



ISAAC MEYER

EXPRESSIONS

MISSIONS

ANATOMIE D'UNE MISSION

Chaque mission est ainsi constituée :



Difficulté :

Chaque mission a une difficulté, graduée de 1 à 7

Nombre de joueurs :

Les missions suivantes se déroulent de préférence de 3 à 5 joueurs.
Cependant, beaucoup d'entre elles peuvent être jouées de 2 à 6.
= Nombre de joueurs non disponible

Moment de l'effet :

Permet d'indiquer si la mission a un effet sur la mise en place, le déroulement du jeu ou le score.



Mise en place



Durant la partie



Score

Type de mission :

Permet d'indiquer quelle partie du jeu est affectée par les règles de la mission.



Entraînement :
Découvrir et apprendre les subtilités.



But :
Atteindre un objectif supplémentaire.



Flux :
Modifie la temporalité du jeu.



Amélioration :
Modifie les règles de base du jeu.



Verrouillage :
Ajoute des contraintes aux actions des joueurs



Voile :
Masque des informations aux joueurs.

**Réussirez vous à remplir toutes les missions?
Chaque mission apporte sa propre saveur au jeu, essayez de
toutes les accomplir ou rejouez vos préférées !**

Comment intégrer ces missions.

1. La mise en place reste la même.

2. Les règles restent les mêmes.

**3. La condition de victoire reste inchangée : il vous faudra
parvenir à placer plus de cartes en Harmonie qu'en Zizanie.**

**Tout ce qui précède reste vrai à moins qu'une mission indique
le contraire. Certaines missions changent la mise en place,
d'autres le score et parfois même les règles de base.**

**Les 10 premières sont des missions d'initiation, créées pour
s'initier au jeu. Si vous êtes déjà habitué à jouer à Expressions,
vous pouvez choisir de les ignorer.**

Ou pas !

Elles sont toujours fun !



**Certaines missions sont marquées comme favorites !
En effet, celles-ci sont les préférées du créateur soit
à cause des changements de gameplay, soit à cause du
challenge plus relevé !**



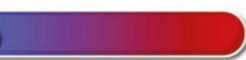
B, F, 1, 4, 7, 9, 13, 22, 28, 33, 36, 38, 42, 45, 50

A**MOUVEMENTS D'OUVERTURE****2-6**

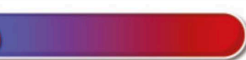
Après la mise en place, chaque joueur ajoute 1 carte de sa main à l'Harmonie, face visible.

B**ÉCHANGE DE CARTES****2-6**

Après la mise en place, tous les joueurs passent simultanément une carte de leur main au joueur à leur gauche.
Les joueurs ne peuvent pas deviner les cartes qu'ils ont passées.

C**DOUBLE PASSE****3-6**

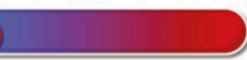
Après la mise en place, tous les joueurs passent simultanément une carte de leur main au joueur à leur gauche, ainsi qu'une au joueur à leur droite.
Les joueurs ne peuvent pas deviner les cartes qu'ils ont passées.

D**COMPTE À REBOURS
DEMARRAGE****2-5**

Pendant la mise en place, distribuez 1 carte supplémentaire à chaque joueur.
Après la mise en place, chaque joueur place 1 carte face cachée sur la pioche compte-tours. Enfin, mélangez la pioche compte-tours.

E**MINUTEUR VISIBLE****2-5**

Après la mise en place, retournez la pioche compte-tours face visible plutôt que face cachée. Etalez la pioche compte-tours de façon à ce que tous les joueurs puissent voir toutes les cartes pendant la partie.

F**UNE SEULE QUESTION****2-6**

Chaque joueur peut poser une question fermée du type Oui/Non à n'importe quel moment de la partie.

G**SUGGÉRER****2-6**

Le premier tour de chaque joueur doit être un indice (jouer une carte).

H**RÉUSSITE PRÉCOCE****3-6**

Les joueurs doivent réussir à faire une supposition correcte durant le premier tour.

I**MODE SILENCIEUX****2-6**

Les joueurs doivent rester silencieux.
Un joueur ne peut parler que pour deviner une carte dans la main d'un autre joueur, et seulement pendant son tour.

