

LOST CITIES

Pojedynek

Gra autorstwa
Reinera Knizii
dla 2 graczy
w wieku od 10 lat

Pojedynek ekspedycji badawczych

Przy pomocy swoich kart gracze organizują ekspedycje badawcze, które wyruszą do najdalszych, owianych tajemnicą krańców Ziemi: na wieczną zmarzlinę, do lasów deszczowych, na pustynię, do wulkanicznej jaskini oraz pod wodę. Celem graczy jest ukończenie wypraw w jak największej chwale! Jeśli któryś z graczy jest pewny swojego sukcesu, może założyć się, że ekspedycja się powiedzie. Jednak jak każdy zakład, niesie to ze sobą pewne ryzyko. Gracz z największą liczbą punktów po trzech partiach zostaje zwycięzcą!

Uwaga! Zasady gry są bardzo proste, jednak nie powinno to zwieść graczy. Osiągnięcie zwycięstwa jest trudniejsze, niż początkowo może się wydawać!

Zawartość pudełka:

1 plansza

72 karty:

54 karty ekspedycji
(z wartościami 2-10
w sześciu kolorach)

18 kart zakładów
(po 3 w każdym
kolorze)



Przygotowanie gry

Planszę należy położyć na środku stołu pomiędzy graczami tak, aby widoczna była strona z 5 polami ekspedycji.

12 fioletowych kart należy odłożyć do pudełka. Nie są one wykorzystywane w podstawowym wariantcie rozgrywki.

Pozostałe 60 kart należy potasować i rozdać każdemu z graczy po **8 kart**. Karty te tworzą **rękę gracza**. Pozostałe karty należy położyć obok planszy w formie zakrytej **talii**.

Gracze powinni także przygotować ołówek i kartkę papieru, smartfon lub tablet, które posłużą do zapisywania wyników.

Cel gry

Celem graczy jest zdobycie jak największej sławy za zorganizowane ekspedycje badawcze, po uwzględnieniu ich kosztów. Ekspedycja zawsze składa się z kolumny kart w jednym kolorze. Wartości na kolejnych kartach zagrywanych w ramach kolumny muszą rosnąć. Na początku każdej kolumny gracze mogą także zagrać karty zakładu, które zwiększą wartość ekspedycji. Na koniec rozgrywki gracze otrzymują punkty za każdą ekspedycję, do której dołożył co najmniej jedną kartę.



Przebieg gry

Rozgrywkę rozpoczyna gracz, który najwcześniej będzie miał urodziny. Potem gracze wykonują swoje tury naprzemiennie, układając karty po swojej stronie planszy.

Podczas swojej tury gracz **najpierw** układa z ręki 1 kartę.

Następnie dobiera 1 nową kartę z talii.

Zagranie karty z ręki

Gracz wybiera 1 kartę ze swojej ręki i **wyklada ją na jednej ze swoich ekspedycji**.

Gracz może wykorzystać tę kartę do **rozpoczęcia nowej ekspedycji**, bądź do **rozwinienia jednej z dotychczasowych ekspedycji**. W tym celu kładzie odkrytą kartę obok planszy poniżej pola w tym samym kolorze.



Gracze mogą zagrywać karty zakładów jedynie **na początku** ekspedycji. Jeśli gracz ma w danej ekspedycji co najmniej jedną kartę z liczbą, to nie może już zagrywać do niej kart zakładów. Wszystkie pozostałe karty tego samego koloru, które gracz będzie chciał wyłożyć po swojej stronie, będą składały się na daną ekspedycję. Karty należy układać lekko przesunięte, tak aby wartości wszystkich kart w kolumnie były zawsze widoczne.

Uwaga: kolejna karta dokładana w ramach ekspedycji musi mieć wartość wyższą od ostatniej karty dołożonej do danej kolumny!

Wyłożenie karty

Jeśli gracz nie może lub nie chce zagrać karty po swojej stronie planszy, wówczas musi umieścić na planszy 1 **odkrytą** kartę ze swojej ręki. Dla każdego koloru kart dostępne jest osobne **pole przechowywania**. W ten sposób w trakcie rozgrywki powstaje 5 stosów kart odrzuconych – po jednym dla każdego koloru. Podczas wykładania kart na planszę należy upewnić się, że są one układane w taki sposób, że widoczna jest jedynie karta znajdująca się na wierzchu stosu.

Dobranie karty

Gracz dobiera do swojej ręki 1 nową kartę. Ma w tym wypadku 2 możliwości:

- dobiera wierzchnią kartę z zakrytej talii LUB
- dobiera wierzchnią kartę z jednego z 5 stosów kart odrzuconych (oczywiście, jeśli są tam dostępne jakiegokolwiek karty).

Uwaga: gracz nie może wziąć z powrotem karty, którą przed chwilą wyłożył!

