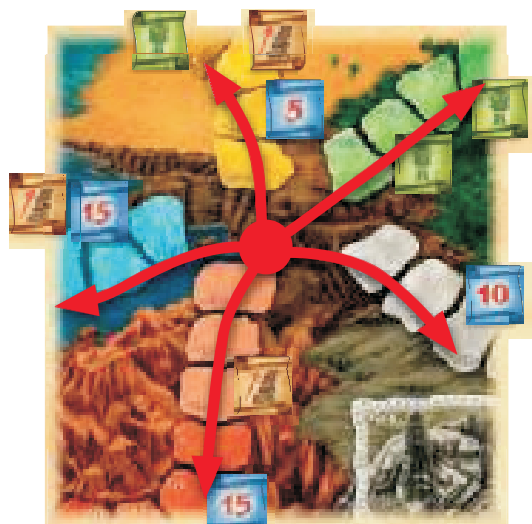


Затерянные города

НАСТОЛЬНАЯ ИГРА

Игра от Райнера Книзиа для 2-4 игроков в возрасте от 10 лет.
Перевод правил на русский язык: Туманова Анна, ООО Стиль Жизни ©



Игроки отправляются на поиски затерянных городов. Каждый из них возглавляет экспедицию из пяти человек - четырех искателей приключений и одного исследователя. К каждому городу ведет своя дорога (длиной в 9 плит). В свой ход, игрок разыгрывает карту, и передвигает одного из своих путешественников. Цвет карты определяет, по какой дороге он отправится. Для игрока лучше сыграть карту более низкого достоинства, так как при следующем передвижении этого путешественника, ему придется сыграть карту равную или выше по значению. Игроки должны отправлять своих искателей приключений по разным дорогам - две фигурки одного игрока не могут находиться на одной дорожке одновременно. Игрок может отправить на поиски всех своих искателей, но это не обязательно. Цель состоит в том, чтобы искатели игрока прошли как можно дальше по дороге, так как первые плиты, в отличие от более дальних, принесут минусовые очки. А побеждает тот игрок, у которого будет больше очков. Артефакты, которые собирают искатели и исследователи, также помогают победить. Исследователь (большая фигурка) ценится выше, чем искатели: при подсчете очков в конце игры, их очки удваиваются, так что чем дальше по дороге вы их проведёте, тем лучше.

Содержимое

- 1 Игровое Поле
- 110 Карт пяти цветов (достоинством от 0 до 10)
- 25 Карточек Событий
- 4 Набора Фигурок Путешественников
- 9 Карт Артефактов
- 9 Карт Указателей
- 7 Карт Очков
- 4 Искателя Приключений и 1 Исследователь
- 64 Монеты
- 27 Артефактов



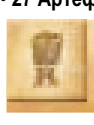
9 Карт Артефактов

9 Карт Указателей

7 Карт Очков



4 Искателя Приключений и 1 Исследователь



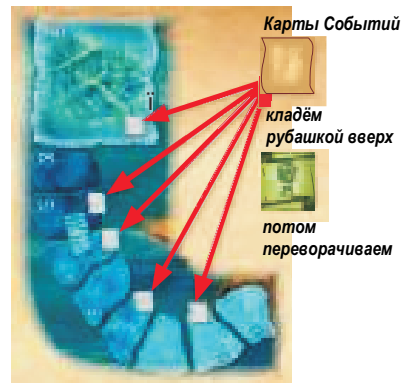
27 Артефактов

Подготовка к игре

Положите игровое поле в центр стола, монеты и артефакты рядом. Игроки выбирают цвет, которым будут играть, и кладут по 5 фигурок своего цвета перед собой.

Перемешайте 25 карточек событий и разложите их рубашкой вверх на игровом поле (на специально отмеченных местах). После этого переверните их лицом вверх.

Перемешайте карты и раздайте по 8 каждому игроку. Положите остальные карты в колоду около поля.



Игра вдвоем: перед раздачей карт, уберите любые 30 карт и положите их лицом вниз в коробку.

Ход игры

Игра состоит из 3 экспедиций. После каждой, игроки подсчитывают очки за свое местонахождение. После третьей экспедиции, засчитываются еще и артефакты, собранные во время игры.

