

1920 +

EXPEDITIONS

APRÈS SCYTHE

UN JEU DE JAMEY STEGMAIER
ILLUSTRATIONS ET UNIVERS ORIGINAL DE JAKUB ROZALSKI

1-5 JOUEURS · 60-90 MINUTES · ÂGE 14+ · COMPÉTITION

Le règne de Raspoutine et Fenris a pris fin, engendrant une période relativement paisible pour l'Europe, et les actes héroïques de ceux qui ont protégé l'Europe sont passés dans la légende. Tous les yeux sont maintenant tournés vers la Sibérie, où une énorme météorite s'est écrasée près de la rivière Tunguska, réveillant un mal antique.

APERÇU ET OBJECTIF

Expeditions est un jeu compétitif d'exploration et de développement. Jouez vos cartes pour gagner de la Puissance, de la Ruse, et des capacités uniques d'ouvriers. Déplacez votre Mecha dans des lieux mystérieux. Utilisez des Ouvriers, des Objets, des Météorites, et des Quêtes pour améliorer votre Mecha, et utilisez votre Puissance et votre Ruse pour combattre la corruption qui touche la terre. Accumulez gloire et richesses pour parachever l'expédition la plus lucrative de cette suite de Scythe !

MATÉRIEL

1 plateau Campement



5 Pupitres



20 tuiles Lieu (hexagonales)



5 figurines Mecha



5 anneaux de socle



50 meeple Ouvrier (10 de chaque en violet, vert, rouge, jaune, bleu)



12 cartes Départ



25 cartes Objet



25 cartes Météorite



40 cartes Quête



5 jetons Action



5 jetons Puissance



5 jetons Ruse



24 jetons Plan



20 jetons Gloire (étoiles, 4 par joueur)



37 jetons Corruption (6 de chaque et 1 de valeur 20)



1 sac Corruption



80 pièces (quantité illimitée)



10 cartes Aide de jeu



1 feuille Résultats



LE MATÉRIEL POUR LE MODE SOLO EST LISTÉ DANS LE LIVRET DE RÈGLES AUTOMA.
VOUS AVEZ PERDU UN ÉLÉMENT DU JEU ? DEMANDEZ-LE SUR WWW.MATAGOT.COM/SUPPORT/

MISE EN PLACE

MATÉRIEL DE JOUEUR : Chaque joueur prend les éléments suivants. Rangez dans la boîte le matériel inutilisé après chaque étape de la Mise en place, il ne servira pas dans cette partie.

PUPIFRE & FIGURINE : Tirez 1 Pupitre au hasard et prenez le Mecha correspondant. Choisissez 1 anneau de socle pour définir votre couleur et attachez-le à votre Mecha.

CARTES DÉPART (PERSONNAGES ET COMPAGNONS) : Tirez 1 carte Personnage au hasard, puis prenez la carte Compagnon correspondante (*exemple : si avez pioché le Personnage avec un II dans le coin droit, prenez le Compagnon marqué II*). Placez-les dans votre main de cartes, la zone face visible à gauche de votre Pupitre.

JETONS : Placez les éléments suivants sur votre Pupitre :

- les 4 jetons Gloire (étoiles) à votre couleur,
- le jeton Action à votre couleur dans la case Renouveler,
- 1 jeton Puissance et 1 jeton Ruse dans la case 0 de la Piste.

AIDE DE JEU : Prenez 1 carte de chacune des 2 Aides de jeu.



SI VOUS NE SOUHAITEZ PAS LIRE CE LIVRET DE RÈGLES, VOUS POUVEZ REGARDER LA VIDÉO D'EXPLICATION (EN ANGLAIS) À L'ADRESSE [STONEMAIERGAMES.COM/GAMES/EXPEDITIONS/MEDIA-REVIEWS](https://stonemaiergames.com/games/expeditions/media-reviews) OU UTILISER LE TUTORIEL INTERACTIF DIZED (EN ANGLAIS).

Dans *Expéditions*, vous allez améliorer votre Mecha en glissant partiellement des cartes sous votre Pupitre. Pour faciliter le glissement des cartes, vous trouverez 4 patins à coller aux 4 coins **au dos** de chaque Pupitre. Comme cette modification est permanente, il est recommandé de jouer une première partie sans ces patins pour voir si le glissement des cartes vous convient sans les patins.



MATÉRIEL COMMUN AUX JOUEURS

PLATEAU CAMPMENT : Placez le Campement au centre de la surface de jeu, puis placez le Mecha de chaque joueur à côté.

TUILES LIEU : Triez les tuiles Lieu en 3 piles, en fonction de leur région (6 tuiles Sud, 7 tuiles Centre et 7 tuiles Nord). Mélangez face cachée chaque pile à part, puis placez les tuiles en suivant le diagramme de mise en place situé en haut à droite du Campement. Commencez par placer les 6 tuiles Sud face visible ; placez ensuite les 7 tuiles Centre face cachée ; enfin, placez les 7 tuiles Nord face cachée.

JETONS PLAN : Placez 1 jeton Plan sur chaque tuile Lieu qui est face cachée (tuiles Centre et Nord uniquement).

