

EXPÉDITION VERS 5X



Notre planète a été détruite. À la recherche désespérée d'un nouveau foyer, nous avons trouvé la planète 5X. C'est un endroit désertique, où l'eau est rare et nous ne sommes pas les seuls à être arrivés ici. Nous devons nous battre avec les autres clans de cette planète pour nous approvisionner.

En creusant des puits, nous découvrons quelque chose d'étonnant: la planète est parsemée des restes technologiques d'une ancienne civilisation. Il s'agit de constructions ingénieuses qui amélioreront nos compétences et nous aideront à survivre sur 5X.

La lutte entre les clans est engagée!

BUT DU JEU

Chaque joueur incarne un des clans qui s'affrontent pendant 15 tours.

À son tour, chacun choisit une action: **EXCAVATION** d'anciennes technologies, **EXPLOITATION** de l'eau des oasis, **EXTERMINATION** des adversaires, **EXPLORATION** de la planète ou **EXTENSION** des possibilités.

Le vainqueur est le joueur qui a le plus de points de victoire à la fin de la partie. Les points de victoire sont obtenus grâce aux technologies excavées et aux jetons d'eau que vous possédez à la fin de la partie.



MATÉRIEL



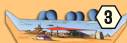
25 cartes d'action
(5 pour chaque clan)



5 cartes
de colonie

1 carnet de
score

1 livret de règles



5 écrans
de joueur



15 cartes de
technologie

50 jetons
d'eau

1 dé à 8 faces
(0, 0, 1, 1, 1, 2, 2, 3)

MISE EN PLACE



- A** Emplacement où la carte d'action choisie est placée
- B** Secteurs de positionnement des technologies excavées
- C** Zone de défausse des cartes d'action
- D** Emplacements du marché des technologies

LANCEMENT DE LA PARTIE

① Distribuez 5 cartes d'action à chaque participant.






(une de chaque type: **EXCAVATION**, **EXPLOITATION**, **EXTERMINATION**, **EXPLORATION**, **EXTENSION**).

- ② Placez face visible devant chaque participant une carte de colonie choisie au hasard.
- ③ Distribuez un écran et 5 jetons d'eau à chaque participant. Les jetons d'eau doivent toujours être cachés derrière les écrans.
- ④ Formez une réserve avec les jetons d'eau restants. Il s'agit d'une ressource illimitée. Ils peuvent être remplacés par d'autres objets si vous n'avez pas assez de jetons.
- ⑤ Mélangez les cartes de technologie, formez une pile et placez-la au centre de la table.



DESCRIPTION DES CARTES D'ACTION

A **Ordre de priorité** : à chaque tour, les cartes d'action sont résolues dans l'ordre de priorité, les plus petits nombres étant activés en premier.

B **Symbole** : chaque type d'action a un symbole spécifique :  **EXCAVATION**,  **EXPLOITATION**,  **EXTERMINATION**,  **EXPLORATION**,  **EXTENSION**. Ces symboles sont utilisés dans d'autres éléments du jeu pour faire référence à ce type d'action.

C **Action de base** : au bas de la carte sont indiquées les actions de base qui peuvent être effectuées lors de son exécution. Ces actions peuvent être améliorées grâce à l'effet des cartes de technologie que **vous obtenez**.



DESCRIPTION DES CARTES DE TECHNOLOGIE

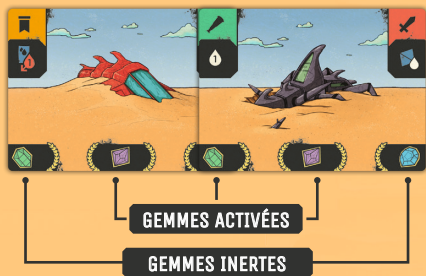
D **Action d'amélioration** : Chaque carte de technologie que vous obtenez peut améliorer les effets d'un maximum de 2 cartes d'action grâce aux symboles situés dans les deux coins supérieurs. Ceux-ci indiquent les actions que vous pouvez améliorer et le type d'amélioration qu'elles confèrent.

E **Gemmes** : Les gemmes sont le principal moyen de gagner des points de victoire. À la fin de la partie seules les gemmes activées (voir Activer les gemmes) rapportent des points.



