LA GUILDE DES EXPÉDITIONS MARCHANDES

Apprenez à jouer en vidéo en 5 min



ORIGAMES

AEG

La Guilde des Expéditions Marchandes

Créé par Matthew Dunstan & Brett J. Gilbert

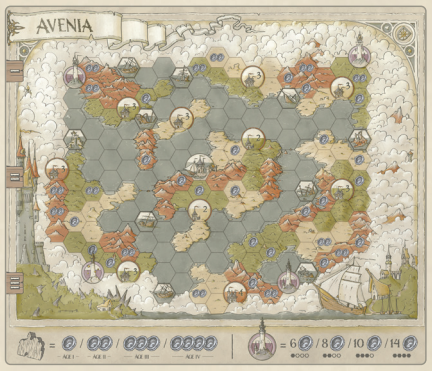
1–4 JOUEURS | **40** MINUTES | **10+** ANS

La Reine a fait appel à la Guilde des Expéditions Marchandes, invitant les aventuriers les plus courageux à voyager aux quatre coins du royaume de Tigomé.

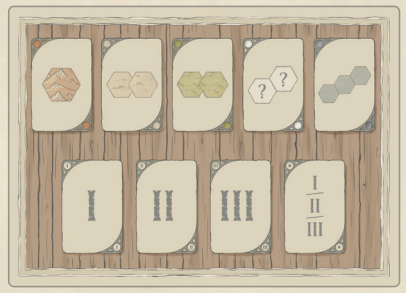
En effet, bien que le royaume prospère, ses cartes ne sont plus à jour et les grandes villes n'ont plus de contact entre elles. Avec votre équipe d'Explorateurs, vous devrez donc voyager à travers des Mers agitées, des Montagnes majestueuses, de vastes Déserts et des Prairies luxuriantes dans le but d'établir des Routes Commerciales entre les Villes, de visiter des Tours d'Observation imposantes et de découvrir des Villages nouvellement bâtis.

Le joueur qui remplira au mieux sa mission en récupérant le plus de Pièces à la fin de la partie l'emporte.

Matériel de jeu



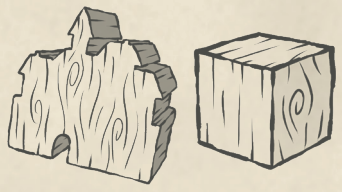
8 Mappes recto-verso
(4 Avenia/Aghon, 4 Cnidaria/Kazan)



