

EXPEDITION LUXOR

Un jeu de Rüdiger Dorn pour 2 à 4 joueurs, à partir de 8 ans.

Ensemble, les joueurs partent explorer l'Égypte, ce pays rempli de pyramides et de temples légendaires. Entre 2 et 4 joueurs s'affrontent et tentent de s'approprier toutes les découvertes en plaçant leurs aventuriers sur les différents lieux. Mais il faudra être prudent, car seul le joueur dont l'aventurier a été placé en dernier sur un lieu pourra le revendiquer, et gagner ainsi de précieux points de victoire.



MATÉRIEL ET MISE EN PLACE

- 96 tuiles Terrain
- 120 Aventuriers
- 1 livret de règles

POUR CHAQUE JOUEUR:

24 tuiles Terrain, divisées ainsi:



1x Lac



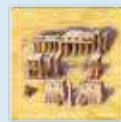
2x Montagne



3x Désert



6x Campement... 3x Temple... 3x Pyramide...
...dans le désert



2x Campement... 3x Temple... 1x Pyramide...
...dans une oasis



Versos de la couleur des joueurs et numérotés de 1 à 5



30 aventuriers, de la couleur des joueurs

1) Chaque joueur choisit une couleur et prend les 24 tuiles terrain et les 30 aventuriers de cette couleur. Les aventuriers forment la réserve des joueurs. Chaque joueur trie ses tuiles Terrain en fonction du numéro inscrit au verso et mélange chaque série séparément. Puis, chaque joueur forme une pile avec ses tuiles terrains faces cachées, en tenant compte des numéros: la pile de tuiles 5 est placée en bas, puis celle de 4, celle de 3, celle de 2 et celle de 1 est placée sur le dessus.

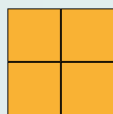


2) Chaque joueur prend les 4 premières tuiles de sa pile (numérotées 1) dans sa main, et garde la tuile Campement et une autre tuile de son choix pour former sa main de départ. Les deux tuiles restantes de chaque joueur sont placées faces cachées au centre de la zone de jeu.

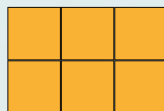


3) La mise en place de départ est composée des tuiles placées au centre de la zone de jeu disposées comme décrit dans l'illustration ci-dessous. Pour terminer, les tuiles sont retournées faces visibles. *Les couleurs ne sont pas importantes.*

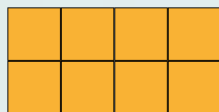
Mise en place pour 2 joueurs:



Mise en place pour 3 joueurs:



Mise en place pour 4 joueurs:



Exemple de mise en place pour 4 joueurs



4) Le joueur le plus jeune est désigné premier joueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se joue en plusieurs tours de jeu. A chaque tour, le premier joueur débute et les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

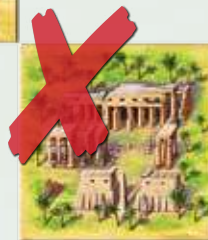
PLACER 1, 2 OU 3 TUILES

Le joueur actif place une des deux tuiles qu'il a en main au milieu de la zone de jeu. La nouvelle tuile doit toujours être placée adjacente à au moins une tuile déjà en place, de façon à ce qu'au moins un bord de chaque tuile se touche (pas en diagonale). Puis, le joueur prend la première tuile de sa pioche et l'ajoute à sa main.

Le joueur actif peut choisir de répéter cette action jusqu'à trois fois au cours de son tour de jeu. Placer une tuile est obligatoire, en placer une ou deux supplémentaires est facultatif.



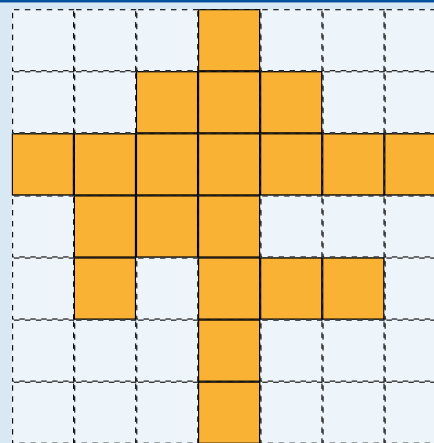
Exemple: Au moins un des côtés de la tuile doit toucher le côté d'une autre tuile; les tuiles ne peuvent pas être placées en diagonale (avec uniquement les coins adjacents).



