



FIRST
GIANTS
ANNEXE

FAMILLE : VOLANT

Fréquemment mis en avant dans les médias liés aux dinosaures, les ptérosaures sont fortement associés à ces derniers par le grand public. En réalité, ce ne sont pas de véritables dinosaures, mais simplement des reptiles volants. Contrairement aux dinosaures, qui ont évolué pour donner les oiseaux modernes, il n'existe aucun survivant de cette lignée.

1 ANUROGNATHUS

« Anurognathus », du grec ανουρα γναθος, signifiant « mâchoire de grenouille ».



À chaque fois que n'importe quelle personne (y compris-vous) prend une carte avec le symbole ⚡ (y compris celle-ci), recevez 1 ambre.

Lorsque vous prenez cette carte, prenez soin d'en informer vos adversaires afin de les aider à se rappeler leurs propres effets ⚡.




1 NEMICOLOPTERUS

Le plus petit ptérosaure « adulte » connu à ce jour ; cependant le fossile découvert pourrait en réalité avoir été un juvénile.



Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, recevez 2 ambres.




3 PTERANODON

On a découvert plus de fossiles de Pteranodon que de tout autre ptérosaure, incluant aussi bien des spécimens mâles que femelles, appartenant à différents groupes d'âge et sous-espèces, ce qui permet une analyse détaillée de leur anatomie et de leur cycle de vie.



À chaque fois que vous prenez une carte **Volant** (y compris celle-ci), recevez 2 ambres.




3 THANATOSDRAKON

On estime que le Thanatosdrakon avait une envergure d'environ 9 mètres.



À chaque fois que vous prenez une carte **Volant** (y compris celle-ci), gagnez 1 point de victoire.




2 DIMORPHODON

Les dimorphodons étaient probablement incapables de voler sur de longues distances, préférant sans doute alterner escalade et de courts vols, à l'image de certains oiseaux actuels comme les Tinamidae et les pics.



Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, recevez 1 ambre pour chaque carte **Volant** (y compris celle-ci) dans votre Étude.





2 THALASSODROMEUS

Plusieurs théories ont été proposées pour expliquer la fonction de la crête du Thalassodromeus, notamment la thermorégulation, la reconnaissance entre individus d'une même espèce ou l'affichage sexuel. Il est probable qu'elle remplissait plus d'une fonction.



Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, recevez 3 ambres et 1 point de victoire.





3 QUETZALCOATLUS

Le Quetzalcoatlus était si grand que les scientifiques ont longtemps estimé qu'il ne pouvait pas voler.



Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, vous pouvez dépenser 3 ambres pour gagner 2 points de victoire. Vous pouvez effectuer cet échange autant de fois que vous avez de cartes **Volant** (y compris celle-ci) dans votre Étude.






? ŒUF DE PTÉROSAURE



L'Œuf de ptérosaure est une carte **Volant** joker : il s'agit d'une carte **Volant**, mais il est considéré comme une carte **Volant** de n'importe quelle Taille dans sa collection. Pour l'exposer, dépensez 2 ambres.




FAMILLE : HERBIVORE

Les « guerres des os », aussi appelées la Grande ruée vers les dinosaures, furent une succession de période de chasse aux fossiles intense et impitoyable durant « l'Âge doré Américain ». Cette époque fut marquée par une rivalité acharnée entre deux paléontologues de renom : Edward Drinker Cope (Académie des sciences naturelles de Philadelphie) et Othniel Charles Marsh

(Musée d'histoire naturelle Peabody de l'Université Yale). Tous deux eurent recours à des méthodes peu éthiques, allant de la corruption et du vol jusqu'à la destruction de fossiles, dans le but de se surpasser l'un l'autre. Ils cherchèrent également à se discréditer mutuellement et à perturber leurs financements en lançant des attaques personnelles au travers de publications scientifiques.

1 **MICROCERATUS**

Au Crétacé, les plantes à fleurs étaient encore rares et dispersées dans le paysage : il est donc probable que le *Microceratus* se nourrissait principalement de fougères, de cycas et de conifères, utilisant son bec cératopsien acéré pour sectionner les feuilles ou les aiguilles.




À chaque fois que n'importe quelle personne (y compris-vous) prend une carte avec le symbole  (y compris celle-ci), gagnez 1 point de victoire.

Lorsque vous prenez cette carte, prenez soin d'en informer vos adversaires afin de les aider à se rappeler leurs propres effets .




