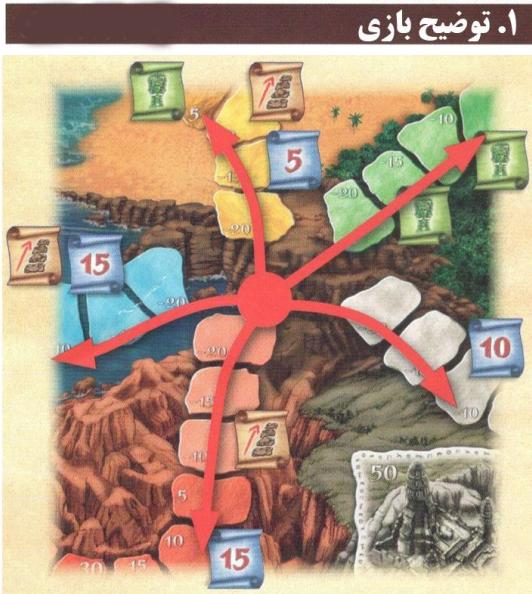


Lost Cities

THE BOARD GAME



در این بازی هر بازیکن یک تیم از کاشفان مشتمل از چهار ماجراجو و یک محقق را برای کشف شهرهای گمشده رهبری می کند. این پنج شهر گمشده در انتهای مسیرهای جدگانه خودشان که هر کدام شامل ۹ عدد پله ی سنگی هستند پیدا خواهد شد. شما در نوبت خود یک کارت را بازی می کنید تا یکی از کاشفان خود را (ماجراجو یا محقق) در امتداد مسیر و رو به جلو حرکت دهید. رنگ کارتی را که بازی می کنید مشخص می کند که مهره شما باید در کدام یک از مسیرها حرکت کند. ارزش کارت باید تا حد ممکن پایین ترین باشد زیرا کارت های بعدی که بازی می کنند برای حرکت دادن مهره خود و رو به جلو ارزش آن باید برابر و یا بیشتر از کارت های قبلی باشد. شما باید کاشف های خود را برای کشف سرزمین های گم شده به بازی بفرستید. هر کاشفی که شما به بازی می فرستید باید در یک مسیر جدگانه دیگر حرکت کند-کاشف های یک تیم نمی توانند در مسیر های شترک حرکت کنند. هدف شما این است که تا جای ممکن کاشف های خود را به مرحله ی دورتری از شروع بازی بفرستید، چون اگر از سه مرحله اول مسیر عبور کنید امتیاز منفی می گیرید. فقط ۶ مرحله بعدی مسیر برای شما امتیاز مثبت دارد. بازیکنی که در انتهای بازی بیشترین امتیاز را داشته باشد برنده بازی است. اشیائی که شما در امتداد مسیر بازی می توانید جمع کنید برای شما امتیاز مثبت خواهد داشت. محقق (بزرگترین قطمه کاشف ها) نیز با ارزش است. وقتی که امتیاز ها شمارش می شوند، محقق جمع امتیازات شما را ۲ برابر می کند- این دلیل کافی است تا محقق را از دورترین نقطه ممکن وارد بازی کنید.

۱. توضیح بازی

۲. اجزاء بازی

- ۱ عدد صفحه بازی

- ۱۰ عدد کارت (۲ عدد از کارت های ارزش از ۰ تا ۱۰ از هر ۵ دسته رنگی کارت ها)

- ۴ دست از کاشفان



- ۶۴ ژتون امتیاز



- ۲۷ عدد مهره اشیاء



۳. آماده سازی بازی

صفحه بازی را باز کنید و ژتون های امتیاز و مهره های اشیاء را در کنار آن قرار دهید.

هر بازیکن باید یکی از رنگ های کاشفان را انتخاب کند. ۵ کاشف از یک رنگ را بردارید و در مقابل خود قرار دهید.

کارت حادثه
۲۵ کارت حادثه را رو به پایین بر بزنید.
۵ کارت حادثه را رو به پایین بر بزنید و ۸ کارت را یکی و آن ها را بصورت تصادفی در فضاهای خالی مربوط در صفحه بازی بگذارید و سپس آن ها را برگردانید. کارت ها را نیز بر بزنید و ۸ کارت را یکی بین تمام بازیکنان پخش کنید. کارت های باقی مانده را به صورت یک دسته رو به پایین مرتب کنید و آن را در کنار صفحه بازی قرار دهید.