1 Plateau d'Exploration



24 Cartes Objectif
(6 pour chaque Mappe)



4 Ensembles de Pions Joueur
(13 Pions Village et 36 Cubes Explorateur)



16 Tours d'Observation



32 Jetons Comptoir Commercial



75 Jetons Pièce



40 Jetons Trésor



16 Jetons Cristal



5 Jetons Âge pour le mode solo



9 Cartes Exploration
(4 Cartes Âge, 5 Cartes Terrain)



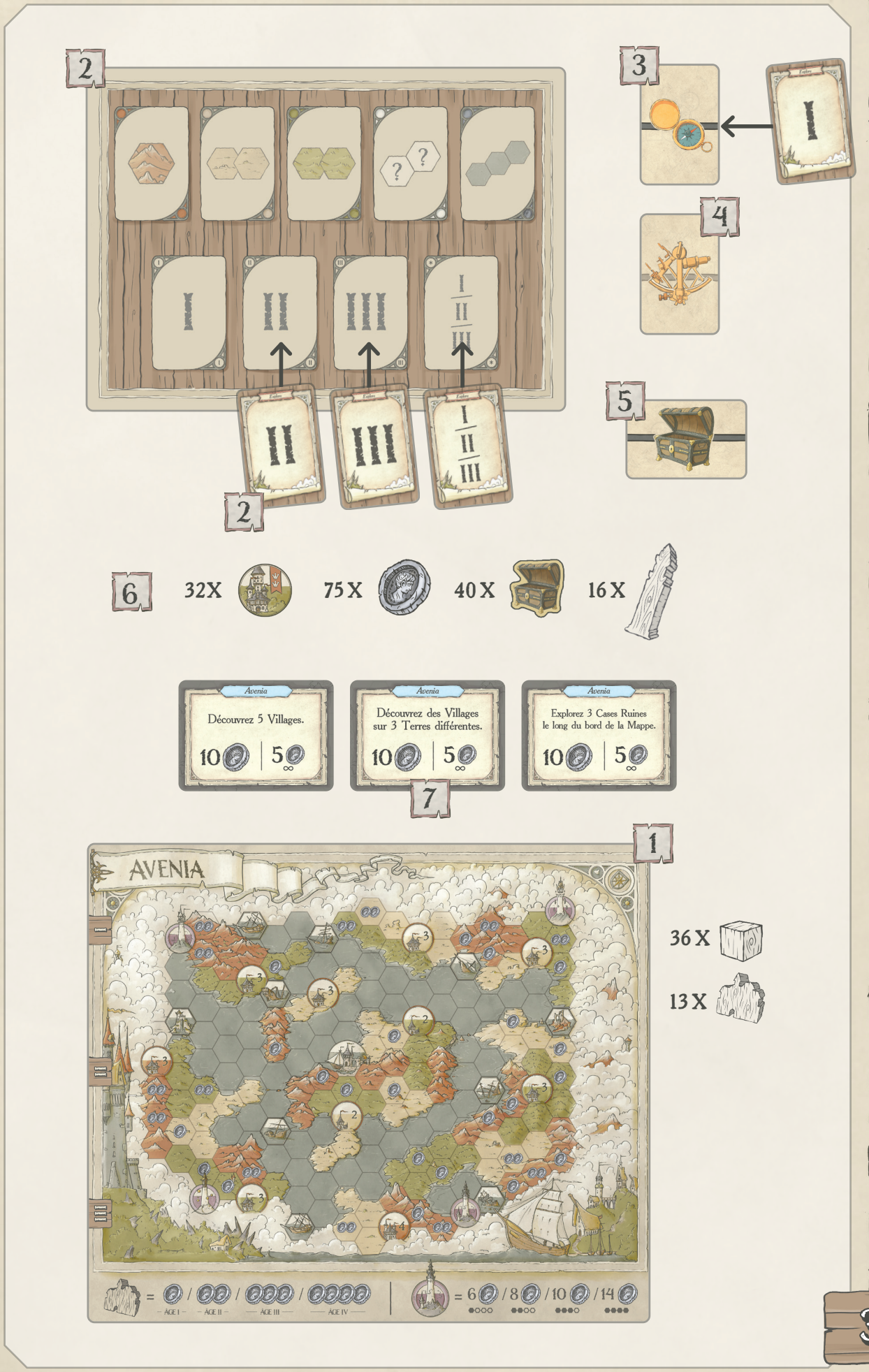
28 Cartes Spécialité



40 Cartes Trésor

MISE EN PLACE DU JEU

1. Donnez à tous les joueurs la même **Mappe**. Pour votre première partie, nous vous recommandons de prendre celle d'Avenia. Ensuite, donnez à chaque joueur un **Ensemble de 13 Pions Village et de 36 Cubes Explorateur** de la même couleur.
2. Placez le **Plateau d'Exploration** au milieu de la table et placez les **Cartes Âge "II", "III" et "I/II/III"** sur les emplacements correspondants.
3. Mélangez la **Carte Âge "I"** avec les **5 Cartes Terrain** pour créer la **Pioche Exploration**. Placez cette Pioche face cachée à côté du Plateau d'Exploration.
4. Mélangez les **28 Cartes Spécialité** entre elles pour créer la **Pioche Spécialité**. Placez cette Pioche face cachée à côté du Plateau d'Exploration.
5. Enfin, mélangez les **40 Cartes Trésor** pour créer la **Pioche Trésor**. Placez cette Pioche face cachée à côté du Plateau d'Exploration.
6. Placez les **32 Jetons Comptoir Commercial**, **toutes les Pièces** ( ), les **40 Jetons Trésor** et les **16 Tours d'Observation** dans une **Réserve** atteignable par tous les joueurs.
7. Prenez les **6 Cartes Objectif** qui correspondent à la Mappe choisie, mélangez-les et posez-en **3** face visible au dessous du Plateau d'Exploration, puis rangez les autres dans la boîte.



RÉSUMÉ DU JEU

But

Le but de chaque joueur est d'amasser des Pièces en explorant sa Mappe pour y découvrir des Villages, créer des Routes Commerciales, découvrir des Ruines et visiter des Tours d'Observation au cours de 4 Âges.

Chaque gagnée doit être prise dans la Réserve et gardée face cachée jusqu'à la fin de la partie. Les joueurs peuvent faire de la monnaie avec la Réserve à tout moment. Après 4 Âges, la partie s'arrête et le joueur avec le plus de l'emporte.

Déroulement du Jeu

Chaque Âge dure autant de tours qu'il y a de cartes dans la Pioche Exploration. Les joueurs jouent leur tour simultanément, en plaçant leurs Cubes Explorateur sur les Cases de leur Mappe, en fonction de la Carte Exploration révélée.

Il faudra évidemment suivre quelques Règles d'Or de l'Exploration *(voir p.5)* et comprendre les enjeux des différentes Mappes. Car à chaque fin d'Âge, tous les Cubes Explorateur sont retirés des Mappes. Ainsi les joueurs doivent anticiper les prochains Âges en découvrant de nouveaux Villages au fur et à mesure de leurs aventures pour pouvoir reprendre leur voyage à partir de l'un d'eux.

À propos des Mappes

1 Il y a 4 types de **Terrain** : Prairie , Désert , Montagne , et Mer .

2 La **Case Capitale** de votre Mappe est le point de départ de vos expéditions à chaque partie. Cette Case ne peut être explorée.