Как проходит экспедиция

Игроки ходят по часовой стрелке. Каждый ход игрока состоит из двух фаз, во время которых он может:

1. Сыграть карту:

- положить первую карту лицом вверх около себя, чтобы начать движение по новой дорожке;
- положить карту лицом вверх на уже сыгранную ранее карту, чтобы пройти по этой дороге дальше;
- сбросить карту (положить лицом вверх в стопку сброса).

2. Взять карту:

- из колоды.
- из одной из стопок сброса.

Как играть

1. Как сыграть карту

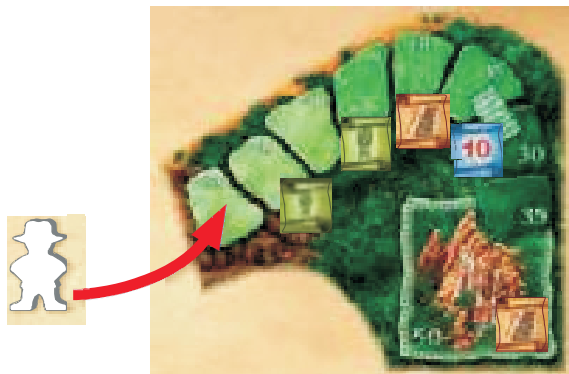
Игрок выбирает любую свою карту с руки и выполняет одно из трех возможных действий. Игрок может:

Начать движение по новой дороге.

- Игрок выбирает цвет карты в руке и кладёт карту этого цвета с наименьшим значением лицом вверх на стол перед собой. Только он может в последствии класть на неё карты.



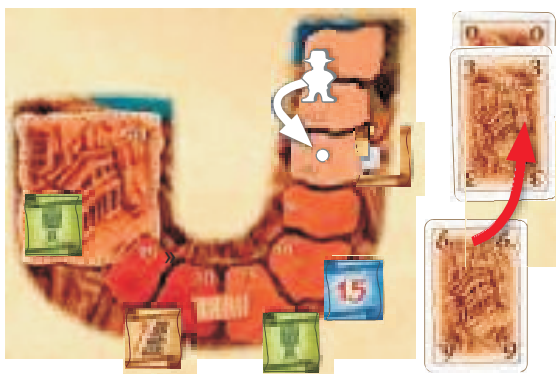
- Затем, игрок берет одну из своих фигурок и ставит ее на первую плитку дороги (-20) **одного цвета с сыгранной картой**. На этот момент, фигурка приносит минус 20 очков.



- **Важно:** Исследователь удваивает очки игрока в конце игры. Даже минусовые!
- **Важно:** Каждый игрок может поставить только одного из своих путешественников на одну дорогу. Разные игроки при этом могут идти по одной дороге.

Пройти вперед по своей дороге

- Игрок решает, по какой из своих дорог ему лучше продвинуться.



- Он выбирает карту одного цвета с дорогой, на которой стоит путешественник, и кладет ее поверх ранее сыгранной карты этой дороги. Новая карта должна быть равна или выше по достоинству.
- После этого игрок передвигает фигурку на одну плитку дальше по дороге.
- **Важно:** если на плитке лежит карточка событий, игрок ее разыгрывает.

Конец дороги:

Когда путешественник достиг последней (девятой) плитки, но сыграл для этого пути подходящую карту, он может переместить любого другого своего путешественника на один шаг по тому пути, где он находится.

Сбросить карту

- Игрок выбирает одну из своих карт и кладет лицом вверх в стопку сброса около поля. Карты кладутся отдельно по цветам.
- **Важно:** Игроки могут не сбрасывать карты, которые им не нужны. К примеру, если игрок сыграл красную 4 и красную 7, и вытягивает красную 3, он мог бы ее сбросить. Но оставляет себе, чтобы никто другой ей не воспользовался.

После того, как игрок закончит эту фазу, он может переходить ко второй:

Взять карту.

