



# The Forgotten City

== 遗忘之都 ==

## Introduction :

Nichée au coeur d'une forêt fantastique peuplée d'arbres gigantesques gît une cité perdue dans laquelle vous vous retrouvez... A votre réveil, des assistants mystérieux vous aident dans votre quête du souvenir en récoltant des fragments de mémoire, en réalisant des miracles, en repoussant les cauchemars et en laissant des empreintes pérennes dans vos propres souvenirs.

Forgotten City est un jeu stratégique pour 2 à 4 joueurs où chaque joueur entreprend des actions pour rassembler les fragments d'un passé oublié. Les joueurs marquent des points de victoire (PV) en érigeant des monuments mystérieux qui révèlent des fragments du passé, en décryptant les messages sur les autres monuments, en révélant les miracles de l'illumination, et en luttant contre les cauchemars hallucinants qui emprisonnent l'esprit. A la fin, le joueur avec le plus de PV a le mieux réussi à rassembler et imprimer ses souvenirs et remporte la partie.

## Matériel :

1 Plateau de jeu x1



2 Tuiles Terrains x6



3 Plateaux Individuels x4



4 Monuments x28



5 Cartes cauchemare x7



6 Aides de jeu x6



7 Ressources x80



8 Marqueurs des joueurs x80 (20x4)



9 Jetons miracles x27



10 Pièces



11 Meebles assistants x20



12 Planche de stickers assistant en chef (collez un autocollant sur un meeples assistant de chaque couleur pour repérer le chef)



## Installation

- Après l'installation du plateau de jeu, placez aléatoirement les tuiles terrains sur la carte de manière à ce que les terrains de pierre du plateau et les portails sur les tuiles terrains (chacun présentant un terrain de pierre en arrière plan de la tuile) soient superposés.



- Mélangez les monuments et placez-en le nombre suivant sur l'étalement des monuments :

- ⊙ 2 joueurs : Utilisez 8 cases de l'étalement et placez 4 monuments.
- ⊙ 3 joueurs : Utilisez 8 cases de l'étalement et placez 5 monuments.
- ⊙ 4 joueurs : Utilisez 10 cases de l'étalement et placez 6 monuments.

Déterminez aléatoirement l'ordre de jeu initial et placez ensuite les marqueurs des joueurs sur l'étalement des monuments en fonction pour le rapeler.

### 2 Joueurs



### 3 Joueurs



### 4 Joueurs



- Chaque joueur choisit une couleur et prend son plateau individuel, ses marqueurs, et les meeples assistants, y compris celui de l'assistant en chef («chef»).



4. Chaque joueur prend 2 ressources de chaque et 6 pièces.



6. Les cartes cauchemare sont mélangées. 6 d'entre-elles sont placées faces cachées sur les emplacements spécifiques du plateau de jeu. La première carte est révélée et le premier tour peut débuter. Les cartes cauchemare restantes sont ragées dans la boîte. Elles ne serviront pas pour cette partie.



5. Les jetons de chaque set de jetons miracle sont mélangés séparément faces cachées. Ensuite 5 jetons blancs sont révélés et placés dans les cercles vides de la zone jaune du plateau de jeu. 5 jetons gris sont également révélés et placés dans les cercles vides de la zone marron du plateau de jeu.



Rangez le reste des jetons miracle gris dans la boîte. Ils ne serviront pas pour cette partie.



## Guide des terrains :

### Tuiles Terrains

Les tuiles terrains sont placées sur le plateau de jeu pour créer la carte des ressources. Ces tuiles peuvent inclure 4 types de terrains différents. Les joueurs peuvent obtenir les ressources associées à chaque terrain grâce à l'action extraction. Ils peuvent également y construire les monuments correspondants.



### Terrain de Pierres

Les terrains de pierres des tuiles terrains doivent être superposés à ceux du plateau de jeu. Il est impossible d'extraire des ressources sur ces terrains. En revanche, il est possible d'y construire un monument de n'importe quel type.



## Les Portails

Les portails sur les tuiles terrains doivent être superposés aux terrains de pierres du plateau de jeu. Les assistants adjacents à un portail permettent aux joueurs, lors de la phase d'action, de placer un assistant adjacent à un autre portail pour 2 pièces.



Les joueurs ne peuvent ni construire, ni extraire sur un portail.

## Le Terrain Central

Le terrain central, au milieu du plateau est la case de départ pour tous les chefs au début de la partie. Sur ce terrain, plutôt que de construire ou d'extraire, les joueurs peuvent échanger une ressource contre n'importe quelle autre ressource.



Les joueurs ne peuvent ni construire, ni extraire sur cet hexagone.

