

L'EXPÉDITION PERDUE



UN JEU DE PEER SYLVESTER
ILLUSTRÉ PAR GAREN EWING

NOTES DU CONCEPTEUR

L'expédition dans ce jeu s'inspire de l'une des plus célèbres expéditions perdues de tous les temps : la tentative finale de Percy Fawcett de trouver El Dorado, qu'il appelait juste "Z". Il prit avec lui son fils Jack et l'ami de son fils Raleigh Rimmel, et ne revint jamais. Tout comme la disparition d'Amelia Earhart, ceci fut un sujet brûlant des années 30.

L'excellent livre de David Grann, *La Cité perdue de Z*, m'a inspiré la création de ce jeu. Il fut rapidement évident pour moi que je voulais créer un jeu coopératif qui reflète ce que les expéditions dans la jungle brésilienne pouvaient rencontrer. Il contient bien d'autres calamités bien sûr, mais un point important était de n'y inclure que des créatures et des événements réels. Il n'y a aucun danger dans ce jeu que Fawcett n'aurait pas pu rencontrer.

Les tribus locales étaient pour moi un autre point important. Toutes les tribus mentionnées dans le jeu étaient dans la zone que Fawcett a visité. Si possible j'ai utilisé les sources originales pour les représenter de façon plus agressive ou plus amicale à l'encontre des étrangers. Ceci ne doit pas être mal compris comme un jugement de ma part. Il est important de montrer du respect envers les tribus, surtout dans un jeu à propos de l'invasion de leur territoire. Fawcett était connu pour avoir toujours montré du respect aux natifs et j'espère que le jeu reflète cette attitude.

Pendant les recherches pour le jeu j'ai également appris que l'on pouvait brûler un vers parasite avec de la poudre à canon. Qui a dit que jouer n'était pas éducatif ?

Amusez-vous bien !

Peer Sylvester



SOMMAIRE

Aperçu du jeu	4
Règles coopératives (2-5 joueurs)	8
Règles solo (1 joueur)	10
Règles compétitives (2 joueurs)	12
Clarifications	14

MATÉRIEL

- A. 6 cartes d'explorateurs
- B. 9 cartes d'expédition
- C. 56 cartes d'aventure
- D. 28 pions de Santé
- E. 21 pions de Nourriture
- F. 12 pions de Munitions
- G. 2 pions
- H. 1 pion Matinée/Soirée
- I. 1 pion de Chef d'Expédition
- J. 2 aides de jeu



A



B



C



D



E



F



G



H



I



J



APERÇU DU JEU

Dans l'Expédition Perdue, vous menez une équipe de trois explorateurs sur les pas de Percy Fawcett en route vers El Dorado. Pour gagner la partie, arrivez simplement à la cité perdue avec l'un de ces trois explorateurs vivants !

Vous devrez faire le meilleur usage possible de vos Compétences et de vos Ressources pour survivre en vous enfonçant à l'intérieur de la jungle. Les Ressources sont représentées par des pions. Les Compétences sont représentées par des symboles sur les cartes. Il y en a trois de chaque :

- Les Ressources sont la Nourriture, les Munitions et la Santé.
- Les Compétences sont la Jungle, la Navigation et le Campement.

Chaque explorateur est un spécialiste dans l'une des Compétences, représenté par le symbole sur sa carte. Les explorateurs sont à part cela identiques. Si un explorateur perd tous ses pions de Santé, il meurt. Il est retiré de la partie et ne peut pas revenir. Si les trois explorateurs meurent, les joueurs perdent immédiatement.

LES CARTES D'AVENTURE

Le cœur du jeu est basé sur les cartes d'aventure. Chacune représente une rencontre dans la jungle. Pour réussir, vous devrez vous assurer que ces rencontres aient lieu dans un ordre qui permettra aux explorateurs de survivre. Les cartes seront quelquefois clairement positives ou négatives, mais il y aura souvent un mélange des deux. Chaque carte a un nom et un nombre (en bas) et une série de cartouches (vers le haut).

Les cartouches représentent toutes les choses qui arriveront aux explorateurs quand vous rencontrez cette carte. Chaque cartouche a un nombre de symboles qui vous disent quelles actions ont lieu quand cette case est activée. Vous devez résoudre chaque symbole dans un cartouche dans l'ordre, de gauche à droite. Il y a trois types de cartouches : les Événements, les Choix et les Options. Beaucoup de cartes auront plusieurs types de cartouches. Dans ces cas, elles doivent être résolues dans cet ordre : Événements, puis Choix, puis Options.



Les Événements (jaunes) sont obligatoires. Vous devez déclencher chaque cartouche jaune sur une carte que vous jouez. Déclencher signifie faire toutes les actions dans ce cartouche









Les Choix (rouges, déchiquetés) sont aussi obligatoires, mais vous devez choisir un seul cartouche rouge à déclencher par carte et ignorer tout autre cartouche rouge sur la carte.









