

RAPTOR

De nos jours. Sur une île au large du Pacifique.

« L'expédition est sur le point d'accoster. Les éclaireurs que nous avons envoyés sont revenus blessés, mais ont confirmé nos informations : tous les dinosaures n'ont pas disparu ! Sur cette île, une femelle vélociraptor vit avec ses petits. Nous en avons compté cinq, mais il y en a peut-être plus. Notre mission : capturer les petits, vivants, ou neutraliser la mère, qui est rapide et puissante. Le face-à-face sera épique, mais quel scientifique ne rêverait pas d'être à ma place ? Que la traque commence ! »

Professeur Lindenbrock, paléontologue

PRINCIPE DU JEU

Une femelle vélociraptor et ses cinq petits sont pourchassés par une équipe de scientifiques.

Le joueur qui contrôle la famille raptor peut gagner en éliminant les scientifiques à ses trousses, ou en mettant à l'abri trois jeunes raptors au fond de la jungle, où nul ne pourra plus les retrouver.

Le joueur scientifique doit, lui, soit neutraliser la mère, soit capturer trois jeunes raptors.

Le joueur raptor gagne si :

- Trois jeunes raptors se sont échappés
OU
- Il n'y a plus de scientifiques sur le plateau de jeu

Le joueur scientifique gagne si :

- La mère a été touchée 5 fois, ce qui la neutralise
OU
- Trois jeunes raptors ont été endormis et capturés

MATÉRIEL



Un plateau de jeu composé de :

- 6 grandes tuiles carrées de 9 cases
- et de 4 tuiles en L de 3 cases et d'une sortie (demi-case).

Les éléments du plateau offrent une ambiance différente au recto et au verso.



9 cartes
Action pour
le joueur
raptor



9 cartes
Action pour
le joueur
scientifique



1 figurine
Maman
raptor



5 figurines
Jeune raptor



10 jetons
Feu



5 jetons
Endormissement



9 rochers
(en 2 parties)



2 fiches Aide
de jeu



10 figurines de
scientifiques

MISE EN PLACE

Mise en place du plateau :

- 1) Choisissez l'une des deux ambiances pour le plateau (jungle ou savane). Ce choix s'appliquera aux 10 tuiles du plateau (donc les tuiles seront soit toutes côté jungle, soit toutes côté savane).
- 2) Les six tuiles carrées sont disposées aléatoirement en un rectangle de 2 par 3.
- 3) Les quatre tuiles en L de 4 cases sont disposées chacune aléatoirement le long des côtés les plus courts du rectangle.
- 4) Sur les 9 cases sans cercle, placez les rochers en 3D.
- 5) Ensuite, le joueur raptor commence par prendre ses éléments et se placer sur le plateau, suivi du joueur scientifique.

Le joueur raptor prend :

- Sa fiche d'aide de jeu ①
- Les 9 cartes Action raptor
- La figurine de la mère
- Les 5 figurines de jeunes raptor

Puis il place la mère et les jeunes raptors sur le plateau.

La mère est placée sur l'une des deux tuiles centrales. ②

Les cinq jeunes sont répartis, un sur chacune des cinq tuiles restantes. ③

Le joueur scientifique prend :

- Sa fiche d'aide de jeu ④
- Les 9 cartes Action scientifique
- Les 10 figurines de scientifiques
- Les 10 jetons Feu ⑤
- Les 5 jetons Endormissement (qu'il place sur le côté "munitions" en haut à droite de sa fiche) ⑥

Puis il place un scientifique sur chacune des quatre tuiles en L, sur la case de son choix. ⑦

Il garde les six autres scientifiques en réserve devant lui. ⑧



Chaque joueur mélange son paquet de cartes Action et les place en une pile devant lui. ⑨ ⑨

Ensuite, chaque joueur pioche les trois premières cartes et les dispose dans sa main. ⑩ ⑩

Le premier tour peut commencer.

