

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modulaire de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.


**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





EXPEDITION ALTIPLANO

LIVRET DE RÈGLES



EDITIONS DU
MATACOT

WWW.MATAGOT.COM/ALTIPLANO

Arkos

INTRODUCTION

Bob abaissa son fusil et poussa 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 put 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 tourna 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 craqua, une ombre s'éloigna du campement, puis se mit 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

Expédition Altiplano est un jeu de cartes retraçant l'aventure de deux expéditions archéologiques en quête de trésors 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 pilleurs de tombes adverses, tentent d'éviter les pièges mis en place par les anciens Incas, et espèrent découvrir enfin, les trésors tant convoités.



REMERCIEMENTS

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

CRÉDITS

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 trésors. Elles s'affrontent au travers de personnages (archéologues et baroudeurs), et recherchent les sites où elles pourront découvrir les trésors convoités.

Pour espérer découvrir un trésor, une expédition doit se trouver sur un site archéologique (carte Lieu) et avoir un archéologue dans son camp. Or il n'y

a que 5 cartes Lieux et 3 cartes Trésors dans le jeu... Il faut donc, tout en gênant son adversaire, explorer efficacement en utilisant ses personnages à bon escient.

Obtenir le statut et les cartes Spéciales d'*Aventurier sans peur* ou de *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 Trésors dans son Camp remporte la partie.



LES DIFFÉRENTES CARTES

LES 17 CARTES PERSONNAGE (3 TYPES)



ARCHÉOLOGUES



BAROUEURS



NEUTRES

LES 34 CARTES EXPLORATION (4 TYPES)



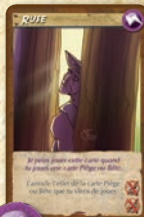
LIEUX



TRÉSORS



ACTION



RÉACTION

LES 2 CARTES SPÉCIALES



AVENTURIER SANS PEUR



BOURLINGUEUR SANS SCRUPULE

PLATEAUX DE JEU



**CARTES
EXPLORATION**

PLATEAU COMMUN



**CARTES
PERSONNAGE**

PIOCHE

DÉFAUSSE

DÉFAUSSE

PIOCHE



**EMPLACEMENT CARTE
AVENTURIER SANS PEUR**

**EMPLACEMENT CARTE
BOURLINGUEUR SANS SCRUPULE**

Le plateau commun est placé entre les deux joueurs.

PLATEAUX INDIVIDUELS

**EMPLACEMENT CARTE
BOURLINGUEUR SANS SCRUPULE**

**EMPLACEMENT CARTE
AVENTURIER SANS PEUR**



**EMPLACEMENTS CARTES PERSONNAGES
(CINQ DISPONIBLES)**

**EMPLACEMENT
CARTE LIEU**

**EMPLACEMENT
CARTE TRÉSOR**

*Chaque joueur dispose un plateau
individuel – également appelé
Camp – devant lui.*



DÉFINITIONS

♦ PERSONNAGE

La plupart des personnages sont archéologues ou baroudeurs.

L'un des personnages cumule ces deux types, d'autres n'en possèdent aucun. 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  ou , permettant de les classer dans une catégorie (« Bête » ou « Piège »). D'autres cartes font référence à ces catégories.



♦ RÉACTION

Les cartes Réaction sont les seules cartes que l'on peut jouer au tour de l'adversaire. Les conditions de l'utilisation sont indiquées en violet sur la carte. Certains personnages possèdent une capacité qui s'utilise comme réaction.

♦ CAMP

Chaque joueur place devant lui un plateau Camp. Les cartes sur et autour de ce plateau constituent son Camp. Celui-ci comprend au maximum :

- 5 cartes Personnages
- 1 carte Lieu
- 2 cartes Spéciales
- et 2 Trésors (le deuxième signifiant la victoire).

♦ CARTE EXPLORATION

Sont nommées ainsi les cartes :

- Action • Réaction
- Lieu • Trésor

Ces cartes 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.

INSTALLATION DU JEU

- Placer devant chaque joueur l'un des plateaux individuels **1**. Cela représente son Camp.
- Placer le plateau commun **2** au centre de la table, entre les deux joueurs.
- Mélanger les 2 cartes **Tour de jeu** et en donner une à chaque

joueur. Le joueur ayant obtenu la carte avec la mention « **Premier tour** » (en haut à droite) est le premier à jouer. La carte avec la mention « **Premier Personnage** » n'a pas de fonction particulière si la règle de « Constitution des expéditions » n'est pas utilisée (voir page 17).



♦ DISTRIBUTION DES PERSONNAGES

- Mélanger les 17 Personnages et en distribuer 3 à **chaque** joueur pour constituer leur **Camp de départ** ③. Ces Personnages sont posés face visible devant les joueurs, sur trois des 5 cases « carte Personnage » de leur plateau individuel.

Quand les deux joueurs ont déjà joué au moins une partie, il est plus intéressant d'utiliser la règle de Constitution des expéditions (référez vous page 17).

