

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Lost : Le Jeu

CONTENU

75 cases "Emplacement" (qui constituent le plateau de jeu) / 10 cases "Départ" / 2 dés / 1 pièce Lost / 17 pions "Personnage" / 17 cartes "Personnage" / 158 Cartes "Destin" / 15 marqueurs "Blessé" / 1 règle du jeu.

BUT DU JEU

Asseoir sa domination sur l'île.

MISE EN PLACE DU JEU

Construction de l'île : L'île est constituée de cases hexagonales que l'on appellera Emplacements. Pour une première partie, piochez 4 Emplacements COEUR DE L'ILE et 12 Emplacements LITTORAL. Posez les cases Cœur de l'île au centre de la table de manière à former un carré. Posez, ensuite, les 12 cases Littoral autour de ce carré. On obtient une grille de 4x4.

Par la suite, vous pourrez former des îles plus grandes. Il convient juste de se souvenir que **les cases Littoral doivent toujours se trouver sur le pourtour de l'île.**

▶ Piocher le Personnage de départ

Distribuez au hasard 2 cartes **Personnage** à chaque joueur. Ces derniers doivent alors en conserver une et rendre l'autre. Le Personnage conservé devient le Personnage PRINCIPAL du joueur. (Personnage de départ)

Si les deux cartes distribuées ont une force inférieure ou égale à 2, le joueur conserve alors les 2 cartes.

▶ Atterrir sur l'île

Chaque joueur pose une CASE DEPART n'importe où autour de l'île et place son pion dessus.

Pour préparer son pion, insérez la photo de votre Personnage dans le porte-carte en plastique.

Lancez un dé pour savoir qui commence la partie.

TOUR DE JEU

Le tour de jeu d'un joueur se compose de 5 étapes. Une fois ces 5 étapes jouées, le tour passe au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Les 5 étapes se jouent dans l'ordre suivant :

1. **DEPLACER TOUS SES PERSONNAGES D'UNE CASE.**

PUIS

2. **APPLIQUER LES EFFETS IMPOSES PAR L'ILE.**

PUIS

3. **TENTER DE CONTROLER DES PERSONNAGES NEUTRES SITUES SUR LA MEME CASE EMPLACEMENT.**

PUIS

4. **EFFECTUER DES TRANSFERTS D'EQUIPEMENTS ENTRE PERSONNAGES SITUES SUR LE MEME EMPLACEMENT;**

PUIS

5. **SE DEFAUSSER DE CARTES DESTIN SI LE JOUEUR EN POSSEDE PLUS DE 4.**

A NOTER : LES JOUEURS PEUVENT A TOUS MOMENT, MEME LORS DU TOUR D'UN ADVERSAIRE, UTILISER LEUR CARTES DESTIN OU LEUR CAPACITES SPECIALES.

LES ETAPES

ETAPE 1. DEPLACEMENTS

Au début de son tour, un joueur doit commencer par déplacer tous ses Personnages. Les joueurs commencent la partie avec un seul Personnage (sauf exception) mais pourront par la suite en contrôler plus d'un.

Chaque Personnage se déplace vers une case Emplacement contiguë à sa case de départ. Si vous possédez plusieurs Personnages, vous pouvez décider de les déplacer vers la même case ou de les envoyer sur des cases distinctes. Une fois que tous vos Personnages se sont déplacés, passez à l'étape suivante.

ETAPE 2. LES EFFETS DE L'ILE

▶ Arriver sur un Emplacement non découvert

Il s'agit d'une partie de l'Ile qui n'a pas encore été explorée. Retournez-le et suivez les instructions dans l'ordre indiqué.

▶ Arriver sur un Emplacement déjà exploré mais vide

Considérez-le comme une case non explorée : suivez les instructions dans l'ordre indiqué.

▶ Arriver sur un Emplacement déjà exploré avec une carte Destin dessus

Si l'Emplacement vous demande de piocher une carte Destin alors qu'il y en a déjà une, l'instruction s'annule.

Cas particulier : s'il vous est demandé de piocher un certain nombre de cartes et qu'il y a moins de cartes sur la case que ce nombre précis, complétez simplement.

▶ Arriver sur un Emplacement déjà exploré avec le Personnage d'un ADVERSAIRE dessus

Si l'Emplacement vous demande de piocher une carte Destin, vous avez le choix entre affronter le Personnage de l'adversaire et piocher une carte.