J**VOLONTÉ SINCÈRE****2-5**

Pendant la mise en place, distribuez 1 carte de moins à chaque joueur. Puis, donnez 1 carte face visible à chaque joueur. Tous les joueurs utilisent simultanément ces cartes comme des indices. Si une carte ne peut pas être jouée, placez-la en Zizanie.

1**INTUITION ENFOUÏE****2-6**

Après la mise en place, chaque joueur place 1 carte de sa main face cachée devant lui. Cette carte fait toujours partie de sa main et doit être devinée correctement avant la fin de la partie. Les joueurs peuvent regarder leur propre carte, mais ne peuvent pas la changer.

2**OBSERVATEUR MUET****3-6**

Pendant la mise en place, choisissez 1 joueur qui ne peut pas réaliser l'action de deviner tant qu'il lui reste des cartes en main. Ce joueur place une aide de jeu devant lui comme rappel de cette contrainte.

3**HARMONIE SILENCIEUSE****2-6**

Pendant la mise en place, chaque joueur choisit 1 carte de sa main et la place face cachée en Harmonie.

4**FOI AVEUGLE****2-6**

Pendant la mise en place, distribuez 1 carte de moins que d'habitude à chaque joueur. Après avoir organisé ses mains, distribuez à chaque joueur 1 carte supplémentaire, face cachée. Chaque joueur place cette carte tournée vers l'extérieur : tous les autres peuvent la voir, sauf lui-même. Les joueurs ne doivent jamais regarder cette carte à aucun moment de la partie ! Un joueur peut deviner sa propre carte tournée vers l'extérieur. Si la supposition est correcte, cette carte et une autre carte de sa main sont ajoutées à l'Harmonie. Si la supposition est fautive, il doit placer 1 carte de sa main en Zanie. Si un joueur devine par erreur sa propre carte comme étant dans la main d'un autre joueur, la partie est perdue.

5**GAUCHE VERROUILLÉE****3-6**

Pendant la partie, les joueurs ne peuvent pas deviner les cartes du joueur à leur gauche.

6

**INDICES TACTIQUES**

2-6



À tout moment, il ne peut pas y avoir plus de 4 indices actifs parmi tous les joueurs.

7

**MAINS DÉSEQUILIBRÉES**

3-5



Pendant la mise en place, distribuez toutes les cartes.

8

**DOUBLE ENTRÉE**

2-6



Les 2 premières cartes ajoutées à l'Harmonie doivent porter le même numéro.

9

**HARMONIE DIVERSIFIÉE**

2-6



Les 5 premières cartes ajoutées à l'Harmonie doivent être de couleurs différentes.

10

**DÉPART MODESTE**

2-6



Les 5 premières cartes ajoutées à l'Harmonie doivent avoir une valeur de 3 ou moins.

11

**SAGESSE LIMITÉE**

2-6



Au total, seuls 10 indices peuvent être faits pendant toute la partie.
 Pour suivre cela, placez les 5 aides de jeu dans l'Harmonie au début de la partie.
 À chaque suggestion, déplacez une aide de jeu de l'Harmonie vers la Zizanie, ou retirez-en une de la Zizanie du jeu. Une fois toutes les aides de jeu retirées, plus aucun indice ne pourra être joué.

12

**RESTRICTION DE NOMBRES**

2-6



Il ne peut jamais y avoir deux indices actifs portant le même numéro.

13

**TRÉSOR DES SEPT**

2-6



Les joueurs ne peuvent pas jouer de 7 en indices.
 À la fin de la partie, il doit y avoir au moins 3 cartes de valeur 7 en Harmonie.

14

**DEUX SUGGESTIONS UNIQUEMENT**

2-6



Pendant la mise en place, chaque joueur place son aide de jeu devant lui. Lorsqu'un joueur fait sa 1^{re} suggestion, il tourne son aide de jeu. Lorsqu'il fait sa 2^{de} suggestion, il retire son aide de jeu de la partie. Une fois l'aide de jeu retirée, ce joueur ne peut plus faire de suggestion.

15

**STRATÈGE SILENCIEUX**

3-6



Pendant la mise en place, choisissez 1 joueur qui ne pourra faire aucune suggestion pendant toute la partie.
 Ce joueur place une aide de jeu devant lui en guise de rappel.

16

**VISION LIMITÉE**

2-6

Il ne peut jamais y avoir plus de 3 indices actifs en même temps parmi tous les joueurs.

