

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> — 09 72 30 41 42 — escaleajeux@gmail.com



LES CITÉS PERDUES

Une expédition captivante pour 2 joueurs à partir de 10 ans

DEPART VERS L'INCONNU !

A l'aide de cartes, les joueurs tracent la route d'une expédition qui les conduira en des endroits lointains et mystérieux dans le monde entier : l'Himalaya, la forêt tropicale, le désert, la région des volcans et même au fond de la mer. Les plus intrépides peuvent prendre quelques paris sur le succès de leurs expéditions. Celui qui aura obtenu le plus de points après trois parties a gagné.

Remarque : Les règles du jeu sont très simples. Mais ne vous y trompez pas, LES CITÉS PERDUES renferment bien plus qu'il n'y paraît au premier abord.

CONTENU DU JEU

1 plateau de jeu

60 cartes - dont 45 cartes expédition (avec les valeurs de 2 à 10 et de cinq couleurs différentes) - et 15 cartes de pari (3 par couleur)

PRÉPARATION DU JEU

Le plateau de jeu, sur lequel figurent 5 cases et où plus tard des cartes seront déposées est placé entre les 2 joueurs. Les cartes sont battues et chaque joueur reçoit 8 cartes face cachée. Les cartes restantes sont mises en tas, face cachée, à côté du plateau. Si on joue plus d'une partie, il faut prévoir un papier et un crayon pour noter les résultats intermédiaires.

BUT DU JEU

Le but du jeu est de gagner le plus de points de gloire. Pour ce faire, les joueurs doivent tracer des routes d'expédition les plus longues possibles en créant des rangées de cartes de valeur toujours croissante. Pour multiplier vos gains, vous pouvez placer au début de vos rangées des cartes de pari. Vos rangées doivent toujours être composées de cartes de la même couleur et de valeur croissante. A la fin, on compte pour chaque joueur la valeur des cartes qu'il a posées dans ses rangées. Mais n'oubliez pas qu'une expédition entraîne toujours des frais, il faut donc faire en sorte que la gloire qui en ressorte soit suffisante pour justifier ces points dépensés !

DEROULEMENT DU JEU

Le joueur le plus âgé commence, ensuite c'est à chacun son tour en fonction de l'ordre des aiguilles d'une montre. Chaque joueur ne pose les cartes que de son côté. Chaque joueur doit d'abord poser une carte qu'il tient en main, ensuite seulement il a le droit de prendre une nouvelle carte. Poser une carte : Le joueur choisit une carte parmi celles qu'il tient en main et alors deux possibilités :

1. Poser une carte dans une rangée

Avec sa carte, il peut commencer une nouvelle rangée ou il peut continuer une des rangées qu'il a déjà commencées. Pour ce faire, le joueur pose la carte face visible de son côté du plateau de jeu, en dessous de la case de couleur correspondante. Les cartes suivantes doivent être posées au bas d'une rangée. Chaque carte que le joueur pose dans une rangée doit avoir une valeur supérieure à celle de la dernière carte posée dans cette rangée. Les cartes d'une rangée doivent être posées de telle façon, qu'on puisse lire facilement la valeur de toutes les cartes. Une carte de pari ne peut être posée qu'au début d'une rangée. Il est permis de poser plusieurs cartes de pari dans une rangée. Dès qu'une carte de valeur est posée dans une rangée, le joueur n'a plus le droit de poser une carte pari dans cette couleur.

2. Déposer une carte

Si le joueur ne peut ou ne veut pas poser une carte dans une rangée, il doit déposer, face visible, une carte qu'il détient sur la case du plateau de la couleur correspondante. Au cours du jeu il va donc y avoir 5 tas, un par couleur. Les cartes devront être déposées de telle façon qu'on ne voie que la dernière carte déposée. Prendre une carte : Le joueur prend une nouvelle carte. Il peut choisir une carte parmi celles déposées sur le plateau, à condition que ce soit la carte du dessus (dans la mesure où des cartes ont déjà été déposées) ou il prend une carte du tas contenant les cartes pas encore retournées. Mais le joueur n'a pas le droit de reprendre la carte qu'il vient de déposer. En prenant une carte le joueur termine son tour.

