

REINER KNIZIA

The Quest for

La course vers

EL DORADO



Ravensburger

Auteur : Reiner Knizia
Illustrations, infographie et graphisme : Vincent Dutrait

Reiner Knizia tient à remercier tous les testeurs qui ont contribué au développement de
LA COURSE VERS EL DORADO, *et en particulier : Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Dearlove,*
Drak, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson et Dave Spring.

© Dr. Reiner Knizia. Tous droits réservés.





*Au cœur de la dense forêt sud-américaine se cache une terre dorée mythique : l'**EL DORADO**.*

Ce royaume perdu regongerait de trésors : or, diamants et artefacts de grande valeur.

Rien d'étonnant donc à ce que d'intrépides chasseurs de trésors se précipitent vers cette région !

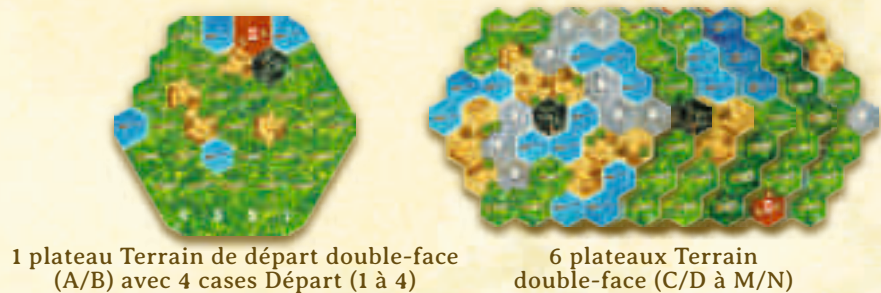
*Vous incarnerez de courageux chefs d'expédition menant leur équipe vers l'**EL DORADO**.*

*À vous d'engager les membres qui la composent, d'acheter l'équipement nécessaire
et de planifier intelligemment votre itinéraire.*

Seul le joueur qui franchira le premier les portes de la cité d'or remportera la partie.*

* Le mot « joueur » (et l'emploi du genre masculin en général) englobe les joueurs et les joueuses. Il doit être considéré comme terme neutre, utilisé pour simplifier la lecture des règles.

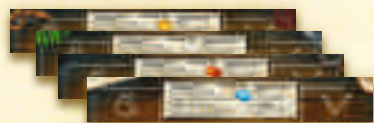
CONTENU



1 plateau Terrain de départ double-face (A/B) avec 4 cases Départ (1 à 4)



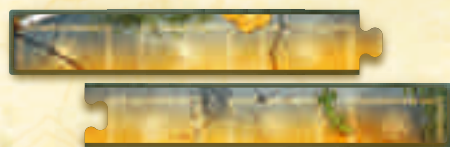
6 plateaux Terrain double-face (C/D à M/N)



4 tableaux d'expédition (1 par joueur)



4 paquets de base comprenant 8 cartes Expédition (1 paquet par joueur dont la couleur est indiquée dans le coin inférieur droit)



1 plateau Marché (en 2 parties)



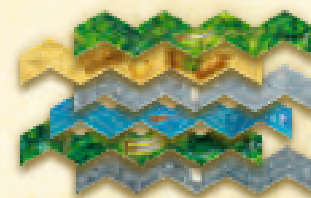
8 pions (2 par joueur)



2 bandes de terrain double-face (O/P et Q/R)



1 plaque d'arrivée double-face (les portes de l'EL DORADO)



6 barrières (1 à 6)



1 chapeau de Premier Joueur

36 tuiles Grotte (uniquement pour la variante Grottes, page 11)



54 cartes Expédition (18 cartes différentes en 3 exemplaires chacune)

APERÇU DU JEU

À chaque partie, vous construisez le parcours en combinant les plateaux Terrain choisis et, éventuellement, une ou les deux bandes de terrain. Vous devez toujours utiliser le plateau de départ et la plaque d'arrivée



Chaque plateau ou bande de terrain est double-face et identifié(e) par une lettre dans la case centrale. Le plateau de départ indique A sur une face et B sur l'autre. La plaque d'arrivée est également double-face, mais n'est identifiée par aucune lettre.



