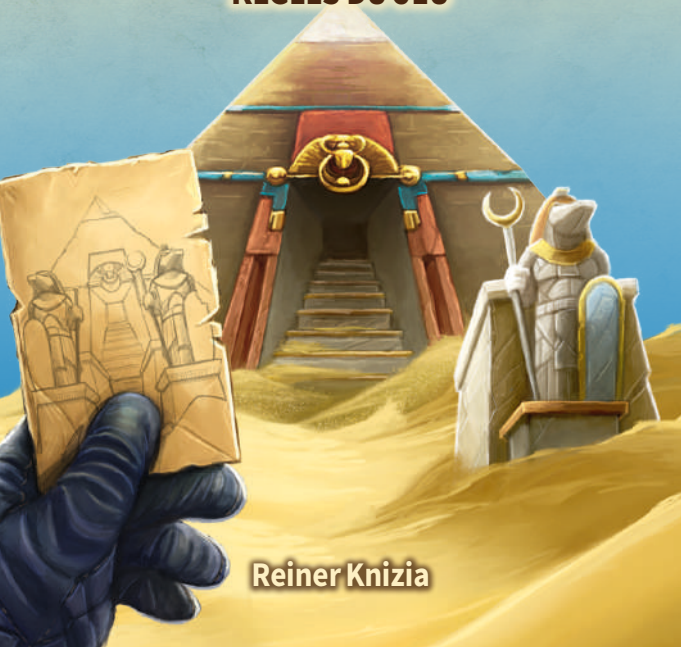


LOST CITIES

DUEL

RÈGLES DU JEU



Reiner Knizia

*Préparez des expéditions
qui vous rapporteront des points...
ou vous en feront perdre !*

*À votre tour, vous allez jouer
une de vos cartes Expédition
sous la tuile de la couleur
correspondante. Vous formerez
ainsi des colonnes de cartes.*

*La manche prend fin dès
que la pioche est vide.
Comptez alors vos points.*

*Qui de vous deux fera
les meilleures expéditions ?*



Matériel



5 tuiles Plateau



45 cartes Expédition

(numérotées de 2 à 10, en un seul exemplaire chacune, dans chacune des 5 couleurs du plateau)



15 cartes Recherche
(3 de chaque couleur)



1 carnet de score
(1 feuille de score par joueur)



11 cartes Exploit
(voir variante p. 10)

Mise en place

- 1 Alignez les **5 tuiles Plateau** et placez-les entre vous deux, au centre de la table : elles forment votre plateau.
- 2 Mélangez les **cartes Recherche et Expédition**, face cachée, et prenez-en 8 chacun.
- 3 Formez une **pioche** face cachée avec les cartes restantes, que vous placerez à côté du plateau.

Remarque : Les cartes Exploit ne sont utilisées que si vous jouez avec la variante (voir p. 10).

Joueur 1



1



Plateau de 5 tuiles



3



Pioche

2

2

Joueur 2



Déroulement de la partie

L'expéditeur le plus âgé commence la partie !
Ensuite, jouez à tour de rôle.

Un tour de jeu se déroule en 2 étapes : **jouer une carte**,
puis **en piocher une nouvelle**.

1. Jouez une carte de votre main

Pour jouer une carte, vous pouvez soit la **poser**
dans une expédition, soit la **défausser**.

Poser une carte dans une expédition

Jouer une carte dans une colonne permet de
commencer une expédition ou de **la continuer**.

Pour ce faire, placez une de vos cartes, **face visible**,
sous la tuile Plateau de sa couleur.

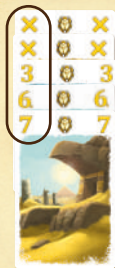
Exemple : Vous décidez de jouer le 3 vert que
vous avez en main. Vous le placez donc sous
la tuile Plateau verte, de votre côté de la table.
Ainsi, vous commencez votre expédition verte.

Remarque :

Chaque carte
Expédition étant
unique, votre
rival ne pourra
jamais jouer cette
carte dans son
expédition verte.



Quand vous continuez une expédition, empilez simplement votre carte sur les précédentes, en les décalant légèrement pour que leur valeur reste toujours bien visible.



Attention : Chaque carte ajoutée doit avoir une **valeur supérieure à celle de la précédente.**

Les cartes Recherche (avec un ×) ne peuvent être jouées que dans une colonne qui ne contient encore aucune carte Expédition (carte numérotée). Vous pouvez jouer plusieurs cartes Recherche dans une colonne tant que vous n'y posez pas de carte Expédition.

Défausser une carte

Si vous ne souhaitez (ou ne pouvez) pas poser de carte, défaussez une carte de votre main en la plaçant, face visible, **sur la tuile Plateau de sa couleur.** Si des cartes s'y trouvent déjà, posez-la par-dessus. Vous formerez ainsi des piles de défausse. **Seule la carte du dessus de chaque pile est visible ; les autres ne peuvent être consultées.**

2. Piochez une carte

Vous devez ensuite piocher pour revenir à 8 cartes en main. Pour ce faire, prenez la **première carte de la pioche OU la carte du dessus d'une des 5 piles de défausse** (s'il y en a).

Attention :

- Vous ne pouvez pas reprendre lors du même tour une carte que vous venez de défausser.
- Sur les tuiles Plateau, seules les cartes au sommet des piles peuvent être prises ou consultées. Vous n'aurez pas accès à celles qui sont recouvertes.