▶ Arriver sur un Emplacement déjà exploré avec dessus le Personnage d'un ADVERSAIRE et une carte Destin

Comme dans le cas précédent, vous avez le choix entre affronter le Personnage de l'adversaire ou jouer la carte Destin.

▶ Campements

Certains Emplacements possèdent un petit triangle rouge à côté duquel on peut lire : Campement. Quand ce type de case est exploré **pour la première fois, un Personnage Neutre est ajouté**. Piochez la première carte de la pile Personnage et posez le portrait correspondant sur la case. On verra plus tard comment prendre le contrôle des Personnages Neutres.

▶ Cartes Destin

Il s'agit des moments forts que vous vivez sur l'Ile. Il en existe 3 sortes différentes : Rencontres, Equipements et Evénements.

→ Rencontres

Lorsque vous faites une Rencontre, vous devez la résoudre **immédiatement**. Impossible d'y échapper ! Lisez la carte à voix haute. Posez ensuite la carte Destin sur la case. Il vous faut vaincre la carte Rencontre. Pour ce faire, vous devrez tenter un Rapport de Force (comme expliqué un peu plus loin). A l'issue de ce Rapport de Force, défaussez la carte Rencontre. Si des cartes Equipement sont présentes sur la case, il vous faudra d'abord résoudre la Rencontre avant de pouvoir les ramasser.

→ Equipements

Les cartes Equipement représentent les objets que vos Personnages peuvent ramasser tout au long de leur aventure. Les joueurs peuvent :

- soit ramasser l'objet pour l'utiliser immédiatement : l'objet est ensuite redéposé par terre
- soit conserver l'objet pour plus tard : l'objet est placé sur la carte Personnage
- soit ne pas le ramasser et laisser l'objet sur place

A noter : la plupart des Personnages ne peuvent emporter avec eux qu'un seul équipement.

→ Evénements

Les cartes Evènement représentent les moments forts tirés de la série. Lorsque vous piochez une carte Evènement, vous pouvez décider de l'utiliser immédiatement ou la conserver pour plus tard. **Attention : vous ne devez pas avoir plus de 4 cartes en main à la fin de votre tour.**

▶ Rapports de Force

Pour affronter une Rencontre ou tenter de prendre le contrôle d'un Personnage, vous devrez avoir recours à des Rapports de Force.

→ Rapports de Force avec une Rencontre

Pour connaître l'issue d'un Rapport de Force, on prend en compte la force de son Personnage à laquelle on ajoute la valeur d'un dé qu'on aura pris soin de lancer. Même chose pour la carte Rencontre : on prend en compte la force de la carte à laquelle on ajoute la valeur d'un dé. La plus forte valeur gagne le Rapport de Force.

On peut influencer sur l'issue d'un Rapport de Force de plusieurs façons. La plus simple étant d'avoir plus d'un Personnage impliqué. En effet, comme il est possible de prendre le contrôle de nouveaux Personnages, il suffit ensuite de les déplacer en groupe. On additionne alors la force de l'ensemble des Personnages mais on ne lance toujours qu'un seul dé.

Une autre façon d'influer sur l'issue d'un Rapport de Force consiste à utiliser des Pouvoirs Spéciaux et/ou des cartes Equipement et Evènement. Ceci reste possible même après avoir lancé le dé.

Vous pouvez utiliser autant de Pouvoirs Spéciaux et/ou cartes que vous souhaitez, à tout moment, et pas seulement sur vos propres Personnages.

→ Rapports de Force avec un Personnage de l'adversaire

Pour remporter la victoire, il vous faut contrôler tous les Personnages présents sur l'Ile. Pour contrôler un Personnage, il vous faudra remporter un Rapport de Force,

comme lors des Rencontres.

Il est plus dangereux de s'opposer à un adversaire qu'à une Rencontre car si vous perdez un Rapport de Force **que vous avez provoqué** l'un de vos Personnages est alors **blessé** !

Lorsque vous déplacez un ou plusieurs de vos Personnages sur un Emplacement occupé par un Personnage adverse, vous pouvez tenter d'en prendre le contrôle. La procédure est la même qu'avec une Rencontre. Il est toujours possible d'utiliser ses cartes Equipement, Evènement ou Pouvoirs Spéciaux pour influencer sur l'issue d'un Rapport de Force.

