Un jeu de Reiner Knizia pour 2 à 4 joueurs âgés de 10 ans et plus

LOST CITIES

Les rivaux

L'appel des Cités Perdues !

Partez à l'aventure ! ***Lost Cities : les rivaux*** vous invite à explorer les sites oubliés les plus mystérieux de la planète. Percez les secrets d'un cercle de pierres en déclin, plongez au cœur d'une cité engloutie et visitez un campement de l'âge de pierre… Mais faites attention à surveiller vos arrières : vos rivaux sont eux aussi en quête de prestige !

Enchérissez, explorez, et couvrez-vous de gloire !

Planifiez votre expédition en enchérissant sur les itinéraires qui vous rapporteront le plus de prestige. Serez-vous assez audacieux pour parier sur vos chances de succès ? Quelles routes allez-vous suivre et combien d'or êtes-vous prêt à payer ?

Matériel

65 cartes Expédition *(2 de chacune des valeurs 2-5 et 1 de chacune des valeurs 6-10, dans 5 couleurs)*

1 carte Premier Joueur

15 cartes Pari *(3 dans chacune des 5 couleurs)*

10 cartes Pari Initial *(2 dans chacune des 5 couleurs)*

36 pièces d'or

Mise en place

Mélangez, face cachée, les **dix cartes Pari Initial**. Distribuez **deux** cartes Pari Initial à chaque joueur, **face visible**. Veillez à ce que chaque joueur reçoive deux cartes Pari Initial **de couleurs différentes**. Rangez les cartes Pari Initial non utilisées dans la boîte.

Ensuite, mélangez les **65 cartes Expédition** avec les **15 cartes Pari**, face cachée, et séparez-les en **quatre piles égales (à peu près)**. Placez l'une de ces piles au centre de la table : c'est la **pioche de départ**. Placez les trois autres piles, accessibles, sur le côté de la zone de jeu. Répartissez enfin équitablement les **36 pièces d'or** entre les joueurs.

But du jeu

Votre but est d'obtenir un maximum de prestige avant la fin de la partie grâce à vos expéditions. Une expédition est toujours composée d'une série de cartes d'une même couleur. Lorsqu'elles sont jouées, chacune de ces cartes doit avoir une valeur supérieure ou égale à celle de la carte précédente. Au début de chaque série, vous pouvez au préalable jouer des cartes Pari pour augmenter la valeur de l'expédition. À la fin de la partie, calculez la valeur de chaque expédition contenant au moins une carte afin de déterminer le vainqueur.

Déroulement de la partie

Le dernier joueur à avoir fêté son anniversaire reçoit la carte Premier Joueur et commence la partie. Les joueurs jouent ensuite chacun leur tour, dans le sens horaire. À son tour, un joueur doit réaliser **l'une de ces deux actions : découvrir OU enchérir**.

Découvrir

Révélez la **première carte** de la pioche et placez-la, face visible, à droite de la pioche. Si des cartes ont été révélées lors des tours précédents, placez-les à droite de la dernière carte de la ligne. Cette ligne est appelée la **Rivière**.

Remarque : Au cours de la partie, vous serez parfois amené à découvrir une carte ne pouvant être utilisée par aucun joueur (voir page 4, Entreprendre des Expéditions). Rangez cette carte dans la boîte, face cachée. Vous ne découvrez **pas** d'autre carte en remplacement !

Enchérir

Afin de lancer une enchère pour les **cartes de la Rivière**, votre offre doit être **au minimum de 1 pièce d'or**. Puis, chaque joueur dans le sens horaire a le choix de **faire une offre supérieure ou de passer**. Si vous passez, vous quittez définitivement l'enchère. Si vous faites une offre et que la parole est à vous, vous avez à nouveau le choix d'augmenter votre offre ou de passer, et ainsi de suite. L'enchère se termine lorsque tous les joueurs sauf un ont passé. Le joueur ayant fait la meilleure offre paye les pièces d'or correspondantes et les place au centre de la table : elles forment la **réserve d'or**.

