

VILLAGES & MARKETS

VILLAGES & MARCHES est une extension pour le jeu **RELIC EXPEDITION**.

Pour pouvoir y jouer, vous devez posséder la boîte de base.

Les règles de l'extension VILLAGE & MARCHES ne changent pas de celles du jeu de base mis à part quelques unes citées ci-dessous.

COMPOSANTS

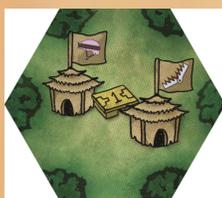
- 7 jetons d'objets (au texte rouge)
- Machette, Canot, Lampe frontale, Equipement d'escalade, Kit de premiers soins, Sédatif, Piège
- 4 tuiles de Village
- 4 tuiles de Marché
- 8 marqueurs triangulaires de couleur verte de Village et de Marché

MISE EN PLACE

1. Enlevez les 2 tuiles de départ « Liane ».
2. Enlevez les 4 tuiles de reliques qui ne disposent pas du symbole de singe de la pile des tuiles du jeu.
3. Mélangez les 4 tuiles de Village et les 4 tuiles de Marché avec les 92 restantes.
4. Placez les 7 nouveaux jetons d'objets (un de chaque type) et un jeton de Liane pris du sac noir face visible près de l'espace de jeu. Ces 8 jetons constituent en fait les objets pouvant être troqués au marché.

TUILES

Village (4)



Lorsqu'une tuile de village est révélée, on y place un jeton de relique face visible. Un marqueur triangulaire vert doit y être également disposé.

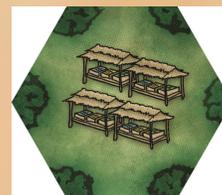
Pour entrer dans un village, un aventurier doit défausser (élément retiré du jeu) un objet correspondant à l'un ou l'autre des symboles sur les drapeaux.

Une fois que cela est fait, un aventurier peut entrer dans le village et enlever le marqueur triangulaire.

« Les habitants du village veulent bien échanger leur relique contre un objet de l'équipement de l'aventurier ».

Notez que lorsque le marqueur triangulaire est retiré du village, n'importe qui peut y entrer sans contrainte. L'aventurier qui entre dans un village n'est pas forcé d'y prendre la relique. D'autres aventuriers peuvent donc la récupérer.

Marché (4)



Lorsqu'une tuile de marché est révélée, on y place un marqueur triangulaire vert.

Pour entrer dans un marché, un aventurier doit y défausser une relique.

L'aventurier retire alors le marqueur vert et choisit un jeton d'objet de son choix parmi ceux disposés sur le bord de l'aire de jeu.

Chaque marché désire une relique et l'achètera contre un objet correspondant au marqueur placé sur la tuile. L'objet vendu au marché n'est placé qu'une fois le marqueur vert enlevé.

Lorsque c'est chose faite, tous les aventuriers sont libres d'entrer au marché, d'y déposer et de prendre les objets sur la tuile.

L'aventurier qui enlève le marqueur vert n'est pas obligé de prendre l'objet du marché.

D'autres aventuriers peuvent donc s'en emparer.

ANIMAUX

Les animaux ne peuvent pas entrer dans les tuiles des Villages et des Marchés.

MISSIONS

Relic Expedition: Missions est une extension. Pour y jouer, vous devez posséder un exemplaire du jeu **Relic Expedition**. A moins que cela ne soit indiqué, **Relic Expedition: Missions** utilise les mêmes règles que le jeu de base **Relic Expedition**.

OBJECTIF

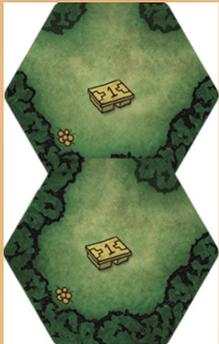
Le premier joueur qui remplit ces conditions gagne :

1. Collecter les Reliques d'une Mission : Le joueur doit réunir toutes les reliques demandées par l'une de ses cartes "Mission".
2. S'échapper de la jungle: Avec toutes les reliques de l'une de ses missions, le joueur doit se positionner sur une zone d'atterrissage d'hélicoptère et gaspiller 3 actions pour fuir la jungle et remporter la partie.

