

LOST CITIES

Gra kościanna

Dla 2-5 graczy
od 8 lat

Cel gry

Poluj na punkty w dżungli! Jeden gracz rzuca kośćmi, wybiera kombinację i zapisuje ją na swoim arkuszu. Inni gracze również wybierają kombinację spośród pozostałych kości i zapisują ją na swoich arkuszach. Liczby należy notować w kolejności rosnącej. Gracze, którzy wylądują na polach przyspieszenia lub znajdą artefakty, mają szczęście! Jeśli nie możesz lub nie chcesz wybierać kombinacji, możesz zrezygnować i zamiast tego zamalować symbol kości. Nie rób tego jednak zbyt często! Zwycięzcą zostaje gracz, który najlepiej poprowadzi swoje ekspedycje i zdobędzie najwięcej punktów.

Arkusz gracza

- 1 Ekspedycje:** Arkusz gracza przedstawia sześć kolorowych wypraw, biegnących od dołu do góry. Każda z sześciu wypraw ma inny kolor, odpowiadający sześciu ściankom kości koloru. Wyprawa po lewej jest czerwona, następna pomarańczowa, a kolejne żółta, zielona, niebieska i fioletowa. Jeśli gracz widzi kolory inaczej, może opierać się na symbolach.
- 2 Artefakty i symbole kości:** Po prawej stronie arkusza znajduje się kolumna artefaktów (wazy), a obok niej kolumna z symbolami kości.
- 3 Pola punktacji:** Te pola wskazują odpowiednią liczbę punktów:
 - a) po lewej: za każdą z 6 ekspedycji (od -50 do 50),
 - b) po prawej: za artefakty i symbole kości (od -40 do 100 oraz 0),
 - c) w środkowej części arkusza: rząd z punktami premii (po 20 punktów).
- 4 Puste białe pola:** Na koniec gry wpisujesz zdobyte punkty w puste pola u góry arkusza. Punkty przyznawane są za 6 ekspedycji, kolumnę artefaktów i kolumnę kości. W prawym górnym rogu zsumuj i wpisz wszystkie zdobyte punkty premii. W pustym polu w prawym dolnym rogu wpisz swoje imię i łączny wynik.
- 5 Pola podwajające:** Jeśli zaznaczysz dolne okrągłe pole ekspedycji, stawiając w nim „X”, punkty za daną ekspedycję liczą się podwójnie.



Elementy gry

3 kości koloru
(z symbolami)



1 bloczek
arkuszy



3 kości liczbowe
(0 do 9)

Ponadto każdy gracz powinien zaopatrzyć się w długopis (niezawarte w pudełku).

Przygotowanie gry

Każdy gracz otrzymuje **1 arkusz gracza**.

Położ przed sobą swój arkusz tak, aby wszyscy inni gracze mogli go widzieć podczas gry.

Umieść w pobliżu wszystkie **6 kości**.

Każdy gracz potrzebuje czegoś do pisania.

Przebieg gry

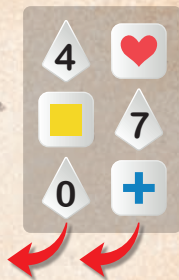
Grę rozpoczyna największy podróżnik spośród graczy (lub ostatnia osoba, która była w górach).

Następnie swoją turę wykonują kolejni gracze zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

Rzuć kością i wybierz

W swojej turze weź wszystkie 6 kości i rzuć nimi na środek stołu.

- ◇ Spośród 6 kości wybierz **1 kość koloru i 1 kość liczbową**, a następnie połóż je ostrożnie przed sobą, nie zmieniając ich wyników.
- ◇ **Pozostałe 4 kości zostają na środku stołu** i są dostępne dla reszty graczy.
 - Każdy z pozostałych graczy może wybrać ze środka stołu kombinację 1 kości koloru i 1 kości liczbowej. Wszystkie 4 kości zostają na środku (żaden gracz nie zabiera wybranych kości).
 - Kilku graczy może wybrać te same kości.



Każdy wpisuje wybraną kombinację kości na swoim arkuszu – zgodnie z opisem w sekcji „Prowadzenie ekspedycji”.

Zrezygnowanie z kości

- ◇ Gracz, który rzucił kośćmi, może również zrezygnować z wybrania kombinacji kości. W takiej sytuacji **wszystkie 6 kości pozostaje na środku** i są dostępne dla pozostałych graczy.
- ◇ Wszyscy pozostali gracze również mogą zrezygnować z wybrania kombinacji kości. Każdy gracz, który zrezygnuje z wybierania kombinacji, musi to oznaczyć na swoim arkuszu w sposób opisany na stronie 5.

Kiedy wszyscy skończą, następny gracz rzuca kośćmi i wykonuje swoją turę itd.


Prowadzenie ekspedycji

Każda ekspedycja jest prowadzona od dołu do góry.



