

Wertung einer Runde

- ☛ Jede Spielfigur bringt dir **Siegpunkt-Münzen** im Wert des Expeditions-Felds, auf dem sie steht. Die Expeditionsleitung **verdoppelt** die Punktzahl einer Etappe (positiv wie negativ).
- ☛ Zählt zuerst die Werte eurer Spielfiguren zusammen, die auf Feldern im positiven Bereich stehen (Etappen 4 bis 9). Davon zieht ihr die Werte eurer Spielfiguren ab, die auf Feldern im negativen Bereich stehen (Etappen 1 bis 3). Nehmt euch anschließend Siegpunkt-Münzen im entsprechenden Wert.
- Achtung:** Du kannst am Rundenende nie weniger als 0 Siegpunkte haben.
- ☛ Danach nehmt ihr alle eure Spielfiguren zurück und stellt sie vor euch ab.
- ☛ Besitzt du noch Artefakt-Plättchen, musst du diese nun ebenfalls zurückgeben und erhältst pro Plättchen ein quadratisches (beiges) **Artefakt**.



Umtausch: Artefakt-Plättchen gegen Artefakte

Die nächste Runde vorbereiten

Nach Abschluss der Wertung mischt ihr alle 25 Ereignis-Plättchen (inklusive der 9 Artefakt-Plättchen) verdeckt. Verteilt sie anschließend wie gewohnt verdeckt auf die entsprechenden Symbole des Spielplans und deckt sie dann auf.

Achtung: Ihr behaltet eure Siegpunkt-Münzen und Artefakte!

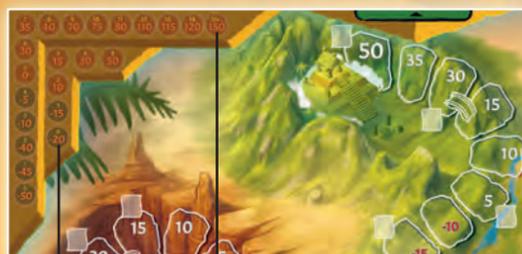
Mischt **alle** Karten. Reihum erhaltet ihr wieder jeweils 8 Handkarten. Bildet mit den übrigen Karten den verdeckten Nachziehstapel.

Im Spiel zu Zweit: Mischt **alle** Karten, zieht davon 30 verdeckt und legt sie unbesehen in die Schachtel zurück.

Die Person, die als nächstes am Zug gewesen wäre, setzt das Spiel nun fort.

Spielende

- ☛ Das Spiel endet nach der Wertung der 3. Runde.
- ☛ Danach zählt ihr jeweils eure Artefakte. In der **langen Wertungsleiste** oben links auf dem Spielplan könnt ihr jeweils ablesen, was eure gesammelten Artefakte wert sind. Ihr erhaltet Siegpunkt-Münzen im entsprechenden Wert: für 6 Artefakte 30 Siegpunkte, für 9 Artefakte 70 usw.
- Achtung:** Wer weniger als 5 Artefakte besitzt, muss entsprechend Siegpunkte abgeben!



kurze Wertungsleiste lange Wertungsleiste

- ☛ Alle addieren nun den Wert ihrer Siegpunkt-Münzen. Wer die höchste Summe erreicht, gewinnt das Spiel! Bei Punktegleichstand gewinnt von den am Gleichstand Beteiligten, wer mehr Artefakte vor sich liegen hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnen alle am Gleichstand Beteiligten.

Das Kurzspiel

- ☛ Beim Kurzspiel spielt ihr nur **1 Runde!** Der Unterschied liegt in der Abrechnung: Die gesammelten Artefakte werden daher nach der **kurzen Wertungsleiste** abgerechnet.

Variante Auf und Ab

Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgenden Änderungen:

- ☛ Beginnst du eine Expedition, wählst du wie gewohnt 1 deiner Handkarten. Nun kannst du aber entscheiden, ob du die Karte mit dem **niedrigsten oder höchsten** Wert dieser Farbe offen vor dir auslegst.
- ☛ Mit der nächsten, von der ersten **unterschiedlichen Karte** dieser Expedition legst du die Reihenfolge für diese Expedition fest. Ist die Karte niedriger? Dann kannst du in dieser Runde nur noch eine gleiche oder niedrigere Karten dort anlegen. Ist sie höher, kannst du nur noch eine gleiche oder höhere Karte anlegen.
- ☛ Diese Entscheidung triffst du **für jede Expedition neu**. Du kannst also z. B. eine Expedition aufsteigend auslegen und eine andere absteigend.

Reiner Knizia dankt Sebastian Bleasdale für seine grundlegenden Beiträge zur Entwicklung dieses Spiels. Ein herzliches Dankeschön an alle Testspieler, insbesondere Iain Adams, Chris Bowyer, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Chris Lawson.

Kosmos dankt allen, die an den Tests und der Realisierung dieses Spiels mitgewirkt haben.

Autor: Reiner Knizia
Grafik & Illustration: Cem Kara, ANOKA DESIGN STUDIO
3D: Andreas Resch
Redaktion 2008: TM-Spiele
Redaktion 2018: Michael Sieber-Baskal

Art.-Nr. 694128
Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY

© 2008 & 2018 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

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

Worum geht's?

