précédent en un T-Rex de sa couleur et le déplace d'une aire vers une aire de marécage. Il tue 3 dinos rouges et 2 verts? Son T-Rex orange lui ajoute une valeur de 3 à son troupeau. Il devient ainsi le plus grand troupeau avec 4 dinos et peut placer ses pions oranges sur la plus grande case habitat. Rouge passe sur la deuxième case habitat et vert n'existe plus. La valeur de Orange repassera à 1 quand la couleur du T-Rex changera.



Exemple 13 : Orange déplace son T-Rex de deux aires et mange 3 dinos rouges. Rouge et orange ont trois dinos chacun et donc rouge reste sur la plus grande case et orange se place sur la deuxième, déplaçant vert sur la troisième.

6) Raptors

Les deux raptors commencent sur l'aire indiquée en page 2. Ils sont placés dans l'aire mais pas sur un habitat. La tuile Raptors permet au joueur qui la joue de déplacer un raptor d'une aire et l'autre raptor d'une ou deux aires. Chaque raptor qui s'est déplacé :



A. Mange au maximum 2 dinos dans cette aire et

B. Ejectent 2 dinos de l'aire d'arrivée vers une aire adjacente. Les dinos doivent être expulsés vers une aire de même type de terrain. On ne peut expulser des dinos vers un autre type de terrain que s'il n'y a aucun habitat de libre dans l'aire de même type, ou si la case contient un volcan. Dans ce cas, les dinos expulsés se retrouvent sur un nouveau type de terrain et l'un d'entre eux meurt à cause du changement de type de terrain.

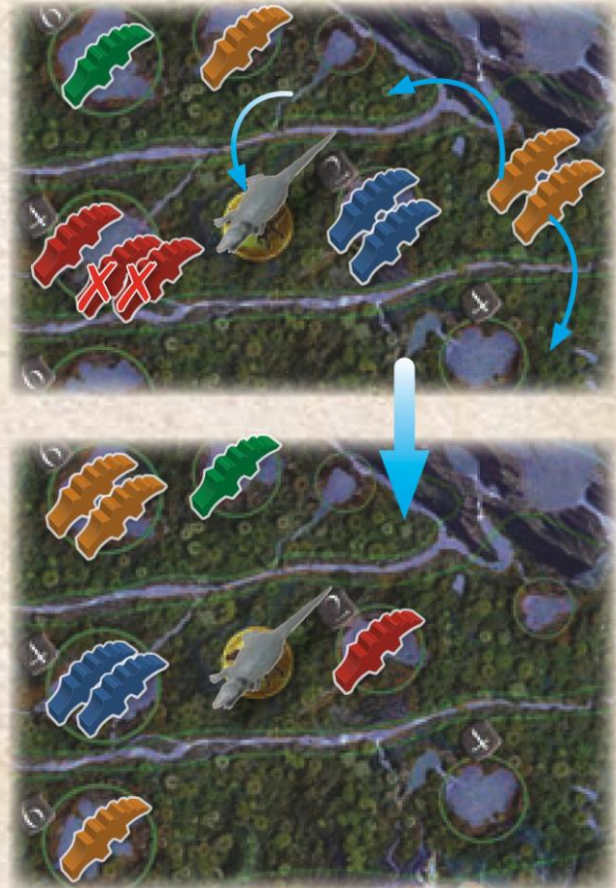
Les étapes A et B sont jouées dans cet ordre, mais à chaque étape, le nombre de dino mangés et déplacés peut être de 0, 1 ou 2 au choix du joueur activant la tuile raptors.

Toutes les règles de troupeau et d'habitats doivent être respectées pendant ces différentes étapes.

Un joueur peut choisir d'expulser un dino de sa couleur. Un raptor peut entrer dans une aire déjà occupée par l'autre raptor ou le T-Rex. Si un raptor se déplace de deux aires, il ne peut de ce fait revenir sur son aire de départ.

Les raptors doivent se déplacer pour bénéficier des effets A et B.

Exemple 14 : Orange joue la tuile action raptors et déplace un raptor vers une aire de forêt. il mange deux dinos rouge. le troupeau bleu se déplace donc dans le premier habitat, orange dans le second et rouge dans le troisième. Orange choisit alors d'expulser deux de ses dinos, un vers l'aire au-dessus, l'autre vers l'aire au-dessous. Orange possède alors le plus grand troupeau dans la forêt du dessous ainsi que pour la forêt du dessus. Les autres troupeaux se déplacent en conséquence.



Les marqueurs de joueurs

Chaque joueur possède 2 marqueur qui ne peuvent être utilisés qu'une fois chacun, durant un de leur tour de jeu. Chaque joueur ne peut jouer qu'un marqueur par période. Il peut être joué avant, pendant ou après les autres actions de son tour. Une fois utilisé, le marqueur est placé sur la piste de période, en-dessous de la période durant laquelle il a été utilisé; il permet ainsi au joueur de se rappeler qu'il ne pourra pas utiliser son autre marqueur avant la période suivante.

1) Le marqueur d'éclosion

Ce marqueur fonctionne de la même façon que la tuile action éclosion à l'exception de l'utilisation de la tuile ptérodactyle. Le joueur désigne un de ses troupeaux et lui ajoute 3 dinos.



