

Lost EXPLORERS

Un jeu de Cédrick Chaboussit
Illustré par Christine Deschamps

ALERTE INFO ! Deux exploratrices ont annoncé aujourd'hui la découverte d'un monde perdu... Elles indiquent avoir laissé derrière elles des indices menant à l'entrée secrète. C'est un nouveau défi pour vous ! N'écoutez que votre courage, vous décidez de suivre leurs traces et lancez une expédition d'échelle mondiale, mais attention, d'autres ont également le même objectif..

Depuis Venise, vous envoyez certains membres de votre équipe d'expédition investiguer aux quatre coins de la planète tandis que d'autres se procurent des moyens de transport pour s'y rendre. Vos deux chefs d'expédition, quant à eux, ont la lourde tâche d'analyser les résultats de ces recherches. Ils marchent dans les traces des deux exploratrices et, à chaque nouvel indice découvert, se rapprochent un peu plus de l'entrée secrète... Il vous en faudra quatre pour la trouver !

PRINCIPES DU JEU

Votre but est de récolter en premier les 4 indices nécessaires à la localisation de l'entrée du monde perdu. Ces indices, représentés par des loupes, s'obtiennent en avançant sur les pistes des deux exploratrices. Vous pouvez décider de suivre la piste d'une seule exploratrice ou des deux en même temps.

Mais comment avancer sur ces pistes ? En validant des Missions.

À chaque tour, deux actions sont possibles avec vos Membres d'expédition : les envoyer prendre des jetons (face Véhicule ou face Mission) dans les zones Équipement ; et/ou les envoyer sur les Lieux de la carte du monde indiqués par vos jetons Mission, en utilisant vos jetons Véhicule.

Chaque jeton Mission est une combinaison unique de Lieux. Ils permettent, une fois validés, d'avancer sur les pistes des exploratrices.

MATÉRIEL

1 boîte/plateau de jeu Carte du monde comprenant :



1 zone Indice

12 Lieux reliés à Venise

13 tuiles Indice

4 marqueurs Lieu validé

2 zones Équipement

← 16 jetons Véhicule/Mission de départ (côté véhicule foncé)

← 4 Membres d'expédition de chaque couleur

← 2 Chefs d'expédition de chaque couleur

MISE EN PLACE

1 zone Découverte
composée de 2 pistes



2 zones Transport
64 jetons Véhicule/Mission

Ouvrez la boîte et placez-la au centre de la table.

Prenez au hasard 2, 3 ou 4 marqueurs Lieu validé, pour respectivement 4, 3 ou 2 personnes en jeu et placez-les sur les photos des lieux correspondants. Les marqueurs éventuellement non utilisés sont remis dans la boîte.

Mélangez les 64 jetons Véhicule/Mission puis placez-les en 2 piles de même taille (32 jetons) face Véhicule visible dans les 2 zones Transport prévues à cet effet de manière à rendre visible le type de chaque jeton.

Placez les 13 tuiles Indice sur la zone Indice.

Déterminez aléatoirement qui jouera en premier.

POUR CHAQUE PERSONNE :

Prenez 3 des 4 Membres d'expédition et les 2 Chefs d'expédition de votre couleur. Votre quatrième Membre d'expédition est mis de côté pour l'instant.

Prenez 1 jeton de chaque type dans la réserve des jetons de départ et placez-les devant vous face Véhicule visible. Rangez les jetons de départ restants, ils ne seront pas utilisés dans la partie.

Placez vos Chefs d'expédition sur la première case de chaque piste de la zone Découverte.

Retournez 1 jeton de départ de votre choix, face Mission visible.

Important !

Au verso de chaque jeton Véhicule, la Mission est une combinaison unique de 2 ou 3 Lieux desservis chacun par au moins 1 Véhicule du même type que celui du jeton.



LE PREMIER TOUR DE JEU

La première personne à jouer ne pourra utiliser seulement que 1 Membre d'expédition, la deuxième seulement que 2 Membres d'expédition tandis que les troisième et quatrième pourront utiliser leurs 3 Membres d'expédition. Lors des tours suivants, tous vos Membres d'expédition seront utilisables.

TOUR DE JEU

Votre tour de jeu se décompose en 2 phases : la première où vous enverrez vos Membres d'expédition sur les zones Équipement ou sur les Lieux de la carte du monde et la seconde où vous réaliserez vos Missions et récupérerez vos Membres d'expédition.

PHASE I

Au début de cette phase, vous pouvez reprendre devant vous, si vous le souhaitez, la totalité ou une partie des Membres d'expédition présents sur les Lieux de la carte du monde.

Ensuite, vous pouvez utiliser vos Membres d'expédition pour réaliser les actions suivantes dans l'ordre de votre choix :

