

## CONSEILS POUR LES DINOSAURES

- Votre but est d'éliminer trois Humains. Vous avez donc intérêt à les attaquer le plus souvent possible.
- Les Humains ne peuvent pas utiliser leurs cartes COURIR ou ESCALADER pour pénétrer sur une case occupée par un Dinosaur. Essayez donc de bloquer les cases stratégiques du plateau.
- Les Actions Dinosaur sont puissantes ! Essayez de planifier vos déplacements de façon à pouvoir réaliser une Action Dinosaur à chaque tour.

## CONSEILS POUR LES HUMAINS

- Coopérez ! Pensez à communiquer avec les autres et à discuter de votre stratégie. Mais n'oubliez pas que le joueur Dinosaur vous écoute !
- Votre priorité n°1 est d'Activer les Bâtiments : aussi, n'hésitez pas à vous séparer dès le début de la partie.
- Tous les Humains n'ont pas besoin de quitter Jurassic Park™ pour remporter la victoire. N'hésitez pas à vous laisser attaquer, voir à attirer les Dinosaur sur vous, afin de permettre aux autres Humains de s'enfuir.
- N'oubliez pas que le résultat d'un lancer peut être amélioré, ce qui peut se révéler particulièrement utile lorsqu'il s'agit d'Activer un Bâtiment.
- Comme vous ne pouvez pas utiliser de carte COURIR ou ESCALADER pour pénétrer sur une case occupée par un Dinosaur, servez-vous de vos cartes SE CACHER et ATTIRER pour accéder à ces cases.

# JURASSIC PARK

## DANGER!

OSEREZ-VOUS ENTRER ?

### RÈGLES DU JEU

Bienvenue à... Jurassic Park™ !

L'un de vous incarne les Dinosaur tandis que les autres incarnent les Humains qui devront s'unir pour tenter de s'échapper de l'île.

#### Contenu :

- 110 cartes**
  - 10 sets de 10 cartes Humain
  - 1 set de 10 cartes Prédateurs
- 11 fiches individuelles**
  - 10 fiches Humain
  - 1 fiche Prédateurs
- 19 tuiles Île**
- 5 contours de l'île**
- 10 pions Humain**
- 3 pions Dinosaur**
- 13 tuiles Clôture électrique**
- 3 tuiles Bâtiment**
- 15 jetons**
  - 10 jetons Objectif
  - 4 jetons Verrouillé
  - 1 jeton Dinosaur
- 1 tuile Hélicoptère**
- 1 dé**



**LE JOUEUR DINOSAURES** doit éliminer 3 Humains pour l'emporter.


**LES JOUEURS HUMAIN** doivent coopérer pour activer les différents Bâtiments, atteindre leur Objectif personnel et rejoindre l'Hélicoptère pour gagner.

**Remarque :** Il se peut qu'un joueur Humain change de personnage en cours de partie, ces derniers pouvant s'échapper de l'île ou être éliminés.



Cette règle contient des informations pour tous les joueurs, Dinosaures comme Humains :

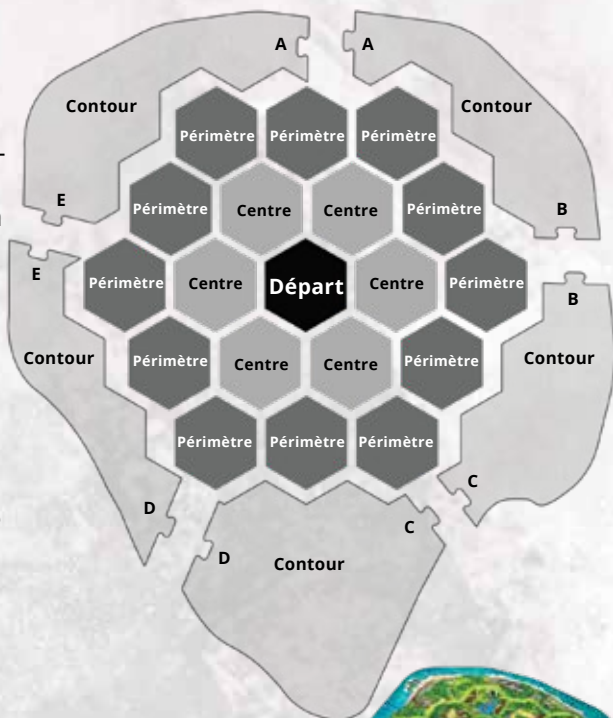
- Le texte rouge s'adresse au joueur Dinosaures.
- Le texte bleu s'adresse aux joueurs Humain.

