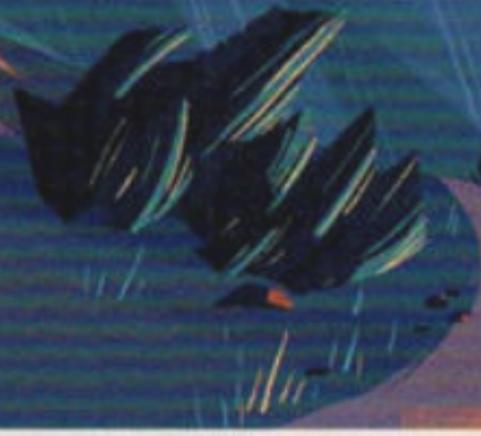


KEVIN ELLENBURG

EXCURSION

X DANS LA VALLEE DE LA MORT



1 -2 JOUEURS | Dès 8 ans | 15 MINUTES

Le tristement célèbre Parc national de la vallée de la Mort est aussi beau que dangereux. Illustrez votre Voyage dans ses paysages brûlants à travers un Album représentant les spécificités du désert, des paysages aux animaux... mais prenez garde aux insolations et aux autres dangers !

CONTENU

18 cartes Caractéristique du Désert, 1 carte Aide

(3 Animal 🐾, 4 Inondation 💧, 5 Terrain 🏔, 6 Insolation ☀)

Type de danger



Points (si la carte est dans votre Voyage à la fin de la partie)

Nombre de cartes de ce type

Symbol indiquant une capacité continue

Fait intéressant
Capacité de la carte

MISE EN PLACE

Mélangez les 18 cartes, faites-en une pioche, et placez-la face cachée entre les deux joueurs.

Révélez la 1^{re} carte, et placez-la à côté de la pioche. Cette carte et la 1^{re} carte de la pioche, forment le Désert.

Laissez de l'espace pour les Voyages, les albums, et les défausses des joueurs.

Le joueur qui a bu de l'eau en dernier commence.

CARTE
FACE
VISIBLE



PIOCHE

ALBUM JOUEUR 2

VOYAGE JOUEUR 2

VOYAGE JOUEUR 1

ALBUM JOUEUR 1

JOUEUR 2
DÉFAUSSE

DÉFAUSSE
JOUEUR 1

VOYAGES ET ALBUMS

Les joueurs ont 2 rangées de cartes faces visibles devant eux. La plus proche de l'adversaire, est leur Voyage qui décrit leur périple. L'album, en dessous, contient les souvenirs de ce Voyage.

La 1^{re} carte de chaque rangée sera placée tout à gauche. Les suivantes seront toujours placées à droite des cartes déjà en place.

Elles sont organisées comme une grille : la carte la plus à gauche dans les Voyages est juste au-dessus de la carte la plus à gauche dans les Albums, etc. Quand une carte est retirée du Voyage, décalez les cartes restantes vers la gauche pour qu'il n'y ait pas d'espace vide.

Adjacente : quand la capacité d'une carte mentionne les cartes adjacentes, cela implique uniquement les cartes directement à sa gauche, à sa droite, au-dessus ou en-dessous. Il ne s'agit jamais de cartes cachées, ou de la carte face visible du Désert.

TOUR DE JEU

Les joueurs créent leurs Voyages et leurs Albums chacun leur tour, jusqu'à ce qu'il ne reste plus qu'1 carte dans le Désert. À chaque tour, le joueur actif effectue l'une des actions suivantes :

Voyage : le joueur choisit une carte du Désert (celle face visible, ou la 1^{re} de la pioche) et l'ajoute face visible à son Voyage.

Repos : le joueur déplace une carte de son Voyage à son Album. S'il le souhaite, il peut ensuite cacher 1 ou plusieurs cartes de son Voyage sous cette carte. Il peut également choisir de remettre 1 ou plusieurs cartes de son Voyage dans la pioche et de la mélanger. **NOTE** : lorsqu'une carte est cachée sous une autre, elle perd tous ses effets (elle n'a plus de type de danger, de nom, de capacité, etc).

Certaines cartes ont des capacités. 

Celles-ci peuvent modifier les actions, ou offrent des effets supplémentaires. Vous pouvez activer ces capacités à chacun de vos tours du moment que vous possédez la carte dans votre Voyage ou dans votre Album.

