

LOST CITIES

Roll & Write

Pour 2 à 5 joueurs
à partir de 8 ans

Concept du jeu

Participez à une folle course à travers la jungle ! Un joueur lance les dés, choisit l'un des résultats, et l'inscrit sur sa fiche. Les autres joueurs choisissent ensuite à tour de rôle un résultat parmi les dés restants et l'inscrivent eux aussi sur leur fiche, faisant ainsi progresser leurs expéditions. Les cases d'accélération et les artefacts que vous trouverez lors de vos explorations vous seront bien utiles, mais évitez au maximum d'avoir recours aux malus ! Votre objectif est d'aller le plus loin possible dans vos expéditions et de réunir un maximum de points à la fin de la partie.

KOSMOS

iello™

La fiche de jeu

- 1 Expéditions :** la fiche de jeu représente 6 expéditions, à lire du bas vers le haut. Chacune de ces 6 expéditions est associée à une couleur que l'on retrouve sur chacun des dés. Les expéditions sont ordonnées de gauche à droite : rouge, orange, jaune, verte, bleue et violette. Les personnes qui distinguent mal les couleurs peuvent s'aider des formes en bas de la fiche pour identifier les expéditions (cœur : rouge, rond : orange, carré : jaune, triangle : verte, croix : bleue, étoile : violette).
- 2 Artefacts et symboles Dés :** à droite de la fiche se trouvent deux colonnes : celle de gauche représente des artefacts (vases) et celle de droite des symboles Dés.
- 3 Cases points :** ces cases servent à indiquer vos points en vue du décompte de fin de partie :
 - à gauche, les points pour les 6 expéditions (de -50 à 50) ;
 - à droite, ceux pour les artefacts et les symboles Dés (de -40 à 100 ou 0) ;
 - en haut, une ligne de points bonus qui accordent des points bonus (20 pour chaque colonne).
- 4 Cases blanches :** à la fin de la partie, vous devrez compléter les cases blanches qui se trouvent en haut de la fiche. Vous y inscrirez le total des points obtenus pour chaque expédition, pour les artefacts, les symboles Dés et les ponts bonus. La case blanche en bas à droite est celle où vous écrivez votre nom, et où vous inscrirez le total de vos points en fin de partie.
- 5 Cases compte double :** si vous cochez la case ronde située tout en bas d'une colonne d'expédition, vos points comptent double pour cette expédition.



Matériel

3 dés colorés

(avec la forme correspondant à chaque couleur)



1 bloc

avec des fiches de jeu



3 dés numérotés

(de 0 à 9)

Chaque joueur doit s'équiper d'un stylo (non fourni dans la boîte).

Mise en place

Chaque joueur prend une **fiche de jeu** et la place devant lui, de sorte que les autres joueurs puissent bien la voir.

Placez les **6 dés** sur la table.

Tout le monde doit avoir son propre stylo.

Déroulement de la partie

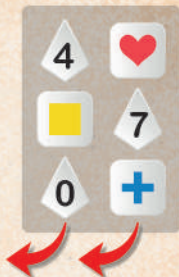
La personne qui part le plus souvent à l'aventure parmi vous (ou, à défaut, celle qui a fait une randonnée le plus récemment) commence la partie.

Jouez ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Lancer les dés et choisir

La personne dont c'est le tour prend les 6 dés et les lance au centre de la table.

- ◇ Parmi les résultats, elle choisit **1 dé chiffre ET 1 dé couleur** (ou forme) qu'elle place devant elle sans modifier les résultats.
- ◇ Les **4 autres dés restent au milieu de la table** à disposition des autres joueurs.
 - Chacun de ces joueurs peut choisir une combinaison d'1 chiffre et d'1 couleur, mais il laisse les dés au milieu de la table.
 - Un même dé peut être choisi par plusieurs personnes.



Chaque joueur inscrit ensuite la combinaison choisie sur sa fiche, en suivant la règle expliquée dans la partie « Mener des expéditions » à la page suivante.

Refuser des dés

- ◇ À votre tour, vous pouvez également refuser les résultats des dés, et ne choisir aucune combinaison de dés. Dans ce cas, **les 6 dés restent au milieu de la table** et sont disponibles pour vos adversaires.
- ◇ Chacun des adversaires peut également refuser les dés et ne choisir aucune combinaison. Indiquez alors votre refus sur votre fiche de jeu en suivant les instructions de la partie « Refuser les dés » à la page 5.

Lorsque tout le monde a terminé, c'est à la personne suivante, dans le sens horaire, de lancer les dés.

Mener des expéditions

Chaque colonne d'expédition est complétée du bas vers le haut.



Cases compte double : pour cocher les cases rondes situées en bas des colonnes d'expédition, choisissez un **dé chiffré « 0 »** et un **dé de la même couleur/forme que l'expédition** dont vous voulez doubler les points.