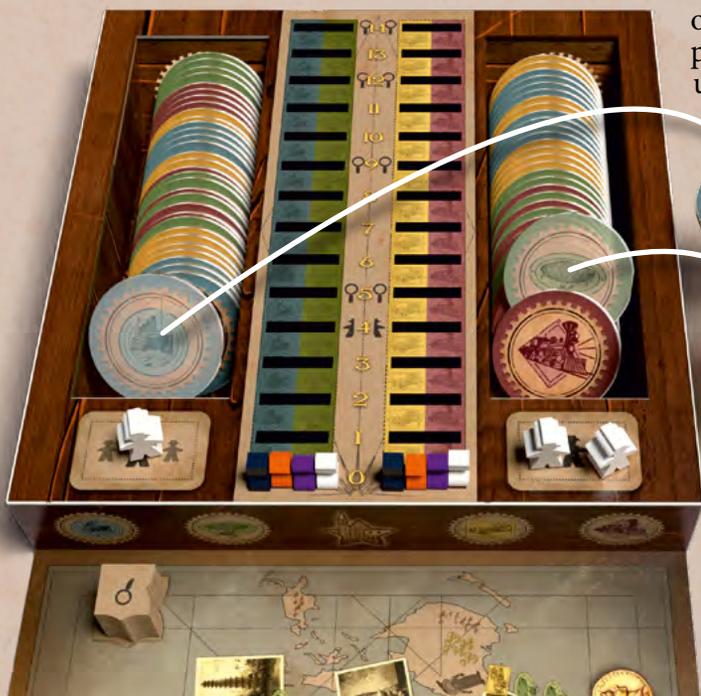
ACTION ÉQUIPEMENT : OBTENIR DES JETONS VÉHICULE ET/OU MISSION

Prenez 1, 2, 3 ou 4 de vos Membres d'expédition devant vous et posez-le(s) sur une zone Équipement vide afin de récupérer respectivement le premier, le deuxième, le troisième ou le quatrième jeton de la pile.

Placez le jeton ainsi récupéré devant vous sur sa face Véhicule ou sur sa face Mission au choix, sans prendre connaissance au préalable de la face Mission. Une fois qu'un jeton est placé sur une face, il ne sera plus possible de le retourner sur son autre face.

Une fois qu'une zone Équipement est occupée, vous ne pouvez plus y placer de nouveaux Membres d'expédition. Autrement dit, vous ne pouvez récupérer que deux jetons maximum par tour, un dans chacune des zones Équipement.

Il n'y a aucune limite au nombre de jetons que vous pouvez posséder. Lorsqu'une pile est vide, vous ne pouvez plus prendre de jeton dans cette pile. Lorsque les deux piles sont vides, cela déclenche la fin de la partie.





ACTION EXPÉDITION : ENVOYER 1 MEMBRE D'EXPÉDITION SUR UN LIEU

1 Prenez 1 de vos Membres d'expédition devant vous et posez-le sur un Lieu de la carte du monde.

Pour ce faire, vous devez posséder devant vous TOUS les Véhicules (2 ou 3) indiqués par les voies entre Venise et le Lieu de destination.

2 Défaussez alors un et un seul des jetons Véhicule requis, au choix, dans une zone de défausse à côté de la boîte. Cette zone de défausse sera utile tout au long de la partie.

Vous pouvez réaliser cette action autant de fois que vous le souhaitez, dans la limite du nombre de Membres d'expédition disponibles devant vous.

Si 1 Membre d'expédition adverse est déjà présent sur ce Lieu, prenez sa place, rendez à votre adversaire cette ou ce Membre d'expédition et donnez-lui votre jeton Véhicule à la place de le mettre dans la zone de défausse (face Véhicule visible).

Les Lieux indiqués par un marqueur Lieu validé ne reçoivent jamais de Membre d'expédition !

PHASE 2



Lors de cette phase, vous pourrez valider des Missions et avancer sur les pistes de la zone Découverte.

- 1 Pour ce faire, vous devez avoir 1 Membre d'expédition sur CHACUN des Lieux requis par le jeton Mission que vous souhaitez valider. Les Lieux indiqués par des marqueurs Lieux validés sont des Lieux ne nécessitant pas de Membres d'expédition, autrement dit validés automatiquement.
- 2 Reprenez devant vous 1 de vos Membres d'expédition, depuis un des Lieux de la carte du monde requis par la Mission, au choix.
- 3 Dans la zone Découverte, avancez votre Chef d'expédition sur la piste de couleur correspondante à la Mission réalisée, d'un nombre de cases égal au nombre de Membres d'expédition qui ont été nécessaires à la validation de cette Mission. Ainsi les Missions comportant des Lieux indiqués par un marqueur Lieux validés sont plus faciles à réaliser, mais rapportent 1 point de moins.

Si vous avancez votre Chef d'expédition dont la position était au même niveau ou inférieure à la position de votre autre Chef d'expédition, prenez alors un jeton face Véhicule de votre choix dans la zone de défausse.

- 4 Défaussez le jeton Mission dans la zone de défausse à côté de la boîte.

BONUS : Si vos 2 Chefs d'expédition atteignent la quatrième case de chaque piste, récupérez votre quatrième Membre d'expédition mis de côté en début de partie.



Si 1 de vos Chefs d'expédition atteint une case avec une loupe, prenez une tuile Indice.



Vous pouvez valider plusieurs Missions dans un même tour. Par contre, n'oubliez pas de reprendre votre Membre d'expédition à chaque fois que vous validez une Mission.

Enfin, reprenez devant vous vos Membres d'expédition se trouvant dans les zones Équipement.

Vous allez jouer successivement dans le sens horaire jusqu'à ce que l'une ou l'un d'entre vous ait récupéré les 4 Indices ou que les 2 piles de jetons soient vides.

FIN DU JEU



Vous avez récupéré les 4 indices, bravo ! Vous découvrez l'entrée du monde perdu et remportez ainsi la partie. Additionnez les 4 nombres inscrits sur vos jetons Indice et flashez, sur la page suivante, le QR code correspondant pour découvrir où se situe réellement l'entrée du monde perdu.

Si les 2 piles de jetons sont vides et que personne n'a récupéré les 4 Indices, c'est l'avancée sur la piste de Découverte de votre deuxième Chef d'expédition qui détermine la victoire. En cas d'égalité, vous l'emportez si vous avez moins de jetons devant vous que vos adversaires.

CRÉDITS

Auteur
Cédric Chaboussit

Illustratrice
Christine Deschamps

www.ludonaute.fr
contact@ludonaute.fr
Copyright 2020 Ludonaute
- Tous droits réservés

L'ENTRÉE SECRÈTE

