

- PANGEA -

Règles du jeu

Version 1.0a

Joueurs: 2 à 4

Âge: 10 ans et plus

Durée: de 40 à 80 minutes

Matériel

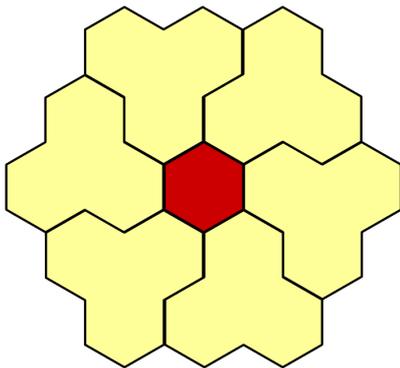
- **12 tuiles de 3 Territoires**
- **1 Territoire de Volcan**
- **1 poster** représentant l'océan
- **12 cartes Dino**
- **148 pions Dino**
 - 9 pions Diplodocus
 - 14 pions Quetzalcoaltus
 - 8 pions Spinosauure
 - 10 pions Tyrannosaure
 - 16 pions Vélociraptor
 - 14 pions Thérizinosauure
 - 13 pions Dilophosaure
 - 11 pions Ankylosaure
 - 13 pions Stégosaure
 - 13 pions Tricératops
 - 14 pions Parasaurolophus
 - 13 pions Utahraptor
- **76 jetons Récolte**
 - 16 jetons de 1 point
 - 16 jetons de 2 points
 - 16 jetons de 5 points
 - 18 jetons de 10 points
 - 10 jetons de 20 points
- **1 bandeau** de 10 cases pour compter les tours
- **1 jeton compte-tour Calme/Cataclysme**
- **1 jeton de premier joueur**
- **6 dés** à 6 faces
- **4 feuillets** d'aide du joueur
- **1 livret de règles** (que vous lisez)

Mise en place du jeu

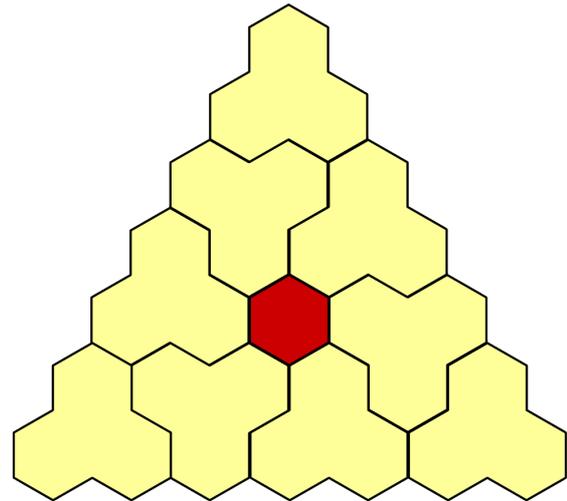
En fonction du **nombre de joueurs**, on crée l'île Pangea à l'aide de **plusieurs tuiles** et du **Volcan**, que l'on dispose par-dessus le **poster** représentant l'océan.

Au dos de chaque tuile, un chiffre est indiqué. Il représente pour quel nombre de joueurs est conçue la tuile. On les assemble de dos, au hasard, comme ceci:

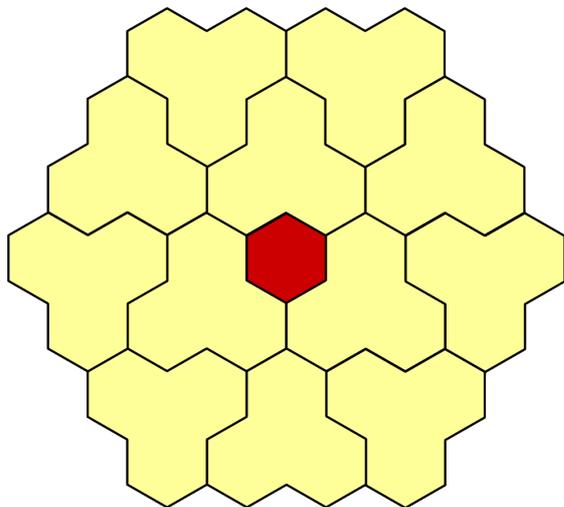
- **2 joueurs:** on utilise le Volcan et les **6 tuiles avec le chiffre 2** au dos.
- **3 joueurs:** on rajoute les **3 tuiles avec le chiffre 3** au dos.
- **4 joueurs:** on rajoute les **3 tuiles avec le chiffre 4** au dos.