CARTES : Créez la Pioche en mélangeant face cachée et ensemble toutes les cartes Météorite, Objet et Quête ; placez-la face cachée à côté du Campement. Piochez et placez 1 carte face visible dans chacune des 5 cases indiquées par le diagramme de mise en place. Laissez une place à côté de cette Pioche pour le Tas.

OUVRIERS, PIÈCES ET JETONS PLAN SUPPLÉMENTAIRES : Placez ces éléments à portée des joueurs pour créer la Réserve.

SAC CORRUPTION : Mettez tous les jetons Corruption dans le sac à l'exception du jeton de valeur 20 (quand le Lieu 20 sera révélé au cours de la partie, le jeton de valeur 20 sera mis sur ce Lieu).

PREMIER JOUEUR : Tirez un premier joueur au hasard.



Les Ouvriers rouges représentent des soldats, les bleus des ingénieurs, les verts des explorateurs, les jaunes des marchands, et les violets des possédés.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Dans *Expeditions*, vous débutez votre tour en glissant votre jeton Action dans le coin droit de votre Pupitre, puis vous **devez** soit effectuer des actions, soit Renouveler. Si vous effectuez des actions, vous **devez** effectuer toutes les actions **visibles** que vous pouvez (toute combinaison de Déplacer, Jouer, Récolter).

La plupart des tours dans *Expeditions* consiste à glisser votre jeton Action pour couvrir Déplacer, Jouer, ou Récolter, puis effectuer les 2 actions visibles dans le rectangle dans l'ordre de votre choix. Votre jeton Action reste dans ce rectangle jusqu'à ce que vous effectuiez un tour Renouveler (lorsque vous glissez votre jeton Action sur Renouveler).

DÉPLACER : Déplacez votre Mecha dans un autre Lieu vide et à Portée (1 à 3 Lieux de distance).

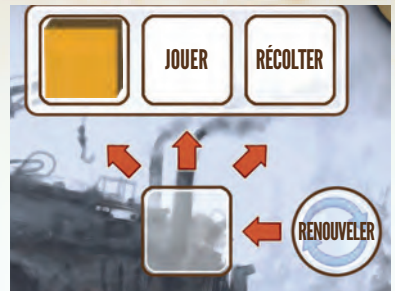
JOUER : Jouez 1 carte de votre main pour gagner sa Valeur Base, indiquée en haut de la carte ; vous pouvez placer un Ouvrier précis sur cette carte pour activer la capacité de cette carte.

RÉCOLTER : Gagnez les récompenses visibles du Lieu où se trouve votre Mecha.

RENOUVELER : Remplacez tous vos Ouvriers sur des cartes actives sur votre Pupitre et reprenez en main vos cartes actives. *Vous ne pouvez effectuer un tour Renouveler que si votre jeton Action couvrirait Déplacer, Jouer, ou Récolter au début de votre tour.*

FLÈCHES ROUGES : Chaque fois que vous débutez votre tour en ayant votre jeton Action dans la case Renouveler (à votre 1^{er} tour et après chaque tour Renouveler), glissez ce jeton dans la case vide, puis effectuez chacune des 3 actions (Déplacer, Jouer et Récolter) dans l'ordre de votre choix.

Expeditions est une succession de tours joués en sens horaire. La Fin de partie se déclenche dès qu'un joueur place son 4^e jeton Gloire avec la capacité Fanfaronner (voir *Fanfaronner* p.10, et *Fin de partie* p.13).



EXEMPLE : Jamey glisse son jeton Action afin de couvrir l'action Déplacer. Il doit effectuer les actions visibles, Jouer et Récolter, dans l'ordre de son choix. À son prochain tour, Jamey devra glisser son jeton Action de manière à couvrir une autre action, ou Renouveler (voir *Renouveler* p.12).

MATTHEW & CAESAR

Matthew est un explorateur intrépide, un aventurier à l'instinct de survie développé, particulièrement friand des régions les plus froides du monde. Lorsqu'il entend parler de la disparation de son ami, le Dr. Tarkovsky, il part en mission de sauvetage avec son fidèle husky sibérien, Caesar.



ACTIONS

DÉPLACER

Lorsque vous effectuez une action Déplacer ou que vous utilisez une capacité Déplacer, déplacez votre Mecha dans un autre Lieu vide (un lieu qui n'a pas déjà un Mecha) et à Portée.

CAMPEMENT : Le Campement (là où votre Mecha débute la partie) est adjacent à 3 Lieux. Après avoir quitté le Campement, votre Mecha sera toujours dans un Lieu, vous ne pourrez pas revenir au Campement (ce n'est pas un Lieu).

PORTÉE : Par défaut, un déplacement a une Portée de 1 à 3 Lieux. Votre Mecha doit terminer son déplacement dans un Lieu différent de celui dans lequel il a débuté ce déplacement.

Lorsque vous déplacez votre Mecha, il peut traverser des Lieux occupés (par d'autres Mechas). Les Lieux vides ou occupés comptent de la même façon pour calculer la Portée d'un déplacement. Votre Mecha ne peut ni se déplacer, ni terminer son déplacement, sur les cartes centrales.

Dans les rares cas où vous ne pouvez pas déplacer votre Mecha vers une destination valide, ne le déplacez pas (vous pouvez toujours effectuer l'action Déplacer si elle est disponible, vous passez juste pour cette action).

