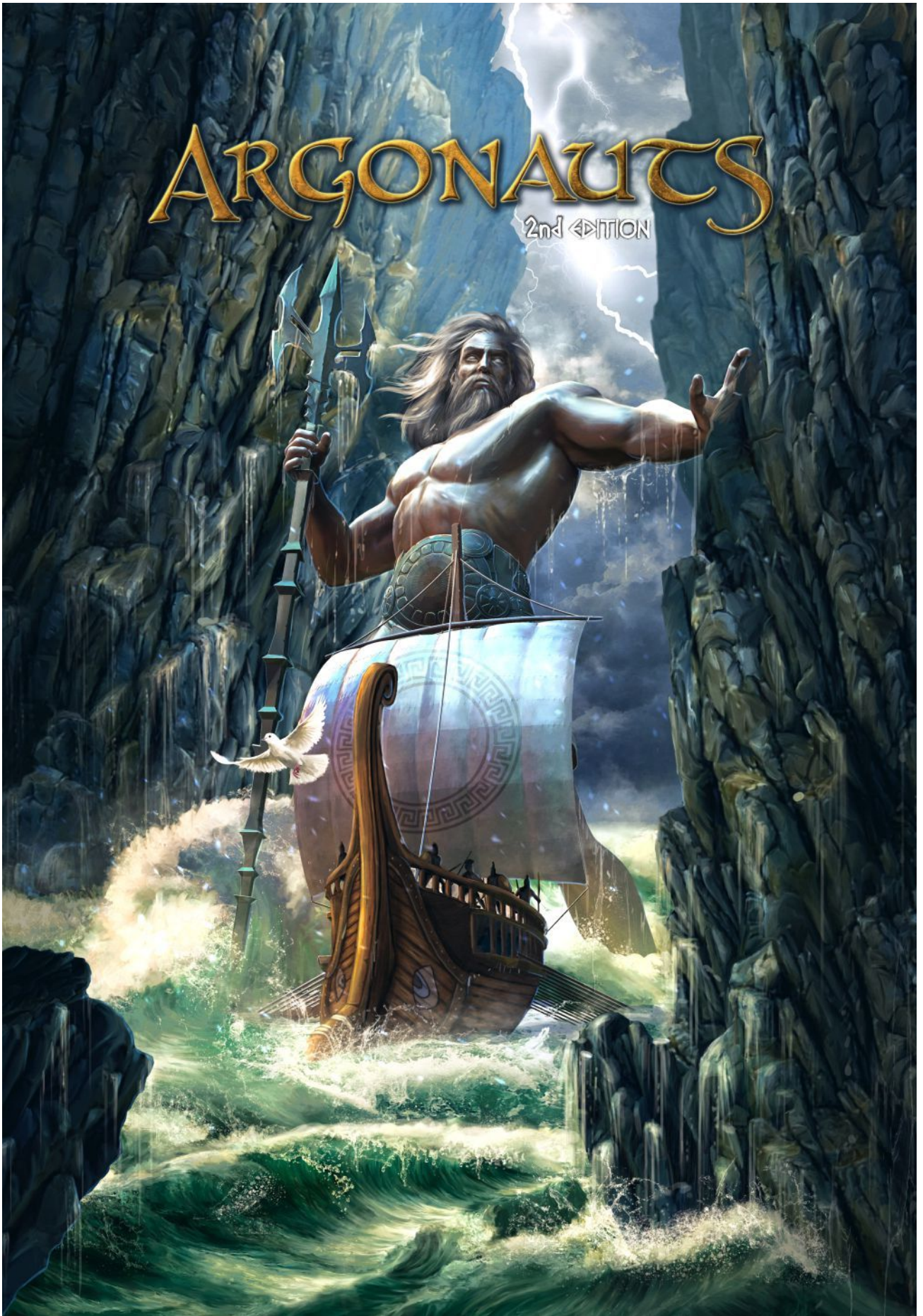


# ARGONAUTS

2nd EDITION



# ARGONAUTS



1-4



60'



10+

*Argonauts* est un jeu coopératif pour 1 à 4 joueurs, basé sur le légendaire voyage de Jason et ses compagnons en quête de la Toison d'Or. Les joueurs incarnent les fameux Argonautes ayant pour but d'atteindre les terres de Colchide, d'y récupérer la Toison d'Or et de revenir sains et saufs à Iôlkós. Au cours de l'expédition, les joueurs devront s'assurer que l'Équipage reste en bonne santé, que la cambuse soit approvisionnée et que le légendaire Argo résiste au voyage.

## Matériel de jeu

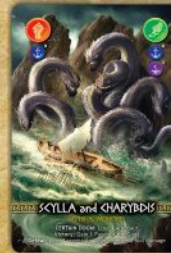
1 Plateau



17 cartes Héros



8 cartes Rencontre Légendaire



1 jeton

Faveur Divine



1 jeton

Matériau



1 jeton

Argonaute



1 jeton

Ration



1 jeton

Or



1 jeton

Avarie



5 jetons

Relique



10 jetons

Équipement



2 jetons

Toison d'Or

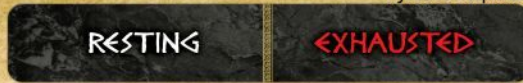


1 d12



Argo Miniature

4 jetons Esquade



8 tuiles

Marchand



4 jetons Avarie



12 cartes

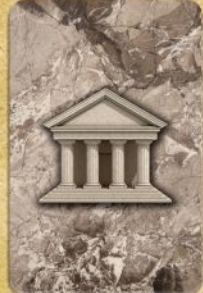
Évènement

Exploration



6 cartes

Cité Portuaire



21 cartes

Évènement Argo



## MISE EN PLACE DU JEU

Lors de la mise en place d'une partie, les étapes suivantes doivent être effectuées dans cet ordre :

1. Dépliez le plateau et placez-le au centre de la table.
2. Préparez la pioche des cartes Évènement Argo : retirez la carte « Traqués » (« *Pursued* ») de la pioche, mélangez le reste des cartes Évènement Argo puis placez-les sur l'emplacement dédié du plateau.
3. Préparez la pioche des cartes Évènement Exploration : mélangez les cartes Évènement Exploration puis placez-les sur l'emplacement dédié du plateau.
4. Placez les différents jetons de suivi sur les positions suivantes :
  - Le jeton Ration est placé sur la case 9 de la piste Ration.
  - Le jeton Or est placé sur la case indiquant un stock de 6 Or.
  - Le jeton Matériau est mis de côté pour l'instant puisque vous commencez votre voyage sans aucun Matériau.
  - Le jeton Équipage Argonaute est placé sur la case 9 (Équipage au complet) de la piste Argonautes.
5. Placez la figurine de l'Argo sur Iôlkós.
6. Préparez la pioche Héros : retirez la carte « Médée » (« *Medea* ») de la pioche, mélangez le reste des cartes Héros et constituez 4 Escouades en distribuant aléatoirement 4 Héros dans chaque Escouade.  
**Important : Jason et Hercules ne peuvent pas appartenir à la même Escouade.**
7. (Facultatif) Disposez les 4 tuiles illustrant l'Argo dans l'emplacement rectangulaire utilisé pour suivre l'état de la coque du navire. La partie débute avec les tuiles montrant l'Argo en parfait état. Chaque fois qu'il subit des avaries, les joueurs retournent autant de tuiles que d'avaries reçues, découvrant ainsi progressivement un navire endommagé. Quand la dernière tuile est retournée, l'Argo est coulé et l'aventure terminée !

