

РАЙНЕР КНИЦИА

# ЗАТЕРЯННЫЕ ГОРОДА

## ПРАВИЛА ИГРЫ



# ЗАТЕРЯННЫЕ ГОРОДА

## ЗАХВАТЫВАЮЩЕЕ ПУТЕШЕСТВИЕ ВДВОЕМ

### Путешествие в неизвестное!

Игроки с помощью карточек должны проложить новые маршруты экспедиций, которые приведут их в отдаленные и таинственные уголки Земли: в Гималаи, тропические леса, пустыни, к вулканам и в подводный мир. Самые отважные путешественники даже заключают пари, чья экспедиция окажется успешнее. Выигрывает игрок, который наберет больше очков после трех партий. Правила игры очень просты, однако будьте внимательны: в затерянных городах кроется гораздо больше опасностей, чем может показаться на первый взгляд.

Игра для 2 игроков от 10 лет

### Состав игры

1 игровое поле

60 карточек:

- 45 карточек экспедиций пяти разных цветов и стоимостью от 2 до 10

- 15 карточек пари пяти разных цветов

1 правила игры

### Подготовка к игре

- Игровое поле располагается между игроками. На нем находятся 5 цветных прямоугольников, на которые игроки во время игры будут складывать карточки, не лежащие в их маршруты экспедиций.

- Карточки перемешиваются, и каждому игроку в закрытую раздается по 8 карточек. Остальные карточки кладутся общей стопкой рядом с игровым полем.
- Если игроки решают сыграть больше одной партии, необходимо приготовить бумагу и карандаш для записи промежуточных результатов.

### Цель игры

Цель игроков – проложить такие маршруты экспедиций, которые за вычетом экспедиционных затрат принесут как можно больше очков путешественникам. Маршрут экспедиции – это ряд карточек, расположенных таким образом, чтобы стоимость карточек в ряду постоянно возрастала (каждая следующая карточка должна быть дороже предыдущей). В начале каждого ряда может находиться карточка пари, которая умножает сумму очков ряда. Все карточки одного ряда должны быть одинакового цвета. В конце игры подсчитывается сумма очков, которую игрок смог набрать.

### Игрок 1



### Игрок 2

## Ход игры

Игрок, старший по возрасту, делает ход первым, далее игроки ходят по очереди. Каждый игрок выкладывает карточки только со своей стороны игрового поля.

Делая ход, игрок должен сначала выложить на стол 1 карточку из тех, что у него есть на руках, и только после этого он должен взять новую карточку.

После того как игрок выложил 1 карточку и взял следующую, ход переходит ко второму игроку.

**Положить карточку:** выбрав карточку, которую игрок хочет использовать в свой ход, он может поступить с ней следующим образом:

### 1 Добавить карточку в маршрут экспедиции:

Игрок может начать с карточки новый маршрут или продолжить уже существующий ряд. Игрок кладет в открытую карточку со своей стороны игрового поля ниже прямоугольника соответствующего цвета. Карточки можно добавлять только к нижней карточке ряда. Каждая карточка, которая кладется в ряд, должна иметь более высокую стоимость, чем карточки, положенные игроком ранее. Карточки в ряду должны лежать таким образом, чтобы стоимости на всех карточках были хорошо видны.

Карточку **пари** игрок может положить только в начало ряда. В один ряд можно положить несколько карточек пари одну за другой. Если в ряду уже находится карточка экспедиции, игрок не может положить за ней карточку пари.

### 2 Положить карточку на игровое поле

Если игрок не хочет или не может положить в ряд ни одной карточки, он должен положить в открытую 1 карточку на соответствующий по цвету прямоугольник на игровом поле. В ходе игры на поле образуется пять стопок карточек, по одной каждого цвета. Карточки при

этом кладутся так, чтобы можно было увидеть только верхнюю карточку в стопки.

**Взять карточку:** игрок берет 1 новую карточку. При этом он может выбирать между открытой верхней карточкой любой из пяти стопок (если там находятся карточки) или закрытой карточкой общей стопки. Конечно, игрок не может снова снять карточку, которую он только что положил на игровое поле. Взяв такую карточку, он сразу заканчивает игру.