TAILLE DE LA ZONE DE JEU:

La taille de la zone de jeu est limitée et elle varie en fonction du nombre de joueurs:

- À 2 joueurs: Un maximum de 7 tuiles par ligne et par colonne. (7 x 7)
- À 3 joueurs: Un maximum de 9 tuiles ligne et par colonne. (9 x 9)
- À 4 joueurs: Un maximum de 10 tuiles ligne et par colonne. (10 x 10)



Exemple: Taille maximum de la zone de jeu pour une partie à deux joueurs.

PLACER UN CAMPMENT:

Lorsqu'un joueur ajoute une tuile Campement à la zone de jeu, il doit placer un aventurier de sa réserve sur cette tuile s'il s'agit d'un campement dans le désert, et deux aventuriers de sa réserve s'il s'agit d'un campement dans une oasis.

Le joueur peut choisir de placer des aventuriers supplémentaires, dans la limite de cinq aventuriers maximum (au total) sur le campement.

Note: Si un joueur ne possède plus d'aventuriers dans sa réserve, il pose simplement la tuile Campement sans y placer d'aventuriers.











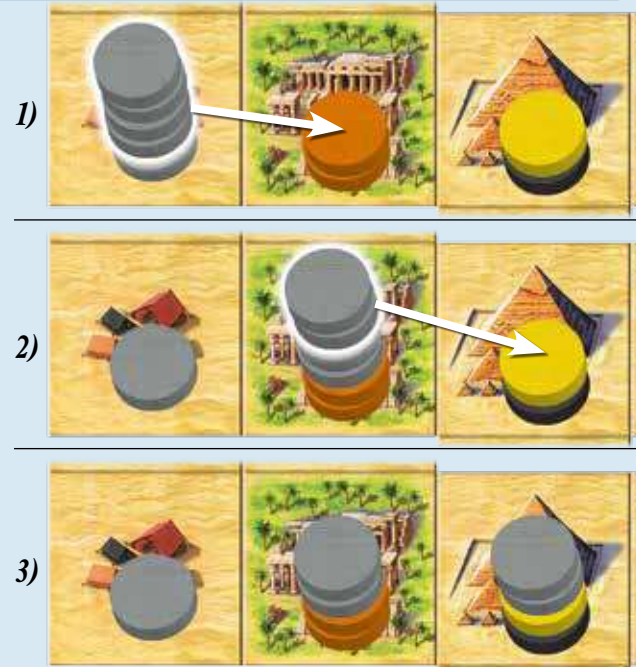
Exemple: Le joueur gris doit placer un de ses aventuriers sur la tuile Campement dans le désert. Il décide d'y placer également 3 aventuriers supplémentaires (soit un total de 4 aventuriers).

DÉPLACER LES AVENTURIERS:

Il est possible de déplacer tous les aventuriers supplémentaires posés sur une tuile Campement vers d'autres tuiles.

RÈGLES DE DÉPLACEMENT:




- Les aventuriers se déplacent en ligne droite sans faire de détours, de tuile en tuile sans ignorer de tuile et sans traverser d'espaces vides.
- Pour pouvoir entrer sur une tuile, il faut pouvoir placer le nombre d'aventuriers requis pour cette tuile, qui varie en fonction du type de terrain:
 - Tuile désert**  - au moins 1 aventurier 
 - Tuile oasis**  - au moins 2 aventuriers 
 - Tuile montagne**  - au moins 3 aventuriers 
 - Les aventuriers ne peuvent pas se déplacer sur les tuiles Lac  
- Il est possible d'entrer sur une tuile avec plus d'aventuriers que le nombre requis. Dans ce cas-là, le joueur doit décider **pour chacun de ses aventuriers en surplus**, et uniquement pour ceux-là, s'il les laisse sur la tuile où s'il les utilise pour entrer sur la tuile suivante.
- Il n'est pas possible de se déplacer sur une tuile si, une fois le déplacement terminé, la tuile contient plus de quatre aventuriers.
- Les aventuriers ne peuvent être déplacés qu'immédiatement après avoir été placés. De ce fait, une fois leur déplacement terminé, ils restent en place jusqu'à la fin de la partie.
- Lorsqu'un aventurier entre sur une tuile qui contient déjà un ou plusieurs aventuriers (du même joueur ou des autres joueurs), il est placé au-dessus des aventuriers déjà présents sur cette tuile.



Exemple: Le joueur gris place 5 de ses aventuriers sur la tuile Campement qu'il vient de jouer. Il décide de déplacer 4 aventuriers vers la tuile Temple adjacente. Pour finir, il déplace ses deux aventuriers en surplus sur la tuile Temple vers la tuile Pyramide. De cette façon, aucun autre aventurier ne pourra entrer sur les tuiles Temple et Pyramide car elles contiennent déjà 4 aventuriers chacune.

