

# LOST CITIES

The Original Card Game

رایزر کینتسیا  
۲ نفره  
مناسب ۱۰+ سال

## اجزاء بازی

- ۱ صفحه‌ی بازی
- ۲۲ کارت بازی

- ۵۴ کارت اکتشاف  
(در ۶ رنگ مختلف،  
و از هر رنگ، ۹ کارت  
با اعداد ۲ تا ۱۰)



- ۱۸ کارت شرط‌بندی  
(در ۶ رنگ مختلف،  
و از هر رنگ، ۳ کارت)



## دوئل کاشفان ماجراجو!

با چیدمان کارت‌های خود، مسیرهایی بسازید برای کندوکاو در دورافتاده‌ترین و اسرارآمیزترین نقاط این گره‌ی خاکی: سلسله جبال هیمالیا، جنگل‌های بارانی آمریکای مرکزی، صحرای مصر، آتشفشانی اسرارآمیز و حتی کف اقیانوس! بازیکنانی که شجاع‌تر و جسورتر هستند، می‌توانند بر روی موفقیت طرح اکتشافی خود شرط‌بندی نیز بکنند! البته احتیاط کنید: این کار ممکن است برای شما گران تمام شود! بازیکنی که بعد از ۳ دور بازی، بیش‌ترین امتیازات را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود.

**نکته:** قوانین بازی بسیار ساده‌اند. اما اشتباه نکنید: «شهرهای گمشده» پیچیده‌تر از آنست که در نگاه اول به نظر می‌رسد!



## آماده سازی

- صفحه‌ی بازی را بین دو بازیکن قرار دهید. طرف اصلی صفحه (روی صفحه) دارای ۵ خانه است که دسته‌های کارت‌های سوخته، در آن‌ها قرار می‌گیرند.
- ۱۲ کارت بازی بنفش (۹ کارت اکتشاف و ۳ کارت شرط‌بندی) را بگذارید در جعبه بمانند! آن‌ها کاربردی در بازی اصلی ندارند!
- ۶۰ کارت بازی را بُر زده و به هر بازیکن، ۸ کارت بدهید (بدون آن‌که به آن‌ها نگاه کنید). کارت‌های باقی‌مانده را به عنوان ستون کارت‌های بازی، به پشت، کنار صفحه‌ی بازی بگذارید.
- قلم و کاغذ (یا هر ابزار دیگری!) آماده داشته باشید و امتیازات خود را ثبت کنید.

## هدف بازی

هدف هر دو بازیکن، شکل دادن مسیرهای اکتشافی است که پس از کسر هزینه‌های اکتشاف، بیش‌ترین امتیازات را نصیب‌شان کند. شما باید با چیدمان کارت‌ها در مسیرهای مختلف (هر رنگ، جداگانه)، اکتشافات را ترتیب دهید. ارزش عددی کارت‌های یک مسیر، باید از کارتی به کارت دیگر، افزایش بیابد. می‌توانید با قرار دادن کارت‌های شرط‌بندی در ابتدای مسیر، ارزش مسیر را چندبرابر کنید. در پایان بازی، کارت‌های موجود در مسیرهای هر بازیکن، امتیازشماری می‌شوند.



## ستون کارت‌های بازی



## بازیکن ۱

## بازیکن ۲

## بازی طولانی

## بازی اصلی

### ۱) بازی کردن یک کارت:

یکی از کارت‌های دست خود را انتخاب کنید. حالا دو انتخاب دارید:

#### انتخاب اول) یک کارت، در یکی از مسیرهای خود قرار دهید...

می‌توانید از کارت، برای آغاز یک مسیر جدید یا برای گسترش یکی از مسیرهای قبلی استفاده کنید. برای این کار، باید کارت را به‌رو- در طرف خودتان (در پایین صفحه‌ی بازی) در پایین‌خانه‌ی کارت‌های سوخته‌ی هم‌رنگ با کارت بگذارید.

کارت‌های بعدی را فقط می‌توانید به انتهای مسیرها اضافه کنید.

کارت‌های یک مسیر را طوری روی هم بگذارید که رقم روی هر کارت (لبه‌ی کارت‌های زیرین)، به‌راحتی دیده شود.