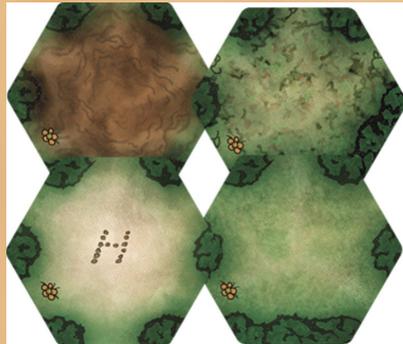
COMPOSANTS

NOUVELLES TUILES (16)

Fleurs Oranges



Reliques (6)



Autres (10)

RELIQUES (13)



Reliques Noires (6)



Reliques "Masques" (7)

CARTES DES MISSIONS (56)



Voici quelques exemples de cartes de missions et les combinaisons des reliques qui y sont décrites :



Six cartes indiquent une couleur et un symbole (comme "Whites or Moons"), et nécessitent "Four Matching" de l'un ou de l'autre. Cette mission demande 4 reliques de la couleur indiquée ou 4 du symbole indiqué.



Onze cartes indiquent 2 symboles (comme "Suns and Moons"), et nécessitent "Two Pairs, Two Colors." Cette mission demande 4 reliques, 2 de chaque symboles dans seulement 2 des couleurs indiquées (par exemple, un soleil et une lune de couleur rouge plus un soleil et une lune de couleur blanche).



4 cartes demandent "Six Uniques". Ces reliques doivent être de 6 couleurs différentes et de symboles différents. (par exemple, un oiseau mauve, un poisson blanc, un oeil orange, un soleil vert, une main rouge, et une lune rose).

MISE EN PLACE

ETAPE 1. Ajout des nouveaux éléments

2 JOUEURS – Utilisez le jeu de base plus les 22 cartes de missions.



- Utilisez les 36 reliques du jeu de base; ne suivez pas l'étape 8 de la mise en place des règles du jeu de base.
- Utilisez les 22 cartes de missions avec les hachures noires and une valeur de 4 ou plus.
- N'ajoutez aucune relique, utilisez celles du jeu de base.

3 JOUEURS – Utilisez le jeu de base plus les 10 nouvelles tuiles et les 22 cartes de missions.



- Utilisez les 22 cartes de mission avec les hachures noires et une valeur de 4 ou plus.
- Utilisez les 10 nouvelles tuiles sans les symboles des reliques en or; mélangez-les avec les 96 tuiles du jeu de base.
- N'ajoutez aucune relique, utilisez celles du jeu de base (36 reliques).

4 JOUEURS – Utilisez le jeu de base plus les 6 nouvelles reliques, les 16 nouvelles tuiles et 36 cartes de missions.



- Utilisez les 36 cartes de missions avec les hachures noires.

- Utilisez les reliques noires; mélangez-les avec les 36 du jeu de base.
- Utilisez les 16 nouvelles tuiles, mélangez-les avec les 96 du jeu de base.

ETAPE 2. Distribution des cartes "Mission"

A. Distribuez le nombre suivant de cartes "Mission" :

- 2-3 Joueurs - 4 Cartes

- 4 Joueurs - 5 Cartes

B. Les joueurs prennent secrètement connaissance de leurs cartes.

C. Si un joueur a une mission en double, il la défausse et en choisit une nouvelle ou les défausse toutes et en reprend 4. Continuez ainsi jusqu'à que tous les joueurs ont chacun 4 missions différentes.

Remarque sur les missions en double – 2 missions sont considérées comme en "double" lorsqu'elles sont identiques ou si l'une contient es objectifs d'une autre. (Par exemple, les "Reds Or Suns / Four Matching" et la carte "Four Suns" sont considérées comme en "double" car remplir l'objectif de l'une de ces cartes remplit forcément les objectifs de l'autre.)

