

# ПРАВИЛА ИГРЫ ЗАТЕРЯННЫЕ ГОРОДА



Автор игры  
Райнер Книциа

## ПУТЕШЕСТВИЕ В НЕИЗВЕСТНОЕ!

Игроки с помощью карточек будут прокладывать маршруты экспедиций в отдаленные и таинственные уголки Земли: в Гималаи, тропические леса, пустыни, к вулканам и в подводный мир. О отважных путешественники заключают пари об успехе будущих экспедиций. Выигрывает тот, кто наберет больше очков после трех партий. Правила игры очень просты, однако будьте внимательны, чтобы не совершить ошибку, непростительную в затерянных городах.

## СОСТАВ ИГРЫ:

- Игровое поле
- 60 игровых карточек:
  - 45 карточек экспедиций пяти разных цветов стоимостью от 2 до 10 и
  - 15 карточек пари пяти разных цветов.

## ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

- Игровое поле располагается между игроками. На нем находятся 5 цветных ячеек, на которые игроки во время игры будут выкладывать карточки, которые не нужны в данный момент в их экспедиции.

2

- Карточки экспедиций перемешиваются и каждому игроку раздается по 8 карточек лицом вниз. Остальные карточки кладутся стопкой рядом с игровым полем, лицом вниз.
- Необходимо приготовить бумагу и карандаш для записи промежуточных результатов.

## ЦЕЛЬ ИГРЫ

Цель игроков – проложить маршруты экспедиций, которые принесут как можно больше очков путешественникам. Маршрут экспедиции – это ряд карточек, расположенных так, что их стоимость постоянно возрастает (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, которые набрал каждый игрок.

## 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 может 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 сыграть в свой ход, он может поступить с ней следующим образом:

## 1. Добавить карточку в маршрут экспедиции:



Игрок может начать новый маршрут или продолжить уже существующий ряд. Игрок кладет в открытую карточку со своей стороны игрового поля ниже ячейки соответствующего цвета. Карточки можно добав-

лять только к последней карточке ряда. Каждая карточка, которая кладется в ряд, должна иметь более высокую стоимость, чем карточка, положенная игроком ранее. Карточки в ряду должны лежать таким образом, чтобы их стоимость была хорошо видна.

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 туда 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 соответст-

3

Если игрок не хочет или не может положить в ряд ни одной карточки, он должен положить в открытую 1 карточку на соответствующую по цвету ячейку. В ходе игры на поле образуются пять стопок карточек, по одной каждого цвета. Карточки при этом кладутся так, что на виду остается только верхняя карточка стопки.

**Взять карточку:** игрок берет 1 новую карточку. При этом он может выбирать между открытой верхней карточкой любой из пяти стопок (если там есть карточки) или закрытой карточкой из общей стопки. Игрок не может взять карточку, которую он только что положил на игровое поле. После того как игрок взял карточку, его ход закончен и начинается ход другого игрока.

### ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ И ПОДСЧЕТ РЕЗУЛЬТАТОВ

- Игра заканчивается сразу же, как только любой игрок 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, то игрок получает еще 20 дополнительных очков, независимо от того, сколько карточек пари было в ряду.
- Подсчитанные очки записываются, все карточки перемешиваются и раздаются для следующей партии. Начинает игрок, который набрал больше очков в предыдущей партии.
- Выигрывает игрок, который наберет наибольшую сумму очков по итогам трех партий.

### ПРИМЕР ПОДСЧЕТА ОЧКОВ В КОНЦЕ ПАРТИИ:

Игрок выстроил следующие 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:** лучше вообще не начинать экспедицию, если вы не уверены в том, что она приведет к положительному результату. Карточку пари нужно выкладывать только в том случае, когда для этого маршрута есть карточки и время, чтобы их выложить.



**Итог партии:** Игрок заработал 18 очков.  
 $3+0-40-10+45+20=18$

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
					+20 очков за 8+ карточек в маршруте



### АВТОР

Райнер Книциа, родившийся в 1957 году, живет в Великобритании, в Виндзоре. Доктор математики, создавший множество популярных во всем мире настольных игр. Автор специализируется на играх с простыми правилами и большой свободой действий. В числе его достижений: награды «Игра года» в 1993 и 1998 годах, а также награда «Игра года 2008» за настольную игру Keltis, основанную на механике игры «Затерянные города». Издательство Kosmos регулярно пополняет свой ассортимент играми Райнера Книции.

**Редакция:** TM-Spiele, Михаэль Баскаль, Ральф Кверферт

**Иллюстрации:** Графическая Студия Крюгер: Клаус Стефан, Франц Фохвинкель

**Графика:** Поль & Рик Графический дизайн, Михаэла Шелк / Финне Тунинг

**Автор и издательство благодарят за тестирование и вычитку правил:** Дэйва Фаркуара, Росса Инглиса, Кевина Жаклина, Лизелотту Книциа, Эльке Кнопа и Криса Лоусона.

