

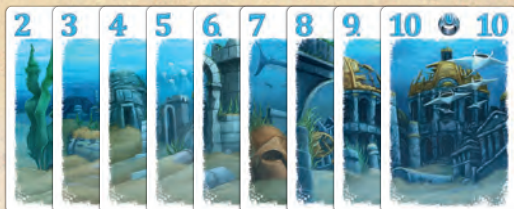
ZAGINIONE MIASTA

POJEDYNEK

ELEMENTY GRY

45 kart ekspedycji

(po 9 kart o wartościach 2–10 w każdym z 5 kolorów)



15 kart sponsorów

(po 3 karty w każdym z 5 kolorów)



Plansza z 5 obozami podróżników

(po 1 obozie w każdym kolorze)



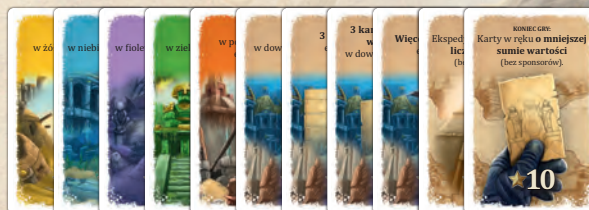
Notes, ołówek

Arkusz punktacji dostępny jest
też na stronie gry.nk.com.pl



Elementy wykorzystywane w wariantcie *KAMIEŃ MIŁOWY*:

11 kart kamieni milowych



Na kolejnych stronach znajdują się zasady **podstawowej wersji gry**.

Na końcu instrukcji opisany jest **wariant KAMIEŃ MIŁOWY**.

CEL GRY

Jesteście podróżnikami organizującymi **ekspedycje** mające na celu odkrycie zaginionych miast. Macie do dyspozycji **5 obozów** (5 pól na planszy), z których wyruszacie na poszukiwania 5 miast: **pustynnego**, **podwodnego**, **mrocznego**, **leśnego** i **kamienno**.

To od was zależy, które miasta będziecie chcieli odnaleźć. Pamiętajcie, że wyprawy podróżników wiążą się z dużymi wydatkami – **wyruszając w każdą ekspedycję, ponosicie koszt: minus 20 punktów!** Na początku każdej ekspedycji będziecie więc na minusie, ale jeśli wam się powiedzie, każda z nich przyniesie wam zyski.

Aby zwiększyć szanse na zyski, możecie pozyskiwać **sponsorów**. Jeśli ekspedycja zakończy się sukcesem, **sponsorzy pomnożą wasze zyski!** Jeśli jednak zakończy się niepowodzeniem, **sponsorzy mogą doprowadzić was do bankructwa!**

Wygra podróżnik z lepszym wynikiem.

PRZYGOTOWANIE GRY

- 1 Usiądźcie naprzeciwko siebie. Planszę połóżcie na środku stołu.
- 2 **Wszystkie karty** (ekspedycji i sponsorów) dokładnie potasujcie i rozdajcie **po 8 kart**. Trzymajcie je w taki sposób, aby rywal nie widział, co się na nich znajduje.
- 3 Z pozostałych kart stwórzcie **stos dobierania** i połóżcie go obok planszy.
- 4 **Notes i ołówki** połóżcie z boku – po zakończeniu gry zapisiecie zdobyte punkty.



Karty kamieni milowych odłóżcie do pudełka. Wykorzystywane są w wariantcie **KAMIENIE MIŁOWE**.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Grę rozpoczyna osoba, która ostatnio odkryła jakieś ciekawe miejsce (lub starszy gracz). Następnie gracze na zmianę wykonują swoje tury. W swojej turze gracz wykonuje **2 działania**:

- **DOŁOŻENIE 1 KARTY**
- **DOBRANIE 1 KARTY**

Po wykonaniu tych 2 działań tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna drugi gracz.

DOŁOŻENIE 1 KARTY

Gracz wybiera **1 kartę** (ekspedycji lub sponsora) spośród tych trzymanyh w ręku. **Może ją wykorzystać na 2 sposoby:**

- dołożyć kartę do ekspedycji,
- dołożyć kartę do obozu.

DOŁOŻENIE 1 KARTY DO EKSPEDYCJI

- Gracz kładzie kartę (ekspedycji lub sponsora) **po swojej stronie planszy, pod obozem w kolorze karty** (np. **niebieską** kartę pod **niebieskim** obozem).
- Jeśli gracz chce rozpocząć ekspedycję, będzie to pierwsza karta leżąca pod danym obozem.
- Jeśli gracz chce kontynuować rozpoczętą ekspedycję, kładzie kartę na karcie leżącej już w tej ekspedycji – jedna na drugą w taki sposób, **aby było widać wartości kart**.

Uwaga! Wartość każdej kolejnej karty dokładanej do danej ekspedycji **musi być większa od poprzedniej** (leżącej pod nią).