Dobranie karty kończy turę gracza.



Koniec gry i podliczanie punktów

Rozgrywka kończy się **natychmiast**, kiedy z talii zostanie dobrana ostatnia karta.

Wskazówka: gracze mogą rozsunąć karty w talii, aby łatwiej było policzyć pozostałe karty i tym samym oszacować, ile czasu zostało do zakończenia rozgrywki.

Teraz następuje podliczenie punktów.

Dla każdej ekspedycji gracz sumuje wartości znajdujące się na kartach danego koloru po jego stronie planszy. Od uzyskanego wyniku odejmuje **20 punktów** – to koszty jego ekspedycji.

Uwaga: jeśli gracz nie wyłożył w danej ekspedycji **żadnych kart**, oznacza to, że nie poniósł w jej wypadku **żadnych kosztów**.

Po odjęciu kosztów ekspedycji gracz sprawdza, czy na początku danej ekspedycji zagrał także 1, 2 lub 3 karty zakładów. Jeśli tak, to mnoży uzyskany rezultat odpowiednio 2, 3 lub 4 razy.

Ekspedycja może zapewnić graczowi zarówno punkty dodatnie, jak i ujemne. Natomiast ekspedycja, do której gracz nie zagrał żadnych kart, nie zapewnia mu żadnych punktów.

Ponadto, gracz otrzymuje 20 punktów za każdą ekspedycję, do której zagrał **co najmniej 8 kart**.

Uwaga: premii tej nie pomnaża się kartami zakładów!

Należy zanotować punkty, a następnie rozpocząć nową partię zgodnie z zasadami opisanymi w sekcji **Przygotowanie gry**. Tym razem zaczyna gracz, który ma więcej punktów. Zwycięzcą zostaje gracz, który ma więcej punktów po 3 partiach!

Wariant: Dłuższa rozgrywka

W tym wariantcie obowiązują następujące zmiany:

Podczas **przygotowania gry** planszę należy odwrócić na stronę z **6 ekspedycjami**. Następnie należy potasować **wszystkie 72 karty**, w tym 12 kart fioletowej ekspedycji.



Przykład podliczania punktów

Gracz zorganizował następujące ekspedycje:

Uwaga odnośnie białej ekspedycji:

Karty zakładu mnożą wartość ekspedycji. W związku z tym, że nie ma tutaj żadnych innych kart, pomnożyć można jedynie koszty ekspedycji.

Wskazówka:

Jak widać, lepiej nie zaczynać ekspedycji, jeśli nie jest się przekonany o jej powodzeniu. Właśnie dlatego gracze powinni zagrywać karty zakładów tylko wtedy, gdy mają na ręce kilka kart danej ekspedycji i wystarczająco czasu na ich zagranie!



Suma	23	0	0	15	35
Koszty ekspedycji	-20	-20	brak kosztów	-20	-20
Wynik pośredni	3 pkt.	-20 pkt.	0 pkt.	-5 pkt.	15 pkt.
Zakład		x 2		x 2	x 3
Wynik końcowy	3 pkt.	-40 pkt.	0 pkt.	-10 pkt.	45 pkt.
					Premia +20 pkt.

O autorze:

Reiner Knizia, rocznik 1957, mieszka w Monachium. Z wykształcenia jest doktorem matematyki. Na całym świecie zostało wydanych wiele gier jego autorstwa. Do jego największych sukcesów należą otrzymanie w 1993 oraz 1998 roku nagrody Deutsche Spiele Preis oraz zdobycie w 2008 roku nagrody Spiel des Jahres za grę Keltis, opartej na Lost Cities. Specjalizuje się w grach za prostymi zasadami, oferującymi wiele możliwości wyboru.



Autor i wydawnictwo składają podziękowania testerom i osobom, które pomagały w tworzeniu instrukcji. Autor kieruje szczególne podziękowania do Dave'a Farquhara, Ross Inglis, Kevina Jacklina, Liselotty Knizii, Elke Knop oraz Chrisa Lawsons.

Autor: Reiner Knizia
Ilustracje: Vincent Dutrait
Projekt graficzny: ANOKA DESIGN STUDIO, anoka.de
Redakcja 1999: TM-Spiele
Redakcja 2018: Michael Sieber-Baskal

Tłumaczenie: Michał Walczak-Ślusarczyk
Korekta wersji polskiej: Wiktor Marek, Aleksandra Miszta
Lokalizacja elem. graficznych: Mateusz Szupik

Wszelkie prawa zastrzeżone
WYPRODUKOWANO W NIEMCZACH
© 1999 & 2018 KOSMOS Verlag,
Stuttgart



GALAKTA
ul. Łagiewnicka 39
30-417 Kraków
tel. 12 656 34 89