

گمشده شهرهای LOST CITIES

Unter Rivalen
در میان رقبا



با استفاده از کارت‌های خود، دست به ماجراجویی در «مسیرهای اکتشافی» بزنید؛ مسیرهایی که شما را به گوشه‌های دورافتاده و اسرارآمیز کره‌ی خاکی می‌برند: معبدی متروک در کوهستان، ویرانه‌های یک سازه‌ی سنگی، شهری خفته در اعماق دریا، سکونت‌گاهی برجای‌مانده از عصر حجر و شهری پنهان در دل کوهسار...

هدف شما، گسترش «مسیرهای اکتشافی» است به شکلی که بیش‌ترین امتیاز را نصیب شما کنند. اگر دل و جرأت داشته باشید، می‌توانید روی موفقیت مسیرهایی خود شرط‌بندی نیز بکنید. اما مراقب باشید: فقط شما نیستید که دست به ماجراجویی زده‌اید!... کدام مسیره را طی خواهید کرد و چقدر طلا به چنگ خواهید آورد؟ زیرکانه برنامه‌ریزی کنید و منابع خود را هوشمندانه به کار بگیرید. بازیکنی، برنده‌ی بازی خواهد بود که در پایان بازی، بیش‌ترین امتیاز را به دست آورده باشد...

اجزاء بازی

۶۵ کارت اکتشاف

(۵ ست ۱۳ تایی، هر ست شامل: کارت‌های ۲ تا ۵، هر کدام ۲ کارت و کارت‌های ۶ تا ۱۰، هر کدام ۱ کارت)

کارت بازیکن آغازکننده



۱۵ کارت شرط‌بندی (۵ ست ۳ تایی در ۵ رنگ مختلف)
۱۰ کارت شرط‌بندی اولیه (۵ ست ۲ تایی در ۵ رنگ مختلف)

۳۶ سکه‌ی طلا



آماده‌سازی

۱۰ «کارت شرط‌بندی اولیه» را -به‌پشت- بُر زده و سپس به هر بازیکن، ۲ کارت -به‌رو- بدهید؛ حتماً باید ۲ کارت هر بازیکن با یکدیگر متفاوت باشند. کارت‌های اضافی را به جعبه‌ی بازی برگردانید.

۶۵ «کارت اکتشاف» و ۱۵ «کارت شرط‌بندی» را با هم بُر زده و به ۴ دسته‌ی کم‌ویش مساوی تقسیم کنید. یکی از دسته‌ها را به‌عنوان «ستون کارت‌های آغازین» وسط میز گذاشته و ۳ دسته‌ی دیگر را در گوشه‌ای -در دسترس- بگذارید. سپس ۳۶ «سکه» را به‌طور مساوی بین بازیکنان تقسیم کنید.

هدف بازی

هدف شما در بازی، دستیابی به بیش‌ترین امتیازات ممکن، از طریق اکتشاف‌هایی است که می‌کنید. هر اکتشاف (مسیر اکتشافی)، شامل مجموعه‌ای از کارت‌های هم‌رنگ است؛ هر کارتی که به هر مجموعه‌ای اضافه می‌شود، باید از کارت قبلی، بزرگ‌تر یا با آن، مساوی باشد. شما می‌توانید هر مسیر اکتشافی را با کارت‌های شرط‌بندی آغاز کنید تا ارزش آن اکتشاف را افزایش دهید. در پایان بازی، برای مشخص شدن برنده، باید ارزش هر مسیر اکتشافی را که دست‌کم یک کارت در آن هست، محاسبه کنید.

روش بازی

بازیکنی که تاریخ تولدش از همه نزدیک‌تر است، کارت آغازکننده‌ی بازی را دریافت کرده و بازی را آغاز می‌کند؛ بازی در جهت ساعت‌گرد ادامه پیدا می‌کند. هر بازیکن در نوبت خود فقط می‌تواند یکی از این ۲ کار را انجام دهد: «رو کردن کارت» یا «مُزایده».