## روند بازی

مُسن‌ترین بازیکن، بازی را آغاز می‌کند؛ سپس بازیکنان، به نوبت، بازی را ادامه می‌دهند. هر بازیکن، کارت‌هایش را فقط در سمتی از صفحه که متعلق به اوست (طرف خودش)، قرار می‌دهد.

در نوبت خود، ابتدا باید یکی از کارت‌های دست خود را بازی کنید. تنها بعد از این کار، اجازه خواهید داشت که یک کارت جدید بکشید.



## پایان بازی و امتیازشماری

بعد از آن که یکی از بازیکنان، آخرین کارتِ ستون کارت‌های بازی را برداشت، بازی به پایان می‌رسد.

### نکته:

نزدیک به پایان بازی، بازیکنان با توافق یکدیگر، کارت‌های باقی‌مانده‌ی ستون کارت‌ها را (بدون آنکه به آنها نگاه کنند) می‌شمارند تا بتوانند نوبت‌های باقی‌مانده‌ی بازی را حدوداً محاسبه کنند!

بازی که به پایان رسید، مسیرهای هر بازیکن، امتیازشماری می‌شوند. برای این کار، مجموع ارزش همه‌ی کارت‌های یک مسیر را محاسبه کنید. از مجموع هر ردیف، ۲۰ امتیاز، به‌عنوان هزینه‌ی اکتشاف، کسر کنید.

### نکته:

اگر از یکی از رنگ‌ها، هیچ کارتی بازی نکرده باشید، هزینه‌ی اکتشافی نیز شامل حال این رنگ نمی‌شود!

اگر یک، دو یا سه کارت شرط‌بندی در یک مسیر هست، نتیجه‌ی به‌دست‌آمده‌ی آن مسیر (پس از کسر هزینه‌ی اکتشاف) را ضرب‌در ۲، ۳ یا ۴ کنید!

بنابراین، یک مسیر می‌تواند هم امتیازات مثبت و هم امتیازات منفی برای شما به‌همراه داشته باشد. اگر از یک رنگ خاص، هیچ کارتی بازی نکرده باشید، مسیری هم تشکیل نشده و قاعدتاً امتیازی نیز از آن رنگ، نصیب شما نخواهد شد.

هر مسیری که شامل ۸ کارت یا بیش‌تر باشد، علاوه بر مجموع ارزش کارت‌ها و فارغ از تعداد کارت‌های شرط‌بندی‌اش، ۲۰ امتیاز اضافی را نصیب بازیکن می‌کند.

### نکته:

این امتیاز ویژه، با استفاده از قدرت کارت‌های شرط‌بندی چندبرابر نمی‌شود!

امتیازات هر بازیکن را یادداشت کرده و دوباره (برای دور بعدی) کارت‌ها را بُر زده و به هر بازیکن، ۸ کارت بدهید. بازیکنی که بیش‌ترین امتیازات را کسب کرده، دور بعدی بازی را آغاز می‌کند.

بعد از پایان دور سوّم، بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز را دارا باشد، برنده‌ی بازی است.

**نکته:** ارزش هر کارت جدیدی که در یک مسیر قرار می‌دهید، باید از کارت قبلی که در آن مسیر قرار داده‌اید، بیش‌تر باشد. یک کارت شرط‌بندی فقط می‌تواند در آغاز یک مسیر قرار بگیرد. می‌توانید در ابتدای یک مسیر، چندین کارت شرط‌بندی قرار بدهید ولی به‌محض آن که اولین کارت عددی را در یک مسیر قرار دادید، دیگر نمی‌توانید کارت شرط‌بندی به آن مسیر اضافه کنید.

یا

## انتخاب دوّم) یکی از کارت‌های خود را بسوزانید...

اگر نمی‌خواهید یا نمی‌توانید کارتی را به مسیری اضافه کنید، باید یکی از کارت‌های دست خود را بر روی صفحه‌ی بازی بگذارید. این کارت باید در خانه‌ی کارت‌های سوخته‌ی هم‌رنگ با خودش قرار بگیرد.