Le symbole  indique que la règle concerne tous les joueurs.

## MISE EN PLACE GÉNÉRALE

- 1 Assemblez les 5 contours de l'île, comme indiqué. Triez les tuiles Île en séparant les tuiles Périphérie, Centre et Départ. Agencez-les aléatoirement en cercle, à l'intérieur du contour de l'île, en respectant la disposition ci-contre (avec la tuile Départ au centre).
- 2 Placez chaque tuile Bâtiment (Centre de Contrôle, Centre des Visiteurs et Hangar d'Entretien), face grisée visible, sur la tuile Périphérie la plus proche de leur nom respectif (visible sur le contour de l'île, voir ci-dessous).
- 3 Placez les tuiles et jetons restants, ainsi que le dé, à côté du plateau.
- 4 Choisissez qui jouera les Dinosaures : les autres joueurs incarneront un Humain.

### Assemblage du plateau



### Cases Tricératops et Brachiosaures :



Tricératops

Les Tricératops et Brachiosaures représentés sur ces cases ne sont pas considérés comme des Dinosaures dans cette règle.






Brachiosaures

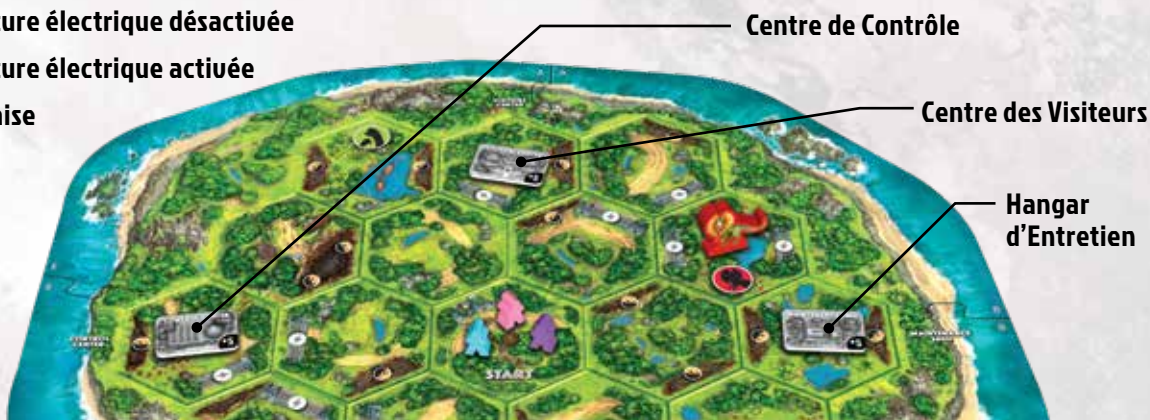
Certains personnages devront se rendre sur ces cases pour remplir leur Objectif.

Exemple de mise en place du plateau



### Symboles :

-  Clôture électrique désactivée
-  Clôture électrique activée
-  Falaise



Ce symbole indique que l'effet de la carte est unique, seul votre personnage la possède. À noter que lorsque le texte d'une carte contredit les règles, le texte de la carte l'emporte sur la règle de jeu.

## ACTIONS LIBRES



ATTIRER

Jouez une carte ATTIRER pour éloigner un Dinosaur d'un autre Humain ou pour l'empêcher de bloquer une case. Cette Action étant libre, la carte correspondante ne peut pas être choisie durant l'étape 2. Vous pouvez par contre l'utiliser à n'importe quel moment de l'étape 4, avant ou après votre déplacement. Quand vous utilisez une carte ATTIRER, déplacez un Dinosaur (non Caché) d'une case adjacente sur celle où vous vous trouvez. Lorsqu'il pénètre sur votre case, le Dinosaur vous attaque immédiatement, à moins que vous soyez Caché.