ACTIVER LES GEMMES

Pour activer une gemme, il faut qu'elle soit entourée de 2 lauriers (🌿 🌿). La gemme centrale d'une carte de technologie est toujours activée, tandis que les gemmes des bord doivent être activées en connectant des technologies à leur côté (voir Positionnement des technologies). La gemme X de chaque carte de colonie est toujours considérée comme activée.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie entière dure 15 tours. Chaque tour comprend les étapes suivantes :

- I Découvrir une nouvelle technologie**
- II Jouer une carte**
- III Résoudre les actions**
- IV Défausser la carte jouée**

Puis le tour suivant commence et reprend toutes les étapes dans l'ordre.

À la fin du 15^e tour il ne devrait plus y avoir de carte de technologie dans la pioche. Une fois que ce dernier tour est terminé, la partie s'achève et on compte les points pour savoir quel clan a triomphé !



I Découvrir une nouvelle technologie

On place la première carte de la pioche de cartes de technologie à côté de celle-ci pour former l'offre. S'il reste des cartes de technologie disponibles des tours précédents, éloignez-les de la pioche comme indiqué ci-contre pour faire de la place pour la nouvelle carte.

Important : Le nombre de cartes de technologie dans l'offre ne peut dépasser le nombre de joueurs moins un, tel qu'indiqué dans le tableau ci-dessous. S'il y a trop de cartes dans l'offre, il faut retirer celle qui s'y trouve depuis le plus longtemps.

| PARTICIPANTS | NOMBRE MAXIMAL DE TECHNOLOGIES |
|--------------|--------------------------------|
| 3 | 2 |
| 4 | 3 |
| 5 | 4 |



Exemple : repositionnement dans une partie à 4 joueurs.

II Jouer une carte

Chaque participant choisit une des cartes d'action disponibles dans sa main et la place face cachée devant lui. La carte choisie détermine l'action que vous entreprendrez à l'étape suivante. Dans ce jeu, il est important d'essayer d'anticiper ce que vos adversaires vont jouer, il est donc recommandé d'analyser les cartes d'action que tous les autres joueurs ont dans leur zone de défausse.



III Résoudre les actions

Lorsque toutes les personnes ont terminé l'étape précédente, elles révèlent les cartes d'action qu'elles ont choisies et les résolvent.





Pour les résoudre, les cartes doivent être activées une à la fois, en suivant l'ordre de priorité : ceux qui ont choisi **EXCAVATION** joueront d'abord, puis **EXPLOITATION**, **EXTERMINATION**, **EXPLORATION**, et enfin **EXTENSION**. Dans le cas où plusieurs clans ont choisi la même carte action, ces actions sont résolues simultanément au moment correspondant.

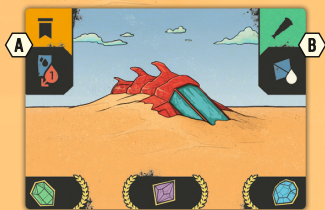
Au cours de la partie, vous pouvez obtenir des cartes de technologie qui vous permettront d'améliorer vos actions de base. Lors de la résolution d'une carte d'action, vous devez d'abord exécuter les améliorations technologiques associées à cette action (le cas échéant), et ensuite l'action de la carte.

III.1 Activer les améliorations technologiques correspondantes :

Vérifiez si les technologies que vous possédez bénéficient d'une amélioration grâce à la carte d'action que vous avez jouée. Si c'est le cas, résolvez la ou les améliorations correspondantes.

Voici les 4 types d'améliorations que vous pourrez trouver sur les cartes de technologie :

-  1 : obtenez un jeton d'eau de la réserve.
-  : lancez le dé et obtenez autant de jetons d'eau de la réserve qu'indiqué par le résultat.
-  X 1 : obtenez un jeton d'eau de la réserve pour chaque carte d'action X jouée à ce tour.
-  X 1 : volez 1 jeton d'eau à chaque clan ayant joué la carte d'action X.