## Game Overview



#### Assignez les Escouades selon le nombre de joueurs :

Dans une partie à 4 joueurs, chaque joueur contrôle 1 Escouade.

Dans une partie à 3 joueurs, 2 joueurs contrôlent 1 Escouade chacun et 1 joueur contrôle 2 Escouades.

Dans une partie à 2 joueurs, chaque joueur contrôle 2 Escouades.

Dans une partie en solo, le joueur contrôle les 4 Escouades.

#### PRINCIPES DU JEU

*Argonauts* est un jeu coopératif découpé en tours au cours desquels les joueurs progressent de destination en destination et réalisent leurs actions simultanément.

Au début de chaque tour, vous devez réduire vos Rations de 1 (Y COMPRIS lors du premier tour de jeu). Votre équipage doit être correctement nourri pour affronter les périls qui l'attendent. Mais omettez de les nourrir suffisamment par manque de Rations et vous devrez réduire de 1 le niveau de la piste Argonautes. Réduire ainsi le niveau de cette piste symbolise que l'Équipage est mal préparé pour poursuivre son aventure, affaibli par la faim, la maladie, les blessures, etc.

Après cette étape, avancez l'Argo d'une case. Si l'Argo termine son mouvement sur une case de mer, vous devez piocher une carte Évènement Argo et la résoudre. Après résolution d'une carte Évènement Exploration ou Évènement Argo, défaussez-la. S'il n'y a plus de carte dans une pioche, mélangez la défausse correspondante pour former une nouvelle pioche. Si l'Argo termine son mouvement dans une Cité Portuaire, consultez la carte de référence correspondante. Vous pouvez bénéficier d'un ou plusieurs des services disponibles sur place. Enfin, si l'Argo termine son mouvement sur une case de Rencontre Légendaire, trouvez la carte correspondante et résolvez-la. La plupart des cartes vous demandent d'utiliser les Héros selon leurs classes et leurs compétences. Utiliser un Héros l'épuise : il est placé dans la colonne « Épuisé » de sa piste Escouade.

#### HÉROS

Lors de chaque tour, vous pouvez utiliser jusqu'à 4 Héros à raison d'1 Héros maximum par Escouade. Pour chaque Héros, vous pouvez bénéficier soit de ses compétences, soit de ses classes, soit de sa capacité spéciale. Utiliser un Héros de l'une de ces façons l'épuise : il est alors placé dans la colonne « Épuisé » (« *Exhausted* ») de sa piste Escouade. Si un Héros est déjà présent dans la colonne « Épuisé », déplacez-le dans la colonne « Au Repos » (« *Resting* »). Si un Héros est déjà présent dans la colonne « Au Repos », reprenez ce Héros en main : il sera disponible pour votre prochain tour. Les capacités spéciales des Héros peuvent être utilisées à tout moment durant le tour, mais après la toute première étape de début de tour consistant à réduire vos Rations de 1.

**Exemples :** lors de la carte Évènement Argo intitulée « *Shallow Waters* », l'Argo subit une avarie qui devrait le couler. Un joueur peut utiliser la capacité spéciale d'un Héros lui permettant de payer 1 Matériau pour réparer immédiatement 1 avarie, sauvant ainsi le navire du naufrage.

Autre possibilité, les joueurs auraient pu choisir, par précaution, d'utiliser une capacité spéciale *avant* de piocher une carte Rencontre. Cela aurait alors impliqué de devoir faire face à ce qui serait pioché avec 3 Héros au lieu des 4 Héros habituels. L'ordre dans lequel les capacités des Héros sont utilisées est au choix des joueurs.

#### FIN DE LA PARTIE

Remporter la partie repose sur un principe simple : l'Argo et ses Héros doivent rejoindre leur port d'attache de Iólkós. Si à tout moment la Coque de l'Argo a subi au moins 4 avaries, le navire sombre et la partie est perdue. De même, si le nombre de membres d'Équipage atteint 0, la partie est également perdue car l'Argo ne peut naviguer sans équipage à son bord.

#### LES CARTES

##### Cartes Héros

Sur une carte Héros se trouvent des informations précieuses concernant ses classes, ses compétences (illustrées par des icônes), sa capacité spéciale et sa réputation parmi les Dieux de l'Olympe.

## Classe

Dans *Argonauts*, chaque Héros appartient à l'une ou plusieurs des classes suivantes :

- GUERRIER - NAVIGATEUR - DIPLOMATE - ÉCLAIREUR - MYSTIQUE

En plus d'indiquer les points forts d'un Héros, les classes sont utilisées dans les Cités Portuaires pour profiter des services proposés ou pour améliorer le résultat de différentes cartes Évènement afin d'en assurer le succès.

**Exemple** : utiliser un Navigateur contre la carte Évènement intitulée « *Thunderstorm* » permet d'ajouter la compétence de navigation du Navigateur au résultat du dé pour potentiellement améliorer l'issue de l'évènement.

Il est important de noter que le Héros nommé Laërte possède la classe "Jack of all Trades", ce qui signifie qu'il doit être considéré comme appartenant aux 5 classes.

## Compétences

Les Argonautes étaient des Héros renommés dans la Grèce Antique mais cela ne signifie pas nécessairement qu'ils étaient tous de puissants guerriers ou de vieux loups de mers. Chacun d'eux a été méticuleusement choisi par Jason pour ses aptitudes et capacités exceptionnelles. Ceci est représenté par les différentes compétences maîtrisées par les Héros et détaillées ci-dessous : s, d'apaiser leur colère ou même de prédire les éventuelles conséquences de leurs actes.



**Bataille (Battle)** : épée, lance, arc ou poings, quelle que soit l'arme, ce Héros est un expert au combat.



**Navigation (Sailing)** : l'aptitude à manœuvrer le navire par gros temps ou dans des eaux dangereuses.



**Diplomatie (Diplomacy)** : avec des mots précautionneusement choisis, par l'usage approprié de l'étiquette ou par pure intimidation, vous parvenez à vos fins sans même devoir tirer l'épée.



**Furtivité (Stealth)** : vous faufilez en silence parmi les ombres, vous pouvez éviter les ennemis ou asséner des attaques-surprises mortelles à des adversaires peu méfiants.



**Mysticisme (Mysticism)** : prêtres, devins et autres mystiques communient avec les esprits et les Dieux dans l'espoir de gagner leurs faveurs.