FIN DE PARTIE ET DÉCOMPTÉ DES POINTS

La partie se termine une fois que tous les joueurs ont placé toutes leurs tuiles. Si un des joueurs n'a plus de tuiles alors que les autres en ont encore, il passe son tour jusqu'à la fin de la partie. Une fois que toutes les tuiles ont été placées, un décompte des points a lieu. Les joueurs marquent des points pour leurs aventuriers placés sur les tuiles Temple, les tuiles Pyramide et les tuiles Campement. Seul le joueur dont l'aventurier est placé au-dessus des autres marque les points:

- 1 point par tuile Campement 
- 2 points par tuile Temple 
- 3 points par tuile Pyramide 

Les autres tuiles (celles sans construction dessus) ne rapportent pas de points.

Le joueur avec le plus de points de victoire est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, le joueur qui a le plus d'aventuriers restants dans sa réserve remporte la partie. Si l'égalité persiste, les joueurs se partagent la victoire.



Orange: 1 point



Noir: 2 points



Gris: 3 points



Jaune: 1 point



Gris: 2 points



Orange: 3 points

EXTENSION: NOUVELLES AVENTURES

Les joueurs les plus expérimentés trouveront de nouvelles possibilités tactiques dans cette extension, qui influenceront sur le résultat des parties.

1) MATÉRIEL SUPPLÉMENTAIRE

• 32 jetons Action – 8 pour chacun des joueurs



2) CHANGEMENTS LORS DE LA MISE EN PLACE

Tous les joueurs prennent les 8 jetons Action de leur couleur, les mélange et les place en formant une pile face cachée devant eux. Puis, chaque joueur pioche trois jetons Action, les regarde, et les garde cachés à la vue des autres joueurs.



3) CHANGEMENTS PENDANT LA PARTIE

Après avoir placé 1, 2 ou 3 tuiles Terrain lors de son tour, le joueur actif peut utiliser un de ses 3 jetons Action, mais uniquement si un de ses aventuriers est placé sur une tuile Montagne. Après avoir utilisé son jeton Action, le joueur actif en pioche un nouveau de sa réserve, s'il lui en reste (sinon rien ne se passe).

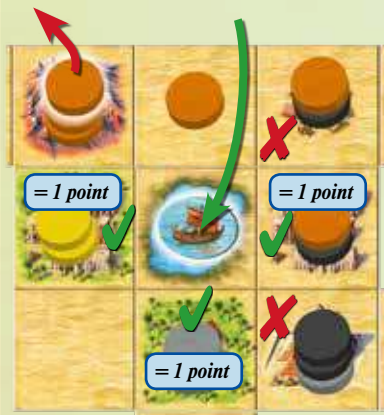
4) EFFETS DES JETONS ACTION



BATEAU

Vous reprenez un de vos aventuriers placé sur une tuile Montagne et vous le replacez dans votre réserve. Puis, vous placez le jeton Bateau sur une tuile Lac inoccupée.

A la fin de la partie, vous gagnez 1 point de victoire pour chaque tuile Campement, tuile Temple et tuile Pyramide adjacente horizontalement ou verticalement à votre Bateau.



SERPENTS

Vous reprenez un de vos aventuriers placé sur une tuile Montagne et vous le replacez dans votre réserve. Puis, vous placez le jeton Serpents sur n'importe quelle tuile Terrain inoccupée. Cette tuile n'est plus accessible pour les aventuriers jusqu'à la fin de la partie.



TEMPÊTE DE SABLE

Vous déplacez un de vos aventuriers situé sur une tuile Montagne vers n'importe quelle tuile sur laquelle vous détenez actuellement une majorité d'aventuriers. Prenez tous les aventuriers des autres joueurs présents sur cette tuile, s'il y en a, et placez-les devant vous. A la fin de la partie, vous gagnez un point de victoire pour chaque aventurier appartenant à un autre joueur posé devant vous. Placez le jeton Tempête de sable dans la boîte après l'avoir utilisé, il ne sera plus utilisé au cours de la partie.



Exemple: Le joueur noir déplace son aventurier de la tuile Montagne à la tuile Temple, sur laquelle il possède actuellement la majorité des aventuriers. Il prend les aventuriers des joueurs Orange et Gris et les place devant lui.



CARAVANE

Vous déplacez un de vos aventuriers situé sur une tuile Montagne vers une tuile adjacente horizontalement ou verticalement. Cette tuile ne doit pas être une tuile Lac, ni être recouverte par un jeton Serpents ni être déjà occupée par 4 aventuriers. Placez le jeton Caravane dans la boîte après l'avoir utilisé, il ne sera plus utilisé au cours de la partie.