VARIANTES AVANCEES

Cette extensions présente quelques éléments bonus — 7 reliques de masques et 20 cartes de missions avec des hachures bleues — qui permettent de jouer des variantes avancées. Pour plus d'informations sur cela, visitez :

RelicExpedition.com/variants

LE DE SAUVAGE

Le dé sauvage est un dé à 8 faces pour les animaux. Remplacez celui du jeu original par ce dé spécial.

Ce dé présente un nouveau symbole sur l'une de ses faces : un point d'interrogation.



Lorsque ce résultat apparaît, celui qui a lancé le dé choisit quel animal il veut activer. Si il sélectionne le serpent, alors tous les serpents en jeu seront activés. (Cela ne permet donc pas d'activer plusieurs types d'animaux dans le tour. En somme le lanceur du dé choisit quel type d'animal va être activé par les autres joueurs et lui-même sur ce tour.)

AVENTURIERS

COMPOSANTS ET MISE EN PLACE

Cette extension inclue 8 nouvelles tuiles avec des fleurs violettes et 4 jetons d'objets supplémentaires. Vous pouvez utiliser n'importe quels éléments de votre choix dans une partie. Pour consulter nos combinaisons favorites et partagez les vôtres, visitez :

RelicExpedition.com/variants

Avant d'ajouter une nouvelle tuile comprenant une relique sur une table de pierre, enlevez d'abord une tuile avec une relique et un symbole de singe de la pile.

OBJETS

Fouet (4)



Le fouet permet de franchir les sables mouvants tout comme la liane. Cependant, contrairement à la liane, le fouet est placé dans le sac à dos et ne peut être déposé.

TUILES

Tuiles Spéciales (3)



Lac

Colline

Tunnel

Lorsque l'une de ces tuiles est révélée, placez-y une relique face visible. Un joueur doit être équipé de l'objet correspondant pour pouvoir s'y déplacer : un canot pour le lac, une lampe frontale pour le tunnel et un équipement d'escalade pour la colline.

Les objets nécessaires pour s'y déplacer ne sont pas défaussés mais conservés dans l'équipement du joueur.

Les joueurs peuvent entrer et sortir des tuiles du lac ou de la colline par n'importe quel bord.
(la règle de la machette s'applique toujours si il y a un bord de jungle dense)

Se déplacer sur la tuile du lac ou de la colline révèle les tuiles adjacentes.

Les joueurs ne peuvent se déplacer dans le tunnel que par l'une ou l'autre des entrées.

Se déplacer dans le tunnel ne révèle que la tuile adjacente à la sortie de celui-ci. Les joueurs ne peuvent pas se déplacer au travers des murs du tunnel.

Les animaux à 4 pattes (panthères et sangliers) ne peuvent pas se déplacer sur ces tuiles spéciales.

Sables Mouvants avec des Reliques (2)



Lorsqu'une telle tuile est révélée, placez-y un jeton de relique face isible. Rappelez-vous qu'un joueur ne peut traverser une telle tuile que munit d'une liane ou d'un fouet. S'il traverse une telle tuile il peut récupérer le jeton de relique.

Cependant, les joueurs ne peuvent y déposer un objet pour prendre la relique.. Il faut donc obligatoirement un espace vide dans le sac à dos de l'aventurier désireux de prendre la relique de ce type de tuile.

Plante vénéneuse et Relique (2)



Lorsque ce type de tuile est révélé, placez-y un jeton de relique face visible. Rappelez-vous qu'un joueur qui se déplace sur une telle tuile doit obligatoirement défausser un kit de premiers secours ou perdre son prochain tour.

Rappelez-vous aussi qu'un joueur qui a perdu son tour ne peut récupérer ou déposer des objets au sol.

Un joueur ne peut prendre la relique qu'à la condition d'avoir défaussé un kit de premiers secours en entrant sur ce type de tuile ou si il a attendu après avoir perdu un tour.