RÈGLES GÉNÉRALES

- Deux figurines ou jetons ne peuvent jamais occuper la même case.
- Seules les cases orthogonalement adjacentes sont considérées comme voisines. Les diagonales ne sont JAMAIS prises en compte, ni pour le déplacement, ni pour le tir.
- Les demi-cases sont les sorties par lesquelles doivent s'enfuir les jeunes raptors. Aucun autre pion (mère raptor, scientifique ou jeton Feu) ne peut s'y trouver et LE SEUL moyen de s'y rendre est lors de l'utilisation de l'action "un jeune raptor se déplace d'une case".

UN TOUR DE JEU

Chaque joueur choisit l'une des trois cartes de sa main et la pose, face cachée, devant lui. Les cartes des deux joueurs sont ensuite révélées simultanément.

Si les deux cartes ont la même valeur, elles sont toutes deux défaussées et n'ont aucun effet.

Si, et c'est le cas le plus fréquent, les cartes sont de valeurs différentes, alors le joueur ayant joué la carte de plus faible valeur commence par appliquer les effets spécifiques de sa carte (les effets des cartes doivent obligatoirement être appliqués, si cela est possible). Ensuite, son adversaire dispose d'autant de points d'action que la différence entre les valeurs des deux cartes.

Important ! Le joueur bénéficiant des points d'action n'applique pas les effets de la carte qu'il joue.



Exemple :

- *Le scientifique a joué sa carte 2 « Renforts »*
- *Le joueur raptor sa carte 6 « Disparition et espionnage »*

Comme il a la carte de valeur la plus faible, le joueur scientifique applique les effets de sa carte, et place deux nouveaux scientifiques sur le plateau.

Le joueur raptor dispose ensuite de $6 - 2 = 4$ points d'action à répartir entre la mère et ses petits réveillés.



FIN DU TOUR

Chaque joueur pioche une nouvelle carte pour en avoir de nouveau trois en main, et on passe au tour suivant.

Tour après tour, les cartes Action jouées sont empilées face visible devant le joueur, de sorte que les numéros déjà joués soient toujours visibles pour l'adversaire.

Si un joueur n'a plus de cartes dans sa pioche, il garde en main les cartes qu'il lui reste, il mélange sa défausse pour former une nouvelle pioche puis il complète normalement sa main à 3 cartes.



FIN DE LA PARTIE

Le joueur raptor gagne immédiatement si :

- Trois jeunes raptors se sont échappés
OU
- Il n'y a plus de scientifiques sur le plateau de jeu

Le joueur scientifique gagne immédiatement si :

- La mère a été touchée 5 fois, ce qui la neutralise
OU
- Trois jeunes raptors ont été capturés

POINTS D'ACTION DU JOUEUR RAPTOR

Le joueur peut diviser ses points d'action comme il l'entend entre la mère et les jeunes raptors réveillés.

Aucun raptor ne peut jamais pénétrer dans une case en feu, ni la traverser lors d'un déplacement. Seuls les raptors actifs (c'est-à-dire les figurines qui sont debout) peuvent agir.

Un joueur n'est pas obligé d'utiliser tous ses points d'action. Il peut même choisir de n'en utiliser aucun.

Les points d'action peuvent être dépensés de 5 manières :

1) Un jeune raptor se déplace d'une case

Un point d'action permet à un jeune raptor de se déplacer vers une case libre orthogonalement voisine. Si un jeune raptor arrive sur une des demi-cases des tuiles en L, il s'échappe. Il est retiré du plateau de jeu et le joueur raptor se rapproche de la victoire.



Le joueur dépense 3 points d'action pour déplacer un jeune raptor et le faire s'échapper.

2) La mère se déplace en ligne droite

Un point d'action permet à la mère de se déplacer en ligne droite, d'autant de cases que souhaité tant qu'elle ne rencontre pas d'obstacle (rocher, case en feu, occupée par un jeune raptor ou occupée par un scientifique).

SI LA MÈRE EST BLESSÉE : Préalablement à son premier mouvement du tour, la mère doit dépenser autant de points d'action que de jetons Endormissement qu'elle a déjà reçus. S'il ne reste pas assez de points d'action au joueur pour cela, elle ne peut pas se déplacer.



Le joueur raptor souhaite déplacer la mère. Comme elle a 2 jetons Endormissement, il doit dépenser 2 points d'action avant son premier déplacement. Il dépense ensuite 2 autres points d'action pour la déplacer deux fois en ligne droite.

