



**ЗНАЕМ
ИГРАЕМ**
www.znaemigraem.ru

**Магазин настольных игр,
игрушек и подарков**

ЗАТЕРЯННЫЕ ГОРОДА - 2

ПРАВИЛА ИГРЫ

Автор игры Райнер Книциа

ОБЗОР



Каждый игрок возглавляет группу поиска затерянных городов, состоящую из пяти участников: четырех искателей приключений и одного ученого. Для того чтобы прийти к каждому городу, игрокам нужно пройти отдельные пути из девяти шагов. Во время своего хода игрок выкладывает карточку и перемещает одного из своих искателей приключений или ученого. Цвет разыгрываемой карточки определяет путь, по которому движется фигурка. Игрок должен стараться сыграть карточкой более низкой стоимости, поскольку, когда он захочет переместить своего искателя приключений еще раз, ему нужно сыграть карточкой такой же или более высокой стоимости. Ученый и искатели приключений одного игрока должны изучать разные пути. Игрок не может направить две фигурки на один путь. Игрок может отправить на поиск всех своих искателей приключений, хотя в этом и нет необходимости. Цель состоит в том, чтобы искатели приключений продвинулись так далеко по своему пути, как только возможно, поскольку первые шаги приносят отрицательные очки. Только более поздние шаги в пути дают положительные очки. В конце игры победителем становится тот, кто набрал больше всех

очков. Артефакты, которые искатели приключений и ученые могут собрать в дороге, дают игрокам дополнительные очки для победы. Ученый имеет большую ценность, чем искатели приключений: при подсчете в конце игрок умножает на два его очки, включая отрицательные, поэтому игроку надо стараться быстрее переместить его настолько далеко по пути, насколько это возможно.

СОСТАВ ИГРЫ

- 1 игровое поле
- 110 карточек (два комплекта от 0 до 10 пяти разных цветов)
- 25 жетонов событий
- 4 комплекта фигурок по 4 искателя и по 1 ученому приключений