FIN DU JEU ET SCORE

Le jeu se termine dès qu'un joueur prend la dernière carte du tas des cartes face cachée. Il est permis de mettre les cartes de ce tas en éventail, afin de pouvoir compter les cartes restantes et prévoir ainsi la fin du jeu. Ensuite les rangées de cartes de chaque joueur sont décomptées. Pour ce faire, on additionne toutes les valeurs des cartes d'une rangée. De ce résultat, on déduit 20 points pour les frais de l'expédition. Une rangée sans carte n'occasionne pas de frais. Si une, deux ou trois cartes de pari ont été posées au début d'une rangée, le résultat est multiplié par 2, 3 ou 4. Une rangée peut avoir des points positifs ou négatifs. Pour une rangée qui ne contient aucune carte, il n'y aura pas de point. En plus, chaque rangée qui contient au moins 8 cartes, obtient, en plus des points décomptés un bonus de 20 points, sans tenir compte des cartes de pari éventuelles. Les points obtenus sont notés, les cartes sont mélangées et redistribuées pour la partie suivante. C'est le joueur qui a obtenu le meilleur score qui commence. Celui qui après trois parties totalise le plus de points a gagné !

Variantes et options pour 3 et 4 joueurs

proposées par la Maison des Jeux de Grenoble

Rien dans les mains...

Amis explorateurs de l'impossible, archéologues jusqu'aux bouts des doigts et Indiana Jones en pantoufle, nous vous proposons une petite variante qui n'a l'air de rien en apparence mais qui pourrait bien, au final, vous plonger dans des dilemmes cornéliens lors de votre prochaine partie des Cités Perdues, voici la variante : "Rien dans les mains, tout sur la table..."

La variante est très simple et, comme nous allons le voir, mérite très bien son nom.

Le jeu se joue exactement comme à l'habitude à l'exception prêt de la dernière ligne droite. Pour vous faire sentir toute la saveur de cette variante nous allons réexaminer ce qu'il se passe à la fin d'une partie classique. Lorsque la dernière carte de la pioche vient de s'envoler deux attitudes sont possibles : soit vous regardez avec un air désespéré le 10 et les deux 9 que vous n'avez pas eu le temps de poser et qui font s'écrouler toute chance de victoire; soit vous contemplez avec un air satisfait le 10 et les deux 9 que vous avez su habilement et fort petitement bloquer dans votre jeu et qui, ne vous intéressant pas, étaient avidement attendus par votre frère ennemi lancé dans ses expéditions hasardeuses.

Que la chasse aux dix commence... La variante modifie le comptage des points et la physionomie d'une partie. Désormais, au lieu de prendre en considération les seules cartes déposées sur la surface de jeu et de délaissier les cartes qui forment encore votre main à la fin de la partie, nous vous proposons de faire la somme des cartes à points encore dans votre main et de déduire ce total de votre score.

Cette toute petite modification risque d'entraîner quelques sueurs froides; en effet, toute erreur sera maintenant fatale et les joueurs devront habilement gérer leur main pour éviter des gadins trop violents : est-il alors vraiment profitable de bloquer obstinément un superbe 10 qui empêche votre adversaire de terminer son exploration ? Certainement, on ne veut pas non plus vous rendre philanthrope en vous obligeant à distribuer les cartes à votre ennemi, mais cette tactique sera beaucoup plus subtile et difficile à manier et elle aura un prix.

Bonjour angoisse ! Pour ne pas surcharger la somme à retrancher, seule les cartes à points sont comptabilisées; les cartes "pari" encore en votre possession à la fin du jeu n'impliquent aucune pénalité.