3 Un groupe de Cases continues du même type de Terrain forme une **Région**.

4 Il y a 5 types de Cases principaux :

Cases Terrain vide
Vous pouvez découvrir de nouveaux Villages sur ces Cases lorsque vous avez entièrement exploré la Région. Les Villages rapportent des comme indiqué sur la section Score au bas de la Mappe.

Cases Pièce
Ces Cases vous rapportent le nombre de affiché.

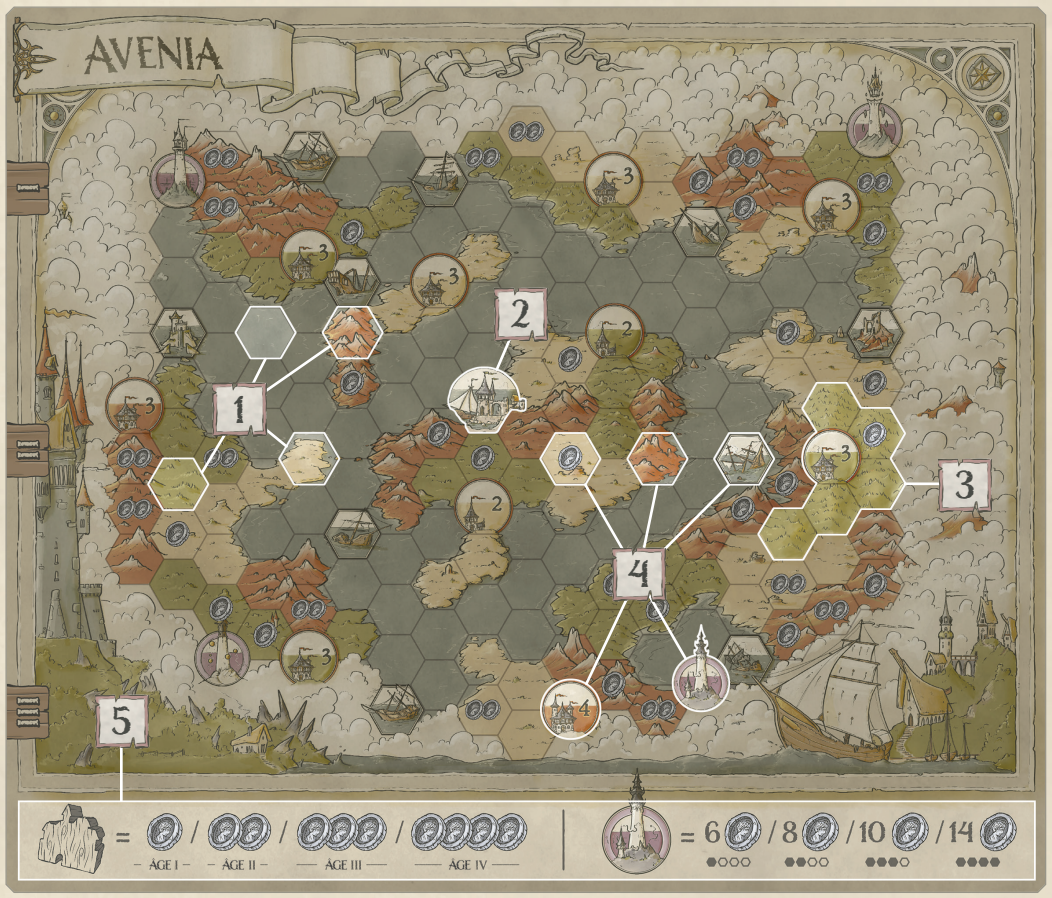
Cases Ruines
Ces Cases vous rapportent des Cartes Trésor.

Cases Ville (avec une valeur de 2, 3, 4 ou 5)
Ces Cases vous rapportent des lorsque 2 Villes sont reliées entre-elles par vos Cubes Explorateur *(voir p.7)*.

Cases Découverte
Ces Cases vous rapportent des comme indiqué sur la section Score au bas de la Mappe.

Certaines Mappes ont d'autres types de Cases et de Terrain qui sont expliqués dans le Carnet de Voyage (voir p.9).

5 La section Score au bas de la Mappe montre ici la valeur des Villages découverts et des Tours d'Observation.



Révéler des cartes de la Pioche Exploration



À chaque tour, l'un des joueurs révèle la première **Carte de la Pioche Exploration** et la place sur l'emplacement correspondant du Plateau d'Exploration. Tous les joueurs placent ensuite simultanément leurs Cubes Explorateur, sur leur Mappe, en fonction de cette Carte. Une fois que tout le monde a terminé et pris en compte les éventuelles interactions des Cases explorées, révélez la prochaine Carte de la Pioche Exploration et placez-la sur l'emplacement correspondant. Continuez les tours ainsi jusqu'à ce que la Pioche soit vide, marquant ainsi la fin de l'Âge. Si vous révélez une Carte Âge, reportez-vous à la section "Cartes Âge et Cartes Spécialité" en page 6 de ce livret.

