



LOST CITIES

[Retour présentation](#)

COMPOSITION DU JEU:

Traduction de Michel Richard

1 Plateau de jeu ([voir fin de page](#))

60 Cartes 12 de chaque couleurs (jaune, rouge, bleu, verte, blanche)

Ci dessous l'exemple des carte jaunes (le type de carte est identique dans chaque couleur, seul les dessins changent)



dos des 60 cartes

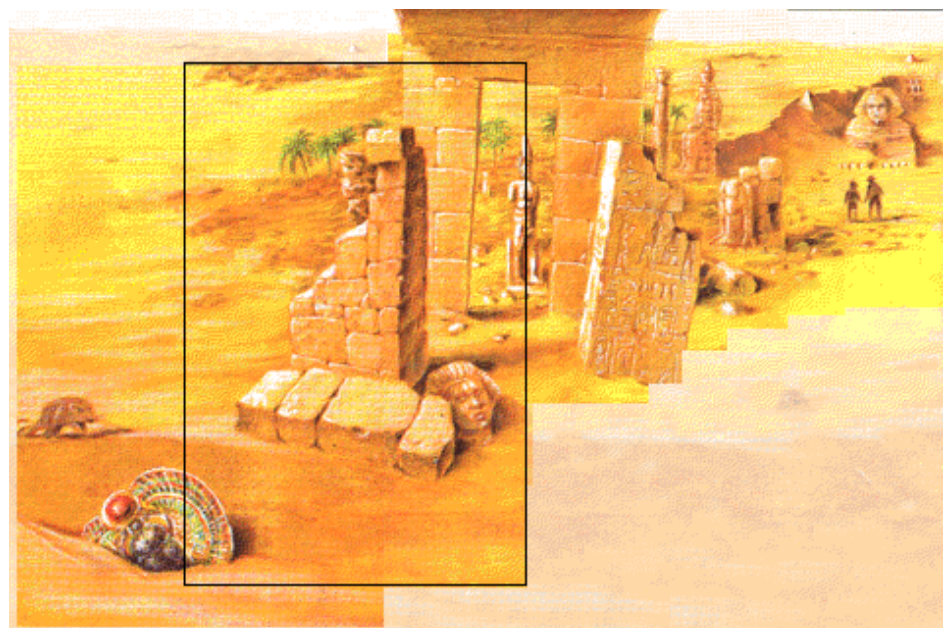
3 cartes contrats

8 carte expéditions numéroté de 2 à 10



En fait les images figurant sur les cartes proviennent pour chaque série de cartes d'un tableau à l'intérieur du quel on avance au fur et à mesure de l'expédition...

Ci contre l'image reconstituée d'après les cartes



RÈGLE DU JEU:

PREPARATION

- Déployez le plateau de jeu, qui comprend le dessin des parchemin, entre les deux joueurs.
- Mélangez les cartes et distribuez en huit à chaque joueur.
- Si vous envisagez de faire plusieurs partie, prenez un papier et un crayon pour noter les résultats

DEROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur le plus âgé commence, ensuite on joue chacun son tour. Chaque joueur ne pose des cartes que de son coté. Le joueur doit d'abord poser une carte avant de piocher de la pioche.

Poser une carte

Le joueur choisit une carte de sa main et à deux possibilités

1) Commencer ou compléter une expédition en respectant les règles de pose

Pour cela le joueur pose une carte de son coté du plateau de jeu en face du dessin de parchemin correspondant à la couleur. les cartes ainsi déposées doivent former une colonne.

Règles de pose:

La nouvelle carte doit être ajoutée au bas la colonne.

La nouvelle carte découverte doit posséder un chiffre plus important que celles déjà déposées.

Les cartes contrats ne peuvent être placées qu'au début d'une nouvelle colonne (si vous avez déjà joué des cartes découvertes en face d'un parchemin vous ne pouvez plus y placer de carte contrat)

2) Se défausser d'une carte en la posant sur le plateau de jeu.

Si le joueur ne peut ou ne veut pas poser une carte en face d'un parchemin, il doit se débarrasser d'une carte de sa main en la posant sur le parchemin correspondant à la couleur de la carte défausser, face visible. Ainsi en cours de partie peuvent se former 5 piles de cartes, une sur chaque dessin de parchemin, ne laissant que la carte supérieur visible.

