



Expéditions

Autour du Monde



RÈGLES DU JEU

BUT DU JEU

Trois expéditions partent simultanément depuis l'Europe du Nord à la découverte de lieux insolites et inexplorés, de nouvelles cultures, d'animaux exotiques et de paysages somptueux. Chaque joueur participe à toutes les expéditions et essaye d'influencer leur progression de manière à atteindre ses objectifs et marquer ainsi des points de victoire.

MATÉRIEL

1 plateau central



80 cartes Expédition

135 flèches de 3 couleurs



40 tickets

24 jetons de 6 couleurs
+ 6 grands jetons



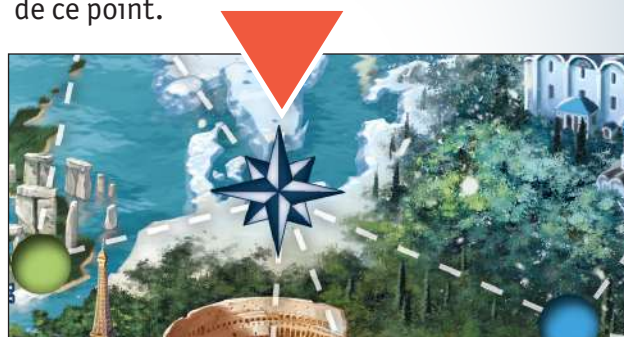
4 aides de jeu (recto-verso)



MISE EN PLACE ET PRINCIPE DU JEU

(Exemple à 4 joueurs)

- Installez le plateau au milieu de la table.
- Le point de départ en Europe du Nord est la rose des vents, toutes les expéditions partiront de ce point.



- Les ronds verts correspondent aux 80 lieux pour lesquels il y a une carte Expédition correspondante.



Les ronds bleus et rouges sont des étapes intermédiaires entre des lieux à visiter.



Tous les ronds sont reliés entre eux par des segments en pointillés ; ce sont les routes

qu'empruntent les expéditions et donc sur lesquelles les joueurs placent les flèches.



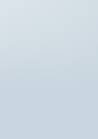
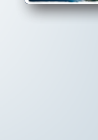
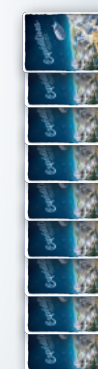
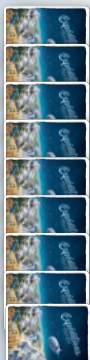
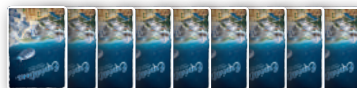
1 Mélangez les cartes Expédition et distribuez à chaque joueur :

- 12 cartes (dans une partie à 2 ou 3 joueurs)
- 9 cartes (à 4, 5 ou 6 joueurs)

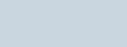
Ces cartes sont secrètes et indiquent les objectifs du joueur, ce sont les destinations que les expéditions doivent atteindre.

2 Formez un paquet avec les cartes non distribuées que vous placez à côté du plateau face cachée.

Puis retournez 6 cartes face visible que vous placez à côté du paquet. Ces 6 cartes sont des objectifs communs à tous les joueurs, chaque joueur peut essayer de les atteindre le premier en plus de ses objectifs personnels.



4



2



IMPORTANT :

Lors de cette mise en place, chaque objectif commun doit se trouver à une distance d'au moins 3 segments du point de départ. Si ce n'est pas le cas, remettez la carte piochée sous le paquet et piochez une nouvelle carte.

3 Chaque joueur choisit une couleur et reçoit les 4 jetons de sa couleur, 3 tickets ainsi que le grand jeton de sa couleur (celui-ci permet simplement de rappeler la couleur du joueur et n'a pas d'autre utilité pendant la partie). Les jetons des couleurs non choisies sont remis dans la boîte.

4 Triez les flèches par couleur et placez-les à côté du plateau avec les tickets restants.

Le joueur ayant voyagé le plus récemment en dehors de son pays est le premier joueur.

Note : il y a une et une seule carte par lieu (rond vert) sur le plateau. Il n'y a pas de carte pour les ronds bleus et rouges.