Les Options (bleues, enroulés) sont optionnelles ! Vous pouvez choisir d'ignorer, ou d'activer, chaque case bleue sur une carte.

SYMBOLES DES CARTES

Chaque cartouche a un nombre de symboles. Ces symboles sont également listés sur les aides de jeu et au dos de ce livret de règles. A peu près la moitié concerne les Compétences et les Ressources, alors que les autres affectent le chemin des cartes lui-même, ou l'expédition en entier. Chaque symbole de Ressource et de Compétence a deux versions : gain et dépense.

RESSOURCES	GAIN	DÉPENSE
NOURRITURE		
MUNITIONS		
SANTÉ		

Quand vous gagnez ou dépensez une Ressource, vous prenez le pion correspondant dans la réserve et le mettez dans votre zone d'équipe, ou vice-versa. Chaque explorateur ne peut pas dépasser quatre Santé, mais il n'y a pas de limite en Nourriture et en Munitions. Si vous devez dépenser une Nourriture et que vous n'en avez plus, vous devez dépenser une Santé à la place. Le pion de Santé peut être pris de n'importe quel explorateur vivant. Si vous n'avez pas de Munitions, vous ne pouvez pas déclencher une case de symboles avec une option 'dépenser des Munitions'.

COMPÉTENCE	GAIN	DÉPENSE
JUNGLE		
NAVIGATION		
CAMPEMENT		





Quand vous gagnez une Compétence, vous prenez la carte elle-même et l'ajoutez à votre zone d'équipe. Faites cela une fois que tous les autres symboles sur la carte ont été résolus. Quand vous dépensez une Compétence, vous avez trois options :

- Défaussez une carte de votre zone d'équipe avec le symbole correspondant.
- Perdez un pion de Santé d'un explorateur avec la Compétence correspondante.
- Perdez deux pions de Santé d'un autre explorateur.

Quand une carte dans votre zone d'équipe a plusieurs symboles de gain (comme 1 – Camp Abandonné), cette carte ne peut être utilisée et défaussée qu'une seule fois. Les cartes avec plusieurs types de symboles de gain de Compétence sont plus flexibles, mais ne peuvent pas être réutilisées.

LE CHEMIN



Chacun de ces symboles affectent les autres cartes sur la table :

	SAUTER	Vous devez défausser la prochaine carte sur le chemin.
	INTERVERTIR	Vous pouvez intervertir deux cartes plus loin sur le chemin, si vous le voulez.
	RETIRER	Défaussez la dernière carte sur le chemin (ceci n'inclut pas la carte en cours).
	AJOUTER	Piochez une carte du paquet et ajoutez-la à la fin du chemin.

S'il reste trop peu de cartes sur le chemin pour qu'un symbole s'applique, ignorez-le, mais s'il y a assez de cartes, l'action doit être effectuée.

L'EXPÉDITION

Ces deux symboles affectent l'expédition :

	AVANCER	Déplacez votre pion sur la carte d'expédition suivante.
	MORT	Retirez l'un de vos explorateurs du jeu.

Progresser le long des cartes d'expédition est la seule façon de gagner la partie ! Ces deux symboles s'appliquent immédiatement, avant de déclencher le reste des symboles sur une carte. Ceci veut dire qu'il est possible de gagner la partie avant de rencontrer une carte ou un symbole qui causerait la perte de la partie.

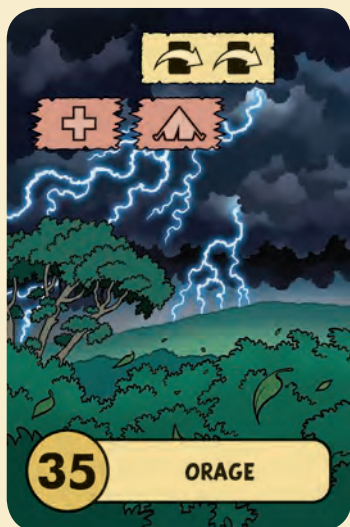
EXEMPLES



Les explorateurs ont découvert un camp abandonné ! Ils doivent en apprendre ce qu'ils peuvent ou piller ses ressources.

Selon le cartouche que vous choisissez vous gagnerez soit deux pions de Munitions soit vous garderez la carte elle-même pour le gain de ses symboles de Compétences, en mettant la carte dans votre zone d'équipe.

Cette carte a les trois symboles de gain de Compétences, mais elle ne peut être utilisée qu'une seule fois. Ceci veut dire que la carte peut être utilisée quand vous avez besoin de dépenser n'importe quelle Compétence, puis elle est défaussée.



Les explorateurs doivent s'abriter pendant un orage ! Ils doivent d'abord sauter les deux prochaines cartes. Puis, ils devront soit se mettre à l'abri, soit être blessés.