## HERO CARD (JASON)



SKILLS  
DIPLOMACY 2  
BATTLE 2  
SAILING 1  
STEALTH 1

CLASS  
SPECIAL  
ABILITY

FAVORED +1    CURSED -1

### Capacités Spéciales :

Un joueur peut plutôt choisir l'option d'utiliser la capacité spéciale d'un Héros. Ces puissantes capacités fournissent aux joueurs l'avantage nécessaire pour remporter la partie. Comme mentionné auparavant, utiliser la capacité spéciale d'un Héros épuise ce dernier de même que cela consomme l'action du joueur activant cette capacité spéciale. Un (P) près de la capacité d'un Héros indique qu'elle est de type Passif : son effet est permanent quand ce Héros participe activement à une rencontre avec ses compétences. Les capacités spéciales des Héros sont détaillées ci-dessous :

**JASON : Meneur.** Épuisez Jason et utilisez à la place les compétences d'un Héros Au Repos. Lors de l'utilisation de cette capacité spéciale, vous pouvez utiliser les *compétences* d'un Héros Au Repos (mais pas ses classes ou sa capacité spéciale) appartenant à n'importe laquelle des 4 Escouades au lieu d'utiliser les compétences de Jason, autrement dit copier les compétences d'un autre Héros. Par exemple, lors d'une bataille, Hercules est Au Repos, mais l'Équipage aimerait bénéficier de sa force légendaire. Avec Jason, il est possible d'utiliser les compétences d'Hercules à la place des siennes pour cette bataille.

**HERCULES : (P) Prouesse de demi-dieu.** Si utilisé lors d'une Approche en Force, ajoutez 1 à l'une des compétences d'Hercules. Cette capacité est passive. Par exemple, dans une confrontation avec les Harpies dans un combat, vous pouvez ajouter +1 à n'importe laquelle des compétences d'Hercules le temps de cette rencontre.

**ARGOS : le "Père" de l'Argo.** Épuisez Argos et dépensez 1 Matériau pour réparer 1 avarie de l'Argo. Cette capacité peut être utilisée lors des voyages en mer.

**CASTOR : (P) Téméraire.** Dès que vous utilisez Castor, lancez 1d12 : 1-8, rien ne se passe ; 9-12, perdez 1 Argonaute. Cette capacité est passive. Dès que Castor est Épuisé, vous devez lancer 1d12 et appliquer le résultat du dé en conséquence.

**POLYDEUCES : (P) Glouton.** Dès que vous utilisez Polydeuces, lancez 1d12 : 1-8, rien ne se passe ; 9-12, perdez 1 Ration. Cette capacité est passive. Dès que Polydeuces est Épuisé, vous devez lancer 1d12 et appliquer le résultat du dé en conséquence.

**MOPSUS : (P) Hiérophante.** Épuisez Mopsus et dépensez 1 Ration pour relancer n'importe quel dé. Quand Mopsus est utilisé et que votre action nécessite de lancer un d12, vous pouvez payer 1 Ration pour relancer ce dé. Vous devez conserver le second résultat pour accomplir votre action.

**ASCLÉPIOS : Guérisseur Légendaire.** Quand amarré à une Cité Portuaire, épuisez Asclépios pour guérir 1 Argonaute. Cette capacité ne peut pas s'utiliser lors d'un voyage en mer. Quand cette capacité est utilisée, augmentez la piste Argonautes d'1 cran.

**LAËRTE : Accointances.** Quand amarré dans une Cité Portuaire, épuisez Laërte pour utiliser 1 service supplémentaire parmi ceux disponibles dans la Cité Portuaire. Remarque qu'épuiser Laërtes vous octroie un service supplémentaire parmi ceux offerts mais qu'en contrepartie ce Héros ne sera plus utilisable pour toute autre action durant ce tour.

**CALAÏS : (P) Fils de Borée.** Quand utilisé avec Zétés, ajoutez 1 à n'importe quelle compétence. Si Épuisé lors du même tour que son frère Zétés, vous pouvez ajouter 1 à n'importe quelle compétence de Calais et Zétés.

**ZÉTÈS : (P) Fils de Borée.** Quand utilisé avec Calais, ajoutez 1 à n'importe quelle compétence. Si Épuisé lors du même tour que son frère Calais, vous pouvez ajouter 1 à n'importe quelle compétence de Zétés et Calais.

**NAUPLIOS : Timonier.** Épuisez Nauplios pour réduire n'importe quelle avarie infligée à l'Argo lors de ce tour. Par exemple, si l'Argo reçoit 1 avarie durant une rencontre, épuiser Nauplios permet de réduire cette avarie de 1, soit un total de 0. Cette capacité spéciale ne peut pas être utilisée pour réparer les avaries actuelles de l'Argo.

**TIPHYS : *Navigateur*.** Épuisez Tiphys après avoir pioché une carte Évènement Argo pour en piocher une autre et la résoudre à la place de la première. Vous piochez une autre carte Évènement Argo. Vous devez résoudre cette seconde carte même si son effet est pire que celui de la première carte piochée.

**ORPHÉE : *Soutien*.** Épuisez Orphée pour ajouter 2 à une compétence de n'importe quel Héros lors de ce tour. Par exemple, vous pouvez épuiser Orphée pour augmenter la compétence Bataille de Jason de 2, soit un total de 4. Cette augmentation temporaire dure uniquement le temps de cette rencontre.

**MÉDÉE : *Enchanteresse*.** Épuisez Médée pour réduire la valeur d'une difficulté de 2. Par exemple, lors d'une confrontation avec les Sirènes, vous pouvez épuiser Médée pour réduire de 6 à 4 la compétence Navigation requise pour une Approche par la Ruse.

**LYNCÉE : *Pisteur*.** Épuisez Lyncée lors d'une exploration pour piocher une seconde carte Évènement Exploration. Vous pouvez choisir laquelle des deux cartes résoudre. Par exemple, vous piochez 2 cartes Évènement Exploration, l'une d'elles s'intitule "Ambushed", l'autre "Hunting". La capacité de Lyncée permet de choisir laquelle résoudre et de défausser l'autre.

**ATALANTE : (P) *Chasseresse*.** Quand Épuisée lors d'une exploration, ajoutez 1 Ration. Cette capacité est passive. Dès que vous utilisez Atalante pour explorer, vous pouvez également augmenter de 1 la position du jeton Ration sur la piste Ration.

**ÉCHION : *Fils d'Hermès*.** Lors d'une visite à un marchand, vous pouvez épuiser Échion pour acquérir 1 objet gratuitement. Cet objet peut être une Ration, un Matériau, etc.

**AMPHIARAOS : *Devin*.** Épuisez Amphiaraos pour révéler les deux prochaines cartes de n'importe quelle pioche de cartes Évènement. Remettez-les sur le dessus de leur pioche dans l'ordre de votre choix.

