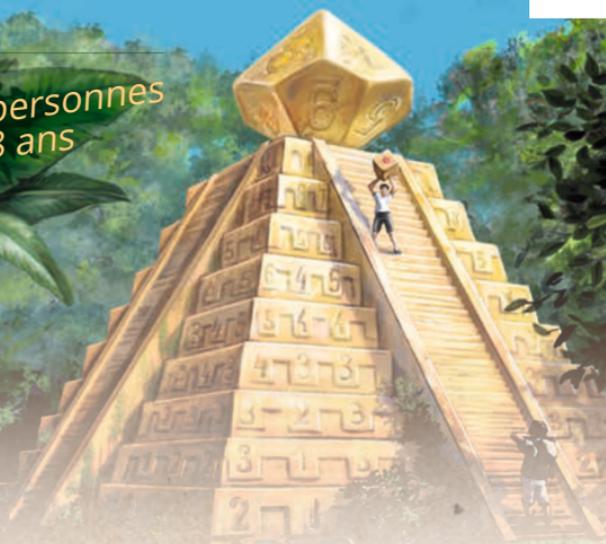


LOST CITIES

Roll & Write

Pour 2 à 5 personnes
À partir de 8 ans



Je vous explique les règles

Attention

Traduction
amateur par
@Jevousexpliq
uelesregles en
attendant la
version
officielle

But du jeu

Partez à la recherche de points dans la jungle! Un joueur lance les dés, choisi un résultat et le note sur sa Feuille de score. Tous les autres joueurs choisissent eux aussi des dés parmi ceux restants et en notent le résultat sur leur Feuille de score.

Qui seront les plus chanceux d'entre vous et tomberont sur des artefacts ou des accélérateurs?

Votre but est de faire le plus de point et rapidement dans les expéditions afin de finir le jeu victorieux!

KOSMOS

La feuille de score

- 1 Expéditions :** La Feuille de score affiche six pistes d'expédition commençant du bas vers le haut. Chacune de ces expédition a une couleur différente (rouge, orange, jaune, vert, bleu et violet) qui correspondent chacune à l'une des faces des dés colorés; si des joueurs voient ces couleurs différemment, utilisez les symboles plutôt que les couleurs pour vous repérer.
- 2 Artefacts et symboles de dés :** Une colonne avec des Artefacts et une avec des Symboles de dés se trouvent sur la droite.
- 3 Cases de score :** Ces cases montrent les points marqués
 - Pour chacune des expéditions (de -50 à 50),
 - Pour les Artefacts et les Symboles de dés (de -40 à 100 et 0)
 - Une ligne avec les points bonus (20)
- 4 Cases blanches :** À la fin de la partie, notez vos points dans les cases blanches. Chaque expédition vous rapporte des points, ainsi que les Artefacts et la colonne de dés. En haut à droite, ajoutez les points bonus obtenus. Dans la case en bas à droite, notez votre nom et votre score final.
- 5 Cercles compte double :** Si vous mettez un X dans l'une de ces cases, vos points pour cette expédition sont doublés.



Matériel

3 Dés colorés
(Avec des formes différentes)



Des feuilles de score



3 Dés numérotés
(0 à 9)

Chaque joueur doit se munir d'un stylo, non inclus dans la boîte de jeu.

Préparation

Chacun des joueurs reçoit une **Feuille de score**.

Placez la Feuille de score devant vous de manière à ce que chacun des joueurs puisse facilement la voir durant la partie.

Les 6 **Dés** sont placés sur la table.

Chaque joueur se munit d'un stylo.

Tour de jeu

Le plus grand aventurier (ou la dernière personne à avoir fait une randonnée) parmi vous est désigné comme étant le premier joueur. Le premier joueur devient ensuite le joueur à sa gauche.

Lancez les dés et choisissez

Lors de votre tour, lancez tous les dés.

- ◇ Parmi les six dés, choisissez **un dé numéroté ainsi qu'un dé coloré** et placez ces deux devant vous sans en changer le résultat.
- ◇ Les **quatre dés restants restent au centre de la table** et sont à la disposition des autres joueurs.
 - Chacun des autres joueurs peut choisir une combinaison d'un dé numéroté et d'un coloré parmi les quatre restants. Laissez ces quatre dés au centre de la table sans les bouger.
 - Plusieurs joueurs peuvent choisir le même dé.



