

LES PICTOGRAMMES DES CARTES

PICTOGRAMMES PERSONNAGES

-  Archéologue
-  Archéologue et Baroudeur
-  Baroudeur
-  Neutre (ni Archéologue, ni Baroudeur)

PICTOGRAMMES ACTION

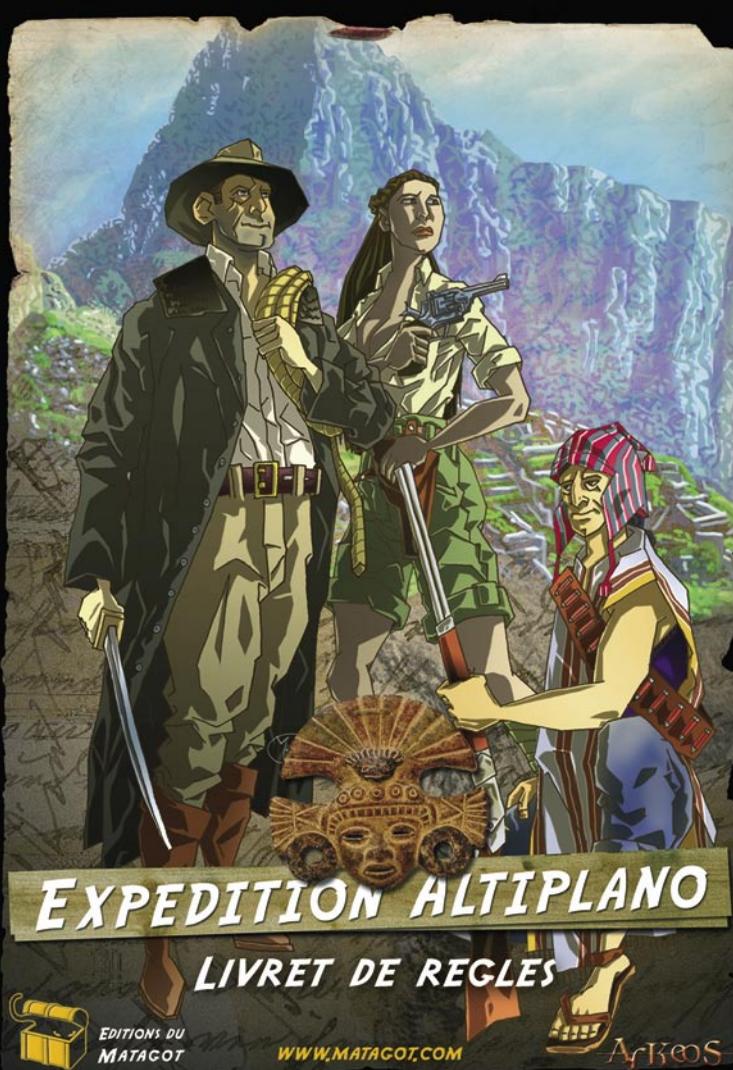
-  Action
-  Action « Bête »
-  Action « Piège »
-  Action « Bête » contrecarrée
-  Action « Piège » contrecarrée

PICTOGRAMMES ARTEFACTS ET LIEUX

-  Lieu
-  Artefact

PICTOGRAMMES SPECIFIQUES

-  Pré-requis
-  Boulingueur sans scrupule
-  Aventurier sans peur



EXPEDITION ALTIPLANO

LIVRET DE REGLES



EDITIONS DU
MATACOT

WWW.MATACOT.COM

ARKEOS

INTRODUCTION

Bob abaisse son fusil et pousse un soupir de soulagement en voyant Ramuncho apparaître entre les frondaisons épaisses de la forêt.

« Je l'ai trouvé, gringo.

— Tu l'as trouvé ? » Bob ne peut empêcher une moue incrédule de passer fugacement sur son visage marqué par les dernières journées.

« Oui j'en suis sûr cette fois. Le sentier est à une demi-journée à travers la forêt, puis grimpe dans la montagne. Les ruines sont en haut. »

Bob se tourne vers le Doc :

« Comment va Marcus ?

— Bien. Il s'est remis.

— Ok, on se rassemble et dans une heure on se remet en route. Marcus...

— Bob ?

— Je crois que nous touchons au but. La momie, Marcus... la momie sera bientôt à nous.

— Au musée ?