**MÉLÉAGRE : (P) *Vigilant*.** Ajoutez 2 à n'importe quelle compétence de Méléagre lors d'un événement Embuscade (*Ambush*). Cette capacité passive est utilisable uniquement durant un événement Embuscade. Par exemple, le joueur contrôlant Méléagre peut choisir d'ajouter 2 à sa compétence Bataille, l'augmentant ainsi à 4.

**ANCÉE : (P) *Fils de Poséidon*.** Ajoutez 2 à la compétence Navigation lors des événements Orage (*Thunderstorm*) et Mer Agitée (*Rough Sea*). Cette capacité passive ajoute 2 à la compétence Navigation d'Ancée lors des événements Orage et Mer Agitée.

**ASCALAPHE : (P) *Fils d'Arès*.** Ajoutez 1 à la compétence Bataille lors des événements Pirates, Eaux Inhospitalières (*Hostile Waters*) et Embuscade (*Ambush*). Cette capacité passive ajoute 1 à la compétence Bataille d'Ascalaphe lors des événements Pirates, Eaux Inhospitalières et Embuscade.

**IDAS : *Quartier-maître*.** Épuisez Idas pour empêcher la consommation d'une Ration au prochain tour. Vous pouvez épuiser Idas afin d'éviter la perte d'1 Ration au début du prochain tour.

**ADMÈTE : (P) *Langue d'Argent*.** Ajoutez 2 à la compétence Diplomatie lors des Audiences. Cette capacité passive est utilisable lors des visites auprès du seigneur local dans les Cités Portuaires.

**PÉLÉE : (P) *Roi des Myrmidons*.** Ajoutez 1 à une compétence lors des Rencontres Légendaires. Cette capacité passive est utilisable uniquement lors des Rencontres Légendaires (p.ex. les Harpies). Durant une telle rencontre, vous pouvez augmenter de 1 l'une des compétences de Pélée.

**TÉLAMON : *Défenseur*.** Épuisez Télamon pour réduire de 1 les pertes d'Argonautes. Vous pouvez épuiser Télamon et ainsi lui permettre de protéger ses compagnons Argonautes en réduisant de 1 les pertes d'Équipage subies durant ce tour. Important ! Notez que cette capacité spéciale ne peut pas être utilisée pour réduire les pertes d'Argonautes causées par les événements Maladie (*Sickness*) et Séduction.

## CITÉS PORTUAIRES

Au cours de leur périple, les Argonautes doivent maintenir les cales suffisamment approvisionnées en denrées vitales. Tout au long du voyage, ils solliciteront l'assistance des seigneurs locaux, devront dénicher nourriture et matériaux dans la nature, seront attaqués par des forbans et prieront les Dieux pour s'assurer de leur bienveillance. Les Cités Portuaires dans *Argonauts* permettent aux joueurs de ravitailler leur navire avec les indispensables Rations, l'Équipement utile, etc.

Dans chaque Cité Portuaire, vous pouvez utiliser jusqu'à 2 services différents parmi ceux disponibles décrits sur sa carte de référence. Vous ne pouvez pas utiliser deux fois le même service. Utiliser la capacité spéciale de Laërtes permet de choisir un troisième service, toujours à condition qu'il soit différent des précédents services choisis. Les joueurs décident de l'ordre dans lequel utiliser les services choisis. Chaque service est résolu l'un après l'autre. Chaque joueur décide avec quel Héros est résolu chaque service. Les différents services disponibles sont expliqués ci-dessous :

**Guérisseur (Healer) :** durant leur traversée, certains Argonautes tomberont malades, d'autres seront blessés lors des batailles. Le Guérisseur permet de les soigner. Vous pouvez soigner 1 Argonaute à chaque visite chez le Guérisseur. Lorsqu'un Argonaute est soigné, augmentez de 1 la position du jeton Équipage Argonaute sur la piste Argonautes.

**Audience :** Jason et les Argonautes seront confrontés à diverses épreuves au cours de leur voyage, mais ils seront également aidés par des seigneurs accueillants, impressionnés par la quête héroïque qu'ils ont entreprise. Traiter avec un seigneur n'est pas tâche aisée et requiert un bon usage de l'étiquette. Pour obtenir une Audience, les joueurs doivent Épuiser un Diplomate, lancer 1d12 et ajouter la compétence Diplomatie du Héros au résultat du dé. Enfin, consultez la table de la Cité Portuaire pour déterminer l'issue de l'Audience.

**Remarque :** quand vous atteignez la Cité Portuaire de AIA, Hercules est retiré du jeu et immédiatement remplacé par Médée. Cela signifie que le joueur contrôlant Hercules doit le retirer de son Escouade et placer la carte Héros de Médée soit dans sa main si Hercules y était disponible, soit sur la table si Hercules y était Au Repos ou Épuisé.

**Arsenal :** l'Argo, bien que légendaire, demeure de construction humaine et donc susceptible de subir des avaries en affrontant des tempêtes, des combats navals ou tout autre danger maritime. Pour réparer l'Argo, vous devez visiter l'Arsenal en Épuisant un Navigateur et dépenser 1 Matériau pour réparer 1 avarie. Vous pouvez réparer autant d'avaries que vous le souhaitez du moment qu'1 Matériau est dépensé pour chaque avarie réparée. Notez qu'une pénalité de -1 par avarie s'applique lors des rencontres liées à la navigation tant que l'Argo est endommagé.

**Temple :** avant toute expédition, il était considéré comme sage par les anciens d'obtenir les faveurs Divines, que ce soit par la prière, la supplication ou le sacrifice. Pour visiter un Temple, vous devez Épuiser un Mystique et payer l'Or nécessaire. Entendus par les Dieux, les joueurs reçoivent un jeton "Faveur Divine" qu'ils conservent pour un usage futur.

**Exploration :** la cueillette et la chasse sont des façons fiables de rassembler les denrées nécessaires au voyage mais la nature recèle de nombreux périls et dangers. Pour effectuer une Exploration, vous devez Épuiser un Éclaireur puis piocher et résoudre une carte Événement Exploration. Si la carte requiert un lancer de dé (comme celles intitulées "Hunting" ou "Lush Forest"), vous pouvez ajouter la compétence Furtivité de l'Éclaireur au résultat du dé.





**Marchand :** vous pouvez piocher 1 carte Marchand et acheter tous les objets dont votre Équipage a besoin du moment que vous disposez d'assez d'Or pour les payer et d'assez de place dans la cale pour les stocker. La cale de l'Argo peut embarquer 9 Rations et 4 Matériaux. Il n'y aucune limite au nombre de jetons Équipement et Relique que vous pouvez embarquer.

