Règle du jeu

Matériel :

102 cartes Aventurier
18 cartes récapitulatives
6 tableaux d'expédition
(imprimés des deux côtés)
90 pièces
(40x1, 24x5, 16x10, 10x20)
La règle du jeu
1 guide de référence
« Adventure Tours Guide »

Un jeu de Seiji Kanai pour 3 à 6 joueurs à partir de 10 ans.

Explication

Chaque joueur dirige une expédition et doit sans cesse décider au cours de la partie s'il préfère améliorer l'équipement de son expédition ou plutôt engager un aventurier fortuné comme membre supplémentaire de son expédition.
Plus un aventurier est fortuné, plus ses exigences concernant l'équipement de l'expédition sont élevées. C'est pour cette raison que chaque joueur doit bien réfléchir avant de choisir s'il utilise ses cartes pour améliorer son équipement ou pour en faire des membres de son expédition.

But du jeu

La partie se déroule en 3 expéditions (= manches). Le premier joueur qui a posé toutes ses cartes pour améliorer son équipement ou comme membres d'expédition termine la manche. Chacun reçoit de l'argent en fonction de ses membres d'expédition. Les cartes Aventurier que les joueurs ont encore en main à ce moment-là diminuent les gains. A la fin de la partie, le joueur qui a gagné le plus d'argent avec ses 3 expéditions est le vainqueur.

Tableaux d'expédition



Zones des membres d'expédition

Equipement réparti en trois catégories (technique, vivres, vêtements).
Plus le chiffre est élevé, mieux l'expédition est équipée, si bien qu'elle peut être rejointe par des aventuriers exigeants.

Faculté spéciale de l'expédition
(Voir explications détaillées dans le « Guide »)

Cartes Aventurier



Exigences posées par l'aventurier concernant l'expédition. La couleur de la carte indique quel type d'équipement (technique, vivre, vêtements) est important pour l'aventurier.

Argent que verse l'aventurier s'il prend part à l'expédition.

La valeur dont l'équipement de l'expédition est augmenté si l'aventurier soutient l'expédition.

L'action de l'aventurier si la carte est posée comme membre de l'expédition
(Voir explications détaillées dans le « Guide »).

Cartes Aventurier

Les cartes Aventurier peuvent être utilisées de deux manières :

- comme des sponsors pour améliorer l'équipement de l'expédition, ou
- comme des participants qui rapportent de l'argent à l'expédition, ces gains étant nécessaires pour tenter de gagner la partie.

Préparatifs

Mélangez les tableaux d'expédition, le côté avec l'expédition dans le désert au-dessus. Chaque joueur reçoit **un tableau au hasard**. Il est recommandé de jouer d'abord quelques parties de base pour s'exercer à ce jeu, en renonçant aux facultés spéciales des expéditions et en utilisant le côté des tableaux avec l'expédition dans le désert. Après quelques parties, les joueurs peuvent décider d'opter pour le mode « expert » : pour ce faire, on tourne les tableaux d'expédition de l'autre côté. Chaque joueur a ainsi devant lui une expédition qui se caractérise par sa faculté spéciale et par ses conditions de départ. Les facultés spéciales sont expliquées avec précision dans le « Guide ».

Mélangez bien les cartes Aventurier. Chaque joueur reçoit **6 cartes**, face cachée. Placez les cartes restantes au centre de la table, face cachée, pour former une pioche. Mettez de côté les pièces (jetons) et les cartes récapitulatives. C'est le plus grand aventurier qui joue en premier.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en 3 manches (= expéditions). Lors de chaque manche, les joueurs exécutent leurs coups à tour de rôle. Le joueur dont c'est le tour joue une carte Aventurier de son choix. Il peut la placer sur son tableau d'expédition :

- **soit à droite** pour améliorer l'équipement (1)
- **soit en haut**, comme membre de l'expédition (2).



(1) Amélioration de l'équipement

Le joueur pose une carte Aventurier à droite de son tableau d'expédition. **N'importe quelle carte peut être utilisée** pour améliorer l'équipement. L'aventurier soutient ainsi l'expédition. L'équipement correspondant (technique, vivres et vêtements) augmente de la valeur indiquée sur la carte posée. S'il y a déjà des cartes à droite du tableau, le joueur place la nouvelle carte sur la ou les carte(s) déjà posée(s) avec un léger décalage de manière à ce que les symboles à gauche des cartes soient encore visibles, pour pouvoir calculer à tout moment la valeur totale de l'équipement.