17

**CONCENTRATION UNIQUE**

2-6

Pendant la partie, chaque joueur ne peut avoir qu'un indice actif à la fois. Pour en faire un nouveau, son indice précédent doit d'abord être résolu.

18

**NUMÉROS UNIQUES**

2-6

Les 6 premières cartes ajoutées à l'Harmonie doivent toutes avoir des numéros différents.

19

**JEU DE PRÉCISION**

2-6

Les joueurs doivent ajouter 10 cartes à l'Harmonie avant toute mauvaise devinette.

20

**COULEUR UNIFIÉE**

2-6

Les 4 premières cartes ajoutées à l'Harmonie doivent être de la même couleur.

21

 **RESTRICTION DE TYPES** 2-6

Il ne peut jamais y avoir 2 indices du même type actifs en même temps.
« Type » fait référence aux quatre façons de jouer une carte.

22

 **MAINS VERROUILLÉES** 3-6

Après la mise en place, les joueurs n'organisent pas leur main et ne peuvent jouer ou défausser que les cartes situées aux extrémités de leur main.
Les cartes devinées sont retirées et placées normalement.

23

 **FARDEAU DU PREMIER JOUEUR** 3-6

Pendant la partie, le joueur possédant la carte Premier Joueur ne peut pas faire de devinettes tant qu'il lui reste des cartes.

24

 **DÉVOUEMENT AVEUGLE** 2-6

Pendant la mise en place, distribuez 1 carte de moins que d'habitude à chaque joueur. Après avoir organisé leur main, donnez à chaque joueur 1 carte supplémentaire face cachée, tournée vers l'extérieur : visible pour les autres, mais jamais pour lui-même.
Les joueurs ne doivent jamais regarder cette carte à aucun moment de la partie ! Pour gagner, chaque joueur doit deviner correctement sa propre carte avant la fin de la partie. L'Harmonie et la Zizanie ne comptent pas : cette mission est un succès ou un échec.
Si un joueur devine par erreur sa propre carte comme étant dans la main d'un autre joueur, la partie est perdue.

25

 **PALETTE ÉQUILIBRÉE** 2-6

À la fin de la partie, il doit y avoir au moins 4 cartes de chaque couleur en Harmonie.

26

**MINUTEUR PERTURBÉ**

2-5



Après la mise en place, retournez la première carte de la pioche compte-tours en Zizanie, puis chaque joueur ajoute 1 carte à l'Harmonie.
Remarque : cette mission supprime un tour de jeu.

27

**DESTINS ALÉATOIRES**

3-6



Lors d'une devinette, la carte retirée de votre main est choisie au hasard.
Après la devinette, mélangez le reste de votre main face cachée et tirez au hasard 1 carte : Si la supposition était correcte, ajoutez-la à l'Harmonie.
Sinon, placez-la en Zizanie.

28

**DÉPART INÉGAL**

3-5



Pendant la mise en place, distribuez les cartes équitablement entre les joueurs.
Placez les cartes restantes en Zizanie. La partie se termine lorsqu'un joueur n'a plus de cartes. À la fin, ajoutez les cartes restantes à la Zizanie comme d'habitude.

29

**SÉRIE NUMÉRIQUE**

2-6



À la fin de la partie, il doit y avoir 5 cartes portant le même numéro en Harmonie.

30

**RESTRICTION DE COULEURS**

2-6



Il ne peut jamais y avoir 2 indices de la même couleur en même temps.

31

**SILENCE DU PREMIER JOUEUR**

3-6

Pendant la partie, le joueur possédant la carte Premier Joueur ne peut pas donner d'indices.

32

**UNE ET C'EST TOUT !**

3-5

Chaque joueur ne peut faire qu'une seule devinette durant toute la partie.
Placez une aide de jeu devant chaque joueur.
Lorsqu'un joueur fait sa suggestion, il retire son aide de jeu de la partie.

33

**PERTE INCONNUE**

2-6

Après la distribution des cartes, chaque joueur retire au hasard 1 carte de sa main, sans la regarder, et la retire du jeu.
Ces cartes ne comptent ni comme Harmonie ni comme Zizanie.