## Окончание игры и подсчет очков

- Игра заканчивается, как только один из игроков берет последнюю карточку из общей стопки. Общую стопку можно слегка развернуть веером и пересчитать оставшиеся карточки, чтобы можно было предугадать момент окончания игры.
- Затем оцениваются ряды карточек, выстроенные каждым игроком. Для этого необходимо подсчитать суммарную стоимость карточек каждого ряда. Из этого результата вычитается 20 очков на экспедиционные расходы. Если в ряду нет ни одной карточки, то нет и расходов на экспедицию.
- Если в начале ряда лежит одна, две или три карточки пари, результат умножается на 2, 3 или 4 соответственно. Сумма очков может быть положительной или отрицательной. Ряд, в котором нет ни одной карточки, не приносит очков.
- Кроме того, если в ряду находятся 8 или больше карточек, в дополнение к подсчитанным игроком получает 20 призовых очков, независимо от того, сколько карточек пари было в ряду.
- Подсчитанные очки записываются на листочке, все карточки перемешиваются и раздаются для следующей партии. Начинает игрок, который набрал больше очков в предыдущей партии.
- Выигрывает игрок, который наберет большую сумму очков по итогам всех партий.



8697

KOSMOS®

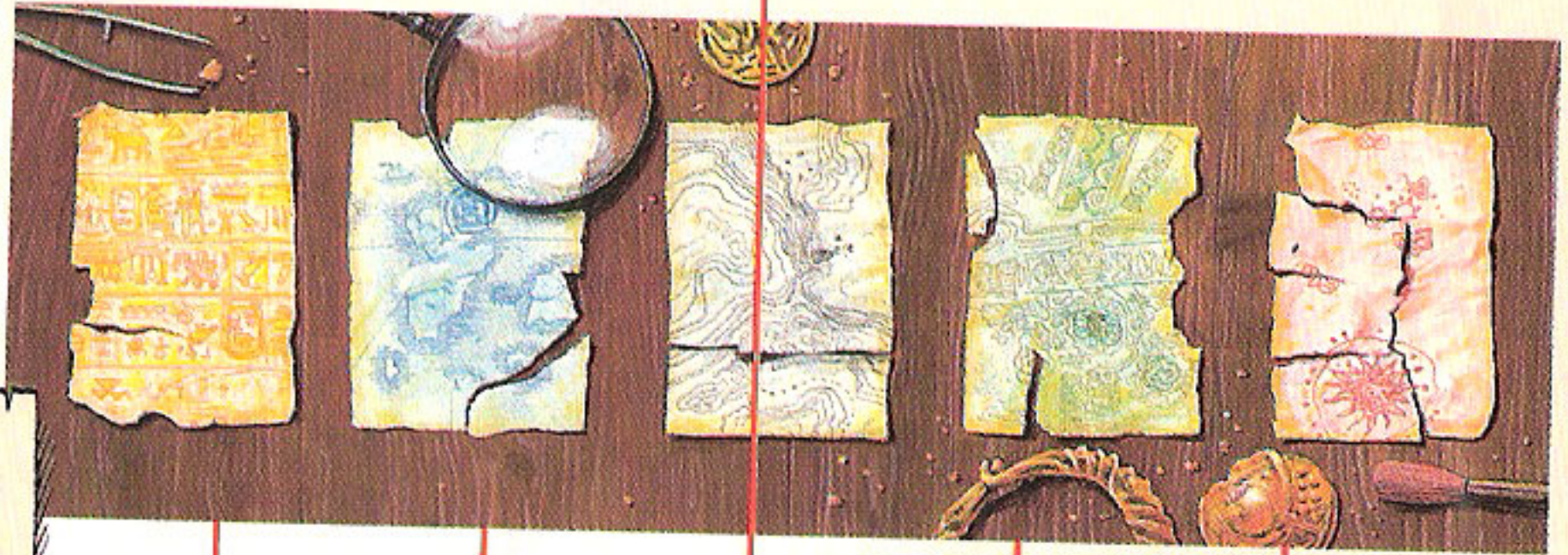
©1999 KOSMOS Verlag  
All rights reserved

### Пример подсчета очков в конце партии:

Игрок выстроил следующие ряды-маршруты:

**Пояснение к белому ряду:**  
Карточка пари удваивает стоимость ряда. Так как ни одной другой карточки в ряду нет, то, засчитываются только расходы на экспедицию, которые в итоге удваиваются.

**Совет:** как можно увидеть на примере, лучше вообще не начинать экспедицию, если вы не уверены в том, что она приведет к положительному результату. Карточку пари можно выкладывать только в том случае, когда для этого маршрута есть достаточно карточек и достаточно времени, чтобы их выложить.



**Итог партии: Игрок заработал 18 очков.**  
45-10-40+3+20 (призовые) = 18

Суммарная стоимость карточек в ряду	23	0	0	15	35
Экспедиционные расходы	-20	Нет расходов	-20	-20	-20
Промежуточный результат	3 Очка	0 Очков	-20 Очков	-5 Очков	15 Очков
Пари			x2	x2	x3
Результат маршрута	3 Очка	0 Очков	-40 Очков	-10 Очков	45 Очков
					призовые очки +20