Chaque joueur écrit le résultat de ses dés sur leur Feuille de score - tel que décrit dans les pages suivantes.

Refuser un dé

- ◇ Le joueur qui lance les dés à l'option de refuser les dés. Dans ce cas, **les six dés restent au centre de la table** et sont disponibles pour les autres joueurs.
- ◇ Les autres joueurs ont aussi la possibilité de refuser les dés.

Chaque joueur qui refuse de choisir des dés doit annoter sa Feuille de score tel que décrit à la page 5.

Mener une expédition

Les expéditions individuelles sont retracées du bas vers le haut.



Cercles compte double : Lorsque vous combinez un «0» avec un dé coloré, mettez un X dans la case ronde correspondante (5).

Vous devez avoir un X présent **avant de commencer une expédition**, afin de doubler vos points.

Vous pouvez commencer une expédition sans X mais vous n'êtes pas autorisé à la cocher plus tard une fois l'expédition commencée.

Si vous commencez une expédition sans utiliser le cercle compte double, il est préférable de le marquer avec une ligne horizontale :

Si le cercle compte double est marqué d'un X, cela signifie que les points de cette expédition seront doublés en fin de partie.



Si vous commencez ou continuez une expédition :

Notez les nombres dans les neuf cases ascendantes l'une après l'autre (du bas vers le haut).

Le nombre suivant doit être égal ou supérieur au dernier nombre inscrit.

Le «0» d'un dé est toujours considéré comme étant un 10.

Naturellement, il est préférable de commencer par le nombre le plus petit possible et de ne pas faire de gros écarts.



Accélérateurs : Si vous notez un nombre dans une case avec une **flèche**, vous pouvez accélérer n'importe laquelle de vos expéditions. Pour accélérer une expédition, notez le même nombre dans la première case libre de l'expédition choisie (par exemple, si vous choisissez une expédition dont le dernier nombre inscrit est un 2, notez à nouveau un 2 dans la case suivante). Si la case dans laquelle vous notez ce nouveau nombre est elle aussi un accélérateur, vous pouvez accélérer à nouveau l'une de vos expéditions. Néanmoins, vous ne pouvez pas utiliser d'accélérateur pour cocher un cercle compte double.

Vous pouvez utiliser un accélérateur pour démarrer une nouvelle expédition. Dans ce cas, notez un « 1 » dans la première case de cette expédition.



Artéfacts : Si vous notez un nombre dans une case avec un symbole Artéfact, vous rayez immédiatement l'un des symboles de la colonne de droite (2) du bas vers le haut. Si vous avez déjà rayé tous les symboles de la colonne, vous ne gagnez pas de points supplémentaires.



Atteindre le sommet d'une expédition : Si vous avez déjà rempli les neuf cases d'une expédition et que vous choisissez une **combinaison de dés qui vous permet de poursuivre cette expédition** (un nombre égal ou supérieur au dernier inscrit dans la dernière case) vous pouvez, à la place, rayer le

symbole Artéfact en haut de la dernière case et rayer un symbole Artéfact sur le côté droit de votre Feuille de score. Cette action ne peut être effectuée qu'une fois par expédition.

De la même manière, **vous pouvez rayer l'artéfact sur une ligne expédition complète lorsque vous utilisez un accélérateur.**

Refuser un dé



Si vous refusez de choisir une combinaison de dés, **vous devez rayer un symbole de dés dans la colonne de droite (2) de votre Feuille de score.**

Si vous avez déjà rayé les neuf symboles, vous pouvez toujours choisir de refuser une combinaison de dés mais cela ne produit plus aucun effet sur votre Feuille de Score.

Points bonus

Si vous venez d'inscrire un nombre dans la septième case d'une colonne ou de rayer le septième symbole Artefact ou Dés sur votre Feuille de score, vous devez annoncer aux autres joueurs que vous avez dépassé la case de 20 points bonus.

Vous recevrez **20 points bonus**, mais seulement si vous êtes le **premier joueur à avoir dépassé cette case**. Si plus d'un joueur passent cette case au même tour, ils recevront tous 20 points bonus.



Les joueurs qui reçoivent le bonus, encerclent le «20» dans l'expédition correspondante.



Les joueurs qui ne reçoivent pas le bonus, marquent le «20» dans l'expédition correspondante avec un trait.

