

# THE LOST EXPEDITION

UN JEU DE PEER SYLVESTER - ILLUSTRÉ PAR GAREN EWING

L'expédition dans ce jeu est inspirée d'une des expéditions perdues les plus célèbres de tous les temps : la tentative finale de Percy Fawcett de trouver El Dorado, qu'il convient d'appeler « Z ». Il a pris son fils Jack et l'ami de son fils, Raleigh Rimmel, pour ne jamais revenir. Comme la disparition d'Amelia Earhart, ce fut un sujet très chaud dans les années 30.

Le livre génial de David Grann *The Lost City of Z* m'a inspiré à concevoir ce jeu. Il me fut bientôt clair que je voulais concevoir un jeu coopératif qui reflète ce que les expéditions dans la jungle brésilienne pourraient rencontrer. Il y a beaucoup de dangers, bien sûr, mais un élément important était de ne présenter que des créatures et des événements réels. Il n'y a aucun danger dans ce jeu que Fawcett était impossible de rencontrer.

Les tribus locales étaient un autre point important pour moi. Toutes les tribus mentionnées dans le jeu proviennent de la région visitée par Fawcett. Si possible, j'ai utilisé les sources d'origine pour les représenter comme étant plus agressives ou plus amicales envers les étrangers. Cela ne devrait pas être mal compris comme un jugement de ma part. Il est important de faire preuve de respect envers les tribus, en particulier dans un jeu sur l'envahissement de leur territoire. Fawcett était connu pour avoir toujours respecté les indigènes et j'espère que le jeu reflète son attitude.

Au cours de la recherche pour le jeu, j'ai également appris que vous pouvez brûler une ankylostose à l'aide de la poudre à canon. Qui dit que le jeu n'est pas éducatif ?

S'amuser !

## APERCU DU JEU



Dans *The Lost Expedition*, vous conduirez une équipe de trois explorateurs pour suivre le chemin de Percy Fawcett sur la route de El Dorado. Pour gagner le jeu, accédez simplement à la ville perdue avec l'un de ces explorateurs encore en vie !

Vous devrez utiliser le mieux votre expertise et vos ressources pour survivre lorsque vous vous dirigez vers la jungle. Les ressources sont représentées par des jetons. L'expertise est représentée par des symboles sur les cartes. Il existe trois types de chacun :

- Les ressources sont des aliments, des munitions et de la santé.
- Les domaines d'expertise sont la jungle, la navigation et le campement.

Chaque explorateur est un spécialiste dans un domaine d'expertise, représenté par le symbole sur sa carte. Les explorateurs sont par ailleurs identiques. Si un explorateur perd son dernier jeton de santé, il meurt. Il est retiré du jeu et ne peut pas revenir. Si les trois explorateurs meurent, les joueurs perdent immédiatement.

## LES CARTES D'AVENTURE

Le noyau du jeu est les cartes d'aventure. Chacune représente une rencontre dans la jungle. Pour réussir, vous devrez vous assurer que ces rencontres se produisent dans un ordre pour que les explorateurs survivent. Parfois, les cartes seront évidemment positives ou négatives, mais généralement elles seront un mélange des deux. Chaque carte a un nom et un nombre (en bas) et une série de zones de légende (en haut).

Les sous-titres représentent les choses qui vont arriver aux explorateurs lorsque vous rencontrez cette carte. Chaque sous-titre contient plusieurs symboles qui vous indiquent quelles actions vous devez prendre lorsque la légende est déclenchée. **Vous devez répondre à chaque symbole dans une zone de légende dans l'ordre de gauche à droite.** Il existe trois types de sous-titres : événements, choix et options. De nombreuses cartes auront plusieurs types de sous-titres. Dans ces cas, ils doivent être résolus dans cet ordre : **Événements, puis Choix, puis Options.**



Les événements (jaune) sont obligatoires. Vous devez déclencher chaque case jaune sur une carte que vous jouez. Le déclenchement signifie prendre toutes les actions dans cette case.



Les choix (rouge, déchiqueté) sont également obligatoires, mais vous devez choisir une seule case rouge à déclencher par carte, en ignorant toute autre case rouge sur cette carte.



Les options (bleu, froissé) sont facultatives. Vous pouvez choisir d'ignorer, ou de déclencher, chaque case bleue sur une carte.