قوانین بازی ۲ نفره: قبل از اینکه کارت ها را پخش کنید ۳۰ کارت را بصورت تصادفی از دسته کارت ها خارج کنید و آن ها را به جعبه بازی برگردانید.

۴. ترتیب بازی

این بازی شامل ۳ اعزام برای کشف شهرهای گمشده است. بعد از هر اعزام امتیازات شمارش می شوند. بعد از سومین اعزام امتیازات اضافی به عنوان جایزه به بازیکنانی که در طول بازی موفق به جمع آوری مهره های اشیاء شدند تعلق می گیرد. بازیکنان با فرعه مشخص می کنند که کدام بازیکن اولین اعزام را انجام دهد.

مروجی بر یک اعزام

بازی به صورت ساعتگرد انجام می شود. هر نوبت بازیکنان شامل ۲ بخش است که به ترتیبیان به صورت زیر است:

۱. یک کارت و بازی کنید:

- یک کارت را صورت رو به بالا در مقابل خود قرار دهید تا با حرکت دادن کاشفان خود روی پله های سنگی شروع به اعزام کنید.
- یکی از کارت ها را به صورت رو به بالا روی یکی از کارت های خودتان که قبل از بازی کردید قرار دهید تا کاشف خود را به سمت پله های جلوتر حرکت دهد.

- یکی از کارت های خود را با قرار دادن رو به بالا روی یکی از ۵ دسته کارت های خارج شده از بازی قرار دهد.

۲. یک کارت بکشید:

- یک کارت را از دسته کارت های رو به پایین بکشید.
- یک کارت را از دسته کارت های رو به بالای خارج شده از بازی بردارید.

۵. جزئیات قوانین بازی

۱. بازی کردن کارت

هر بازیکن در نوبت خود یکی از کارت هایی که در دستش هست را بر می دارد و بصورت یکی از سه روش زیر عمل میکند.

شروع یک اعزام در مسیر
- یکی از کارت های رنگی خود را بردارید و کارتی با پایین ترین شماره را به صورت رو به بالا برای شروع یک ستون جدید در مقابل خود قرار دهید. در ادامه بازی فقط شما می توانید بر روی این ستون کارت بگذارید.

- در ادامه یکی از کاشفان خود را انتخاب کنید (محقق یا ماجراجو) و آن را بر روی اولین پله سنگی (۲۰) از مسیری با همان رنگ قرار دهید.

نموده (۲۰)- به این معنی است که این کاشف تا به اینچای بازی برای شما ۲۰ نموده منفی بدست آورده است.

مهمنی که در پایان هر اعزام نوبت امتیاز دهی شده است، محقق امتیازات به دست آمده توسط شما را با توجه به خانه ای که در آن ایستاده است دو برابر می کند.

نکته: هر بازیکن در هر مسیر رنگی فقط می تواند یک اعزام را شروع کندا! اگرچه چندین بازیکن می توانند در یک مسیر مشترک بازی حرکت کنند. (مثلا، سه بازیکن می توانند در مسیر آبی شروع به کشف کنند).

وارد شدن به یک پله سنگی جدید در یکی از مسیرهای شما تصمیم بگیرید که کدام مسیر اضافی دیگر را می خواهید کشف کنید.

ستون کارت های شما



یکی از کارت های مسیر رنگی را از دست خود انتخاب کنید و آن را رو به بالا روی آخرین کارت از ستون کارت ها از آن رنگ بگذارید. جدید ترین کارتی که می گذارید باید هم ارزش با بالاترین کارت و یا ارزش آن بیشتر از آن باشد.

سپس مهره کاشف خود را در این مسیر حرکت دهید تا به پله سنگی بعدی برسید.

مهم: اگر یک کارت حادثه در فضای جدید وجود داشت، به صفحه بعد و بخش (پیدا کردن کارت حادثه) مراجعه کنید.