- Gracz w turze może dołożyć tylko **1 kartę** – rozpocząć nową ekspedycję albo kontynuować już rozpoczętą.
- Gracz może mieć maksymalnie 5 ekspedycji – **po 1 w każdym kolorze**.

Dokładając **KARTĘ SPONSORA**, pamiętajcie o poniższych zasadach:

- Sponsorów można pozyskiwać na początku każdej ekspedycji. Kartę sponsora można więc dołożyć **jako pierwszą kartę w ekspedycji** lub **na inną kartę sponsora** (leżącą już w ekspedycji).
- W ekspedycji może być **dowolna liczba sponsorów** (od 0 do 3).
- Jeśli w danej ekspedycji jest już **karta ekspedycji**, gracz **nie może** dołożyć do niej **sponsora** (ekspedycja wyruszyła bez niego).

Spójrzmy, co może zrobić przykładowy gracz:

- Gracz może dołożyć **żółtego sponsora** na **żółtego sponsora** leżącego już w **żółtej ekspedycji**.
- Gracz może dołożyć **żółtą kartę ekspedycji „4”** na **żółtego sponsora**. W dalszej części gry nie mógłby już jednak dołożyć tam kolejnego **żółtego sponsora** (którego ma w ręku). Mógłby tam dołożyć **żółtą kartę ekspedycji** o wartości wyższej niż 4.
- Gracz nie może dołożyć **niebieskiego sponsora**, ponieważ wcześniej dołożył już **niebieską kartę ekspedycji**.
- Gracz może dołożyć **fioletową kartę ekspedycji „6”** na **fioletową kartę ekspedycji „5”**.
- Gracz może dołożyć **zielonego sponsora**, ponieważ **zielona ekspedycja** jeszcze się nie rozpoczęła.
- Gracz może dołożyć **zieloną kartę ekspedycji „3”**. W dalszej części gry nie mógłby już jednak dołożyć tam **zielonego sponsora** (którego ma w ręku).
- Gracz nie może dołożyć **pomarańczowych kart ekspedycji „5” i „7”**, ponieważ wcześniej dołożył już **pomarańczową kartę ekspedycji „8”** (dokładane karty muszą mieć coraz większe wartości).



DOŁOŻENIE 1 KARTY DO OBOZU

- Jeśli gracz nie może lub nie chce dołożyć karty do którejś ze swoich ekspedycji, **musi** dołożyć kartę do 1 z 5 obozów na planszy.
- Kartę (ekspedycji lub sponsora) dokłada **do obozu w tym samym kolorze co kolor karty** (np. **niebieską** kartę do **niebieskiego** obozu).
- Karty w danym obozie dokłada się jedną na drugą (w stos) w taki sposób, **aby było widać wartość tylko 1 karty – tej ostatnio dołożonej**.
- W każdym stosie może być **dowolna liczba kart**.
- **Nie można podglądać** kart leżących w stosach.

DOBRANIE 1 KARTY

Na koniec swojej tury gracz **dobiera 1 kartę**, aby ponownie mieć **8 kart w ręku**. Kartę tę może wziąć **z góry stosu dobierania lub z dowolnego obozu** (z góry leżącego tam stosu).

Uwaga! Gracz **nie może** wziąć karty, którą dołożył w tej samej turze do któregoś z obozów.

Na tym tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna drugi gracz.

KONIEC ROZGRYWKI

Rozgrywka kończy się, gdy któryś gracz weźmie **ostatnią kartę ze stosu dobierania**. Przed rozpoczęciem gry możecie ustalić, czy w trakcie rozgrywki można sprawdzać, ile kart pozostało w stosie dobierania.

- **Liczycie punkty za każdą rozpoczętą ekspedycję**, czyli taką, w której jest przynajmniej 1 karta (ekspedycji lub sponsora).
- Każdą ekspedycję podliczacie osobno.
- Wykorzystując **notes**, wykonujecie działania w poniższej kolejności:

A. Dodajecie wartości kart ekspedycji.

B. Od powyższej sumy **odejmujecie 20 punktów** (jest to koszt wyruszenia na ekspedycję).

C. Jeśli w ekspedycji bierze udział 1 lub więcej sponsorów, wynik z punktu **B** mnożycie zgodnie z tabelą:

liczba sponsorów w ekspedycji	1	2	3
mnożnik	x2	x3	x4

D. Jeśli ekspedycja składa się przynajmniej z **8 kart** (ekspedycji i/lub sponsorów), do wyniku z punktu **C** **dodajecie 20 punktów** (jest to nagroda za **wielką ekspedycję**).

Otrzymany wynik to liczba punktów za daną ekspedycję. W podobny sposób policzcie punkty za pozostałe rozpoczęte ekspedycje.

- Możliwe jest, że gracz uzyska **ujemny** wynik za ekspedycję.
- Nierozpoczęte ekspedycje (bez kart) nie dają punktów.

Przeprowadźcie **3 rozgrywki**. Kolejną rozgrywkę rozpoczyna gracz, który w poprzednich zdobył w sumie więcej punktów. Zwycięzcą zostaje gracz, który zdobył najwięcej punktów po 3 rozgrywkach.

W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Przykład liczenia punktów:



+	23	0	0	15	35
	-20	-	-20	-20	-20
x	3	0	-20	-5	15
	-	-	x2	x2	x3
+	3	0	-40	-10	45
	0	0	0	0	20
+					
	3	0	-40	-10	65

A. karty ekspedycji

B. koszt ekspedycji -20

C. sponsorzy $\times 2/\times 3/\times 4$

D. wielka ekspedycja +20

E. kamienie milowe

rozgrywka 1

18

Gracz zdobył 18 punktów: $3 + 0 + (-40) + (-10) + 65$.

Rozpoczynając ekspedycję, pamiętajcie o koszcie jej rozpoczęcia (-20 punktów) – w trakcie gry starać się będziecie dołożyć tam karty o sumie wartości wyższej niż 20 punktów, aby zdobyć punkty dodatnie.

Nie opłaca się więc rozpoczynać ekspedycji, która nie ma dużych szans na powodzenie. Starajcie się dokładać sponsorów do danej ekspedycji, jeśli macie w ręku kilka kart w kolorze tej ekspedycji (jest więc większa szansa na pozytywny wynik punktowy).

WARIANT: KAMIEŃ MIŁOWE

ELEMENTY GRY

Do elementów z podstawowej wersji gry dołączcie **11 kart kamieni milowych**.

PRZYGOTOWANIE GRY

Przygotowanie przebiega tak samo jak w podstawowej wersji gry. Dodatkowo przygotujcie kamienie milowe:

- wylosujcie **5 kart kamieni milowych** i połóżcie obok planszy, tak aby były dobrze widoczne dla obu graczy,
- pozostałe karty kamieni milowych odłóżcie do pudełka – nie będą używane w tej rozgrywce.

PRZEBIEG ROZGRYWKI

Rozgrywka toczy się tak samo jak w podstawowej wersji gry, z poniższymi zmianami.

W grze są 2 rodzaje kamieni milowych: **KTO PIERWSZY, TEN LEPSZY** oraz **NA KONIEC ROZGRYWKI**.

8 KART KTO PIERWSZY, TEN LEPSZY

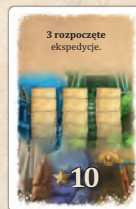
- Na koniec swojej tury gracz sprawdza, czy któraś z jego ekspedycji spełnia wymagania podane na kartach.
 - Pierwszy gracz, który spełni wymagania danej karty, **zdobywa ją i kładzie przed sobą**.
 - Podczas swojej tury można zdobyć **więcej niż 1 kartę** kamieni milowych.
 - Na koniec rozgrywki za każdą taką kartę gracz zdobywa **10 punktów** (zapisuje je w notesie).
- Na tym tura gracza się kończy. Swoją turę rozpoczyna drugi gracz.



Kartę zdobywa gracz, który jako pierwszy będzie miał **3 karty w żółtej / niebieskiej / fioletowej / zielonej / pomarańczowej ekspedycji**.



Kartę zdobywa gracz, który jako pierwszy będzie miał **5 kart** w dowolnej ekspedycji.



Kartę zdobywa gracz, który jako pierwszy będzie miał **rozpoczęte 3 ekspedycje**.



Kartę zdobywa gracz, który jako pierwszy będzie miał **3 kolejne wartości kart w tej samej ekspedycji** (np. 4, 5, 6).

3 KARTY NA KONIEC ROZGRYWKI

- Na koniec rozgrywki gracze sprawdzają, który z nich lepiej spełnił wymagania tych kart.
- Gracz ten **zdobywa kartę i kładzie przed sobą**.
- W przypadku **remisu** nikt nie zdobywa karty.
- Na koniec rozgrywki za każdą taką kartę gracz zdobywa **10 punktów** (zapisuje je w notesie).



Kartę zdobywa gracz, który ma **więcej rozpoczętych ekspedycji.**



Kartę zdobywa gracz, którego ekspedycja (bez sponsorów) **dała największą liczbę punktów.**



Kartę zdobywa gracz mający w ręku karty o **mniejszej sumie wartości.**

ZAGINIONE MIASTA

POJEDYNEK

Reiner Knizia pragnie podziękować wszystkim osobom, które testowały grę i pracowały nad jej rozwojem. Na szczególne podziękowania zasłużyli: Dave Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Lieselotte Knizia, Elke Knop oraz Chris Lawson.



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Aptečna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła, gpsr@nk.com.pl
© 2025 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
© DR. REINER KNIZIA, 2025. ALL RIGHTS RESERVED.

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basałyga
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak,
Aleksandra Semla
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki

Marketing: Zuzanna Makaruk, Sandra Ptaśńska
Korekta: Marta Kania
DTP: Cezary Szulc