— Bien sûr Marcus, au musée.

Qu'y a-t-il ?

— Rien... Je ne sais pas... Dépêchons-nous. Je crains une nouvelle intervention de Bellœuf et ses hommes.

— Non, maintenant que Che Madera est avec nous, il n'osera pas...

— J'aimerais en être sûr Bob. »

Une brindille craque, une ombre s'éloigne du campement, puis se met à courir tant bien que mal sur le sol inégal tout en marmonnant :

« Hé, hé ! Antonio, mon petit Antonio, je crois que monsieur Bellœuf va être content de toi... »



EXPEDITION ALTIPLANO

Expedition Altiplano est un jeu de cartes retraçant l'aventure de deux expéditions archéologiques en quête d'artefacts anciens, dans la vallée de Vilcamayu, lieu sacré des Incas.

Altiplano se joue à deux, chaque joueur prenant en charge une expédition.

Ces expéditions, à la recherche de cités et de temples oubliés, affrontent fauves et mauvais temps, luttent contre les guérilleros et les pilliers de tombes adverses, tentent d'éviter les pièges mis en place par les anciens Incas, et espèrent découvrir, enfin, les artefacts tant convoités.



REMERCIEMENTS

Merci à tous les amis qui m'ont aidé à concrétiser, tester et affiner *Expedition Altiplano*, et en particulier à Bertrand Lévêque, Bruno Cathala, Christian Grussi, Eric Lardini, Frank Henry, Gérald Croes, Jean-Philippe Pozzi, Pierre Pradal, Pierre Tuloup, Quentin Delobel, Stéphane Frénot et Thierry Gislette. Et surtout un grand merci à Domie, pour tout, et pour le reste aussi.

CREDITS

Auteur : Christian Martinez • Illustrations : Mike • Graphisme : Christian « cege » Grussi • Arkeos© est une marque déposée, Tous droits réservés.

PRINCIPE DU JEU

Deux expéditions archéologiques se livrent à une course effrénée pour mettre la main sur de précieux artefacts. Elles s'affrontent au travers de **Personnages** (Archéologues et Baroudeurs).

Pour espérer découvrir un Artefact, une expédition doit se trouver sur un site archéologique (carte Lieu). Or il n'y a que 5 Lieux et 3 Artefacts dans le jeu... Il faut donc, tout en

généant son adversaire, explorer efficacement en utilisant ses Personnages à bon escient.

Obtenir le statut et les cartes spéciales *Aventurier sans peur* et *Bourlingueur sans scrupule* est important. Cela permet d'orienter son jeu vers l'exploration ou l'attaque. De plus, certaines cartes, parmi les plus puissantes, ne peuvent être jouées que si le joueur est détenteur de ces cartes Spéciales.

BUT DU JEU

Le premier joueur qui possède deux Artefacts dans son Camp remporte la partie.



4

DEFINITIONS

• PERSONNAGE

La plupart des personnages sont : Archéologues ou Baroudeurs. Certains sont polyvalents et cumulent ces deux compétences, d'autres n'en possèdent aucune. Les personnages peuvent influencer sur le jeu grâce à leurs capacités.

• ACTION

Trois types de cartes permettent d'effectuer une Action : les cartes Action, les cartes Personnages, et les cartes Spéciales.

Note : Sur certaines cartes Action figure un picto particulier (B) ou (P) permettant de les classer dans une catégorie («Bête» ou «Piège»). D'autres cartes font référence à ces catégories.

• CAMP

Les cartes posées devant un joueur constituent son Camp. Celui-ci comprend, au maximum, cinq Personnages, un Lieu, deux cartes Spéciales, et deux Artefacts (le deuxième signifiant la victoire).

• CARTE EXPLORATION

Sont nommées ainsi les cartes Action, Lieu, et Artefact, qui constituent la pioche Exploration.

• DÉFAUSSER UNE CARTE

Prendre une carte **de la main** d'un joueur et la placer sur la défausse appropriée.

• SUPPRIMER UNE CARTE

Prendre une carte **du Camp** d'un joueur et la placer sur la défausse appropriée.



• EN LIEU SÛR

Le personnage Marcus Vidor a la capacité de mettre un Artefact «en lieu sûr». Marcus Vidor et l'Artefact doivent être déjà présents dans le Camp du joueur. Un Artefact mis «en lieu sûr» ne peut plus être l'objet d'une «Supercherie». Il compte évidemment pour la victoire.