Tout comme l'attaquant, un joueur possédant plusieurs Personnages sur une même case peut cumuler leur force pour se défendre.

Si vous et votre adversaire possédez plusieurs Personnages sur une même case, vous pouvez tout à fait décider de diviser vos forces et provoquer plusieurs Rapports de Force. L'adversaire aura cependant le droit de se défendre avec l'ensemble de ses Personnages présents pour chacun des Rapports de Force.

→ **Gagner un Rapport de Force**

Si vous gagnez un Rapport de Force contre un Personnage adverse, vous n'êtes pas obligé d'en prendre le contrôle. Vous pouvez choisir de prendre un Equipement ou piocher au hasard une carte Evènement parmi celles de l'adversaire. Si vous jouez Ana Lucia, vous pouvez également blesser le Personnage.

▶ **Les Personnages blessés**

Lorsqu'un Personnage est blessé signalez-le en posant un des marqueurs triangulaires prévus à cet effet sur la Carte Personnage correspondante. La force de ce Personnage est réduite à 0. Il ne peut plus ni provoquer de Rapport de Force, ni se déplacer de plus d'une case, ni utiliser Pouvoir Spéciaux et Equipements. Un Personnage blessé est en grand danger, car s'il est blessé à nouveau il meurt ! Les Personnages blessés continuent de tirer les Cartes Destin, à affronter les Rencontres éventuelles... et donc risquent de mourir...

▶ **Soigner un Personnage blessé**

Pour soigner un Personnage blessé, emmenez-le sur une case Campement, annoncez que vous comptez le guérir et passez le tour suivant. Une fois votre tour passé, retirez le marqueur « Blessé ». Les Personnages en cours de guérison peuvent être attaqués.

▶ **Les Personnages tués**

Si un Personnage est tué, défaussez-vous de sa carte ainsi que de son pion et déposez tout Equipement qu'il transportait sur l'Emplacement qu'il occupait.

ETAPE 3. TENTER DE CONTROLER UN PERSONNAGE NEUTRE

Lors de cette phase, vous pouvez effectuer des Rapports de Force pour tenter de contrôler un, et un seul, Personnage Neutre par Emplacement. Le déroulement est le même, à la seule différence **qu'en cas d'échec, vous n'êtes pas blessé**.

ETAPE 4. TRANSFERT D'EQUIPEMENT

Vous pouvez échanger autant d'Equipements que vous le souhaitez entre vos Personnages qui se trouvent sur une même case. Pensez à respecter les limitations (par défaut : 1), le surplus doit être laissé à terre.

ETAPE 5. DEFAUSSE

Si vous avez plus de 4 cartes Evènement en main, défaussez-vous. A moins qu'une carte ne vous dise le contraire.

GAGNER LA PARTIE

Le gagnant est le premier joueur à contrôler tous les Personnages présents sur l'Ile

OU

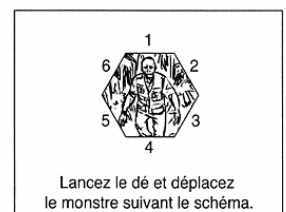
Le premier joueur à remplir les conditions de victoire indiquées sur la carte de Personnage de départ.

REGLES SUPPLEMENTAIRES

Carte « Le Monstre »

Quand la carte Rencontre « Le Monstre » est tirée, ce dernier devient un joueur à part entière. Chaque tour, jouez à Pile ou Face. Si c'est Pile, laissez le Monstre sur place. Si c'est Face, déplacez le Monstre. Lancez le dé puis déplacez-le comme indiqué sur le schéma.

Si le Monstre accède à un Emplacement occupé, il attaque le Personnage présent : effectuez un Rapport de Force. Si plus d'un Personnage est présent, le Monstre attaque tous les Personnages à la fois. Si le Monstre gagne, le joueur qui contrôle ces Personnages décide lequel meurt. Si plusieurs joueurs possèdent des Personnages sur cet emplacement, désignez au hasard lequel perd un Personnage. Le Monstre n'est jamais défaussé à moins qu'il ne soit battu ou détruit.



REGLES AVANCEES

Destinée aux personnes ayant déjà joué une première partie.

