

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 ★★★ modulable 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



LOST CITIES

Le jeu de plateau

Un jeu de
Reiner Knizia
pour 2 à 4 joueurs
à partir
de 10 ans

Présentation

Elles sont là ! Après ces longues années de recherches, vous touchez finalement au but ! Les légendaires Cités Perdues et leurs mystérieux artefacts sont à votre portée. Bien sûr, il reste encore des étapes à franchir avant de les atteindre, par-delà les déserts, les jungles sauvages et les rivières de lave. Alors hâtez-vous : vous n'êtes pas le seul aventurier à vouloir les trouver !

Pour partir en expédition, jouez une carte et avancez l'un de vos pions. La couleur de la carte indique quelle sera votre destination. À chaque tour suivant, vous pouvez ajouter une carte à votre parcours, obligatoirement de valeur égale ou supérieure à celle de la dernière carte jouée. Il faudra donc commencer prudemment pour ne pas vous retrouver bloqué dans votre aventure.

En route, collectez des artefacts, marquez des étapes et utilisez judicieusement votre chef d'expédition pour gagner de précieux points de victoire. À la fin, seul l'explorateur qui aura su gérer intelligemment la progression de l'ensemble de ses expéditions sera digne de remporter la partie !

Matériel

1 plateau de jeu

110 cartes (2 de chacune des valeurs 0-10, dans 5 couleurs)

25 tuiles Événement

27 Artefacts



9 tuiles
Artefact



9 tuiles
Étape



7 tuiles Points
de Victoire



20 pions (dans 4 couleurs)

64 jetons Points de Victoire



4 Explorateurs 1 Chef d'Expédition



Mise en place

Placez le **plateau de jeu** au centre de la table. Disposez les **jetons Points de Victoire** et les **Artefacts** à côté du plateau. Chaque joueur choisit une couleur et place les **cinq pions** correspondants au centre du plateau.

Mélangez les **25 tuiles Événement** et placez-les **face cachée** sur le plateau aux emplacements prévus. **Retournez-les** ensuite face visible.

Mélangez les 110 cartes et distribuez **huit cartes** face cachée à chaque joueur. Ces cartes correspondent à leur **main**. Formez une pile avec les cartes restantes : elles constituent une **pioche** face cachée.



tuile
Événement



Partie à deux joueurs : Avant de distribuer les cartes, retirez au hasard **30 cartes** sans les regarder et remettez-les dans la boîte.

Déroulement de la partie

La partie se déroule en trois manches. À la fin de chaque manche, un décompte des points a lieu. Après la troisième manche, des points sont attribués en fonction du nombre d'Artefacts récupérés. La dernière personne à avoir fêté son anniversaire commence la partie.

Les joueurs jouent chacun leur tour, dans le sens horaire. À son tour, le joueur actif doit effectuer les deux actions suivantes en respectant l'ordre indiqué :

1) Jouer une carte de sa main

- ♣ Placez une carte face visible devant vous, afin de **commencer une expédition** en avançant votre pion sur la première case de cette expédition, OU
- ♣ Placez une carte face visible dans une rangée déjà existante de votre zone de jeu, afin de **franchir une nouvelle étape** et faire avancer votre pion d'une case, OU
- ♣ **Défaussez une carte** face visible dans la défausse appropriée.

2) Puis piocher une carte

- ♣ Piochez une carte face cachée depuis la **pioche**, OU
- ♣ Piochez une carte face visible depuis une **défausse**.

Détail des règles

1. JOUER UNE CARTE DE SA MAIN

Commencer une expédition

Choisissez une couleur parmi les cartes de votre main. Placez devant vous **face visible** la carte de **plus faible valeur** de cette couleur afin de commencer une nouvelle rangée. Cette carte fait désormais partie de votre **zone de jeu personnelle** et il n'y a **que vous** qui pourrez y placer des cartes.

Ensuite, choisissez l'un de vos pions. Placez-le sur la première étape de l'expédition, **la case -20**, ayant la **même couleur** que la **carte venant d'être jouée**. La valeur « -20 » indique que ce pion vous rapporte pour l'instant vingt points négatifs !



Attention : Le Chef d'Expédition double les points à la fin d'une manche. S'il se trouve dans une zone négative, alors les points négatifs sont aussi doublés !



Remarque : Vous ne pouvez avoir dans votre zone de jeu personnelle **qu'une seule rangée par couleur** et donc qu'un seul de vos pions par expédition.

Cependant, plusieurs joueurs peuvent s'engager dans une expédition de même couleur (ainsi, il peut y avoir plusieurs pions différents sur une seule expédition).

Franchir une nouvelle étape

Décidez parmi vos expéditions déjà commencées celle où vous souhaitez avancer à la prochaine étape.