5

PREPARATION

Référez vous au plateau de jeu et suivez les instructions données ci-dessous pour organiser l'aire de jeu (Le plateau peut faciliter la prise en main lors de vos premières parties, mais reste facultatif).

• Poser les 2 cartes **Tour de jeu** face cachée. Chaque joueur en prend une et la dévoile. Le premier tour de jeu revient au joueur ayant la carte portant la mention «**Premier tour**». La carte «**Premier Personnage**» n'a pas de fonction particulière si la règle de «**Constitution des expéditions**» n'est pas utilisée (voir page 13).

• Mélanger les 17 Personnages et en **distribuer 3 à chaque joueur** pour constituer leur **Camp de départ**. Ces Personnages sont posés face visible devant les joueurs. *Après votre première partie, il est plus intéressant d'utiliser la règle de Constitution des expéditions (voir page 13).*

• Constituer la **pioche Personnages** en plaçant les Personnages restants en une pile face cachée

• Placer les cartes Spéciales *Aventurier sans peur* et *Bourlingueur sans scrupule* face visible entre les joueurs. Les attribuer le cas échéant (voir page 9).

• Mettre à l'écart les **trois Artefacts**.

• Mélanger les 31 cartes Exploration restantes, en **distribuer 5 face cachée à chaque joueur**, cela constitue leur **main de départ**. Les mains peuvent être regardées dès à présent.

• Constituer la **pioche Exploration** : Écartez 5 cartes Exploration face cachée. Mélanger les trois Artefacts avec les 16 cartes Exploration restantes, puis reposer les 5 cartes écartées sur ce paquet.

6

TOUR DE JEU

Chaque joueur joue un tour complet, puis son adversaire fait de même, etc. A son tour, un joueur doit **respecter l'ordre des phases**. Seules les phases 1 et 4 sont obligatoires. Les phases 2 et 3 sont facultatives. Une fois son tour achevé, il passe la main à son adversaire.

PHASE 1

Le joueur **doit** piocher une carte. Il peut, à son gré, la prendre dans la pioche Exploration ou la pioche Personnages.

PHASE 2

Il **peut** jouer une Action, c'est à dire effectuer l'une des trois actions suivantes :

- Jouer puis défausser une carte Action de sa main.
- Effectuer l'Action d'un Personnage de son Camp.
- Effectuer l'Action d'une carte Spéciale de son Camp.

PHASE 3

Au choix, le joueur **peut** de nouveau jouer une Action, ou bien, il **peut** poser de sa main dans son Camp un Personnage, ou un Lieu, ou un Artefact.

PHASE 4

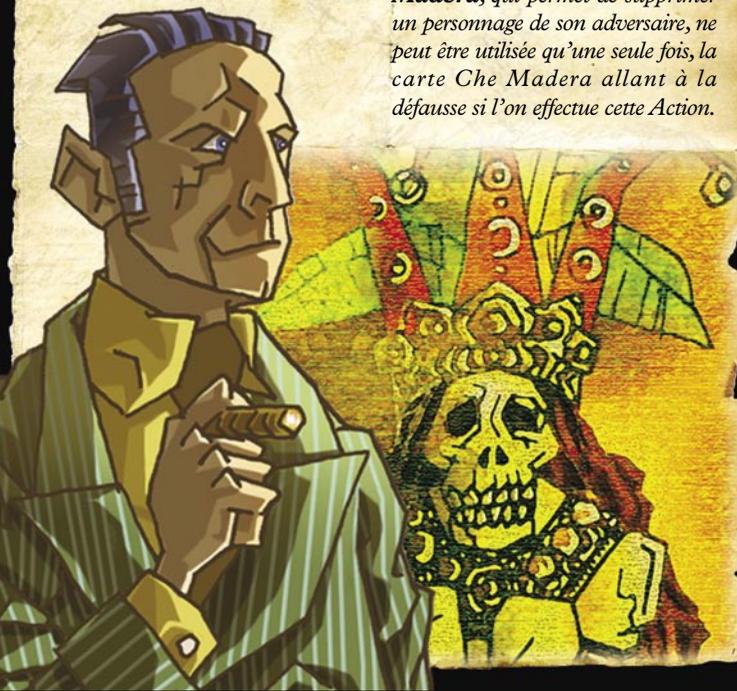
Sauf cas particulier, le joueur ne doit pas avoir plus de cinq cartes en main à la fin de cette phase. Il **doit** se défausser des cartes en surnombre.