وقتی یکی از کاشف ها به یکی از شهرهای گم شده رسید:

اگر یکی از کاشفان شما به آخرین (نهمن) مرحله سنگی مسیر رسید و شما یک کارت (ارزشمند) از رنگ همان مسیر قرار دادید، شما می توانید هر یک از کاشفان خود را در یک مرحله در مشیر خود جلو ببرید.

کنارگذاشن یک کارت

- کارت ها باید در دسته کارت های کنارگذاشته شده با همان رنگ قرار بگیرند. تا ۵ دسته کارت های کنارگذاشته شده در طول بازی ساخته می شوند. فقط بالاترین کارت هر دسته کارت ها باید قابل رویت باشد.

- برای کنارگذاشن یک کارت از دست خود: اگر قبل از همان رنگ کنار گذاشته شده بود، کارتی را به صورت رو به بالا بر روی این دسته قرار دهید. و اگر این اولین کارتی است که از این رنگ کنار گذاشته می شود، این کارت را به صورت رو به بالا در کنار صفحه بازی قرار دهید.

نکته: برای اینکه کارت های بلا استفاده را در دست خود جمع نکنید، بهتر است برخی از آن ها را در طول بازی کنار بگذارید. به عنوان مثال شما مسیری را با کارت قرمز شماره ۷ ادامه می دهید. اگر در ادامه بازی و سپس با کارت قرمز شماره ۷ ادامه می دهید، اگر در ادامه بازی یک کارت قرمز ۳ را بکشید نمی توانید از آن استفاده کنید. آن کارت را کنار بگذارید! اگرچه شما می توانید این کارت را نگه دارید تا رقیب شما نتواند از آن استفاده کند.

بعد از اینکه یک کارت را بازی کردید، بازی را با کشیدن کارتی دیگر ادامه دهید.

۲. کشیدن کارت

در پایان نوبت خود یک کارت بکشید، شما دو انتخاب دارید:

- کارت بالایی دسته کارت های رو به پایین را بکشید.

- کارت بالایی یکی از دسته های ۵ تایی کارت های کتاب گذاشته شده رو به بالا را بکشید.

حال دوباره در دست شما ۸ کارت وجود دارد، و نوبت شما به پایان رسیده است، بازی به صورت ساعتگرد به بازیکن بعدی می رسد.

پیدا کردن یک کارت حادثه

اگر یکی از مهره های شما به یکی از خانه های بازی رسید که دارای یک کارت حادثه بود، شما بالا فاصله باید دستور مربوط به آن کارت را انجام دهید.

کارت اشیاء



کارت امتیاز پیروزی:



کارت فلش:



مثال: در دور قیلی بعد از اینکه بازیکن کارت سوم خود را روی دسته کارت ها گذاشت، با توجه به اینکه کارت فلش در آن خانه وجود داشت بازیکن توانست مهره خود را یک خانه به سمت جلو حرکت دهد. اگر چه بازیکن می توانست یکی دیگر از مهره های خود را (که در بازی حضور دارد) نیز یک خانه به جلو حرکت دهد. بعد از گذاشتن چهارمین کارت خودش، بازیکن در مرحله سنگی جدید به ارزش ۱۵ امتیاز ژتون پیروزی دریافت می کند.

پایان اعزام و امتیاز دهی
- بلا فاصله بعد از اینکه تمام پنج کاشف از روی پل ها عبور کرددند (پل بین مرحله سنگی ششم و هفتم) اعزام به پایان می رسد. این اتفاق لازم نیست روی هر پنج مسیر رخ دهد. ممکن است در یک مسیر دو کاشف از روی پل عبور کرده باشند و در یک مسیر دیگر هیچ یک از کاشفان از روی پل عبور نکرده باشند.



- اگر یکی از مهره های کاشف که که اعزام را به پایان رسانده به مرحله ای برسد که در آن کارت حادثه باشد، دستور خواسته شده در آن کارت اجرا نمی شود.

- **یک اعزام زمانی به پایان می رسد که آخرین کارت از دسته کارت های رو به پایین کشیده شده باشد.**
بعد از پایان بازی امتیاز دهی شروع می شود.