Pour 3 joueurs

Le principe de base du jeu reste exactement le même. Evidement, on ne se sert plus du plateau de jeu que pour la défausse, l'alignement des cartes expédition se faisant devant chaque joueur.

On distribue 7 cartes par joueurs. Le contrat de base passe de 20 pts à 17. De plus, le bonus de 20 pts est accordé dès la 7ème carte d'une série.

Enfin, dernier changement, une fois la pioche terminée, tous les joueurs sont autorisés à poser deux cartes supplémentaires avant de compter les points.

Pour 4 joueurs

Ici, on joue par équipe de 2, comme à la belote coincée. Les deux joueurs alliés se font face dans la plus pure tradition des parties de cartes méridionales.

Les joueurs de la même équipe posent leurs cartes du même côté comme dans le jeu de base. Bien sûr, on ne connaît pas le jeu de son acolyte qui, évidemment, n'a pas le droit de faire des allusions du genre "tu me fends le cœur..."

Au départ, on distribue 6 cartes par joueur. Le reste des règles, contrat de base, bonus, etc. reste inchangées. Les joueurs jouent à leur tour : 1er joueur de l'équipe A, 1er joueur de l'équipe B, 2ème joueur de l'équipe A et, enfin 2ème joueur de l'équipe B.

Quand la pioche est épuisée, les joueurs ont la possibilité de poser chacun deux cartes supplémentaires dans l'ordre du tour !

Tout le jeu consiste donc à anticiper les poses de son collègue avec force clins d'œil et coups de pieds discrets sous la table ce qui rajoute une dimension supplémentaire à ce jeu déjà riche en possibilités.

Coopération !

Enfin, une variante qui changera complètement votre manière de jouer. Cette fois, il s'agit non pas d'être en concurrence avec l'autre, mais en équipe.

En effet, avec cette variante, on utilise les règles normales, mais à la fin, les points des deux joueurs sont additionnées et il faut obtenir le plus gros score possible !

Le jeu est donc complètement modifié. Il faudra se mettre d'accord sur celui qui va faire telle ou telle couleur et l'aider en se défaussant de ses cartes au bon moment... Tout est question de coordination pour cette variante dépayssante à tenter un jour où vous vous sentez de bonne humeur.

Manche 1	Joueur 1			Total Manche 1	Grand Total	Joueur 2			Total Manche 1	Grand Total
Somme										
Frais (-20)										
Resultat 1										
Paris (x2/x3/x4)										
Résultat 2										
Bonus (+20)										
TOTAL										

Manche 2	Joueur 1			Total Manche 2	Grand Total	Joueur 2			Total Manche 2	Grand Total
Somme										
Frais (-20)										
Resultat 1										
Paris (x2/x3/x4)										
Résultat 2										
Bonus (+20)										
TOTAL										

Manche 3	Joueur 1			Total Manche 3	Grand Total	Joueur 2			Total Manche 3	Grand Total
Somme										
Frais (-20)										
Resultat 1										
Paris (x2/x3/x4)										
Résultat 2										
Bonus (+20)										
TOTAL										

Manche 1	Joueur 1			Total Manche 1	Grand Total	Joueur 2			Total Manche 1	Grand Total
Somme										
Frais (-20)										
Resultat 1										
Paris (x2/x3/x4)										
Résultat 2										
Bonus (+20)										
TOTAL										

Manche 2	Joueur 1			Total Manche 2	Grand Total	Joueur 2			Total Manche 2	Grand Total
Somme										
Frais (-20)										
Resultat 1										
Paris (x2/x3/x4)										
Résultat 2										
Bonus (+20)										
TOTAL										

Manche 3	Joueur 1			Total Manche 3	Grand Total	Joueur 2			Total Manche 3	Grand Total
Somme										
Frais (-20)										
Resultat 1										
Paris (x2/x3/x4)										
Résultat 2										
Bonus (+20)										
TOTAL										