FIN DE TOUR

Après avoir effectué son action et résolu les capacités, s'il y en a, le joueur vérifie s'il s'effondre, puis rafraîchit le Désert (si besoin). Son tour est ensuite terminé.

EFFONDREMENT

À la fin de son tour, le joueur actif vérifie si 3 cartes avec le même type de danger dans son Voyage et Album sont visibles. Si c'est le cas, il s'effondre et doit faire le point sur son Voyage comme ceci :

Il prend en premier la carte du danger en question la plus à droite dans son Voyage. Il la retourne face cachée dans sa défausse.

Enfin, il mélange toutes les cartes restantes de son Voyage dans la pioche (l'Album d'un joueur n'est pas affecté lorsqu'il s'effondre).

VOYAGE



ALBUM



EXEMPLE : sur l'image ci-dessus, le joueur actif a 1 et 2 dans son Voyage, et 1 et 1 dans son Album. Comme les 3 cartes le font s'effondrer, il doit défausser la carte la plus à droite dans son Voyage (Eureka Dunes), et mélanger les deux autres (Badwater Basin et Devil's Cornfield) dans la pioche. Les cartes dans son Album restent en place.

RAFRAÎCHIR

À la fin de votre tour, s'il n'y a pas de carte face visible dans le Désert, retournez la 1^{re} carte de la pioche pour la remplacer.

GAGNER LA PARTIE

À la fin d'un tour, s'il ne reste que 1 carte dans le Désert, la partie prend fin.

Chaque joueur comptabilise leurs points sur l'ensemble de ses cartes de la manière suivante :

- chaque étoile dans le Voyage rapporte 1 point (**pas celles de l'Album**).
- ajoutez ou enlevez des points en fonction des capacités de chaque carte qui en apporte ou en enlève (aussi bien dans le Voyage que dans l'Album).

Le joueur qui a le plus de points gagne. En cas d'égalité, le joueur qui s'est effondré le moins souvent gagne. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.

VARIANTE COPILOTE

Si vous voulez prendre des risques et perdre un peu le contrôle, essayez cette variante : lorsqu'un joueur Voyage, il peut choisir d'ajouter **la carte visible du Désert au Voyage de son adversaire** au lieu du sien. Au moment de regarder si vous vous effondrez, vérifiez **pour les 2 joueurs**.

VERSION SOLO (COPILOTE)

Affrontez un explorateur robotisé qui a toujours soif d'aventures !

Mise en place : similaire au jeu de base, mais l'IA n'a pas besoin d'Album.

CARTE
FACE
VISIBLE



PIOCHE

VOYAGE IA

DÉFAUSSE
IA

VOTRE VOYAGE

VOTRE
DÉFAUSSE

VOTRE ALBUM

Aperçu du jeu : vous commencez. Jouez votre tour comme dans la variante Copilote.

Lors du tour de l'IA, effectuez une action en fonction de la carte visible du Désert :

EFFONDREMENT : si la carte peut faire effondrer l'un de vous 2, ajoutez-la à votre Voyage.

PAS DE MATCH DANGER : sinon, si le type de danger de la carte ne correspond à aucune des cartes de l'IA, ajoutez-la à son Voyage.

MATCH DANGER : sinon, si la carte correspond au type de danger déjà présent dans les cartes du Voyage de l'IA, ajoutez la 1^{re} carte de la pioche au Voyage de l'IA.

Capacités des cartes : ignorez les capacités (mais pas les types de danger) sur les cartes de l'IA.

Points : comptez vos points comme dans le jeu de base.

L'IA marque 1 point pour chaque étoile de son Voyage, et gagne les points des capacités qui en rapportent mais ignore celles qui en font perdre. Par exemple, elle gagne 2 points pour Super Bloom, mais ne perd pas de point pour Devil's Golf Course.

Augmenter la difficulté : pour compliquer les choses, utilisez l'un de ces paramètres (ou les deux) :

- L'IA gagne 1 point par carte dans chaque défausse.
- Sauf si elle s'est effondrée plus souvent que vous, l'IA gagne dans tous les cas.

CONCEPTION : Kevin Ellenburg

CONCEPTION GRAPHIQUE : Fachri Maulana

RÉVISION DES RÈGLES : Michael Lee

CONCEPTION VERSION SOLO : Kevin Ellenburg & Mike Mullins

TRADUCTION : Fanny Juchter

ÉDITÉ EN VERSION FRANÇAISE PAR
LES ÉDITIONS MATAGOT.