Votre pion commence sur l'une des 4 cases numérotées du plateau de départ. Le but du jeu consiste à atteindre les portes de l'EL DORADO par n'importe quel chemin en se déplaçant de case en case.

Chaque joueur dispose d'un paquet de cartes de base, face cachée, composant les membres de son expédition. En début de partie, celui-ci comprend les 8 cartes suivantes :

1 Matelot, 3 Savants et 4 Globe-trotteuses.



Vous débutez chaque tour avec 4 cartes en main.

À vous d'utiliser vos cartes Expédition pour déplacer votre pion, engager de nouveaux membres ou acheter de nouveaux équipements pour votre expédition.

Ces nouveaux membres ou équipements ajouteront des cartes à votre paquet. Vous pourrez également vous débarrasser de certaines d'entre elles.



LE PREMIER JOUEUR À ATTEINDRE LES PORTES DE L'EL DORADO REMPORTERA LA PARTIE.

MISE EN PLACE

PARCOURS

Pour la première partie, construisez le parcours ci-dessous.



MARCHÉ

À chaque partie, les 54 cartes Expédition sont utilisées. Triez les cartes selon leur recto et placez les 18 types de cartes, face visible, à côté du parcours :



JOUEURS

Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- 1 pion, à 3 ou 4 joueurs ; 2 pions, à 2 joueurs ;
- 1 tableau d'expédition qu'il place devant lui ;
- 8 cartes de base de sa couleur (indiquée dans le coin inférieur droit).

Mélangez chacun votre paquet de départ, puis placez-le, face cachée, à gauche de votre tableau d'expédition : c'est votre pioche.



Avant votre premier tour, chacun de vous pioche 4 cartes en main.

Le premier joueur à s'être assis à la table commence la partie. Il reçoit le chapeau de Premier Joueur et place son pion sur la case 1 du plateau de départ.

À tour de rôle dans le sens horaire, les joueurs suivants placent leur pion sur la case numérotée suivante.

À 2 joueurs, le Premier Joueur occupe les cases Départ 1 et 3 et son adversaire les cases 2 et 4.



TOUR DE JEU

Le tour de jeu d'un joueur se décompose en 3 phases :

1. JOUER DES CARTES



Le joueur joue des cartes pour déplacer son expédition et/ou acheter une nouvelle carte.

2. DÉFAUSSER SES CARTES JOUÉES



Le joueur pose toutes les cartes qu'il a jouées sur sa pile de défausse.

3. PIOCHER DES CARTES



Le joueur pioche pour avoir de nouveau 4 cartes en main.

Le joueur qui possède le chapeau de Premier Joueur commence et suit ces 3 phases.

C'est ensuite au tour de son voisin de gauche...

Le but est d'atteindre l'EL DORADO le premier !

PHASE 1 : JOUER DES CARTES

Un joueur peut jouer autant de cartes de sa main qu'il veut pour déplacer son pion (A) et/ou acheter une nouvelle carte pour son expédition (B). Une carte de sa main ne peut être utilisée qu'une seule fois par tour.

Le joueur commence par jouer les cartes qu'il souhaite utiliser pour son déplacement. Avec les cartes restantes, il pourra acheter une nouvelle carte.

A - DÉPLACEMENT

Le chemin menant à l'EL DORADO traverse différents types de terrains : cases Paysage (vertes, jaunes et bleues), éboulis (gris) et campements (rouges).

Chaque case indique les conditions à respecter pour s'y arrêter ou la traverser. Plus il y a de symboles représentés sur une case, plus il est difficile d'y pénétrer. Le nombre de symboles indique donc la résistance de la case.

• CASES PAYSAGE

Le joueur joue une carte de sa main qu'il pose au-dessus de son tableau d'expédition.