#### ÉQUIPEMENT :

Qu'il soit acheté auprès d'un Marchand, acquis comme butin de guerre ou offert par un seigneur local, les joueurs peuvent gagner de l'Équipement au cours du jeu. Cet Équipement comprend les objets qui peuvent être utilisés en plus de l'Épuisement d'un Héros pour améliorer le résultat d'un test de compétence lors d'une rencontre. Ces objets ajoutent leur bonus, comme illustré, à la valeur de la compétence. Après usage, un objet est défaussé face cachée dans la réserve Équipement.

Les **Reliques** sont de puissants artefacts qui procurent un bonus essentiel lors de leur utilisation. Ce sont des récompenses gagnées après avoir vaincu certaines Rencontres Légendaires. Comme tout autre Équipement dans *Argonauts*, elles sont défaussées après usage.

Le **Toison d'Or** est l'objectif ultime dans *Argonauts*. Les joueurs la gagnent après la Rencontre Légendaire "Dragon", qu'ils soient vaincus ou victorieux. Ce puissant objet peut ressusciter un Argonaute (la position sur la piste Argonautes est immédiatement augmentée de 1) une fois par partie. Après usage, le jeton Toison d'Or est retourné face colorée cachée.

**Cartes Marchand :** chaque Marchand propose différentes marchandises à la vente. La carte Marchand décrit les marchandises et les quantités disponibles ainsi que le prix de chacune d'elles. Quand un Marchand propose de l'Équipement, vous retournez face visible autant de jetons de la réserve Équipement que la quantité indiquée sur la carte Marchand (par exemple, cette carte Marchand propose 3 Équipements) puis choisissez ceux que vous désirez acheter. Après résolution, les cartes Marchand sont retirées du jeu.

#### FAVEURS DIVINES

Les Faveurs Divines sont véritablement des bénédictions qui peuvent être utilisées de deux façons différentes :

- Quand le jeu demande un lancer de dé pour une Intervention Divine (lors d'une Rencontre Légendaire ou lors d'un combat), vous pouvez utiliser une Faveur Divine pour totalement ignorer l'évènement et donc éviter d'avoir à lancer le dé.
- Quand vous affrontez des conditions météorologiques extrêmes (comme « *Thunderstorm* » ou « *Dead Calm* »), vous pouvez utiliser une Faveur Divine pour totalement ignorer l'évènement.



## TABLE D'INTERVENTION DIVINE

Il y a quelques Dieux qui n'affectent pas les Héros. Pour ceux-là, l'effet de leur Intervention Divine est expliqué ci-dessous :

**Aphrodite** : les joueurs piochent au hasard pour le groupe un unique jeton Équipement de la réserve Équipement.

**Déméter** : les joueurs gagnent 1 Ration.

**Hestia** : les joueurs gagnent 1 Argonaute.

## ÉVÈNEMENTS ARGO

Au cours de leur périple, les Argonautes rencontreront des Pirates, des mers agitées, des eaux peu profondes et autres difficultés. Lors de plusieurs Évènements (comme ceux intitulés *Thunderstorm* ou *Rough Sea*), vous pouvez utiliser un Héros (comme indiqué sur ces cartes) selon ses classes et ajouter sa compétence pour améliorer le résultat d'un lancer de dé. Les joueurs rencontreront les Évènements suivants quand l'Argo sera en pleine mer : Orage, Mer Agitée, Eaux Peu Profondes, Brouillard, Vent Arrière, Temps calme, Quiétude Mortelle, Marchand Itinérant, Maladie, Eaux Généreuses.

**Remarque** : après la Rencontre Légendaire intitulée "*Dragon*", mais avant de vous déplacer vers la prochaine case de Mer, mélangez la carte intitulée « *Traqués* » ("*Pursued*") dans la pioche Évènement Argo.

Les Évènements sont détaillés ci-dessous :

**Eaux Peu Profondes (Shallow Water)** : l'Argo subit 2 avaries qui peuvent être réduites en épuisant un Navigateur. Ajoutez la compétence Navigation de tous les Navigateurs que vous Épuisez puis ignorez 1 avarie pour chaque tranche de 3 points de Navigation obtenue (sans arrondir).

**Vent Arrière (Tail Wind)** : vous pouvez avancer l'Argo de deux cases. Avec cet Évènement, vous pouvez choisir d'ignorer une Cité Portuaire mais pas une Rencontre Légendaire.

**Temps calme (Fine Weather)** : rien ne se produit durant cette étape du voyage. Cet Évènement offre la possibilité aux joueurs d'épuiser un Héros de leur main pour reprendre un Héros Au Repos dans leur main. Cela permet de changer les Héros disponibles selon ce qui les attend prochainement.

**Orage (Thunderstorm)** : l'Argo subit 3 avaries. Vous pouvez épuiser des Navigateurs et ajouter leur compétence Navigation. Les dommages subis sont alors réduits ou modifiés selon la table ci-dessous d'après le total de Navigation obtenu. Une autre possibilité est d'utiliser une Faveur Divine pour ignorer cet Évènement.

**Exemple** : les joueurs piochent la carte « *Thunderstorm* ». Ils décident d'épuiser Argos et Nauplios pour ajouter leur compétence Navigation (respectivement 3 et 2). D'après la table, puisque leur total de Navigation est entre 3 et 5, ils subissent 2 avaries.



**Pirates** : lors d'une rencontre avec des Pirates, les joueurs doivent suivre les étapes suivantes :

- Choisir une Approche par la Force ou une Approche par la Ruse pour les affronter.
- Choisir quel(s) Héros engager dans cette rencontre, ajoutant ainsi ses (leurs) compétences.
- Décider, s'ils le souhaitent, quel(s) Équipement(s) engager pour améliorer le résultat final.
- Lancer 1d12 pour l'Intervention Divine. Les joueurs se réfèrent à la table Intervention Divine du plateau pour interpréter le résultat. Si le Dieu désigné favorise ou entrave un des Héros engagés (comme illustré au bas de chaque carte Héros), les joueurs doivent respectivement ajouter ou soustraire 1 à l'une des compétences utilisées par ce Héros dans cette rencontre. Les joueurs peuvent choisir d'utiliser une Faveur Divine pour ne pas lancer ce dé sur la table Intervention Divine.

Comparez la difficulté de la rencontre avec la somme des compétences des Héros après application de l'effet de l'Intervention Divine. Si les Héros obtiennent un résultat supérieur ou égal à la difficulté, ils réussissent à vaincre la menace et reçoivent les récompenses décrites en bas à gauche de la carte Évènement Argo. S'ils échouent, ils subissent les pertes décrites en bas à droite de la carte Évènement Argo.

**Exemple** : les joueurs piochent la carte Évènement Argo intitulée « *Pirates* » et décident d'une Approche par la Force. Ils choisissent Hercule, Jason et Castor, ajoutant leur compétence Bataille pour un total de 9. Ils préfèrent également ne prendre aucun risque et utilisent donc une carte Équipement Armes (« *Weapons* ») accordant un bonus de +1, portant le total à 10. La difficulté indiquée sur la carte « *Pirates* » est de 8. Les joueurs lancent le d12 pour l'Intervention Divine et obtiennent 10, désignant ainsi le Dieu Héphaïstos, qui ne favorise ni n'entrave aucun des Héros engagés. Le total final des Héros est donc de 10. Ils sont victorieux et reçoivent les récompenses listées en bas à gauche de la carte « *Pirates* ».