9 жетонов артефактов
9 жетонов со стрелкой
7 жетонов с победными очками

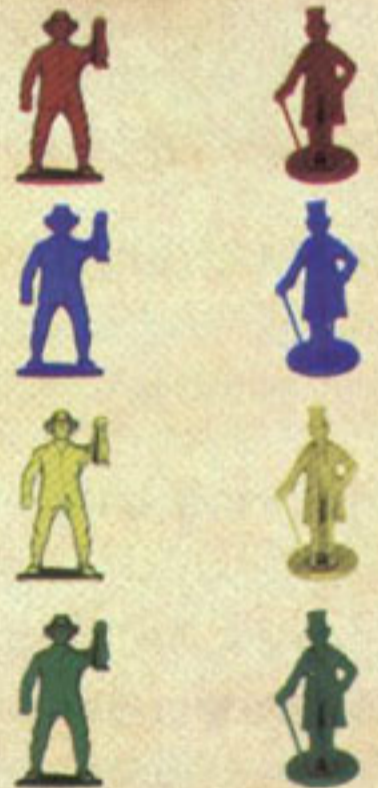
- 64 фишки с победными очками



- 27 фишек артефактов



по 4 искателя и по 1 ученому приключений

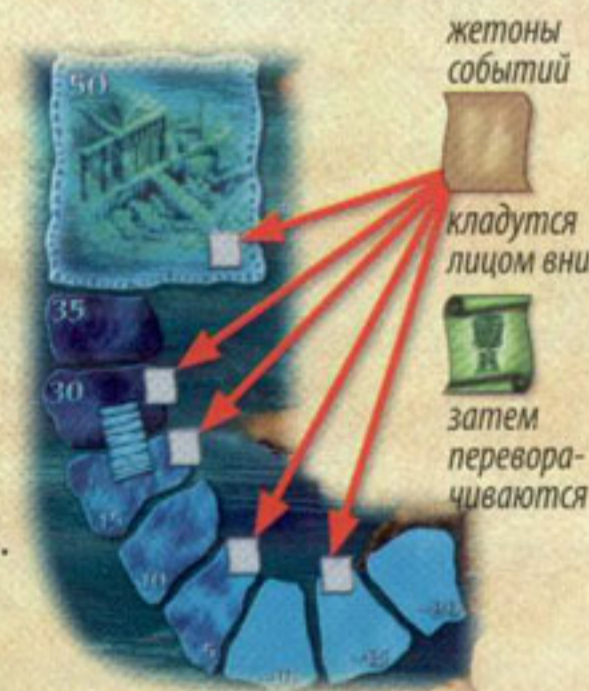


ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Положите игровое поле посередине стола, рядом разложите жетоны победных очков и фишки артефактов. Каждый игрок берет 4 искателей приключений и 1 ученого одного цвета и ставит их перед собой (на свою игровую территорию).

Перетасуйте 25 жетонов событий лицевой стороной вниз и положите их в случайном порядке лицевой стороной вниз на места, отмеченные для них на игровом поле. После того как вы положили их, переверните лицевой стороной вверх.

Перетасуйте карточки лицевой стороной вниз и сдайте по **8 карточек**, держа их лицевой стороной вниз, каждому



игроку. Положите оставшиеся карточки для сдачи лицевой стороной вниз рядом с игровым полем.



Игра для двух игроков: перед тем как сдавать карточки, уберите случайным образом 30 карточек из колоды и положите их лицевой стороной вниз обратно в коробку.

ОБЗОР ИГРЫ

Игра состоит из трех экспедиций. После каждой экспедиции игроки подсчитывают очки по своему положению. После третьей экспедиции игроки также подсчитывают очки за артефакты, собранные в течение игры. Игроки выбирают того, кто начнет первую экспедицию.

Обзор экспедиции

Игра проходит по часовой стрелке. В свой черед игрок делает ход, состоящий из двух этапов, играемых в следующем порядке.

1. Сыграть карточку:

- либо положить ее лицевой стороной вверх на его игровой территории, для того чтобы начать путь;
- либо положить ее лицевой стороной вверх на уже разыгранную карточку на его игровой территории, для того чтобы двигаться вперед по уже начатому пути;
- либо отправить карточку в сброс (лицевой стороной вверх в стопки сброса).

2. Взять карточку:

- из сдаваемых лицевой стороной вниз;
- в одной из стопок сброса лицевой стороной вверх.

ХОД ИГРЫ

1. Сыграть карточку

Игрок выбирает карточку на руках и выполняет одно из указанных далее действий.

Начать исследование пути

- Игрок выбирает цвет пути, по которому пойдет его исследование, и кладет с руки карточку этого цвета с **наименьшей** стоимостью **лицевой стороной вверх** перед собой. **Только этот игрок** может в дальнейшем класть карточки на эту карточку.



- Затем игрок выбирает одну из своих фигурок и ставит ее на первое место на пути (-20) того же цвета, что и разыгранная карточка. -20 означает счет фигурки, т.е. на данный момент минус 20 очков.



- **Важно:** ученый приносит игроку очки в двойном размере в конце игры, как положительные, так и отрицательные!
- **Примечание:** каждый игрок может начать только одно исследование **для одного цвета пути!** Безусловно, несколько игроков могут проводить исследования на одном пути (например, 3 игрока проводят исследование на синем пути).

Двигаться вперед по своему пути

- игрок решает, какой из **путей** он хочет продолжить разведывать, и движется вперед.



- игрок выбирает карточку цвета этого пути из тех, что находятся на руках, и кладет ее на карточку того же цвета, уже лежащую на его игровой территории. Новая карточка должна иметь **ту же** стоимость или **выше**, чем у разыгранной карточки, на которой она лежит.
- Далее игрок двигает свою фигурку по пути на один шаг.
- **Примечание:** если в том месте, куда пришла фигурка, есть жетон событий, то происходит событие, см. далее «Нахождение жетона событий».

