

• FIRST • GIANTS

• RÈGLES •



Dans **FIRST GIANTS**, vous incarnez des paléontologues qui doivent collectionner les plus beaux fossiles afin de les exposer dans votre musée.

Choisissez quels spécimens étudier et utilisez leurs capacités uniques avant de les ajouter à vos collections.

Attention : réfléchissez bien quand exposer vos fossiles, car vous ne bénéficierez plus de leurs effets. Mais attendez trop longtemps et ce sont vos points de victoire qui vous passeront sous le nez !



MISE EN PLACE

- Mélangez les cartes et placez-les face visible au centre de la table pour créer la **pioche** (A).
- Placez les **4 Sites de fouille** (B) au centre de la table. Piochez 8 cartes et attribuez-en 2 aléatoirement à chaque Site de fouille, face visible.
- Placez les **jetons Journaux** (C), l'**ambre** (D) et les **points de victoire** (E) à côté des Sites de fouille pour créer la réserve.
- Chaque personne choisit une couleur, et prends les **4 pions** (F) correspondants ainsi qu'un **plateau Musée** (G) et **2 ambres**. Rangez vos pions et vos ambres dans les emplacements dédiés de votre **plateau Musée**.

- En fonction du nombre de personnes, ajoutez le nombre de **jetons Collection** (H) correspondant à la réserve (côté I).
 - : 14 jetons Collection
 - : 20 jetons Collection
 - : 24 jetons Collection
 - : 24 jetons Collection
- Les jetons restants sont rangés dans la boîte.
- La dernière personne à avoir vu un dinosaure prends le jeton premier Paléontologue (I) et commence la partie.

Pensez à garder l'annexe près de vous.

ANATOMIE D'UNE CARTE

RECTO

VERSO



TAILLE

- 1 Petit
- 2 Moyen
- 3 Grand

FAMILLE
(indiqué par une couleur et une icône)

- Volant
- Herbivore
- Carnivore
- Marin
- Mammifère

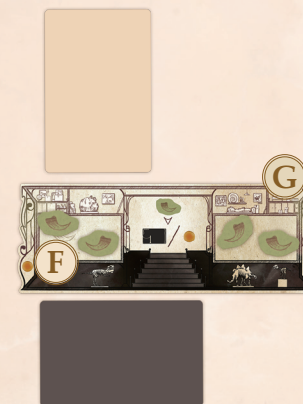
TIMING

EFFET DE LA CARTE



L'ÉTUDE

L'Étude est l'endroit où vous étudiez vos fossiles, où vous les restaurez avant de les ajouter à votre exposition.



L'EXPOSITION

L'Exposition est la vitrine de votre musée, l'endroit où vous révélez vos collections aux yeux du monde.

Exemple de mise en place à 3 personnes

UN TOUR DE JEU

En commençant par le premier paléontologue, jouez chacun votre tour en sens horaire.
À votre tour, vous devez effectuer l'une des deux actions suivantes :

JOUER 1 PION

Pour pouvoir jouer 1 pion, au moins 1 pion doit se trouver sur votre plateau.

Si vous n'avez pas de pion sur votre plateau, vous devez effectuer l'action « récupérer ses pions ».

1 Prenez 1 de vos pions sur votre plateau et placez-le sur un Site de fouille **qui ne contient pas déjà un de vos pions**.

2 Prenez 1 des 2 cartes de ce Site de Fouille et placez-la dans votre Étude (au-dessus de votre plateau).



3 Appliquez l'effet de la carte ainsi que les éventuels effets récurrents concernés :



Certaines cartes ont des effets **récurrents** : ces effets sont appliqués à chaque fois que la condition est remplie, y compris au moment où vous prenez la carte en question.



La plupart des cartes ont un effet **à usage unique** qui ne s'applique qu'une seule fois, durant le tour où vous avez pris la carte en question.

Si les effets de plusieurs cartes de votre Étude devaient se déclencher au même moment, résolvez-les dans l'ordre de votre choix.

Si les effets de cartes appartenant à des joueurs différents devaient se déclencher au même moment, résolvez-les dans l'ordre du tour, en commençant par les effets de la personne active, puis en sens horaire.

4 Enfin, remplissez l'emplacement vide du Site de fouille avec la carte du dessus de la pioche.

(Voir page 8 pour une listes des effets et l'Annexe pour la description des cartes)

RÉCUPÉRER SES PIONS

Pour récupérer vos pions, au moins 1 de vos pions doit se trouver sur un Site de fouille.

Si aucun de vos pions n'est se trouve sur un Site de fouille, alors vous devez effectuer l'action « jouer 1 pion ».

1 Prenez **tous** vos pions se trouvant sur des Sites de fouille et ramenez-les sur votre plateau.

2 Pour chaque pion récupéré, choisissez l'un des effets suivants :
Recevoir 1 ambre OU **Exposer 1 fossile** (voir page 6).

Vous pouvez choisir un effet différent pour chaque pion récupéré, dans n'importe quel ordre.

Laura récupère 3 de ses pions.



Elle choisit de recevoir 2 ambres et d'exposer 1 fossile.



Une fois que l'action est intégralement résolue, on passe au tour de la personne suivante.