رو کردن کارت

کارت بالاییِ ستون کارت‌ها را رو کرده و در کنار ستون قرار دهید. اگر در نوبت‌های بعدی، کارت‌های دیگری نیز رو شدند، آن‌ها را در کنار هم بچینید. از کنار هم قرار گرفتن کارت‌ها، «ویتترین» تشکیل می‌شود.



نکته: ممکن است در طول بازی، کارتی رو شود که هیچ بازیکنی نتواند از آن استفاده کند (بخش «عملیات اکتشاف» را ببینید!) این کارت‌ها را به‌پُشت - به جعبه‌ی بازی برگردانید؛ به‌جای این کارت‌ها نباید کارت‌های دیگری را رو کنید!

مزایده

برای شروع مزایده‌ی کارت‌های داخل یک ویتترین، شما باید دست‌کم یک سکه پیشنهاد دهید. سپس در جهت ساعت‌گرد، هر یک از بازیکنان، یا قیمت بالاتری را پیشنهاد می‌دهند یا نوبت خود را رد می‌کنند. اگر نوبت خود را رد کنید، از مزایده خارج می‌شوید! اگر در مزایده شرکت کردید و دوباره نوبت به شما رسید، باز هم می‌توانید یا در مزایده بمانید یا از مزایده خارج شوید. مزایده زمانی پایان می‌پذیرد که همه بجز یک نفر، نوبت خود را رد کنند؛ این نفر آخر، برنده‌ی مزایده خواهد بود و باید مبلغ پیشنهادی خود را در وسط میز بازی بگذارد؛ به این ترتیب «بانک سکه» تشکیل می‌شود. بازیکنی که مزایده را بُرد، به کارت‌های داخل ویتترین دسترسی پیدا می‌کند. این بازیکن می‌تواند...

هر تعداد کارت که بخواهد، از ویتترین کارت‌ها برداشته و به مسیرهای اکتشافی خود اضافه کند (بخش «عملیات اکتشاف» را ببینید) و
اگر بخواهد، یکی از کارت‌های ویتترین را به‌پُشت برگرداند و به جعبه‌ی بازی برگرداند.

هر کارتی که نه به مسیرهای شما اضافه شود و نه از بازی بیرون گذاشته شود، تا مزایده‌ی بعدی، به همان شکل در ویتترین کارت‌ها باقی می‌ماند.
در نهایت، برنده‌ی مزایده، بالاترین کارتِ ستون کارت‌ها را رو کرده و در ویتترین قرار می‌دهد. با این کار، مزایده پایان می‌یابد. بازیکن سمت چپ برنده‌ی مزایده، کارت آغازکننده‌ی بازی را دریافت می‌کند و دور جدیدی از بازی آغاز می‌شود.

نکته: مشخص است که اگر کسی که مزایده را می‌برد همانی نباشد که مزایده را شروع کرده‌است، ترتیب نوبت‌های بازی تغییر می‌کند چرا که بازی با نفر بعد از برنده‌ی مزایده، ادامه می‌یابد!

وقتی که آخرین کارتِ ستون فعلی کارت‌ها رو شود، بازی متوقف می‌شود. در این وقفه و پیش از استفاده از ستون بعدی کارت‌ها، سکه‌های داخل بانک، به طور مساوی بین بازیکنان تقسیم می‌شوند. سکه‌های اضافی، در بانک باقی می‌مانند. سپس دسته‌ی دیگری از ۳ دسته کارت‌های بازی، به‌عنوان ستون کارت‌های جدید، در وسط میز بازی گذاشته شده و بازیکن بعدی، بازی را ادامه می‌دهد.

عملیات اکتشاف

یک یا چند کارت از کارت‌های ویت‌ترین را به یک یا چند مسیر اکتشافی خود اضافه کنید. شما هم می‌توانید اکتشافاتی جدید را آغاز کنید و هم می‌توانید اکتشافاتی را که قبلاً آغاز کرده‌اید، با اضافه کردن کارت‌های جدید، گسترش دهید. تمام کارت‌هایی که پیش‌روی خود می‌چینید، کارت‌های شخصی شما به حساب می‌آیند. فقط خود شما اجازه دارید در طول بازی، کارت‌های جدیدی روی کارت‌های قبلی خودتان بگذارید.