Достижение последнего шага

Когда фигурка игрока достигает последнего (девятого) шага и игрок выкладывает (действующую) карточку для этого пути, игрок может передвинуть одну любую из своих остальных фигурок на шаг вперед на их пути.

Сброс карточек

- Игрок выбирает одну из карточек на руках и кладет ее лицевой стороной вверх рядом с игровым полем. В течение игры игроки могут отправить в сброс много карточек. Карточки в сбросе делятся на стопки по цветам, при этом видна только последняя сброшенная карточка для каждого цвета.
- **Примечание:** в ходе игры игроку часто попадаются карточки, которые он не может использовать: их можно отправить в сброс. Если игрок, например, сыграл красной четверкой и красной семеркой, а потом вытянул красную тройку, то ему нужно сбросить ее! Однако ему стоит подождать до тех пор, пока остальные игроки не смогут использовать эту карточку.

Сбросив карточку, игрок может взять другую из неоткрытой колоды или из карточек, сброшенных другими игроками.

2. Взять карточку

Игрок заканчивает свой ход тем, что берет карточку. У него есть две возможности:

- взять самую верхнюю карточку из сдаваемых (лицевой стороной вниз);
- взять самую верхнюю карточку в одной из стопок сброса (лицевой стороной вверх).

Теперь у игрока снова 8 карточек на руках, а его ход окончен. Следующий игрок по часовой стрелке делает свой ход: играет карточку с руки или сбрасывает ее.

Нахождение жетона событий

Когда игрок двигает фигурку на место, где находится жетон событий, он должен выполнить действие, указанное на жетоне.

Жетон артефакта

Игрок берет жетон артефакта с поля и кладет его на свою игровую территорию.

Место из-под жетона остается пустым!

Жетон с победными очками

Игрок берет фишки победных очков со стоимостью, показанной на жетоне, и кладет их лицевой стороной вниз на свою игровую территорию. Ученый не удваивает победные очки, указанные на жетоне. Фишки с победными



очками всегда кладутся лицевой стороной вниз.

А жетон **остается** лицевой стороной вверх **на своем месте**.

Жетон со стрелкой

Игрок может переместить **любую** из своих фигурок, что уже в пути, на один шаг вперед. Если эта фигурка достигает места с жетоном событий, то игрок выполняет действие, указанное на фишке, и т.д.

Жетон **остается** лицевой стороной вверх **на своем месте**.



Пример. Во время предыдущего хода игрок переместил своего искателя приключений на шаг №3, после того как сыграл свою третью карточку. Поскольку на этом шаге есть жетон со стрелкой, игрок выбрал переместить искателя на один шаг вперед (он мог переместить другого искателя). Во время следующего хода он играет четвертой карточкой и перемещает своего искателя на следующий шаг, на котором находится жетон на 15 победных очков!

Окончание экспедиции и подсчет очков

- экспедиция заканчивается, как только в общей сложности пять фигурок (любого цвета) перейдут мост (между шестым и седьмым шагом на каждом пути). Это не означает, что каждый мост на каждом пути был пройден. Возможна ситуация, когда на одном пути два игрока перейдут мост, а на другом никто не перейдет через мост.

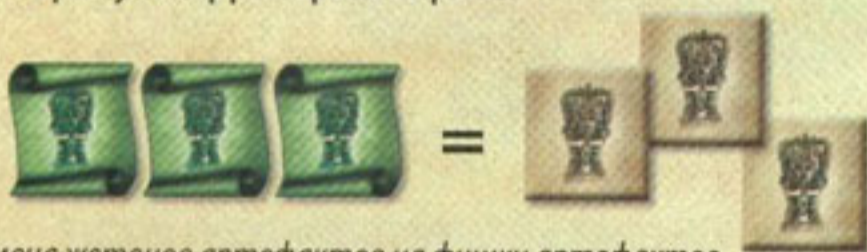


- если кто-то достиг места, на котором заканчивается экспедиция, и в этом месте есть жетон событий, то действие, указанное на жетоне, не выполняется!
 - экспедиция также заканчивается, когда вытянута последняя карточка из сдаваемых (лицевой стороной вниз).
- Далее приведен подсчет очков.