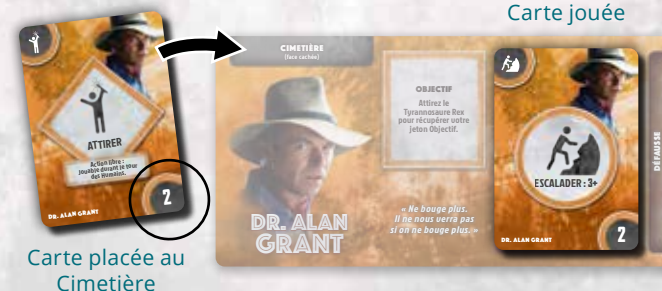
## COMPLÉTEZ VOTRE MAIN


À la fin du tour, vous pouvez choisir (ou non) de reconstituer votre main en plaçant vos cartes restantes au Cimetière. Placez votre main au Cimetière, puis récupérez toutes les cartes de votre défausse. Les cartes au Cimetière sont définitivement retirées de la partie (elles ne peuvent plus être récupérées).  
Si votre main est déjà vide, vous ne pouvez pas la reconstituer (voir **Éliminer un Humain**, page 5).

## CHOISIR UN NOUVEAU PERSONNAGE

Si votre Humain s'échappe de l'île, est éliminé par un Dinosaur ou si vous choisissez de le sacrifier, remettez sa fiche, ses cartes et son jeton Objectif dans la boîte. Si votre Humain est éliminé, donnez aussi votre pion au joueur Dinosaures. Tirez une nouvelle fiche au hasard, puis :

- 1 Posez-la devant vous.
- 2 Placez le pion correspondant sur la tuile Départ au centre du plateau. Si elle est occupée par un Dinosaur, ignorez-le : il ne peut pas attaquer un nouvel Humain qui entre en jeu.
- 3 Prenez toutes les cartes Humains correspondantes en main (10). Vous commencerez à jouer votre nouvel Humain au prochain tour.



**Exemple de tour d'un Humain :** Le Dr Alan Grant retourne une carte ESCALADER et obtient 2 au dé. Le résultat étant trop faible (il a besoin de 3 ou plus), il décide d'améliorer son lancer en plaçant une carte ATTIRER au Cimetière : le résultat du dé passe donc à 4. La carte enterrée est révélée aux autres joueurs avant d'être placée dans le Cimetière, face cachée. Il peut ainsi Escalader une Falaise  pour se déplacer sur la case adjacente.

# HUMAINS

## 4 Déplacez les HUMAINS et jouez des cartes Actions libres (facultatif).

Retournez votre carte, déplacez votre Humain en suivant ses indications et jouez éventuellement des cartes Actions libres de votre main. À la fin du tour, défaussez toutes les cartes jouées.

### CARTES DÉPLACEMENT DES HUMAINS

Sur chacune de vos cartes figure un Déplacement ou une Action libre (la façon de les jouer est décrite sur la carte). Les différents Déplacements sont :



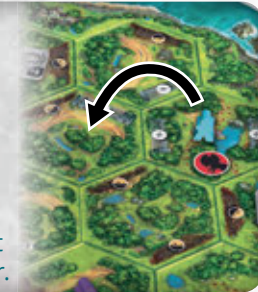
COURIR

**COURIR** pour vous déplacer sur une case adjacente. Vous ne pouvez franchir ni les Falaises 🌋, ni les Clôtures électriques ⚡. Vous ne pouvez pas non plus Courir vers une case occupée par un Dinosaur, à moins que celui-ci ne soit Caché.



ESCALADER : X+ au dé

**ESCALADER** les Falaises 🌋 ou les Clôtures électriques ⚡. Pour Escalader, vous devez lancer le dé et obtenir un résultat supérieur ou égal au nombre indiqué sur la carte. Si vous y arrivez, déplacez-vous sur une case adjacente. Vous ne pouvez pas pénétrer sur une case occupée par un Dinosaur, à moins que celui-ci ne soit Caché.