2 JOUEURS



3 JOUEURS



4 JOUEURS

- On retourne ensuite toutes les tuiles pour dévoiler la carte.

Une fois que l'île est créée, on place le reste des éléments autour du plateau:

- **3 cartes Dino par joueur**, tirées au hasard.
- Le **bandeau compte-tour** sur lequel on place le **jeton compte-tour**.
- Les **jetons Récolte** (idéalement dans 5 petits récipients).

But du jeu

Il n'y a pas assez de place pour tous les **Dinos** sur l'île **Pangea** ! Ceux-ci se préparent à une lutte sans merci pour assurer leur **domination** sur les autres espèces.

Choisissez une espèce de Dino et remportez la victoire sur vos voisins en **récoltant le plus de jetons Récolte** (Herbe ou Viande) avec l'aide des **Capacités** de vos Dinos.

Placez vos pions Dinos (de préférence dans leur **Habitat**) et étendez votre **territoire** en les **déplacant** et en **attaquant** les autres espèces qui occupent les territoires qui vous reviennent de droit ! Vous récolterez des jetons Herbe (pour les **herbivores**) ou Viande (pour les **carnivores**) pour chaque territoire dont vous avez le **contrôle exclusif** en fin de tour.

Que vous incarniez un paisible herbivore ou un dangereux carnivore, vous n'êtes pas à l'abri d'une attaque sournoise de la part de l'un de vos voisins, alors n'oubliez pas d'augmenter votre nombre de Dinos en pondant des **Oeufs** !

Saurez-vous développer votre espèce de Dino avec suffisamment de stratégie (et d'amour) pour lui apporter la suprématie sur l'île de Pangea avant votre inévitable **extinction** ?

Les Dinos

Il existe **12 espèces** de Dinos avec des caractéristiques différentes.

Caractéristiques des Dinos

Tous les Dinos possèdent les mêmes **caractéristiques**, à des valeurs variables. Celles-ci sont toutes décrites sur la carte de l'espèce du Dino:

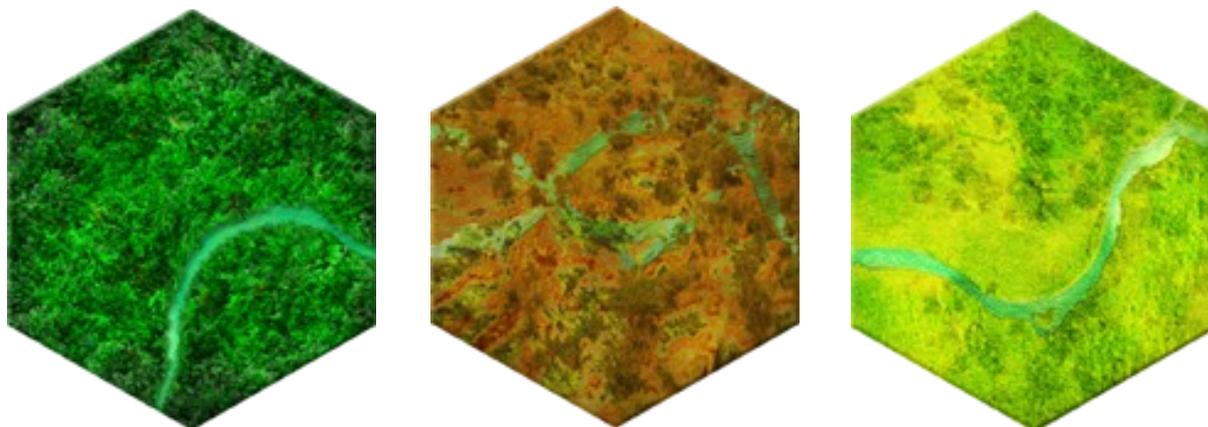


- **Nom de l'espèce**: que dire de plus, si ce n'est qu'il est parfois un peu compliqué...
- **Nombre de départ**: le nombre de pions Dinos que vous placez au début de la partie.
- **Nombre maximum**: le nombre maximum de pions Dinos dont l'espèce dispose.
- **Habitat**: chaque espèce dispose d'un Habitat parmi les 3 types de terrain envisageables (Forêt, Marécage et Savane). Lorsque des Dinos contrôlent un territoire de leur Habitat, ils y récoltent **1 jeton Récolte supplémentaire** et peuvent y **pondre des Oeufs**.
- **Capacité**: un Dino possède une Capacité représentant sa particularité physique ou sa spécialisation. Ne l'oubliez pas en cours de partie, elle peut s'avérer très utile !

- **Attaque:** représente la puissance d'un Dino et sa capacité à infliger des blessures. À chaque fois qu'un de vos Dinos attaque, vous lancez un **dé d'Attaque**. Si le résultat est supérieur ou égal au chiffre indiqué sur la carte, l'attaque est réussie.
- **Défense:** représente la résistance d'un Dino et sa capacité à encaisser ou esquiver un coup. Pour chaque Attaque réussie qu'un de vos Dinos subit, vous lancez un **dé de Défense**. Si le résultat est supérieur ou égal au chiffre indiqué sur la carte, l'attaque est défendue et votre Dino, sauf. Chaque **Attaque non-défendue** se traduit par un **pion Dino perdu**.
- **Mouvement:** le nombre de territoires dont peut se déplacer un Dino à chaque tour. Un Dino peut également **Charger** à un territoire de distance supplémentaire que cette valeur.
- **Régime alimentaire:**
 - La carte est **verte**, le Dino est **Herbivore**. Lors de la phase de Récolte, les Dinos herbivores récoltent **1 jeton Récolte bonus par triplette** de Territoires Forêt, Marécage et Savane contrôlée. Ces Territoires n'ont pas besoin d'être côte à côte.
 - La carte est **rouge**, le Dino est **Carnivore**. Un Dino carnivore reçoit **1 jeton Récolte bonus** par pion Dino ennemi qu'il **élimine** (un Oeuf ne compte pas).

Les Territoires

Forêt, Marécage et Savane



Ce sont les types de territoire les plus fréquents sur l'île de Pangea.

Un Dino y récolte **1 jeton Récolte** si le territoire **n'est pas contesté** par une autre espèce.

Un Dino récolte également **1 jeton Récolte supplémentaire** sur un territoire de son **Habitat**.

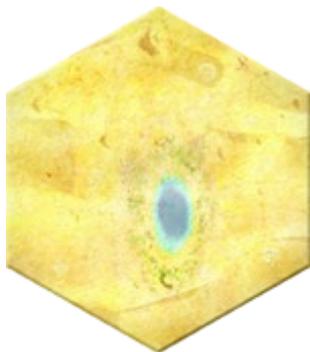
Note: certaines espèces de Dino peuvent récolter 1 jeton Récolte supplémentaire sur leur Habitat grâce à leur Capacité.

Rivage

Un **Rivage** n'est pas un type de territoire en soi, mais plutôt une caractéristique qui s'ajoute à n'importe quel territoire qui forme le **contour de l'île**, autrement dit, au contact de l'**océan**.

Note: cette caractéristique n'est importante que pour les Capacités des *Spinosures* et *Deinosuchus*.

Désert



On peut simplement le traverser ou y Migrer, mais un Dino n'y récolte **aucun jeton Récolte**.