امتیاز دهی اعزام

هر مهره کاشف در صفحه بازی برای بازیکن صاحب مهره امتیاز جمع می کند.

- هر کدام از **ماجوایون** به تعداد نوشته شده روی مرافق سنگی برای شما امتیاز کسب می کنند. محقق توپر امتیازی که بر روی مرافق سنگی نوشته شده است برای شما کسب می کند.

- اگر یک مرحله سنگی امتیاز منفی را نشان داد، شما به اندازه همان عدد نوشته شده امتیاز از دست می دهید (این مقدار برای محقق نیز دو برابر است). امتیازات مثبت بلا فاصله توسط ژتون های امتیاز به شما پرداخت می شود و امتیازات منفی نیز از شما گرفته می شود. هیچ بازیکنی در طول بازی نباید کمتر از صفر امتیاز داشته باشد.

- بعد از آن بازیکنان مهره های خود را به خانه برمیگردانند.

- هر بازیکنی که کارت اشیاء را دارد باید آن را برگرداند تا بازی از سر گرفته شود. در عوض به جای کارت اشیاء بازیکنان ژتون مربوطی اشیاء دریافت می کنند و آن را به صورت رو به بالا در مقابل خود قرار می دهند.



اعزام بعدی

بعد از امتیاز دهی، تمام ۲۵ کارت حادثه (شامل ۹ کارت اشیاء) را بر بزنید و آنها را بصورت تصادفی و رو به پایین در محلشان در صفحه بازی قرار دهید و سپس همه آن ها را برگردانید.

- تمام کارت های را بر بزنید و یکبار دیگر ۸ کارت را بصورت رو به پایین به هر بازیکن بدهید. و کارت های باقی مانده را بصورت یک ردیف کارت های رو به پایین مرتب کنید.

- تمام بازیکنان باید ژتون های پیروزی و ژتون های اشیاء را نگه دارند. بصورت ساعتگرد نوبت های بعد از بازیکنی و دست قبلی آخرین بازی را کرد ادامه پیدا می کند.

۶. پایان بازی

بازی بعد از امتیاز دهی سومین اعزام تمام می شود.
سپس، بازیکنان ژتون های اشیاء خود را می شمارند.
بازیکنان ژتون های اشیاء خود را می شمارند. **جدول امتیاز دهی بزرگ**
بزرگ نشان می دهد که چند امتیاز بابت ژتون های اشیاء خود باید دریافت کنید. اگر کمتر از آژتون اشیاء دریافت کردید، باید امتیازات خود را برگردانید.



-سپس هر بازیکن مجموع ژتون های پیروزی خود را محاسبه می کند. بازیکنی که بیشترین ژتون های پیروزی را جمع کرده باشد برنده بازی است. اگر تعداد ژتون ها بین بازیکنان برابر است، بازیکنی که ژتون اشیاء بیشتری جمع کرده باشد برنده بازی است.

۷. بازی کوتاه

بازی کوتاه بعد از اولین اعزام به پایان می رسد. ژتون های اشیاء نیز به صورت دیگری محاسبه می شوند: ارزش ژتون های اشیاء جمع شده توسط شما با **جدول امتیاز دهی کوچک** محاسبه می شود.

۸. قوانین دیگر

حرکت کردن در مسیر با استفاده از کارت های افزایش و کاهش ارزش.
قبل از شروع بازی، بازیکنان می توانند توافق کنند که با قوانین زیر بازی کنند:
- به جای شروع یک مسیر با استفاده از کارت با ارزش پایین و سپس اضافه کردن کارت های با ارزش، بازیکنان می توانند همه می کارت ها را بازی کنند، از کارت های با ارزش بالاتر تا پایین تر.
- عمل گذاشتن کارت بعدی (بالاتر یا پایین تر) روی کارت های قبلی هر مسیر مشخص می کند که آیا بازیکن می خواهد که تمام کارت های خود را برای این مسیر **خاص** استفاده کند. بازیکنان آزاد هستند که از کارت های با ارزش برای یک مسیر یا کارت هایی با ارزش کمتر برای مسیرهای دیگر استفاده کنند.