7

Il est possible de jouer la même action en phase 2 et en phase 3, si la carte permettant cette action ne doit pas être défaussée après utilisation.

Exemples : un joueur peut utiliser l'action de la carte Spéciale **Aventurier sans peur** pour piocher une carte en phase 2, puis cette même action pour piocher une autre carte en phase 3.



Il pourrait aussi utiliser l'action d'**Ohio Bob** pour chercher un Artéfact parmi les 3 premières cartes de la pioche Exploration en phase 2, puis accomplir à nouveau cette même action en phase 3.

En revanche, un joueur ne peut pas jouer la carte Action **Orage** en phase 2 puis à nouveau en phase 3, puisque les cartes Action sont défaussées après utilisation.

De même, l'action de **Che Madera**, qui permet de supprimer un personnage de son adversaire, ne peut être utilisée qu'une seule fois, la carte **Che Madera** allant à la défausse si l'on effectue cette Action.

LES CARTES SPECIALES AVENTURIER SANS PEUR ET BOURLINGUEUR SANS SCRUPULE

Ces deux cartes Spéciales ne sont jamais attribuées de manière définitive. Elles vont continuellement changer de Camp au cours de la partie. Tous les cas de figure sont possibles : un joueur peut avoir les deux dans son camp, ou n'en posséder aucune.

À tout instant, si un joueur a plus de Personnages **Archéologues** que son adversaire, il pose dans son Camp la carte Spéciale **Aventurier sans peur**. Il a alors le droit d'utiliser l'Action associée à cette carte pendant son tour. Si les joueurs ont le même nombre d'Archéologues, la carte est aussitôt remise entre les joueurs.

La même règle s'applique au joueur ayant le plus de Personnages **Baroudeurs** et la carte Spéciale **Bourlingueur sans scrupule**.

Attention, ces cartes ne donnent pas une Action supplémentaire : le joueur peut simplement utili-

ser cette Action comme toute autre Action durant la phase 2 et/ou la phase 3 de son tour.

Exemple : un joueur est **Aventurier sans peur**. Il pioche sa carte de la phase 1, puis il choisit de piocher une carte en phase 2 grâce à son statut d'Aventurier sans peur, puis il choisit de poser un Personnage dans son Camp en phase 3.

Enfin, grâce à ces cartes Spéciales, les joueurs peuvent jouer les cartes Action portant les mentions « Je dois être **Aventurier sans peur** » ou « Je dois être **Bourlingueur sans scrupules** ».



PIOCHE ET DEFAUSSE

Il y a deux défausses distinctes, l'une pour les cartes **Personnages** et l'autre pour les cartes **Exploration**.

Contrairement aux pioches, les cartes des défausses sont face visible.

Quand une pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour constituer une nouvelle pioche.

A tout moment, un joueur peut regarder les cartes des défausses. Les cartes examinées ne doivent pas être mélangées.

Quand une carte dit « je pioche x cartes » sans préciser la nature des cartes (Exploration ou Personnages), le choix revient au joueur. Il peut également panacher.

Quand une carte dit « Je retourne x cartes », celles-ci sont prises de la pioche et placées face visible sur la défausse appropriée.



JOUER UNE CARTE

Les cartes sont rédigées à la première personne : « Je » représente le joueur qui joue la carte, et « Tu » son adversaire.

Exemple : un joueur joue la carte **Orage** qui indique : « Je défausse 2 cartes de ta main au hasard ». C'est le joueur qui joue la carte, qui défausse 2 cartes de la main de son adversaire.

Au cours des premières parties, le jeu gagne en clarté si les joueurs lisent à voix haute les noms et les effets des cartes jouées.

Certaines cartes comportent un pictogramme  ainsi qu'un texte en italique. Les conditions énoncées dans ce texte doivent être respectées pour pouvoir jouer la carte.

Le joueur qui joue une carte effectue tous les choix nécessaires à la résolution de l'action décrite sur la carte.

Exemple : un joueur joue la carte **Attaque surprise**, qui indique « Je supprime un Personnage de ton Camp ». C'est le joueur qui joue la carte qui choisit le Personnage supprimé dans le Camp de son adversaire.