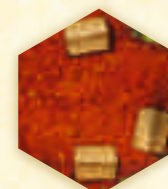
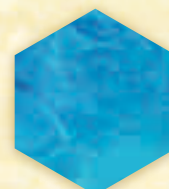
La plupart des cartes indiquent une force. Celle-ci permet au joueur de se déplacer d'une ou plusieurs cases Paysage, adjacente(s) à son pion.

Il peut ensuite jouer une nouvelle carte pour se déplacer de nouveau...

Une carte jouée doit respecter 2 conditions :

1. Le symbole de la carte doit correspondre à la couleur / au symbole de la case sur laquelle le joueur veut se déplacer ;
2. La force de la carte doit être supérieure ou égale à la résistance de la case.

Si ces deux conditions sont remplies, le joueur peut se déplacer sur cette case.



S'il lui « reste » suffisamment de force, le joueur peut enchaîner immédiatement son déplacement sur la case suivante. Il doit toujours respecter les 2 conditions précédentes, mais il doit d'abord soustraire la force déjà utilisée de la force de sa carte.

Un joueur peut arrêter son déplacement à tout moment ; la force non-utilisée est alors immédiatement perdue.

IMPORTANT : Il est interdit de jouer plusieurs cartes à la fois pour pénétrer sur une case avec une résistance supérieure !

Exemple : Sarah joue un Savant et avance d'une case verte. Elle joue ensuite un Éclaireur et se déplace de 2 cases.

Pour finir, elle joue un Explorateur et se déplace sur la case Jungle de résistance 3.



• CASES SPÉCIALES



Pour pouvoir pénétrer sur une case **Éboulis** ou **Campement**, un joueur peut utiliser **n'importe** quelles cartes de sa main. Le nombre de symboles sur la case indique combien de cartes il doit jouer de sa main. L'éventuelle capacité spéciale des cartes jouées de cette manière est ignorée.

Les cartes jouées pour pénétrer sur un **éboulis** sont placées **au-dessus de son tableau d'expédition**. Les cartes jouées pour pénétrer sur un **campement** sont **définitivement retirées** du jeu et remises dans la boîte. Elles ne seront plus utilisées durant cette partie.

Conseil : *Écarter des cartes faibles est le meilleur moyen de garder une expédition « réduite ».*
Le joueur piochera alors plus souvent ses meilleures cartes, de force supérieure.

IMPORTANT :
UN PION NE PEUT JAMAIS ÊTRE DÉPLACÉ SUR UNE CASE DE MONTAGNE (NOIRE) OU OCCUPÉE PAR UN AUTRE PION.



• BARRIÈRES NATURELLES

Ces barrières sont des obstacles.

Le premier joueur qui désire franchir cette barrière doit **ouvrir le passage** en venant à bout de la résistance indiquée sur l'obstacle. Pour cela, il doit jouer une carte qui convient de sa main, comme pour un déplacement. Il retire alors la barrière du plateau et la garde devant lui.

Les barrières permettront de départager les éventuels ex æquo en fin de partie ; c'est pour cela qu'elles sont numérotées de 1 à 6. Une fois une barrière retirée, tous les joueurs peuvent se déplacer, comme d'habitude, sur les cases adjacentes du plateau suivant. **Les barrières fonctionnent de la même manière que des cases.**

B - ACHAT DE NOUVELLES CARTES

Un joueur ne peut acheter qu'une seule carte par tour maximum. Peu importe qu'il se soit déplacé avant ou non.

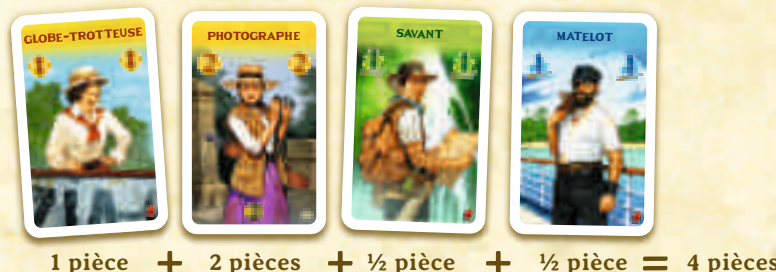
Les cartes avec un symbole de pièce (y compris les jokers) représentent autant de pièces que la force de la carte. Toutes les autres cartes représentent une demi-pièce. Un joueur peut jouer **autant** de cartes de sa main **qu'il veut** : la somme de leur valeur correspond à la somme dont il dispose pour son achat.