وقتی اولین کارت از یک رنگ مشخص را مقابل خود می‌گذارید، مسیر اکتشافی شما آغاز می‌شود. هر کارت دیگر هم‌رنگ با این کارت که بخواهید استفاده کنید، باید به همین مسیر اضافه شود. کارت‌های مسیر را باید طوری روی هم بچینید که اعداد آنها قابل‌رویت باشد (مطابق تصویر).

کارت‌های شرط‌بندی را فقط در آغاز مسیرهای اکتشافی می‌توان به کار برد. شما می‌توانید در هر مسیر (از یک رنگ مشخص)، بیش از یک کارت شرط‌بندی را استفاده نمایید. هر کارتی که بخواهید به کارت‌های قبلی خود (در یک مسیر مشخص) اضافه نمایید، می‌بایست ارزشی برابر با یا بیش‌تر از کارت قبلی آن مسیر داشته باشد.

نکته: در طول بازی، ممکن است با کارت‌هایی روبه‌رو شوید که به کار شما نیایند! برای مثال اگر شما یک کارت قرمز ۴ و سپس یک کارت قرمز ۸ داشته باشید و بعد یک کارت قرمز ۳ موجود شود، شما نمی‌توانید از این

A مبلغ پیشنهادی «دومینیک» در مزایده

بانک سگه



ویت‌ترین

مسیرهای اکتشافی «دومینیک»



ویت‌ترین B

کارت استفاده نمایند! اما باید حواس‌تان به کارت‌های سایر بازیکنان نیز باشد و اگر این کارت می‌توانست مورد استفاده‌ی بازیکنی دیگر قرار بگیرد، از بازی خارج‌اش کنید (البته به شرط آن که مزایده را برده باشید)!

نوبت «سابرینا» است و او ۱ سکه برای مزایده پیشنهاد می‌دهد. بازیکن بعدی «یوناس» است که باید تصمیم بگیرد آیا مایل است در مزایده شرکت کند یا نه؛ او تصمیم می‌گیرد که این کار را نکند! بازیکن بعدی «دنلا» است؛ او ۲ سکه پیشنهاد می‌دهد. نفر بعدی، «دومینیک» است که ۳ سکه پیشنهاد می‌دهد. حال دوباره نوبت «سابرینا» شده و او ۴ سکه پیشنهاد می‌دهد. «یوناس» که قبلاً از مزایده خارج شده و «دنلا» هم در این نوبت تصمیم می‌گیرد که ادامه ندهد. «دومینیک» ۵ سکه پیشنهاد می‌دهد و «سابرینا» هم دیگر ادامه نمی‌دهد چرا که این مبلغ برای او زیاد است. پس «دومینیک» برنده‌ی مزایده می‌شود.

او ابتدا ۵ سکه را به بانک (A) پرداخت می‌کند و سپس ۲ کارت «قرمز-۴» را برای یکی از مسیرهای اکتشافی‌اش برمی‌دارد. حال ۲ کارت «سفید-۲» و «سبز-شرط‌بندی» در ویتترین کارت‌ها باقی مانده‌است؛ «دومینیک» ترجیح می‌دهد کارت «سبز-شرط‌بندی» را به جعبه برگرداند و کارت «سفید-۲» را باقی بگذارد و از آن‌جا که خودش نمی‌تواند از این کارت استفاده کند، این کارت، تا مزایده بعدی در ویتترین باقی می‌ماند. حال او یک کارت از ستون کارت‌ها رو می‌کند که یک «زرد-۷» می‌باشد و به این ترتیب، مزایده تمام می‌شود. حالا نوبت «سابرینا» است که دور جدید بازی را شروع کند.

مثال:

D

ستون کارت‌ها



از بازی خارج می‌شود...