1 **PSITTACOSAURUS**

Le *Psittacosaurus* est l'un des dinosaures les mieux documentés, grâce à des centaines de fossiles représentant aussi bien des mâles que des femelles et couvrant presque tous les âges. Les recherches récentes indiquent qu'il aurait présenté un contre-ombrage (dos sombre et ventre clair), complété par une coloration disruptive marquée de rayures et de taches sur les membres.




Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, gagnez 1 point de victoire.




3 **DIPLODOCUS**

Le *Diplodocus* vivait, vers la fin du Jurassique, dans la région correspondant aujourd'hui au centre-ouest de l'Amérique du Nord, aux côtés de géants tels que l'*Apatosaurus*, le *Barosaurus*, le *Brachiosaurus*, le *Brontosaurus* et le *Camarasaurus*.




À chaque fois que vous prenez une carte **Herbivore** (y compris celle-ci), recevez 2 ambres.




3 **STEGOSAURUS**

La plupart des spécialistes s'accordent à dire que la queue armée du *Stegosaurus* (ou *Thagomizer*) avait principalement une fonction défensive. Le mot « *Thagomizer* », inventé en 1982 par Gary Larson dans sa série humoristique *The Far Side*, a été peu à peu adopté comme nom officiel de cette formation de quatre pointes.




À chaque fois que vous prenez une carte **Herbivore** (y compris celle-ci), gagnez 1 point de victoire.



2 **PACHYCEPHALOSAURUS**

Durant de nombreuses années, les paléontologues ont interprété les différences de forme du crâne comme quatre espèces distinctes, jusqu'à ce qu'il soit établi qu'elles représentaient en réalité les différents âges de développement du *Pachycephalosaurus*.




Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, gagnez 1 point de victoire pour chaque paire de cartes dans votre Étude (y compris cette carte). Ne tenez pas compte de leur Famille ou de leur Taille, cela n'a pas d'importance. Si vous avez un nombre impair de cartes dans votre Étude, arrondissez à l'inférieur.





2 **CRICHTONSAURUS**

Le *Crichtonsaurus* a été nommé d'après Michael Crichton, l'auteur du roman *Jurassic Park*.




Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, gagnez 2 points de victoire et 1 ambre.





3 **TRICERATOPS**

Le tout premier fossile de *Triceratops* mis au jour n'était constitué que de ses deux grandes cornes. Le paléontologue qui les examina crut qu'il s'agissait d'un bison du Pliocène.




Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, gagnez 1 point de victoire pour chaque carte **Herbivore** (y compris celle-ci) dans votre Étude.





? **ŒUF D'HERBIVORE**




L'Œuf d'herbivore est une carte **Herbivore** joker : il s'agit d'une carte **Herbivore**, mais il est considéré comme une carte **Herbivore** de n'importe quelle Taille dans sa collection. Pour l'exposer, dépensez 2 ambres.





FAMILLE : CARNIVORE 🦴

Il arrive que certains dinosaures « disparaissent » de la classification scientifique, à l'image du *Dakotaraptor*, parce que du matériel paléontologique frauduleusement attribué ne leur appartenait pas vraiment : on qualifie alors le taxon de *nomen dubium*.

1 COMPSOGNATHUS



Parmi les proches du *Compsognathus*, le *Sinosauropteryx* était recouvert de duvet, alors que le *Juravenator* possédait à la fois des plumes et des écailles, ce qui laisse penser qu'au sein d'une même famille, les types de plumage pouvaient varier.

À chaque fois que n'importe quelle personne (y compris vous) prend une carte avec le symbole ⚡ (y compris celle-ci), vous pouvez exposer 1 fossile (en payant son coût). Vous avez le droit d'exposer cette carte via cet effet.

Lorsque vous prenez cette carte, prenez soin d'en informer vos adversaires afin de les aider à se rappeler leurs propres effets ⚡.





1 VELOCIRAPTOR



La découverte en 2007 de « boutons de plumes » sur l'ulna (cubitus) a confirmé que le *Velociraptor* (et peut-être ses proches cousins) avait les ailes couvertes de plumes, et non d'un simple duvet.

Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, recevez 1 ambre et vous pouvez exposer 1 fossile (en payant son coût). Vous avez le droit d'exposer cette carte via cet effet.






3 GIGANOTOSAURUS



Le *Giganotosaurus* était parmi les plus grands carnivores terrestres connus. Cependant, sa taille exacte est difficile à déterminer car tous les fossiles découverts jusqu'à présent sont incomplets. Les estimations faites à partir du spécimen le plus complet suggèrent une longueur comprise entre 12 et 13 mètres.