PRÉPARATION : MARQUAGE DES LIEUX CLÉS

Chaque joueur identifie secrètement les différents lieux indiqués sur ses cartes, ce sont ses objectifs pour la partie. Il devra mener les différentes expéditions vers ces lieux pour valider ses objectifs.



LIRE UNE CARTE EXPÉDITION



1 Nom de la carte (il peut s'agir du nom de la ville, d'un bâtiment, d'un lieu touristique...)

2 Illustration

3 Parce qu'on peut aussi se cultiver quand on joue

4 Aide pour localiser le lieu à visiter



Puis, en commençant par le premier joueur, chaque joueur doit choisir 4 de ses lieux et poser son jeton sur le rond vert correspondant : ce sont les lieux clés. Le premier joueur marque 1 lieu clé en posant un jeton dessus, puis c'est au joueur suivant (dans le sens horaire) et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient posé leurs 4 jetons.

IMPORTANT :

Comme il n'y a qu'une seule carte par lieu, il ne peut techniquement pas y avoir 2 jetons sur un même lieu. Les lieux clés choisis doivent être à une distance minimum de 3 segments du point de départ (rose des vents).

Note : les joueurs dévoilent donc 4 de leurs objectifs (lieux clés) parmi les 9 ou 12 (selon le nombre de joueurs) distribués en début de partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque joueur effectue une action puis c'est au joueur suivant (dans le sens horaire). La partie se poursuit ainsi jusqu'à atteindre une des conditions de fin de partie (voir p.6).

PROGRESSION DE L'EXPÉDITION

Il y a 3 expéditions différentes, chacune a sa propre couleur et est représentée par les flèches.

Les expéditions n'appartiennent à aucun joueur, elles sont communes à tous les joueurs. Elles partent toujours du point de départ (rose des vents).

Au tour d'un joueur, **il doit** faire progresser n'importe quelle expédition.

Si l'expédition n'a pas encore démarré (c'est-à-dire qu'aucune flèche de la couleur n'a encore été posée sur le plateau), le joueur doit prendre une flèche, la positionner sur un segment de telle sorte à ce qu'elle parte du point de départ (rose des vents) et se dirige vers un des 6 lieux reliés.

(Exemple de départ d'expédition)



Si l'expédition a déjà démarré, le joueur prend une flèche et la positionne sur un segment de telle sorte à ce qu'elle parte de la pointe de la flèche précédente et se dirige vers un lieu relié, peu importe si les lieux sont sur des continents différents.

IMPORTANT :

Une expédition est toujours prolongée par une flèche de la même couleur.

Une expédition part toujours du dernier lieu visité, donc de la pointe de la dernière flèche posée pour cette expédition.

Il est interdit de repartir en arrière. Les 3 expéditions sont indépendantes et ne se gênent pas, il peut donc y avoir des flèches de différentes couleurs sur un même segment, peu importe le sens.

Si toutes les flèches d'une expédition ont été placées alors le joueur est obligé de faire progresser les autres expéditions.



Note : il existe 3 points de passage entre les bords gauche et droit du plateau de jeu, représentés par des demi-ronds rouges, pour indiquer qu'il s'agit d'un seul et même rond d'un côté à l'autre du plateau. Cela permet à une expédition de passer de la partie gauche à la partie droite du plateau, mais en respectant la cohérence géographique (donc passage à la même hauteur sur le plateau).

ARRIVÉE DE L'EXPÉDITION

Selon l'endroit où arrive l'expédition prolongée par le joueur, il y a 3 possibilités :

- Si c'est un lieu (rond vert) , celui-ci peut correspondre à un objectif d'un des joueurs. Si c'est le cas, ce joueur, qui n'est pas nécessairement celui qui vient de placer la flèche, doit l'annoncer et poser la carte correspondant à ce lieu face visible devant lui. Si ce lieu est marqué par un jeton sur le plateau, le propriétaire du jeton le récupère et le place devant lui sur la carte du lieu qu'il a posée, face visible devant lui.

