

«پدیدآورنده‌ی بازی: **Reiner Knizia** / مترجم: کیومرث قنبری آذر»

«محصولی از کمپانی "**KOSMOS**" آلمان / ارائه‌ای از "سرزمین ذهن زیبا"»

(۲ بازیکن؛ ۱۰ سال به بالا)

## شهرهای گم‌شده را کشف کنید!

با استفاده از کارت‌های خود، مسیرهایی بسازید برای کندوکاو در دورافتاده‌ترین و اسرارآمیزترین نقاط این کره‌ی خاکی: سلسله‌جبال هیمالایا، جنگل‌های بارانی آمریکای مرکزی، صحرای مصر، آتشفشانی اسرارآمیز و حتی کفِ اقیانوس! بازیکنانی که شجاع‌تر و جسورتر هستند، می‌توانند بر روی موفقیتِ طرح اکتشافی خود شرط‌بندی نیز بکنند! بازیکنی که بعد از ۳ بار بازی کردن، بیش‌ترین امتیازات را داشته باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود...

**نکته:** قوانین بازی بسیار ساده‌اند. اما اشتباه نکنید - **Lost Cities** پیچیده‌تر از آنی است که در نگاه اول، به نظر می‌رسد!

## اجزاء بازی

### بازیکن یک



### بازیکن دو

- صفحه‌ی بازی: در تصویر بالا، خانه‌هایی از صفحه (۵ خانه) را می‌بینید که دسته‌های کارت‌های سوخته، در آن‌ها قرار می‌گیرند.

- ۶۰ کارت بازی:

\* ۴۵ کارت اکتشاف (ارزش هر کارت - از ۲ تا ۱۰ - روی آن نوشته شده‌است / در ۵ رنگ مختلف)

\* ۱۵ کارت شرط‌بندی (از هر رنگ، ۳ کارت)

## آماده‌سازی

- صفحه‌ی بازی را بین دو بازیکن قرار دهید. صفحه، دارای ۵ خانه است که دسته‌های کارت‌های سوخته، در آن‌ها قرار می‌گیرند.
- ۶۰ کارت بازی را بُر زده و به هر بازیکن، ۸ کارت بدهید (بدون آن‌که به آن‌ها نگاه کنید). کارت‌های باقی‌مانده را به‌عنوان دسته‌ی کارت‌های کشیدنی، روبه‌پایین، کنار صفحه‌ی بازی بگذارید.
- اگر می‌خواهید بیش از یک بار بازی کنید، قلم و کاغذ 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 ستون‌های مختلف (هر رنگ، جداگانه)، اکتشافات را ترتیب دهید. ارزش عددی کارت‌های یک ستون، باید از کارتی به کارت دیگر، افزایش بیابد. می‌توانید با قرار دادن کارت‌های شرط‌بندی در ابتدای ستون، ارزش ستون را چندبرابر کنید. در پایان بازی، کارت‌های موجود در ستون‌های هر بازیکن، امتیازشماری می‌شوند.

## ترتیب بازی

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

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

**بازی کردن یک کارت:** یکی از کارت‌های دست خود را انتخاب کنید. حالا دو انتخاب دارید:

### (۱) یک کارت، در یکی از ستون‌های خود قرار دهید...

می‌توانید از کارت، برای آغاز یک ستون جدید یا برای گسترش یکی از ستون‌های قبلی، استفاده کنید. برای این کار، باید کارت را -به‌رو- در طرف خودتان و در پایین‌خانه‌ی کارت‌های سوخته‌ی هم‌رنگ با کارت بگذارید.

کارت‌های بعدی را فقط می‌توانید به انتهای ستون‌ها اضافه کنید.

**مهم:** ارزش هر کارت جدیدی که در یک ستون قرار می‌دهید، باید از کارت قبلی که در آن ستون قرار داده‌اید، بیش‌تر باشد. لبه‌های کارت‌های یک ستون را طوری روی هم بگذارید که رقم روی هر کارت، به‌راحتی دیده شود.

یک کارت شرطبندی فقط می‌تواند در آغاز یک ستون قرار بگیرد. می‌توانید در یک ستون، چندین کارت شرطبندی قرار دهید ولی به محض آن که اولین کارت عددی را در یک ستون قرار دادید، دیگر نمی‌توانید کارت شرطبندی به آن ستون اضافه کنید!

## ۲) یکی از کارت‌های خود را بسوزانید...

اگر نمی‌خواهید یا نمی‌توانید کارتی را به ستونی 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.

**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 کشیدنی 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.

## پایان بازی و امتیازشماری

بعد از آن که یکی از بازیکنان، آخرین کارتِ ستونِ کارت‌های کشیدنی را برداشت، بازی به پایان می‌رسد. نزدیک به پایان بازی، بازیکنان با توافق یکدیگر، کارت‌های باقی‌مانده‌ی ستون کارت‌های کشیدنی را - بدون آن که به‌شان نگاه کنند - می‌شمارند تا بتوانند نوبت‌های باقی‌مانده‌ی بازی را حدوداً محاسبه کنند.

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

**مهم:** 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 ستون هست، نتیجه‌ی به‌دست‌آمده‌ی آن ستون را ضرب در ۲، ۳ یا ۴ کنید.