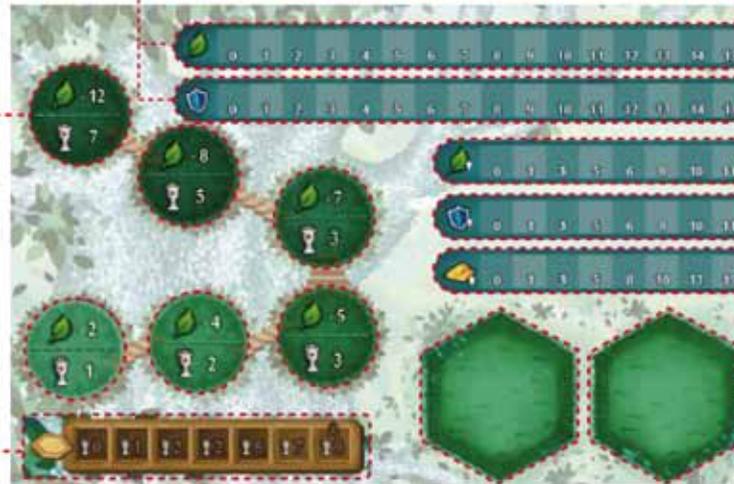
## Guide du Plateau Individuel

### Arbre des miracles :

Ces espaces sont réservés aux jetons miracle blancs et gris obtenus au cours de la partie. Le nombre du dessus indique la quantité d'inspiration à dépenser, celui du bas le nombre de points de victoire que les joueurs remportent immédiatement après avoir obtenu le jeton miracle.

### Zone des marqueurs de monuments :

Les joueurs remplissent cette zone avec 7 de leurs marqueurs au début de la partie. Lorsqu'ils construisent un monument ils prélèvent le marqueur disponible le plus à gauche et le posent sur le monument pour en marquer la propriété. Le joueur remporte alors immédiatement le nombre de PV révélés sous ce pion.



### Pistes d'inspiration et de force défensive :

Ces pistes indiquent vos niveaux actuels d'inspiration et de force défensive. Chaque tour, lors de la phase de souvenir, mettez à jour ces pistes selon vos niveaux de production. Ces pistes sont plafonnées à 15 points quelque soit la quantité produite à ajouter.



### Pistes de production :

Les monuments présentant une flèche vers le haut à côté d'une ressource vous permettent d'augmenter votre niveau de production pour cette ressource. Chaque tour, lors de la phase de souvenir, ajustez vos pistes d'inspiration et de force défensive pour ajouter la quantité d'inspiration et de force défensive produites. L'or gagnée par la production de revenus est pris directement dans la réserve de pièces.

### Chantier

Les monuments choisis lors de la phase de méditation sont placés dans le chantier. Le chantier ne peut contenir que 2 bâtiments. Si cette limite est dépassée, le joueur défausse un monument de son choix.

## Le jeu

### I. Phase de Méditation

A tour de rôle dans l'ordre de leurs marqueurs sur l'étalement des monuments, du plus proche de  au plus éloigné, chaque joueur déplace son marqueur dans le cercle correspondant à une tuile monument pour le sélectionner.

Dans une partie à 2 joueurs, les joueurs sélectionnent leurs monuments alternativement dans l'ordre de leurs marqueurs sur la piste des monuments en commençant par le joueur le plus proche de . Ainsi, chaque joueur récupérera 2 monuments.

Une fois que tous les joueurs ont sélectionné leurs monuments, ils les placent dans leurs chantiers. Une pièce est ensuite placée sur chaque tuile monument laissée sur l'étalement.

Les joueurs ne peuvent avoir que deux monuments sur leurs plateaux individuels. S'il dépassent cette limite ils doivent choisir et défaire un monument.



### II. Phase d'Action

A tour de rôle dans l'ordre de leurs marqueurs sur l'étalement des monuments, du plus éloigné de  au plus proche, les joueurs entreprennent un tour d'action en plaçant un assistant sur un terrain adjacent à un terrain où se trouve déjà l'un de ses assistants ou son chef et effectue l'une des 4 actions possibles. Les tours d'action vont ainsi s'enchaîner jusqu'à ce qu'ils aient tous utilisé leurs 4 assistants.

✂ Les joueurs ne peuvent pas poser d'assistant sur un terrain déjà occupé par celui d'un autre joueur à moins que son chef n'y soit présent.

✂ Si ce terrain est occupé par au moins un assistant, y compris un des siens, le joueur doit payer 1 pièce à la réserve pour chaque assistant présent sur ce terrain.

✂ Chaque joueur possède 4 assistants (sans compter le chef) et exécutera ainsi 4 actions chaque tour.