Fin d'un Âge

Lorsque le dernier tour de l'Âge I, II ou III est terminé, chaque joueur se prépare pour le prochain Âge.

Retirez tous vos Cubes Explorateur de votre Mappe. Laissez tous les Pions Village, les Jetons Comptoir Commercial et Trésor ainsi que les Tours d'Observation là où ils sont.
Une fois que vous placez ces éléments en jeu, **ils restent en place jusqu'à la fin de la partie**.



Au début de chaque nouvel Âge, l'un des joueurs recrée la Pioche Exploration de cette manière :

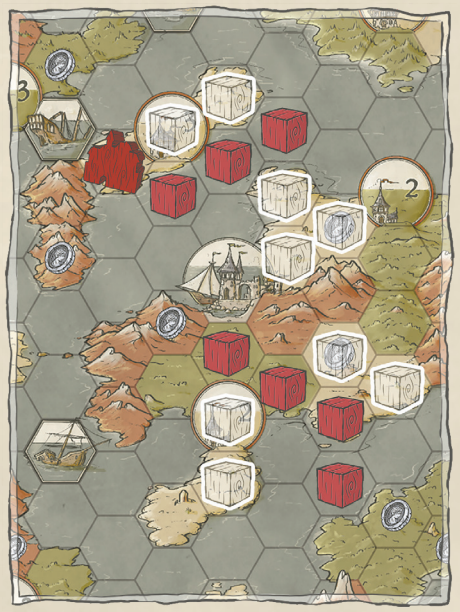
- Au début de l'Âge II, mélangez les 5 Cartes Terrain avec les Cartes Âge "I" et "II".
- Au début de l'Âge III, mélangez les 5 Cartes Terrain avec les Cartes Âge "I", "II" et "III".
- Au début de l'Âge IV, mélangez les 5 Cartes Terrain et les 4 Cartes Âge (soit les 9 Cartes Exploration).

Placez cette pioche face cachée à côté du Plateau d'Exploration.

Explorer votre Mappe

Au début de la partie, vous démarrez votre expédition depuis votre **Case Capitale**. Durant les tours suivants vous pouvez explorer les Cases adjacentes aux **précédents Cubes Explorateur** que vous avez posés, ou aux **Villages que vous découvrirez**. En effet, les Villages deviennent, au même titre que la Case Capitale, des cases de départ pour les prochains Âges.

Vous pourrez toujours explorer depuis votre Case Capitale, qui est considérée comme un Village pour les actions d'exploration mais pas pour les Objectifs *(voir p.9)*.



Avec l'action de la carte "Explorez 2 Cases Désert", les Cases avec Cubes transparents pour l'exemple peuvent être explorées.

LES RÈGLES D'OR DE L'EXPLORATION

Aucune des règles suivantes ne peut être enfreinte.

1. *Chaque Cube Explorateur doit être placé sur une case* ***adjacente à votre Capitale, à un de vos Villages ou à un de vos autres Cubes Explorateur****. La nouvelle Case explorée ne doit pas déjà posséder de Cube, de Village, ou de Tour d'Observation.*

2. *Placez toujours les Cubes Explorateur* ***un à un****.*

3. ***Activez les éventuels éléments présents sur les Cases explorées immédiatement****, même si vous n'avez pas encore terminé l'action d'exploration. Puis, terminez-la.*

4. *À moins qu'une action d'exploration ne vous demande explicitement de placer un nombre de Cubes adjacents entre eux ou dans une configuration spécifique, vous pouvez placer chaque nouveau Cube Explorateur* ***n'importe où sur votre Mappe, tant qu'il est adjacent*** *à votre Case Capitale, l'un de vos Villages ou de vos autres Cubes Explorateur.*

5. ***Vous pouvez toujours choisir de placer moins de Cubes*** *que ce que montre la Carte Exploration, tant que vous respectez les règles d'adjacence ou de connexion de la Carte. En revanche, vous ne pouvez garder aucune partie d'action d'exploration pour un tour futur.*

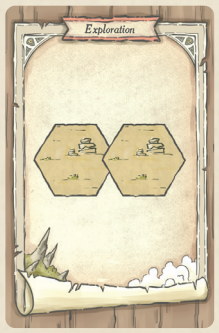
Cartes Exploration

Chacune des Cartes Terrain a une action d'exploration différente.



EXPLOREZ 2 CASES PRAIRIE

Placez 2 Cubes Explorateur sur 2 Cases Prairie. Les 2 Cases Prairie n'ont pas besoin d'être adjacentes ou dans la même Région Prairie.



EXPLOREZ 2 CASES DÉSERT

Placez 2 Cubes Explorateur sur 2 Cases Désert. Les 2 Cases Désert n'ont pas besoin d'être adjacentes ou dans la même Région Désert.



EXPLOREZ 1 CASE MONTAGNE

Placez 1 Cube Explorateur sur une Case Montagne.