Le meilleur enchérisseur gagne l'accès aux cartes de la Rivière. Il peut :

- Prendre autant de cartes qu'il le souhaite dans la Rivière et les ajouter à ses propres expéditions (voir page 4, Entreprendre des Expéditions) **ET**
- Défausser une carte de la Rivière et la ranger, face cachée, dans la boîte (s'il le souhaite).

Toutes les cartes de la Rivière qui ne sont ni ajoutées à une expédition ni écartées de la partie demeurent disponibles, face visible, pour la prochaine enchère.
Enfin, le meilleur enchérisseur révèle la première carte de la pioche et la place dans la Rivière. Cela met fin à l'enchère. Le joueur assis à la gauche du meilleur enchérisseur prend la carte Premier Joueur et entame le premier tour de la nouvelle manche.

Remarque : Si le joueur qui a remporté l'enchère n'est pas celui ayant lancé l'enchère, l'ordre de jeu se retrouve modifié, car le tour reprendra avec le joueur à la gauche du **meilleur enchérisseur**.

Lorsque la **dernière carte de la pioche** est révélée, la partie est interrompue : répartissez équitablement la réserve d'or entre les joueurs. Toute pièce d'or excédentaire reste dans la réserve. Prenez ensuite l'une des piles de cartes mises de côté et placez-la au centre de la zone de jeu : elle devient la nouvelle pioche. La partie peut désormais reprendre son cours.

Entreprendre des expéditions

Ajoutez une ou plusieurs cartes de la Rivière à une ou plusieurs de vos expéditions. Vous pouvez commencer une **nouvelle expédition** ou poursuivre une expédition que vous avez déjà lancée en plaçant des cartes sur la table devant vous. Toutes les cartes placées sur la table devant vous correspondent à vos expéditions personnelles. Vous êtes le seul à pouvoir y ajouter des cartes pendant la partie.

Cartes formant une expédition

Lorsque vous placez la **première carte d'une couleur** devant vous, elle commence l'expédition. Toutes les cartes de cette même couleur que vous jouerez ensuite devront être ajoutées à cette expédition. Lorsque vous ajoutez des cartes à une expédition, placez-les de manière légèrement décalée afin de pouvoir facilement lire leur valeur, comme illustré ci-contre.

Vous ne pouvez utiliser des cartes Pari **qu'au début d'une expédition**, avant d'y placer toute autre carte ayant une valeur. Vous pouvez placer plusieurs cartes Pari dans une même couleur d'expédition.

Chaque carte que vous ajoutez à l'une de vos expéditions en cours doit avoir une **valeur supérieure ou égale** à la dernière carte ajoutée à cette expédition.

Exemple détaillé :

Remarque : Au cours de la partie, certaines cartes deviennent inutilisables pour vos expéditions – par exemple, si vous avez une expédition rouge contenant un « 4 » puis un « 8 » et qu'une carte « 3 » rouge devient disponible dans la Rivière. Dans ce cas, vous ne pouvez pas utiliser ce « 3 » rouge. Vous devriez néanmoins vérifier quel autre joueur peut encore l'utiliser. Il sera en effet intéressant de le défausser la prochaine fois que vous remporterez une enchère, afin que ce joueur ne puisse pas en profiter.

C'est le tour de Cécile et elle décide d'enchérir. Elle propose 1 pièce d'or. Le joueur suivant dans le sens horaire est Renaud, qui doit décider de faire une offre plus élevée ou de passer. Il décide de passer. Nathalie fait une offre à 2 pièces d'or, Édouard monte à 3. C'est à nouveau au tour de Cécile, qui augmente son offre à 4. Renaud a déjà passé et ne peut plus participer. Nathalie passe, alors qu'Édouard pousse à 5 pièces d'or. C'est trop pour Cécile, qui finit par passer. C'est donc Édouard qui remporte l'enchère. Il paye 5 pièces d'or à la réserve (A) puis prend les deux « 4 » rouges pour l'une de ses expéditions (B). Comme il ne peut plus utiliser le « 2 » blanc ni le Pari vert, il défausse le Pari vert dans la boîte (C). Le « 2 » blanc reste dans la Rivière. Enfin, il révèle une nouvelle carte de la pioche : un « 7 » jaune (D). Cela conclut l'enchère, le prochain joueur dans le sens horaire, Cécile, prend la carte Premier Joueur, et c'est à nouveau son tour.