À chaque fois que vous prenez une carte **Carnivore** (y compris celle-ci), recevez 2 ambres.






3 SPINOSAURUS



Les données fossiles suggèrent que le *Spinosaurus* menait une vie semi-aquatique. La plupart des chercheurs estiment qu'il capturait aussi bien des proies terrestres qu'aquatiques, à la manière des hérons actuels.

À chaque fois que vous prenez une carte **Carnivore** (y compris celle-ci), gagnez 1 point de victoire.





2 DILOPHOSAURUS



L'holotype du *Dilophosaurus* est l'un des fossiles présentant le plus grand nombre de traces de paléo-pathologies connues. Cela en fait aussi l'un des spécimens les plus résistants jamais observés.

Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, vous pouvez exposer jusqu'à 2 fossiles (en payant chacun leur coût). Si vous exposez 2 fossiles de cette manière, ils doivent être de la **même Famille**. Vous avez le droit d'exposer cette carte via cet effet.





2 CARNOTAURUS



Le *Carnotaurus* est le seul dinosaure carnivore bipède connu doté de cornes sur l'os frontal. Selon les chercheurs, il s'en serait servi un peu comme le font les bœufs.

Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, vous pouvez exposer un fossile **gratuitement** (sans payer son coût). Vous avez le droit d'exposer cette carte via cet effet.





3 TYRANNOSAURUS



Jusqu'à la découverte de *Trix* en 2013, *Sue* détenait le record de longévité parmi les *Tyrannosaurus* connus, mort à 28 ans. *Trix*, lui, avait atteint 35 ans.

Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, pour chaque carte **Carnivore** (y compris celle-ci) dans votre Étude, recevez 1 ambre et vous pouvez exposer un fossile (en payant son coût). Vous avez le droit d'exposer cette carte via cet effet.






? ŒUF DE CARNIVORE



L'Œuf de carnivore est une carte **Carnivore** joker : il s'agit d'une carte **Carnivore**, mais il est considéré comme une carte **Carnivore** de n'importe quelle Taille dans sa collection. Pour l'exposer, dépensez 2 ambres.





FAMILLE : MARIN

La vie est apparue d'abord dans l'océan avant d'émerger et de coloniser la terre ferme – une étape majeure dans l'histoire de l'évolution. Mais, paradoxalement, certains animaux terrestres sont finalement retournés à la mer, se réadaptant progressivement aux environnements

aquatiques au fil de millions d'années. Malgré leur mode de vie océanique, des créatures comme les ichthyosaures, plésiosaures et mosasaures descendent d'ancêtres terrestres – tout comme les baleines ont évolué à partir de mammifères ongulés.

1 TRILOBITA



Environ 20 000 espèces de trilobites ont évolué pour occuper de nombreuses niches écologiques ; certaines se déplaçaient sur le fond marin en tant que prédatrices, charognardes ou filtreuses, et d'autres nageaient en se nourrissant de plancton.



À chaque fois que n'importe quelle personne (y compris-vous) prend une carte avec le symbole  (y compris celle-ci), vous pouvez dépenser 3 ambres pour gagner 2 points de victoire.



Lorsque vous prenez cette carte, prenez soin d'en informer vos adversaires afin de les aider à se rappeler leurs propres effets .



1 AMMONOIDEA



Les ammonites constituent de très bons fossiles repères (ou stratigraphiques) : leur existence, limitée à des intervalles relativement courts, coïncide avec des périodes géologiques précises. On peut ainsi dater aisément les strates rocheuses, car chaque espèce d'ammonite a vécu moins d'un million d'années.



Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, recevez 1 ambre pour chaque Famille différente (y compris celle-ci) dans votre Étude.




3 ELASMOSAURUS



Les premières tentatives de reconstitution de ce reptile montraient sa tête fixée à l'extrémité de la queue, une erreur que les paléontologues corrigèrent sans tarder.



À chaque fois que vous prenez une carte d'une Famille que vous n'avez pas déjà dans votre **Étude**, recevez 2 ambres. Si vous n'avez pas de carte **Marin** dans votre Étude lorsque vous prenez l'Elasmosaurus, recevez 2 ambres.




3 MOSASAURUS



Malgré les apparences, le Mosasaurus n'est pas un crocodile géant, mais un proche parent des serpents modernes, comme en témoignent certains traits, dont la présence de dents sur le palais.