Exemple : tout joueur disposant de cette technologie gagnera les améliorations suivantes tant que celles-ci restent visibles :

A Chaque fois que vous jouez la carte **EXTENSION** : volez un jeton d'eau à chaque personne ayant joué la carte **EXPLOITATION**.

B chaque fois que vous jouez la carte **EXPLORATION** : lancez le dé puis recevez autant de jetons d'eau de la réserve que le résultat obtenu.

III.2 Résoudre l'action d'une carte

Chaque carte compte comme une action. Parfois, le résultat de ces actions est influencé par les cartes jouées par les autres clans.

Types d'actions



Participez à une enchère à poings fermés pour l'une des technologies disponibles sur la table. L'enchère fonctionne de manière différente selon qu'une seule personne a joué cette action ou que plusieurs personnes l'ont jouée (voir Déroulement de l'enchère à la page 10).

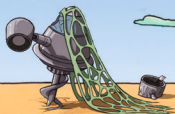
Les technologies acquises grâce à cette action doivent être immédiatement placées dans votre zone de jeu en suivant les règles de positionnement des technologies (page 12).



Obtenez autant de jetons d'eau de la réserve qu'indiqué dans le tableau en fonction du nombre de clans ayant joué cette carte lors de ce tour. Ainsi, si vous êtes le seul à avoir joué **EXPLOITATION**, obtenez 4 jetons d'eau ; si 2 clans ont joué **EXPLOITATION**, obtenez 2 jetons d'eau chacun, et ainsi de suite.



Cette action permet de voler de l'eau aux clans qui ont joué **EXCAVATION** ou **EXTENSION**. Le nombre de jetons d'eau que doit vous donner chaque clan concerné dépend du nombre de clans ayant joué cette action lors de ce tour. Si un clan n'a pas assez de jetons d'eau, vous pouvez prendre les jetons manquants dans la réserve.







Lancez le dé et obtenez autant de jetons d'eau qu'indiqué par le résultat. De plus, lors du prochain tour, vous pourrez choisir et révéler votre carte d'action après que les autres joueurs ont révélé la carte qu'ils ont choisie. Si plusieurs clans choisissent cette carte lors du même tour, ils doivent choisir et révéler leur carte du tour suivant de façon simultanée, après avoir pris connaissance de celles jouées par les autres clans.






Reprenez en main toutes les cartes d'action que vous avez dans votre défausse. Reprenez également cette carte-ci en main.



IV Défausser la carte jouée

Chaque participant ayant joué  (et ayant obtenu une carte de technologie), ,  ou  place la carte d'action utilisée face visible dans sa zone de défausse, de façon qu'elle soit visible pour les autres joueurs.

Un clan ayant joué  sans obtenir de technologie reprend la carte en main  au lieu de la mettre dans la défausse.

Un clan ayant joué  récupère cette carte ainsi que toutes les autres dans sa zone de défausse.




Exemple de disposition de la défausse.

Puis un nouveau tour commence, et cette procédure se répète en commençant par la première étape.


DÉROULEMENT DE L'ENCHÈRE

Déroulement de l'enchère pour une personne :

Si vous êtes le seul clan à jouer la carte , suivez ces étapes dans l'ordre indiqué :

- Participez à la vente aux enchères en plaçant dans votre main autant de jetons d'eau que vous le souhaitez. Vous devez prendre au moins 1 jeton d'eau.
- Lancez le dé.
- Vérifiez le résultat. Si vous avez misé un nombre de jetons d'eau inférieur ou égal au résultat du dé, vous êtes écarté de l'enchère. Payez un jeton d'eau et remettez les autres dans votre réserve le cas échéant.



De plus, à la fin du tour, **reprenez la carte** **EXCAVATION** en main  au lieu de la mettre dans votre défausse. La carte **EXCAVATION** n'est défaussée que lorsque le clan qui la joue gagne une technologie lors de ce tour.


- Si le résultat du dé est inférieur au nombre de jetons d'eau que vous avez misés, vous obtenez une technologie de votre choix parmi celles disponibles. Payez tous les jetons d'eau que vous avez misés à la réserve, et ajoutez la technologie que vous avez choisie à celles que vous possédez, en tenant compte des règles de Positionnement des technologies expliquées plus bas.