Piocher une carte:

Au moment de piocher une nouvelle carte le joueur à deux possibilités.

- 1) Prendre une carte de la pioche
- 2) Prendre une des cartes défaussées précédemment sur un des parchemins.

FIN DE LA PARTIE

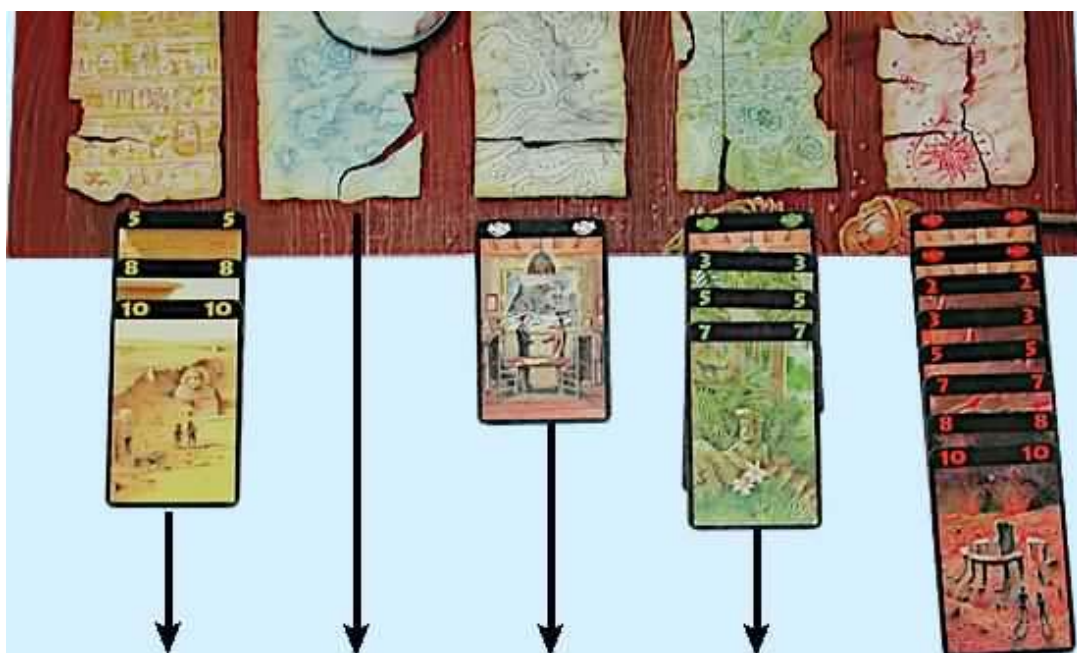
La partie s'arrête aussitôt lorsqu'un joueur prend la dernière carte de la pioche. On peut compter la cartes restant dans la pioche à tous moment.

Chaque joueur calcul ses points d'expédition:

Pour chaque colonne le joueur fait la somme des cartes joué. De cette somme il faut retrancher 20 points, se sont les frais d'expédition. Si en début de colonne il avait des cartes contrat il faut appliquer un coefficient multiplicateur (x2 pour une carte contrat, x3 pour deux cartes contrat, x4 pour trois cartes contrat). De plus pour chaque colonne comportant plus de 8 cartes il faut ajouter un bonus de 20 points.

Astuce: Comme on peut le voir dans l'exemple ci-contre, il vaut mieux ne pas commencer une expédition (ici la bleu) si on n'est pas sur de faire suffisamment de points.

Ce joueur à réalisé au 18 points:
(3 + 0 - 40 - 10 + 45 + 20)



somme des points	23	0	0	15	35
Frais d'expédition	-20	Aucun frais	-20	-20	-20

Total intermédiaire	3 pts	0 pts	-20 pts	-5 pts	15 pts
Paris	.	.	x2	x2	x3
Total	3 pts	0 pts	-40 pts	-10 pts	45 pts
					+ 20 pts de bonus car 8 cartes

Le résultat peut être inscrit sur un papier. Le joueur ayant le plus de point au bout de trois parties est déclaré vainqueur.

Plateau de jeu (Taille réelle 57 x 19 cm)



[Retour présentation](#)