Astuce

Dans la plupart des cas, les joueurs vont jouer de manière simultanée. Parfois cependant, votre choix va dépendre de celui fait par vos adversaires (exemple des Points bonus). Dans ce cas, vous pouvez demander à ce que les actions des joueurs soient jouées chacun son tour dans le sens horaire.

Même si le choix peut être fait de manière simultanée, il est conseillé d'annoncer votre choix à voix haute.

Si vous arrivez à des Accélérateurs, Artefacts ou Points bonus, vous devez annoncer clairement la manière dont vous procédez. Le joueur suivant, dans le sens horaire, va ensuite annoncer son choix de dés, l'inscrire sur sa Feuille de score etc.

C'est la manière la plus excitante de jouer, lorsque tout le monde peut suivre le jeu de ses adversaires.

Fin de la partie et décompte

Si un joueur raze son neuvième et dernier symbole de dés sur sa Feuille de score, il est «épuisé». Le joueur perd tous les points de cette colonne. Le jeu continue normalement.



Si tous les symboles sont rayés dans la colonne de dés, vous recevez 0 points en fin de partie pour cette colonne.

Le jeu prend fin si, à la fin d'un tour :

- ◇ Tous les joueurs sont « épuisés »
- ◇ Les six cases de Points bonus ont été réclamées. Elles peuvent l'avoir été par des joueurs différents.

Les joueurs comptent ensuite leurs points de la manière suivante:

Points des expéditions



- ◇ Pour chacune de vos six expéditions, marquez autant de points que le nombre inscrit à côté du nombre inscrit dans la case la plus haute de votre expédition.
- ◇ Si trois nombres ou moins sont notés dans une expédition, vous marquez des points négativement.
- ◇ Si un cercle compte double est marqué d'un X n'oubliez pas de multiplier le nombre de points gagnés par deux (positivement ou négativement).
- ◇ Si aucun nombre n'est noté dans une expédition, celle-ci vous rapporte 0 points.
- ◇ Prenez garde, si vous marquez un cercle compte double d'un X dans une expédition mais que vous ne la poursuivez pas, vous recevrez « -50 » multiplié par deux, c'est-à-dire -100 points.
- ◇ Les points obtenus sont notés dans les cases au dessus de chaque expédition.
- ◇ Les points bonus ne sont pas pris en compte à ce stade et ne sont pas doublés.



Points Artefacts et Dés

- ◇ Pour les colonnes d'Artefacts et de Dés, marquez le nombre de points noté dans la colonne de droite de la Feuille de score.
- ◇ Une colonne complète de neuf Artefacts rayés rapporte 100 points.
- ◇ Une colonne complète de neuf symboles de Dés rayés rapporte 0 points puisque vous êtes considérés comme « épuisés ». Néanmoins, huit symboles rayés vous rapporte 70 points!

Points bonus



Additionnez vos points bonus et inscrivez-les dans la dernière case vide du haut de la Feuille de score. Que vous soyez «épuisés» ou non, la case de Points bonus de la colonne de Dés compte toujours.

Score total

Chaque joueur note ses **résultats dans les cases du haut de la Feuille de score (4)** puis les additionne afin de noter son **score total ainsi que son nom dans la case du bas de la Feuille de score (4)**.

Le joueur ayant obtenu le score le plus haut, remporte le jeu. Si plusieurs joueurs ont le même score final, ils sont tous déclarés vainqueur.



L'auteur : Reiner Knizia, est né en 1957 et vit à Munich en Allemagne. Il détient un doctorat de mathématiques et a publié de nombreux jeux à travers le monde. Il a remporté le Deutscher Spiele Preis en 1993, 1998, 2000 et 2003 ainsi que le «Spiele des Jahres 2008» pour Keltis.

L'auteur se spécialise dans les jeux aux règles simples et aux grandes possibilités de décision. Il a déjà publié de nombreux jeux avec Kosmos.

L'auteur et l'éditeur remercient toutes les personnes ayant participé au développement de ce jeu, particulièrement 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

Graphismes : Sensit

Communication

Développement produit :

Monika Schall

Rédaction : Bärbel Schmidts

Tous droits réservés

MADE IN GERMANY

©2021 Franckh-Kosmos

Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7,

70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

kosmos.de

Art.-Nr. 680589

©Lost Cities ist eine

einge-

tragene Marke von Dr.

Reiner

Knizia. Gesetzlich

geschützt.

Alle Rechte vorbehalten.



MIX
Papier

FSC® C111559