

ZAGINIONE MIASTA

FASCYNUJĄCA WYPRAWA DLA 2 GRACZY OD 10 LAT

Wyprawa!

Gracze za pomocą swoich kart budują trasy ekspedycji, które prowadzą ich do odległych i tajemniczych zakątków świata: Himalaje, Lasy Równikowe, Pustynia, Wulkaniczny Łąd i dno Morza. Kto odważy się obstawić wyniki swojej ekspedycji? Gracz z największą ilością punktów po trzech grach zostaje zwycięzcą.

Uwaga: zasady są bardzo proste, ale wygrać jest trudniej niż ci się wydaje.

Materiały do gry

- 1 plansza do gry
- 60 kart do gry:
 - 45 kart ekspedycji (z wartościami 2-10 w pięciu kolorach)
 - 15 kart zakładów (3 z każdego koloru)

Przygotowanie do gry

- połóż planszę do gry z pięcioma polami ekspedycji pomiędzy graczami
- przetasuj karty i rozdaj każdemu graczowi po osiem. Połóż resztę grzbietem do góry na stos obok planszy

- przygotuj ołówek i kartkę papieru do zapisywania wyników

Cel gry

Celem obu graczy jest wyłożenie tras ekspedycji, które przyniosą im dużo punktów sławy po odjęciu kosztów startowych. Trasa ekspedycji to kolumna kart ekspedycji we wzrastającym porządku. Na początku ekspedycji gracze mogą wyłożyć karty zakładów, które powodują zwielokrotnienie wyników ekspedycji. Wszystkie karty ekspedycji muszą mieć ten sam kolor. Wynik ekspedycji jest liczony pod koniec gry.

Gracz 1



Gracz 2

2

Rozgrywka

- zaczyna starszy gracz, potem gracze po kolei rozgrywają swoje tury
- w każdej turze gracz aktywny musi wyłożyć jedną kartę ze swojej ręki, a potem musi dobrać kartę

Wykładanie karty

Gracz może wybrać między jedną z dwóch akcji:

1

1) Dodawanie karty do kolumny

Gracz może rozpocząć nową kolumnę lub dodać kartę do już istniejącej. W tym celu gracz wyklada kartę (zawartością do góry) po swojej stronie planszy pod odpowiednim polem ekspedycji. Nowe karty mogą być dodane tylko do dolnej części kolumny. Dodana karta musi mieć wyższy numer niż karta znajdująca się poprzednio na końcu kolumny. Karty muszą być tak umieszczane, żeby obaj gracze mogli odczytać liczby na nich się znajdujące.

Karty zakładów mogą być kładzione tylko na początek kolumny. Po umieszczeniu w kolumnie pierwszej karty ekspedycji (z wartością liczbową na sobie) nie wolno już dodawać kart zakładów.

2

2) Rzucenie karty

Jeżeli gracz nie chce lub nie może dodać karty do kolumny, musi rzucić jedną z kart (zawartością do góry) na odpowiednie pole ekspedycji. Podczas gry zostanie w ten sposób stworzone pięć stosów kart wyrzuconych, jeden dla każdego koloru. Tylko górna karta każdego z tych stosów powinna być widoczna.

Dobieranie karty

Po wyłożeniu karty gracz musi dobrać kartę albo z jednego z pięciu stosów kart wyrzuconych (jeśli są już na nich karty), albo z zakrytego stosu. Graczowi nie wolno dobrać tej samej karty, którą właśnie wyrzucił. Dobranie karty kończy turę gracza.



Koniec gry i wyniki

- Gra kończy się natychmiast po tym, jak gracz dobierze ostatnią kartę z zakrytego stosu. Wolno jest rozłożyć zakryty stos, aby gracze widzieli nadchodzący koniec.
- W tym momencie liczone są kolumny obu graczy. Wartości kart ekspedycji są sumowane, po czym za każdą ekspedycję odejmowany jest koszt startowy 20 punktów. Koszty ekspedycji nie dotyczą tych ekspedycji, których gracz nie zdążył zacząć.
- Jeżeli na początku kolumny jest jedna, dwie lub trzy karty zakładu, wynik z niej jest mnożony przez odpowiednio dwa, trzy lub cztery. Kolumna może przynieść wynik dodatni lub ujemny!
- Za każdą kolumnę z ośmioma lub więcej kartami (licząc włącznie z kartami zakładu) gracz dostaje premię 20 punktów.
- Wyniki zostają spisane, po czym karty są tasowane ponownie i rozdane. Gracz z większą ilością punktów rozpoczyna grę.
- Po trzech grach, gracz z największą ilością łącznych punktów zostaje zwycięzcą.

3

Przykład liczenia rezultatu:

Gracz zbudował następujące kolumny:

Uwagi do białej kolumny:
Karta zakładu dubluje wynik kolumny. Ponieważ poza nią nie ma tam żadnych kart, więc podwojeniu ulega tylko koszt startowy ekspedycji.

Podpowiedź:
Ten przykład pokazuje, że nie warto rozpoczynać ekspedycji, jeśli nie ma pewności, że uzyska się z niej pozytywny rezultat. Karty zakładu powinny być zagrywane tylko wtedy, jeśli masz dostatecznie dużo kart tego koloru na ręku i wystarczająco czasu, żeby dograć je do kolumny.



Suma	23	0	0	15	35
Koszt	-20	Brak kosztów!	-20	-20	-20
Wynik pośredni	3 pkt.	0 pkt.	-20 pkt.	-5 pkt.	15 pkt.
Zakład			x2	x2	x3
Wynik końcowy	3 pkt.	0 pkt.	-40 pkt.	-10 pkt.	45 pkt.
					Premia: 20 pkt

KOSMOS®

REINER KNIZIA

ZAGINIONE MIASTA INSTRUKCJA



O autorze:

Reiner Knizia, urodzony w roku 1957, mieszka obecnie w Windsor w Wielkiej Brytanii. Jest doktorem matematyki i opracował wiele różnych gier. Jego największe sukcesy to Niemiecka Nagroda Gier w 1993 i 1998 roku i kilka nominacji do nagrody Gry Roku. Autor specjalizuje się w grach o prostych zasadach, pozostawiających graczom duże pole manewru. Przykładem jest chociażby jego najbardziej popularna gra „Durch die Wueste” (Przez Pustynię), wydana przez firmę Kosmos.

Redaktionelle Bearbeitung:

TM-Spiele
Illustration:
Grafik Studio Krüger: Claus Stephan
Grafik:
Thilo Rick /Anke Pohl
Foto:
Dirk Hoffmann

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesem. Der Autor dankt besonders Dave Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Lieselotte Knizia, Elke Knop und Chris Lawson.

Art-Nr: 681210

© 1999 KOSMOS Verlag
Pfizerstr. 5-7
D-70184 Stuttgart

ALLE RECHTE VORBEHALTEN
MADE IN GERMANY