Exemple : Cette expédition dans le désert affiche 3 comme valeur pour chacune des catégories d'équipement. Après le troisième tour et la troisième amélioration, la valeur de la technique (rouge) passe à 5, celle des vivres (bleu) à 4 et celle des vêtements (jaune) à 6. Au cours du tour suivant, le joueur pourra poser en haut de son tableau d'expédition des aventuriers qui exigent une valeur allant jusqu'à 5 pour la technique, jusqu'à 4 pour les vivres ou jusqu'à 6 pour les vêtements.



Le joueur doit ensuite prendre une nouvelle carte Aventurier sur le dessus de la pioche.

Quand un joueur choisit l'option « Amélioration de l'équipement », son tour est **toujours** constitué de ces deux actions : **poser une carte ET piocher une carte.**

Une carte posée pour améliorer l'équipement ne rapporte pas d'argent et ne permet pas d'utiliser l'action de l'aventurier !
Important : Pour poser une carte pour améliorer l'équipement, il n'y a pas de minimum requis concernant l'équipement existant.

(2) Prendre part à l'expédition
Le joueur pose l'une de ses cartes Aventurier au-dessus de son tableau d'expédition, dans la zone des membres d'expédition. S'il y a déjà des cartes dans cette zone, le joueur place la nouvelle carte sur la ou les carte(s) déjà posée(s) avec un léger décalage de manière à ce que les symboles à gauche des cartes soient encore visibles, pour garder en vue les gains rapportés par les aventuriers. Cela signifie que l'aventurier de la nouvelle carte ainsi posée souhaite prendre part à l'expédition et est prêt à verser la somme d'argent indiquée sur la carte à la fin de la manche. Pour que le joueur puisse poser cette carte Aventurier en haut de son tableau, il faut que **les exigences de l'aventurier ne soient pas plus élevées que l'équipement actuel** de l'expédition dans **la catégorie de la couleur correspondante**. Si les exigences (= valeur indiquée sur la carte) sont plus élevées que l'équipement actuel de l'expédition (= somme de toutes les valeurs des cartes dans la catégorie correspondante), la carte ne peut pas être posée pour le moment.



Exemple : Cette expédition dans le désert affiche 5 comme valeur pour la technique (rouge), 4 comme valeur pour les vivres (bleu) et 6 comme valeur pour les vêtements (jaune). La carte « Slowhand Bill » jaune peut être posée comme membre de l'expédition, car les exigences de cet aventurier (6 pour les vêtements) ne sont pas trop élevées. Le « Slowhand Bill » bleu ou le rouge ne peuvent en revanche pas être posés, car leurs exigences de 6 pour la technique ou les vivres ne peuvent pas être remplies.



Important : Ce n'est qu'immédiatement après avoir posé un nouveau membre d'expédition que le joueur **peut** utiliser l'action de cet aventurier (sauf pour « Pater Miller » ; voir « Guide »).

Après avoir posé un membre d'expédition, le joueur **ne pioche pas de nouvelle carte Aventurier**.

Facultés spéciales des expéditions
Dans le mode expert du jeu, chaque expédition dispose d'une faculté spéciale que chaque joueur peut utiliser **une fois au cours de son tour** (voir « Guide »).

Fin d'une manche

Lorsqu'un joueur n'a **plus de carte en main à la fin de son tour**, l'expédition (= manche) se termine immédiatement et on procède au décompte. Les autres joueurs ne jouent plus : on ne termine pas la manche. Une manche ne peut pas se terminer à l'issue d'une amélioration de l'équipement (exception : faculté spéciale), puisqu'une carte doit être piochée à la fin du tour. La manche se termine aussi immédiatement lorsque la pioche est épuisée. On **ne mélange pas** la pile de défausse pour constituer une nouvelle pioche ! S'il reste moins de cartes dans la pioche qu'un joueur ne devrait en piocher, il pioche seulement les cartes restantes.