Aucune monnaie n'est rendue !

Exemple :

Johan a choisi de ne pas se déplacer pendant son tour. Il préfère effectuer un achat important à la place. Il commence par jouer toutes les cartes de sa main : 1 Globe-trotteuse, 1 Photographe, 1 Savant et 1 Matelot.

Il additionne ensuite leurs valeurs en pièces :



Le joueur choisit une carte du marché qu'il peut payer. Son coût est indiqué en bas de la carte.

Il la place, face visible, sur sa pile de défausse, à droite de son tableau d'expédition (voir Phase 2).

Il ne l'ajoute pas directement à sa main !

Il devra attendre d'avoir mélangé sa défausse pour que la carte achetée rejoigne sa pioche.



Johan peut alors acheter une carte du marché coûtant au maximum 4 pièces.

Il choisit le Poste de transmission (Coût : 4 pièces) et le place directement sur sa pile de défausse.

Coût :
4 pièces

COMMENT OBTENIR LES AUTRES CARTES EXPÉDITION ?

En début de partie, le marché propose 6 cartes **Expédition** différentes. Dès que les 3 cartes d'une pile ont été achetées, les joueurs ont accès aux cartes **au-dessus** du marché.

Si un joueur désire acheter une carte et qu'il y a au minimum un emplacement libre sur le marché, il peut choisir n'importe quelle carte tant qu'il peut la payer, y compris au-dessus.

Si cette carte provient d'une pile au-dessus du marché, les autres cartes de cette pile sont immédiatement déplacées sur un emplacement libre du marché. À chaque fois qu'un emplacement du marché se libère, les joueurs ont de nouveau accès à toutes les cartes Expédition.

CARTES SPÉCIALES : ÉQUIPEMENT

Ces cartes sont reconnaissables au **symbole Carte barré d'une croix rouge**. Ces équipements ne sont utilisables qu'une seule fois par partie pour leur capacité spéciale. La carte est ensuite remise dans la boîte.

Elle n'est pas remise sur la pile de défausse !

Exception : Si un joueur joue un équipement pendant son tour sans utiliser sa capacité spéciale (par exemple, sur une case Éboulis ou comme 1/2 pièce), elle est placée au-dessus du tableau d'expédition, puis rejoindra la pile de défausse en phase 2.

Le glossaire, page 12, donne un aperçu de toutes les cartes Expédition.

PHASE 2 : DÉFAUSSER SES CARTES JOUÉES

À la fin de son tour, le joueur place **toutes** les cartes jouées durant la phase 1 (sauf celles définitivement écartées), **face visible, sur sa pile de défausse**.

S'il lui **reste** des cartes en main, il a le choix entre : en **garder** une ou plusieurs pour le prochain tour ou s'en défausser également.
Your discard pile is located on the right of your expedition board.

PHASE 3 : PIOCHER DES CARTES

Enfin, le joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour en avoir de nouveau **4 en main** à son prochain tour.

S'il en possède déjà 4, il ne pioche pas.

Pioche épuisée ? Si un joueur n'a plus assez de cartes dans sa pioche, il prend toutes celles qui restent. Il mélange ensuite sa pile de défausse pour former une nouvelle pioche et complète sa main à 4 cartes.

C'est ensuite à son voisin de gauche de jouer.

FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un pion atteint l'une des 3 cases d'arrivée, il déclenche la fin du tour.

(Le joueur place immédiatement son pion sur l'**EL DORADO** et libère la case d'arrivée.)

