

Cités perdues

Dans ce jeu pour deux personnes, vous incarnez d'intrépides explorateurs en mal d'aventures et de reconnaissance. Les grandes civilisations se sont développées aux quatre coins du monde et, pour sûr, des vestiges de leurs cités sont encore inexplorés. Dans cette recherche du passé, l'argent reste le nerf de la guerre. Aussi, il faut monter des expéditions rentables et la concurrence est acharnée.

Un plateau rectangulaire, placé entre les deux adversaires, symbolise les lieux de fouilles potentiels: désert (en jaune), forêt tropicale (en vert), massifs volcaniques (en rouge), chaîne himalayenne (en blanc) et fonds marins (en bleu). Des cartes colorées et numérotées de 2 à 10 correspondent à chaque région. Des cartes bonus permettent de valoriser les expéditions en multipliant leur rentabilité par deux ou trois.

Les joueurs ont chacun 8 cartes en main. Ils doivent les poser de leur côté du plateau, sous la destination choisie c'est-à-dire la couleur correspondante. Il est possible d'entreprendre plusieurs expéditions en parallèle. Le joueur le plus âgé débute la partie. Trois possibilités s'offrent à lui : débiter une nouvelle expédition, poursuivre un chantier déjà commencé ou se défausser d'une carte qui sera placée sur le plateau. A la fin de son tour, il peut tirer une carte de la pioche ou récupérer une de celles qui ont été défaussées sur le plateau. Les cartes engagées dans une expédition doivent être placées en colonne par ordre croissant et c'est là que réside la difficulté.

La manche s'achève lorsqu'un joueur tire la dernière carte de la pioche. Chaque joueur fait le décompte de ses points en additionnant la valeur des cartes posées. Il soustrait ensuite 20 points correspondants aux frais d'expédition et peut donc se trouver avec un solde négatif. Toutefois, il peut être compensé si le joueur a posé des cartes bonus lors de l'ouverture de son chantier, c'est-à-dire en début de colonne. Une partie se joue en trois manches et dure environ 30 minutes.

"Les cités perdues" est un jeu qui combine hasard, tactique, bluff et prise de risques.

Par

Publié sur Cafeduweb - Jeux de société le mardi 28 juillet 2009

Consultable en ligne : <http://jeuxdesociete.cafeduweb.com/lire/11207-cites-perdues.html>