LIEU FACE CACHÉE : Si votre Mecha se déplace dans un Lieu face cachée, son déplacement prend fin, résolvez les étapes suivantes :

1. Gagnez le jeton Plan (●) sur ce Lieu. Les jetons Plan ne sont utiles que pour une catégorie Gloire et pour certaines capacités.
2. Retournez le Lieu face visible.
3. Piochez un par un des jetons Corruption du sac Corruption, en les empilant face visible dans le carré au bas du Lieu, jusqu'à ce que la somme de Corruption soit au moins égale au niveau de Corruption du Lieu (le nombre à droite du carré).

Exemple : Si le niveau de Corruption est 5+ et que le 1^{er} jeton Corruption placé a une valeur de 4, vous devez piocher un autre jeton Corruption que vous placerez au-dessus de celui de valeur 4.

EXCEPTION : Lorsque le Lieu 20 est révélé, placez le jeton Corruption de valeur 20 dans le carré de ce Lieu plutôt que de piocher dans le sac Corruption.

SAC VIDE : Si le sac Corruption est vide au cours de cette résolution, arrêtez de piocher des jetons Corruption et laissez le Lieu tel qu'il est.

THÈME : Cette zone de Tunguska est corrompue par un mal ancien réveillé par les mystérieuses météorites. Découvrant cette corruption, vous jurez de la bannir de cette région en utilisant Puissance et Ruse.

EXEMPLE : Le joueur Bleu souhaite se déplacer dans le Lieu 12 (qui est vide). Il peut le faire en traversant le Lieu occupé par le joueur Rouge.



ACTIONS *suite*

JOUER

Lorsque vous effectuez une action Jouer, choisissez 1 carte de votre main (à gauche de votre Pupitre) et jouez-la dans votre rang actif (à droite de votre Pupitre). Si vous avez déjà des cartes actives, placez la nouvelle carte le plus à droite.

Résolvez les 2 étapes suivantes dans l'ordre de votre choix :

- vous pouvez gagner la Valeur Base de cette carte (en haut à gauche de la carte),
- vous pouvez placer 1 Ouvrier sur cette carte pour activer sa capacité (au bas de la carte).

VALEUR BASE : La Valeur Base de la carte est indiquée dans son coin supérieur gauche, (Puissance et/ou Ruse). Lorsque vous gagnez de la Puissance ou de la Ruse, ajustez le jeton correspondant sur la Piste de votre Pupitre.

CONDITIONS : Certaines cartes rapportent des Valeurs Base supplémentaires si vous possédez au moins le montant de Gloire ou de Météorites fondues indiqué.

MAXIMUM : Vous ne pouvez pas avoir plus de 10 Puissance et plus de 10 Ruse. *Exemple : Si vous avez 9 Puissance et que vous utilisez une capacité qui vous rapporte 2 Puissance, gagnez uniquement 1 Puissance.*

CAPACITÉ : Chaque carte possède une capacité qui est activée en plaçant dessus 1 Ouvrier disponible du type indiqué par la capacité. Toute capacité qui fait référence à un jeton, une carte, un Ouvrier, ou un Mecha, s'applique uniquement aux éléments en votre possession, sauf indication contraire.

CONDITIONS : Certaines capacités fournissent des récompenses supplémentaires si vous possédez au moins le montant de Météorites fondus indiqué. Ignorez ce texte si vous ne remplissez pas la condition.

COULEURS : Si une capacité fait référence à la couleur d'une carte (bleu, rouge, vert, jaune, ou violet), elle cible la couleur de l'Ouvrier indiqué dans le coin inférieur gauche de cette carte.

LIMITE D'OUVRIERS : Chaque carte ne peut accueillir qu'1 Ouvrier.

PRÉCÉDENT : C'est la carte immédiatement à gauche dans le rang actif.

CARTES CENTRALES : Ce sont les 5 cartes face visible placées entre les Lieux. Certaines capacités indiquent précisément les cartes centrales "adjacentes" : ceci fait référence aux cartes centrales adjacentes au Lieu où se situe votre Mecha.

VALEUR
BASE

CONDITIONS

CAPACITÉ



CARTES QUE VOUS CONTRÔLEZ (■)

Les cartes que vous **contrôlez** sont toujours face visible et peuvent se trouver dans 2 zones : votre main (à gauche de votre Pupitre), ou votre rang actif (à droite de votre Pupitre). Chaque fois qu'une carte est placée dans le rang actif (si elle est jouée, gagnée, ou défaussée), placez-la toujours le plus à droite des cartes actives déjà placées. Vous pouvez organiser votre main comme vous le souhaitez, mais les cartes actives (dans votre rang actif) restent dans l'ordre où elles ont été jouées.

Des récompenses spéciales (Résoudre, Améliorer, Fondre) permettent de glisser des cartes sous votre Pupitre : elles ne sont plus ni dans votre main, ni votre rang actif, elles ne sont plus considérées comme contrôlées.

OBJET (INSTANTANÉ ET CONTINU) : Les capacités sur les cartes Objet fournissent 2 types de récompenses, obtenues dans l'ordre de votre choix lorsque vous placez un Ouvrier sur cette carte.

RÉCOMPENSE INSTANTANÉE : Cette capacité est située au-dessus de l'icône Ouvrier et vous obtenez sa récompense au moment où vous placez l'Ouvrier sur la carte.

