



La presente traduzione a cura di startspieler è da considerarsi come supporto non ufficiale per i giocatori italiani e non vuole sostituirsi in alcun modo al regolamento originale. Tutti i diritti sono di proprietà esclusiva dell'autore e degli editori.

**Introduzione:** "Le Citta Perdute: verso l'avventura" è un gioco di Reiner Knizia per due giocatori. In qualità di esploratore dovrai compiere spedizioni attraverso giungle, deserti e altri territori misteriosi della Terra, con l'obiettivo di estendere il più possibile l'avventura, custodendo nei campi base tessere preziose da utilizzare al momento opportuno e sfidando la sorte rappresentata da raid e abilità dell'avversario.

### Componenti:

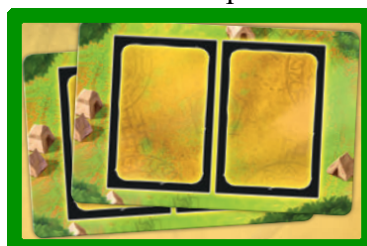
- 60x Tessere spedizione (9x tessere numerate 2-10 e 3x tessere scommessa, in ciascuno dei 5 colori spedizione)



- 4x Tessere Raid



- 2x Tabelle Campo base



## **Preparazione:**

Mischiare insieme le 60 tessere spedizione e le 4 tessere Raid e piazzare a faccia in giù al centro dell'area di gioco. Ciascun giocatore riceve un campo base (dove sono riportati due spazi dove custodire tessere durante il corso del gioco)

## **Svolgimento:**

Il gioco si svolge al meglio delle tre partite e il vincitore sarà il giocatore con il punteggio più alto al termine dell'ultima. Inizia il giocatore più anziano (successivamente sarà quello con il punteggio più alto). Durante il turno di un giocatore è obbligatorio eseguire una delle seguenti 3 azioni:

### **Azione n. 1: capovolgere una tessera**

Se si scopre una tessera numerata o scommessa il giocatore può:

- lasciarla dove si trova;
- piazzarla nel campo base di riserva (a faccia in su e solo se vi è uno spazio libero) oppure
- aggiungerla alla spedizione.

Se si scopre una tessera Raid va scartata insieme a una tessera dal centro (rivelarla se coperta) o una tessera di riserva del proprio campo base

### **Azione n. 2: prendere una tessera scoperta**

Il giocatore può metterla nella riserva del campo base o aggiungerla ad una spedizione

### **Azione n. 3: giocare una tessera di riserva**

aggiungere ad una spedizione una tessera dal proprio campo base.

## **Spedizioni**

Sono rappresentate da pile di tessere per ogni colore: le tessere con i numeri possono essere giocate solo con valore crescente, nello stesso colore e in cima all'ultima tessera.

Le tessere "scommessa" possono essere giocate soltanto prima di qualsiasi tessera numerica in quella spedizione. Le tessere con l'icona di una pergamena consentono una azione bonus: quando sono giocate in una spedizione, il giocatore può (in maniera facoltativa) giocare una tessera addizionale (presa dal centro o dalla riserva) e ripetere l'operazione se la nuova tessera piazzata contiene una nuova pergamena (azione bonus può essere ripetuta più volte).

## **Fine del gioco**

La partita prosegue fino a che non viene rivelata l'ultima tessera, quindi termina immediatamente.. Per determinare il vincitore, si conteggiano separatamente le spedizioni, sommando poi insieme i punteggi.

- si sommano i valori delle tessere di una spedizione, poi si sottraggono 20 punti per aver iniziato una spedizione (i punti totali possono essere negativi), mentre ogni spedizione non iniziata da un giocatore non vede la deduzione dei 20 punti.
- Se un giocatore ha 1, 2 o 3 tessere scommessa in una spedizione, il totale viene moltiplicato per 2, 3, o 4 rispettivamente
- ciascuna spedizione con 8 o più tessere (incluse quelle scommessa) riceve 20 punti bonus (calcolati dopo aver applicato l'effetto moltiplicatore delle tessere scommessa).

Il punteggio finale di un giocatore è dato dal totale del valore di tutte le sue spedizioni (nota: le tessere rimaste nel campo base non hanno alcun valore). Ripetere tre partite e sommare i risultati per determinare il vincitore finale del gioco.