**Eaux Inhospitiales (Hostile Waters)** : cette carte se résout de la même façon que la carte « *Pirates* ».

**Quiétude Mortelle (Dead Calm)** : vos voiles demeurent désespérément indolentes en l'absence totale de vent. Peut-être avez-vous contrarié Éole, le Dieu des Vents ? Quoi qu'il en soit, sans vent, progresser dans ces conditions s'avère exaspérant. Durant cet évènement, tous les joueurs doivent choisir dans leur main l'un des deux Héros disponibles de chaque Escouade et le placer face cachée sur la table. Ces Héros seront également indisponibles pour la prochaine rencontre. Après la fin du prochain tour, chaque joueur reprend en main ces Héros. Les joueurs peuvent ignorer cet évènement en utilisant une Faveur Divine.

**Mer Agitée (Rough Sea)** : l'Argo subit 2 avaries et perd 1 Argonaute. Vous pouvez épuiser des Navigateurs et ajouter leur compétence Navigation. Les pertes subies sont alors réduites ou modifiées selon la table ci-dessous en fonction du total de Navigation. Autre possibilité, vous pouvez ignorer cet évènement en utilisant une Faveur Divine.

**LA COLÈRE DES DIEUX (THE WRATH OF GODS)** : cet évènement se résout d'une façon similaire à l'évènement Orage (*Thunderstorm*). L'Argo subit 2 avaries et perd 2 Argonautes. Vous pouvez épuiser des Mystiques et ajouter leur compétence Mysticisme. Les pertes subies sont réduites ou modifiées selon la table ci-dessous en fonction du total de Mysticisme obtenu. Une autre possibilité est de défausser un jeton Relique pour ignorer cet évènement.

## ÉVÈNEMENTS EXPLORATION

Lors des événements tels que Chasse (*Hunting*) ou Forêt Luxuriante (*Lush Forest*), vous pouvez utiliser la compétence Furtivité d'un Éclaireur pour améliorer un lancer de dé. Le Héros désigné pour l'Exploration participe à tout événement pioché. Par exemple, si un événement Embuscade (*Ambush*) est pioché, le Héros y participe avec ses compétences (et / ou sa capacité passive si elle est applicable).

Les événements que les joueurs sont susceptibles de rencontrer lors d'une Exploration sont détaillés ci-dessous :

**Chasse (*Hunting*), Forêt Luxuriante (*Lush Forest*),**

**Séduction :** d'après la légende, l'Argonaute Hylas fut séduit par une nymphe au point d'abandonner l'Argo et son équipage. Cet événement ne peut pas être évité !

**Embuscade (*Ambush*) :** cet événement se résout de la même façon que la carte Évènement Argo « *Pirates* ».

**Recrutement (*Recruitment*) :** pour bénéficier de cet événement, vous devez épuiser un Diplomate et ajouter sa compétence Diplomatie au résultat final.

**Festin (*Feast*) :** cet événement est unique par la façon dont il se résout. Les joueurs épuisent leurs Héros afin de conjuguer leur compétence Diplomatie. Ils reçoivent 1 Ration par tranche de 2 points du total de Diplomatie ainsi obtenu, arrondi à l'inférieur.

## RENCONTRES LÉGENDAIRES

Les Argonautes rencontrent dangers et monstres légendaires. Les Harpies, les Roches Vacillantes, le Dragon gardien de la Toison d'Or, tous représentent une menace sérieuse durant le voyage des Héros. Les Rencontres Légendaires sont repérées sur le plateau par un cercle rouge. La séquence de ces Rencontres Légendaires est la suivante : 1. Harpies (Bithynia), 2. Symplégades, 3. La Dent du Dragon (*Dragon's Teeth*), 4. Le Dragon, 5. Les Sirènes (Anthemoessa), 6. Charybde & Scylla (Thrinakria), 7. Talos (Creta). "Traqués" ("*Pursued*") est une rencontre piochée au hasard. Quand la carte Évènement Argo "Traqués" est piochée, vous devez résoudre la carte Rencontre Légendaire éponyme. Quand les joueurs sont confrontés à une Rencontre Légendaire, ils doivent suivre les étapes suivantes :

En premier lieu, résoudre l'effet de la Rencontre Légendaire. Si après toute perte subie cela entraîne soit la chute de l'Équipage à 0, soit le total d'avaries de l'Argo à 4 ou plus, la partie est immédiatement perdue.

Choisissez d'affronter la menace soit au moyen d'une Approche par la Force (*Might*), soit au moyen d'une Approche par la Ruse (*Cunning*). Chaque approche propose une ou plusieurs difficultés propres, impliquant souvent plus d'une compétence pour contrer la menace. Pour réussir, les joueurs doivent égaler ou surmonter les difficultés indiquées en utilisant les Héros dont le total dans les compétences requises est au moins égal aux conditions indiquées pour l'approche choisie.

Les joueurs peuvent ensuite utiliser tout Équipement de leur choix pour améliorer leur résultat, en ajoutant le bonus de l'objet.

Lancez 1d12 sur la table Intervention Divine du plateau. Si le Dieu désigné favorise ou entrave un Héros (comme illustré au bas de chaque carte Héros), les joueurs doivent respectivement ajouter ou soustraire 1 à l'une des compétences de chaque Héros affecté par le Dieu.

**Important :** les joueurs peuvent choisir d'utiliser une Faveur Divine pour ne pas lancer ce dé sur la table Intervention Divine.

Compétence par compétence, comparez la difficulté de la Rencontre Légendaire avec le total cumulé par les Héros dans ces compétences. Si les Héros égalent ou dépassent la difficulté, ils sortent vainqueurs et appliquent l'effet Victoire (*Victory*) décrit au bas de la carte. En cas d'échec, ils appliquent l'effet Défaite (*Defeat*) décrit au bas de la carte.

**Exemple :** les Héros affrontent Talos, le Titan de Bronze. Les joueurs optent pour une Approche en Force. Une telle approche contre Talos procure à ce dernier une difficulté de 8 en Bataille et une difficulté de 4 en Furtivité.

Les joueurs sélectionnent Jason, Atalante et Castor pour leurs compétences Bataille et Furtivité, cumulant respectivement 7 et 5. C'est insuffisant pour vaincre Talos. Les joueurs décident d'utiliser également Médée pour sa capacité spéciale qui réduit de 2 la difficulté en Bataille de Talos, soit 6. 1d12 est lancé pour l'Intervention Divine et donne 7. Consultants la table, ils constatent que le résultat désigne la Déesse Artémis, qui favorise Atalante, lui conférant un bonus de +1 à l'une de ses compétences au choix des joueurs. Ils décident d'ajouter 1 à sa Furtivité. Le résultat final sur chacune des difficultés est supérieur aux seuils requis par Talos, les Héros sont donc victorieux.