Décompte

Lors du décompte, chaque joueur calcule les gains engrangés grâce à son expédition. Chaque aventurier figurant en haut du tableau d'expédition rapporte à son chef d'expédition la somme d'argent indiquée sur la carte. Les joueurs prennent l'argent dans la réserve de pièces qui se trouve sur la table et posent l'argent devant eux face cachée. Les aventuriers figurant dans la zone équipement (c'est-à-dire à droite du tableau) ne rapportent pas d'argent.
Attention : Chaque aventurier qu'un joueur a encore en main coûte 2 pièces d'argent à ce joueur. Ce coût doit être payé une fois les gains perçus. La somme d'argent que possède un joueur ne peut cependant pas descendre en dessous de 0.



Exemple : A la fin de la manche, le joueur a encore 2 cartes en main. Les cartes posées comme membres de l'expédition lui rapportent 3+4+2+5=14 pièces. Après avoir versé le coût des deux cartes Aventurier qu'il lui reste en main, le joueur a donc 10 pièces.

Manche suivante
Après le décompte, une nouvelle expédition commence. Rassemblez et **mélangez toutes les cartes**. Chaque joueur reçoit à nouveau 6 cartes Aventurier. Le joueur assis à gauche de celui qui a terminé la manche précédente est le premier joueur de cette nouvelle manche.

Remarques générales :

- Chaque joueur peut à tout moment examiner les cartes qui figurent dans la pile de défausse.
- Il n'y a pas de limite du nombre de cartes qu'on peut avoir en main.
- Une carte que l'on joue peut s'appliquer à un autre joueur, mais aussi à soi-même (voir « Guide »).
- Le nombre de cartes qu'un joueur a en main doit toujours être visible pour les autres joueurs. On peut également demander aux autres joueurs combien de cartes il leur reste.
- Il est possible d'échanger des pièces à tout moment.

Fin de la partie

La partie se termine au bout de 3 expéditions. Chaque joueur compte l'argent qu'il a accumulé grâce à ses 3 expéditions. Le joueur qui a le montant le plus élevé est le meilleur chef d'expédition et gagne la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante 1 :
Si vous le souhaitez, vous pouvez mélanger tous les tableaux d'expédition et les redistribuer aux joueurs avant chaque manche.

Variante 2 :
Le joueur qui a gagné le moins d'argent au cours de la manche actuelle peut choisir un tableau d'expédition pour la manche suivante parmi ceux qui sont actuellement utilisés. Les autres joueurs choisissent ensuite un tableau à tour de rôle, dans l'ordre croissant de l'argent gagné ou, en cas d'égalité, dans le sens des aiguilles d'une montre.

Actions



Donne à un joueur de ton choix **1 carte Aventurier supplémentaire de la pioche, qu'il prend en main**. Tu peux aussi prendre toi-même la carte en main.



Donne à un joueur de ton choix **2 cartes Aventurier supplémentaires de la pioche qu'il prend en main**, ou à **2 joueurs 1 carte chacun**. Tu dois d'abord préciser si tu veux répartir les 2 cartes entre deux joueurs ou les donner à un seul joueur. Tu peux aussi prendre toi-même les cartes en main.



Pose **1 carte supplémentaire de ta main pour améliorer ton équipement** à droite de ton tableau. Comme lors d'une action normale d'amélioration de l'équipement, tu dois piocher une carte Aventurier après avoir posé cette carte supplémentaire.



Supprime la dernière carte d'équipement (la plus à droite) d'un joueur de ton choix et place-la **sur la pile de défausse**.
Important : Les membres d'expédition posés en haut du tableau de ce joueur restent à leur place. Les conditions pour que ces cartes puissent être posées ne doivent être vérifiées qu'au moment où on les pose**.**



Prends la dernière carte d'équipement (la plus à droite) d'un joueur de ton choix et **pose-la à droite de ton tableau** dans ton propre équipement.
Important : Les membres d'expédition posés en haut du tableau de l'autre joueur restent à leur place. Les conditions pour que ces cartes puissent être posées ne doivent être vérifiées qu'au moment où on les pose. Tu ne dois pas piocher de nouvelle carte après avoir volé cette carte.



Joue une nouvelle fois (un coup complet).



Pose **1 autre membre d'expédition de la même couleur** en haut de ton tableau, à condition que ses exigences puissent être satisfaites. Tu peux utiliser l'action de ce nouveau membre d'expédition.



