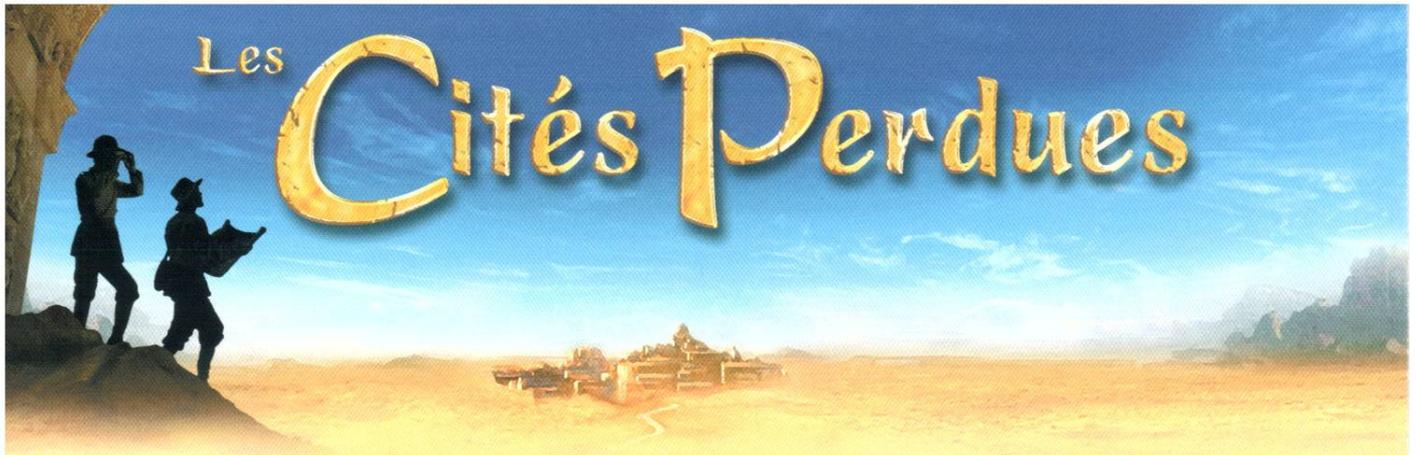


Les

# Cités Perdues



Reiner Knizia



### DES MONDES INCONNUS !

Pour d'intrépides aventuriers, il existe encore plusieurs cités perdues à découvrir et explorer. L'expédition pourrait vous conduire sur les sommets de l'Himalaya, au coeur de la forêt tropicale brésilienne, en plein désert brûlant, au milieu de régions serties de volcans en éruption ou enfin, au plus profond des mers.

Évidemment, les aventuriers ne peuvent se lancer dans toutes les expéditions en même temps ! Celles-ci nécessitent des ressources qui sont très limitées. Les explorateurs devront faire des choix déchirants. Les plus audacieux pourront même parier sur les chances de réussite de leur entreprise.

### Contenu

- 1 plateau de jeu
- 45 cartes *Expédition* (numérotées de 2 à 10 dans 5 couleurs différentes)
- 15 cartes *Pari* (3 par couleur)

### Mise en place

- Placez le plateau de jeu entre les deux joueurs. Celui-ci présente les 5 destinations possibles (5 cases de couleurs différentes).
- Les cartes sont mélangées. Chaque joueur en reçoit 8, faces cachées, qu'il garde en main. Les cartes restantes sont posées, faces cachées, à côté du plateau pour former la pioche.
- Prévoir papier et crayon pour noter les résultats.

### But du jeu

En trois manches, accumulez le plus de points possibles en réalisant des expéditions aux quatre coins du globe.

### Joueur 1



### Joueur 2

## Déroulement du jeu

Le joueur le plus âgé débute la partie. Par la suite, les joueurs alternent. À son tour, un joueur doit poser une seule carte de sa main et ensuite piocher une seule carte pour la remplacer.

### Jouer une carte

Il existe deux (2) possibilités pour jouer une carte de sa main:

#### 1 Ajouter une carte à une expédition

Avec sa carte, un joueur peut débiter une nouvelle expédition ou en poursuivre une déjà commencée. Chaque joueur ne peut jouer de cartes que sur son côté du plateau de jeu. Pour débiter une expédition, un joueur place une carte face visible sous la case couleur correspondante, en-dehors du plateau de jeu. Pour poursuivre une expédition déjà entreprise, un joueur pose sa carte en recouvrant partiellement la carte précédente de l'expédition de son choix, de manière à former une colonne. La valeur de la nouvelle carte posée doit être supérieure à celle de la dernière carte de la colonne. Il n'est pas nécessaire que les valeurs soient consécutives. Ainsi un joueur peut poser une carte de valeur «2» et plus tard, ajouter une carte de valeur «6» à son expédition. La valeur de chaque carte *Expédition* de la colonne doit être visible pour les 2 joueurs.