**Cétus & Sanglier de Calydon (Calydonian Boar) :** ces créatures légendaire sont résolues de façon similaire à la Rencontre Légendaire "Traqués" ("Pursued"). Lorsque vous piochez ces cartes, vous devez piocher la carte Rencontre Légendaire éponyme et la résoudre normalement.

#### DIFFICULTÉ DU JEU

Les règles décrivent la mise en place pour une partie de niveau Difficile. Pour une partie moins ardue, les joueurs peuvent choisir un niveau de difficulté plus faible parmi ceux décrits ci-dessous :

**Mode Normal :** les joueurs débutent leur quête avec des Matériaux (placez le jeton Matériau sur la case 1), 1 Faveur Divine (placez le jeton Faveur Divine sur la case 1) et 1 jeton Équipement au hasard. De plus, les joueurs retirent 1 carte Évènement Exploration Embuscade (*Ambush*) et 1 carte Évènement Argo Orage (*Thunderstorm*) de leur pioche respective.

**Mode Facile :** lors de la constitution des 4 Escouades durant la mise en place, les joueurs peuvent choisir leurs Héros au lieu de les distribuer au hasard. Les joueurs débutent leur quête avec davantage de Matériaux (placez le jeton Matériau sur la case 2), 1 Faveur Divine (placez le jeton Faveur Divine sur la case 1) et 2 jetons Équipement au hasard. À ce niveau de difficulté, la Toison d'Or s'utilise 2 fois (vous remportez les deux jetons Toison d'Or quand vous triomphez du « Dragon »). Enfin, les joueurs retirent 1 carte Évènement Exploration Embuscade (*Ambush*) et 1 exemplaire des cartes Évènement Argo Orage (*Thunderstorm*), Mer Agitée (*Rough Sea*) et Eaux Peu Profondes (*Shallow Waters*) de leur pioche respective.

**Mode de jeu alternatif - Entropie :** ce mode propose un tirage aléatoire des Rencontres Légendaires chaque fois que les joueurs atteignent une étape correspondante sur le plateau (marquée par un cercle rouge) et de mélanger la carte Évènement Argo "Traqués" ("*Pursued*") dans la pioche Évènement Argo en début de partie. Remarquez que les Cités Portuaires sont numérotées de 1 à 12 sur les cartes associées. Dans ce mode de jeu, quand l'Argo atteint une Cité Portuaire, lancez 1d12 pour déterminer dans quelle Cité Portuaire le navire jette l'ancre (la même Cité Portuaire peut ainsi être visitée plusieurs fois au cours de la partie). La règle demandant de remplacer Hercules par Médée ne s'applique pas dans ce mode (cf. Audience dans les Cités Portuaires). Médée est donc ajoutée dans la pioche Héros et peut être affectée à une Escouade dès le début de la partie. À tout moment, si Hercules est pioché, il n'est pas retiré du jeu mais reste au contraire jusqu'à la fin de la partie. Si les joueurs sont battus lors de l'Évènement Argo "Traqués" ("*Pursued*") et que Médée ne fait partie d'aucune des Escouades, rien ne se passe.

#### FAQ

**Q :** si l'évènement Vent Arrière (*Tailwind*) est pioché quand l'Argo occupe la case précédant immédiatement AIA, Hercules doit-il rester en jeu au lieu d'être remplacé par Médée ?

**R :** dans tous les modes de jeu sauf Entropie, Hercules quitte les Argonautes d'une façon ou d'une autre dès que l'Argo atteint AIA, même si vous choisissez d'éviter ce port en utilisant l'évènement Vent Arrière pour atteindre directement la Rencontre Légendaire située juste après. Dès que l'Argo atteint ou dépasse AIA, Médée rejoint automatiquement le groupe des Héros à la place d'Hercules. Conserver Hercules pour le reste du voyage n'est pas autorisé (d'après la légende, il a réellement quitté l'expédition des Argonautes bien avant AIA). Mais vous êtes libre d'adopter une règle maison pour vous affranchir de cette interdiction.

**Q :** quelle est l'utilité des sections "favorisé/maudit" ("*favored/cursed*") présentes sur les cartes Héros ?

**R :** après avoir assigné vos Héros mais avant de résoudre un évènement de combat (ex. : Pirates) ou une Rencontre Légendaire, vous devez lancer 1d12 afin de résoudre une Intervention Divine. Ainsi, si le Dieu désigné favorise un Héros (c'est-à-dire que son nom est mentionné dans la section "favorisé"), il accorde au Héros un bonus de +1 à la compétence mise en œuvre pour cette rencontre spécifique. De la même façon, si le Dieu désigné maudit un Héros, il l'afflige d'un malus de -1 à la compétence mise en œuvre.

**Q :** au début de chaque tour, les Rations sont diminuées de 1 puis l'Argo avance d'une case. Dans une partie à plusieurs joueurs, doit-on diminuer les Rations pour chaque joueur ou les diminuer une seule fois par tour pour le groupe ?

**R :** les Rations sont diminuées une fois par tour pour le groupe.

**Q :** s'il est impossible de diminuer les Rations cela entraîne la perte d'un Argonaute. Doit-on également retirer un Héros ?

**R :** non, vous ne retirez pas un Héros de votre main. La piste Argonautes simule les membres d'équipage non héroïques qui aident à manœuvrer l'Argo. Vous reculez simplement d'une case sur la piste Argonautes.

**Q :** à quel moment s'utilise précisément la capacité de Jason ? Si je l'Épuise, bascule-t-il immédiatement le Héros actuellement "Épuisé" ("*Exhausted*") à l'état "Au Repos" ("*Resting*") puis le pouvoir prend-il effet ? Cela permet-il d'utiliser les caractéristiques du Héros précédemment Épuisé, et désormais Au Repos, dans sa propre Escouade ? De même, puis-je utiliser cette capacité pour copier un Héros Au Repos d'une autre Escouade et ensuite, dans le même test, remplacer ce Héros par un autre Héros de la même Escouade pour augmenter le résultat du test ? Ou Jason doit-il utiliser les caractéristiques du nouveau Héros désormais Au Repos ?

**R :** tout d'abord, vous choisissez un Héros Au Repos dans n'importe laquelle des 4 Escouades (y compris celle où est affecté Jason) pour copier ses compétences. Jason est déplacé à la position "Épuisé" après la résolution de la rencontre.

**Q : est-il possible d'Épuiser un Héros sans utiliser ses compétences, ses classes ou sa capacité spéciale ? Dans certaines situations, il n'y a rien à faire et il serait intéressant d'épuiser un Héros simplement pour décaler un Héros Épuisé et rendre ainsi le Héros Au Repos à nouveau disponible. Est-ce autorisé ?**

R : utiliser un Héros dans le seul but d'assurer une « rotation » N'EST PAS autorisé. Un Héros doit être utilisé pour ses compétences, ses classes ou sa capacité spéciale.