### Actions possibles

A. Construire un monument dans un terrain du type correspondant :

Le joueur prend un monument de son chantier, s'acquitte du coût indiqué sur la tuile et la place sur le terrain où il vient de poser son assistant. **Note : La couleur du terrain doit correspondre à la couleur du monument.** Après avoir placé le monument, il prend le marqueur disponible le plus à gauche de sa zone des marqueurs de monument et le place sur la tuile pour indiquer qu'il en est le propriétaire.

Pour finir, il marque immédiatement les points de victoire dévoilés sur la case sous le marqueur.



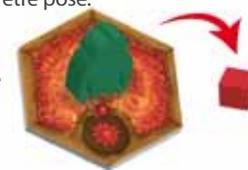
↑ 1 ressource violette et 1 ressource rouge sont nécessaires pour payer la construction du monument sur le terrain rouge.

↑ La construction de ce monument rapporte 1 point de force défensive et 1 PV ainsi qu'1 autre PV pour la case de la zone de marqueurs de monument dévoilée.

B. extraire :

Extraire permet de recevoir une ressource correspondant à la couleur du terrain où l'assistant vient d'être posé.

✂ A moins que le joueur ne possède un jeton miracle dont la capacité indique le contraire, il est impossible d'extraire d'un terrain qui comporte un monument.



D. Décrypter un monument :

En payant le coût indiqué sur la tuile monument où il vient de poser son assistant, le joueur reçoit la récompense indiquée sur celui-ci. S'il s'agit d'un monument appartenant à un autre joueur, celui-ci reçoit 1 PV.

C. Se reposer :

Plutôt que de poser un assistant de sa réserve sur un terrain du plateau, un joueur peut choisir de le coucher pour indiquer qu'il a été utilisé et prendre en contrepartie 2 pièces de la réserve.



Une fois que chaque joueur a exécuté une action avec chacun de ses assistants, suit la Phase de Souvenir.

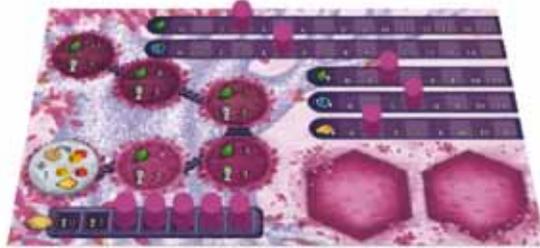
## Le jeu

### III. Phase de souvenir

A tour de rôle dans l'ordre de leurs marqueurs sur l'étal des monuments, du plus éloigné de  au plus proche, chaque joueur :

1. Commence par ajuster ses pistes d'Inspiration et de Force défensive selon son niveau de production et perçoit ses revenus selon son niveau de production d'or sous forme de pièces provenant du stock.

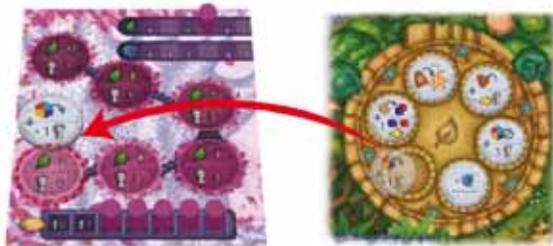
L'inspiration est dépensée pour acquérir des jetons miracle. La force défensive pour lutter contre les cauchemares.



2. Ensuite, en suivant le même ordre de jeu, chaque joueur peut dépenser des points d'inspiration pour obtenir des jetons miracles qui accordent des capacités permanentes ou des PV. Pour se faire, il dépense le coût indiqué sur le cercle libre le plus bas de son arbre des miracles et choisit un jeton miracle disponible qu'il place sur cet emplacement. Il marque immédiatement le nombre de PV indiqués. Une fois qu'un joueur a terminé cette phase, la piste des jetons miracle blancs est complétée. (les miracles gris sont limités ainsi, leur piste ne sera jamais complétée).

Il n'y a pas de limite à la quantité de jetons miracle qui peuvent être achetés par un même joueur au cours d'un même tour tant qu'il dispose de suffisamment d'inspiration pour en payer les coûts.

Après la production, le jeu se poursuit avec la Phase de Cauchemare.



- Jack décide d'utiliser son inspiration pour réaliser son premier miracle. Il utilise 2 points d'Inspiration, choisit une tuile miracle qu'il place sur son plateau personnel et gagne 1 PV.