Ensuite, votre tour prend fin. C'est à votre rival d'entamer un nouveau tour de jeu, et ainsi de suite !

Fin du jeu

Dès que la **pioche est vide**, la partie prend fin, et vous comptez les points.

Remarque : Quand la fin approche, vous pouvez étaler un peu la pioche et compter les cartes restantes pour anticiper la fin de la partie.



Décompte des points

En fin de partie, chaque joueur compte les points de chacune de ses expéditions.

- 1 Additionnez les **valeurs de toutes les cartes d'une expédition**.
- 2 **Retirez 20** au résultat (c'est le **coût** de l'expédition), sauf si l'expédition est **vide**.
- 3 Si votre expédition commence par 1/2/3 cartes Recherche, **multipliez** son résultat respectivement par 2/3/4.
- 4 Ensuite, toutes les expéditions d'**au moins 8 cartes gagnent un bonus supplémentaire de 20 points**.
Attention : Ce bonus arrive après l'effet multiplicateur des cartes Recherche.

Une expédition peut donc vous rapporter des points **positifs** ou **négatifs**.

Vous n'obtenez ou ne perdez aucun point pour une expédition qui ne comporte pas de cartes.

Chacun de vous note ses points sur une feuille de score.
Celui ou celle qui a le plus de points a gagné ! En cas d'égalité, c'est l'explorateur le plus jeune qui l'emporte.

Trois à la suite !

Vous pouvez enchaîner **3 parties**. Additionnez votre score entre chaque partie. Pour les 2^e et 3^e parties, le joueur qui a le meilleur score commence (ou, en cas d'égalité, le plus âgé parmi vous). À la fin de la 3^e partie, la personne **avec le plus de points** l'emporte.

Exemple de décompte en fin de partie :



Ci-contre,
vos colonnes
en fin de partie,
de votre côté
du plateau.

1	SOMME DES VALEURS	23	0	0	15	35
2	COÛT DE L'EXPÉDITION	-20	0	-20	-20	-20
	SCORE INTERMÉDIAIRE	3	0	-20	-5	15
3	RECHERCHE (× 2/3/4)			×2	×2	×3
	SCORE INTERMÉDIAIRE	3	0	-40	-10	45
4	BONUS (≥ 8 CARTES)					20
	RÉSULTAT	3	0	-40	-10	65

Votre score total est de $3 - 40 - 10 + 65 = 18$ points.

Bravo !

Conseils

- Parfois, il est préférable de **ne pas lancer une expédition** si vous n'êtes pas sûr d'obtenir un résultat positif avec elle.
- Mieux vaut jouer les cartes Recherche **si vous avez déjà plusieurs cartes** de cette couleur, et **suffisamment de temps** pour les poser.
- Vous pouvez **commencer par de petites expéditions** et attendre d'avoir d'autres cartes pour lancer les plus grosses, mais attention : si vous attendez trop, le jeu pourrait se terminer avant que vous n'ayez pu marquer beaucoup de points.

Variante : Les exploits

Quand vous connaissez bien le jeu de base, vous pouvez y inclure les cartes Exploit.

Au début de la partie, mélangez les **11 cartes Exploit** et alignez-en **5, face visible**, à côté des tuiles Plateau. Rangez les 6 autres dans la boîte.

Il existe 2 types d'exploits :

• Les exploits « 1^{er}... » ou « 1^{re}... »

Lors de votre tour, vérifiez toujours les cartes Exploit de ce type. Si vous avez accompli un exploit et que vous le signalez en premier, prenez la carte correspondante et placez-la, face visible, devant vous.

Liste des exploits « 1^{er} » ou « 1^{re} » :

1^{re} expédition avec 3 cartes jaunes.

1^{re} expédition avec 3 cartes rouges.

1^{re} expédition avec 3 cartes bleues.

1^{re} expédition avec 3 cartes violettes.

1^{re} expédition avec 3 cartes vertes.

1^{re} expédition composée de 5 cartes.

1^{er} explorateur avec 3 expéditions.

1^{er} explorateur avec 3 valeurs consécutives dans une expédition.

• Les exploits de fin de partie

À la fin de la partie, regardez ces cartes Exploit et comparez, pour chacune d'elles, qui a le mieux réussi cet exploit. Cette personne prend la carte et la place devant elle. En cas d'égalité, aucun joueur ne la prend.

Les 3 exploits de fin de partie :

L'explorateur avec le plus d'expéditions.

L'expédition qui rapporte le plus de points (hors bonus Recherche, mais bonus ≥ 8 cartes compris).

L'explorateur avec la valeur totale la plus faible en main.

• Décompte

Chaque carte Exploit rapporte **10 points bonus** à la personne qui la gagne.

Crédits

Reiner Knizia tient à remercier les personnes ayant testé le jeu, et en particulier Dave Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Lieselotte Knizia, Elke Knop et Chris Lawson.

Auteur : Reiner Knizia

Illustrateurs : Dennis Lohausen
et Klemens Franz

Graphisme : atelier198

Gestion de projet version française :

Marie-Laure Faurite

Graphisme : Claire Wach

Relecture : Coralie Brunet

© Dr. Reiner Knizia. Tous droits réservés.

© 2026 IELLO SAS pour la version française

IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France

iello.fr - contact@iello.fr