- Constituer la **pioche Personnages** ④ en mélangeant les cartes Personnages restantes et en les plaçant en une pile face cachée sur la case « Pioche cartes Personnage » du plateau central.

♦ CARTES SPÉCIALES

- Placer les deux cartes Spéciales *Aventurier sans peur* et *Bourlingueur sans scrupule* face visible sur les cases correspondantes du plateau central ⑤. Les attribuer le cas échéant ⑥ (si un joueur a plus de personnages archéologues ou baroudeurs que l'autre, voir page 13).

♦ CONSTITUTION DE LA PIOCHE EXPLORATION

- Mettre à l'écart les **trois** cartes Trésors.



- 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** : écarter 5 cartes Exploration face cachée. Mélanger les 3 cartes Trésors avec les 16 cartes Exploration restantes, puis reposer au-dessus les 5 cartes écartées. Placer le paquet sur la case « Pioche cartes Exploration » ⑦ du plateau central.

DÉROULEMENT DU JEU

Chaque joueur joue un tour complet, puis son adversaire fait de même, etc. A son tour, un joueur doit **respecter l'ordre des quatre phases suivantes**.

Seules les phases 1 et 4 sont obligatoires. Les phases 2 et 3 sont facultatives.

Une fois son tour achevé, le joueur passe la main à son adversaire.

• PHASE 1 (PIOCHE - OBLIGATOIRE)

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

• PHASE 2 (ACTION - FACULTATIF)

Le joueur **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 (ACTION OU POSE - FACULTATIF)

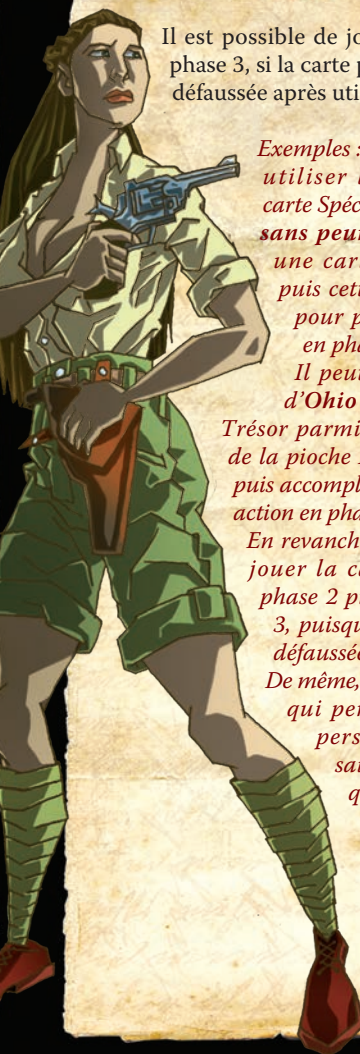
Au choix, le joueur **peut** de nouveau effectuer une action.

Ou bien, il **peut** poser de sa main dans son Camp :

- un Personnage
- ou un Lieu
- ou un Trésor.

• PHASE 4 (VÉRIFICATION - OBLIGATOIRE)

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.



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 peut aussi utiliser l'action d'**Ohio Bob** pour chercher un Trésor 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.*



COMPOSITION DES CARTES

NOM DE LA CARTE

**PICTOGRAMME
OU TYPE DE CARTE**

- Personnage
- Action
- Réaction
- Lieu
- Trésor

**PICTOGRAMME
ACTION OU
RÉACTION**

**CAPACITÉ DU
PERSONNAGE**

CONDITION EN VIOLET

La capacité de cette carte ne peut être jouée qu'au moment indiqué par le texte en violet.

**PICTOGRAMME PIÈGE
OU BÊTE ANNULÉ**

Signale que la capacité spéciale du Personnage s'applique à ce type de cartes.



LES CARTES SPÉCIALES 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.

♦ AVENTURIER SANS PEUR

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 sur le plateau central.

*Le joueur qui devient
Aventurier sans peur,
pose la carte devant
l'espace bleu à droite de
son plateau de jeu.*

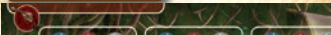


♦ BOURLINGUEUR SANS SCRUPULE

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



*Le joueur qui devient
Bourlingueur sans scrupule,
pose la carte devant
l'espace rouge à gauche de
son plateau de jeu.*



Attention, ces cartes ne donnent pas une action supplémentaire : le joueur peut simplement utiliser 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 scrupule ».



PIOCHE ET DÉFAUSSE

- 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.
- À 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  suivi d'un texte en rouge. 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. »

- Cartes Réaction : ces cartes ou capacités peuvent être utilisées pendant le tour de l'adversaire, seulement quand un événement spécifique survient. Cette possibilité est signalée par un texte de couleur violette 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** ou **Réaction**, 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 Ohio Bob, qui permet de rechercher un Trésor, il ne peut le mettre dans son Camp qu'en phase 3 de son tour. Cela signifie qu'il ne pourra utiliser l'action de Bob qu'à son prochain tour, en phase 2 ou 3... si rien de fâcheux n'est arrivé à Bob d'ici là !