Note: un Spinosaire sur un Désert à proximité d'un Rivage reçoit 1 jeton Récolte à l'aide de sa Capacité "Piscivore".

Montagne

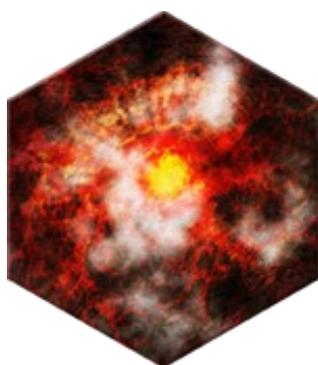


Il est **impossible** de franchir une Montagne ou d'y Migrer.

Note: un Quetzalcoaltus peut survoler une Montagne à l'aide de sa Capacité "Ailes gigantesques".

Note: un Pachycéphalosaure peut Migrer, récolter 1 jeton Récolte et Pondre sur une Montagne à l'aide de sa Capacité "Montagnard".

Volcan



Il est **impossible** de franchir un Volcan ou d'y Migrer, pour **toutes** les espèces de Dino.

De plus, les Volcans interviennent lors des **tours 5 à 7**, où ils peuvent rentrer en **éruption**, et lors des tours **8 et 9**, où ils sont toujours en **éruption**. Les effets de l'éruption sont décrits plus loin.

Début du jeu

Une fois le plateau de jeu mis en place et dévoilé, on commence par déterminer l'espèce de Dino de chaque joueur. Pour cela, on distribue au hasard **3 cartes d'espèces de Dino à chaque joueur** qui doit choisir en secret une espèce parmi ces trois.

On détermine ensuite le joueur qui commence: soit le plus vieux (on a le droit de le surnommer "le dinosaure"), soit celui qui obtient le meilleur score au dé. On lui remet le **jeton de premier joueur**. Le deuxième joueur sera celui à sa gauche et ainsi de suite.

Les joueurs peuvent alors **implanter leur colonie** de Dinos, mais **dans le sens inverse de jeu**. Le dernier joueur à jouer est donc le premier à placer ses Dinos. Celui qui détient le jeton de premier joueur place en conséquence ses Dinos en dernier, juste avant de commencer la partie.

Pour implanter sa colonie, un joueur doit placer **l'ensemble de ses pions Dinos de départ** sur l'un des territoires **Habitat** du plateau de jeu (Forêt, Marécage ou Savane). Il n'est pas possible de placer sa colonie sur un territoire directement **adjacent** à une autre colonie déjà établie.

Déroulement d'un tour

Chaque tour de joueur se déroule en **6 phases successives** :

1. Volcans ou Météorites

Si c'est le tour du **premier joueur**, il déplace le jeton compte-tour d'un cran sur le **bandeau compte-tour**. Plus le temps passe, plus le risque de **cataclysme** est élevé.



- **Tour 1: Paix**, il est impossible d'attaquer les Dinos adverses.
- **Tours 2 à 4: Beau temps**, rien à craindre des Volcans !
- **Tour 5:** Les **Volcans** rentrent en **éruption** sur un jet de dé du premier joueur de **5+**.
- **Tour 6:** Les **Volcans** rentrent en **éruption** sur un jet de dé du premier joueur de **4+**.
- **Tour 7:** Les **Volcans** rentrent en **éruption** sur un jet de dé du premier joueur de **3+**.
- **Tour 8 et 9: Les Volcans sont en éruption !**
- **Tour 10:** Pluie de **Météorites** !

Lorsqu'un Volcan rentre en **éruption**, il éjecte des coulées de lave et des morceaux de roche en fusion vers les cases alentour. Chaque joueur doit veiller à appliquer les effets de l'éruption avant de faire éclore ses Oeufs ou de déplacer ses Dinos.

Pour chaque territoire adjacent à un Volcan où ses Dinos sont présents, le joueur doit lancer un jet de Défense. En cas d'échec du jet, il perd un pion Dino. Il ne reçoit qu'une seule Attaque de Volcan par territoire, quelque-soit le nombre de Volcans entourant ce territoire.