Supprime le dernier membre d'expédition (le plus à droite) d'un joueur de ton choix et place-le **sur la pile de défausse.**



Prends le dernier membre d'expédition (le plus à droite) d'un joueur de ton choix et **pose-le en haut de ton tableau.**
Important : Tu n'as **pas besoin** de prendre en compte les exigences de cet aventurier. Tu ne peux **pas utiliser** l'action de ce nouveau membre de ton expédition.



Déplace vers le haut de ton tableau toutes tes cartes d'équipement de la couleur de l'aventurier que tu viens de poser pour en faire des membres de ton expédition. Tu ne peux **pas utiliser les actions** de ces nouveaux membres d'expédition. Tu dois replacer les cartes Aventurier dans l'ordre dans lequel elles étaient auparavant posées dans ton équipement.
Important : Les membres d'expédition qui étaient déjà posés en haut de ton tableau restent à leur place. Les conditions pour que ces cartes puissent être posées ne doivent être vérifiées qu'au moment où on les pose.



Si tu es attaqué, tu peux te protéger **une fois** pour éviter de piocher des cartes supplémentaires ou de perdre des membres de ton expédition ou des cartes d'équipement. Pour te protéger, tu dois placer **sur la pile de défausse** une carte « Pater Miller » que tu avais posée. L'attaque est alors sans effet (et ne peut pas non plus être dirigée contre un autre joueur).
Attention : Cette protection est la seule action que tu n'utilises pas immédiatement après avoir joué la carte correspondante, mais plus tard au cours de la partie, lorsque tu l'actives en défaussant la carte.
Tu ne peux activer cette action que si l'aventurier figure **en haut** de ton tableau, **parmi les membres de ton expédition. Peu importe dans quelle position** se trouve la carte. Il n'est pas possible d'utiliser cette action si la carte n'est pas encore posée.

Facultés spéciales



Après avoir exécuté ton **coup normal**, tu peux poser **une autre carte** pour améliorer ton équipement. Pour cette carte, tu dois ensuite piocher une nouvelle carte Aventurier, comme lors d'une action normale d'amélioration de l'équipement.



Tu ne peux utiliser cette faculté spéciale que si tu as posé une carte pour améliorer ton équipement. Tu n'es **pas obligé de piocher une nouvelle carte**, mais tu peux le faire. Indépendamment de cela, tu peux aussi donner à un joueur de ton choix **1 carte Aventurier supplémentaire** de la pioche. Tu peux aussi prendre toi-même en main cette carte supplémentaire.



Tu ne peux utiliser cette faculté spéciale que si tu as posé une carte pour améliorer ton équipement. Elle te permet d'**exécuter l'action de la carte d'équipement que tu viens de poser**, comme si tu l'avais posée en haut de ton tableau comme membre de ton expédition. Pour cela, les exigences de l'aventurier doivent cependant être satisfaites. Ensuite, tu pioches une nouvelle carte, comme d'habitude.
Attention : La valeur de l'équipement que tu viens de poser compte dans le calcul de l'équipement. Un « Pater Miller » posé comme carte d'équipement peut aussi être utilisé contre une attaque. Dans ce cas aussi, il est défaussé.



Tu ne peux utiliser cette faculté spéciale que si tu as posé un aventurier comme membre de ton expédition. Tu peux alors **poser un autre aventurier** (de la couleur de ton choix), à condition que ses exigences soient satisfaites. Tu peux également **exécuter l'action de ce nouveau membre d'expédition.**



Tu ne peux utiliser cette faculté spéciale que si tu as posé un aventurier comme membre de ton expédition. Tu **peux utiliser deux fois l'action de cet aventurier.** Les deux actions sont exécutées indépendamment l'une de l'autre. Tu peux par exemple jouer une carte d'attaque contre deux joueurs différents. Si tu utilises deux fois une attaque, un « Pater Miller » ne protège que contre ta première attaque. Si tu attaques à nouveau le même joueur, il lui faut une deuxième protection, sinon ton attaque réussit.
Tu ne peux pas utiliser deux fois l'action du « Pater Miller ».



Joue une nouvelle fois (un coup complet). Si ton premier coup t'a servi à améliorer ton équipement, commence par piocher une carte que tu peux jouer immédiatement lors de ton deuxième coup.