RÉCOMPENSE CONTINUE : Souvent indiquée par le terme "Chaque fois", cette capacité se déclenche en fonction de ce que vous faites (même par une récompense instantanée), tant que la carte est dans votre rang actif et qu'il y a un Ouvrier sur elle (et ce, dès que vous placez un Ouvrier dessus).

ORDRE : Si vous déclenchez plusieurs capacités d'une carte (exemple : une récompense instantanée et une récompense continue), résolvez-les dans l'ordre de votre choix. S'il y a un coût (exemple : payez 2 Puissance pour gagner 2\$), payez ce coût avant de recevoir la récompense.

SAUVER : Sauvez une carte de votre rang actif en la reprenant en main : s'il y a un Ouvrier sur cette carte (ou qu'une capacité vous indique de sauver un Ouvrier), remplacez cet Ouvrier sur votre Pupitre.

GAGNER ET DÉFAUSSER : Toute carte que vous gagnez ou défaussez est placée à la position la plus à droite de votre rang actif.

Lorsqu'un joueur gagne ou défausse une carte, il ne gagne pas sa Valeur Base et n'a pas la possibilité de placer un Ouvrier dessus pour activer son effet.

Seules les cartes de votre main peuvent être défaussées.

OU : Si une carte (exemple : un Personnage ou un Compagnon) possède le terme "OU", les options avant et après ce terme sont indépendantes. Vous ne pouvez choisir qu'1 des 2 options.

DÉTRUIRE : Les jetons et cartes détruits sont rangés dans la boîte (pas dans la Réserve).

ACTIVER : Lorsqu'une carte active une autre capacité de carte, ne placez pas d'autre Ouvrier, vous déclenchez la capacité même s'il n'y a pas d'Ouvrier dessus. Si la capacité déclenchée inclut un effet continu, il ne s'applique que jusqu'à la fin de ce tour.



VESNA & VOLTAN

Vesna est la fondatrice de la firme technologique Voltan, devenue fournisseur principal de robots en Europe et au-delà. Lorsqu'elle apprend l'existence de la mystérieuse météorite, ainsi que la disparition des expéditions, elle prend la route avec Voltan, son robot renard arctique, en quête de nouvelles technologies.



ACTIONS *suite*

RÉSOUTRE (♥) : Lorsque vous utilisez une capacité Résoudre, votre Mecha doit se situer dans un Lieu correspondant à une carte Quête que vous contrôlez (exemple : La carte Quête indique le Lieu 11, un Lieu du Centre, indiqué par le "C", votre Mecha doit occuper ce Lieu). Payez le coût Résoudre (indiqué sur la droite de la carte Quête, 2 Ruse dans l'exemple), puis gagnez la récompense indiquée sous ce coût. Glissez cette carte Quête sous le bord supérieur de votre Pupitre, sous les précédentes Quêtes déjà glissées, de façon à ce que seul le haut de la carte soit visible.



- Les cartes Personnage, ainsi que certaines autres cartes possèdent des capacités permettant de Résoudre des cartes Quête.
- Vous ne pouvez pas Résoudre si vous possédez déjà 4 Quêtes résolues.
- Si un Ouvrier se trouve sur une carte Quête au moment où elle est résolue, remplacez-le sur votre Pupitre, il est immédiatement disponible.
- Vous pouvez utiliser une capacité Résoudre, même si son Lieu comporte de la Corruption.
- Si la récompense d'une capacité Résoudre est un jeton Plan, prenez-le dans la Réserve. Si la récompense d'une capacité Résoudre est un jeton Corruption, tirez-le au hasard dans le sac Corruption.
- Résoudre une Quête est une catégorie Gloire. De plus, résoudre des Quêtes augmente les \$ gagnés en fin de partie pour chaque catégorie Gloire.



COMBATTRE : Lorsque vous utilisez une capacité Combattre, payez le coût indiqué sur le jeton Corruption le plus haut du Lieu où se situe votre Mecha (orange = Puissance, turquoise = Ruse), puis gagnez ce jeton Corruption en le plaçant sur votre Pupitre. **Vous pouvez répéter cette opération pour gagner plusieurs jetons Corruption au cours de la même capacité Combattre.**

- Lorsque vous retirez le dernier jeton Corruption d'un Lieu, une nouvelle récompense (Améliorer, Fondre, ou Fanfaronner) est révélée et peut être obtenue grâce à la capacité Récolter.
- Les valeurs et les couleurs des jetons Corruption, et les récompenses en-dessous, sont des informations consultables par tous.
- Lorsqu'un jeton Corruption dans un Lieu est détruit par une capacité qui ne le fait pas gagner au joueur, remettez ce jeton dans le sac Corruption.
- La Corruption est une catégorie Gloire. De plus, chaque jeton Corruption rapporte 2\$ en fin de partie.
- Le Lieu 20 ne contient qu'1 jeton Corruption qui vaut 20 (10 Puissance + 10 Ruse). C'est le seul qui doit être combattu en mélangeant Puissance et Ruse. Il vaut 2\$ en fin de partie et possède sa propre catégorie Gloire.