Pola podwajające: Jeśli wybierzesz kombinację składającą się z „0” i dowolnego koloru, oznacz pole podwajające pod ekspedycją w danym kolorze, stawiając w nim „X”. Aby móc skorzystać z pola podwajającego, musi ono zostać **oznaczone „X” przed rozpoczęciem ekspedycji** w danym kolorze.

Możesz rozpocząć ekspedycję bez oznaczonego pola podwajającego, jednak **nie będziesz już mógł go oznaczyć po rozpoczęciu ekspedycji**.

Jeśli rozpoczniesz ekspedycję bez oznaczonego pola podwajającego, najlepiej zaznacz to, przekreślając je poziomą kreską. 

Jeśli pole podwajające zostało oznaczone „X”, na koniec gry dana ekspedycja będzie warta dwa razy więcej.



Jeśli rozpoczynasz lub kontynuujesz ekspedycję, wpisz liczbę w 9 kolejnych pól danej ekspedycji, od dołu do góry. Najmniejsza liczba, jaką możesz wpisać, to 1.

Każda następna liczba musi być taka sama lub większa od poprzedniej. W przypadku już rozpoczętej ekspedycji, „0” na kości liczbowej należy traktować jako „10”.

Dobrym pomysłem jest rozpoczęcie ekspedycji od jak najniższej liczby i nie pomijanie zbyt wielu liczb naraz. Dzięki temu na późniejszym etapie będziesz miał większy wybór.



Pole przyspieszenia: Jeśli wpiszesz liczbę w pole ze strzałką, możesz przyspieszyć jedną ze swoich ekspedycji! W tym celu **wpisz w następnym pustym polu wybranej do przyspieszenia ekspedycji tę samą cyfrę, która jest poniżej tego pola.** (Przykładowo, jeśli w ekspedycji, którą wybrałeś, najwyższą wpisaną liczbą jest „2”, wpisz kolejne „2” w pole powyżej). Jeśli wybrane pole również jest polem przyspieszenia, ponownie przyspiesz jedną ze swoich ekspedycji. Nie możesz jednak wykorzystać pola przyspieszenia, aby oznaczyć pole podwajające.

Możesz użyć pola przyspieszenia, aby rozpocząć nową ekspedycję – po prostu wpisz „1” w pierwsze pole ekspedycji. Aby kontynuować już rozpoczętą ekspedycję, wpisz poprzednią liczbę w następne pole.



Pole artefaktu: Jeśli wpiszesz liczbę w pole z artefaktem natychmiast zamaluj artefakt po prawej stronie twojego arkusza. Artefakty należy zamalowywać w kolejności od dołu do góry. Jeśli zamalowałeś już wszystkie dostępne artefakty w kolumnie po prawej, nie zamalowujesz nic więcej.



Górne pole ekspedycji: Jeśli wypełniłeś już wcześniej wszystkie 9 pól ekspedycji liczbami i **wyberzesz kombinację kości, która pozwala kontynuować daną ekspedycję** (tj. taką samą lub wyższą liczbę od tej wpisanej w dziewiątym polu), możesz zamiast tego oznaczyć symbolem „X” mały artefakt na szczycie danej ekspedycji i zamalować artefakt w kolumnie po prawej. Możesz to zrobić tylko raz na każdą ekspedycję.

Możesz również **oznaczyć mały artefakt na szczycie dowolnej ukończonej ekspedycji przy pomocy pola przyspieszenia.**

Rezygnacja z kości



Jeśli rezygnujesz z wybrania kości, musisz **zamalować symbol kości po prawej stronie** twojego arkusza. Symbole kości należy zamalowywać w kolejności od dołu do góry.

Jeśli zamalowałeś już wszystkie 9 symboli kości, nadal możesz rezygnować z wybierania kości bez dodatkowych efektów.

Mosty z premią

Kiedy wpiszesz liczbę w siódme pole kolumny lub zamalujesz siódmy artefakt lub symbol kości, przekraczasz odpowiadający danej kolumnie most z premią i musisz to natychmiast ogłosić.

Otrzymujesz **20 punktów premii**, ale tylko jeśli **jesteś pierwszym graczem, który przekroczył ten most**. Jeśli kilku graczy przekroczy ten sam most w jednej turze, wszyscy oni otrzymują po 20 punktów premii.



Gracz, który otrzymał premię, może zakreślić „20” na odpowiednim moście.



Gracze, którzy nie otrzymali premii w tej samej turze, przekreślają odpowiedni most na swoim arkuszu poziomą kreską.

Sugestia – gra w kolejności:

W większości przypadków gracze dokonują swoich wyborów niezależnie i mogą to robić jednocześnie. Czasem jednak twój wybór może być zależny od wyborów innych graczy (np. w kwestii punktów premii). W takiej sytuacji możesz sobie zażyczyć, aby gracze wybierali swoje kości i zapisywali wyniki na arkuszach w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara.

Nawet jeśli dokonujecie swoich wyborów jednocześnie, sugerujemy, aby ogłosić je innym graczom.