Подсчет очков за экспедицию

Каждая фигурка на поле приносит игроку победные очки:

- Каждый искатель приключений приносит игроку столько очков, сколько показано на том месте, где он находится. Каждый ученый приносит игроку двойное количество тех очков, которые показаны на его месте.
- Очки за завершённую экспедицию выдаются игроку фишками победных очков. Если место показывает отрицательные очки, то игрок должен сдать соответствующее количество фишек с победными очками. Ни один из игроков не может иметь меньше нуля очков.
- Затем игроки забирают свои фигурки.
- Игроки, у которых есть жетоны артефактов, должны вернуть их. За каждый жетон, который есть у игрока, берется квадратная фишка артефактов и кладется на игровую территорию игрока.



замена жетонов артефактов на фишки артефактов

Следующая экспедиция

- После завершения подсчета перетасуйте 25 жетонов событий так же, как и в начале игры, и вновь положите их в случайном порядке на места, помеченные для них на поле, и переверните их.
- Перетасуйте карточки лицевой стороной вниз и сдайте по 8 карточек, держа их лицевой стороной вниз, каждому игроку. Положите оставшиеся карточки лицевой стороной вниз для сдачи рядом с игровым полем.
- Игроки оставляют у себя свои фишки с победными очками и фишки артефактов. Новая экспедиция начинается с игрока, находящегося слева от игрока, сыгравшего последним во время предыдущей экспедиции.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

- Игра заканчивается после подсчета очков за третью экспедицию.
- Теперь игроки подсчитывают свои фишки артефактов. С помощью **большой дорожки-счетчика** на игровом поле игроки могут узнать, сколько очков они заработали за свои фишки артефактов. Игрок, у которого меньше, чем 6 фишек артефактов, теряет победные очки.



- Затем каждый игрок добавляет стоимость своих фишек с победными очками. Игрок, набравший наибольшее количество очков, объявляется победителем. Если у двоих игроков одинаковое количество очков, то выигрывает тот из них, у которого большее количество фишек артефактов.

КОРОТКАЯ ИГРА

В короткой игре играет только одна экспедиция. Разница состоит в подсчете очков: собранные артефакты подсчитываются по малой дорожке-счетчику.

ВАРИАНТ ИГРЫ

Использование увеличивающихся и уменьшающихся стоимостей карточек для перемещения.

Игроки могут договориться перед началом игры соблюдать следующие правила.

- В дополнение к перемещению по разыгрываемым карточкам с той же или большей стоимостью, чем у предыдущей карточки, игроки могут выбрать обратный вариант: играть карточками с той же или меньшей стоимостью, чем у предыдущей карточки.
- Если игрок играет карточкой пути, отличающейся от первой разыгранной карточки, то он определяет, будут последующие карточки для этого пути выше или ниже стоимостью. Игрок может выбирать разные варианты для каждого пути, но как только он принял решение для какого-либо пути, он должен играть карточками для него в соответствии с этим решением.

Райнер Книциа и издатель благодарят Себастьяна Блисдейла за фундаментальный вклад в разработку этой игры.

Мы также искренне благодарим всех тестовых игроков, особенно Лейна Адамса, Криса Бойера, Мартина Хигама, Росса Инглиса, Кевина Жаклина и Криса Лосона.

Автор: Райнер Книциа
Иллюстрации: Анока Иллюстрейшн Анд Дизайн
Графика: Михаэла Шелк
Разработка: ТМ-Шпиль
© 2008 Kosmos

8683

