

# LOST CITIES BOARD GAME (les citées perdues-le jeu de plateau)

Un jeu de Reiner Knizia pour 2-4 joueurs à partir de 10 ans et plus.

## PRESENTATION

Chaque joueur mène un groupe de quatre aventuriers et un explorateur à la recherche de villes perdues. Pour atteindre chaque ville, les joueurs doivent voyager sur un chemin séparé en 9 étapes. A chaque tour, il joue une carte et déplace un de ses aventuriers ou son explorateur. La couleur de la carte jouée détermine sur quel chemin la figurine se déplace.

Le joueur devra essayer de jouer une carte de valeur basse, car s'il veut déplacer cet aventurier de nouveau, il doit jouer une carte de valeur égale ou plus haute. Chaque joueur ne peut déplacer qu'une figurine par chemin différent.

Un joueur peut envoyer tous ses aventuriers pour chercher, mais ce n'est pas obligatoire.

Le but pour ses aventuriers, autant que possible, est de voyager le long des chemins depuis les premiers étapes où le score est négatif vers les étapes supérieures qui marquent des points positifs.

À la fin du jeu, le gagnant est le joueur qui a marqué le plus de points.

Les artefacts, que les aventuriers et des explorateurs peuvent prendre en chemin, donnent aussi des points au joueur pour une victoire possible.

De plus, l'explorateur (la plus grande figurine) a plus de valeur que les aventuriers : Pendant les calculs de fin, le joueur double ses points. Il est impératif de le déplacer aussi loin que possible le long de son chemin.

## CONTENU

- 1 plateau de jeu
- 110 cartes (deux fois 0 à 10 dans chacune de 5 couleurs)
- 25 tuiles d'événement (9 artefacts, 9 flèches, 7 points de victoire)
- 4 ensembles de 5 figurines (1 grande-explorateur et 4 petites-aventuriers) dans chaque couleur.
- 64 pions points de victoire
- 27 pions d'artefact

## PREPARATION

Placez le plateau de jeu au milieu de la table avec les pions de victoire et les pions d'artefact tout près. Chaque joueur choisit une couleur, prend 5 figurines dans cette couleur et les place devant lui.

Mélangez les 25 tuiles d'événement face cachée et placez les aléatoirement sur les espaces marqués pour eux sur le plateau de jeu.

Ceci fait, les tourner face visible.

Mélangez les cartes face cachée et donnez 8 cartes à chaque joueur.

Placez les cartes restantes face cachée comme pioche à côté du plateau.

*Note : Jeu pour deux : avant de distribuer les cartes, enlevez 30 cartes aléatoirement du paquet et replacez-les face cachée dans la boîte.*

## VUE D'ENSEMBLE

Le jeu consiste en 3 expéditions. Après chaque expédition, les joueurs marquent leurs positions.

Après la 3ème expédition, les joueurs marquent aussi les artefacts qu'ils ont rassemblés pendant le jeu. Les joueurs choisissent celui qui commence le premier l'expédition.

### Vue d'ensemble d'une expédition:

Le jeu est joué dans le sens des aiguilles d'une montre. Le tour d'un joueur consiste en deux phases, jouées dans l'ordre suivant :

### *1. Jouer une carte :*

- face visible dans son espace de jeux, pour commencer un chemin;
- ou sur une carte déjà jouée dans son espace de jeux, pour avancer sur un chemin déjà commencé;
- ou défausser une carte face visible sur une pile de défausse.

### *2. Prendre une carte :*

- face cachée de la pioche.
- d'une des piles de défausse face visible.

## DETAILS DU JEU

**1. Jouer une carte:** Le joueur choisit une de ses cartes en main et choisit une des trois actions suivantes :

### **Commencez à fouiller un chemin**

- le joueur choisit une des couleurs de carte dans sa main et la place (avec la valeur la plus basse dans cette couleur) face visible dans son espace de jeux. Il pourra plus tard placer des cartes sur cette carte.
- le joueur choisit une de ses figurines et la place sur la première case du chemin (-20) de la même couleur que la carte jouée.

La valeur -20 signifie que le score de cette figurine, à ce moment, est moins 20 points.

- Important : l'explorateur donne des points doubles à la fin du jeu : en plus ou en moins!

*· Note: chaque joueur peut seulement commencer une recherche par couleur!*

*Bien sûr, plusieurs joueurs peuvent avoir des recherches sur le même chemin (par exemple 3 joueurs où chacun commence une recherche sur le chemin bleu). Il peut y avoir plusieurs figurines par case.*

### **Avancez sur un chemin où il est déjà:**

- le joueur décide sur lequel de ses chemins il veut explorer et avancer.
- Il choisit une carte de sa main de la couleur de ce chemin et la place sur une carte de cette couleur existant déjà dans son espace de jeux. La nouvelle carte doit avoir la même valeur ou une valeur plus haute que la carte sur laquelle elle est jouée.
- Alors le joueur déplace sa figurine sur ce chemin une case plus loin.

*· Note: si une tuile d'événement est sur la case qu'il atteint, il prend l'événement- voir ci-dessous <Trouver une tuile d'événement >.*

### Fait d'atteindre la dernière étape :

*Quand la figurine d'un joueur a atteint la neuvième étape et que le joueur joue une carte (valable) pour ce chemin, il peut déplacer n'importe laquelle de ses autres figurines d'un pas en avant sur le chemin où elle se trouve.*

### **Défausser une carte:**

· le joueur choisit une de ses cartes en main et la place face visible à côté du plateau. Pendant le jeu, les joueurs vont probablement renoncer à beaucoup de cartes. Les cartes sont séparées par couleur (soit 5 piles) avec seulement la dernière carte défaussée par couleur visible sur sa pile.