Les joueurs terminent le tour de manière à ce que chacun ait joué le même nombre de coups.

Une fois le tour terminé, la partie est finie.

Si le dernier joueur du tour atteint l'**EL DORADO** le premier, la partie s'arrête immédiatement.

Si un joueur est le seul à avoir atteint l'**EL DORADO**, il remporte la partie.

Égalité ?

Si plusieurs joueurs atteignent l'**EL DORADO** au dernier tour, le vainqueur est celui d'entre eux qui a récupéré le **plus de barrières**. En cas de nouvelle égalité, le vainqueur est celui qui possède la **barrière avec la valeur la plus élevée**.

Si aucun d'eux n'a de barrière, le vainqueur est celui qui a atteint l'**EL DORADO** le premier.



RÈGLE POUR 2 JOUEURS

La mise en place est identique.

Les règles au cours des 3 phases restent **inchangées**. Chaque joueur utilise un **second pion de même couleur**.

Le Premier Joueur place ses pions sur les **cases Départ 1 et 3** ; son adversaire, sur les **cases 2 et 4**.

À chaque carte jouée pour se déplacer, le joueur est libre de décider quel pion il avance. Il déplace alors ce pion et doit **de nouveau choisir** entre les deux pour la carte suivante jouée. Cependant, il est **interdit** de répartir ses points de déplacement entre ses **deux pions**.

Comme d'habitude, il n'est **pas permis** de pénétrer sur une case **occupée** par un autre pion, même si c'est le vôtre.

Pour l'emporter, un joueur doit atteindre l'**EL DORADO** le premier avec ses **2 pions**.

Si le second pion des deux joueurs atteint l'**EL DORADO** dans le même tour, les règles pour les départager restent les **mêmes**.

EXEMPLE DE TOUR DE JEU COMPLET

Anne possède les 4 cartes suivantes en main :



PHASE 1 : JOUER DES CARTES

Elle joue d'abord le Cartographe au-dessus de son tableau d'expédition et utilise sa capacité spéciale pour piocher 2 nouvelles cartes.

Puis Anne entame son déplacement :



- Elle joue le Pionnier et se déplace de 3 cases (1 machette + 2 machettes + 2 machettes).
- Elle se déplace ensuite sur le campement adjacent. Pour cela, elle doit écarter une carte de sa main : elle choisit la Globe-trotteuse et la remet dans la boîte.
- Pour continuer à se déplacer, Anne joue l'Avion à hélice et utilise sa fonction « pagaie ». Elle peut ainsi se déplacer sur les deux cases fleuves adjacentes (2 pagaies + 1 pagaie). Le dernier point de force inutilisé de l'avion est malheureusement perdu. Elle doit malgré tout écarter l'Avion à hélice du jeu et le remettre dans la boîte.
- Elle joue maintenant l'Indigène et déplace son pion sur la case Éboulis. Sa capacité lui permet d'ignorer les conditions de la case : elle n'est donc pas obligée de jouer 3 cartes de sa main.

Avec sa dernière carte, Anne souhaite **acheter** une nouvelle carte. Elle joue la Journaliste et dispose ainsi de 3 pièces

- Comme l'un des emplacements du marché est actuellement libre, elle a accès aux cartes Expédition situées au-dessus. Elle choisit d'acheter une Boussole (coût : 2 pièces) et la place directement sur sa pile de défausse. Elle perd malheureusement sa dernière pièce car elle ne peut acheter qu'une seule carte par tour.
- Pour finir, elle déplace les autres cartes de la pile de boussoles sur l'emplacement libre du marché.

PHASES 2 ET 3

Anne place toutes les cartes qu'elle a jouées au-dessus de son tableau d'expédition durant ce tour sur sa pile de défausse et pioche 4 cartes.



AUTRES PARCOURS MENANT À L'EL DORADO

Voici quelques modèles de parcours pour vos prochaines parties.

Lors de la mise en place, ajoutez une barrière au hasard à chaque jonction de deux plateaux (**non représentées ci-dessous**).