RÈGLES COOPÉRATIVES

MISE EN PLACE

Prenez un explorateur de chaque Compétence et posez-les sur la table pour former votre zone d'équipe. Peu importe le nombre de personnes qui jouent, vous utilisez toujours exactement trois explorateurs. Prenez trois pions de Munitions et quatre pions de Nourriture de la réserve et ajoutez-les à votre zone d'équipe. Mélangez les cartes d'aventure, distribuez-en quatre à chaque joueur, puis placez le paquet restant face cachée.

Si vous jouez à deux joueurs, distribuez six cartes d'aventure à chacun.

Il y a trois niveaux de difficulté dans le jeu : facile, que nous recommandons seulement pour apprendre le jeu, normal, et un mode difficile pour les joueurs expérimentés.

- Facile – utilisez sept cartes d'expédition. Placez quatre pions de Santé sur chaque explorateur.
- Normal – utilisez neuf cartes d'expédition. Placez quatre pions de Santé sur chaque explorateur.
- Difficile – utilisez neuf cartes d'expédition. Placez trois pions de Santé sur chaque explorateur et prenez un pion de Nourriture supplémentaire.

Placez votre ligne de cartes d'expédition au centre de la table, en terminant par la cité perdue, et placez un pion sur la première carte d'expédition au côté opposé. Placez le pion Matinée/Soirée sur 'Matinée' et mettez les pions restants de côté en tant que réserve générale. Choisissez un premier joueur et donnez-lui le pion de chef d'expédition. Remettez les pièces supplémentaires dans la boîte.

Si vous jouez à cinq joueurs, retirez un pion de Nourriture de votre zone d'équipe avant de jouer.

BUT

Votre pion doit atteindre la dernière carte d'expédition, la cité perdue de Z, avant que votre équipe d'explorateur meurt ou soit à cours de temps. Vous devrez trouver un équilibre de progression juste, sans prendre trop de risques qui pourraient blesser vos explorateurs. Les joueurs discuteront de tactiques et des cartes sur la table à divers moments pendant la partie, mais ils ne doivent jamais révéler de détails sur leurs cartes en main.

L'Expédition Perdue est jouée en une série de rounds qui représente une journée de la vie des explorateurs. Chaque round est constitué de deux étapes, Matinée et Soirée, et ensuite les explorateurs doivent manger. À la fin du round, les joueurs piocheront une nouvelle main de cartes.

MATINÉE

En commençant par le chef et en allant dans le sens horaire, chaque joueur joue une carte face visible au centre de la table jusqu'à ce que chaque joueur ait joué deux cartes. Les cartes doivent être en une seule ligne visible de tous. Ceci forme le chemin que les explorateurs suivent pour cette étape.

Dans une partie à deux joueurs, jouez trois cartes chacun.

Une fois ceci fait, arrangez les cartes en ordre numérique du plus petit au plus grand. Il peut être plus facile de mettre les cartes dans l'ordre en jouant, plutôt que d'attendre que tout le monde ait joué ses cartes.

Résolvez maintenant chaque carte une par une, dans l'ordre, de gauche à droite. Une fois que vous avez terminé de résoudre une carte, si vous ne l'avez pas gagné grâce à un symbole de Compétence, défaussez-la. Dans tous les cas, les joueurs peuvent discuter des choix qu'ils doivent faire, mais le chef a le dernier mot. Une fois que toutes les cartes ont été résolues, retournez le pion Matinée sur Soirée – l'équipe perd maintenant une Nourriture supplémentaire.



En Matinée les cartes sur le chemin sont réarrangées en ordre numérique.

SOIRÉE

La Soirée est similaire à la Matinée, avec deux exceptions – les joueurs joueront toutes leurs cartes restantes en main et les cartes restent maintenant dans l'ordre dans lequel elles sont jouées. Chaque nouvelle carte est ajoutée à la droite de la précédente et ne sont pas réarrangées par numéro. Résolvez les cartes normalement, puis retournez le pion Soirée de nouveau sur Matinée – perdez une Nourriture supplémentaire.



En Soirée les cartes sur le chemin restent dans l'ordre dans lequel elles sont jouées.

FINIR LE ROUND

À la fin de chaque round, le pion de chef passe au prochain joueur dans le sens horaire, puis chaque joueur pioche quatre cartes du paquet d'aventure. Si le paquet d'aventure est vide, les joueurs perdent immédiatement une Nourriture et mélangent la défausse pour former un nouveau paquet. Si le paquet est vide pour la deuxième fois pendant la partie, les joueurs perdent immédiatement.

Dans une partie à deux joueurs, chaque joueur pioche quatre cartes à la place.

FINIR LA PARTIE

La partie se termine de trois façons possibles :

1. Au moment où le pion atteint la cité perdue de Z, les joueurs gagnent.
2. Si les trois explorateurs sont morts, les joueurs perdent.
3. Si le paquet d'aventure se vide pour la deuxième fois, les joueurs perdent.

RÈGLES SOLO

Dans cette version, vous serez seul pour garder vos explorateurs vivants et leur apporter la gloire. Ces règles sont largement similaires à la version coopérative et ces règles doivent être lues d'abord.