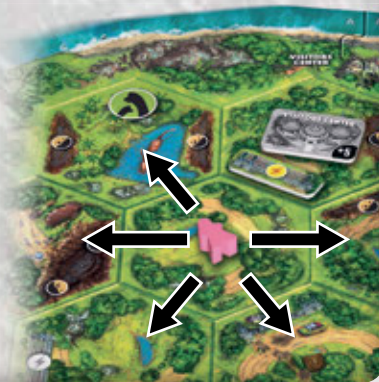
SE CACHER : X+ au dé

Ce Déplacement vous permet de vous Cacher des Dinosaures. Lancer le dé : vous devez obtenir un résultat supérieur ou égal au nombre indiqué sur la carte. **Si vous y arrivez, couchez votre pion Humain sur la case où il se trouve pour indiquer qu'il est Caché, puis :**

1 Au cours de l'étape 4 du prochain tour, votre Humain doit réapparaître en se redressant sur la case où il se trouve ou sur une case adjacente (sans traverser de Clôture électrique activée ⚡). Cette réapparition ne compte pas comme un Déplacement.

2 Si votre Humain réapparaît sur une case occupée par un Dinosaur qui n'est pas Caché, celui-ci vous attaque (voir **ATTAQUE DE DINOSAURE**, page 6).

Si le résultat du dé est inférieur à celui demandé, et que vous n'améliorez pas votre lancer (voir Améliorer son lancer, ci-dessous), le déplacement n'est pas appliqué : reprenez votre carte en main au lieu de la défausser.



### Améliorer son lancer

Suite à une tentative ratée d'Escalade, d'Activation de Bâtiment ou pour se Cacher, vous pouvez améliorer votre lancer. Après avoir lancé le dé, vous pouvez révéler 1 ou plusieurs cartes de votre main à tous les autres joueurs : chaque carte révélée augmente le résultat du dé du nombre indiqué dans son coin inférieur droit. Puis placer ces cartes dans votre Cimetière : elles sont définitivement retirées de la partie, sans aucun moyen de les récupérer.



## MISE EN PLACE : DINOSAURES

- 1 Placez devant vous la fiche Prédateurs, vos 10 cartes et le jeton Dinosaur.
- 2 Mélangez vos cartes et piochez-en 3 pour constituer votre main de départ.
- 3 Formez une pioche, face cachée, avec les cartes restantes, et placez-la à gauche de votre fiche.
- 4 Placez le jeton Dinosaur sur l'emplacement Repos de votre fiche.
- 5 Placez les pions Dinosaur sur leur case de départ respective (voir ci-dessous). Vous contrôlez ces 3 Dinosaures.

**Remarque :** Il se peut qu'un pion Dinosaur commence sur une case sur laquelle se trouve une tuile Bâtiment ou un jeton Objectif.



Pioche  
Jeton  
Dinosaur

Fiche  
Prédateurs

Cartes en main



VELOCIRAPTOR



TYRANNOSAURE REX



DILOPHOSAURE

## MISE EN PLACE : HUMAINS

- 1 Chaque joueur Humain choisit un personnage de départ (piochez-les au hasard pour plus de défis).
- 2 Placez votre fiche Humain devant vous et prenez les 10 cartes correspondantes en main. Vous disposez de toutes les cartes de votre personnage dès le début de la partie.
- 3 Placez le pion de votre personnage sur la tuile Départ.
- 4 Chaque personnage doit atteindre un Objectif particulier (indiqué sur sa fiche). Annoncez votre Objectif aux autres joueurs.
- 5 Si votre personnage doit se rendre sur une case précise du plateau pour remplir son Objectif, placez-y son jeton Objectif.



Fiche Humain

Jeton Objectif

Cartes en main

Pion Humain

**À 2 joueurs :** Un joueur contrôle les Dinosaures, l'autre joue deux personnages simultanément.

- 1 Choisissez deux personnages.
- 2 Prenez les fiches et les 10 cartes correspondantes à chacun d'eux.
- 3 Placez leur pion sur la tuile Départ.