Remarque : si vous ne battez pas le jet de dé avec votre mise, vous n'obtenez pas de technologie, même s'il y a plus d'une carte de technologie disponible.

Déroulement de l'enchère pour 2 joueurs ou plus : Si deux clans ou plus jouent la carte **EXCAVATION** , suivez les étapes ci-dessous.

- Chaque participant ayant joué la carte **EXCAVATION** prend secrètement en main un nombre de son choix de jetons d'eau de sa réserve personnelle. Chacun doit miser au moins 1 jeton d'eau.
- Les clans qui participent à l'enchère révèlent simultanément le nombre de jetons d'eau qu'ils ont misé.
- Le gagnant est le clan ayant placé la mise unique la plus élevée. Cela signifie que si plusieurs clans ont misé le même nombre de jetons d'eau, leurs mises s'annulent et ne sont pas comptabilisées.



- Le clan qui remporte l'enchère doit payer tous les jetons d'eau qu'il avait misé, choisir une des technologies disponibles et la placer parmi ses propres technologies (voir Positionnement des technologies).
- S'il reste des cartes de technologie disponibles, elles peuvent être choisies par les joueurs ayant les mises uniques suivantes, dans l'ordre du nombre de jetons qui ont été misés (le clan ayant la seconde mise choisit en second, et ainsi de suite).
- Les joueurs qui se sont retrouvés exclus de l'enchère (qui ont joué la carte **EXCAVATION** mais n'ont pas pu choisir de carte de technologie) doivent tout de même payer 1 jeton d'eau à la réserve et replacer le reste éventuel de leur mise derrière leur écran. De plus, à la fin du tour, ils reprendront la carte **EXCAVATION** en main  au lieu de la mettre dans leur défausse.

La carte **EXCAVATION** n'est défaussée que lorsqu'elle a permis au clan qui l'a jouée d'obtenir une technologie lors de ce tour.

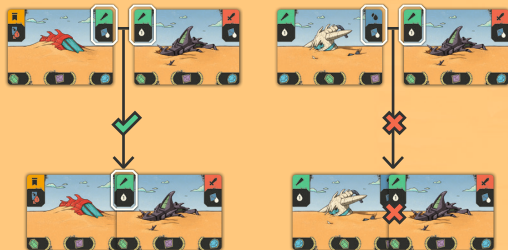
Lorsque vous obtenez une technologie, vous devez la placer sur la table en accord avec les règles de Positionnement des technologies expliquées ensuite.

POSITIONNEMENT DES TECHNOLOGIES

Dès l'obtention d'une carte de technologie, vous devez la placer **immédiatement** dans votre aire de jeu. Ce faisant, vous pouvez décider de la connecter, ou non, avec d'autres cartes de technologie que vous avez obtenues précédemment.

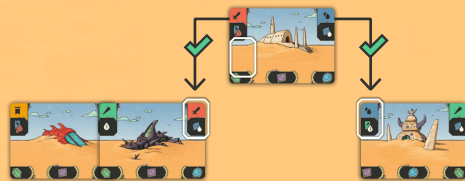
Important : les cartes de technologie obtenues auparavant ne peuvent être connectées qu'avec la dernière carte que vous venez d'acquérir.

Pour connecter 2 cartes de technologie, **elles doivent avoir la même couleur (améliorer la même action) dans leur coins supérieurs opposés**. Il doit être ainsi possible de les superposer.



Il est également possible de connecter une nouvelle technologie des deux côtés avec des technologies que vous aviez obtenues aux tours précédents. Pour ce faire, il est possible de déplacer latéralement les groupes de technologies en votre possession en faisant bien attention

à ne pas déconnecter les liaisons établies auparavant. Les cartes de technologie connectées de cette manière le resteront jusqu'à la fin de la partie.