MISE EN PLACE

Choisissez un explorateur de chaque Compétence, puis prenez trois pions de Munitions et trois pions de Nourriture pour former votre zone d'équipe. Placez trois pions de Santé sur chaque explorateur. Disposez les neuf cartes d'expédition au centre de la table, en terminant par la cité perdue, et placez un pion sur la première carte d'expédition. Mélangez les cartes d'aventure et distribuez vous-en six. Dans cette version, les règles de Matinée et de Soirée sont légèrement différentes.

MATINÉE

Comme d'habitude, en Matinée, les cartes seront réarrangées en ordre numérique en étant ajoutées au chemin. Cependant, vous jouerez les cartes de votre main et du dessus du paquet.

D'abord, piochez deux cartes du paquet et placez-les sur la table pour former le début du chemin. Ensuite, jouez deux cartes de votre main sur le chemin. Piochez alors une troisième carte du paquet et ajoutez-la au chemin. Pour finir, jouez une troisième carte de votre main et ajoutez-la au chemin.

Résolvez les cartes de gauche à droite et n'oubliez pas de perdre une Nourriture quand vous avez fini.

SOIRÉE

En soirée, les cartes restent dans l'ordre où elles sont jouées; cependant, vous pouvez maintenant les ajouter soit au début soit à la fin du chemin. Commencez en jouant une carte de votre main pour former le chemin. Vous pouvez maintenant soit piocher une carte du paquet soit jouer une carte de votre main, et vous la placez à gauche ou à droite du chemin de cartes déjà sur la table.

Répétez ceci jusqu'à ce que vous ayez joué toutes les cartes de votre main et pioché trois cartes du paquet, créant un chemin de six cartes de long. Résolez les cartes de gauche à droite et n'oubliez pas de perdre une Nourriture quand vous avez fini. Piochez enfin six nouvelles cartes et commencez une nouvelle Matinée.



En Soirée vous pouvez prendre une carte de votre main ou du dessus du paquet et la placer à gauche ou à droite du chemin.

FIN DE PARTIE

Comme pour la version coopérative, la partie se termine de trois façons possibles :

1. Au moment où le pion atteint la cité perdue de Z, vous gagnez.
2. Si les trois explorateurs sont morts, vous perdez.
3. Si le paquet d'aventure se vide pour la deuxième fois, vous perdez.

Il est aussi possible de gagner des points dans cette version. En fin de partie, marquez un point pour chaque pion de Nourriture restant, un point pour chaque carte de Compétence non-utilisée dans votre zone d'équipe et cinq points si vous n'avez pas encore remélanger le paquet. Multipliez vos points par le nombre d'explorateurs survivants pour avoir votre score final.

RÈGLES COMPÉTITIVES

Dans cette version, deux joueurs vont rivaliser pour être le premier à amener son équipe d'explorateurs jusqu'à la cité perdue. Pour gagner, vous devrez battre l'autre joueur dans la course à la cité ou survivre le plus longtemps. Ces règles sont largement similaires à la version coopérative qui doit être lue d'abord.

MISE EN PLACE

Avant de mettre en place la partie, consultez rapidement le paquet de cartes d'aventure et retirez toutes les cartes avec un point d'exclamation dans le titre. Il y a six cartes : 1, 8, 17, 33, 41 et 52.

Mettez en place deux zones d'équipe et choisissez un pion chacun. Chaque joueur doit prendre un explorateur de chaque Compétence, trois pions de Munitions et trois pions de Nourriture. Placez quatre pions de Santé sur chaque explorateur.

Disposez sept cartes d'expédition au centre de la table, en finissant par la cité perdue et placez les deux pions sur la première carte d'expédition. Mélangez les cartes d'aventure et distribuez-en six à chaque joueur. Jouez à pile ou face avec le pion de chef pour décider qui sera le premier chef d'expédition.

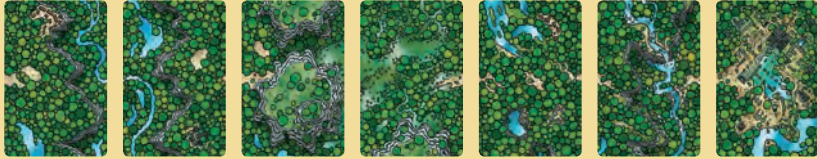
DEUX CHEMINS

Chaque round a le même format de Matinée et de Soirée, et se termine de la même façon. Cependant, en Matinée et en Soirée, chaque joueur a le choix entre deux chemins où ajouter des cartes : un chemin au-dessus de la rangée de cartes d'expédition, et un au-dessous. Il n'y a pas de limite au nombre de cartes sur chaque chemin. Chaque joueur prendra l'un de deux chemins, mais ils ne savent pas encore lequel.

Le chef joue toujours en premier. En Matinée, il jouera une carte pour commencer le premier chemin. L'autre joueur ajoutera alors une carte au même chemin ou commencera un deuxième chemin. Les joueurs alternent alors l'ajout de cartes, une par une, à l'un ou l'autre des chemins.