EXEMPLE : Votre Puissance est à 10 et votre Ruse à 6, et vous activez une capacité Combattre. Le Lieu contient 3 jetons Corruption. (A) Le jeton Corruption du dessus est orange et vaut 3 ; vous payez 3 Puissance pour gagner ce jeton. (B) Le jeton Corruption suivant est turquoise et vaut 3 ; vous payez 3 Ruse pour le gagner. (C) Le dernier jeton Corruption est également turquoise et vaut 4 ; vous n'avez pas assez et votre capacité Combattre prend fin.

RÉCOLTER

Lorsque vous effectuez une action Récolter, gagnez les récompenses visibles du Lieu où se situe votre Mecha.

Les récompenses sont indiquées au bas du Lieu, chaque icône est une récompense différente. S'il y a un symbole / ("ou"), choisissez uniquement les récompenses situées d'un côté du symbole.

GAGNER UNE CARTE CENTRALE (🟡) : Toute récompense ou effet qui indique les "cartes centrales" fait référence aux cartes présentes entre les Lieux. Certaines récompenses peuvent spécifier une carte centrale adjacente (🟡), ce qui fait référence aux cartes centrales adjacentes au Lieu où se situe votre Mecha. Chaque fois qu'une carte centrale est gagnée, remplacez-la par la carte du dessus de la Pioche.

GAGNER UNE CARTE : Ajoutez la carte la plus à droite de votre rang actif. Certaines récompenses permettent de gagner la carte du dessus de la Pioche (🟡). D'autres permettent de piocher 2 cartes du dessus de la Pioche et d'en garder 1 (🟡), la carte restante est placée face visible dans le Tas à côté de la Pioche.

Note : Si au moment de gagner une carte, la Pioche est vide, mélangez le Tas pour créer une nouvelle Pioche.

BALAYER (👉) : Choisissez n'importe quel nombre de cartes parmi les 5 cartes centrales et placez-les dans le Tas près de la Pioche. Remplacez les cartes balayées une par une en piochant des cartes du dessus de la Pioche.

GAGNER UN OUVRIER : Les Ouvriers sont limités à 10 par couleur. Si vous gagnez un Ouvrier et que la Réserve en contient un de cette couleur, placez-le sur votre Pupitre. Les Ouvriers sur votre tableau sont dits "disponibles".

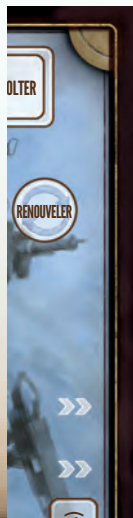
GAGNER 1 RÉCOMPENSE D'UN LIEU ADJACENT (🔦) : Gagnez 1 des récompenses (1 des icônes) de ce Lieu, peu importe s'il y a un symbole "/".

ACTIVER LA CAPACITÉ D'UNE CARTE ADJACENTE (👁️) : Ceci cible les cartes centrales, ne placez pas d'Ouvrier pour activer la capacité. S'il s'agit d'un effet continu, il ne s'applique que jusqu'à la fin de ce tour.

JOUER 1 CARTE DE SA MAIN (👉) : Cet effet suit toutes les règles normales pour jouer une carte.

RENOUVELER CARTES ET OUVRIERS (🔄) : Remplacez sur votre Pupitre tous vos Ouvriers sur des cartes actives, puis reprenez en main toutes vos cartes actives. Contrairement à un tour Renouveler, ne glissez pas votre jeton Action lorsque vous obtenez cette récompense.

SAUVER (🛡️) : Sauvez une carte de votre rang actif en la prenant en main : s'il y a un Ouvrier sur cette carte, remplacez-le sur votre Pupitre.



RANG ACTIF

ACTIONS *suite*

JETON PLAN DU LIEU 14 : Gagnez 1 jeton Plan de la Réserve, s'il y en a (ces jetons sont limités).

AMÉLIORER, FONDRE ET FANFARONNER : Chaque Lieu Centre et chaque Lieu Nord voit 1 de ses récompenses Récolter initialement recouverte par au moins 1 jeton Corruption. La récompense Améliorer/Fondre/Fanfaronner ne devient accessible qu'une fois tous les jetons Corruption retirés du Lieu.

AMÉLIORER (🔧) : Glissez 1 carte Objet de votre main ou de votre rang actif sous le bord droit de votre Pupitre, sous les précédentes Améliorations déjà glissées, de façon à ce que seule sa capacité soit visible (couvrez l'icône Ouvrier). La partie continue de cette capacité est maintenant active pour le reste de la partie.

- Les cartes Objet possèdent des récompenses instantanées (exemple : "gagnez 1 Ruse") qui sont obtenues chaque fois que vous jouez la carte et que vous placez un Ouvrier dessus. Cependant, une fois qu'un Objet a été amélioré, seules ses capacités continues sont prises en compte (ignorez les récompenses instantanées).
- Vous ne pouvez pas Améliorer si vous avez déjà 4 Objets améliorés.
- Si un Ouvrier était sur l'Objet amélioré, remplacez-le sur votre Pupitre, il est immédiatement disponible.
- Améliorer les Objets est une catégorie Gloire. De plus, chaque Objet amélioré rapporte le nombre de pièces indiqué dans le coin inférieur droit en fin de partie.