Si le parcours utilise des bandes de terrain, placez **une seule** barrière (au début de la bande).

FACILE



MOYEN



LA PISTE SINUEUSE



DIFFICILE



LE CHAUDRON DE LA SORCIÈRE



ÉDITEUR DE PARCOURS :

CONSEILS ET ASTUCES POUR COMPOSER VOS PROPRES PARCOURS

- Évitez les trop grandes zones d'une seule couleur. Plus le terrain sera varié, plus la partie sera passionnante.
- Veillez à ce que les raccourcis passent toujours par une zone de cases avec des conditions difficiles. L'itinéraire plus long qui la contourne doit être plus simple.
- Si le parcours contient des courbes, l'itinéraire intérieur doit être plus difficile que celui à l'extérieur. Les différents chemins restent ainsi intéressants et chacun peut suivre sa propre tactique.
- Évitez trop de passages étroits ! Seul un bon dosage fera de cette course une véritable aventure !

VARIANTE GROTTES

Une fois que vous aurez prouvé vos talents de chefs d'expédition, après quelques parties, vous pourrez essayer la variante Grottes. Comme précédemment, il s'agit là encore d'atteindre le premier l'**EL DORADO**, mais vous pourrez en plus explorer des **grottes** en cours de route. Vous y trouverez des tuiles procurant des avantages.

Lors de la mise en place, mélangez bien les 36 tuiles.

Formez des piles de 4 tuiles, **face cachée**, et placez-en une sur chaque case de montagne avec une grotte sur le parcours choisi.

Si un pion s'arrête sur une case **adjacente** à une grotte après avoir terminé son déplacement avec une carte, le joueur peut l'explorer. (Ceci n'est pas valable si le joueur ne fait que passer devant ; il doit s'y arrêter.)

Il gagne alors la tuile supérieure de la pile et la retourne **face visible** devant lui. Un joueur peut posséder et jouer à son tour autant de tuiles qu'il veut.

Dès qu'un joueur a gagné une tuile, il peut l'utiliser à n'importe quel moment de son tour, dès maintenant ou plus tard.

Une fois utilisée, la **tuile est écartée du jeu** et remise dans la boîte.



SITUATIONS PARTICULIÈRES :

Si une barrière sépare son pion d'une grotte, le joueur ne peut pas l'explorer. S'il franchit la barrière, comme n'importe quelle autre case, il pourra alors explorer la grotte. Cependant, si un adversaire retire la barrière avant lui, le joueur ne réussit pas à l'explorer et ne peut pas piocher de tuile Grotte, car cela n'a pas eu lieu durant sa propre phase de mouvement.

Si un pion se trouve à côté d'une grotte et souhaite l'explorer une nouvelle fois, il doit d'abord s'en éloigner et s'arrêter sur une case non-adjacente. Il pourra ensuite revenir à côté de la grotte.

Si un pion s'arrête à côté de deux grottes, chacune est traitée séparément.



Exemple : Julien joue un Savant et déplace son pion sur la case Jungle adjacente à une grotte.

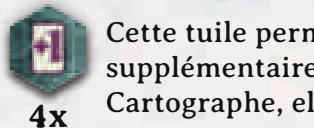
Il gagne la tuile supérieure de la pile et la retourne face visible devant lui. Il utilise immédiatement cette tuile qui lui permet de se déplacer sur la case adjacente.

Bien qu'il se trouve encore à côté de la grotte, il n'obtient pas de nouvelle tuile puisqu'il est passé d'une case adjacente à la grotte à une autre. Julien aurait bien sûr pu garder sa tuile pour un déplacement ou un achat ultérieur.

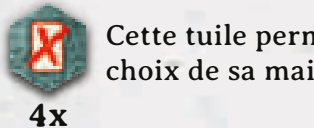
DESCRIPTION DES TUILES GROTTES



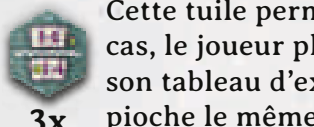
2x Les tuiles indiquant une machette, une pièce ou une pagaie permettent de se déplacer sur les cases correspondantes. Bien entendu, les pièces peuvent servir à la place à faire un achat.



