

REINER KNIZIA

LES CITÉS PERDUES

RÈGLES DU JEU

De captivantes expéditions pour deux

LES CITÉS PERDUES

De captivantes expéditions pour deux

Pour 2 joueurs
à partir de 10 ans

DEPART VERS L'INCONNU !

A l'aide de cartes, les joueurs tracent la route d'une expédition qui les conduira en des endroits lointains et mystérieux dans le monde entier : l'Himalaya, la forêt tropicale, le désert, la région des volcans et même au fond de la mer. Les plus intrépides peuvent prendre quelques paris sur le succès de leurs expéditions. Celui qui aura obtenu le plus de points après trois parties a gagné. Remarque : Les règles du jeu sont très simples. Mais ne vous y trompez pas, LES CITÉS PERDUES renferment bien plus qu'il n'y paraît au premier abord.

CONTENU DU JEU

- 1 plateau de jeu
- 60 cartes
 - dont 45 cartes expédition (avec les valeurs de 2 à 10 et de cinq couleurs différentes)
 - et 15 cartes de pari (3 par couleur)

PRÉPARATION DU JEU

Le plateau de jeu, sur lequel figurent 5 cases et où plus tard des cartes seront déposées est placé entre les 2 joueurs.
Les cartes sont battues et chaque joueur reçoit 8 cartes face cachée.

Les cartes restantes sont mises en tas, face cachée, à côté du plateau.

Si on joue plus d'une partie, il faut prévoir un papier et un crayon pour noter les résultats intermédiaires.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner le plus de points de gloire. Pour ce faire, les joueurs doivent tracer des routes d'expédition les plus longues possibles en créant des rangées de cartes de valeur toujours croissante. Pour multiplier vos gains, vous pouvez placer au début de vos rangées des cartes de pari. Vos rangées doivent toujours être composées de cartes de la même couleur et de valeur croissante. A la fin, on compte pour chaque joueur la valeur des cartes qu'il a posées dans ses rangées. Mais n'oubliez pas qu'une expédition entraîne toujours des frais, il faut donc faire en sorte que la gloire qui en ressorte soit suffisante pour justifier ces points dépensés !

Joueur 1



Joueur 2

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus âgé commence, ensuite c'est à chacun son tour en fonction de l'ordre des aiguilles d'une montre. Chaque joueur ne pose les cartes que de son côté.

Chaque joueur doit d'abord poser une carte qu'il tient en main, ensuite seulement il a le droit de prendre une nouvelle carte.

Poser une carte : Le joueur choisit une carte parmi celles qu'il tient en main et alors deux possibilités :

- 1 Poser une carte dans une rangée**
Avec sa carte, il peut commencer une nouvelle rangée ou il peut continuer une des rangées qu'il a déjà commencées. Pour ce faire, le joueur pose la carte face visible de son côté du plateau de jeu, en dessous de la case de couleur correspondante. Les cartes suivantes doivent être posées au bas d'une rangée. Chaque carte que le joueur pose dans une rangée doit avoir une valeur supérieure à celle de la dernière carte posée dans cette rangée. Les cartes d'une rangée doivent être posées de telle façon, qu'on puisse lire facilement la valeur de toutes les cartes.

Une carte de pari ne peut être posée qu'au début d'une rangée. Il est permis de poser plusieurs cartes de pari dans une rangée. Dès qu'une carte de valeur est posée dans une rangée, le joueur n'a plus le droit de poser une carte pari dans cette couleur.

- 2 Déposer une carte**
Si le joueur ne peut ou ne veut pas poser une carte dans une rangée, il doit déposer, face visible, une carte qu'il détient sur la case du plateau de la couleur correspondante. Au cours du jeu il va donc y avoir 5 tas, un par couleur. Les cartes devront être déposées de telle façon qu'on ne voie que la dernière carte déposée.

Prendre une carte : Le joueur prend une nouvelle carte. Il peut choisir une carte parmi celles déposées sur le plateau, à condition que ce soit la carte du dessus (dans la mesure où des cartes ont déjà été déposées) ou il prend une carte du tas contenant les cartes pas encore retournées.

Mais le joueur n'a pas le droit de reprendre la carte qu'il vient de déposer. En prenant une carte le joueur termine son tour.