FONDRE (🔥) : Glissez 1 carte Météorite de votre main ou votre rang actif sous le bord inférieur de votre Pupitre en la tournant à 90°, sous les précédentes Météorites fondues déjà glissées, de façon à ce que seul son bonus soit visible. Gagnez immédiatement le bonus Fondre de chaque Météorite fondue sous votre Pupitre (y compris celle qui vient d'être ajoutée).

- Vous ne pouvez pas Fondre si vous avez déjà 4 Météorites fondues.
- Si un Ouvrier était sur la Météorite fondue, remplacez-le sur votre Pupitre, il est immédiatement disponible.
- Posséder 1 ou 2+ Météorites fondues rend chaque Météorite plus forte quand elle est jouée : lorsque vous jouez une carte Météorite, posséder 1 Météorite fondue active l'effet précédé d'un «1🔥» et en posséder au moins 2 active l'effet précédé d'un «2🔥» si vous placez un Ouvrier sur la carte Météorite (exemple : l'Exploropierre p.9).
- Fondre des Météorites est une catégorie Gloire.



FANFARONNER (★) : Chaque fois que vous Fanfaronnez, choisissez 1 Catégorie Gloire du Campement pour laquelle vous avez actuellement atteint ou dépassé l'objectif ET dans laquelle vous n'avez pas déjà de jeton Gloire (ignorez les jetons adverses, ils ne vous bloquent pas) : placez 1 jeton Gloire dans cette Catégorie.

Si vous possédez 1 ou 2 jetons Gloire sur le Campement, votre Personnage et votre Compagnon vous rapportent des récompenses supplémentaires lorsque vous les jouez. La fin de partie (voir p.13) est déclenchée lorsqu'un joueur place son 4^e jeton Gloire.

CATÉGORIES GLOIRE :

- Résoudre 4 Quêtes
- Fondre 4 Météorites
- Améliorer 4 Objets
- Combattre la Corruption du Lieu 20
- Posséder au moins 7 jetons Corruption (le jeton Corruption du Lieu 20 ne compte pas ici)
- Contrôler au moins 8 cartes (les cartes résolues, fondues, ou améliorées ne comptent pas)
- Posséder au moins 7 Ouvriers, ou au moins 5 jetons Plan (vous ne gagnez qu'1 Gloire même si vous accomplissez ces 2 objectifs)

						 OU 
x4	x4	x4	x1	x7	x8	x7
						x5

ANNA & WOJTEK

Anna est une négociante et une diplomate dédiée à l'entraide. Lorsqu'elle apprend la disparition de plusieurs expéditions et de nouveaux problèmes qui tourmentent les Sibériens, elle part avec son fidèle compagnon et héros de guerre, Wojtek.



ACTIONS suite

RENOUVELER

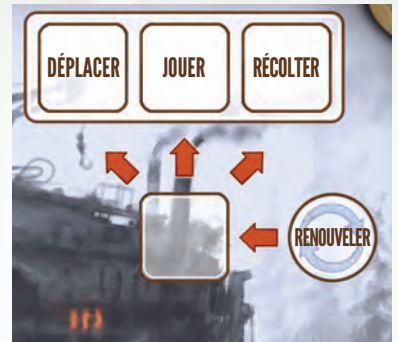
Lorsque vous effectuez un tour Renouveler, ou que vous obtenez une récompense Renouveler, remplacez sur votre Pupitre tous les Ouvriers sur vos cartes actives, puis reprenez en main toutes vos cartes actives.

TOUR RENOUVELER : Glissez votre jeton Action de Déplacer, Jouer, ou Récolter pour couvrir la case Renouveler.

Rappel : Vous ne pouvez effectuer un tour Renouveler que si votre jeton Action couvrirait Déplacer, Jouer, ou Récolter au début de votre tour.

À votre prochain tour, glissez votre jeton Action dans la case vide, et effectuez les 3 actions Déplacer, Jouer et Récolter dans l'ordre de votre choix. Au tour suivant, vous devrez glisser votre jeton Action afin de couvrir la case Déplacer, Jouer, ou Récolter.

RÉCOMPENSE RENOUVELER : Si une carte ou un Lieu vous donne une récompense Renouveler, reprenez vos Ouvriers et vos cartes actives, mais ne glissez pas votre jeton Action sur Renouveler.



FIN DU TOUR

Une fois votre tour terminé, le joueur à votre gauche joue son tour.

CAPACITÉS DE MECHA

Chaque Mecha possède une capacité continue unique qui reste active tout au long de la partie.

TATANKA : Vous pouvez Résoudre, Améliorer et Fondre jusqu'à 5 fois chacun.

Rappel : La limite par défaut pour chaque Catégorie est normalement de 4.

ARPENTEUR DES MARAIS : La Portée de vos Déplacements est de 1 à 4 Lieux.

Rappel : La Portée par défaut est de 1 à 3 Lieux.

LA COLÈRE D'ODIN : À tout moment de votre tour, détruisez 1 jeton Plan sur votre Pupitre pour gagner 1 Puissance, 1 Ruse, ou 1\$.
Rappel : Les jetons Plan n'ont aucune valeur monétaire.

Rappel : Les jetons Plan n'ont aucune valeur monétaire.