Une fois que trois cartes ont été ajoutées, et que les cartes ont été réarrangées, le chef a une décision à prendre. Il peut soit choisir quel chemin il veut prendre soit permettre à l'autre joueur de choisir un chemin. Quelque soit le joueur qui choisit le chemin, l'adversaire choisira quel chemin prendre pendant la Soirée.

Ceci veut dire que le joueur qui choisira un chemin voudra que les deux options soient les plus déséquilibrées possibles en termes de cartes positives et négatives, alors que l'autre joueur voudra que les deux chemins soient les plus équilibrés possibles. Le joueur qui a choisi le chemin résoud ses cartes en premier et attend que l'autre joueur termine son chemin avant de continuer. Quand le round se termine, chaque joueur pioche six cartes du paquet et le chef donne le pion de chef d'expédition à l'autre joueur.



Le chef peut choisir le quel des deux chemins emprunter ou permettre à l'autre joueur de prendre la décision.

FINIR LA PARTIE

La partie se termine de trois façons possibles :

1. Si un pion atteint la carte d'expédition finale.
2. Si tous les explorateurs d'une équipe sont morts.
3. Si le paquet d'aventure se vide pour la deuxième fois.

Si un joueur termine la partie, l'autre joueur doit terminer le chemin sur lequel il est actuellement, jusqu'à ce qu'il rencontre une condition de fin de partie ou que le chemin est terminé. Si la fin est déclenchée par le manque de Nourriture à la fin d'une Matinée ou de Soirée, la partie se termine immédiatement.

Fin 1 – si un joueur atteint la cité perdue, il gagne. Si les deux joueurs atteignent la cité perdue dans la même Matinée ou Soirée, le joueur avec le plus d'explorateurs survivants gagne. Dans le cas d'une égalité, le joueur avec le plus de cartes restantes sur son chemin en cours gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur qui a commencé en tant que chef perd.

Fin 2 – si tous les explorateurs d'un joueur meurent, ce joueur perd. Si tous les six explorateurs sont morts à la fin de la même Matinée ou Soirée, le joueur le plus proche de la cité perdue gagne. En cas d'égalité, le joueur qui a commencé en tant que chef perd.

Fin 3 – si le paquet d'aventures se vide une deuxième fois, le joueur le plus proche de la cité perdue gagne. En cas d'égalité, le

joueur avec le plus d'explorateurs survivants gagne. S'il y a toujours égalité, le joueur qui a commencé en tant que chef perd.

CLARIFICATIONS

- **Puis-je dépenser une Compétence à la place d'une Santé ?**
Non. Seule de la Santé peut être dépensée pour le symbole de perte de Santé ou pour les cas où vous êtes à cours de Nourriture.
- **Si je veux éviter de perdre de la Santé sur un explorateur avec une certaine Compétence, puis-je perdre une Santé sur chaque autre explorateur ?**
Non, vous devez perdre deux pions de Santé d'un seul autre explorateur.
- **Pourquoi y a-t-il si peu de symboles Munitions ?**
Des balles sont difficiles à trouver dans la jungle ! Utilisez-les avec parcimonie.
- **Où dois-je jouer une carte en Soirée ?**
Faites attention d'ajouter une carte à droite des cartes existantes dans la même orientation qu'elles. Ceci peut être différent de votre droite si vous êtes assis en face d'un autre joueur et que vous voyez les cartes à l'envers.
- **Suis-je obligé de faire une interversion ?**
Non, l'interversion est le seul symbole qui est toujours optionnel.
- **En compétitif, dois-je dépenser une Nourriture à la fin de la Matinée ou de la Soirée si la partie se termine ?**
Non. Vous devez terminer le chemin, ce qui peut donner une égalité, mais vous arrêtez là.



UN MOT SUR LES EXPLORATEURS

Bien que tous les personnages et les événements décrits dans ce jeu soient entièrement fictifs, ils sont inspirés par des personnes et des événements historiques. Si la science et l'aventure au début du siècle dernier vous intéressent, nous vous encourageons à en apprendre plus sur eux !



**OSPREY
GAMES**

NUTS!
PUBLISHING












© Peer Sylvester, 2017
Illustrations par Garen Ewing © Osprey Games, 2017







Cette édition traduite de L'Expédition Perdue est publiée par Nuts! Publishing par accord avec Osprey Games, une division de Bloomsbury Publishing Plc.

Pour plus d'informations : www.nutspublishing.com

RÈGLES A NE PAS OUBLIER

- Vous devez déclencher tous les cartouches jaunes et n'importe quel nombre de cartouches bleus mais toujours qu'un seul cartouche rouge.
- Dépensez une Nourriture à la fin de chaque Matinée et Soirée.
- Si vous êtes à cours de Nourriture, dépensez une Santé d'un explorateur chaque fois que vous devriez dépenser une Nourriture.
- Si vous êtes à cours de Compétence, perdez un pion de Santé de l'explorateur avec le symbole de Compétence correspondant ou deux pions de Santé de n'importe quel autre explorateur.
- Chaque carte d'aventure dans la zone d'équipe peut être utilisée qu'une seule fois, quelque soit le nombre de symboles de gain qu'elle comporte.
- Vous ne pouvez pas parler de vos cartes en main.