Choisissez une carte de la couleur de cette expédition et placez-la face visible dans votre zone de jeu sur la dernière carte de la rangée de cette couleur. La carte nouvellement placée doit avoir une **valeur supérieure ou égale** !

Déplacez ensuite votre pion vers l'étape suivante (par exemple, de la case -20 vers la case -15).

Attention : S'il y a une tuile Événement sur la nouvelle case, lisez la section « Trouver une tuile Événement » (page 3).



Cité perdue déjà atteinte :

Si l'un de vos pions se trouve déjà sur la dernière étape (neuvième case) d'une expédition et que la cité perdue a été découverte, vous ne pouvez plus faire avancer ce pion. En jouant une carte **valide** (de même couleur, de valeur supérieure ou égale) pour cette expédition, vous pouvez faire avancer d'une case n'importe quel **autre** pion de votre choix.

Défausser une carte

Choisissez une carte de votre main et placez-la face visible dans la défausse de l'expédition appropriée (voir exemple ci-dessous). Les cartes doivent être séparées selon leur couleur. Il ne peut y avoir que cinq **défausses**. Seule la carte du dessus de chaque défausse doit être visible.



Remarque : Vous allez accumuler dans votre main des cartes qui ne vous seront d'aucune utilité, c'est pourquoi il faudra les défausser. Par exemple, vous commencez une expédition en jouant un « 4 » rouge et vous piochez ensuite un « 3 » rouge. Vous ne pouvez pas le jouer et vous pourrez le défausser pour essayer d'avoir une meilleure carte. Néanmoins, vous voudrez peut-être le garder en main afin que vos adversaires ne le récupèrent pas.

2. PIOCHER UNE CARTE

Une fois que vous avez joué une carte de votre main, vous devez piocher une carte. Pour ce faire, vous avez deux possibilités :

- ♣ Piochez la première carte face cachée du dessus de la **pioche** OU
- ♣ Piochez la première carte face visible du dessus de l'une des **défausses**.

Vous avez à nouveau huit cartes en main et votre tour est terminé. C'est désormais au tour du prochain joueur en suivant le sens horaire.

Trouver une tuile Événement



Si vous faites avancer votre pion sur une case où se trouve une tuile Événement, vous devez effectuer immédiatement l'action correspondante :



Tuile Artefact

Prenez la tuile Artefact depuis le plateau de jeu et placez-la devant vous. **L'emplacement où se trouvait la tuile reste vide.**



Tuile Points de Victoire

Prenez les jetons Points de Victoire en fonction de la valeur indiquée. Le Chef d'Expédition ne double pas ces points !

Attention : La tuile Points de Victoire **reste face visible** sur son emplacement et reste donc disponible pour les pions suivants.



Tuile Étape

Vous pouvez faire avancer d'une case **n'importe lequel de vos pions** présents sur **n'importe laquelle de vos expéditions** déjà commencées (sauf si celle-ci se trouve déjà sur la neuvième et dernière étape).

Attention : La tuile Étape **reste face visible** sur son emplacement et reste donc disponible pour les pions suivants.

Si la case sur laquelle votre pion est avancé contient aussi une tuile Événement, alors vous devez aussi effectuer l'action associée à cette tuile.



Exemple :

Vous placez un « 6 » bleu dans votre zone de jeu personnelle. Votre pion avance ensuite sur la case 15 bleue. Vous pouvez alors faire avancer d'une case n'importe lequel de vos pions présents sur n'importe laquelle de vos expéditions déjà commencées. Vous avancez dans l'expédition bleue et déplacez votre pion sur la case 30 bleue, permettant ainsi de recevoir des jetons Points de Victoire pour une valeur de 15.

Fin de la manche et décompte

- ♣ Une manche se termine dès que **cinq pions ont traversé un pont** (situé entre les étapes 6 et 7 de chaque expédition). Il n'est pas nécessaire que les ponts de chaque expédition aient été traversés. Par exemple, il est possible que deux pions aient traversé le pont d'une expédition et qu'aucun pion n'ait traversé le pont d'une autre expédition.



Attention : Si, en faisant avancer un pion, la fin de la manche est déclenchée et que la case contient une tuile Événement, alors l'action de la tuile n'est **pas** effectuée !

- ♣ Une manche se termine également lorsque la **dernière carte face cachée de la pioche** est récupérée par un joueur.

Procédez ensuite au décompte.

