

# L'Expédition Rivale

“ Deux archéologues rivaux explorent les vestiges d’une civilisation oubliée. Qui en repartira avec les artefacts les plus précieux ?

## ☐☐ RÈGLES DU JEU

### ☐☐ Objectif

Accumuler le plus de **points de découverte** (valeurs des artefacts posés devant soi) à la fin de l’expédition.

### ☐☐ Nombre de joueurs

2 joueurs uniquement

### ☐ Durée

10 à 15 minutes

### ☐☐ Contenu

- 18 **cartes Artefact**, uniques
- Chaque carte contient :
  - **Nom**
  - **Type d’artefact** (5 styles)
  - **Condition de pose**
  - **Effet** (sur 6 cartes uniquement)
  - **Valeur en points**

---

## ☐☐ Mise en place

- Mélangez les 18 cartes, formez une pioche face cachée.
- Chaque joueur pioche **1 carte pour commencer**.
- Déterminez aléatoirement qui joue en premier.

---

## ☐☐ Tour de jeu

À son tour, un joueur doit **choisir UNE** des deux actions suivantes :

1. **Piocher une carte** (la garder en main)
2. **Poser une carte** depuis sa main, **si sa condition est remplie**
  - Appliquer l'effet si la carte en possède un
  - Poser la carte devant soi, face visible

→ **Un joueur ne peut pas piocher et poser une carte au même tour.**

---

## ☐☐ Fin de partie

- La partie se termine **à la fin du tour** où la **dernière carte est piochée**.
- Chaque joueur **compte les points** des cartes posées devant lui.
- Certains effets de carte peuvent ajouter des **points bonus**.
- Le joueur avec **le plus de points** remporte la partie.

**En cas d'égalité** : le joueur avec le plus d'artefacts différents (types) l'emporte. Si toujours égalité, c'est un match nul.

---

## ☐☐ LES 5 TYPES D'ARTEFACTS

Chaque carte appartient à l'un des styles suivants (utiles pour certaines conditions/effets) :

Type	Symbole	Style de jeu
Savoir	☐☐	Vision, contrôle, manipulation
Conflit	✕	Sabotage, vol, agression

Type	Symbole	Style de jeu
<b>Croissance</b>	☐☐	Enchaînements, tempo, développement
<b>Équilibre</b>	⚖	Parité, ajustement, positionnement
<b>Ancien</b>	☐☐	Puissance rare, scoring bonus

# ☐☐ LISTE COMPLÈTE DES 18 CARTES

## ☐☐ CARTES SANS EFFET (x12)

Nom	Type	Condition de pose	Valeur
<b>Statuette de l'Aube</b>	☐☐ Croissance	Si vous n'avez <b>aucune carte posée</b>	1
<b>Bracelet du Sphinx</b>	⚖ Équilibre	Si vous avez <b>déjà une carte posée</b>	1
<b>Fragment de Fresque</b>	⚖ Équilibre	Si vous avez <b>exactement 2 cartes posées</b>	2
<b>Pierre gravée</b>	⚖ Équilibre	Si l'adversaire a <b>plus de cartes posées que vous</b>	2
<b>Urne scellée</b>	☐☐ Ancien	Si vous avez <b>3 cartes ou plus posées</b>	3
<b>Parchemin effrité</b>	☐☐ Savoir	Si vous avez <b>pioché au tour précédent</b>	2
<b>Collier en obsidienne</b>	☐☐ Croissance	Si vous avez une <b>autre carte sans effet</b> posée	2
<b>Statue jumelle</b>	⚖ Équilibre	Si vous avez <b>autant de cartes que l'adversaire</b>	3
<b>Fragment d'idole brisée</b>	✕ Conflit	Si l'adversaire a <b>posé une carte à son dernier tour</b>	2
<b>Offrande oubliée</b>	☐☐ Ancien	Si vous avez <b>déjà un artefact de type Ancien</b>	3
<b>Griffe fossilisée</b>	☐☐ Croissance	Si vous avez <b>posé une carte lors de votre tour précédent</b>	2

Nom	Type	Condition de pose	Valeur
Serre d'onyx	× Conflit	Si l'adversaire a posé une carte ce tour (avant vous)	2

## ☐ CARTES AVEC EFFET (x6)

Nom	Type	Condition de pose	Effet	Valeur
Masque Maudit	× Conflit	Si vous avez <b>exactement 2 cartes posées</b>	L'adversaire défaisse <b>une de ses cartes posées</b> (au choix)	4
Idole Serpent	× Conflit	Si vous avez <b>déjà une carte à effet posée</b>	<b>Volez</b> une carte posée à l'adversaire et posez-la devant vous	5
Tablette de la Prophétie	☐ Savoir	Peut être posée à <b>tout moment</b>	Regardez les <b>3 cartes du dessus de la pioche</b> , gardez-en 1	3
Sablier d'Éternité	☐ Savoir	Si vous avez une <b>carte de type Savoir</b> posée	<b>Rejouez immédiatement</b> après ce tour	4
Lame de l'Initié	× Conflit	Si l'adversaire a <b>plus de points que vous</b> (cartes posées)	Gagnez <b>+2 points</b> à la fin de la partie	4
Œil du Temple	☐ Ancien	Si vous avez <b>exactement 3 cartes posées</b>	À la fin de la partie, gagnez <b>+1 point</b> par type différent	3

## ☐ Variantes possibles (facultatives)

- **Draft initial** : Chaque joueur pioche 3 cartes, en garde 1, passe 2, puis répète jusqu'à 3 cartes en main.
- **Artefact Maudit** : Inclure une carte à effet très puissant, mais à usage risqué (on peut la créer ensemble plus tard).

Révision #1

Créé 2025-05-15 10:03:00 UTC par Admin

Mis à jour 2025-05-15 10:03:36 UTC par Admin