La majorité des règles reste identique. Seules quelques petites modifications seront appliquées.

LA TAILLE DE L'ILE varie en fonction du nombre de joueurs :

Pour 2 ou 3 joueurs : jouez sur une grille de 5 X 5 / Pour 4 ou 5 joueurs : jouez sur une grille de 6 X 6 / Pour 6 ou 7 joueurs : jouez sur une grille de 7 X 7 / Pour 8 joueurs : jouez sur une grille de 8 X 8.

LES CARTES DESTIN

→ **Rencontre** : Une Carte Rencontre qui n'a pas été battue **reste sur place**. Vous ne pouvez **ni ramasser de nouveaux Equipements, ni piocher de Carte Destin, ni tenter de Rapport de Force contre un Personnage Neutre** sur l'Emplacement tant que la Rencontre n'est pas battue.

→ **Equipement** : Quand vous abandonnez une carte Equipement sur un Emplacement, **vous pouvez décider de la déposer face cachée**. De même, quand vous ramassez un Equipement, **vous pouvez décider de le déposer sur votre Carte Personnage, face cachée**. Vous n'êtes obligé de révéler votre Equipement qu'à partir du moment où vous l'utilisez.

Rapport de Force : Les Personnages impliqués dans un Rapport de Force contre un Personnage adverse doivent passer le tour suivant.

Vous ne pouvez pas prendre le contrôle du Personnage Principal d'un joueur. En cas de Rapport de Force réussi, prenez un Equipement ou une Carte Destin tiré au hasard parmi celles du joueur.

GAGNER LA PARTIE

Le gagnant est le premier joueur à contrôler tous les Personnages Secondaires présents sur l'Ile ET à avoir neutralisé les Personnages Principaux. (piégé, tué ou dans l'impossibilité de bouger pendant un tour)

OU

Le premier joueur à remplir les conditions de victoire indiquées sur son Personnage Principal.

RAPPORTS DE FORCE : TABLEAU DE RAPPEL

Rapport de Force avec une Rencontre

Lancez un dé et ajoutez le résultat à la force votre Personnage. Vous pouvez ajouter la force d'autres Personnages présents sur le même Emplacement, ainsi que des bonus apportés par des Cartes Equipement, Evènement ou des Pouvoirs Spéciaux.

Lancez un dé et ajoutez le résultat à la force de la Rencontre.

Comparez les résultats, la plus forte valeur gagne.

Suivez les instructions de la carte Rencontre (Rien ne se passe en cas d'égalité) puis défaussez là.

Rapport de Force avec un Personnage de l'adversaire

Annoncez quel Personnage adverse vous allez tenter de contrôler, puis lancez un dé et ajoutez le résultat à la force de votre Personnage. Vous pouvez ajouter la force d'autres Personnages présents sur le même Emplacement, ainsi que des bonus apportés par des Cartes Equipement, Evènement ou des Pouvoirs Spéciaux.

Lancez un dé et ajoutez le résultat à la force du Personnage adverse. Il peut également ajouter la force d'autres Personnages présents sur le même Emplacement, ainsi que des bonus apportés par des Cartes Equipement, Evènement ou des Pouvoirs Spéciaux.

Comparez les résultats, la plus forte valeur gagne.

Si vous gagnez, vous pouvez effectuer l'une des actions suivantes : Prendre le contrôle du Personnage OU prendre l'une des Cartes Equipement du Personnage OU piocher, au hasard, parmi les Cartes Evènement de l'adversaire.

Si vous perdez, vous devez blesser l'un de vos Personnages impliqués dans le Rapport de Force.

En cas d'égalité, rien ne se passe.

Rapport de Force avec un Personnage Neutre

Lancez un dé et ajoutez le résultat à la force votre Personnage. Vous pouvez ajouter la force d'autres Personnages présents sur le même Emplacement, ainsi que des bonus apportés par des Cartes Equipement, Evènement ou des Pouvoirs Spéciaux.

Lancez un dé et ajoutez le résultat à la force du Personnage Neutre.

Comparez les résultats, la plus forte valeur gagne.

Si vous gagnez, prenez le contrôle du Personnage Neutre et placez sa Carte Personnage devant vous.

Si vous perdez, ou en cas d'égalité, rien ne se passe.