FIN DU JEU ET SCORE

Le jeu se termine dès qu'un joueur prend la dernière carte du tas des cartes face cachée. Il est permis de mettre les cartes de ce tas en éventail, afin de pouvoir compter les cartes restantes et prévoir ainsi la fin du jeu.

Ensuite les rangées de cartes de chaque joueur sont décomptées. Pour ce faire, on additionne toutes les valeurs des cartes d'une rangée. De ce résultat, on déduit 20 points pour les frais de l'expédition. Une rangée sans carte n'occasionne pas de frais.

Si une, deux ou trois cartes de pari ont été posées au début d'une rangée, le résultat est multiplié par 2, 3 ou 4. Une rangée peut avoir des points positifs ou négatifs. Pour une rangée qui ne contient aucune carte, il n'y aura pas de point.

En plus, chaque rangée qui contient au moins 8 cartes, obtient, en plus des points décomptés un bonus de 20 points, sans tenir compte des cartes de pari éventuelles.

Les points obtenus sont notés, les cartes sont mélangées et redistribuées pour la partie suivante. C'est le joueur qui a obtenu le meilleur score qui commence.

Celui qui après trois parties totalise le plus de points a gagné !

Exemple d'un score

Le joueur a formé les rangées suivantes :

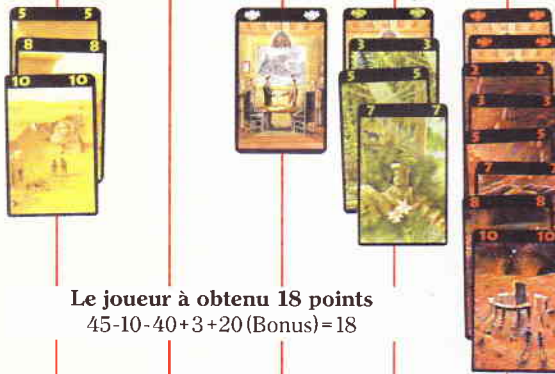
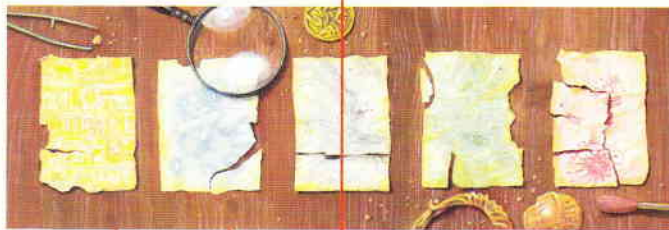
Explications pour la rangée blanche

La carte de pari double la valeur de la rangée. Puisque aucune autre carte n'a été posée, on ne compte que les frais de l'expédition, qui seront multipliés par deux.

Astuce

Comme on peut le voir sur l'exemple, il vaut mieux ne pas commencer une expédition, si on n'est pas sûr de la mener à bonne fin.

De même, il ne faut jouer des cartes de pari que si on dispose de suffisamment de cartes pour cette rangée et qu'on a encore le temps de poser les cartes.



Le joueur a obtenu 18 points
 $45 - 10 - 40 + 3 + 20 (\text{Bonus}) = 18$

Somme	23	0	0	15	35
Frais	-20	Pas de frais	-20	-20	-20
Résultat intermédiaire	3 Pts.	0 Pts.	-20 Pts.	-5 Pts.	15 Pts.
Paris			x2	x2	x3
Résultat	3 Pts.	0 Pts.	-40 Pts.	-10 Pts.	45 Pkt.
					+20 Pts. Bonus

Illustrations

Grafik Studio Krüger : Claus Stephan

Graphisme de la version Allemande

Thilo Rick / Anke Pohl

Graphisme de la version Française

Le Lion Vert

Photographie

Dirk Hoffmann

© 1998 Franckh-KOSMOS Verlags-GmbH & Co., Stuttgart

© 1999 Tilsit Éditions pour la version française.
37 route de Versailles 91160 - CHAMPLAN, France
WWW.tilsit.fr

FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

Ne convient pas à un enfant de moins de 36 mois.

KOSMOS®

TILSIT
ÉDITIONS