Décompte d'une manche

- ☞ Chaque pion vous rapporte des **jetons Points de Victoire** en fonction de la case sur laquelle il se trouve. Le Chef d'Expédition **double** les points (positifs comme négatifs) de la case où il se trouve.
 - ☞ Additionnez d'abord toutes les valeurs des cases positives (étapes 4 à 9) sur lesquelles se trouvent vos pions. Retirez ensuite toutes les valeurs des cases négatives (étapes 1 à 3) sur lesquelles se trouvent vos pions. Prenez enfin des jetons Points de Victoire selon la valeur obtenue.
- Attention** : À la fin d'une manche, vous ne pouvez jamais avoir moins de zéro point de victoire.
- ☞ Remplacez tous les pions au centre du plateau de jeu.
 - ☞ Si vous avez des tuiles Artefact, vous devez les rendre et prendre un **Artefact** (carré et brun) pour chaque tuile rendue.



Échange : tuiles Artefact contre Artefacts

Préparer la manche suivante

Après le décompte, mélangez les 25 tuiles Événement (y compris les 9 tuiles Artefact) face cachée. Placez-les face cachée sur le plateau de jeu aux emplacements prévus et retournez-les ensuite face visible.

Attention : Vous devez garder vos jetons Points de Victoire et vos Artefacts !

Mélangez **toutes** les cartes. Distribuez huit cartes face cachée à chaque joueur. Formez une pile avec les cartes restantes pour constituer la pioche.

Partie à deux joueurs : Mélangez **toutes** les cartes, puis retirez au hasard 30 cartes sans les regarder et remettez-les dans la boîte.

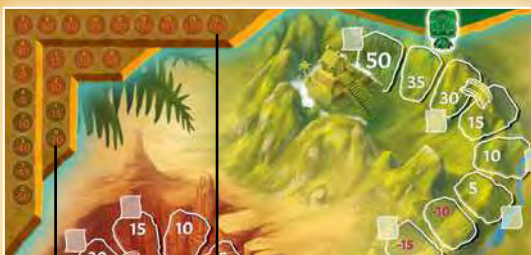
En suivant le sens horaire, la personne située après le dernier joueur ayant avancé dans une expédition commence la nouvelle manche.

Fin de la partie

La partie se termine après le décompte de la troisième manche.

- ☞ Après, chaque joueur compte ses Artefacts. Sur la **grande piste de score**, située dans le coin supérieur gauche du plateau de jeu, vous pouvez savoir combien vous rapportent les Artefacts. Vous recevez des jetons Points de Victoire en fonction de la valeur correspondante : 30 points pour six Artefacts, 70 points pour neuf Artefacts, etc.

Attention : Si vous avez cinq Artefacts ou moins, vous devez rendre des jetons Points de Victoire !



petite piste de score

grande piste de score

- ☞ Chaque joueur calcule enfin la somme de ses jetons Points de Victoire. Celui ou celle qui a le score le plus élevé remporte la partie ! S'il y a une égalité entre plusieurs joueurs, celui ou celle qui a obtenu le plus d'Artefacts est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, les joueurs concernés gagnent ensemble la partie.

Partie courte

- ☞ La partie courte ne se joue qu'en **une seule manche** ! Le décompte se fait différemment : utilisez la **petite piste de score** pour savoir combien vous rapportent vos Artefacts.

Variante : croissant et décroissant

La partie peut se jouer avec les modifications suivantes :

- ☞ Vous commencez une expédition en choisissant, comme d'habitude, une couleur parmi les cartes de votre main. Décidez alors si vous placez devant vous face visible la **carte de plus faible valeur ou la carte de plus haute valeur** dans cette couleur.
- ☞ Concernant la suite de l'expédition, la première carte **de valeur différente** détermine l'ordre (croissant ou décroissant) de cette expédition pour le reste de la manche. Si la valeur de cette carte est plus faible, vous ne pourrez jouer que des cartes de valeur inférieure ou égale. Si la valeur de cette carte est plus haute, vous ne pourrez jouer que des cartes de valeur supérieure ou égale.
- ☞ Vous prenez la décision **pour chaque nouvelle expédition**. Vous pouvez par exemple avoir une expédition allant par ordre croissant et une autre allant par ordre décroissant.

Reiner Knizia remercie Sebastian Bleasdale pour sa contribution essentielle et le développement apporté au jeu. Un immense merci aux personnes ayant essayé le jeu, et particulièrement à Iain Adams, Chris Bowyer, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin et Chris Lawson. Kosmos remercie toutes les personnes ayant essayé le jeu et relu les règles.

Auteur : Reiner Knizia

Graphisme & illustrations : Cem Kara, ANOKA DESIGN STUDIO

3D : Andreas Resch

Rédaction 2008 : TM-Spiele

Rédaction 2018 : Michael Sieber-Baskal

Traduction française : Robin Houpiet

Relecture française : Alain Wernert

© 2014, 2018 KOSMOS Verlag, Stuttgart, Germany

© 2019 IELLO pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables - Lot 341

54180 Heillecourt - France

www.iello.com

SUIVEZ-NOUS SUR



Tous droits réservés
Fabriqué en Allemagne