

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
Croissance	☐☐	Enchaînements, tempo, développement
Équilibre	♾	Parité, ajustement, positionnement
Ancien	☐☐	Puissance rare, scoring bonus

? LISTE COMPLÈTE DES 18 CARTES

? CARTES SANS EFFET (x12)

Nom	Type	Condition de pose	Valeur
Statuette de l'Aube	☐ Croissance	Si vous n'avez aucune carte posée	1
Bracelet du Sphinx	⚖ Équilibre	Si vous avez déjà une carte posée	1
Fragment de Fresque	⚖ Équilibre	Si vous avez exactement 2 cartes posées	2
Pierre gravée	⚖ Équilibre	Si l'adversaire a plus de cartes posées que vous	2
Urne scellée	☐ Ancien	Si vous avez 3 cartes ou plus posées	3
Parchemin effrité	☐ Savoir	Si vous avez pioché au tour précédent	2
Collier en obsidienne	☐ Croissance	Si vous avez une autre carte sans effet posée	2
Statue jumelle	⚖ Équilibre	Si vous avez autant de cartes que l'adversaire	3
Fragment d'idole brisée	✕ Conflit	Si l'adversaire a posé une carte à son dernier tour	2
Offrande oubliée	☐ Ancien	Si vous avez déjà un artefact de type Ancien	3
Griffe fossilisée	☐ Croissance	Si vous avez posé une carte lors de votre tour précédent	2
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 exactement 2 cartes posées	L'adversaire défausse une de ses cartes posées (au choix)	4
Idole Serpent	✕ Conflit	Si vous avez déjà une carte à effet posée	Volez une carte posée à l'adversaire et posez-la devant vous	5
Tablette de la Prophétie	☐ Savoir	Peut être posée à tout moment	Regardez les 3 cartes du dessus de la pioche , gardez-en 1	3
Sablier d'Éternité	☐ Savoir	Si vous avez une carte de type Savoir posée	Rejouez immédiatement après ce tour	4
Lame de l'Initié	✕ Conflit	Si l'adversaire a plus de points que vous (cartes posées)	Gagnez +2 points à la fin de la partie	4
Œil du Temple	☐ Ancien	Si vous avez exactement 3 cartes posées	À la fin de la partie, gagnez +1 point 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).