2) Le marqueur volcan

Le joueur place son marqueur dans une aire et cela fait mourir deux dinos de l'habitat le plus grand et un dino du second. A la fin du tour du joueur ayant posé ce marqueur, celui-ci reste en place jusqu'au début du tour suivant de ce joueur. Tant qu'un marqueur volcan est présent sur une aire, aucun dino ne peut entrer ou sortir de cette aire, par aucun moyen.

Exception : Les raptors, le T-Rex et le ptérodactyle peuvent quitter une case volcan si un joueur joue la tuile appropriée (mais ils ne peuvent entrer dans cette aire); En-dehors de ceci, le T-Rex, les raptors et le ptérodactyle ne sont pas affectés par le volcan.

Tant qu'il y a un marqueur volcan dans une aire, on ne peut placer aucun autre marqueur volcan dans cette même aire.

A noter : Si un joueur joue premier à un tour et dernier au tour suivant, son volcan aura presque duré deux tours.

Le ptérodactyle

Le ptérodactyle commence dans l'aire indiquée en page 2. Il est placé dans l'aire mais dans aucun des habitats.



Quand un joueur utilise la tuile action éclosion, qui lui octroie 3 dinos supplémentaires dans un de ses troupes, il peut aussi déplacer le ptérodactyle jusqu'à 2 aires de son point de départ et manger deux dinos adverses. Les dinos peuvent être pris dans le même troupeau ou pas.

Le ptérodactyle repart de la dernière case dans laquelle il était. Et comme les autres prédateurs, il doit se déplacer pour pouvoir manger.



Exemple 15 : Le ptérodactyle est dans une aire de désert et quand il est activé il peut se déplacer au maximum de deux aires. La photo ci-dessus montre les différentes aires dans lesquelles il peut se déplacer.

Décompte

Après le nombre de tour correspondant à chaque période, un décompte a lieu et des points de victoires sont distribués à chaque joueur en déplaçant les marqueurs de points de victoire sur la piste de score. Chaque décompte comporte deux phases :

1) Décompte normal

Tous les joueurs marquent les points de victoire marqués dans les pierres sur les habitats contenant leurs dinos.



Exemple 17 : Dans cette aire orange marque 6 points de victoire et rouge 3.



Exemple 16 : Vert marque 4 points et rouge 2.

	TRIASSIC				JURASSIC			
2 PLAYER	TILE 1	TILE 2	TILE 3		TILE 1	TILE 2	TILE 3	
Special Scoring for	P				--			
3 PLAYER	TILE 1	TILE 2	TILE 3		TILE 1	TILE 2	TILE 3	
Special Scoring for	P				P			
4 PLAYER	TILE 1	TILE 2	TILE 3		TILE 1	TILE 2	TILE 3	
Special Scoring for	P				P			
5 PLAYER	TILE 1	TILE 2	TILE 3		TILE 1	TILE 2	TILE 3	
Special Scoring for	P				P			
Pterodactyl Kills 1	TILE 1	TILE 2	TILE 3		TILE 1	TILE 2	TILE 3	
6 PLAYER	TILE 1	TILE 2	TILE 3		TILE 1	TILE 2	TILE 3	
Optional longer points	P				P			

2) Décomptes spéciaux

Le type de décompte spécial dépend de la période géologique dans laquelle on se trouve et du nombre de joueurs.

Il y a deux types de décomptes spéciaux :

A) Par présence dans les 4 types de terrains. "P"

8 points de victoire sont attribués à chaque joueur ayant au moins un dino dans chaque type de terrain. Les T-Rex comptent pour ce décompte.



Exemple 18 : Rouge a un dino sur chaque type de terrain : un dino dans les marécages, montagne et désert et son T-Rex dans la forêt. Il marque 8 points.

B) Par domination par type de terrain "D"

pour chacun des 4 types de terrain, les joueurs additionnent tous leurs dinos présents dans les 3 aires, le T-Rex compte pour, 3. On fait cela pour chaque type de terrain.

Le joueur ayant le plus de dino dans un type de terrain marque 8 points, et le second 4 points. Les égalités sont départagées dans cet ordre : le joueur ayant le plus d'habitats primaires, puis celui ayant le plus d'habitats secondaires, puis tertiaire. S'il y a toujours égalité, c'est le joueur ayant le plus grand total de points de victoires par habitat qui gagne.

Le type de décompte et le moment où il s'applique est résumé sur l'aide de jeu aux joueurs.

A noter : "P" signifie présence et "D" signifie domination.



Exemple 19 : trois joueurs ont 6 dinos. rouge, bleu et vert. Tous les trois possèdent un premier habitat et un second habitat. vert n'a pas d'habitat tertiaire donc il est hors course. l'égalité entre rouge et bleu est départagée par l'habitat de plus haute valeur, et c'est rouge qui possède l'habitat à 6 Pv, donc rouge l'emporte.

Fin du jeu

Après le décompte de la période du Crétacé (du Jurassique à 6 joueurs), la partie s'achève. Le joueur avec le plus de points de victoire gagne. Les égalités sont départagées avec le nombre total de dino sur le plateau de jeu (le T-Rex compte). En cas de nouvelle égalité, le joueur ayant le plus d'habitats primaires, puis secondaire puis tertiaire, l'emporte.



Exemple 20 : Dans une partie à 4 joueurs il y a un "P" en-dessous de la pierre de score du triassique et du jurassique et un "D" en-dessous de la pierre de décompte du Crétacé. Donc, le décompte spécial de présence se fait à la fin du Triassique et du Jurassique et le décompte spécial de domination aura lieu à la fin du Crétacé.