EXPOSER UN FOSSILE

Pour exposer un fossile, dépensez un nombre d'ambre égal à sa taille (1, 2 ou 3). Une fois l'ambre dépensé, prenez la carte dans votre Étude et placez-la face cachée en dessous de votre plateau. Exposer des fossiles est la manière la plus efficace de gagner des points.

Si vous ne pouvez pas payer le prix d'un fossile, vous ne pouvez pas l'exposer.

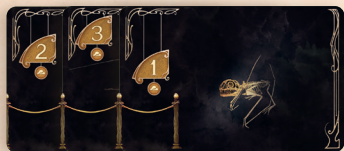
Un fossile exposé perd tous ses effets.

Quand vous exposez un fossile, vous pouvez soit débiter une nouvelle collection, soit agrandir une collection existante :

Pour débiter une nouvelle collection, placez la carte dans une nouvelle ligne sous votre plateau. Débiter une nouvelle collection ne rapporte aucun point : pour gagner des points, **vous devez agrandir votre collection**. Une fois qu'un fossile a été assigné à une collection, il doit y rester. Il ne peut pas être réassigné plus tard à une autre collection.

Pour agrandir une collection déjà existante, ajoutez la carte à cette collection. Il y a deux types de collections :

Collection FAMILLE complète
Même Famille + Tailles différentes



Collection TAILLE complète
Même Taille + Familles différentes



Attention : c'est donc bien la deuxième carte d'une collection qui détermine son type, et une fois que le type d'une collection a été défini, il ne peut plus changer.


Vous ne pouvez pas ajouter de cartes d'une Famille différente à une collection Famille. Si une Taille est déjà représentée au sein de la collection, vous ne pouvez pas ajouter une autre carte de la même Taille.

Vous ne pouvez pas ajouter de cartes d'une Taille différente à une collection Taille. Si une Famille est déjà représentée au sein de la collection, vous ne pouvez pas ajouter une autre carte de la même Famille.

Laura a ajouté un petit herbivore au petit carnivore qu'elle avait déjà exposé. Comme les deux cartes ont la même Taille (et des Familles différentes), la collection devient une collection Taille.



MARQUER DES POINTS

À chaque fois que vous agrandissez une collection, prenez 1 jeton Collection de la réserve et placez le côté , de façon à le superposer à cheval sur la carte précédente et la nouvelle carte (comme indiqué sur le schéma).



De plus, si vous êtes la première personne à agrandir une collection d'une certaine Taille ou d'une certaine Famille, prenez immédiatement le jeton Journal correspondant depuis la réserve.


Si une autre personne parvient à obtenir une collection de même sorte contenant strictement **plus de cartes**, cette personne vole le jeton Journal correspondant !

Une collection Famille complète ne peut pas dépasser 3 cartes, et une collection Taille complète ne peut pas dépasser 5 cartes. Si vous êtes la première personne à compléter une collection d'une certaine sorte, le jeton Journal correspondant ne peut plus vous être volé.



Jeton Journal Taille : Moyen



Quand vous complétez une collection, retournez tous les jetons Collection de cette collection, côté  visible.





FIN DE LA PARTIE

La fin de partie se déclenche lorsqu'une personne prend le **dernier jeton Collection de la réserve** ou lorsque la **pioche est vide** après avoir rempli un Site de fouille. Prenez tous les jetons Collection restant dans la boîte et ajoutez-les à la réserve. Continuez à jouer jusqu'à ce que tout le monde ait effectué le même nombre de tours de jeu, ce qui termine la partie; calculez ensuite votre score :



Les jetons Journal valent 3 ou 5 points (comme indiqué sur le jeton).



Chaque jeton Collection vaut 2 points  si la collection est incomplète ou 3 points  si la collection est complète.



Enfin, ajoutez tous les points gagnés pendant la partie.

La personne avec le plus de points remporte la partie !
En cas d'égalité, les personnes à égalité se partagent la victoire.

ICÔNES ET EFFETS DES CARTES

*L'ambre et les points gagnés en cours de partie sont toujours pris dans la réserve.
L'ambre dépensée retourne à la réserve.*



À chaque fois que **n'importe** quelle **personne** prend une carte ...



Une seule fois durant ce tour...



À chaque fois que **vous** prenez une carte **carnivore**...



... pour chaque carte **carnivore** dans votre Étude.



À chaque fois que **vous** prenez une carte d'une Famille que vous n'avez pas déjà dans votre Étude...



... pour chaque Famille différente dans votre Étude.



Chaque adversaire applique cet effet...



... pour chaque paire de cartes dans votre Étude (la Taille et la Famille n'ont pas d'importance).



Gagnez 1 point de victoire.



Recevez 1 ambre.



Vous pouvez exposer 1 fossile.



Vous pouvez exposer 1 fossile sans payer son coût.



Vous pouvez exposer jusqu'à 2 fossiles de Famille différente.



Vous pouvez exposer jusqu'à 2 fossiles de même Famille.



Vous pouvez dépenser 3 ambres pour gagner 2 points de victoire.



Vous pouvez exposer 1 fossile OU gagner 1 point de victoire.



Un œuf est une carte joker : il a une Famille, mais est considéré comme une carte de n'importe quelle Taille dans sa collection.
Pour exposer un œuf, dépensez 2 ambres.

Pour plus de détails sur les effets des cartes, veuillez vous référer à l'annexe.