

Exemple de décompte des points

Vous avez constitué les Expéditions ci-contre :

Explication pour l'Expédition blanche

La carte Pari double le résultat de l'Expédition. Il n'y a pas d'autres cartes, on applique donc le coût de l'Expédition qui doit ensuite être multiplié par deux.

Conseil

Il est parfois plus judicieux de ne pas commencer une Expédition si vous n'êtes pas sûr d'obtenir un résultat positif. Mieux vaut jouer les cartes Pari si vous avez plusieurs cartes de l'Expédition et suffisamment de temps pour les poser !

L'auteur

Reiner Knizia, né en 1957, vit à Munich. Docteur en mathématiques, il a déjà publié de nombreux jeux dans plusieurs pays. Parmi ses plus grands succès, on peut citer «Keltis», basé sur «Les Cités perdues», qui a reçu le prix du jeu de l'année en 2008 en Allemagne.

L'auteur est spécialiste des jeux qui, avec des règles simples, offrent une grande liberté de choix aux joueurs. Plusieurs de ses jeux sont déjà parus chez KOSMOS et IELLO.

L'auteur et l'éditeur remercient les nombreux testeurs et relecteurs.

L'auteur remercie en particulier Dave Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Liselotte Knizia, Elke Knop et Chris Lawson.



Somme	23	0	0	15	35
Coût de l'Expédition	- 20	- 20	Coût nul	- 20	- 20
Score intermédiaire	3 pts	- 20 pts	0 pts	- 5 pts	15 pts
Pari		x 2		x 2	x 3
Résultat	3 pts	- 40 pts	0 pts	- 10 pts	45 pts
					+ 20 pts Bonus

Auteur : Reiner Knizia
Illustrateur : Vincent Dutrait
Graphisme :
 ANOKA DESIGN STUDIO, anoka.de

Rédaction 1999 : TM-Spiele
Rédaction 2018 :
 Michael Sieber-Baskal

Tous droits réservés
 FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

© 1999 & 2018 KOSMOS Verlag,
 Stuttgart, Deutschland
 © 2018 IELLO pour la version française
 IELLO - 9, avenue des Érables,
 lot 341, 54180 HEILLECOURT
 www.iello.com

LOST CITIES

Le duel

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

Le duel des expéditions

Avec vos cartes, vous engagez des expéditions vers les coins les plus reculés et mystérieux de la terre : sur les neiges éternelles, au cœur du désert ou de la forêt vierge, sous l'eau et même dans le cratère d'un volcan. Votre but : mener des expéditions avec le plus de succès possible ! Et pour les plus audacieux d'entre vous, il est même possible de parier sur la réussite d'une expédition. Mais attention : cette stratégie peut aussi se retourner contre vous. Celui qui, au bout de trois manches, a récolté le plus de points gagne !

Remarque : les règles du jeu sont très accessibles, mais ne vous faites pas piéger par leur apparente simplicité. Lost Cities est plus complexe qu'il n'y paraît à première vue.

Matériel de jeu

1 plateau

72 cartes dont...

- 54 cartes Expédition
(numérotées
de 2 à 10 dans
6 couleurs différentes)



- 18 cartes Pari
(3 de chaque
couleur)



KOSMOS

Préparation du jeu

Placez le **plateau** entre vous deux, au milieu de la table, de manière à ce que 5 emplacements seulement soient visibles.
Placez les 12 cartes de l'Expédition pourpre dans la boîte.
Elles ne sont pas nécessaires pour le jeu de base.
Mélangez les 60 cartes restantes, face cachée, et distribuez-en 8 à chacun. Ce sont les **cartes de votre main**. Le reste des cartes, toujours face cachée, constitue la **pioche** à côté du plateau.

Préparez également de quoi noter vos scores intermédiaires.

But du jeu

Votre but est de tirer le plus de bénéfices possible des Expéditions menées, après déduction des coûts. Une Expédition se compose toujours d'une rangée de cartes de même couleur. Les valeurs des cartes au sein d'une rangée doivent être nécessairement croissantes. Au début d'une rangée, vous pouvez ajouter des cartes Pari afin de multiplier le résultat de cette Expédition. À la fin de chaque manche, vous comptabilisez les points de chaque Expédition commencée par au moins une carte.