**Q : dans une Cité Portuaire, on assigne un Héros à une exploration et on pioche une carte Évènement Exploration "Chasse" ("*Hunting*"). Cette carte permet d'ajouter la Furtivité d'un Éclaireur (*Scout's Stealth*) au résultat du dé pour l'améliorer. Dans ce cas, est-il possible d'Épuiser un Héros supplémentaire pour ajouter également sa Furtivité ? Ou peut-on uniquement ajouter la Furtivité du Héros assigné ? Par ailleurs, peut-on utiliser un Équipement ou une Relique et ajouter son bonus à ce résultat de dé ?**

R : vous ne pouvez utiliser que la compétence du Héros assigné (Épuisé) et aucun Héros supplémentaire. Par contre, vous pouvez utiliser 1 Équipement ou 1 Relique et ajouter leurs bonus au résultat.

**Q : lors de la résolution de l'évènement "Pirates", le lancer de dé EST la difficulté, n'est-ce pas ? Si l'on utilise une Faveur Divine, cela permet simplement d'éviter l'application de bonus/malus selon la table des Dieux. Est-ce correct ?**

R : lors de la résolution de l'évènement "Pirates" et des évènements similaires (Embuscade - *Ambush*, Eaux Inhospitalières - *Hostile Waters*), 2 lancers sont effectués : un pour déterminer la difficulté de la rencontre, l'autre pour déterminer l'Intervention Divine. Le second lancer peut être évité en utilisant une Faveur Divine mais PAS le premier.

**Q : Les Héros peuvent-ils mourir / être retirés ou restent-ils sur la table durant toute la partie que l'on remporte ou perde une rencontre ?**

R : les cartes Héros restent toujours en jeu à l'exception d'Hercules et Médée.

**Q : quand on utilise les Héros de la mini extension, doit-on les ajouter à nos Escouades, chacune comportant ainsi 6 Héros au lieu de 4 ?**

R : non. Vous assignez aléatoirement 4 Héros à chaque Escouade.

**Q : quand on est pris dans une "Embuscade" ("*Ambush*") lors d'une Exploration, combien de Héros peut-on utiliser ? Et que se passe-t-il si le Héros qui a effectué l'Exploration est maintenant Épuisé ? Peut-il malgré tout participer à cette bataille ?**

R : lors d'une Embuscade, vous pouvez utiliser jusqu'à 4 Héros. Si durant le même tour (pendant une visite dans une Cité Portuaire) et avant l'Exploration, vous avez utilisé les Héros pour d'autres services de la Cité Portuaire, ils comptent dans la limite des 4 que vous pouvez utiliser dans cette Embuscade. Si vous voulez tenter votre chance en Exploration, il est recommandé de le faire en premier afin d'avoir autant de Héros disponibles que possible. Par ailleurs, le Héros utilisé pour l'Exploration est obligatoirement celui qui a participé à l'évènement pioché.

**Q : l'effet mentionné sur une carte Rencontre Légendaire est-il résolu en premier ? Par exemple, avec les Harpies, doit-on "diminuer les Rations de un" en tout premier lieu ?**

R : oui, l'effet est appliqué avant la résolution de la rencontre. Cela signifie que vous pouvez effectivement perdre la partie si la capacité spéciale de la rencontre vous inflige des pertes (Argonautes ou avaries).

**Q : la carte Évènement Argo Temps Calme ("*Fine Weather*") bénéficie-t-elle à toutes les Escouades ou doit-on choisir quelle Escouade en bénéficie ?**

R : l'évènement Temps Calme s'applique à toutes les Escouades.

**Q : les Cités Portuaires vertes comptent-elles comme des cases de mer de la même manière que les cases bleues ?**

R : seules les cases bleues sont considérées comme des cases de mer. Les Cités Portuaires sont résolues en utilisant les services offerts, décrits sur la carte de chaque Cité Portuaire.

**Q : peut-on utiliser Équipement et Relique à tout moment ?**

R : oui, vous pouvez utiliser l'un ou l'autre dès que vous en avez besoin.

**Q : peut-on utiliser Équipement et Relique après avoir lancé le D12 ?**

R : vous devez décider d'utiliser ou pas l'un ou l'autre avant de lancer le D12.

**Q : en dehors des rencontres, dans quel ordre les capacités sont-elles utilisées ? Par exemple, Argos peut réparer l'Argo hors d'une Cité Portuaire. Peut-il le réparer avant, après ou même pendant la résolution d'une carte Évènement Argos ?**

R : les capacités spéciales sont utilisables à tout moment du tour. Par exemple, lors d'un événement Orage qui inflige des avaries conduisant au naufrage de l'Argo, vous pouvez utiliser la capacité d'Argos pour payer 1 Matériau et réparer à la volée 1 avarie, sauvant ainsi le navire.

Autre possibilité, vous pouvez choisir d'utiliser cette même capacité spéciale avant de piocher une carte rencontre, simplement par précaution. Mais vous devrez alors réagir à ce qui sera pioché avec 3 Héros au lieu de 4. Lors de chaque tour, après avoir diminué de 1 les Rations (ou les Argonautes), l'ordre dans lequel les joueurs utilisent leurs capacités spéciales est à leur discrétion.

**Q : les services d'une Cité Portuaire doivent-ils être résolus dans un ordre précis ?**

R : il appartient aux joueurs de décider de l'ordre dans lequel résoudre ces services. Vous pouvez d'abord visiter le seigneur local pour solliciter son aide en utilisant un Diplomate puis envoyer un Éclaireur en Exploration. Les services sont résolus dans leur intégralité, l'un après l'autre, et vous choisissez quel Héros assigner à chaque service. Nos parties de test ont montré que si les joueurs sont certains de vouloir au moins effectuer une Exploration, il est généralement judicieux de commencer par ce service afin d'avoir plus de Héros disponibles pour affronter des événements tels que Embuscade et Sanglier de Calydon. L'Exploration est un choix risqué mais octroyant une récompense élevée.


### MINI EXPANSION COMPONENTS



### CRÉDITS

**Playtesters**  
Boucharelis Alexandros, Harry Haralampidis,  
Theodora Iroglidou, Ilias Iovis, Kostis Tolios,  
Oikonomidis Stavros, Boucharelis Charilaos,  
Boucharelis Achilles, and friends.

**Conception du jeu :** Lefteris Iroglidis, Konstantinos Iovis, Ioannis Stamatis  
**Rédaction des règles :** Jack Francisco  
**Illustrations :** Giota Vorgia  
**Conception graphique :** Ioannis Stamatis  
**Sculpture de l'Argo :** Avraam Avramidis  
**Traduction française :** Michaël Baillard, Thomas Million

 **AlcyonCreative**

© Alcyon Creative 2015-2018. Tous Droits Réservés.