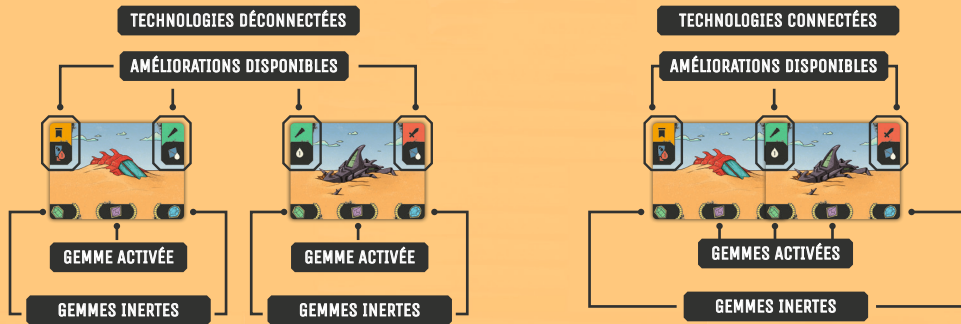


Remarque : les améliorations offertes par les technologies sont actives, qu'elles soient ou non connectées à d'autres cartes, **tant que l'amélioration reste visible**. Par conséquent, lorsque 2 technologies sont connectées, l'amélioration qui se retrouve cachée ne sera plus disponible pour le reste de la partie.



La raison pour laquelle on connecte les technologies est d'activer les gemmes, et ainsi obtenir plus de points à la fin de la partie. Lorsque 2 technologies sont connectées, la gemme située entre elles est entourée de

2 lauriers (🏆), ce qui signifie qu'elle rapportera des points de victoire lors du décompte du score.



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine à la fin du 15^e tour et l'on procède au décompte des points.

- Pour chaque paire de jetons d'eau que vous possédez dans votre réserve à la fin de la partie, vous gagnez 1 point de victoire.

- Chaque type de gemme marque des points indépendamment, en fonction du nombre que vous en possédez. Seules les gemmes activées (entourées de lauriers () de part et d'autre) marquent des points. La gemme avec un X est un joker que vous pouvez associer au type de gemme de votre choix.

- Les points octroyés par chaque combinaison de gemmes sont détaillés ci-après.

X 1 → (1)

X 4 → (10)

X 2 → (3)

X 5 → (15)

X 3 → (6)

X 6 → (21)
(max)

Remarque : au cas où vous auriez plus de 6 gemmes d'un même type, celles-ci ne vous octroieront que 21 points, ce qui est le nombre maximum de points par type de gemme.

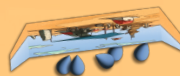
Le clan qui obtient le plus grand nombre de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, le gagnant est celui qui possède le plus de jetons d'eau dans sa réserve. Si l'égalité persiste, la victoire est partagée entre les clans ayant le plus de points.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES POINTS



Cleo termine la partie avec 3 gemmes bleues, 3 gemmes vertes et 1 gemme violette activées. Elle décide d'assigner la couleur bleue à sa gemme X, ce qui lui permet de gagner 10 PV pour les bleues, 6 PV pour les vertes et 1 PV pour la violette. A ceci elle rajoute 2 PV pour les 5 jetons d'eau qui restent dans sa réserve personnelle, pour obtenir un total de 19 PV.

| Cleo | | | | | |
|------|------|--|--|--|--|
| | 2 | | | | |
| | 10 | | | | |
| | 6 | | | | |
| | 1 | | | | |
| | (19) | | | | |



“Nous remercions tous ceux qui nous ont aidé à tester ce jeu. Leurs commentaires et remarques furent essentiels au développement d'Expédition vers 5X.”

L'auteur souhaite remercier en particulier Fiona Lloyd, Charlie Paull, Alan Paull, Jon Crew et Traci Whitehead pour leur création « Across the Universe » sans laquelle rien de ceci n'aurait été possible.”



Auteur : David Brain
Illustrations : Andrea Trehwela
Maquette : Laura Mena
Édition : Laura Mena et Jorge Larrain
Rédaction des règles : Simon Weinstein et Jorge Larrain



Adresses sur quefairedemesdechets.fr

Correction : Laura Mena,
 José Manuel Álvarez et
 Ketty Galleguillos.

Version française par :
Don't Panic Games

Président : Cedric Littardi
Direction éditoriale : Sébastien Rost
Traduction : Nicolas Lion
Maquette : Vincent Joassin
Coordination : Jeanne Bucher
www.dontpanicgames.com