34

**ZIZANIE GAGNÉE**

2-5

Pendant la mise en place, chaque joueur place son aide de jeu devant lui. Lorsqu'un joueur fait sa 1^{re} suggestion, il tourne son aide de jeu. Lorsqu'il fait sa 2^{de} suggestion, il retire son aide de jeu de la partie. Une fois l'aide de jeu retirée, ce joueur ne peut plus faire de suggestion.

35

**DIVINATION PROPHÉTIQUE**

3-5

Avant la fin de la partie, un joueur doit consacrer un tour à deviner correctement une carte de la pioche compte-tours.

36

**OBSCURITÉ TOTALE**

3-6



Toutes les cartes ajoutées à la Zizanie sont placées face cachée.

37

**DOUBLE FARDEAU**

2-5



Pendant la mise en place, distribuez 1 carte supplémentaire à chaque joueur.
Ensuite, chaque joueur ajoute 1 carte à la Zizanie et 1 carte face cachée à la pioche compte-tours.

38

**JEU PARFAIT**

2-6



Les joueurs ne peuvent faire aucune erreur de devinette.
Dès qu'un joueur se trompe, la partie est immédiatement perdue.

39

**RÉVÉLATION PRÉCOCE**

2-5



Retournez la première carte de la pioche compte-tours au début de la partie.
Remarque : cela retire un tour de jeu.

40

**SPECTRE ÉQUILIBRÉ**

2-6



À la fin de la partie, il doit y avoir au moins 5 cartes de chaque couleur dans l'Harmonie.

41

 **DOUBLE AVEUGLE** 2-6

Pendant la mise en place, chaque joueur place 2 cartes face cachée devant lui.
Ces cartes doivent être devinées correctement avant la fin de la partie.
Les joueurs peuvent regarder leurs propres cartes, mais ne peuvent pas les changer.

42

 **HARMONIE VARIÉE** 2-6

Les 10 premières cartes ajoutées à l'Harmonie doivent avoir des numéros différents.

43

 **TIG-TAG PRÉCOGE** 2-5

La carte de la pioche compte-tours est retournée au début de chaque tour au lieu de la fin.
Remarque : cela retire un tour de jeu.

44

 **ZIZANIE FORGÉE** 3-6

Au début de la partie, chaque joueur place une carte de son choix face cachée en Zizanie.

45

 **INDICES RESTREINTS** 2-5

Il ne peut y avoir que 2 indices actifs à tout moment dans la partie.

46

**VOIX LIMITÉES**

3-5



Seuls 2 joueurs peuvent faire des suggestions durant toute la partie. Au début de la partie, ces joueurs placent une aide de jeu devant eux pour le signaler. Les joueurs sans aide de jeu ne peuvent pas faire de suggestions.

47

**DEVINETTES À GAUCHE**

3-5



Les joueurs ne peuvent deviner que les cartes du joueur à leur gauche.

48

**INDICE ÉPHÉMÈRE**

3-5



Il ne peut y avoir qu'un seul indice actif à tout moment dans la partie. Lorsqu'un nouvel indice est transmis, l'ancien est immédiatement retiré, même s'il est toujours pertinent.

49

**COULEURS ORDONNÉES**

2-6



Les 4 premières cartes ajoutées à l'Harmonie doivent être de la même couleur et dans l'ordre croissant ou décroissant.

50

**COMPTE À REBOURS PARFAIT**

2-5



Les 10 premières cartes ajoutées à l'Harmonie doivent être des numéros différents dans l'ordre croissant ou décroissant.



A	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
B	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
C	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
D	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
E	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
F	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
G	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
H	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
I	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
J	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
1	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
2	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
3	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
4	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
5	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
6	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
7	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
8	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
9	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
10	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
11	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
12	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
13	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
14	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
15	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
16	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
17	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
18	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
19	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
20	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
21	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
22	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
23	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
24	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
25	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
26	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
27	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
28	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
29	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
30	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
31	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
32	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
33	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
34	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
35	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
36	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
37	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
38	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
39	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
40	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
41	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
42	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
43	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
44	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
45	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
46	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
47	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
48	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
49	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>
50	<input type="checkbox"/>	<input type="radio"/>	<input type="checkbox"/>

Utilisez ces cases pour sauvegarder votre progression.

N'hésitez pas à utiliser les cases ci-dessous, en indiquant l'usage qui sera fait de chacune d'entre elles : groupes, configuration du nombre de joueurs ou même pour identifier vos missions préférées.