3) La mère élimine un scientifique

Un point d'action permet à la mère d'éliminer définitivement un scientifique sur une case voisine. Le pion scientifique est remis dans la boîte de jeu. Seule la mère peut attaquer les scientifiques. Elle peut faire plusieurs attaques dans un même tour.



Le joueur raptor dépense 1 point d'action et élimine sans pitié un scientifique adjacent à la mère. Ce scientifique est retiré du jeu.

4) La mère réveille un jeune raptor

Un point d'action permet à la mère de réveiller un jeune raptor endormi sur une case voisine (sa figurine est immédiatement redressée). On ne peut pas réveiller ainsi un jeune raptor qui a été endormi ce tour-ci. Le raptor réveillé peut immédiatement utiliser lui aussi des points d'action pour se déplacer.



Un jeune raptor est adjacent à la mère. Pour 1 point d'action, le jeune raptor est relevé.

5) La mère éteint un feu entier

Un point d'action permet à la mère d'éteindre, d'un coup de queue, un feu se trouvant sur une case voisine. On retire non seulement ce jeton Feu, mais aussi tous ceux qui lui sont orthogonalement reliés.



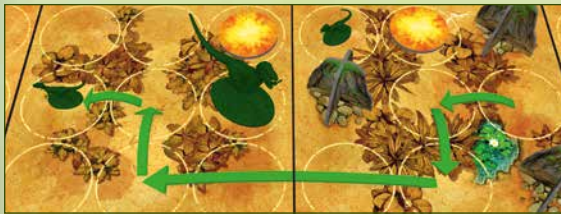
Pour 1 point d'action, le joueur retire un jeton Feu adjacent à la mère, ainsi que les deux jetons qui sont orthogonalement reliés à ce dernier.

EFFETS DES CARTES RAPTOR



1 - Appel de la mère et mélange

Déplacez un jeune raptor éveillé sur une case de votre choix de la tuile où se trouve la mère (un jeune raptor déjà présent sur la tuile de la mère peut être déplacé sur une autre case de cette tuile). Ce déplacement doit se faire sans traverser de cases occupées ou en feu. Ensuite, mélangez ensemble les cartes de votre pioche et de votre défausse (cette carte comprise) pour constituer une nouvelle pioche.



Un jeune raptor se déplace sur la même tuile que la mère. L'autre jeune raptor n'aurait pas pu, car il n'a aucun chemin pour passer.



2 - Disparition et espionnage

Retirez la mère du plateau de jeu. Ensuite, après que le joueur scientifique a utilisé tous ses points d'action, remplacez-la sur une case libre de votre choix.

La mère, cachée dans la végétation, espionne les scientifiques. Au prochain tour, le joueur scientifique vous montrera sa carte avant que vous ne choisissiez la vôtre.



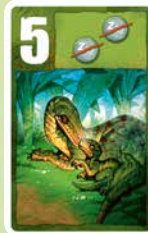
3 - Peur

Effrayez un scientifique de votre choix (couchez la figurine). Ce scientifique est inactif (il ne peut ni tirer, ni se déplacer, ni faire de feu ou lancer des gaz anesthésiants) tant qu'il n'a pas été redressé. Le joueur scientifique devra dépenser 1 point d'action pour le redresser, mais ne peut pas le faire ce tour-ci.



4 - Appel de la mère (x2)

Déplacez un ou deux jeunes raptors éveillés sur deux cases de votre choix de la tuile où se trouve la mère (un jeune raptor déjà présent sur la tuile de la mère peut être déplacé sur une autre case de cette tuile).



5 - Récupération (x2)

Retirez un ou deux jetons Endormissement de la mère (rendez-les au joueur scientifique qui les remet à nouveau du côté "munitions" en haut à droite de son aide de jeu), ou réveillez un ou deux jeunes raptors endormis (ou enlevez un jeton et réveillez un jeune raptor).



6 - Disparition et espionnage

Retirez la mère du plateau de jeu. Ensuite, après que le joueur scientifique a utilisé tous ses points d'action, remplacez-la sur une case libre de votre choix.