4x Cette tuile permet au joueur de piocher une carte supplémentaire à ajouter à sa main. Comme pour le Cartographe, elle peut être utilisée dans le même tour.



4x Cette tuile permet d'écartier définitivement une carte au choix de sa main.



3x Cette tuile permet d'échanger des cartes de sa main : dans ce cas, le joueur place de 1 à 4 cartes de sa main au-dessus de son tableau d'expédition (sans en déclencher les effets), puis pioche le même nombre de cartes. Si sa pioche est vide, il mélange sa défausse pour en constituer une nouvelle.



2x Cette tuile est jouée juste après qu'un équipement a été utilisé. Au lieu d'être écarté du jeu, il peut être placé sur la pile de défausse en phase 2.



2x Cette tuile permet exceptionnellement de s'arrêter ou de passer par une case occupée par un autre pion jusqu'à la fin de son tour. En revanche, les montagnes restent inaccessibles.



2x Cette tuile possède la même capacité qu'un Indigène : elle permet de se déplacer sur une case adjacente sans tenir compte de ses conditions. Les cases occupées ou les montagnes restent interdites.



2x Cette tuile permet de modifier le symbole de la prochaine carte que joue le joueur. Il peut donc, par exemple, utiliser exceptionnellement un Explorateur (3 machettes) comme 3 pièces ou 3 pagaies.

CARTES EXPÉDITION



Les cartes vertes servent à se frayer un chemin à travers la jungle à coups de machettes.



Les cartes bleues fournissent des pagaies pour traverser les fleuves.



Les cartes jaunes fournissent des pièces pour traverser les villages ou engager de nouveaux membres d'expédition.



Les jokers blancs permettent de choisir l'un des trois symboles : soit machette, soit pagaie, soit pièce.

LES CARTES ACTION

À son tour, un joueur peut utiliser les cartes Action violettes aussi bien pour se déplacer que pour effectuer un achat.

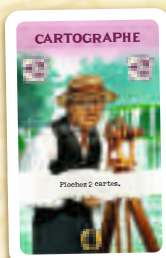
Il suit alors immédiatement les instructions de la carte avant de poursuivre son tour de jeu normalement.

Ne pas oublier d'écarter du jeu les équipements portant le symbole  après utilisation !



POSTE DE TRANSMISSION

Le Poste de transmission permet au joueur de choisir une carte Expédition, sur ou au-dessus du marché, sans payer (ce n'est pas considéré comme un achat). Comme d'habitude, il ajoute cette carte à sa pile de défausse. Ne pas oublier d'écarter le Poste de transmission après utilisation.



CARTOGRAPHE

Le Cartographe permet au joueur de piocher immédiatement 2 nouvelles cartes (elles peuvent être jouées tout de suite). Comme d'habitude, si sa pioche est épuisée, il mélange sa défausse avant de piocher ses cartes.



BOUSSOLE

La Boussole permet de piocher 3 cartes avant d'être écartée du jeu.



SCIENTIFIQUE

La Scientifique permet d'optimiser son expédition : le joueur peut piocher une nouvelle carte et écarter du jeu, s'il le souhaite, une carte de sa main.



CARNET DE VOYAGE

Le Carnet de voyage permet au joueur de piocher jusqu'à 2 cartes et d'en écarter jusqu'à 2 de sa main, s'il le souhaite. Ne pas oublier d'écarter le Carnet de voyage après utilisation.



INDIGÈNE

L'Indigène connaît bien le terrain et permet au joueur d'avancer d'une case s'il l'utilise. Les conditions de la case sur laquelle il veut pénétrer sont ignorées (il déplace simplement son pion dessus). L'Indigène permet également de supprimer une barrière, mais pas de pénétrer sur une case de montagne ou occupée.