EXPLOREZ 3 CASES MER (EN LIGNE DROITE)

Placez 3 Cubes Explorateur sur 3 Cases Mer qui forment une ligne droite. Le premier Cube Explorateur doit être adjacent à un Village ou à un autre Cube Explorateur. Le deuxième doit être adjacent au premier. Le troisième doit être adjacent au premier ou au deuxième et placé de telle sorte à former une ligne droite avec les deux autres Cubes Explorateur.



EXPLOREZ N'IMPORTE QUELLES CASES ADJACENTES

Placez 2 Cubes Explorateur sur n'importe quelles Cases adjacentes entre elles. Le premier Cube Explorateur doit être adjacent à votre Capitale, un Village ou à un autre Cube Explorateur. Le deuxième doit être adjacent au premier. Chaque Cube Explorateur peut être placé sur n'importe quel Terrain, qui peut être le même ou non.

Cartes Âge et Cartes Spécialité

Les Cartes Spécialité permettent aux joueurs d'entreprendre des actions d'exploration spécifiques et sont utilisées lorsque les Cartes Âge sont révélées depuis la Pioche Exploration.

Lorsqu'une Carte Âge est révélée pour la première fois, les joueurs effectuent simultanément les actions suivantes :

1. Piochez 2 Cartes Spécialité et choisissez l'une des deux Cartes.
2. Placez la Carte choisie sur l'emplacement à gauche de votre Mappe qui correspond à l'Âge en cours. Replacez l'autre Carte face cachée au-dessous de la Pioche Spécialité.
3. Réalisez l'action d'exploration décrite sur la Carte Spécialité que vous avez choisie.

Durant les prochains Âges, lorsqu'une Carte Âge pour laquelle vous avez déjà une Carte Spécialité est révélée, réalisez l'action correspondante.

Durant l'Âge IV, vous ne choisirez pas de nouvelle Carte Spécialité, mais lorsque la Carte Âge "I/II/III" sera révélée, utilisez n'importe laquelle de vos Cartes Spécialité. Cela signifie que vous utiliserez l'une de vos Cartes Spécialité deux fois durant l'Âge IV.

Chacune des 30 Cartes Spécialité a une action d'exploration différente *(voir p.9)*.

Souvenez-vous que les Cartes Spécialité ne vous autorisent jamais à enfreindre les Règles d'Or de l'Exploration (voir p.5).



Éléments de la Mappe

Lors de votre exploration, vous découvrirez différents éléments :

Villages



Les Villages sont découverts sur les **Cases Terrain vides** (elles ne comportent ni Ville, ni) et deviennent de nouveaux points de départ depuis lequels vous pouvez explorer votre Mappe.

Pour découvrir un nouveau Village, vous devez explorez **toutes les Cases d'une Région** (ce qui inclut parfois ses Villes), de sorte qu'elles soient toutes occupées par l'un de vos Cubes Explorateur. Vous devez alors immédiatement **transformer** l'un de ces Cubes en un Pion Village. Lorsque vous découvrez un Village, vous **remportez un montant de** égal à la valeur indiquée sur la section Score au bas de votre Mappe, en fonction de l'Âge en cours.

Chaque Région ne peut avoir qu'un seul Village. Si vous explorez entièrement la même Région une seconde fois, rien ne se passe. Il est à noter que certaines Régions n'ont qu'une Case Terrain vide, voire aucune selon les Mappes.

Les Cases Mer, Ruines et Découverte **ne relèvent pas** des Régions (les Mappes Kazan et Cnidaria comportent des Cases Ruines qui font partie des Régions, mais vous ne pouvez pas découvrir de Villages sur ces Cases).

Cases Découverte et Tours d'Observation



Les Cases Découverte sont des Cases "sauvages" que vous pouvez explorer avec **n'importe quelle action d'exploration, et n'importe quel type de Terrain** (même une Case Mer).

Lorsque vous explorez une Case Découverte, rangez le Cube Explorateur et placez une Tour d'Observation sur la Case.

À chaque fois que vous placez une Tour d'Observation, **remportez un montant de** égal à la valeur indiquée sur la section Score au bas de votre Mappe, en fonction du nombre de Cases Découverte que vous avez déjà explorées.

Une fois que vous avez placé une Tour d'Observation, vous ne pourrez plus explorer cette Case durant les prochains Âges.

Cases Pièce



Lorsque vous explorez une Case Pièce, **gagnez immédiatement le nombre de** indiqué sur la Case.

Chaque Case Pièce **peut** être de nouveau explorée durant les prochains Âges pour gagner de nouvelles .