### IV Phase de Cauchemare

A tour de rôle dans l'ordre de leurs marqueurs sur l'étal des monuments, du plus éloigné de  au plus proche, chaque joueur :

1. Commence par vérifier s'il possède des assistants (y compris son chef) dans des terrains de même type et couleur que la (les) carte(s) cauchemare face-visible(s). Si c'est le cas, ils sont impliqués dans une lutte contre ces cauchemares.
2. Ensuite il peut dépenser autant de points de force défensive qu'il souhaite pour distribuer à sa guise des blessures entre le (les) cauchemare(s) contre le(s)quel(s) il doit lutter (1 point de force défensive = 1 blessure). Pour matérialiser une blessure, le joueur place un de ses marqueurs sur une case de blessure (la 1ère case libre la plus en haut à gauche) de la carte cauchemare. Pour chaque marqueur posé sur une case blessure, il marque immédiatement les PV indiqués sur la case qu'il vient de couvrir.

Les marqueurs des joueurs vont ainsi s'accumuler sur la carte jusqu'à ce que le cauchemare se retrouve à court de case libre (nombre variable selon le nombre de joueurs).

3. Si un joueur n'a plus assez de force défensive pour infliger au moins une blessure à chacun des cauchemares contre lesquels il doit lutter, il perd 2 PV pour chaque cauchemare auquel il n'a pas infligé de blessure. S'il n'a pas suffisamment de PV, il complète avec ses ressources. S'ils n'en a pas assez, il complète avec ses pièces.

Si un joueur a utilisé tous ses marqueurs mais qu'il dispose de suffisamment de force défensive, il peut en dépenser afin de ne pas perdre de PV, mais n'occasionne de blessure et ne remporte pas de PV.

4. Lorsque la dernière case blessure d'un cauchemare reçoit le marqueur d'un joueur, le cauchemare est vaincu. Le joueur qui a vaincu le cauchemare (celui qui a posé son marqueur sur la dernière case) reçoit la carte. Le joueur qui a posé le plus de marqueurs sur la carte reçoit quant à lui une ressource au choix parmi celles correspondant à la carte cauchemare. En cas d'égalité, c'est le joueur impliqué dans l'égalité qui a placé son marqueur le plus en haut à gauche qui l'emporte.

Après cette phase le jeu se poursuit avec la phase d'entretien



Seuls les joueurs qui ont des assistants sur des terrains bleus (pluie) ou rouges (soleil) devront affronter ce cauchemare.

Les cases gris-clair sont les points d'attaque pour une partie à 2 joueurs et plus (6 cases au total)

Les cases gris-foncé sont les points d'attaque supplémentaires pour une partie à 3 joueurs et + (11 cases au total)

Les cases noires sont les cases d'attaque supplémentaires pour une partie à 4 joueurs (13 cases au total)

## Le jeu

### V. Phase d'entretien

Pour cette phase le tour de jeu se déroule du joueur dont le marqueur est le plus éloigné de  sur l'étal des monuments à celui dont le marqueur est le plus proche

1. D'abord le premier joueur révèle la carte cauchemare suivante.
  2. Ensuite, il complète l'étal des monuments. En commençant par la case la plus à gauche et en plaçant un monument dans chaque case vide de la piste (où il n'y a ni marqueur ni monument)
  3. Puis, chaque joueur dans l'ordre de jeu, place son chef sur n'importe quel terrain où se trouve l'un de ses assistant. **Note : le chef ne peut pas rester sur la même case.** (Si le joueur n'a placé aucun assistant sur le plateau (action repos), il peut le placer n'importe où sur le plateau). Ensuite il reprend tous ses assistants dans sa réserve et redresse les assistants couchés.
- Les chefs privatisent le terrain où ils se trouvent! Il est impossible de poser un assistant sur un terrain où se trouve le chef d'un autre joueur à moins que vous n'ayez vous même posé votre chef. Il peut y avoir plusieurs chefs sur un même terrain.
4. Le tour prend fin et le cours du jeu reprend à la phase de Meditation du tour suivant.



## Fin de la partie

La partie prend fin après le 6ième tour (celui au cours duquel la dernière carte cauchemare a été révélée). Chaque joueur reçoit :

Les PV accordés par les jetons miracle gris (note chaque jeton miracle gris a un pré-requis d'un certain nombre de jetons miracle blancs)

1 PV pour chaque lot de 3 ressources

1 PV pour chaque lot de 5 pièce

Le joueur avec le plus de PV remporte la partie.

En cas d'égalité, le joueur impliqué dans l'égalité qui a construit le plus de monument l'emporte.

Si l'égalité persiste, le joueur impliqué dans l'égalité qui a le plus de tuiles miracle l'emporte.

Si l'égalité persiste, le joueur impliqué dans l'égalité qui totalise le plus de ressources et de pièces l'emporte.

