



Objectif

- Le joueur raptor doit faire évader 3 jeunes raptors **OU** éliminer tous les scientifiques
- Le joueur scientifique doit toucher la mère raptor **OU** capturer 3 jeunes raptors endormis

Mise en place

Joueur Raptor

- Aide + cartes
- Mère sur une des 2 tuiles centrales
- 1 jeune sur chaque tuile restante

Joueur Scientifique

- Aide + cartes
- Jetons Feu et Endormissement
- Figurines scientifiques : 1 fig par tuile en L

Commun

- Rectangle aléatoire 2x3 tuiles (choisir jungle ou savane)
- 4 tuiles en L sur les côtés
- Placer les rochers sur les cases sans cercle

- Chaque joueur crée sa main avec les 3 premières cartes de sa pioche

Déroulement d'un tour

Généralités

- Déplacement orthogonal
- ½ cases réservées à sortie des jeunes (« Un jeune raptor se déplace »)

Déroulement

1. Choix et pose face cachée d'une carte (les 2 joueurs simultanément)

2. Révélation des cartes : si valeurs identiques → pas d'effet → Défausse

- Valeur la + faible commence à appliquer les effets → L'adversaire obtient n points d'action (sans appliquer d'effet) ; n = différence entre les 2 valeurs ⇒ Les points d'action peuvent ne pas être utilisés

3. Fin de tour : pioche d'une carte pour compléter sa main à 3 cartes (si pioche vide : mélange la défausse)

- Les cartes jouées sont empilées décalées en laissant visible les valeurs des cartes

Actions raptor (seulement les raptors debout)

- Points d'action répartis librement entre mère et petits (1 point par action)
- 1 raptor ne peut pas entrer dans case en feu

⇒ 1 jeune raptor se déplace d'une case orthogonalement voisine : ½ case permet à jeune raptor de s'échapper

⇒ La mère se déplace en ligne droite (limité par obstacle) → Si mère blessée avant déplacement : dépenser autant de pts d'action que de jetons d'Endormissement reçus → Si nombre de points d'action insuffisant : déplacement interdit

⇒ La mère élimine un scientifique sur case orthogonale voisine : plusieurs attaques possibles durant même tour

⇒ La mère réveille un jeune raptor sur case voisine (sauf si endormi ce tour) → Le jeune peut utiliser immédiatement des points d'action

⇒ La mère éteint un feu entier : retirer tous les jetons reliés orthogonalement

Effets des cartes raptor

1. Appel de la mère et mélange : permet à un jeune raptor de rejoindre sa mère (sans traverser une case occupée ou en feu) sur une case libre de la tuile de la mère (le jeune peut déjà être sur la même tuile initialement) → Mélanger ensuite les cartes de la pioche et de la défausse

2 et 6. Disparition et espionnage : retirer la mère du plateau jusqu'à la fin des actions du scientifique → La replacer ensuite sur une case libre au choix → La mère espionne le scientifique : au tour suivant, le scientifique montre sa carte jouée avant que le raptor ne joue la sienne

3 et 8. Peur : coucher un scientifique au choix (2 scientifiques avec carte 8)

4. Appel de la mère : idem que Appel de la mère mais sans mélange : possible de le faire pour 1 ou 2 raptors

5 et 7. Récupération : enlever 2 jetons Endormissement sur la mère **OU** réveiller 2 jeunes **OU** enlever 1 jeton Endormissement et réveiller 1 jeune → jetons rendus aux scientifiques (réutilisables). Avec carte 7 : 1 jeune supplémentaire peut être réveillé.

9. Aucun effet

Actions scientifique (seulement les scientifiques debout)

- Points d'action répartis librement entre scientifiques (1 point par action)
- 1 scientifique peut traverser et tirer au travers le feu
- 1 scientifique ne peut pas terminer son tour dans le feu
- 1 seule action agressive (tir ou capture) par scientifique dans le même tour

⇒ 1 scientifique se déplace d'une case orthogonalement voisine : ne peut pas traverser une case occupée par un raptor ou un scientifique

⇒ 1 scientifique effrayé se redresse (sauf si effrayé ce tour) → Le scientifique peut utiliser immédiatement des points d'action

⇒ 1 scientifique endort un jeune raptor sur une case voisine → jeune raptor couché

⇒ 1 scientifique capture un jeune raptor endormi sur une case voisine → jeune raptor retiré du plateau

⇒ 1 scientifique tire sur la mère raptor distante en ligne droite **SI** aucun scientifique actif ou rocher entre → Jeton endormissement placé sur fiche de la mère.

Effets des cartes scientifique

1. Gaz anesthésiants et mélange : permet d'endormir un jeune raptor sur la même tuile **OU** sur une des 4 tuiles voisines → Mélanger ensuite les cartes de la pioche et de la défausse

2 et 6. Renforts : placer 1 ou 2 scientifiques en réserve sur cases libres en bordure des grands côtés des tuiles carrées (par sur les tuiles en L)

3 et 8. Jeep : déplacer 1 ou 2 scientifiques en ligne droite (ou 1 scientifique 2 fois). Ne peut pas franchir d'obstacles (rocher, raptor ou scientifique). Tout jeton feu traversé est enlevé. La carte 8 permet 4 déplacements.

4. Gaz anesthésiants : idem que Gaz anesthésiants mais sans mélange : possible de le faire pour 1 ou 2 raptors (1 seul scientifique)

5 et 7. Feux : placer 2 jetons Feu sur cases libres voisines à un scientifique ou un jeton feu déjà placé. Avec carte 7 : 1 jeton feu supplémentaire

9. Aucun effet

Fin de partie

Condition : dès qu'un des 2 objectifs est atteint

Vainqueur : celui qui a rempli son objectif