Cases Ruines



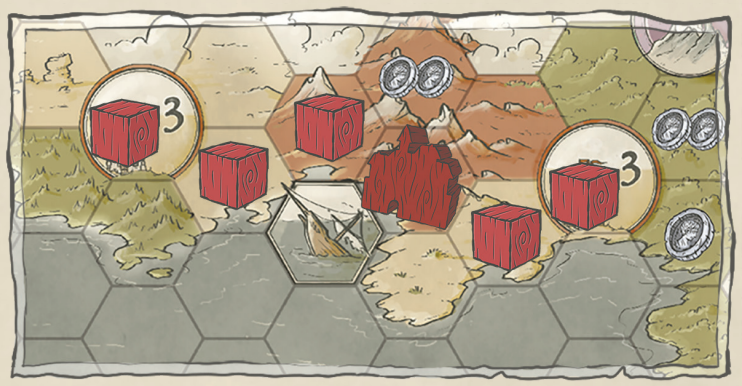
Les Cases Ruines sont souvent sur une Case Mer, mais peuvent aussi se trouver sur des Cases Prairie, Désert et Montagne, où elles sont alors considérées comme faisant partie de ces Régions. Lorsque vous explorez une Case Ruines pour la première fois, **placez un Jeton Trésor** sous votre Cube Explorateur sur cette Case. **Piochez immédiatement une Carte Trésor** depuis la Pioche Trésor et réalisez les éventuelles actions immédiates dictées par la Carte, puis replacez-la face cachée au-dessous de la pioche. Si la Carte Trésor n'a aucun effet immédiat, elle doit être gardée face cachée à côté de votre Mappe et sera décomptée en fin de partie. Pour plus de détails sur les différents types de Cartes Trésor, rendez-vous en page 10.

Bien que vous puissiez explorer à nouveau une Case Ruines possédant un Jeton Trésor durant les prochains Âges, vous ne pouvez plus piocher de nouvelle Carte Trésor.

Villes et Comptoirs Commerciaux



Lorsque vous **reliez 2 Cases Villes** (qui n'ont pas encore de Comptoir Commercial) avec une chaîne ininterrompue de Cubes Explorateur (qui peuvent passer par des Villages et/ou votre Case Capitale), vous établissez une Route Commerciale entre ces 2 Villes. **Multipliez immédiatement les valeurs des 2 Villes entre elles et remportez un montant de** égal au résultat. Ensuite, placez un **Comptoir Commercial** du bon type de Terrain sur l'une de ces 2 Villes en plaçant le Jeton sous votre Cube Explorateur sur cette Case.



Cette Route Commerciale vous rapporte 3 X 3 = 9 .
Ensuite, vous devez placer un Comptoir Commercial sur l'une des deux Villes.

Une Ville avec un Comptoir Commercial ne peut jamais être utilisée pour établir une autre Route Commerciale, mais vous pouvez à nouveau explorer une Ville qui possède un Comptoir Commercial. Dans l'éventualité rare où vous placez un même Cube Explorateur qui relierait simultanément 3 Villes sans Comptoirs Commerciaux (aucune d'elles n'étant reliée à l'autre juste avant de placer ce Cube), établissez les Routes Commerciales une à une de sorte à en créer 2 au total.

Compléter les Objectifs

Dès que vous effectuez une action d'exploration et remplissez les conditions d'un Objectif, placez un de vos Cubes sur la Carte Objectif en question. Si vous êtes le premier joueur à compléter un Objectif, prenez la plus grande des récompenses en sur la Carte.

Si 2 joueurs ou plus remplissent au même tour les conditions d'un Objectif qui n'a pas encore été réclamé, ils remportent tous le plus grand montant de .

Après qu'un Objectif a été complété, les autres joueurs peuvent aussi le compléter pour remporter le plus petit montant de .

Vous ne pouvez compléter un Objectif qu'une seule fois.

Fin de Partie

- La partie se termine à la fin de l'Âge IV.
- Le joueur avec le plus de l'emporte.

Égalités

En cas d'égalité, le joueur avec le plus de Tours d'Observation l'emporte. Si les joueurs sont toujours à égalité, le joueur avec le plus de Villages l'emporte. Si les joueurs sont toujours à égalité, ils célèbrent leur victoire ensemble.

Mode Solo

Dans ce mode, vous gagnez en atteignant un nombre de précis tout en complétant les 3 Objectifs. Préparez le jeu en plaçant les 3 Cartes Objectifs sur la même ligne. Ensuite, placez les 5 Jetons Âges pour le Mode Solo dans cet ordre sous les Objectifs :



Les règles sont les mêmes, sauf pour les Cartes Objectifs. Lorsque les Cartes Âges sont révélées pour la première fois, remplissez les emplacements sur chaque Carte Objectif avec les Jetons.

Ainsi, lorsque vous révélez la Carte Âge "II" pour la première fois, placez le Jeton "II" sur l'emplacement de gauche de la première Carte Objectif.

Lorsque vous révélez la Carte Âge "III" pour la première fois, placez un des Jetons "III" sur l'emplacement de droite de la première Carte Objectif et l'autre Jeton "III" sur l'emplacement de gauche de la deuxième Carte Objectif.

Lorsque vous révélez la Carte Âge "I/II/III" pour la première fois, placez un des Jetons "I/II/III" sur l'emplacement de droite de la deuzième Carte Objectif et le second sur l'emplacement de gauche du dernier Objectif.