# BUT DES HUMAINS

Pour l'emporter, les joueurs doivent se coordonner pour activer les Bâtiments (Centre de Contrôle, Centre des Visiteurs et Hangar d'Entretien), puis rejoindre l'Hélicoptère avec un certain nombre d'Humains ayant récupéré leur jeton Objectif, pour pouvoir quitter l'île. Une fois un Bâtiment activé, ses effets s'appliquent jusqu'à la fin de la partie.

## ACTIVER LES BÂTIMENTS

Une fois par tour, lors du déplacement des Humains, si vous vous trouvez sur un Bâtiment, vous pouvez essayer de l'Activer :

- 1 Lancez le dé : si vous obtenez 5 ou plus, vous réussissez. Sinon, reportez-vous au paragraphe « Améliorer un lancer », page 10, pour éventuellement changer votre échec en réussite.
- 2 Si vous réussissez, retournez la tuile Bâtiment sur sa face colorée : il est Activé (voir les effets de l'Activation ci-dessous).

**Remarque :** Si deux Humains ou plus se trouvent sur le même Bâtiment en même temps, chacun peut tenter de l'Activer.

### Centre de Contrôle

Une fois Activé, placez les jetons Verrouillé sur le Centre de Contrôle, le Centre des Visiteurs, le Hangar d'Entretien et l'Héliport. Les Dinosaures ne peuvent plus pénétrer sur ces cases : les Humains y sont donc dorénavant en sécurité.

Si un Dinosaur se trouve sur l'un de ces Bâtiments au moment où ils sont verrouillés, le Dinosaur est déplacé sur une case adjacente choisie par les Humains (même si le Dinosaur se Cache). Ceci peut forcer le Dinosaur à franchir une Falaise ou une Clôture électrique désactivée. Si le Dinosaur est entouré de Clôtures électriques activées, il n'est pas déplacé.

### Centre des Visiteurs

Le joueur qui Active le Centre des Visiteurs peut choisir 2 cartes de sa défausse et les remettre dans sa main.

### Hangar d'Entretien

Une fois Activé, mettez-vous d'accord avec vos coéquipiers pour savoir si vous voulez activer **toutes** les Clôtures électriques de Jurassic Park™. Dans ce cas, placez les tuiles Clôtures électriques sur chaque emplacement du plateau marqué d'un pour indiquer qu'elles sont sous tension.

**2 ou 3 joueurs :**  
2 Humains doivent quitter l'île.

**4 ou 5 joueurs :**  
3 Humains doivent quitter l'île.



Jeton Verrouillé



Tuile Clôture électrique

**Remarque :** Deux Dinosaures ne peuvent PAS occuper la même case.

## ACTIONS DINOSAURE

Réalisez cette action **avant ou après** avoir réalisé l'ensemble des déplacements indiqués sur votre carte.

Chaque Dinosaur a une Action Dinosaur qui lui est propre, et qui peut être utilisée **même si ce Dinosaur s'est déplacé durant le tour**. Lorsque vous effectuez une Action Dinosaur, déplacez le jeton Dinosaur sur votre fiche, en face de l'Action Dinosaur choisie : vous ne pourrez pas choisir de nouveau cette Action au tour suivant. Ces actions sont actives durant votre tour et ne peuvent donc pas être utilisées lors du tour des Humains.



**VÉLOCIRAPTOR** – Déplacez immédiatement le Vélociraptor jusqu'à 2 cases en ligne droite. Vous pouvez franchir les Falaises et les Clôtures électriques désactivées et même passer par une case occupée par un autre Dinosaur (sans vous y arrêter) !



**TYRANOSAURE REX** – L'attaque du T-REX retire 2 cartes au hasard de la main de votre victime, au lieu d'1 seule (voir **ATTAQUE DE DINOSAURE**, page 6).



**DILOPHOSAURE** – Le Dilophosaure attaque immédiatement 1 Humain sur une case adjacente. L'attaque est possible si vous êtes séparés par une Falaise ou une Clôture électrique désactivée, mais pas si vous êtes séparés par une Clôture électrique activée ou un Bâtiment verrouillé.