Lors de la pluie de **Météorites**, tous les territoires subissent **une Attaque**, quelque-soit leur position sur la carte.

2. Éclosions

Tous les oeufs du joueur **éclosent**: le joueur retourne tous ses **piens Oeufs** qui deviennent des **piens Dinos** capables d'agir ce tour.

3. Mouvements

Chaque pion Dino du joueur peut effectuer l'une des **4 actions de mouvement** suivantes:

Migrer

Un pion Dino peut **Migrer** de manière pacifique vers un territoire libre adjacent, à une **distance** inférieure ou égale à sa valeur de **Mouvement**.

Note: À l'exception des Dinos munis de la **Capacité Ailes gigantesques**, il est impossible de traverser une **Montagne**.

Note: Un **Volcan** est quant à lui **infranchissable pour tous**, le survoler s'avère bien trop dangereux !

Charger

Du moment qu'ils ne sont **pas déjà engagés** dans un Combat, vos Dinos peuvent **Charger** un territoire déjà occupé par les Dinos d'un adversaire à une distance inférieure ou égale à leur valeur de **Mouvement plus 1**. Ainsi, si votre espèce dispose d'1 seul point de **Mouvement**, vos Dinos peuvent Charger à une distance de 2 territoires.

Attaquer

S'ils sont **déjà engagés** dans un Combat et en nombre **au moins équivalent** à l'ensemble des Dinos ennemis, vos Dinos peuvent tout de même se déplacer et **Attaquer** un territoire occupé par l'adversaire. Ils ne bénéficient cependant pas du bonus de **Mouvement** de la Charge.

Fuir

Un Dino est obligé de faire un mouvement de **Fuite** dans le cas où ils sont **déjà engagés** en Combat et en **nombre inférieur** à l'ensemble des Dinos ennemis.

Dans ce cas, s'ils veulent se déplacer, ils sont considéré comme en Fuite et sont soumis aux contraintes suivantes:

- Ils doivent **tous** quitter le territoire
- Ils ne peuvent se déplacer que vers un territoire **libre** ou qu'ils **contrôlent**
- Ils ne peuvent pas se **séparer**

4. Combats

Un **Combat** a lieu dans tous les territoires où une autre espèce de Dino **conteste votre contrôle**.

Pour chaque territoire contesté, les Dinos du joueur attaquent les Dinos adverses. S'il y a plus d'une espèce ennemie, le joueur **choisit** quel adversaire attaquer. Il peut résoudre les attaques de ses Dinos **séparement** et ainsi attaquer plusieurs adversaires durant le même tour, mais il doit annoncer la répartition de ses attaques avant de les résoudre.

Pour résoudre le combat sur un territoire, le joueur lance **autant de dés qu'il a de pions Dinos**. La valeur d'**Attaque** inscrite sur sa carte d'espèce détermine la valeur au-dessus de laquelle un jet d'Attaque est réussi. Par exemple, une valeur de 4+ indique qu'un 4, 5 ou 6 au dé est une réussite. Pour **chaque Attaque réussie**, le ou les Dinos défenseurs doivent lancer un **dé de Défense**, en se servant de la valeur inscrite sur leur carte d'espèce, qui détermine la valeur au-dessus de laquelle la défense est un succès. Si c'est le cas, l'Attaque est un échec. Chaque Attaque qui **n'est pas défendue** permet au joueur de **retirer un pion Dino** adverse du plateau. Celui-ci retourne dans la main du joueur, qui pourra choisir de pondre un nouvel Oeuf.

Note:

*Un résultat de **1** sur un jet d'Attaque ou de Défense est **toujours un échec**.*

*Un résultat de **6** sur un jet d'Attaque ou de Défense est **toujours une réussite**.*

Exemple d'un combat

Les **4 Quetzalcoaltus** du joueur attaquent les **3 Parasaurolophus** présents sur leur case.