RESSOURCES	GAIN	DÉPENSE	COMPÉTENCE	GAIN	DÉPENSE
NOURRITURE			JUNGLE		
MUNITIONS			NAVIGATION		
SANTÉ			CAMPEMENT		

	SAUTER	Vous devez défausser la prochaine carte sur le chemin.
	INTERVERTIR	Vous pouvez intervertir deux cartes plus loin sur le chemin, si vous le voulez.
	RETIRER	Défaussez la dernière carte sur le chemin (ceci n'inclut pas la carte en cours).
	AJOUTER	Piochez une carte du paquet et ajoutez-la à la fin du chemin.
	AVANCER	Déplacez votre pion sur la carte d'expédition suivante.
	MORT	Retirez l'un de vos explorateurs du jeu.

L'EXPÉDITION PERDUE

FONTAINE DE JOUVENCE

& AUTRES AVENTURES



UNE EXTENSION DE

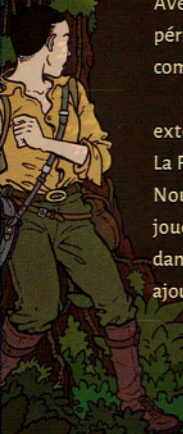
PEER SYLVESTER

ILLUSTRÉE PAR GAREN EWING

BIENVENUE DANS LA JUNGLE...

Dans *Fontaine de Jouvence et Autres Aventures*, vous poursuivrez vos péripéties dans la jungle que vous aviez commencées dans *l'Expédition Perdue*.

Cette boîte contient quatre extensions pour le jeu original : *La Fontaine*, *La Marque*, *La Montagne* et *Nouveaux Amis*. Elles peuvent être jouées individuellement ou ensemble dans n'importe quelle combinaison pour ajouter de la variété à vos parties.



LA RÈGLE D'ENDURANCE

Si vous utilisez une ou plusieurs extensions incluses dans cette boîte, la règle d'Endurance doit être utilisée que vous jouiez en solo ou en coopération. Dorénavant, si le paquet d'aventure est épuisé, vous ne mélangez pas la pile de défausse pour créer un nouveau paquet.

Si une carte doit être ajoutée au chemin comme résultat de l'effet d'une carte mais que le paquet d'aventure est épuisé, les joueurs perdent immédiatement.

S'il n'y a pas assez de cartes pour distribuer une main complète à chaque joueur à la fin d'un round, vérifiez s'il y en a assez pour une seule étape de matinée (trois par joueur dans une partie à deux joueurs, deux par joueur sinon). Dans ce cas, distribuez les cartes restantes aussi équitablement que possible et jouez une étape de matinée normale.

À la fin de l'étape de matinée, si les joueurs n'ont pas atteint la cité perdue de Z, ils ont échoué.

S'il n'y a pas suffisamment de cartes pour une étape de matinée, les joueurs perdent immédiatement.

LA FONTAINE

À la fin du 16^e siècle, Francisco de Orellana mena un groupe de conquistadors au cœur de l'Amazonie, à la recherche d'une chose incroyable : une fontaine aux pouvoirs surnaturels. Ils étaient sûrs d'eux, inébranlables dans leur quête d'une promesse de vie éternelle. Ils l'appelaient « la fontaine de jouvence », et telle est la folie des obstinés. Bien que la légende promît la vie éternelle, elle ne disait rien d'une jeunesse éternelle. Les formes obscènes qui hantent encore la jungle gardent jalousement la fontaine. Et elles n'apprécient pas la présence d'intrus...

Cette extension augmente la difficulté du jeu en incluant de nouvelles cartes d'aventure contenant les conquistadors morts-vivants assoiffés de sang. Pour plus de facilité avant de la jouer seule, nous vous recommandons de la jouer avec l'extension Nouveaux Amis.



MATÉRIEL

12 cartes d'aventure

56.5

LA FONTAINE

Les cartes d'aventure de l'extension La Fontaine peuvent être identifiées par le crâne derrière le numéro.

MISE EN PLACE

Mélangez les cartes de ce paquet dans le paquet d'aventure. N'oubliez pas de retirer toutes les cartes avec un point d'exclamation si vous jouez en mode compétitif.



LA MARQUE

Les rumeurs vont bon train dans cette partie de l'Amazonie, certaines parlent d'un esprit sombre chassant les imprudents, d'un chat marchant comme un homme, rôdant à la nuit tombée dans la jungle. Ceux qui le croisent deviennent violents, colériques et comme possédés, ou du moins c'est ce qu'on raconte. Il est encore plus étrange que cette transformation semble toucher ceux qui ont été exposés depuis trop longtemps à son pouvoir.