Emplacements des cartes

Expéditions du joueur 1

Plateau pour la version longue

Pioche



Expéditions du joueur 2

Plateau pour le jeu de base

Déroulement du jeu

Celui qui a fêté son anniversaire en dernier commence. Puis, jouez à tour de rôle en plaçant toujours vos cartes de votre côté respectif du plateau.

À votre tour, jouez **d'abord** une carte de votre main en la posant ou en la défaussant. **Ensuite**, piochez une nouvelle carte.

Jouer une carte

Pour jouer une carte, vous pouvez soit la poser, soit la défausser.

Poser une carte de sa main

Choisissez une carte de votre main.

Avec cette carte, vous pouvez soit **commencer une nouvelle Expédition**, soit faire **progresser une Expédition en cours**. Pour ce faire, placez la carte face visible de votre côté sous



l'emplacement du plateau de la couleur correspondante. Plus tard, si vous jouez une carte dans une Expédition ayant débuté lors d'un tour précédent, empilez simplement les cartes de même couleur. Décalez-les légèrement de manière à ce que leur valeur soit toujours bien visible.

Attention : chaque carte ajoutée doit avoir une **valeur supérieure** à celle de la carte qui a été posée en dernier dans cette Expédition.

Vous pouvez jouer une carte **Pari** dans une Expédition à condition que cette Expédition ne contienne encore aucune carte Expédition. Vous pouvez donc jouer 0, 1, 2 ou 3 cartes **Pari** dans une Expédition avant d'y poser des cartes Expédition.

Défausser une carte

Si vous ne pouvez ou ne voulez pas poser de carte, placez une carte de votre main, face visible, sur le plateau (qu'importe sa valeur). Pour chaque couleur, un **emplacement** est prévu à cet effet. Cinq piles de couleur différente se constituent ainsi au cours de la partie. Veillez à ce que seule la valeur de la carte du dessus de chaque pile de défausse soit visible.

Piocher une carte

Après avoir joué une carte de votre main, vous devez piocher pour revenir à 8 cartes en main. 2 possibilités s'offrent à vous :

- Piochez la première carte face cachée de la pioche
- OU**
- Piochez la première carte d'une des 5 piles sur le plateau (s'il y en a).

Attention : Vous ne pouvez pas reprendre une carte que vous venez de défausser.

Ensuite, votre tour se termine.



Fin du jeu et décompte des points

Dès que la pioche est vide, la manche s'arrête immédiatement.

Remarque : vous pouvez étaler un peu la pioche et compter les cartes restantes pour anticiper la fin de la partie.

Déterminez maintenant ce que valent vos Expéditions. Pour cela, additionnez les valeurs de toutes les cartes d'une Expédition et **retirez 20** au résultat. C'est le coût de l'Expédition.

Attention : Si vous n'avez pas de cartes pour une Expédition, elle n'engendre **ni gain, ni coût**.

Après déduction du coût, s'il y a 1, 2 ou 3 cartes **Pari** dans une rangée, multipliez le résultat de cette Expédition respectivement par 2, 3 ou 4.

Une Expédition peut donc vous rapporter des points positifs ou négatifs.

En revanche, vous n'obtenez ou ne perdez aucun point pour une Expédition qui ne comporte pas de cartes.

Par ailleurs, toutes les Expéditions d'**au moins 8 cartes** rapportent un bonus supplémentaire de 20 points.

Attention : ce bonus n'est pas multiplié par les cartes **Pari** !

Notez vos points. Commencez ensuite une nouvelle manche comme décrit dans "**Préparation du jeu**". Celui qui a le plus de points commence. Additionnez vos points après chaque manche.

Après 3 manches, le joueur ayant la plus grande somme de points remporte la partie !

Variante : version longue

Lors d'une partie longue, le jeu se déroule de manière similaire, à l'exception des modifications suivantes :

Lors de la **préparation du jeu**, placez le plateau avec les 6 Expéditions devant vous. En outre, mélangez les **72 cartes**, les 12 cartes de l'Expédition pourpre étant incluses.