Le Quetzalcoaltus a une Attaque **de 4+**.

Il lance ses **4** dés d'attaque (un dé par Dino attaquant) et obtient les résultats **4, 5, 1** et **3**. Les Dinos réussissent donc 2 jets d'Attaque (le 4 et le 5) que les Parasaurolophus vont tenter de se défendre.

Les Parasaurolophus ont une **Résistance de 5+**. Le défenseur croise les doigts et lance 2 dés, un pour chaque jet d'Attaque réussi. Il obtient les résultats **2** et **6**. Une attaque est donc défendue (le 6), mais une autre parvient à percer les défenses des Parasaurolophus.

Les Quetzalcoaltus du joueur attaquant parviennent donc à éliminer **un pion Dino** du joueur défenseur. Comme ils sont Carnivores, le joueur gagne **un jeton Récolte bonus**.

5. Récolte

Pour chaque territoire occupé et contrôlé (**aucun Dino adverse présent**) par au moins l'un de ses Dinos, le joueur reçoit **1 jeton Récolte plus 1 jeton supplémentaire** si ce territoire correspond à son **Habitat**.

***Note:** n'oubliez pas de profiter des Capacités de vos Dinos !*

6. Ponte

Un joueur peut décider de faire **pondre** un ou plusieurs oeufs à ses Dinos.

Pour générer un **pion Oeuf**, un joueur doit réunir 2 Dinos sur un territoire de leur **Habitat** qu'il contrôle (si un Combat a lieu, la ponte est impossible).

Il est possible de pondre **plusieurs oeufs** sur un même territoire (par exemple 4 Dinos peuvent pondre 2 oeufs).

Au début de son prochain tour, si le pion Oeuf a **survécu**, il se **transforme** en un nouveau Dino.

Si à tout instant, il n'y a plus de Dino pour **protéger** le pion Oeuf (que ce soit à cause d'une attaque de Dinos ennemis, d'un Volcan ou des Météorites), celui-ci est **détruit**.

Une fois qu'il a terminé, le joueur passe la main au **prochain joueur** dans le sens **horaire**.

Fin du jeu

La partie se termine **dès** que le jeu se trouve dans l'une des deux situations suivantes:

- Il n'y a plus qu'un joueur avec des Dinos. Ce joueur remporte automatiquement la partie.
- À la **fin du dixième tour**. Chaque joueur compte alors son **nombre de jetons Herbe ou Viande** et le joueur en ayant **le plus** remporte la partie.

Capacités des Dinos

Chaque espèce de Dino dispose d'une Capacité **unique**. Lors d'un **Combat**, leurs effets (si applicables) sont résolus **simultanément**.

Ailes gigantesques (Quetzalcoaltus)

Les ptérosaures possèdent de grandes ailes formées d'une série de membranes. Les Quetzalcoaltus northropi en sont les plus grands représentants, avec une envergure pouvant dépasser les 10 mètres, ce qui leur permet de voler sur de très grandes distances.

Un Dino peut **survoler** les territoires de **Montagne** ainsi que les territoires **occupés** par d'autres espèces. Il ne peut cependant **pas** survoler les **Volcans**.

Balayage (Diplodocus)

Grâce à sa très longue queue composée de 80 vertèbres, le Diplodocus hallorum peut asséner de formidables coups de fouet à ses agresseurs.

Au lieu d'Attaquer, le Dino peut **repousser** un Dino adverse vers un **territoire adjacent** du choix du joueur. Attention, un Dino **ne peut pas** se faire balayer plus d'**une fois** par tour.

Bec de canard (Parasaurolophus)

Comme tous les hadrosauridés, le Parasaurolophus walkeri a la partie avant du crâne aplatie et élargie en forme de bec, lui facilitant la collecte des feuilles et jeunes pousses abondantes dans les marécages.

Lors de la phase de **récolte**, le joueur reçoit **1 jeton Récolte supplémentaire** pour chaque **Marécage** occupé par ses Dinos.