C ویتترین

پایان بازی و امتیاز شماری

به محض آن که آخرین کارت از آخرین دسته‌ی کارت‌ها رو شود، بازی پایان می‌یابد. در این‌جا دیگر سکه‌های بانک، بین بازیکنان تقسیم نمی‌شوند. حالا وقت آن رسیده‌است که مجموع امتیازات محاسبه شود. برای این کار، هر مسیر اکتشافی را جداگانه بررسی نمایید. هر نشان «ردپا» روی هر کارت، ۱ امتیاز پیروزی محسوب می‌شود. کارت‌های شرط بندی، ارزش هر مسیر اکتشافی را افزایش می‌دهند. ۱ کارت شرط بندی، ارزش مسیر را دوبرابر می‌کند؛ ۲ کارت شرط بندی، سه‌برابر و همین‌طور الی آخر... در نهایت، برای هر مسیر اکتشافی که شامل ۴ یا بیش از ۴ کارت اکتشاف (کارت شماره‌دار) باشد، ۸ امتیاز ویژه در نظر گرفته می‌شود.

نکته: این امتیاز اضافی با وجود کارت‌های شرط بندی چندبرابر نمی‌شود! همچنین هر سکه‌ی طلا، ۱ امتیاز پیروزی به حساب می‌آید. هر کس بیش‌ترین امتیاز پیروزی را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

نمونه‌ی امتیاز شماری برای یک بازیکن



مسیر اکتشافی سبز: ۸ امتیاز

مسیر اکتشافی سفید: $5 \times 2 = 10$ امتیاز

مسیر اکتشافی قرمز: $6 \times 3 = 18$ امتیاز

مسیر اکتشافی زرد: ۰ امتیاز

مسیر اکتشافی آبی: $5 \times 4 = 20$ امتیاز

همچنین مسیرهای سبز و قرمز هر کدام ۸ امتیاز ویژه نیز کسب می‌کنند.

امتیاز بازیکن در مجموع: $22 = 8 + 8 + 20 + 0 + 18 + 10 + 8$

طراح بازی:



«راینر کنیتسیا» (Reiner Knizia)، متولد سال ۱۹۵۷ بوده و در مونیخ آلمان زندگی می‌کند.

او دکترای ریاضی داشته و تاکنون بازی‌های زیادی را در آلمان و سایر کشورها منتشر کرده‌است. از جمله‌ی جوایز او می‌توان به جایزه‌ی «Deutscher Spielepreis» در سال‌های ۱۹۹۳، ۱۹۹۸، ۲۰۰۰ و ۲۰۰۳ و جایزه‌ی بسیار معتبر «Spiel des Jahres» برای بازی «کلتیس» که بر اساس بازی «شهرهای گم‌شده» طراحی شده، در سال ۲۰۰۸ اشاره کرد.

این طراح، تخصص زیادی در طراحی بازی‌هایی با قوانین ساده و آزادی عمل بازیکنان دارد. او همچنین بازی‌های بسیاری برای کمپانی «کاسموس» آلمان طراحی کرده‌است...



کلیدی حقوق برای شرکت
سرزمین ذهن زیبا محفوظ است.

سرزمین ذهن زیبا
تلفن: ۰۲۱۸۸۴۸۲۰۳۸

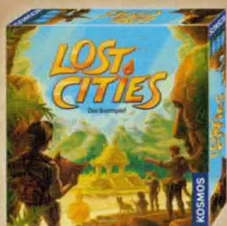
Info@LBMiND.com
www.LBMiND.com

ساخت ایران

طراح بازی: راینر کنیتسیا (Reiner Knizia)

تصویرساز: سباستین کایوو (Sebastien Caiveau)

گروه محتوا و گرافیک سرزمین ذهن زیبا



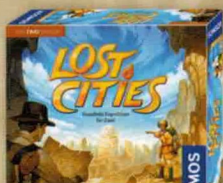
شهرهای گم‌شده - بُردگیم

برای همهی اعضای خانواده
نفرات بیش‌تر، هیجان بیش‌تر!

برای ۲ تا ۴ بازیکن ۱۰ سال به‌بالا



شهرهای گم‌شده - دوئل (دو نفره)



بازی کلاسیک
سفرهای اکتشافی به
رازلودترین گوشه‌وکنار دنیا...

برای ۲ بازیکن ۱۰ سال به‌بالا