Cette extension ajoute des cartes d'aventure qui maudiront vos explorateurs, pouvant transformer l'un d'eux en une bête monstrueuse.

Perdre sa Compétence pourrait gêner le groupe, mais avoir une créature féroce dans votre camp pourrait aussi vous détruire.



MATÉRIEL

1 carte Homme-Panthère

6 cartes d'aventure



Les cartes d'aventure de l'extension La Marque peuvent être identifiées par l'empreinte de patte derrière le numéro.

MISE EN PLACE

Mélangez les six cartes d'aventure de ce paquet dans le paquet d'aventure. Placez la carte Homme-Panthère de côté.

RÈGLES



Les cartes d'aventure de cette extension comprennent un nouveau symbole : la Marque.

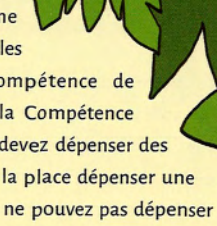
Si vous faites une action Marque et qu'aucun des explorateurs de votre groupe n'est encore marqué, glissez la carte d'explorateur Homme-Panthère sous un de vos explorateurs

en laissant son nom visible. Cet explorateur est désormais marqué. Vous pouvez choisir de marquer n'importe quel explorateur vivant de votre groupe, mais pas un compagnon. Si cet explorateur meurt avant que vous ne fassiez une autre action Marque, mettez la carte Homme-Panthère de côté—un explorateur différent pourra maintenant devenir marqué.



Placez l'Homme-Panthère sous l'un de vos explorateurs.

Quand vous faites une action Marque et qu'un des explorateurs de votre groupe est déjà marqué, recouvrez la carte d'explorateur marquée par la carte Homme-Panthère. Restaurez sa Santé à sa valeur de départ pour le type de partie et la difficulté que vous jouez.



L'Homme-Panthère fonctionne comme un explorateur normal, avec les changements suivants : la Compétence de l'explorateur est remplacée par la Compétence Munition. À chaque fois que vous devez dépenser des pions de Munition, vous pouvez à la place dépenser une Santé de l'Homme-Panthère. Vous ne pouvez pas dépenser deux Santé d'un autre personnage à la place d'une Munition.

L'Homme-Panthère remplace complètement l'explorateur qu'il recouvre. Si l'Homme-Panthère meurt, cet explorateur est également perdu. Une fois que l'Homme-Panthère apparaît, le symbole de marque n'a plus d'effet, même si l'Homme-Panthère meurt par la suite.

RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES À DEUX JOUEURS

Un seul explorateur à la fois peut être marqué. Si vous faites l'action Marque et que l'un des explorateurs adverses est marqué, prenez la carte Homme-Panthère et placez-la sous l'un de vos explorateurs. Il est désormais marqué à la place de l'explorateur précédent. Une fois que l'Homme-Panthère apparaît (2^e marque sur le même explorateur), le symbole de marque n'a plus d'effet sur aucun des deux joueurs.

LA MONTAGNE

Le terrain dans cette partie de la jungle est bien plus accidenté que vous ne l'imaginiez. La marche sera un peu plus longue que vous ne l'aviez prévu, mais peut-être y aura-t-il des raccourcis en cours de route.

Cette extension remplace les cartes d'expédition du jeu de base avec un nouveau chemin à travers une haute montagne. Le chemin est plus long, mais parmi les pentes abruptes résident des possibilités de reconnaître le terrain pour trouver une route plus favorable vers la cité perdue.

MATÉRIEL

10 cartes d'expédition



8 cartes de pente



1 carte de sommet



1 carte de camp
de base

MISE EN PLACE

Prenez la carte Cité perdue du paquet de cartes Expédition du jeu de base, et remettez les autres dans la boîte. Formez une ligne avec la carte de la cité perdue à une extrémité, la carte de camp de base à l'autre et le sommet au centre, en laissant de l'espace pour placer des cartes supplémentaires entre elles. Mélangez les cartes de pente de ce paquet et distribuez-en un certain nombre face cachée au centre de la table. Remettez les autres cartes de pente dans la boîte, sans les regarder. Le nombre distribué dépend du niveau de difficulté et des règles jouées :

- **Facile** ou compétitif — utilisez cinq cartes de pente.
- **Normal** ou solo — utilisez sept cartes de pente.
- **Difficile** — utilisez les huit cartes de pente.

Placez les cartes de pente restantes face cachée soit entre le camp de base et le sommet soit entre le sommet et la cité perdue, de façon à ce qu'elles soient aussi équitablement divisées que possible, avec les flèches pointant vers le sommet. S'il y a un nombre impair de cartes, placez la carte en trop entre le sommet et la cité perdue. Placez les pions sur la carte du camp de base.



Mise en place d'une partie en mode facile.