## SYMBOLES DE CARTE

Chaque sous-titre contient plusieurs symboles. Ces symboles sont également répertoriés sur l'aide du joueur et à l'arrière de ce règlement. Environ la moitié concerne l'expertise et les ressources, tandis que les autres affectent le chemin des cartes elles-mêmes ou l'expédition dans son ensemble. Chaque symbole de ressource et d'expertise comporte deux versions : gain et dépense.



RESOURCES	GAIN	SPEND
FOOD		
AMMUNITION		
HEALTH		

Lorsque vous gagnez ou dépensez une ressource, vous prenez le jeton correspondant de l'approvisionnement et le mettez dans votre zone d'équipe ou vice-versa. Chaque explorateur ne peut pas aller au-dessus de quatre points de santé, mais il n'y a pas de limite supérieure pour les aliments et les munitions. Si vous avez besoin de dépenser un aliment et qu'il ne vous en reste pas, vous devez utiliser un point de santé. Le jeton santé peut être prélevé sur n'importe quel explorateur vivant. Si vous n'avez pas de munitions, vous ne pouvez pas déclencher une case de légende avec une option « Dépenser les munitions ».

EXPERTISE	GAIN	SPEND
JUNGLE		
NAVIGATION		
CAMPING		




Lorsque vous obtenez de l'expertise, vous prenez la carte elle-même et ajoutez-la à votre équipe. Faites ceci une fois que tous les autres symboles déclenchés sur la carte ont été résolus. Lorsque vous passez de l'expertise, vous avez trois options :

- Jeter une carte de la zone de votre équipe avec le symbole de gain correspondant.
- Prendre un jeton de santé d'un explorateur avec l'expertise correspondante.
- Perdez deux jetons de santé d'un autre explorateur.

Lorsqu'une carte dans la zone de votre équipe comporte plusieurs symboles de gain (par exemple 1 - camp abandonné), cette carte ne peut être utilisée et rejetée qu'une seule fois. Les cartes avec plus d'un type de gain Les symboles d'expertise sont plus flexibles, mais ne peuvent être réutilisés.

## LE CHEMIN



Chacun de ces symboles affecte les autres cartes sur la table :

	<b>SKIP</b>	You must discard the next card in the path.
	<b>SWAP</b>	You may swap any two cards later in the path, should you wish.
	<b>REMOVE</b>	Discard the last card in the path (not including the current card).
	<b>ADD</b>	Draw a card from the deck, and add it to the end of the path.

S'il y a trop peu de cartes dans la rangée pour qu'un symbole prenne effet, ignorez-le, mais s'il y a suffisamment de cartes, l'action doit être prise.

## L'EXPEDITION

Ces deux symboles affectent l'expédition :

	<b>ADVANCE</b>	Move your pawn to the next expedition card.
	<b>DEATH</b>	Remove one of your explorers from the game.

Avancer dans les cartes d'expédition est le seul moyen de gagner le jeu ! Ces deux symboles se produisent immédiatement, avant de déclencher le reste des symboles sur une carte. Cela signifie qu'il est possible de gagner le jeu avant d'utiliser une carte ou un symbole qui pourrait vous faire perdre.

## EXEMPLES



Les explorateurs découvrent un camp abandonné ! Ils doivent apprendre ce qu'ils peuvent de lui, ou piller leurs ressources. En fonction de la case de sous-titres rouge que vous choisissez, vous obtiendrez deux jetons de munitions, où vous garderez la carte elle-même pour obtenir des symboles d'expertise, en mettant la carte dans votre zone d'équipe. Cette carte possède les trois symboles d'expertise de gain, mais elle ne peut être utilisée qu'une seule fois. Cela signifie que la carte peut être utilisée lorsque vous devez dépenser une Expertise unique et qu'elle est ensuite rejetée.



Les explorateurs doivent se réfugier pendant une tempête ! Tout d'abord, ils sauteront les deux cartes suivantes. Ensuite, ils doivent se réfugier ou se blesser.

# REGLES COOPERATIVES

## INSTALLATION

Prenez un explorateur de chaque Expertise et mettez-les sur la table pour former votre équipe. Peu importe combien de joueurs jouent, vous utilisez toujours exactement trois explorateurs. Prenez trois jetons de munitions et quatre jetons de nourriture de l'approvisionnement et ajoutez-les à la zone de votre équipe. Mélanger les cartes d'aventure, traiter quatre pour chaque joueur, puis placer le reste du deck face cachée.