Charge brutale (Tricératops)

Les trois cornes frontales du Triceratops horridus ainsi que son poids de plusieurs tonnes rendent ses charges particulièrement dangereuses et dévastatrices.

Lorsqu'il **Charge**, le Dino **réussit ses Attaques sur 3+** au lieu de 4+.

Charognard (Dilophosaure)

Comme beaucoup de ses congénères, le Dilophosaurus wetherilli est opportuniste et n'hésite pas à profiter de toutes les sources d'alimentation possibles, quitte à ronger des os.

Chaque Dino que le joueur retire du plateau suite à l'une des Attaques de l'un de ses Dinos lui rapporte **1 jeton Récolte bonus supplémentaire** (cumulé à sa nature de Carnivore, cela équivaut à **2 jetons Récolte bonus par victime**), et **chaque pion Oeuf** retiré de la sorte lui rapporte également **1 jeton Récolte bonus**.

Chasse en meute (Vélociraptor)

Les Velociraptors mongoliensis sont habitués à chasser en meute et ont développé une synergie de groupe leur permettant d'attaquer avec plus d'efficacité des proies plus grosses qu'eux.

Lors de la phase de **combat**, si les Dinos sont **plus nombreux** que l'adversaire, leurs **Attaques réussissent sur 4+** au lieu de 5+.

Griffes redoutables (Thérizinosauure)

Contrairement à ses autres cousins théropodes, le Therizinosaurus cheloniformis a de longs bras puissants munis de très longues griffes de 70 centimètres. Celles-ci lui permettent de passer outre les plus solides défenses de ses opposants.

Les Attaques réussies du Dino **augmentent le seuil de difficulté des Défenses ennemies de 1**. Ainsi, si le Dino attaqué a initialement une Défense de **4+**, elle **devient une Défense de 5+**.

Lacération (Utahraptor)

L'Utahraptor ostrommaysorum est l'un des plus grands spécimen de sa famille. Ses grandes griffes recourbées sur ses deuxièmes orteils, de plus de 20 centimètres, sont idéales pour pénétrer les peaux les plus coriaces et infliger de profondes blessures.

Chaque Attaque réussie sur un 6 au dé compte comme **deux Attaques réussies** qui doivent être défendues.

Morsure mortelle (Tyrannosaure)

Que ce soit dû à l'incroyable puissance de sa mâchoire ou à cause de sa salive infectée, une seule morsure de Tyrannosaurus rex est bien souvent fatale...

Lorsqu'un Dino obtient un **6 au dé d'Attaque**, celle-ci ne peut **pas** être défendue.

Piscivore (Spinosaure)

Bien qu'il soit le plus grand carnivore terrestre, le Spinosaurus aegyptiacus est également piscivore et se régale de temps à autres de la faune aquatique.

Lors de la phase de **récolte**, le joueur reçoit **1 jeton Récolte supplémentaire** pour chaque **Rivage** occupé par ses Dinos.

Queue-massue (Ankylosaure)

Avec son armure de plaques osseuses recouvrant l'ensemble de son corps à l'exception de son ventre, l'Ankylosaurus magniventris est une véritable forteresse sur pattes. De plus, sa queue-massue, très lourde et également armurée, est une arme de défense redoutable pouvant briser les os de ses assaillants.

Chaque **Défense réussie sur un 6** au dé **élimine un Dino attaquant**.

Riposte (Stégosaure)

Non content d'être muni de 17 paires de plaques osseuses sur le dos, le Stegosaurus stenops dispose également de 4 pointes de plus de 60 centimètres de long au bout de sa queue. Ses prédateurs feraient bien d'y faire attention, car une blessure infligée par cette queue pourrait bien s'avérer mortelle...

Lorsqu'un Dino réussit un **jet de Défense**, il peut lancer un **jet d'Attaque en retour**. Celle-ci est résolue comme toute Attaque, le joueur adverse a donc lui aussi la possibilité de se défendre.