Certains Personnages ont des capacités qui ne sont pas des Actions. Ces capacités sont explicites.

Exemple : Je peux garder 3 cartes supplémentaires en main à la fin de mon tour.

Certaines cartes ou capacités peuvent être utilisées seulement quand un événement spécifique survient, y compris pendant le tour de l'adversaire. Cette possibilité est signalée par un texte de couleur rouge précisant à quel moment la carte ou la capacité peut être jouée.

Exemple : « Je peux utiliser cette capacité quand tu supprimes un Personnage de mon Camp. »

JOUER UNE ACTION

- Pour jouer une carte **Action**, le joueur accomplit l'Action indiquée puis défausse cette carte.
- Pour jouer une **Action de Personnage**, ce dernier doit être présent dans le Camp du joueur et comporter le pictogramme  suivi de l'effet de l'Action.

Exemple : Si un joueur pioche le Personnage Marcus Vidor, qui permet de mettre un Artefact en lieu sûr, il ne peut le poser dans son Camp qu'en phase 3 de son tour. Cela signifie qu'il ne pourra utiliser l'Action de Marcus pour mettre son Artefact en lieu sûr, qu'à son prochain tour, en phase 2 ou 3... si rien de fâcheux n'est arrivé à Marcus ou à l'Artefact d'ici là !

POSER UN PERSONNAGE, UN LIEU OU UN ARTEFACT

- La pose de ces cartes s'effectue durant la **phase 3**. Le joueur doit avoir la carte en main.
- Un joueur ne peut pas avoir plus de 5 Personnages dans son Camp. Si un joueur a déjà 5 Personnages dans son camp, il doit supprimer l'un d'eux s'il veut en poser un nouveau.
- Pour poser un **Lieu**, un joueur ne doit pas en avoir déjà un dans son Camp (cette règle est rappelée sur les cartes Lieux).
- Pour jouer un **Artefact**, un joueur doit avoir un Archéologue et un Lieu dans son Camp. De plus, il doit supprimer son Lieu (ces obligations sont rappelées sur les cartes Artefacts).

FIN DE PARTIE

La partie s'arrête dès qu'un joueur pose un deuxième Artefact dans son Camp. Ce joueur gagne la partie.

12

REGLE AVANCEE DE DEBUT DE PARTIE CONSTITUTION DES EXPEDITIONS

Cette règle facultative doit être utilisée par des joueurs connaissant bien les personnages et les avantages qu'ils confèrent.

Au lieu de distribuer 3 personnages au hasard à chaque joueur, constituez les expéditions de départ de la façon suivante :

- Le joueur qui a la carte Tour de jeu marquée « Premier Personnage », prend les 3 premiers Personnages de la pioche.
- Il choisit un de ces 3 Personnages et le pose devant lui, face cachée.
- Il donne les 2 Personnages restant à l'autre joueur, qui pioche un personnage supplémentaire.
- Ce joueur choisit un de ces 3 personnages et le pose devant lui, face cachée. Puis il donne les 2 personnages restants à son adversaire.
- Ce processus s'achève quand chaque joueur a 3 Personnages posés devant lui, face cachée.

- Les 2 Personnages restants sont mélangés dans la pioche Personnages.

- Les 3 Personnages posés devant les joueurs sont maintenant dévoilés.

- Attribuer les cartes Spéciales *Aventurier sans peur* et *Boulingueur sans scrupule* le cas échéant.



13

LES DIFFERENTES CARTES

IL EXISTE 5 TYPES DE CARTES



LES PERSONNAGES

LES LIEUX



LES ARTEFACTS

LES ACTIONS

LES CARTES SPECIALES

AVENTURIER SANS PEUR

BOURLINGUEUR SANS SCRUPULE



14

COMPOSITION DES CARTES

NOM DE LA CARTE

PICTOGRAMME DU TYPE DE CARTE (personnage, Action, Lieu, Artefact)



CAPACITE DU PERSONNAGE

PICTOGRAMME ACTION

CAPACITE EN ROUGE
Cette capacité ne peut être jouée qu'au moment indiqué par le texte en rouge.

PICTOGRAMME PIEGE OU BETE ANNULE
Signale que la capacité spéciale du personnage s'applique à ce type de cartes.

15