Si vous renoncez à utiliser une Action Dinosaur ce tour, déplacez le jeton Dinosaur sur la case Repos de votre fiche.

Lors du prochain tour, les 3 Actions Dinosaur seront disponibles.

**Exemple de tour des Dinosaures :**  
Le joueur Dinosaures retourne sa carte. Il Escalade avec le Tyrannosaure Rex et Court avec le Dilophosaure. Il utilise ensuite son Action facultative pour déplacer le Vélociraptor de 2 cases en ligne droite.



# DINOSAURES

## 3 Déplacez les Dinosaurés et effectuez une Action Dinosauré (facultatif).

Retournez votre carte, déplacez vos Dinosaurés selon ce qu'elle indique et effectuez éventuellement une Action Dinosauré.

### CARTES PRÉDATEURS

Chacune de vos cartes offrent 2 à 3 déplacements. **Chaque déplacement doit s'appliquer sur un Dinosauré différent.**

Vous devez effectuer l'ensemble de ces déplacements, dans la mesure du possible. Lorsque vous déplacez un Dinosauré sur une case occupée par un Humain qui n'est pas Caché, il l'attaque immédiatement (voir **ATTAQUE DE DINOSAURE**, page 6).

Les différents déplacements présents sur vos cartes sont les suivants :

**COURIR** COUREZ pour vous déplacer sur une case adjacente. Vous ne pouvez franchir ni des Falaises 🌑, ni des Clôtures électriques ⚡.



**ESCALADER** ESCALADEZ les Falaises 🌑 et les Clôtures électriques désactivées ⚡ pour vous déplacer sur une case adjacente.



**SE CACHER** CACHEZ-VOUS pour attaquer les Humains par surprise, et aussi pour franchir les Falaises 🌑 et les Clôtures électriques désactivées ⚡ sans utiliser ESCALADER. **Couchez alors votre pion Dinosauré sur la case où il se trouve, indiquant ainsi qu'il est Caché, puis :**

- 1 Au cours de l'étape 3 du tour suivant, le Dinosauré doit réapparaître : redressez-le sur la même case ou sur une case adjacente (sans traverser de Clôture électrique activée ⚡). Cette réapparition ne compte ni comme un déplacement, ni comme une Action Dinosauré facultative (voir **ACTION DINOSAURE**, page 9).
- 2 Si votre Dinosauré réapparaît sur une case occupée par un Humain qui n'est pas Caché, il l'attaque (voir **ATTAQUE DE DINOSAURE**, page 6).

**Exemple :** Le Dilophosaure est couché pour indiquer qu'il est Caché. Au tour suivant, il se redressera sur la case où il est ou sur une case adjacente. Le Dr Ellie Sattler et Lex Murphy risquent d'être attaqués par le Dilophosaure, tandis que Tim Murphy est protégé par la Clôture électrique activée ⚡.



## ATTEINDRE SON OBJECTIF

Chaque personnage doit atteindre un Objectif spécifique avant de pouvoir quitter l'île. Celui-ci est détaillé sur sa fiche :

- Certains personnages commencent la partie avec leur jeton Objectif et ne doivent pas le perdre ;
- D'autres doivent accomplir une tâche particulière pour récupérer leur jeton Objectif.

Les Humains peuvent atteindre leur Objectif et Activer les Bâtiments dans n'importe quel ordre, mais les deux doivent être résolus avant de pouvoir quitter l'île.

## REJOINDRE L'HÉLICOPTÈRE

- Une fois que les 3 Bâtiments ont été Activés, la tuile Hélicoptère est placée sur l'Héliport.
- Pour pouvoir quitter l'île, un Humain doit rejoindre l'Hélicoptère et être en possession de son jeton Objectif.
- Si un Humain quitte l'île, placez son pion sur l'emplacement SAUVÉS sous l'Héliport.
- Remettez sa fiche et ses cartes dans la boîte : elles ne seront plus utilisées au cours de cette partie (voir **CHOISIR UN NOUVEAU PERSONNAGE**, page 11).