Une fois qu'un emplacement sur une carte Objectif est recouvert par un Jeton, vous ne gagnez pas de lorsque vous le réalisez. Vous devez malgré tout compléter les 3 Objectifs pour l'emporter.

Choisissez Votre Difficulté

Pour gagner, vous devez compléter les 3 Objectifs tout en atteignant un montant de minimum qui varie en fonction de la difficulté :

Facile	Normal	Difficile
90	120	150

Carnet de Voyage

Mappe

Chaque Mappe représente une province du royaume de Tigomé. Bien que les règles de bases restent similaires, certaines provinces ajoutent d'autres façons d'explorer le territoir et de remporter des .

Avenia

Abritant la capitale de Tigomé, cette province est connue pour ses nombreuses villes aux habitants chaleureux. La grande île centrale est dominée par des vallons parsemés de clochers de pierre, tandis que les terres alentour révèlent de multiples baies et d'étroites gorges.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Une "Terre" est un ensemble de terrains isolé par la Mer, le bord de la Mappe, ou les deux. Certains Objectifs parlent des Terres.

Aghon

Cette province est constituée de nombreuses petites îles, de déserts ardents et de forêts couvertes de champignons. La plupart des villes se dressent face à l'océan, ce qui rend cette zone facilement navigable et riche en commerces.

RÈGLES SPÉCIALES :

Aucune règle supplémentaire.

Kazan

Des volcans éternellement actifs noircissent les cieux de Kazan, et leur lave produit des pierres et des métaux rares. Les hautes chaînes de montagne de Kazan sont trop périlleuses pour y vivre, mais les marchands les plus courageux trouveront des richesses sans pareil parmi les roches volcaniques.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Vous ne pouvez pas explorer les volcans.
- Certaines Régions Montagne n'ont aucune Case Terrain vide et ne peuvent donc pas comporter de Villages.
- Les Cases Ruines sont lettrées pour compléter certains Objectifs.

Cnidaria

Cnidaria est réputée pour ses précieux cristaux Sonulux, qui permettent d'envoyer du son et de la lumière sur de grandes distances. Cet outil magique est utilisé pour communiquer, et a fait des villes de Cnidaria des centres d'échanges, de culture et d'innovation majeurs. Cependant, les océans sont infestés d'immenses méduses qui mesurent plus de 30 mètres de long, et les flèches tranchantes qui se dressent depuis les récifs rendent certaines zones dangereuses et inaccessibles.

RÈGLES SPÉCIALES :

- Vous ne pouvez pas explorer les Cases avec des flèches tranchantes.
- Chaque Case Ruines a un Symbole (△, ○, ou ☒). Certains Objectifs vous demanderont d'explorer des Cases Ruines avec un Symbole spécifique.
- Les Cases Cristal Sonulux sont des Cases "sauvages" qui peuvent être explorées avec n'importe quel type de Terrain. Lorsque vous explorez une Case Cristal, placez un Jeton Cristal sur la Case avec votre Cube Explorateur et remportez un montant de égal à la valeur de cette Case ainsi que celle de toutes les autres Cases Cristal que vous avez déjà explorées (durant cet Âge ou un Âge précédent). Lorsque vous vous préparez pour l'Âge suivant, n'enlevez pas les Jetons Cristal de votre Mappe. Bien que vous puissiez explorer une Case Cristal à nouveau durant les pochains Âges, cela ne vous rapportera aucune . Les Cases Cristal ne font partie d'aucune Région.

Objectifs

À chaque Mappe correspond une série de missions émises par la Reine en personne, qui consistent à explorer certaines zones spécifiques. Bien sûr, toute mission complétée mérite récompense.

La Case Capitale n'est pas considérée comme un Village, peu importe l'Objectif.

Aghon

- **Explorez des Cases Ruines adjacentes à des Cases Prairie, Désert et Montagne.** Une Case Ruines adjacente à différents types de Terrain peut être utilisée pour compléter tout ou partie de cet Objectif.
- **Découvrez un Village adjacent à une Tour d'Observation.** La Case Découverte doit avoir une Tour d'Observation.

Kazan

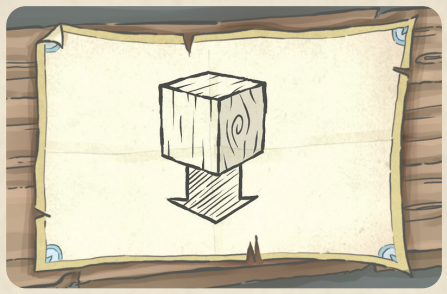
- **Découvrez un Village adjacent à une Case Ruines.** La Case Ruines n'a pas besoin d'être explorée.

Cnidaria

- **Découvrez 2 Villages adjacents à des Cases Cristal.** Les Villages peuvent être adjacents à la même Case Cristal ou à 2 différentes.