Chaque expédition possède 3 cartes *Pari* dans sa couleur. Les joueurs ne peuvent poser ces cartes qu'au début d'une expédition. Chaque expédition peut compter de 0 à 3 cartes *Pari*. Lorsque la première carte de valeur est posée sur une expédition, il n'est plus possible d'y ajouter de cartes *Pari*.

#### 2 Défausser une carte

Si un joueur ne peut ou ne souhaite pas ajouter de carte à l'une de ses expéditions, il doit défausser une carte de sa main, face visible, sur la case couleur correspondante du plateau. S'il y a déjà une carte (ou plus) sur cette case, la nouvelle carte est placée face visible par-dessus celle en place, de manière à la recouvrir complètement.

### Piocher une carte

À la fin de son tour, le joueur pioche une nouvelle carte *Expédition* afin de terminer son tour avec 8 cartes en main.

Pour ce faire, deux options s'offrent à lui : prendre la carte face cachée du dessus de la pioche **ou** prendre une carte défaussée du dessus de n'importe laquelle des cases du plateau de jeu. Un joueur ne peut reprendre en main une carte qu'il a défaussé lors du même tour.

### Fin de la partie

La partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur prend la dernière carte de la pioche.

*Note: En cours de jeu, il est permis en tout temps de compter le nombre de cartes restantes de la pioche afin de mieux planifier sa stratégie.*

### Calcul des points

· Chaque joueur fait le décompte de toutes ses expéditions séparément. Pour ce faire, le joueur additionne les valeurs de chacune des cartes d'une colonne (expédition) et soustrait 20 points correspondants aux frais d'organisation de l'expédition. Une colonne peut ainsi avoir un total positif ou négatif (voir l'exemple de la page 4). Ce total représente la valeur de l'expédition.

*Note: Si un joueur n'a placé aucune carte sur une expédition, sa valeur est de zéro et non -20. Toutefois, si au moins une carte a été placée sur une expédition, même s'il s'agit d'une carte *Pari*, le calcul des points doit être effectué.*

· Ensuite, la valeur de chaque expédition est multipliée par 2, 3 ou 4 lorsqu'il y a 1, 2 ou 3 cartes *Pari* posées au début de l'expédition.

· Enfin, une expédition qui compte au moins 8 cartes, incluant les cartes *Pari*, obtient un bonus de 20 points supplémentaires **après** avoir effectué la multiplication des cartes *Pari*.

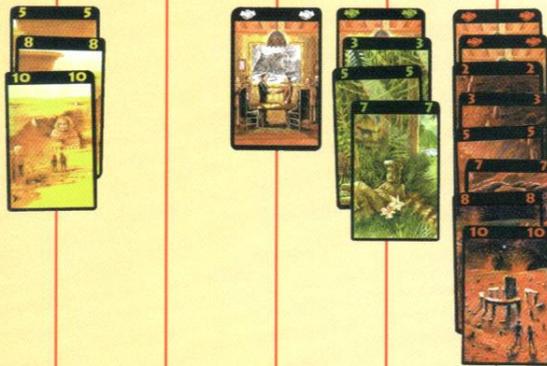
· Les points gagnés par les joueurs sont notés. Les cartes sont mélangées et redistribuées (8 par joueur) pour la prochaine manche. Le joueur qui a obtenu le plus de points lors de la manche précédente débute la nouvelle.

· Le joueur qui totalise le plus de points après trois (3) manches remporte la partie.



### Exemple de pointage :

**Explications pour l'expédition dans l'Himalaya (couleur blanche)**  
 La carte *Pari* posée au début de l'expédition double sa valeur. Puisqu' aucune autre carte n'a été posée, le joueur perd 40 points. Les frais d'organisation de l'expédition (-20) x le multiplicateur (2) d'une seule carte *Pari*.



Somme	23	0	0	15	35
Frais	-20	aucun frais	-20	-20	-20
Résultat intermédiaire	3 Pts.	0 Pts.	-20 Pts.	-5 Pts.	15 Pts.
Pari			x2	x2	x3
Résultat	3 Pts.	0 Pts.	-40 Pts.	-10 Pts.	45 Pts.
					+20 Pts. Bonus

**Le joueur obtient donc 18 points.**  
 $3 + 0 - 40 - 10 + 45 + 20 \text{ (Bonus)} = 18$

**Conseil :** Tel qu'on peut le voir dans cet exemple, il est très risqué de se lancer dans une aventure pour laquelle on n'a pas suffisamment de cartes *Expédition* de cette couleur en main.

### Crédits

Auteur

Reiner Knizia

Illustrations

Grafik Studio Krüger / Claus Stephan

Design graphique

Thilo Rick / Anke Pohl / Michaela Schelk

Photographie

Dirk Hoffmann

Développement de la version française

Équipe Filosofia

© 1998/2007 KOSMOS Verlag

Postfach 10 60 11

D-70049 Stuttgart, Deutschland

www.kosmos.de

© 2007 Filosofia Editions inc.

pour la version française

www.filosofiagames.com