## BUT DES DINOSAURES

Pour l'emporter, les Dinosaurés doivent éliminer 3 Humains.

### ÉLIMINER UN HUMAIN

Un Humain peut être éliminé de trois façons différentes :

- 1 Un Dinosauré attaque un Humain alors que celui-ci n'a plus de carte en main. (⚠ Voir aussi **ATTAQUE DE DINOSAURE**, page 6) ;
- 2 Un Humain ne peut pas choisir de carte durant l'étape 2 (voir page 7) ;
- 3 Un Humain se sacrifie volontairement.

Quand un Humain est éliminé, récupérez son pion devant vous. Son propriétaire remet sa fiche, ses cartes et son jeton Objectif dans la boîte. (Voir **CHOISIR UN NOUVEL HUMAIN**, page 11).

## REMARQUES SUR LE DÉPLACEMENT DES DINOSAURES ET DES HUMAINS

Lorsque deux obstacles à Escalader se trouvent en face à face sur le plateau, le joueur n'a besoin que d'une seule carte ESCALADER pour passer d'une case à l'autre.

**Exemple :** Lex Murphy a joué une carte ESCALADER et a obtenu 5 au dé. Elle peut alors Escalader la Clôture électrique désactivée ⚡ et la Falaise 🗑️.



Une fois les Clôtures électriques activées, les Dinosaures ET les Humains ne peuvent PLUS les franchir pour se déplacer ou attaquer.

**Exemple :** Les Clôtures électriques activées ⚡ empêchent le Dr Ellie Sattler de se déplacer sur les cases du haut. Elles empêchent également le vélociraptor de l'attaquer ou de se déplacer sur sa case.



## ATTAQUE DE DINOSAURE

Un Dinosaur attaque un Humain dans les situations suivantes :

- Un Dinosaur se déplace sur une case occupée par un Humain qui n'est pas Caché.
- Juste après s'être Caché, un Dinosaur réapparaît sur une case occupée par un Humain qui n'est lui-même pas Caché.
- Juste après s'être Caché, un Humain réapparaît sur une case occupée par un Dinosaur qui n'est lui-même pas Caché.

Si plusieurs Humains se trouvent sur la même case, le Dinosaur n'en attaque qu'un seul : aux joueurs Humains de décider lequel.

Quand un Humain est attaqué, réalisez les étapes suivantes :

- 1 Le Dinosaur retire une carte au hasard de la main du joueur attaqué. Seul ce joueur peut voir la carte retirée.
- 2 Le joueur Humain place cette carte dans son Cimetière. Une carte placée au Cimetière est retirée de la partie et ne peut donc plus être récupérée.

**Remarque :** Un Humain Caché ne peut pas être attaqué tant qu'il est Caché (voir **CARTES DÉPLACEMENT DES HUMAINS**, page 10). Un Dinosaur Caché ne peut pas attaquer tant qu'il reste Caché (voir **CARTES PRÉDATEURS**, page 8).



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en plusieurs tours, chacun composé de 4 étapes, à réaliser dans l'ordre suivant :

### DINOSAURES

1 Jouez 1 carte.

### HUMAINS

2 Jouez chacun une carte.

### DINOSAURES

3 Déplacez les Dinosaures et effectuez une Action Dinosaur (facultatif). Voir pages 8-9.

### HUMAINS

4 Déplacez les Humains et jouez des cartes Actions libres (facultatif). Voir pages 10-11.

## DINOSAURES

1 Jouez 1 carte.

Choisissez 1 carte de votre main et placez-la sur votre fiche, face cachée. Vous ne pouvez plus en changer.

Piochez une nouvelle carte pour en avoir de nouveau 3 en main. Si votre pioche est épuisée, mélangez votre défausse pour former une nouvelle pioche.

Les déplacements présents sur vos cartes sont détaillés page 8.



## HUMAINS

2 Jouez chacun une carte.

Choisissez une carte de votre main et placez-la sur votre fiche, face cachée. Vous ne pouvez plus en changer.

Les cartes portant la mention « Action libre » ne peuvent pas être jouées à cette étape.

Les déplacements présents sur vos cartes sont détaillés page 10.