· Note: un joueur prend souvent des cartes qu'il ne peut pas utiliser et peut donc y renoncer. Quand un joueur a par exemple joué des 4 rouges et des 7 rouges et tire ensuite des 3 rouges, il voudra renoncer à cette carte! Cependant, il peut vouloir attendre pour qu'aucun autre joueur ne puisse utiliser cette carte.

Une fois que le joueur a achevé cette phase, il peut continuer par tirer une carte.

## **2. Tirer une carte**

Le joueur finit son tour en tirant une carte. Il a 2 possibilités :

- Il tire la plus haute carte face cachée de la pioche
- Il tire la plus haute carte face visible d'une des piles de défausse.

Maintenant, le joueur a de nouveau 8 cartes dans sa main et son tour est fini.

Ensuite le joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, commence son tour en jouant ou renonçant à une carte de sa main.

### **Trouvez une tuile d'événement**

Quand un joueur déplace une figurine sur une case avec une tuile d'événement, il doit exécuter l'action indiquée sur la tuile :

**Tuile artefact!**

Le joueur prend la tuile d'artefact du plateau et la place dans son espace de jeux.

La case du plateau reste vide!

**Tuile point de victoire!**

Le joueur prend des pions point de victoire de la valeur portée sur la tuile et les place face cachée dans son espace de jeux.

L'explorateur ne double pas ces points. Les points de victoire sont toujours placés face cachée.

La tuile reste tournée face visible sur la case du plateau.

**Tuile flèche!**

Le joueur peut déplacer n'importe laquelle de ses figurines, qui est déjà sur un chemin, un pas en avant. Si cette figurine atteint

une case avec une tuile d'événement, le joueur exécute l'action indiquée sur cette tuile, et caetera.

La tuile reste tournée face visible sur la case du plateau.

### **Fin d'une expédition et points**

· une expédition finit immédiatement quand un total de 5 figurines passe un pont (entre les 6ème et 7ème étapes sur chaque chemin). Ceci ne signifie pas que l'on a passé chaque pont sur chaque chemin. Il est possible que sur un chemin deux joueurs passent le pont et sur un autre aucun ne passe le pont.

· si on atteint une case qui finit l'expédition et où il y a une tuile d'événement, l'action indiquée par la tuile n'est pas exécutée!

· une expédition finit aussi, quand la dernière carte face cachée de la pioche est tirée.

Les points suivent.

### **Points d'une expédition**

Chaque figurine sur le plateau rapporte une victoire à son joueur:

· Chaque aventurier rapporte à son joueur autant de points qu'indiqué sur la case où il se trouve.

Chaque explorateur double les points indiqués sur la case où il se trouve.

· les points sont payés aux joueurs en utilisant les pions de point de victoire. Si une case montre des points négatifs, le joueur doit rendre ces pions points de victoire. Aucun joueur ne peut avoir moins de zéro.

· Ensuite, les joueurs reprennent leur figurines.

· Chaque joueur qui a des tuiles d'artefact doit rendre celles-ci. Pour chaque tuile rendue, il prend un pion d'artefact carré qu'il place dans son espace de jeux.

## **L'expédition suivante**

- Après le décompte des points, mélangez les 25 tuiles d'événement comme au début du jeu et les placer de nouveau, aléatoirement, sur les espaces marqués pour eux sur le plateau et les rendre visibles.
- Mélanger les cartes face cachée et distribuez 8 cartes face cachée à chaque joueur. Placez les cartes restantes face cachée comme pioche à côté du plateau.
  
- les joueurs gardent leurs pions de point de victoire et pions d'artefact. La nouvelle expédition commence par le joueur à gauche de celui qui a joué dernier dans l'expédition précédente.

## **FIN DU JEU**

- le jeu est fini après les points de la troisième expédition.
- Maintenant les joueurs comptent leurs pions d'artefact. Dans la longue grille de score sur le plateau de jeu, les joueurs peuvent lire combien de points ils gagnent pour leurs pions d'artefact. Un joueur avec moins de 6 pions d'artefact perdra des points de victoire.
- Chaque joueur ajoute maintenant la valeur de ses pions de point de victoire. Le gagnant est celui avec le plus de points de victoires. En cas d'égalité, c'est celui qui a le plus de pions d'artefact qui gagne, sinon il y a plusieurs gagnants.

## **LE JEU COURT**

Dans le jeu court, seule une expédition est jouée. Différence de calcul des points: les artefacts rassemblés sont marqués sur la grille de score courte.

## **VARIANTE**

L'utilisation de la carte montante et descendant pour se déplacer

Les joueurs peuvent convenir avant le jeu à jouer avec la version suivante :

- En plus du déplacement en jouant une carte égale ou plus haute que la valeur de la carte précédente, les joueurs peuvent vouloir faire l'opposé : jouez une carte qui est égale ou plus basse que la valeur que la carte précédente.
- Aussitôt qu'un joueur joue une carte pour un chemin qui est entamé, il détermine si les cartes ultérieures pour ce chemin seront plus hautes ou plus basses. Un joueur peut choisir différemment pour chaque chemin, mais une fois qu'il se décide pour un chemin, il doit jouer ses cartes sur ce chemin selon cette décision.

*Reiner Knizia and the publisher thank Sebastian Bleasdale for his fundamental contributions to the development of this game. We also offer our heartfelt thanks to all test players, especially Iain Adams, Chris Bowyer, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin, and Chris Lawson.*

*Author: Reiner Knizia*

*Illustration: anoka Illustration & Design*

*Graphics: Michaela Schelk*

*Development: TM-Spiele*

*© Kosmos 2008*