BÛCHERON : Chaque fois que vous Combattez, réduisez d'1 le coût du 1^{er} jeton Corruption de chaque couleur. *Exemple :* Le jeton Corruption du dessus d'un Lieu est orange et de valeur 4, il ne coûte donc que 3 Puissance pour le Combatte. Si le jeton Corruption suivant est turquoise et de valeur 4, il coûtera 3 Ruse. Par contre s'il est orange et de valeur 4, il coûtera 4 Puissance en utilisant la même capacité Combatte. Pour le jeton Corruption bicolore de valeur 20 du Lieu 20, la capacité du Bûcheron réduit sa valeur à 18.

HIGHLANDER : Vous pouvez prendre en main les cartes que vous gagnez.

Rappel : Par défaut, les cartes que vous gagnez sont placées dans votre rang actif.

FIN DE PARTIE

La Fin de partie est déclenchée dès qu'un joueur place son 4^e jeton Gloire sur le Campement. Chaque joueur joue alors un dernier tour (le dernier tour de la partie est donc joué par le joueur qui a placé son 4^e jeton Gloire en premier).



Chaque joueur compte son score de la façon suivante :

JETONS GLOIRE PLACÉS SUR DES CATÉGORIES GLOIRE : Le gain pour chaque jeton Gloire dépend de la quantité de Quêtes que vous avez résolues : 5\$/6\$/8\$/10\$ pour 0/1/2/3+ Quêtes résolues (exemple : si vous avez résolu 2 Quêtes, chacun de vos jetons Gloire rapporte 8\$).

PIÈCES : La somme de la valeur des pièces en votre possession à la fin de la partie.

OBJETS AMÉLIORÉS : Chaque Objet amélioré rapporte la valeur en pièces indiquée en bas à droite de la carte.

CORRUPTION : Chacun de vos jetons Corruption vous rapporte 2\$; ceci inclut le jeton Corruption de valeur 20. Durant le décompte, ignorez les valeurs imprimées sur les jetons Corruption.

Pour le décompte, il est recommandé que chaque joueur prenne des pièces pour chaque étape du décompte. Si vous manquez de pièces, utilisez un élément de remplacement.

Le joueur le plus riche remporte la partie ! En cas d'égalité, le joueur à égalité qui possède le plus gros total pour les Catégories Gloire remporte la partie (exemple : chaque joueur fait la somme de ses Objets améliorés, ses Quêtes résolues, ses Météorites fondues, sa Puissance, et ainsi de suite pour toutes les Catégories, y compris celles pour lesquelles il ne gagne pas de Gloire). Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité partagent la victoire.

EXEMPLE : À la fin de la partie, Jakub a un jeton Gloire sur les Météorites fondues, la Corruption et les cartes. Il a résolu 3 Quêtes et possède 11\$ en pièces, 6\$ pour ses Objets améliorés, et 10 jetons Corruption. Il gagne donc 30\$ pour les Catégories Gloire (10\$ pour chacune des 3 Catégories), 11\$ pour les pièces, 6\$ pour les Objets améliorés, et 20\$ pour la Corruption (2\$ par jeton Corruption). Le score de Jakub est de 67\$. S'il n'avait résolu aucune Quête, il aurait gagné 15\$ de Gloire au lieu de 30\$.

GUNTER & NACHT

Gunter est un soldat célèbre, chef et stratège désœuvré en ces temps de paix. Lorsqu'il entend parler des étranges attaques et des lignes tracées dans la neige de Sibérie, il part en direction du nord avec son vieux loup, Nacht.



VARIANTES SCYTHE : Même si nous ne créons plus de nouveau contenu pour le jeu *Scythe* original, nous estimons que certains Scythiens créatifs trouveront une façon d'intégrer ces gros Mechas dans *Scythe*. N'hésitez pas à partager vos créations dans le groupe Facebook Scythe et sur BoardGameGeek ; nous posterons nos favoris dans la FAQ de *Scythe* sur le site web de Stonemaier Games.

FEUILLE RÉSULTATS : Les joueurs sont invités à noter les divers événements marquants sur la feuille Résultats fournie. Elle est aussi disponible en téléchargement sous forme de document imprimable sur le site web de Stonemaier Games (stonemaiergames.com/games/expeditions).

INSPIRATIONS : Nos sincères remerciements aux brillants auteurs des jeux qui ont inspiré Jamey durant son aventure créative, entre autres Slay the Spire, Clank!, Les Ruines Perdues de Narak, Dune: Imperium, La Course vers El Dorado, Shards of Infinity, Nemesis, Yedo, Great Western Trail, Magic the Gathering, Tyrants of the Underdark, Dominion, Ark Nova, Moonrakers, Dwellings of Eldervale, Dead Reckoning, Islebound, Concordia, Century: Spice Road, Inscryption, et évidemment *Scythe* lui-même.

CRÉDITS PHOTO : Un cliché issu du film Nanook of the North de Robert Flaherty a été utilisé comme illustration de référence pour la carte 073. Un photo Creative Commons de Pierre-Yves Beaudouin représentant un lutteur a été utilisée comme illustration de référence pour le personnage de Matthew. Une série de photos achetées a servi de référence pour d'autres cartes (diverses photos d'animaux dans différentes poses).

OLGA & CHANGA

Olga est un ancien agent du renseignement qui a rejeté l'attitude va-t-en-guerre de sa patrie, et a trouvé refuge dans des villes et des villages isolés. C'est dans l'un d'entre eux qu'elle avait initialement rencontré le Dr. Tarkovsky. Lorsqu'elle apprend le destin funeste de son expédition et de celui des suivantes, elle part à leur recherche avec Changa, son tigre de Sibérie.