Cartes Trésor

Les Ruines de Tigomé abritent d'anciens trésors qui vous aideront durant votre aventure ou vous rapporteront des . En-dehors des Cartes Trésor à effet immédiat, les Cartes Trésor sont décomptées à la fin de la partie.



Placez **immédiatement** 1 Cube Explorateur sur n'importe quelle Case adjacente à votre Capitale, vos autres Cubes ou à vos Villages, en respectant les Règles d'Or de l'Exploration (*voir p.5*).



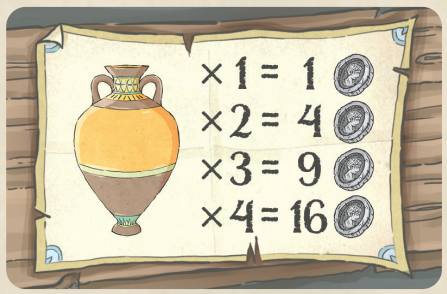
Remportez 1 pour chacun de vos Villages sur une Case Prairie, Désert ou Montagne (selon la Carte) à la fin de la partie.



Remportez **immédiatement** 2 .



Remportez 1 pour chaque lot de 2 Villages à la fin de la partie, arrondi à l'inférieur.



Les Cartes Vase sont des collections. Un ensemble complet vaut 16 . Chaque Carte Vase supplémentaire vaut 4 .



Remportez 1 pour chacune de vos Tours d'Observation à la fin de la partie.

Cartes Spécialité

Au fur et à mesure de votre exploration, vous obtiendrez de puissantes actions qui vous permettront de couvrir du Terrain rapidement. Voici quelques précisions sur ces Cartes.



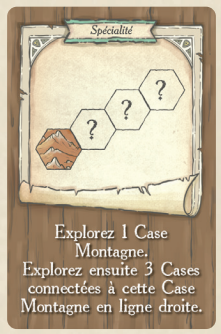
CHEMIN ININTERROMPU

Ces Cases peuvent être une combinaison de deux types de Terrain (selon la carte), ou même d'un seul type de Terrain.



EXPLOREZ JUSQU'À X CASES

Vous ne gagnez de Cartes Trésor supplémentaires que pour les Cases Ruines explorées qui n'avaient pas déjà de Jetons Trésor.



EXPLOREZ DES CASES EN LIGNE DROITE

Toutes les Cases que vous explorez avec cette action doivent former une ligne droite.

Avec la Carte "Explorez jusqu'à 3 Cases en ligne droite adjacentes à 2 Villages différents", vous pouvez explorer en partant d'un Village que vous avez découvert grâce à cette action d'exploration.



DOUBLEZ OU TRIPLEZ LA VALEUR DE CHAQUE PIÉCE QUE VOUS REMPORTEZ

Ne multipliez que la valeur des que vous remportez à ce tour grâce aux Cases Pièce.

Remerciements

L'auteur souhaite particulièrement remercier Terezie Křížkovská pour son soutien sans faille durant toutes ses quêtes ludologiques !

Testeurs

Dave Neale, Rasmus Hervig, Federico Garza de Leon, Antony Proietti and the rest of the Cambridge Playtest group; Charlie Paull, Vicki Dalton, Dave Mortimer, Tara Westover, Doug Kaufman and Filip Kevély, Alan Paull, Trevor Benjamin, Nik Newark, Neil Kimball, Vladimir Orellana, Kyle Nunn, Luke Peterschmidt, John Zinser, Kaz Nyborg-Anderson, Ian Rickett, Mitchell Golden, Steve #3 Ehrensperger, et Chris Lawrence.

Copyright & Contact

© 2022 Alderac Entertainment Group. The Guild of Merchant Explorers and all related marks are ™, ® and © Alderac Entertainment Group, Inc. 2505 Anthem Village Dr., Suite E-521 Henderson, NV 89052 USA

La version française est éditée sous licence par **Origames**,
52 avenue Pierre Sémard
94200 Ivry sur Seine, France
Tous droits réservés. Imprimé en Chine.

Des Questions ?

www.origames.fr / sav@origames.fr

Crédits

GAME DESIGN
Matthew Dunstan
& Brett J. Gilbert

DIRECTEUR DES PROJETS
Nicolas Bongiu

PRODUCTION
David Lepore

DÉVELOPPEMENT
Josh Wood

DIRECTION ARTISTIQUE
Josh Wood

DESIGN GRAPHIQUE
Matt Paquette Co.

ILLUSTRATION & CARTOGRAPHIE
Gerralt Landman

RELECTURE
Peter McPherson
Luke Peterschmidt
Neil Kimball

ÉDITION FRANÇAISE
Origames

CHEFFE DE PROJET
Tifany Martin

TRADUCTION & MAQUETTE
Nicolas Diebold

Explorateurs Légendaires

Les explorateurs les plus accomplis peuvent consigner leurs exploits ici.

NOM	MAPPE	SCORE

LA GUILDE DES EXPÉDITIONS MARCHANDES

tm

AEG

ORIGAMES