La mère, cachée dans la végétation, espionne les scientifiques. Au prochain tour, le joueur scientifique vous montrera sa carte avant que vous ne choisissiez la vôtre.



7 - Récupération (x3)

Retirez un, deux ou trois jetons Endormissement de la mère (rendez-les au joueur scientifique qui les remet à nouveau du côté "munitions" en haut à droite de son aide de jeu), ou réveillez un, deux ou trois jeunes raptors endormis (ou toute combinaison des deux).



8 - Peur (x2)

Effrayez un ou deux scientifiques de votre choix (couchez leurs figurines). Ces scientifiques sont inactifs (ils ne peuvent ni tirer, ni se déplacer, ni faire de feu ou lancer des gaz anesthésiants) tant qu'ils n'ont pas été redressés. Le joueur scientifique devra dépenser 1 point d'action pour redresser chaque figurine, mais ne peut pas le faire ce tour-ci.



9 - Aucun effet



POINTS D'ACTION DU JOUEUR SCIENTIFIQUE

Le joueur peut diviser ses points d'action comme il le souhaite entre ses scientifiques présents sur le plateau de jeu.

Les scientifiques peuvent traverser les cases en feu, et même tirer au travers d'une case en feu, mais ne doivent pas s'y trouver à la fin du tour.

Seuls les scientifiques actifs (c'est-à-dire les figurines qui sont debout) peuvent agir.

TRÈS IMPORTANT !! Chaque scientifique ne peut effectuer qu'une seule action agressive (tir ou capture) par tour.

Un joueur n'est pas obligé d'utiliser tous ses points d'action. Il peut même choisir de n'en utiliser aucun.

Les points d'action peuvent être dépensés de 5 manières :

• **Un scientifique se déplace d'une case**

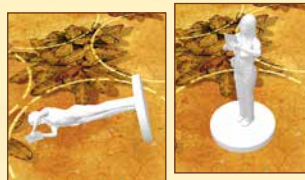
Un point d'action permet à un scientifique de se déplacer vers une case libre orthogonalement voisine, ne contenant pas de dinosaure ou de scientifique. Si c'est une case avec un jeton Feu le scientifique peut la traverser, mais pas finir son déplacement dessus.



Le joueur dépense 2 points d'action pour déplacer un scientifique de 2 cases.

• **Un scientifique effrayé se redresse**

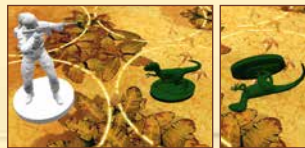
Un point d'action permet de redresser un scientifique effrayé, mais pas durant le tour où il a été effrayé. Le scientifique redressé peut immédiatement dépenser des points d'action.



Pour 1 point d'action, le scientifique effrayé lors d'un tour précédent est relevé et peut agir à nouveau.

• **Un scientifique endort un jeune raptor**

Un point d'action permet de tirer sur un jeune raptor éveillé se trouvant sur une case orthogonalement voisine. Le jeune raptor est alors endormi (sa figurine est couchée).



Pour 1 point d'action, le scientifique endort un jeune raptor sur une case adjacente.

• **Un scientifique capture un jeune raptor endormi**

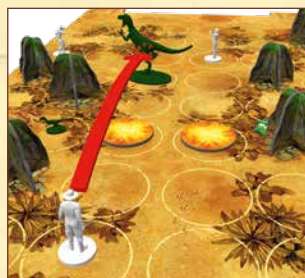
Un point d'action permet de capturer un jeune raptor endormi sur une case orthogonalement voisine. La figurine du petit raptor est retirée du plateau de jeu et placée en haut à gauche de l'aide de jeu du joueur scientifique.



Pour 1 point d'action, le scientifique capture un jeune raptor endormi sur une case adjacente. Ce jeune raptor est retiré du plateau.

• **Un scientifique tire sur la mère raptor**

Un point d'action permet de tirer à distance sur la mère — en ligne droite, orthogonalement, si aucun obstacle ne bloque la ligne de vue. Les seuls obstacles bloquant la ligne de vue sont les rochers et les autres scientifiques actifs. Un scientifique peut donc tirer depuis ou par-dessus une case en feu, par-dessus un scientifique effrayé, ou par-dessus un jeune raptor, petit et invisible dans les herbes. Ensuite le joueur scientifique donne un de ses jetons Endormissement au joueur raptor qui le dispose côté "Zzz" en haut à droite de son aide de jeu.