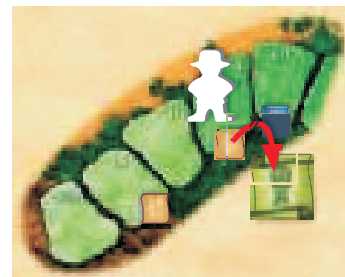
Взять карту

В конце своего хода, игрок берет карту. У него две возможности:

- Он может взять верхнюю карту из **колоды**.
 - Он может взять верхнюю карту из любой стопки **сброса**.
- У игрока снова 8 карт, и его ход заканчивается.

Карточки событий

Как только игрок встает на плитку с карточкой событий на ней, он должен выполнить то, что написано на карточке.



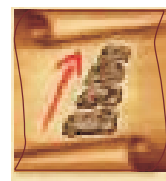
Карточка артефактов!

Игрок берет карту Артефакт и кладет ее перед собой. Место для карточки остается пустым!



Карточка очков!

Игрок берет монету, равную количеству очков на карточке и кладет перед собой. Карточка возвращается рубашкой вниз на плитку!



Карточка указатель!

Игрок может передвинуть любую из своих фигур, стоящих на дороге, на одну плитку вперед. Если фигурка опять попадает на карточку событий, игрок выполняет то, что на ней написано. Карточка возвращается рубашкой вниз на плитку!



Пример: ходом раньше, игрок поставил своего искателя на 3-ю плитку, сыграв три карты. Там лежит карточка указатель и игрок перемещает фигурку вперед на одну плитку. В следующий ход, он разыгрывает 4-ю карту и ставит искателя на плитку с карточкой в 15 очков.

Конец экспедиции и подсчет очков

• Экспедиция заканчивается, как только пять любых путешественников пересекут мост (между 6-ой и 7-ой плитам). Можно пересечь мост на одной дороге два или более раз. Не обязательно, чтобы это были разные дороги.



• Если игрок, заканчивая экспедицию, встает на плитку с карточкой событий, он не выполняет то, что на ней написано.
 • Экспедиция заканчивается, когда разыгрывается последняя карта из колоды.
 После этого подсчитываются очки.

Подсчет очков

Каждая фигурка на поле приносит игроку очки:

- Каждый искатель приключений приносит игроку столько очков, сколько написано на плитке, на которой он стоит.
- Каждый исследователь приносит в два раза больше очков, чем написано на плитке.
- Игроки получают за очки монеты. Если на плитке написано отрицательное число, игрок отдает монеты.
- После этого игроки забирают свои фигурки.
- Игроки возвращают свои карточки артефактов. За каждую карточку игрок получает артефакт.



Карточки артефактов меняются на артефакты

Следующая экспедиция

- После подсчета очков, перемешайте все карточки событий и разложите их на места, как в начале игры.
- Перемешайте карты и раздайте по 8 карт игрокам.
- Монеты и артефакты остаются у игроков.

Конец игры

- Игра заканчивается, после подсчета очков в конце третьей экспедиции.
- Игроки считают свои артефакты. В таблице на игровом поле написано, сколько очков получает игрок за артефакты. Игрок с менее чем 6-ю артефактами теряет очки (таблица 1).
- После этого каждый игрок добавляет к своим очкам монеты. Игрок с большим количеством очков выигрывает. Если у нескольких игроков равное количество очков, выигрывает тот, у кого больше артефактов.



Короткая игра

В коротком варианте, игра заканчивается после первой экспедиции. Разница в подсчете очков за артефакты, они считаются по таблице 2.

Варианты игры

Игроки могут договориться играть со следующими вариациями:

- Вместо того чтобы класть карту равную или большую по значению, чем ранее сыгранная карта, можно класть равную или меньшую по значению.
- Когда игрок начинает движение по новой дороге, он может решить, класть карты в нисходящем или восходящем порядке. И так можно решать относительно каждой новой дороги. Только нельзя изменять решение в последствии.

Райнер Книзия и издатель игры выражают благодарность Себастьяну Блискейлу за большой вклад в создание игры.

Перевод правил на русский язык:

Туманова Анна, ООО Стиль Жизни ©

Автор: Райнер Книзия

Иллюстрации: анока иллюстрации & дизайн

Графика: Микаэла Шелк

Разработка: TM-Spiele

© Kosmos 2008