*Si vous jouez avec deux joueurs, donner six cartes d'aventure à chaque joueur.*

Il existe trois niveaux de difficulté pour le jeu : facile, ce que nous recommandons uniquement pour les personnes qui apprennent à jouer le jeu, mode normal et un mode difficile pour les explorateurs expérimentés.

- Facile : utilisez sept cartes d'expédition. Placez quatre jetons de santé sur chaque explorateur.
- Normal : utilisez neuf cartes d'expédition. Placez quatre jetons de santé sur chaque explorateur.
- Difficile : utilisez neuf cartes d'expédition. Placez trois jetons de santé sur chaque explorateur et prenez un jeton de nourriture supplémentaire.

Placez vos cartes d'expédition dans une rangée au centre de la table, se terminant par la ville perdue, et placez un pion sur la première carte d'expédition à l'extrémité opposée. Placez le jeton Morning / Evening sur 'Morning', et mettez les jetons restants à côté comme un approvisionnement général. Choisissez un joueur pour commencer et lui donner le jeton du chef de l'expédition. Remettez toutes les pièces supplémentaires dans la boîte.

*Si vous jouez avec cinq joueurs, retirez un jeton de nourriture de votre équipe avant de débiter.*



*Roy Chapman - Andrews*

## OBJECTIF

Vous avez besoin de votre pion pour atteindre la carte d'expédition finale, la ville perdue « Z », avant que votre équipe d'explorateurs ne meure ou manque de temps. Vous devrez trouver un équilibre entre les progrès constants, sans prendre trop de risques pouvant nuire à vos explorateurs. Les joueurs discuteront des tactiques et des cartes sur la table à plusieurs points pendant le jeu, mais **vous ne devez jamais révéler les détails des cartes dans votre main.**

The Lost Expedition est joué dans une série de rounds, qui représentent un jour dans la vie des explorateurs. Chaque tour se compose de deux randonnées, le matin et le soir, et après chaque randonnée, les explorateurs doivent manger. À la fin du tour, les joueurs reprennent une nouvelle main de cartes.

## MORNING

En commençant par le leader et dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur joue une carte à la fois face au milieu de la table jusqu'à ce que chaque joueur ait joué deux cartes. Les cartes doivent être dans une seule ligne visible pour tout le monde. Cela constitue le chemin que les explorateurs prennent pour cette randonnée.

*Dans un jeu à deux joueurs, jouez trois cartes chacune.*

Une fois que cela est fait, **organisez les cartes dans l'ordre numérique du plus bas au plus haut.** Il est peut-être plus facile de mettre les cartes en ordre lorsqu'elles sont jouées, plutôt que d'attendre que tout le monde ait fini de jouer ses cartes.



Maintenant, résolvez chaque carte une par une, de gauche à droite. Une fois que vous avez fini de résoudre une carte, si vous ne l'avez pas gagné en raison d'un symbole d'expertise, lisez-le. Dans tous les cas, les joueurs doivent discuter de tout choix qu'ils ont à faire, mais le leader a le dernier mot. Une fois que toutes les cartes ont été résolues, retournez le jeton du matin au soir - **l'équipe perd maintenant une nourriture supplémentaire.**



Dans les cartes du matin dans le chemin sont réarrangés dans l'ordre numérique.

## EVENING

La soirée est semblable au matin, à deux exceptions près : les joueurs joueront toutes les autres cartes dans leur main, et les cartes restent dans l'ordre dans lequel elles se jouent. **Chaque nouvelle carte est ajoutée à droite de la précédente, et elles ne sont pas réarrangées par numéro.** Résolvez les cartes comme d'habitude, puis retournez le jeton du soir vers le matin - perdez une nourriture supplémentaire.



Dans les cartes du soir dans le chemin restent dans l'ordre dans lequel ils sont joués.

## FIN DU ROUND

À la fin de chaque tour passez le jeton de tête au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, chaque joueur tire quatre cartes du jeu d'aventure. Si le jeu d'aventure est vide, les joueurs perdent immédiatement un aliment, puis mélangent la défausse pour former un nouveau deck. Si le deck est vide pour la deuxième fois dans le jeu, les joueurs perdent immédiatement.

*Dans un jeu à deux joueurs, chaque joueur tire six cartes à la place.*

## FIN DU JEU

Le jeu se termine de trois façons possibles :

1. Le moment où le pion arrive à la ville perdue « Z », les joueurs gagnent.
2. Si les trois explorateurs sont morts, les joueurs perdent.
3. Si la plate-forme d'aventure épuise les cartes pour la deuxième fois, les joueurs perdent.