Si vous souhaitez cocher cette case pour une expédition, vous devez le faire **en tout premier**, avant de commencer à cocher d'autres cases de cette expédition.

Vous pouvez commencer une expédition sans avoir coché la case ronde correspondante, mais dans ce cas, ce qu'elle offre est perdu : **vous ne pouvez plus cocher cette case une fois l'expédition commencée.**

Si vous commencez une expédition sans avoir coché la case compte double correspondante, rayez-la, de préférence par un trait horizontal.

Si la case ronde est cochée, les points de cette expédition comptent double à la fin de la partie.



Si vous commencez ou continuez une expédition, complétez les 9 cases carrées de l'expédition l'une après l'autre (de bas en haut). « 1 » est le plus petit chiffre possible.

Pour avancer dans votre expédition, le chiffre suivant doit être supérieur ou égal au précédent.

Une fois l'expédition commencée, les résultats des dés servent à remplir les cases carrées. Les **dés chiffrés « 0 » comptent alors comme des « 10 »**.

Il est évidemment plus stratégique de commencer petit et de ne pas faire d'écarts de chiffres trop importants, afin de ne pas vous retrouver bloqué(e) trop rapidement.



Case d'accélération : vous pouvez immédiatement choisir la colonne d'expédition de votre choix et y inscrire, dans la 1^{re} case libre, le même chiffre que dans la case précédente (donc le même chiffre que celui le plus élevé de la colonne). Par exemple, si, dans la colonne de l'expédition choisie, votre chiffre le plus élevé est un 2, vous pouvez inscrire un deuxième « 2 » dans la case se trouvant directement au-dessus. Si cette nouvelle case est une case d'accélération, accélérez à nouveau (et inscrivez donc un troisième « 2 »). Une accélération ne vous permet pas de compléter les cases compte double (cases rondes).

Si vous utilisez une case d'accélération pour commencer une nouvelle expédition, inscrivez un « 1 » dans la 1^{re} case. Si vous utilisez une case d'accélération pour poursuivre une expédition, inscrivez le même chiffre que dans la case précédente.



Case artefact : si vous inscrivez un chiffre dans une case artefact, **hachez 1 artefact situé à droite de votre fiche**. Hachez les artefacts en commençant par le bas, comme pour les expéditions. Si vous avez hachuré tous vos artefacts, vous pouvez toujours inscrire des chiffres dans les cases artefact mais vous ne hachez plus d'artefact à droite de votre fiche.



Atteindre la case la plus haute : si vous avez déjà complété les 9 cases d'une expédition et que vous choisissez une combinaison de dés qui vous permettrait de continuer cette expédition (c'est-à-dire en choisissant un dé chiffré dont le résultat serait égal ou supérieur à celui que vous avez inscrit

dans la 9^e case de cette colonne), vous ne pouvez pas continuer l'expédition, mais vous pouvez cocher l'artefact qui se trouve au sommet de la colonne concernée. Hachez ensuite 1 artefact situé à droite de votre fiche (si vous avez hachuré tous vos artefacts, cette action n'est plus possible). Ceci ne peut être réalisé qu'une seule fois par expédition.

Une case d'accélération peut également vous permettre de cocher (puis hacher) un artefact à la fin d'une expédition dont toutes les cases sont déjà remplies.

Refuser les dés



Si vous refusez les dés, vous devez **hacher 1 symbole Dés à droite de votre fiche**. Là encore, procédez de bas en haut.

Même si vous avez hachuré les 9 symboles Dés, vous pouvez continuer à refuser des dés. Quand vous le faites, rien ne se passe puisqu'il n'y a plus de dés à hacher.

Ponts bonus

Dans chaque colonne se trouve un pont bonus. Il est situé entre la 6^e et la 7^e case. Si vous inscrivez un chiffre dans la 7^e case d'une colonne d'expédition ou que vous hachez le 7^e artefact ou symbole Dés, vous traversez alors le pont bonus de la colonne concernée et devez immédiatement l'annoncer.

Cela vous rapporte **20 points bonus**, mais seulement **si vous traversez ce pont en premier**. Si plusieurs joueurs traversent le pont de la même expédition lors du même tour, ils obtiennent tous le bonus de 20 points.



Les joueurs qui obtiennent le bonus entourent le pont bonus. Il indique la valeur « 20 ».



Les joueurs qui n'obtiennent pas ce bonus doivent rayer le pont sur leur fiche.

Conseil : appliquez l'ordre du tour

La plupart du temps, vous prendrez vos décisions indépendamment les uns des autres, et pourrez donc jouer vos tours simultanément. Mais parfois, votre choix dépendra de ceux des autres joueurs, par exemple lorsque vous allez franchir des ponts bonus. Vous pourrez alors exiger que les combinaisons soient choisies et inscrites sur les fiches de chacun en suivant l'ordre du tour.

Il est plus judicieux d'annoncer vos choix à voix haute, même si vous décidez de jouer simultanément.