À chaque fois que vous prenez une carte d'une Famille que vous n'avez pas déjà dans votre Étude, gagnez 1 point de victoire. Si vous n'avez pas de carte **Marin** dans votre Étude lorsque vous prenez le Mosasaurus, gagnez 1 point de victoire.




2 ICHTHYOSAURUS



La silhouette de l'ichthyosaure, qui évoque celle des dauphins ou des requins, est due à l'évolution convergente, un mécanisme favorisant des configurations corporelles similaires dans des situations environnementales semblables.



Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, vous pouvez exposer jusqu'à 2 fossiles (en payant chacun leur coût). Si vous exposez 2 fossiles de cette manière, ils doivent être de **Familles différentes**. Vous avez le droit d'exposer cette carte via cet effet.




2 ARCHELON



L'Archelon possédait une carapace en cuir souple plutôt qu'une coquille dure, une caractéristique fréquente chez les tortues marines géantes comme la tortue luth actuelle. Cette particularité les rendait plus légères et plus rapides dans l'eau.



Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, gagnez 1 point de victoire pour chaque Famille différente (y compris celle-ci) dans votre Étude.




3 MEGALODON



Le terme « Mégalodon » n'est pas rare chez les animaux : il apparaît aussi dans le nom d'une palourde et d'un serpent.



Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, pour chaque Famille différente (y compris celle-ci) dans votre Étude, vous pouvez exposer 1 fossile (en payant son coût). Vous avez le droit d'exposer cette carte via cet effet.




? ŒUF MARIN



L'Œuf marin est une carte **Marin** joker : il s'agit d'une carte **Marin**, mais il est considéré comme une carte **Marin** de n'importe quelle Taille dans sa collection. Pour l'exposer, dépensez 2 ambres.




FAMILLE : MAMMIFÈRE

Il y a environ 66 millions d'années, les trois quarts des espèces végétales et animales de la Terre se sont éteintes, dont tous les dinosaures non aviens. Cet événement, connu sous le nom d'extinction Crétacé-Paléogène, a offert de nombreuses opportunités évolutives, en particulier pour la diversification des mammifères.

1 **BRAILODON** 



À chaque fois que n'importe quelle personne (y compris vous) prend une carte avec le symbole  (y compris celle-ci), vous pouvez exposer 1 fossile (en payant son coût), ou gagner 1 point de victoire. Vous avez le droit d'exposer cette carte via cet effet. De plus, à chaque fois, chacun de vos adversaires reçoit 1 ambre.

Lorsque vous prenez cette carte, prenez soin d'en informer vos adversaires afin de les aider à se rappeler leurs propres effets .



1 **THYLACINUS** 

Communément appelé tigre de Tasmanie ou loup de Tasmanie. Le plus ancien fossile connu de thylacine date d'environ 2 millions d'années.



Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, recevez 3 ambres. De plus, chacun de vos adversaires reçoit 1 ambre.



3 **ARSINOITHERIUM** 



À chaque fois que vous prenez une carte **Mammifère** (y compris celle-ci), gagnez recevez 2 ambres.



3 **MEGATHERIUM** 

Selon certaines données, l'extinction du Megatherium pourrait être liée aux activités de chasse des hommes.



chaque fois que vous prenez une carte **Mammifère** (y compris celle-ci), gagnez 1 point de victoire.



2 **SMILODON** 



Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, vous pouvez exposer jusqu'à 2 fossiles (en payant chacun leur coût). Vous avez le droit d'exposer cette carte via cet effet. De plus, chacun de vos adversaires gagne 2 points de victoire.



2 **GLYPTODON** 

Le Glyptodon se servait sans doute de sa queue cuirassée très flexible comme d'une arme, en particulier lors d'affrontements avec ses congénères pour régler des conflits territoriaux ou liés à la reproduction.



Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, gagnez 3 points de victoire. De plus, chacun de vos adversaires reçoit 1 ambre.



3 **MAMMUTHUS** 

Les mammouths et les éléphants d'Asie sont plus étroitement apparentés entre eux qu'ils ne le sont aux éléphants d'Afrique.



Une seule fois durant le tour où vous avez pris cette carte, vous pouvez dépenser 2 ambres pour gagner 2 points de victoire. Vous pouvez effectuer cet échange autant de fois que vous avez de cartes **Mammifère** (y compris celle-ci) dans votre Étude. De plus, chacun de vos adversaires reçoit 1 ambre pour chaque carte **Mammifère** (y compris celle-ci) dans votre Étude (indépendamment du nombre d'échange que vous avez réellement effectué).