## REGLES SOLO

Dans cette version, vous travaillerez seul pour garder vos explorateurs en vie et leur apporter la gloire. Ces règles sont largement similaires à celles de la version coopérative, et ces règles doivent être lues en premier.

## INSTALLATION

Choisissez un explorateur de chaque expertise, puis prenez **trois jetons de munitions** et **trois jetons de nourriture** pour former votre équipe. Placez trois jetons de santé sur chaque explorateur. Disposez les **neuf cartes d'expédition** au centre de la table, se terminant par la ville perdue, et placez un pion sur la première carte d'expédition. Mélanger les cartes d'aventure et vous en prenez six. Dans cette version, les règles pour le matin et le soir sont légèrement différentes.

## MORNING

Comme d'habitude, **le matin, les cartes seront réarrangées dans l'ordre des numéros car elles sont ajoutées au chemin**. Cependant, vous jouerez aux cartes de votre main et du haut du deck. D'abord, ajoutez deux cartes du deck et placez-les sur la table pour former le début du chemin. Ensuite, jouez deux cartes de votre main au chemin. Ensuite, prenez une troisième carte du deck et ajoutez-la au chemin. Enfin, jouez une troisième carte de votre main sur le chemin.

Résolvez les cartes de gauche à droite et n'oubliez pas de perdre une nourriture lorsque vous avez fini.

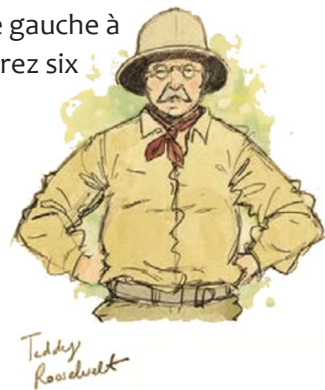
## EVENING

Dans la soirée, les cartes resteront dans l'ordre dans lequel elles seront jouées ; Cependant, vous pouvez maintenant ajouter au début ou à la fin du chemin. Commencez par jouer une carte de votre main pour former le chemin. Vous pouvez maintenant soit tirer une carte du deck ou jouer une carte de votre main, et la placer à gauche ou à droite des cartes de trajet déjà sur la table.

Répétez cette opération jusqu'à ce que vous ayez joué toutes les cartes dans votre main et avoir tiré trois cartes du deck, en créant un chemin de six cartes. Résolvez les cartes de gauche à droite et n'oubliez pas de perdre un aliment une fois que vous avez terminé. Ensuite, tirez six autres cartes pour votre main, et commencez un nouveau Matin.



Dans la soirée, vous pouvez prendre une carte de votre main ou le haut du deck, et placez-la à gauche ou à droite des cartes sur le chemin.



## FIN DU JEU

Comme pour la version coopérative, le jeu se termine de trois façons possibles :

1. Le moment où le pion arrive à la ville perdue « Z », vous gagnez.
2. Si les trois explorateurs sont morts, vous perdez.
3. Si la plate-forme d'aventure épuise les cartes pour la deuxième fois, vous avez perdu.

Il est également possible de marquer des points dans cette version. À la fin du jeu, marquer un point pour chaque jeton de nourriture et munition restant, un point pour chaque carte d'expertise inutilisée dans votre zone d'équipe et cinq points si vous n'avez pas encore embarqué le deck. Multipliez vos points par le nombre d'explorateurs survivants pour obtenir votre score final.

RESOURCES	GAIN	SPEND	EXPERTISE	GAIN	SPEND
FOOD			JUNGLE		
AMMUNITION			NAVIGATION		
HEALTH			CAMPING		
	SKIP	Vous devez supprimer la prochaine carte dans le chemin.			
	SWAP	Vous pouvez échanger deux cartes plus tard dans le chemin, si vous le souhaitez.			
	REMOVE	Jeter la dernière carte dans le chemin (sans compter la carte actuelle).			
	ADD	Tirer une carte du deck et ajoutez-la à la fin du chemin.			
	ADVANCE	Déplacez votre pion à la prochaine carte d'expédition.			
	DEATH	Supprimez un de vos explorateurs du jeu.			

[www.ospreygames.co.uk](http://www.ospreygames.co.uk)