Fin de la partie et décompte

La partie s'achève dès que vous révélez la dernière carte de la dernière pile : la réserve d'or n'est alors pas répartie entre les joueurs !
Il est temps de décompter les points de vos expéditions. Pour cela, évaluez chaque expédition l'une après l'autre. Chaque trace de pas vous fait gagner un point de victoire (PV). Les cartes Pari agissent comme des multiplicateurs pour l'ensemble de l'expédition : une carte Pari double la valeur de l'expédition, deux cartes Pari triplent sa valeur, etc. Enfin, chaque expédition contenant quatre cartes Expédition (ayant un chiffre) ou plus vous rapporte un bonus de 8 PV.

Remarque : Ce bonus **n'est pas** multiplié par les cartes Pari !

De plus, chaque pièce d'or en votre possession vous rapporte 1 PV.

Le joueur cumulant le plus de points de victoire (PV) l'emporte !

Exemple de décompte

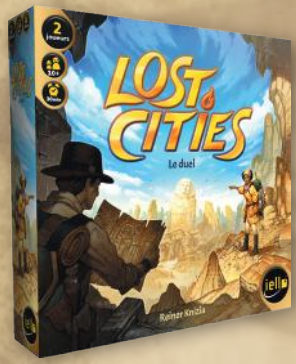
Vert : 8 PV, blanc : 5 x 2 = 10 PV, rouge : 6 x 3 = 18 PV, jaune : 0 PV, bleu : 4 x 5 = 20 PV. Le joueur gagne également deux bonus de 8 PV pour ses expéditions verte et rouge.

Score total du joueur pour ses expéditions :
8 + 10 + 18 + 0 + 20 + 8 + 8 = 72 Points de Victoire

L'auteur

Reiner Knizia est né en 1957 et vit à Munich, en Allemagne. Il est titulaire d'un doctorat de mathématiques et a publié de nombreux jeux en Allemagne et à l'étranger.
Il compte de multiples succès à son actif, et notamment des vainqueurs du "Deutscher Spielepreis" (Prix Allemand du Jeu) en 1993, 1998, 2000 et 2003. Il a également obtenu le très convoité "Spiel des Jahres" (Jeu de l'Année) pour Keltis, dont la mécanique est héritée de Lost Cities.
L'auteur s'est spécialisé dans la création de jeux offrant des règles simples et une grande liberté de décision. Il a déjà publié de nombreux autres jeux en partenariat avec KOSMOS et IELLO.

L'auteur et l'éditeur remercient tous ceux ayant participé aux tests préliminaires du jeu, à la relecture des règles et plus généralement à la création du jeu, et tout particulièrement Ross Inglis et Kevin Jacklin.



Lost Cities : le duel

Un classique des jeux à deux

Les joueurs doivent mener à bien des expéditions à travers des paysages mystérieux : les neiges éternelles, la forêt vierge, le désert, le volcan et les fonds marins.

Pour cela, chaque joueur devra faire des paris sur chacune de ses expéditions.

Ne brûlez pas les étapes, mais ne traînez pas en route non plus, car vous n'êtes pas le seul à vouloir mettre au jour ces civilisations.

Pour 2 joueurs à partir de 10 ans.

Auteur : Reiner Knizia
Illustrations : Sébastien Caiveau
Graphisme : ANOKA DESIGN STUDIO
Relecture : Michael Sieber-Baskal
Relecture française : Robin Houpier, Alain Wernert
Traduction française : MeepleRules.fr
Graphisme additionnel : Dan Freitas

Tous droits réservés
FABRIQUÉ EN ALLEMAGNE

© 2018 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5–7, 70184 Stuttgart, Deutschland
© 2019 IELLO pour la version française
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT
www.iello.com