? **ŒUF DE MAMMIFÈRE** 

Certains mammifères, comme l'ornithorynque et l'échidné, sont des monotrèmes (des mammifères qui pondent des œufs). Des fossiles du Crétacé inférieur, tels que le Steropodon et le Teinolophos, suggèrent que ce mode de reproduction était plus courant chez les premiers mammifères.



L'Œuf de mammifère est une carte **Mammifère** joker : il s'agit d'une carte **Mammifère**, mais il est considéré comme une carte **Mammifère** de n'importe quelle Taille dans sa collection. Pour l'exposer, dépensez 2 ambres.



BRETT GILBERT

Comment suis-je devenu auteur de jeux ? Né et élevé dans la campagne anglaise, et doté d'un esprit porté vers les mathématiques et les motifs, j'ai fini par choisir une vie non pas de faire des choses, mais d'en créer. Ou du moins, de leur donner un sens. C'est cela, le design. Et le game design, c'est le défi que l'on s'impose soi-même : faire tout cela en cherchant à créer quelque chose qui permette à d'autres de participer et, d'une certaine manière, de prendre plaisir à trouver des réponses à des questions qu'ils ne poseront jamais. Mais puisque vous êtes arrivé jusque-là, j'ai une question pour vous : avez-vous terminé les règles en pensant « Mais je voulais plus de texte à lire ! Le livret de règles est ma partie préférée ! » ? Posez-le et jouez. Et si le jeu ne vous plaît pas, changez-le. Allez-y. Je vous mets au défi. Répondez à vos propres questions. Cela pourrait vraiment être le début de quelque chose.



MATTHEW DUNSTAN

Je suis auteur de jeux de société et ancien scientifique, installé en Australie. J'ai conçu plus de 50 jeux dans une grande variété de styles, allant des jeux pour enfants aux jeux familiaux en passant par les jeux narratifs. J'ai également cofondé Postmark Games, une maison dédiée exclusivement aux jeux à imprimer chez soi. Je crée aussi des expériences ludiques à visée éducative, notamment des jeux de société pour synchrotrons, musées du cinéma ou encore des escape games éphémères pour des festivals. Mes créations ont été reconnues dans le monde entier, avec notamment l'As d'Or du meilleur jeu pour enfants en France en 2022 et trois nominations au Spiel et au Kennerspiel des Jahres.



MAUD CHALMEL

(couverture)

Dès 2005, j'ai commencé à travailler dans une agence de PUB, avant de me lancer en indépendante dans la com visuelle. « Un vrai métier », comme disaient les grandes personnes. Avec un peu de patience, j'ai pu faire mes premiers pas dans l'illustration de jeux, notamment en 2014 avec Siggil par Henri Kermarrec. Co-fondatrice de la Charte des Illustrateures Ludiques en 2022 pour fédérer le milieu, j'ai créé le pictogramme « illustré à la main » pour encourager cet objet culturel à rester humain avant tout.



JESSICA COGNARD

(illustrations naturaliste)

Je dessine depuis petite et je ne me suis jamais arrêtée. Après des études aux Beaux Arts, je navigue dans plusieurs domaines de l'illustration avec une spécialisation dans l'illustration naturaliste. Ma pratique se construit entre observation curieuse et envie de raconter en remplissant des carnets « sur le vif » j'utilise principalement l'aquarelle et le graphite, qui peuvent être ensuite mixés avec du digital.

65 cartes



5 plateaux Musée



80 jetons ambre



4 plateaux Site de fouille



8 jetons Journal



84 jetons points de victoire



20 pions en bois



33 jetons Collection



1 jeton Premier joueur



DISTRIBUÉ PAR :

Asmodee France SAS, 18 rue Jacqueline Auriol,
78280 Guyancourt - France - www.asmodee.com
(distributed by) Asmodee Canada: 4001 F.X. Tessier, local 100,
Vaudreuil-Dorion, Quebec - Canada J7V 5V5

SPACE Cowboys / Asmodee Group,
18 rue Jacqueline Auriol,
Quartier Villaroy - BP 40119,
78041 Guyancourt, France
© 2026 SPACE Cowboys.
All rights reserved.



www.spacecowboys.fr



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



OU



MAGRIN



OU
DÉCHÈTERIE



FR
ÉLÉMENTS
D'EMBALLAGE

+

PAPIER
GRAPHIQUE



Adresses sur quairefermedesdechets.fr