RÈGLES

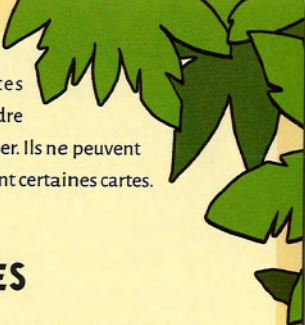
Quand les joueurs avancent, déplacez leur pion sur la carte d'expédition suivante normalement. Si cette carte est face cachée, retournez-la immédiatement face visible. Quand n'importe quel pion avance sur la carte de sommet, retournez toutes les cartes restantes face cachée sur leur face visible.

Au début de chaque marche, après que les cartes d'action aient été jouées mais avant qu'elles ne soient résolues, résolvez les cartouches sur la carte d'expédition où votre pion se trouve. Ils sont résolus exactement de la même façon que ceux des cartes d'aventure.



Certaines cartes d'expédition de cette extension comportent un nouveau symbole — Éclaireur.

En faisant une action Éclaireur, révélez les trois cartes du dessus du paquet d'aventure (ou autant que possible s'il reste moins de trois cartes). En groupe, les joueurs peuvent choisir soit de



replacer les trois cartes au-dessus du paquet dans l'ordre qu'ils désirent, soit de les défausser. Ils ne peuvent pas choisir de défausser seulement certaines cartes.

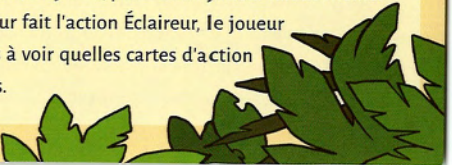
RÈGLES SOLO SUPPLÉMENTAIRES

Quand vous faites l'action Éclaireur dans une partie solo, vous révélez les cartes normalement mais vous devez soit les replacer dans leur ordre original soit les défausser. Vous ne pouvez pas modifier l'ordre des cartes.

RÈGLES COMPÉTITIVES SUPPLÉMENTAIRES

Les joueurs doivent choisir quel chemin ils prennent avant de résoudre les cartouches de cartes d'expédition.

Le joueur qui choisit un chemin résout les actions de sa carte d'expédition, s'il y en a, puis l'autre joueur fait de même. Quand un joueur fait l'action Éclaireur, le joueur adverse n'a pas à voir quelles cartes d'action ont été révélées.



NOUVEAUX AMIS

La jungle est un lieu dangereux et un peu d'aide y est toujours la bienvenue. Lorsque cette jungle ressemble à un vrai labyrinthe, un autochtone peut servir de guide. Quand les dangers vous encerclent, quelques muscles de plus peuvent changer la donne. Enfin, quand tout semble perdu, un ami fidèle peut vous sauver du désastre.

Cette extension ajoute des cartes de compagnon pour vous aider sur le chemin de la cité perdue. Combinez-les avec l'extension La Fontaine pour un combat plus juste ou ajoutez-les à toute partie pour réduire sa difficulté.

MATÉRIEL



3 cartes de compagnon : Vulcana, Comatsi et Rinty

MISE EN PLACE

Assignez au hasard une carte de compagnon à chaque équipe d'explorateurs et placez-la à côté des cartes d'explorateur. Remplacez les autres cartes de compagnon dans la boîte.

Quel que soit le niveau de difficulté, placez trois pions de Santé sur chaque explorateur et le compagnon. Si Vulcana est en jeu, placez cinq pions de Santé sur sa carte.

RÈGLES

Les compagnons fonctionnent presque toujours comme des explorateurs. Vous pouvez dépenser leurs points de Santé, un pour leur Compétence propre ou autre chose, ou deux pour la Compétence d'un explorateur. Vous pouvez également tuer un compagnon avec l'action Mort, à la place d'un explorateur. Cependant, afin de gagner, c'est bien un explorateur - et non un compagnon - qui doit, vivant, atteindre la cité perdue. De plus, chaque compagnon possède un avantage particulier :

- **Comatsi**, le guide autochtone, est un spécialiste dans les trois Compétences.
- **Vulcana**, la femme forte, n'a pas de Compétence, mais commence la partie avec cinq pions de Santé.
- **Rinty**, le chien de guerre, n'a pas de Compétence mais a une capacité spéciale. À tout moment pendant une marche, vous pouvez dépenser un pion Santé de Rinty pour défausser la dernière carte du chemin, à moins que ce ne soit la carte en cours. Vous ne pouvez pas utiliser Rinty pour résoudre l'action Mort.



Publié en Grande Bretagne en 2018 par OSPREY GAMES
Bloomsbury Publishing Plc

PO Box 883, Oxford, OX1 9PL, UK
1385 Broadway, 5th Floor, New York, NY 10018, USA

OSPREY GAMES est une marque de Osprey Publishing Ltd

© Peer Sylvester, 2018.

Cette édition © 2019 Nuts! Publishing
Tous droits réservés.

Traduction par Arnaud Moyon, relectures par Florent Coupeau,
Laurent Closier et Nicolas Dumont,
maquettage par Gwennole Oréal

www.nutspublishing.com

Pour toute information,
email : support@nutspublishing.com