Note : si un joueur s'aperçoit trop tard qu'une expédition est passée sur un lieu correspondant à l'un de ses objectifs, il est trop tard et sa carte ne peut pas être posée. Il devra faire en sorte de conduire une expédition vers ce lieu pour valider son objectif. Il faut donc toujours rester vigilant !

Si le lieu correspond à un objectif commun, alors le joueur dont c'est le tour, et qui vient de poser la flèche d'expédition y menant, peut récupérer la carte correspondante du lieu et la pose face visible devant lui. Il retourne alors une nouvelle carte du paquet Expédition qu'il place face visible à côté des autres afin qu'il y ait toujours 6 objectifs communs disponibles.

Note : un objectif commun ne peut être récupéré qu'à la suite de la prolongation d'une expédition. Si une nouvelle carte révélée indique un lieu déjà visité, celle-ci n'est pas récupérable par un joueur tant qu'une expédition n'a pas atteint de nouveau ce lieu.

- Si c'est un rond bleu , le joueur peut placer aussitôt une nouvelle flèche pour prolonger n'importe quelle expédition.

- Si c'est un rond rouge , le joueur récupère un ticket. C'est également le cas pour les points de passage de gauche à droite du plateau.

UTILISATION DES TICKETS

Un joueur peut utiliser jusqu'à 2 tickets durant son tour. Chaque ticket peut être utilisé avant et/ou après son action de progression de l'expédition.



UN TICKET OFFRE UNE ACTION SUPPLÉMENTAIRE PARMIS LES 3 SUIVANTES :

- **Placer une flèche supplémentaire d'une expédition au choix**

Le joueur peut prolonger l'expédition de son choix (donc même pouvoir que le rond bleu).

- **Enlever la dernière flèche d'une expédition au choix**

Le joueur retire la dernière flèche d'une expédition de son choix. Si cela permet à un joueur d'atteindre un objectif, celui-ci peut l'annoncer et poser la carte devant lui face visible. Si l'expédition ainsi modifiée mène alors vers un rond bleu ou rouge, le joueur bénéficie du bonus associé (nouvelle flèche ou ticket).

- **Echanger une carte Expédition**

Le joueur peut échanger une de ses cartes Expédition en main contre une nouvelle carte du paquet. Pour cela il pioche 2 cartes du paquet, choisit une des 2 cartes qu'il place dans sa main, puis remet l'autre sous le paquet ainsi que la carte qu'il souhaite défausser de sa main.

Note : le joueur peut défausser une carte d'un lieu clé, mais laisse alors le jeton sur le lieu (il ne peut donc plus gagner ce jeton durant la partie). Le joueur peut également décider de ne finalement faire aucun échange et défausser les 2 cartes piochées.

CAS DE L'EXPÉDITION QUI FORME UNE BOUCLE :

Si en plaçant une flèche d'une expédition, une boucle est formée, alors il n'y a plus de pointe de flèche libre. Le joueur qui a formé la boucle peut alors immédiatement placer une nouvelle flèche (si disponible, sinon rien ne se passe) pour cette expédition à partir de n'importe quel rond (même de la rose des vents) déjà visité par cette expédition qui devient alors la nouvelle base pour la suite de l'expédition. Les règles habituelles de progression de l'expédition sont suivies.

Note : Il peut arriver qu'une boucle se forme à la suite de l'enlèvement de la dernière flèche d'une expédition grâce à l'utilisation d'un ticket (voir page 6).

Un joueur qui forme une boucle en pointant sur un rond bleu a donc droit à deux coups supplémentaires ; il place une nouvelle flèche à partir de n'importe quel endroit visité de l'expédition (car il a formé une boucle) puis place une nouvelle flèche pour prolonger l'expédition de son choix (bénéfice du rond bleu).

Lorsqu'une expédition change de côté de plateau, une boucle peut être difficile à repérer. Dans ce cas, il suffit de regarder s'il existe une pointe de flèche libre ou non. Si ce n'est pas le cas, c'est qu'une boucle est formée.

Une pointe de flèche libre signifie que la flèche de l'expédition pointe vers un lieu qui n'a jamais été visité par celle-ci.

IMPORTANT :

Un joueur peut former plusieurs boucles durant un même tour.