Si l'égalité persiste tout de même, tous les joueurs à égalité l'emportent.

## Incones des Terrains et Monuments

### Terrains de base



Tempête (violet) Soleil (rouge) Pluie (bleu) Eclair (Jaune) Pierre

Les tuiles Terrain sont placées sur le plateau de jeu pour créer la carte des ressources. Les tuiles incluent 4 types de terrain différents. Les joueurs peuvent obtenir les ressources associées à chaque type de terrain grâce à l'extraction. Ils peuvent aussi y construire des monuments correspondant.

### Portail



Les hexagones Portail sur les tuiles terrain doivent couvrir ceux de pierre sur le plateau de jeu. Les assistants adjacents à un portail permettent au joueur de placer un assistant dans un terrain adjacent à n'importe quel autre portail au coût de 2 pièces.

Les joueurs ne peuvent ni construire, ni extraire sur les hexagones portail.

### L'hexagone central



L'hexagone central au milieu du plateau est la case de départ pour tous les chefs au début de la partie. Sur ce terrain, les joueurs peuvent échanger une ressource contre n'importe quel autre type de ressource.

Les joueurs ne peuvent ni construire ni extraire sur l'hexagone central.



Gagnez le nombre de force défensive, d'inspiration, de pièces ou de PV indiqués. L'inspiration et la force défensive seront ajustées sur leurs pistes respectives de votre plateau individuels.

### Piste de production



Augmentez le niveau de production sur la piste correspondant d'une case. La Production a lieu durant la phase de souvenir.



Gagnez 2/3 ressources de votre choix

## Capacités des jetons Miracle

Les jetons miracle blancs (Miracles de puissance) donnent aux joueurs des capacités spéciales et renforcent leurs actions.



Lors de la phase d'action, lorsqu'un joueur entreprend une action extrainne, qui correponds à la (aux) couleurs indiquée(s) il peut prendre une ressource supplémentaire de cette couleur ainsi qu'1 pièce supplémentaire.



Lors de la phase de souvenir, le joueur 1 point de force défensive supplémentaire.



Lors de la phase d'action, entreprendre une action repos rapporte 1 pièce supplémentaire ainsi qu'1 PV au joueur.



Lors de la phase d'action, permet au joueur d'extraire sur un hexagone avec un monument.



Lors de la phase d'entretien, permet au joueur de placer son chef n'importe où sur la carte.



Chaque fois que le joueur entreprend une action extraire, il remporte 1 PV.



A n'importe quel moment de son tour le joueur peut défausser un monument de son chantier et remporter 3 PV.

Les jetons miracle gris (Miracle de l'illumination) rapportent des PV supplémentaires



A la fin de la partie, si le joueur possède au moins 3 jetons miracle blancs, il marque 2 PV pour chaque monument rouge/bleu/violet/jaune qui ont été construits.



A la fin de la partie, si le joueur possède au moins 2 jetons miracle blancs, il gagne un nombre de PV égal à deux fois le nombre d'espace découverts sur sa piste de production de force défensive.



A la fin de la partie, si le joueur possède au moins 2 jetons miracle blancs, il gagne 3 PV pour chaque carte cauchemare qu'il possède.



A la fin de la partie, si le joueur possède au moins 2 jetons miracle blancs, il gagne un nombre de PV égal à 2 fois le nombre de cases découvertes sur sa piste de production de revenus.



A la fin de la partie, si le joueur possède au moins 2 jetons miracle blancs, il gagne un nombre de PV égal au nombre d'hexagones sans monument sur la carte.

## 版權資訊

遊戲編輯 | 徐嘉樺    Editeur : Hsu Chia-Hao  
 遊戲設計 | 劉秉權    Auteur : Anton Liu de PlayPunch  
 美術設計 | 許若蘭    Création Artistique : Lauren Hsiu  
 卡片美術 | 蕭智滿    Graphisme de cartes FF Hippo

**Règle française fanmade** : Traduite d'après la traduction anglaise de Jerry Chiang, Harry John Shepart et TBD, clarifiée d'après les interventions de l'auteur et de l'éditeur sur BGG et mise en page à l'identique par **Nicolas GENGEMBRE** (nicolas.gengembre@aliceadsl.fr)



**2Plus 桌遊設計工作室**  
**2Plus Games**  
 www.2plus.com.tw  
 contact.2plus@gmail.com  
 Rm. 6, 4F., No.8, Ln. 151, Sec. 2,  
 Fuxing S. Rd., Da'an Dist., Taipei  
 City 10665, Taiwan

地址 | 台北市大安區復興南路  
 二段151巷8號4樓之6  
 電話 | 02-2755-5664