به این ترتیب، در طول بازی، ۵ دسته از کارت‌های سوخته (از ۵ رنگ مختلف) تشکیل می‌شود. کارت‌ها باید بر روی یکدیگر قرار بگیرند بنابراین فقط کارت بالایی هر دسته، قابل‌رویت خواهد بود.

## ۲) کشیدن یک کارت:

یک کارت جدید، برای دست خود بکشید. می‌توانید این کارت را از بین کارت‌های بالایی ۵ دسته‌ی کارت‌های سوخته (البته اگر کارتی سوخته باشد) یا کارت بالایی ستون کارت‌های بازی انتخاب کنید. البته اجازه ندارید کارتی را بردارید که خودتان در همین نوبت سوزانده‌اید! بعد از این که یک کارت کشیدید، نوبت شما به پایان می‌رسد.



## نمونه‌ی امتیاز شماری:

بازیکن، توانسته چهار مسیر تشکیل بدهد:

### توضیح مسیر سفید:

کارت شرط‌بندی، ارزش مسیر را (چه مثبت و چه منفی) دو برابر می‌کند. از آن‌جا که هیچ کارت دیگری (بجز کارت شرط‌بندی) در مسیر سفید نیست، فقط هزینه‌ی اکتشاف دوبرابر می‌شود!!

### نکته:

همان‌طور که در این نمونه می‌بینید، اگر نمی‌توانید یک اکتشاف را به سرانجامی مطلوب برسانید، همان بهتر که اصلاً آغاز نکند! کارت‌های شرط‌بندی را نیز بهتر است در صورتی بازی کنید که هم کارت‌های هم‌رنگش را به تعداد کافی در اختیار داشته باشید و هم زمان مناسب برای گسترش آن مسیر وجود داشته باشد.



### طراح بازی:

«راینر کنیتسیا»: در سال ۱۹۵۷ در شهر مونیخ آلمان متولد شد. دکترای ریاضیات خود را از دانشگاه اُوم آلمان گرفت. ایشان نابغه‌ی پُرکار دنیای بوردگیم‌های اروپایی یا آلمانی است و همچنین طراح بیش از ۶۰۰ بازی منتشر شده (German Style) او که در ۳۶ سالگی ساکن انگلستان شده است در ۴۰ سالگی، شغل بانکداری را رها کرده، و به‌عنوان یک طراح تمام‌وقت بازی‌های فکری مشغول به کار شد.

دکتر کنیتسیا همواره جوایز بزرگ جشنواره‌های بین‌المللی را به خود اختصاص داده و بازی‌هایش همواره جزو لیست‌های «Top 10» سایت‌ها و مجلات معتبر بوده‌اند. برای بزرگداشت او و خدماتش به دنیای بازی‌های فکری، هر ساله تورنومنتی با نام «کنیتسیاتونز» (Kniziatons) برگزار می‌شود...



این بازیکن در مجموع ۱۸ امتیاز می‌گیرد...

جمع امتیاز کارت‌های ستون	۲۳	۰	۰	۱۵	۳۵
هزینه‌ی اکتشاف	-۲۰	-۲۰	ندارد	-۲۰	-۲۰
مجموع امتیازات پس از کسر هزینه‌ها	۳	-۲۰	۰	-۵	۱۵
ضریب شرط‌بندی	ندارد	x ۲	ندارد	x ۲	x ۳
امتیاز نهایی	۳	-۴۰	۰	-۱۰	۴۵
امتیاز ویژه	ندارد	ندارد	ندارد	ندارد	۲۰ امتیاز اضافه

برای دیدن ویدئو آموزشی اسکن کنید.



© 1999, 2018 KOSMOS Verlag  
Pfizerstraße 5-7  
D-70184 Stuttgart  
Tel.: +49 711 21 91-0  
Fax: +49 711 21 91-199  
Info@kosmos.de, kosmos.de

Author: Reiner Knizia  
Illustration: Vincent Dutrait  
Graphic Design: ANOKA  
DESIGN STUDIO, anoka.de  
3D: Andreas Resch

Instagram: Pendo.Games  
Facebook: www.Pendogames.com  
Made in IRAN