L'Expédition forme une boucle.



L'Expédition repart de n'importe quel rond (ici, Chutes d'Iguazu) ; elle aurait pu repartir de n'importe quel autre rond visité par l'Expédition, par exemple Salto Angel (qui ne fait pas partie de la boucle).

FIN DE LA PARTIE ET DÉCOMPTÉ DES POINTS

La partie s'arrête lorsqu'un joueur a posé sa dernière carte Expédition ou lorsque toutes les flèches ont été placées. Les joueurs suivants jouent encore si possible de telle sorte à ce que tout le monde ait joué autant de tours.

Chaque joueur compte ses points :

+1 POINT par carte posée devant lui
(objectif atteint)

+1 POINT par jeton récupéré
(lieu clé visité)

-1 POINT par carte Expédition encore dans sa main

-1 POINT par jeton à sa couleur toujours présent sur le plateau

Le vainqueur est le joueur qui totalise le plus de points. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de tickets l'emporte. S'il y a encore égalité, les joueurs se partagent la victoire.

CRÉDITS

Auteur : Wolfgang Kramer

Illustrateur : Yann Valeani

Chef de projet : Charles Amir Perret

Direction artistique et maquette :
Igor Polouchine

Packaging : Origames



L'équipe Super Meeple remercie en particulier Simon et Bruno du Passe-Temps qui nous ont fait découvrir cet excellent jeu.

Expéditions - Autour du monde est un jeu édité par Super Meeple, 193, rue du faubourg Saint Denis, 75010 Paris, France.

Fabriqué en Chine par Whatz Games.



EXEMPLE DE DÉBUT DE PARTIE

1^{ÈRE} ÉTAPE



Philippe est le premier joueur. Il décide de lancer une expédition jaune. Il prend une flèche jaune et la place sur le segment entre la rose des vents et Rome.

2^{ÈME} ÉTAPE



C'est au tour de Morgane de jouer après Philippe. Elle pourrait faire progresser l'expédition jaune en partant de Rome mais préfère démarrer l'expédition rouge. Elle prend une flèche qu'elle pose sur le segment qui mène vers le rond bleu ; cela lui permet de rejouer immédiatement. Elle décide de poursuivre l'expédition rouge et place alors une nouvelle flèche qui part de ce rond bleu et qui va vers la Mer Caspienne. Morgane est contente.

3^{ÈME} ÉTAPE



Bernard est encore plus content. C'est à son tour de jouer. Il décide de prolonger l'expédition rouge. Il place une flèche qui part de la Mer Caspienne et qui va vers Babylone. Comme il a placé un disque de lieu clé sur Harappa et ne veut pas perdre l'occasion d'y passer, il utilise un ticket afin de rejouer. Il place alors de nouveau une flèche rouge de Babylone vers Harappa. Il annonce alors avoir atteint un de

ses objectifs, il pose la carte de Harappa devant lui, prend le jeton présent sur le lieu et le pose sur la carte correspondante posée face visible devant lui.

4^{ÈME} ÉTAPE



C'est au tour de Charles. Il décide de lancer l'expédition bleue en partant vers le rond bleu ce qui lui permet de rejouer. Il décide alors d'aller vers Zagorsk. Un des objectifs communs est le Plateau de Poutonara. Ne voulant pas laisser l'opportunité à Philippe d'aller récupérer cet objectif à son tour, par pure sornioiserie, il décide de jouer un ticket afin de prolonger l'expédition bleue vers le Plateau de Poutonara. Il s'empare alors de la carte qu'il place devant lui et retourne une nouvelle carte du paquet.

5^{ÈME} ÉTAPE



Philippe en veut à Bernard qui a emmené l'expédition rouge loin de Petra qui est un de ses objectifs secrets. Plutôt que de se laisser envahir par le désespoir, il préfère agir et jouer un ticket lui permettant d'enlever la dernière flèche de l'expédition rouge (qui va de Babylone vers Harappa, placée par Bernard). Il peut maintenant faire progresser l'expédition rouge en plaçant une flèche qui part de Babylone vers Petra et ainsi valider son objectif. Il montre alors la carte qu'il place devant lui.