POSER UN PERSONNAGE, UN LIEU OU UN TRÉSOR

- 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 pose un sixième Personnage dans son camp, il doit immédiatement choisir l'un des cinq déjà présents et le mettre à la défausse.
- 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 **Trésor**, 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 Trésors).

FIN DE PARTIE

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

RÈGLE AVANCÉE DE DÉBUT DE PARTIE : CONSTITUTION DES EXPÉDITIONS

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, qui pioche à nouveau un Personnage, etc.

- Ce processus s'achève quand chaque joueur a 3 Personnages posés devant lui, face cachée.

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

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

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



QUELQUES CONSEILS

Expédition Altiplano est un jeu d'aventures.

Cela veut dire de l'action, des péripéties, de la tension, des retournements de situation... mais aussi des surprises, bonnes ou mauvaises, des coups du sort... Un mélange de chance, de tactique et de stratégie.

Les règles d'*Expédition Altiplano* ne sont qu'un moteur pour faire tourner le jeu, il faut jouer quelques parties et découvrir les cartes pour appréhender les aspects tactiques et stratégiques du jeu.

De façon très schématique, on peut dire que :

- la première partie est dominée par le hasard
- la deuxième est plus tactique
- la troisième plus stratégique
- et la quatrième voit apparaître le bluff.

VOICI DONC QUELQUES REMARQUES ET PISTES STRATÉGIQUES...

Bien entendu, ne lisez pas ce qui suit si vous préférez découvrir par vous-même ces aspects !

♦ OPTIMISER SES 2 ACTIONS

Un premier point primordial : quoi que l'on fasse, on n'a droit qu'à deux actions par tour. Il faut donc les utiliser efficacement et éviter d'en perdre ! Pour cela le meilleur moyen est d'avoir beaucoup de personnages dans son expédition : cela donne plus de possibilités. Avoir beaucoup de cartes en main est important aussi. Une bonne préparation (pioche, pose) permet de soutenir l'action plus efficacement, sur la longueur, et permet également de réagir à différentes situations, sans perdre d'action. En contrepartie, il faut savoir aussi passer à l'action et concrétiser son avantage !

Un autre aspect de cette limite de deux actions par tour, c'est que même si votre adversaire est très en avance, il est toujours possible

de revenir dans le jeu. Ne jamais se décourager, voilà l'étoffe des héros, même quand votre adversaire a un Trésor en main...

♦ SOYEZ CRÉATIF !

Tactiquement, vous devez être à l'affût de toute opportunité et surtout ouvert à toute possibilité. Sans rien dévoiler, même après de nombreuses parties vous continuerez de découvrir de nouvelles utilisations et combinaisons de vos cartes.

Il faut savoir doser sa pioche : exploration ou personnage ? Il est toujours bon de revenir rapidement en cas de pertes importantes côté personnages... Ne serait-ce que pour ne pas laisser son adversaire monopoliser les deux cartes Spéciales.

Il faut reconnaître un coup véritablement offensif d'un coup simplement « agressif ». Or, dans *Expédition Altiplano*, un coup peut être agressif en apparence (élimination d'un personnage adverse, par exemple) mais ne pas vous faire avancer vers la victoire, voire être défensif...

♦ PLANIFIER ET S'ADAPTER

Mais la dimension tactique ne doit pas masquer le plus

important : la stratégie. Il est recommandé d'avoir un plan dès les tout premiers tours de jeu, même si vous en changez par la suite. Compte tenu de la situation apparente de votre adversaire et de la vôtre, comment faire pour trouver un trésor ? Quels sont les points faibles et points forts de part et d'autre, qu'est-ce qui peut vous permettre d'accomplir une action décisive et comment y parvenir ? Répondre à ces questions est nécessaire et vient avec la connaissance des cartes et de leurs possibilités et une bonne perception du rythme du jeu.

♦ TRÉSOR EN VUE !

Enfin, il est important, à partir du moment où deux trésors ont été trouvés (un chez chaque joueur), que vous sachiez à tout moment où se trouve le troisième ! Est-il dans la pioche, dans la défausse, dans la main de votre adversaire ?

LE MOT DE L'AUTEUR :

Ces conseils ne sont que quelques pistes, chaque joueur développe ses propres ruses, façons de faire et préférences. J'ajouterais que pour moi le plus important est de s'immerger dans le jeu, de voir se dérouler le film de vos aventures, et de créer, avec la complicité de votre adversaire, une histoire mémorable !

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



Réaction

PICTOGRAMMES LIEUX ET TRÉSORS



Lieu



Trésor

PICTOGRAMMES SPÉCIFIQUES



Pré-requis



Bourlingueur sans scrupule



Aventurier sans peur