Pour 1 point d'action, le scientifique tire sur la mère qui est dans la ligne de mire. Le joueur raptor reçoit un jeton Endormissement.

EFFETS DES CARTES SCIENTIFIQUES



1 - Gaz anesthésiants et mélange

Endormissez un jeune raptor se trouvant sur la même tuile que l'un de vos scientifiques, ou sur une tuile orthogonalement adjacente. Couchez la figurine de ce jeune raptor. Le joueur raptor devra dépenser 1 point d'action pour réveiller et redresser ce raptor, mais ne peut faire cela ce tour-ci. Ensuite, mélangez ensemble les cartes de votre pioche et de votre défausse (cette carte comprise) pour constituer une nouvelle pioche.



Le scientifique ne peut pas atteindre le jeune raptor à gauche, car il n'est pas sur la même tuile que lui, ni sur une tuile adjacente



2 - Renforts

Placez un ou deux scientifiques de votre réserve sur des cases libres se trouvant en bordure du plateau de jeu, le long des grands côtés, mais uniquement sur le bord des tuiles carrées (et donc pas sur les L). Si vous n'avez plus de scientifique en réserve, vous ne faites aucune action ce tour-ci.



3 - Jeep (x2)

Effectuez un ou deux mouvements de Jeep. Un mouvement de Jeep permet de déplacer un scientifique en ligne droite, d'autant de cases que souhaité, sans franchir d'obstacle (rocher, case occupée par un raptor ou un autre scientifique). Si le trajet de la jeep traverse un jeton Feu, ce dernier est enlevé du plateau. Vous pouvez si vous le souhaitez répartir ces mouvements sur des scientifiques différents.



4 - Gaz anesthésiants (x2)

Endormissez un ou deux jeunes raptors se trouvant chacun sur la même tuile que l'un de vos scientifiques, ou sur une tuile orthogonalement adjacente. Couchez les figurines des raptors ciblés. Le joueur raptor pourra dépenser 1 point d'action pour redresser chacun de ces raptors, mais ne peut faire cela ce tour-ci.



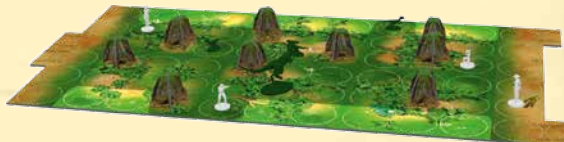
5 - Feux (x2)

Placez deux jetons Feu sur des cases libres du plateau. Un jeton Feu ne peut être placé que sur une case orthogonalement adjacente soit à un scientifique, soit à un jeton Feu déjà en place (y compris un jeton déjà placé ce tour-ci).



6 - Renforts

Placez un ou deux scientifiques de votre réserve sur des cases libres se trouvant en bordure du plateau de jeu, le long des grands côtés, mais uniquement sur le bord des tuiles carrées (et donc pas sur les L). Si vous n'avez plus de scientifique en réserve, vous ne faites aucune action ce tour-ci.



Ci-dessus, le scientifique peut poser ses renforts sur 15 cases différentes (cases libres en bordure extérieure des tuiles carrées).



7 - Feux (x3)

Placez trois jetons Feu sur des cases libres du plateau. Un jeton Feu ne peut être placé que sur une case orthogonalement adjacente soit à un scientifique, soit à un jeton Feu déjà en place (y compris un jeton déjà placé ce tour-ci).



8 - Jeep (x4)

Effectuez d'un à quatre mouvements de Jeep. Un mouvement de Jeep permet de déplacer un scientifique en ligne droite, d'autant de cases que souhaité, sans franchir d'obstacle (rocher, case occupée par un raptor ou un autre scientifique). Si le trajet de la jeep traverse un jeton Feu, ce dernier est enlevé du plateau. Vous pouvez, si vous le souhaitez, répartir ces mouvements sur des scientifiques différents.



9 - Aucun effet