Communiquez avec les autres pour leur indiquer vos choix lorsque vous atteignez des cases d'accélération, des artefacts ou des ponts. Ensuite, c'est à la personne suivante dans le sens horaire de commenter ses choix, etc. Cela permet à chacun(e) de connaître la progression des autres, et cela rend les parties plus intéressantes.

Fin de la partie et décompte des points

Lorsqu'un joueur hachure le 9^e (et dernier) symbole Dés à droite de sa fiche, il est « épuisé » et perd tous les points de cette colonne. Cette personne continue malgré tout à jouer.



Si vous hachez votre dernier symbole Dés, vous n'obtenez pas de points pour cette colonne (prenez donc en compte le « 0 » au moment du décompte).

La partie s'arrête si, à la fin d'un tour :

- ◇ tous les joueurs sont « épuisés » ; ou si
- ◇ les 8 ponts ont été traversés, **que ce soit par la même personne ou par différents joueurs.**

Chacun compte ensuite ses points en procédant comme expliqué ci-dessous.

Décompte des expéditions



- ◇ Pour chacune des 6 expéditions, prenez en compte les points correspondant au niveau que vous avez atteint (c'est-à-dire la valeur indiquée à gauche de la plus haute case dans laquelle vous avez inscrit un chiffre). Dans l'exemple, le résultat le plus haut est « 10 » dans la 8^e case, ce qui correspond à 35 points.
- ◇ Si vous avez inscrit 3 chiffres ou moins, le nombre de points que vous obtenez est **négatif**. À partir de 4 chiffres inscrits, le nombre de points que vous obtenez devient positif.
- ◇ Si la **case ronde située en bas de la colonne d'expédition est cochée, doublez vos points** (qu'ils soient positifs ou négatifs).
- ◇ Si vous n'avez rien inscrit dans une colonne d'expédition, cette dernière ne vous rapporte pas de points.
- ◇ Si vous n'avez coché **QUE** la case ronde d'une expédition, vous obtenez **-50 x 2, c'est-à-dire -100 points.**
- ◇ Indiquez le nombre de points obtenus pour chaque expédition dans la case vide située en haut de la colonne concernée.
- ◇ **Ne comptez pas les points bonus octroyés par les ponts bonus pour l'instant. Ceux-ci ne sont pas doublés par les cases rondes.**

Décompte des artefacts et symboles Dés

- ◇ Pour la colonne des artefacts et celle des symboles Dés, prenez en compte les points correspondant au niveau que vous avez atteint (c'est-à-dire la valeur indiquée à droite du plus haut symbole hachuré). Reportez-les dans la case correspondante en haut de la fiche.
- ◇ Obtenez **100 points** si vous avez complété la colonne des artefacts.
- ◇ Si vous avez hachuré 8 symboles Dés, vous obtenez 70 points, mais si vous avez hachuré les 9 symboles Dés et ainsi complété cette colonne, vous êtes « épuisé » et n'obtenez pas de points (« 0 »).



Décompte des ponts bonus



Additionnez les points obtenus grâce aux ponts bonus et inscrivez-les sur la dernière case vide (et grisée) en haut à droite de votre fiche. Vous gagnez 20 points pour chaque pont bonus que vous avez traversé en premier, et ce même si vous êtes « épuisé » (c'est-à-dire quand tous vos symboles Dés sont hachurés).

Total du décompte et score final

Chaque joueur additionne les **points inscrits dans les cases blanches en haut de sa fiche**, puis il inscrit le résultat à côté de son prénom, en bas à droite. Celui ou celle qui obtient le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



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 les « Deutscher Spiele Preis » de 1993, 1998, 2000 et 2003 ainsi que *Keltis*, le « Spiel des Jahres 2008 », basé sur *Lost Cities*. L'auteur est un spécialiste des jeux qui, avec des règles simples, offrent une grande liberté de choix aux joueurs. Plusieurs de ses jeux ont déjà été publiés chez KOSMOS et IELLO.

L'auteur et l'éditeur remercient les personnes qui ont testé et relu ce jeu ainsi que toutes celles qui ont rendu possible sa publication, notamment Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Florian Ionescu, Dorette Peters, Vroni Sigl, Andi Stamer, Stefan Willkofer, Peter Wimmer et Philipp Winter.

Auteur : Reiner Knizia

Illustrations : Bernd Wagenfeld

Graphisme : Sensit Communication

Développement technique produit :

Monika Schall

Rédaction : Bärbel Schmidts

Édition française : IELLO

Traduction française : Laura Muller-Thoma

Relecture française : Maëva Debieu Rosas,
Marie-Laure Faurite

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart - Allemagne

© 2022 IELLO pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt - France

www.iello.com

Lost Cities est une marque déposée

par le Dr Reiner Knizia. Tous droits réservés.

IMPRIMÉ EN ALLEMAGNE