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

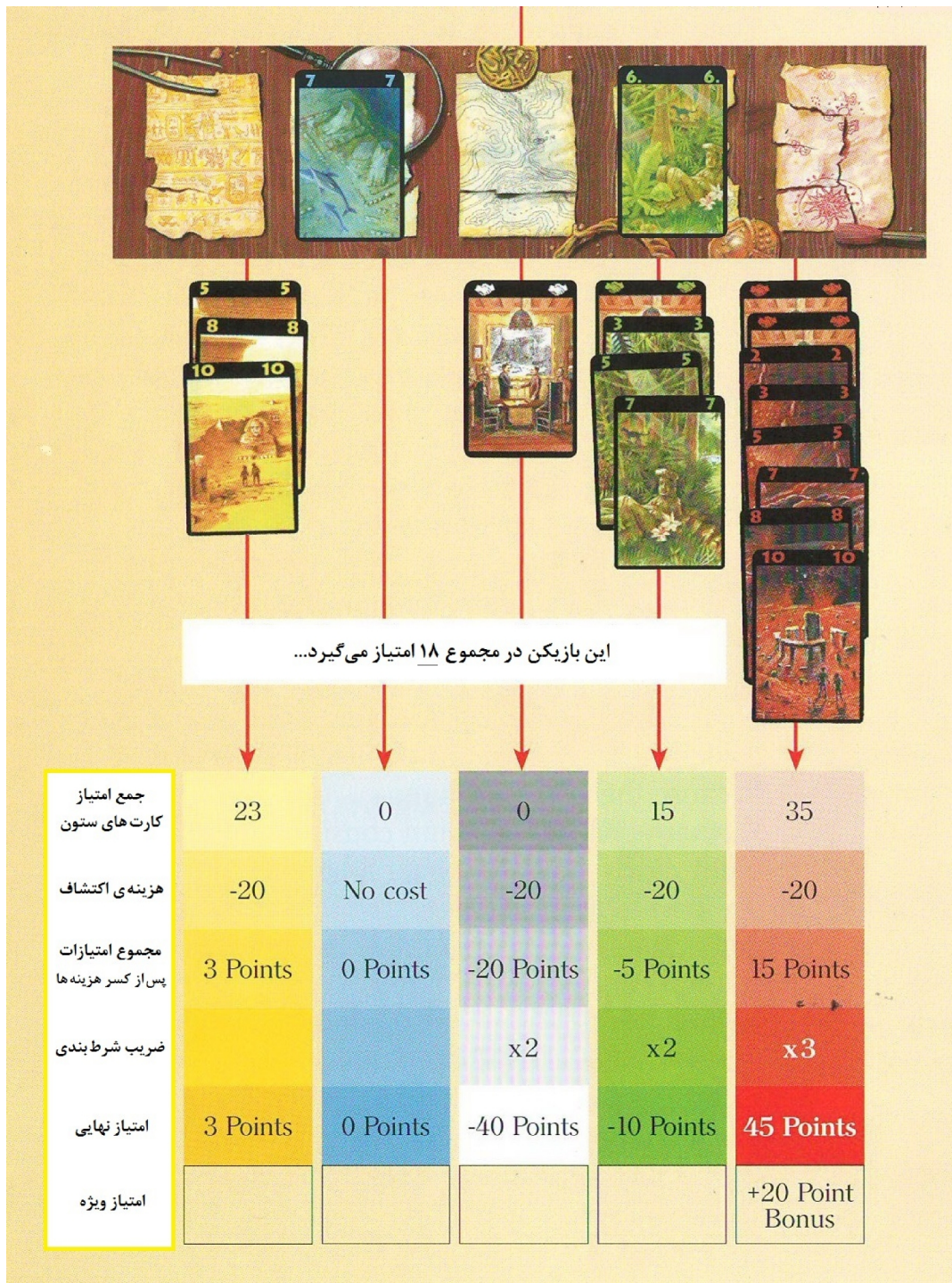
هر ستونی که شامل ۸ کارت یا بیش‌تر باشد، علاوه بر مجموع ارزش کارت‌ها و فارغ از تعداد کارت‌های شرطبندی‌اش، ۲۰ امتیاز اضافی را نصیب بازیکن می‌کند.



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

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

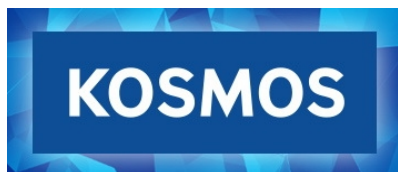
نمونه‌ی امتیازشماری: بازیکن، توانسته چهار ستون را تشکیل بدهد:





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

**نکته‌ی مهم:** همان‌طور که در این نمونه می‌بینید، اگر نمی‌توانید یک اکتشاف را به سرانجامی مطلوب برسانید، همان بهتر که اصلاً آغازش نکنید! 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 ستون وجود داشته باشد.



\* خالق بازی: **Reiner Knizia** \* مترجم: **کیومرث قنبری آذر** \*

\* ارائه‌ای منحصربه‌فرد از شرکت «سرزمین ذهن زیبا» / [www.LBMind.com](http://www.LBMind.com) / [۰۲۱-۸۸۴۸۲۰۲۸](tel:021-88482028) \*