AKIKO & JIRO

Durant les dernières années, l'universitaire Akiko s'est vouée à l'étude des anciens artefacts et des civilisations disparues et antérieures à l'Humanité. Lorsqu'elle entend les rumeurs au sujet de phénomènes étranges à Tunguska consécutifs à la chute d'une météorite, elle part investiguer avec Jiro, son singe astucieux.



VOUS SOUHAITEZ REGARDER UNE VIDÉO EXPLICATIVE DES RÈGLES (EN ANGLAIS) ?

Rendez-vous sur stonemaiergames.com/games/expeditions/media-reviews

VOUS SOUHAITEZ TÉLÉCHARGER LES RÈGLES ?

Rendez-vous sur la page du jeu de notre boutique en ligne :
<https://matagot-friends.com/france/fr/>

VOUS AVEZ UNE QUESTION PENDANT UNE PARTIE ?

Postez-les sur la page du groupe Facebook **Expeditions**, sur BoardGameGeek, ou sur le canal **Expeditions** du serveur Discord de Stonemaier Games stonemaiergames.com/discord

VOUS AVEZ PERDU UNE PIÈCE DU JEU ?

Demandez-la sur matagot.com/support/

VOUS SOUHAITEZ RESTER AU COURANT DE NOS DERNIÈRES NOUVEAUTÉS ?

Suivez-nous sur les réseaux sociaux @editionsmatagot

Remerciements chaleureux à Thomas Tamblyn pour la création des icônes Ruse, Corruption et Fondre, et Skoll pour l'icône Puissance.

Les modèles originaux ont été modifiés et sont sous licence creativecommons.org/licenses/by/3.0/legalcode.




STONEMAIER
GAMES

2023 Stonemaier LLC.

Expeditions est une marque de commerce
de Stonemaier LLC. Tous droits réservés.



Distribution exclusive de la version française
par les Éditions Matagot
Traduction française : Raphaël Biolluz 



pièce



Puissance



Ruse



Corruption



Plan



Gagnez 1 récompense
d'1 Lieu adjacent



Jouez 1 carte de votre
main (gagnez sa Valeur
Base ; vous pouvez placer
1 Ouvrier dessus)



Renouvelez vos Ouvriers
et vos cartes



Activez la capacité d'1 carte centrale
adjacente



Sauvez 1 carte active (et l'Ouvrier dessus,
s'il y en a) en la prenant en main



toute carte que vous contrôlez



carte Objet amélioré



toute carte centrale



1 carte centrale adjacente
à votre Lieu



la carte du
dessus de la
Pioche



piochez 2 cartes de la
Pioche, gardez-en 1
(placez l'autre sur le Tas)



carte Quête centrale



carte Objet centrale



carte Météorite centrale



Balayez n'importe quel nombre
de cartes centrales vers le Tas

Placez les cartes que vous gagnez dans votre rang actif. Chaque fois qu'une carte centrale est gagnée, remplacez-la par la carte du dessus de la Pioche.

Déplacer (p.5) : Déplacez votre Mecha dans un autre Lieu vide et à Portée (1 à 3 Lieux).

Récolter (p.9) : Gagnez les récompenses visibles du Lieu où se situe votre Mecha.

Jouer (p.6) : Jouez 1 carte de votre main dans votre rang actif, gagnez sa Valeur Base et vous pouvez placer 1 Ouvrier dessus pour activer la capacité de cette carte.

Renouveler (p.12) : Remplacez tous les Ouvriers sur vos cartes actives sur votre Pupitre, puis reprenez en main toutes vos cartes actives.

RÉSOUTRE (♥ p.8) : Dans le Lieu où se situe votre Mecha, s'il correspond à une Quête que vous contrôlez, payez le coût de la Quête et gagnez sa récompense. Glissez cette carte Quête sous le bord supérieur de votre Pupitre ; la quantité de Quêtes que vous avez résolues augmente votre score final.

AMÉLIORER (⚙ p.10) : Glissez une carte Objet que vous contrôlez (de votre main ou de votre rang actif) sous le bord droit de votre Pupitre, en cachant l'icône Ouvrier.

FONDRE (⚡ p.10) : Glissez une carte Météorite que vous contrôlez (de votre main ou de votre rang actif) sous le bord inférieur de votre Pupitre pour gagner le bonus Fondre de chaque Météorite fondue sous votre Pupitre (y compris celle qui vient d'être ajoutée).

FANFARONNER (★ p.10) : Placez 1 jeton Gloire sur 1 Catégorie Gloire du Campement pour laquelle vous avez actuellement atteint ou dépassé l'objectif ET dans laquelle vous n'avez pas déjà de jeton Gloire. Ceci augmente votre score final et augmente les effets de votre Personnage et de votre Compagnon.

COMBATTRE (p.8) : Payez le coût indiqué sur le jeton Corruption le plus haut du Lieu où se situe votre Mecha et gagnez ce jeton. Vous pouvez répéter cette opération pour gagner plusieurs jetons Corruption au cours de la même capacité Combattre.



FR
DONNEZ
OU
RECYCLEZ



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr