

Ein Spiel von  
Reiner Knizia  
für 2-4 Personen  
ab 10 Jahren

# LOST CITIES

Auf Schatzsuche

Auf der Suche nach den legendären Lost Cities führen euch eure Expeditionen von rankenüberwucherten Ruinen bis in von Lavaströmen durchzogene Höhlensysteme. Die Entdeckung dieser Städte wäre sowohl für die Wissenschaft, als auch für euer Ansehen äußerst positiv. Begebt euch in die entlegensten Winkel der Erde, aber vergesst nicht, dass ihr nicht die einzigen mit diesem Ziel seid! Nur wer am Ende die erfolgreichsten Expeditionen starten und die meisten Punkte sammeln konnte, wird triumphieren.

## Spielmaterial

### 50 Expeditions-Plättchen

(in 5 Farben jeweils Zahlen-Plättchen von 1-10)



Die Plättchen 1, 6 und 10 jeder Farbe zeigen unter ihrer Zahl das Wettsymbol und haben eine andere Rückseite als die restlichen Expeditions-Plättchen:

Vorderseite



Rückseite



### 11 Bonus-Plättchen



3 Würfel



## Spielvorbereitung

Legt die 50 Expeditions-Plättchen nach Farben sortiert in fünf Reihen aufsteigend von 1 bis 10 in die Mitte des Tisches (siehe Abbildung). Dies ist die allgemeine Auslage. Die Plättchen mit den Zahlen 1, 6 und 10 liegen jeweils mit dem Wettsymbol (Handschlag) nach oben. Die Bonus-Plättchen legt ihr gut sichtbar daneben.



## Spielablauf

Wer zuletzt Geburtstag hatte, beginnt. Anschließend spielt ihr im Uhrzeigersinn. Ein Zug besteht aus den Schritten Würfeln, Expeditions-Plättchen nehmen und gegebenenfalls Bonus-Plättchen nehmen.

### 1) Würfeln

Bist du an der Reihe, wirf alle drei Würfel. Anschließend kannst du einen, zwei oder alle drei Würfel erneut werfen. Spätestens nach diesem zweiten Wurf steht das Würfelergbnis aber fest und kann nicht mehr verändert werden.

### 2) Expeditions-Plättchen nehmen

Aus den Augenzahlen von einem, zwei oder allen drei geworfenen Würfeln bildest du eine Summe, Wettsymbole zählen o. Du darfst ein beliebiges Expeditions-Plättchen aus der Tischmitte nehmen, dessen Zahl der ermittelten Summe entspricht. Mit den im Spielverlauf gesammelten

Plättchen bildest du vor dir eine persönliche Auslage. Sortiere sie ebenfalls in bis zu fünf Reihen aufsteigend von 1 bis 10, so wie in der allgemeinen Auslage. Liegen in der persönlichen Auslage bereits Expeditions-Plättchen, müssen alle weiteren genommenen Plättchen derselben Farbe eine **höhere** Zahl zeigen. Zeigt das genommene Plättchen das Wettsymbol **und** enthält das Würfelergebnis ebenfalls mindestens ein Wettsymbol, legst du das Plättchen mit dem Wettsymbol nach oben in die persönliche Auslage. Andernfalls drehst du es um und legst es ohne das Wettsymbol in die persönliche Auslage. Es kann auch vorkommen, dass du kein Plättchen nehmen kannst oder auch kein Plättchen nehmen willst. In so einem Fall darfst du aufs Nehmen auch verzichten.

### Beispiel:

*Lauras persönliche Auslage sieht zu Beginn ihres Zuges so aus:*



*Die allgemeine Auslage in der Tischmitte sieht so aus:*



Nach ihrem Würfelwurf zeigen ihre Würfel „1“, „5“ und .  
Die Würfel erlauben ihr daher grundsätzlich, ein beliebiges Plättchen mit „1“, „5“ oder „6“ (1+5) zu nehmen.

Davon ausgenommen sind aber  und  da sie von beiden Farben schon Plättchen mit höheren Zahlen in ihrer persönlichen Auslage liegen hat.

Entscheidet sie sich für  oder  oder  darf sie es mit dem Wettsymbol nach oben in ihre persönliche Auslage legen, da ihre Würfel ein Wettsymbol zeigen.

### 3) Gegebenenfalls Bonus-Plättchen nehmen

Erfüllst du nach dem Ablegen des Expeditions-Plättchens die Bedingungen für eines oder mehrere der noch verfügbaren Bonus-Plättchen, darfst du es aus der Tischmitte nehmen und neben deine persönliche Auslage legen. Folgende Bonus-Plättchen gibt es, wenn die Bedingung erstmals erfüllt wird:



4 oder mehr Plättchen derselben Farbe  
(je 1x für Rot, Blau, Grün, Gelb und Lila)



6 oder mehr Plättchen **einer** Farbe deiner Wahl



4 oder mehr aufeinanderfolgende Plättchen  
**einer** Farbe deiner Wahl



Mindestens 1 Plättchen jeder Farbe



3 oder mehr Plättchen mit der abgebildeten  
Zahl (3x3, 3x5, 3x7)

### Beispiel (Fortsetzung):

Laura entscheidet sich für  und hat dadurch als Erste mindestens 1 Plättchen jeder Farbe in ihrer persönlichen Auslage. Sie nimmt sich das entsprechende Bonus-Plättchen aus der Tischmitte, was ihr bei Spielende zusätzliche 10 Punkte bringt: 

Achtung: Wer am Zug ist, darf in diesem Schritt immer Bonus-Plättchen aus der Tischmitte nehmen, wenn deren Bedingungen erfüllt sind. Dabei ist es egal, ob die Bedingung erst jetzt oder in einem früheren Zug erfüllt wurde.

Liegt ein Bonus-Plättchen allerdings bereits in einer persönlichen Auslage, darf es von niemand anderem mehr genommen werden!

## Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- 🔥 Das letzte 10er-Expeditions-Plättchen wird aus der Mitte genommen.
- 🔥 3-4 Spieler: Das letzte Bonus-Plättchen wird aus der Mitte genommen.
- 🔥 2 Spieler: Das letzte der sechs farbigen Bonus-Plättchen wird aus der Mitte genommen.

Der aktuelle Zug wird dann noch regulär beendet.

Anschließend werden alle Bonus-Plättchen und Expeditionen in der persönlichen Auslage einzeln gewertet. Alle Expeditions-Plättchen einer Farbe bilden jeweils eine Expedition:

- 🔥 Der Wert einer Expedition entspricht der Anzahl der auf ihren Plättchen abgebildeten Fußspuren.
- 🔥 Wettsymbole in der Expedition vervielfachen diese Anzahl:  
Für 1 Wettsymbol werden die Punkte verdoppelt.  
Für 2 Wettsymbole werden die Punkte verdreifacht.  
Für 3 Wettsymbole werden die Punkte vervierfacht.
- 🔥 Jedes Bonus-Plättchen ist weitere 10 Punkte wert.

**Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt!**



## Beispiel:

Lauras persönliche Auslage sieht bei Spielende so aus:



Dadurch erhält sie folgende Punkte für ihre Expeditionen:

$4 \times 2 = 8$

7

$2 \times 2 = 4$

$6 \times 3 = 18$

$4 \times 2 = 8$

**Gesamt: 45**

Zusätzlich erhält sie jeweils 10 Bonus-Punkte für ihre Bonus-Plättchen:



Laura besitzt zwar auch 4 grüne Plättchen, aber das entsprechende Bonus-Plättchen wurde von einem anderen Spieler ergattert. Sie bekommt dafür also keine 10 Bonus-Punkte.

**Insgesamt hat Laura damit 95 Punkte**

## Der Autor:

Reiner Knizia, geboren 1957, lebt in München. Der Doktor der Mathematik hat zahlreiche Spiele im In- und Ausland veröffentlicht.

Zu seinen größten Erfolgen zählen der Deutsche Spiele Preis 1993, 1998, 2000 und 2003 und der Preis „Spiel des Jahres 2008“ für Keltis, das auf Lost Cities basiert.

Der Autor ist Spezialist für Spiele, die mit einfachen Regeln viel Entscheidungsfreiheit bieten. Bei KOSMOS sind bereits viele weitere Spiele von ihm erschienen.



Autor und Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regellesen und der Entstehung des Spiels beteiligt waren, insbesondere Sebastian Bleasdale, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Margret Klinkhammer.

**Autor:** Reiner Knizia

**Grafik & Illustration:**

Cem Kara, ANOKA DESIGN STUDIO

**Redaktion:** Kilian Vosse,

Michael Sieber-Baskal

Art.-Nr. 691189

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN SLOVENIA

© 2019 Franckh-Kosmos

Verlags-GmbH & Co. KG

Pfizerstr. 5-7

70184 Stuttgart

Telefon: +49 711 2191-0

Fax: +49 711 2191-199

info@kosmos.de

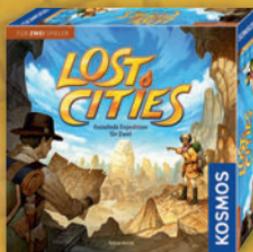
kosmos.de



## Lost Cities - Das Brettspiel

Für die ganze Familie  
Spannende Expeditionen  
zu den sagenumwobenen  
Lost Cities.

Für 2-4 Spieler ab 10 Jahren



## Lost Cities - Das Duell

Der Klassiker  
Spannende Expeditionen zu  
geheimnisvollen Winkeln der Erde.

Für 2 Spieler ab 10 Jahren

