

DISCOVERY JOURNEY

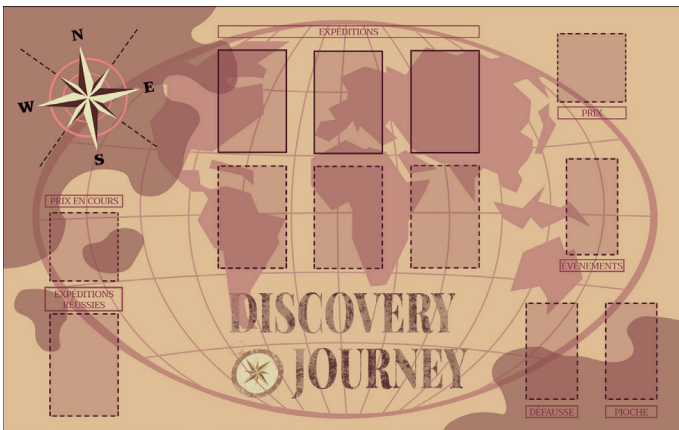
Principe et but du jeu:

Discovery Journey est un jeu coopératif dans lequel les joueurs incarnent des scientifiques qui partent en expédition pour obtenir des prix, cumulez en un maximum pour faire le meilleur score possible !

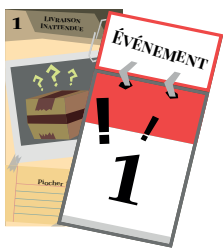
Jouer leurs cartes permet aux joueurs d'enchaîner les expéditions pour obtenir des prix et atteindre leur objectif final fixé en début de partie.

Matériel :

Le tapis de jeu:



10 cartes Événement:



16 cartes Prix:



30 cartes Ressources:
(10 Véhicules,
10 Bagages, 10 Études)



22 cartes Expédition:
(21 cartes Expédition
+ la carte Départ)



Informations générales :

2 à 4 joueurs, à partir de 11/12 ans,

Durée : entre 20 et 35 minutes

Auteurs/Illustrateurs :

Antoine Coustenoble, Elisa Rojas Zamudio,
Sebastien Krcek et Erick Madec

Mise en place:

Distribuez le nombre de cartes Ressources correspondant au nombre de joueurs.

2 joueurs → 9 cartes chacun,

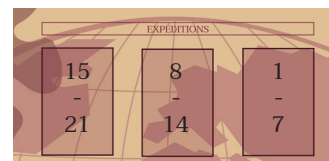
3 joueurs → 7 cartes chacun,

4 joueurs → 5 cartes chacun.

Les cartes Ressources sont individuelles, cachées jusqu'à la pose et les cartes restantes après la distribution des cartes constituent la pioche.

Placez sur le tapis de jeu les différents types de cartes sur les emplacements dédiés (Prix, Expéditions et Événement, le tout face verso). Pour les cartes Expédition, créez trois paquets composés des cartes de 1 à 7, de 8 à 14 et de 15 à 21.

(Voir ci-dessous):



Mélangez les cartes des trois paquets puis placez les face cachée.

Dévoilez ensuite la carte du dessus de chaque paquet et placez-la face visible sur la case située en dessous.

Déroulement de la partie:

Les joueurs choisissent un but à atteindre (Petit Chercheur, Chercheur Accompli, Chercheur Historique, Chercheur Ultime) qui correspond au nombre de points qu'ils auront à obtenir.

Petit Chercheur	Chercheur Accompli	Chercheur Historique	Chercheur Ultime
De 40 à 100 Points	De 100 à 150 Points	De 150 à 200 Points	De 200 à 500 Points

Après avoir fait le choix de l'objectif, les joueurs planifient leur parcours en choisissant un ou plusieurs Prix, ce qui leur permettra de gagner les points nécessaires à la réussite de leur objectif.

Les points sont visibles sur le verso des cartes Prix, variant de 15 à 100 points. Plus le nombre de points est élevé, plus le prix sera dur à obtenir.

Complétez des Expéditions pour ensuite obtenir des Prix et progressez vers votre objectif final.

Tour de jeu:

Le dernier joueur ayant réalisé une expérience scientifique (si en même temps, le plus jeune) commence en choisissant une carte parmi les cartes Expédition dévoilées.

Une fois la carte piochée, les cartes Expédition dévoilées sont «renouvelées».

(Dévoiler de nouvelles cartes Expédition en les plaçant par dessus les précédentes cartes retournées. Si la pioche est épuisée, mélangez les cartes et remplacez les en suivant le schéma initial).

Les cartes Ressources et Expédition font parties de trois familles scientifiques : Paléo, Archéo, Bio.

Les cartes Ressources sont également divisées en 3 groupes de cartes: Étude, Véhicule, Bagages.

Compléter un Prix:

Sous les illustrations face recto des cartes Prix se situe une liste constituée de différents symboles (voir ci-dessus).

Pour obtenir le Prix il faut que sur les cartes Expédition gagnées soient présents sur le haut des cartes, les dits symboles demandés.

Lorsqu'un Prix est complété, les joueurs regagnent un montant de cartes variable en fonction de la difficulté du Prix acquis, ces cartes peuvent être réparties entre les joueurs de la manière souhaitée:

Facile : 3 cartes | Normal: 4 cartes

Difficile: 5 cartes | Expert: 6 cartes

Cartes Événement:

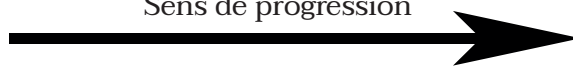
Les cartes Événement possèdent un mode fonctionnement spécial. Contrairement aux autres cartes, les cartes Événement sont piochées lorsqu'un joueur utilise une carte avec la même valeur numérique que la carte Événement actuellement sur le dessus de la pile. Le joueur est obligé de prendre la carte Événement et voit donc l'effet de celle-ci se résoudre.

Fin de partie:

La partie se termine lorsque l'on atteint l'objectif fixé en début de partie. Échouer dans la réalisation de l'objectif fixé met également fin à l'issue de la partie.



Sens de progression



Compléter une Expédition:

La carte Expédition choisie par le joueur requiert l'utilisation de plusieurs autres cartes pour être complétée. Les cartes requises correspondent aux cartes Ressources que les joueurs possèdent en main.

La difficulté des cartes Expédition s'exprime via deux composantes: La valeur numérique de la carte et la liste des symboles requis comme pour les cartes Prix.

Dans le cas de cette carte, il faut que le joueur utilise une ou plusieurs cartes dont le nombre ou la somme des nombres donne 5 (a) ou plus,

il faut également que sur les cartes jouées, soient présents les symboles Archéo (b) et Études (c).

Une fois les conditions remplies, la carte est acquise, c'est au tour du joueur suivant, défini par le sens des aiguilles d'une montre.



Chef d'Expédition :

Lors de son tour, le joueur devient chef d'Expédition. Il a donc le droit d'utiliser autant de cartes qu'il veut depuis sa main pour compléter l'Expédition choisie. Les autres joueurs eux, peuvent lui venir en aide en utilisant chacun une carte.