Jeśli dotrzesz do pola przyspieszenia, artefaktu lub mostu, również powinieneś ogłosić, co zrobisz dalej. Następnie swojego wyboru dokonuje kolejny gracz itd. To najciekawszy sposób gry, ponieważ każdy wie, co wydarzyło się w turach przeciwników.

Koniec gry i punktacja

Jeśli gracz zamaluje dziewiąty (ostatni) symbol kości po prawej stronie swojego arkusza, zostaje „wyczerpany” i traci wszystkie punkty za tę kolumnę. Może jednak kontynuować grę.



Jeśli zamalujesz swój ostatni symbol kości, otrzymasz za tę kolumnę 0 punktów.

Gra kończy się na końcu tury, w której:

- ◇ wszyscy gracze są „wyczerpani” lub
- ◇ wszystkie 8 mostów zostało przekroczonych. **Mosty** mogą zostać **przekroczone przez różnych graczy**.

Każdy gracz oblicza swój wynik w następujący sposób:

Punkty za ekspedycje



- ◇ Sprawdź po lewej stronie arkusza punkty za każdą z twoich 6 ekspedycji. Liczbę punktów określa najwyższe wypełnione pole danej ekspedycji.
- ◇ Jeśli w kolumnie znajdują się tylko 3 liczby lub mniej, wynik jest ujemny; więcej liczb daje wynik dodatni.
- ◇ Jeśli **pole podwajające danej ekspedycji zostało oznaczone „X”, jej wynik jest podwajany** (zarówno dodatni, jak i ujemny).
- ◇ **Jeśli wszystkie pola danej ekspedycji są puste, jej wynik to 0.**
- ◇ **Uwaga! Jeśli oznaczysz „X” pole podwajające, ale nie będziesz kontynuował danej ekspedycji, otrzymasz podwojone „-50”, czyli -100 punktów.**
- ◇ Wpisz zdobyte punkty w pustych polach nad każdą z ekspedycji.
- ◇ **Na razie zignoruj punkty premii za mosty – nie dodawaj ich do wyniku za daną kolumnę, ani ich nie podwajaj.**



Punkty za artefakty i symbole kości

- ◇ Sprawdź po prawej stronie arkusza punkty za twoje artefakty i symbole kości. Wpisz wyniki w pustych polach nad odpowiednią kolumną.
- ◇ Ukończona kolumna z wszystkimi zamalowanymi artefaktami jest warta 100 punktów.
- ◇ Ukończona kolumna z wszystkimi zamalowanymi symbolami kości powoduje, że jesteś „wyczerpany”, i jest warta 0 punktów. Jednak kolumna, w której zamalowano tylko 9 symboli kości, jest warta 70 punktów.

Punkty za mosty z premiami



Zsumuj swoje punkty premii z mostów i wpisz je w ostatnim pustym polu w prawym górnym rogu arkusza. Punkty premii z kolumny z symbolami kości liczą się nawet, jeśli jesteś „wyczerpany”.

Końcowy wynik i zwycięzca

Każdy gracz dodaje swoje punkty wpisane w polach na górze arkusza. Wynik wraz ze swoim imieniem notuje na dużym pustym polu w prawym dolnym rogu arkusza. Gracz, który zdobył najwięcej punktów, wygrywa! Jeśli jest kilku takich graczy, dzielą się zwycięstwem.



Autor gry: Reiner Knizia urodził się w 1957 roku w Monachium w Niemczech. Posiada doktorat z matematyki i wydał liczne gry zarówno w Niemczech, jak i poza nimi. Jego największym osiągnięciem, nie licząc czterokrotnego zdobycia Deutscher Spielpreis (niemiecka Gra roku), było wygranie w 2008 prestiżowej nagrody Spiel des Jahres za grę Keltis, o którą oparte jest Lost Cities. Autor specjalizuje się w grach łączących proste zasady i mnogość strategii. W Moim mieście zaskakuje graczy różnorodnością i innowacyjnością.

Autor i wydawca dziękują wszystkim, którzy wzięli udział w testach gry, doskonaleniu zasad i tworzeniu gry. Ostatecznemu jej kształtowi w szczególności przysłużyli się:

Sebastian Bleasdale, Rudi Gebhardt, Florian Ionescu, Dorette Peters, Vroni Sigl, Andi Stamer, Stefan Willkofer, Peter Wimmer i Philipp Winter.

Ilustracje: Bernd Wagenfeld
Grafiki: Sensit Communication
Rozwój techniczny produktu:
Monika Schall
Redakcja: Bärbel Schmidts
Wersja polska: Galakta

Tłumaczenie: Aleksandra Miszta-Mars
Korekta: Łukasz Chelmecki,
Łukasz Tkaczyk

Wyprodukowano w Niemczech.

© 2021 Franckh-Kosmos
Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
www.galakta.pl

© Lost Cities jest
zastrzeżonym znakiem
towarowym Dr. Reiner'a
Knizi. Wszystkie prawa
zastrzeżone.