Ihr seid auf der Suche nach 5 verlorenen Städten. Die Expeditionen zu diesen schwer erreichbaren Ruinen führen euch in jeweils 9 Etappen durch Wüste und Dschungel, über Gestein, Lavafelder und Wasser bis ans lang ersehnte Ziel: zu den sagenumwobenen Lost Cities!

Bist du an der Reihe, spielst du 1 Karte aus und setzt damit 1 deiner Spielfiguren in Bewegung. Die Farbe der gespielten Karte bestimmt, welche Expedition du beginnst. Du kannst alle deine Spielfiguren in Bewegung setzen, musst es aber nicht. Denn wer bei Rundenende nicht weit genug gekommen ist, erhält Minuspunkte!

Außerdem gilt, dass du für jede weitere Etappe 1 Karte mit gleichem oder höherem Wert anlegen musst. Nutze deine Karten daher gut und spiele gerade zu Beginn niedrige Karten! Wertvolle Zusatzpunkte erzielst du über eingesammelte Artefakte sowie über deine Expeditionsleitung (große Figur), da sie die Punkte ihrer Expedition verdoppelt. Wer am Ende die meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielmaterial

1 Spielplan

110 Karten (5 Farben, je Farbe 2 x die Werte 0 bis 10)

25 Ereignis-Plättchen



20 Spielfiguren (je 5 pro Farbe)



64 Siegpunkt-Münzen



Spielvorbereitung

Legt den **Spielplan** in die Tischmitte und die **Siegpunkt-Münzen** und **Artefakte** daneben. Dann wählt ihr eure Spielerfarbe und stellt jeweils eure **5 Spielfiguren** ins Zentrum des Spielplans.

Mischt die **25 Ereignis-Plättchen** verdeckt und platziert sie **verdeckt** auf den zugehörigen Symbolen des Spielplans. Deckt sie anschließend **auf**.

Dann mischt ihr alle 110 Karten verdeckt und teilt je Person **8 Karten** aus. Das sind eure **Handkarten**. Bildet mit den übrigen Karten den verdeckten **Nachziehstapel**.



Im Spiel zu Zweit: Entfernt nach dem Mischen der Karten verdeckt und unbesehen **30 Karten** und legt sie zurück in die Schachtel.

Spielablauf

Das Spiel geht über 3 Runden. Nach jeder Runde gibt es eine Wertung. Nach der 3. Runde gibt es außerdem zusätzliche Punkte für eure gesammelten Artefakte. Wer zuletzt Geburtstag hatte, beginnt die erste Runde.

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, führt stets 2 Aktionen in folgender Reihenfolge aus:

1) Zuerst eine Handkarte ausspielen

- ♣ Lege die Karte entweder offen vor dir ab, um eine Expedition zu **beginnen** ODER
- ♣ lege die Karte offen an eine deiner bereits **bestehenden Auslagen** an, um deine Spielfigur dort eine Etappe **voranzubringen** ODER
- ♣ wirf die Karte offen auf den passenden **Ablagestapel**.

2) Dann eine Karte aufnehmen

- ♣ entweder vom verdeckten **Nachziehstapel** ODER
- ♣ von einem der offenen **Ablagestapel**.

Spielregeln im Detail

1. Eine Handkarte ausspielen Eine Expedition beginnen

Wähle 1 deiner Kartenfarben und lege die Karte mit dem **niedrigsten** Wert dieser Farbe **offen** vor dir aus. Das ist deine **persönliche Kartenauslage** und an diese Karten darfst im Spielverlauf **nur du** Karten anlegen!

Wähle dann eine deiner Spielfiguren aus. Stelle sie auf das **-20er-Feld** von der Expedition welche die **gleiche Farbe** hat wie deine **soeben gespielte Karte**. Der Wert „-20“ bedeutet, dass diese Spielfigur dir im Moment 20 Minuspunkte einbringt!



Achtung: Die **Expeditionsleitung** verdoppelt am Ende einer Runde die Siegpunkte. Steht sie jedoch im negativen Bereich, gibt es auch doppelte Minuspunkte!

Hinweis: Du darfst in deiner persönlichen Auslage **nur 1 Reihe pro Kartenfarbe** beginnen und damit auch nur 1 Spielfigur pro Expedition entsenden. Auf einer Expedition dürfen aber mehrere unterschiedlich farbige Spielfiguren stehen (denn jede Person kann auf jede Expedition nur eine Spielfigur senden).

Eine neue Etappe entdecken

Entscheide dich, auf welcher der bereits von dir begonnenen Expeditionen du die nächste Etappe entdecken möchtest. Wähle dazu 1 Karte in der passenden Expeditionsfarbe und lege sie an deine unterste, bereits liegende Karte deiner persönlichen Auslage an. Die neu angelegte Karte muss entweder **den gleichen oder einen höheren Wert** haben!

Ziehe dann mit deiner Spielfigur eine Etappe weiter (also z. B. vom -20er-Feld auf das -15er-Feld).

Achtung: Liegt auf dem neuen Feld ein Ereignis-Plättchen, siehe unter „Ereignis-Plättchen gefunden“ nach.



Lost City bereits erreicht:

Hat eine deiner Spielfiguren bereits die 9. und damit letzte Etappe einer Expedition erreicht und die Lost City entdeckt, kannst du sie nicht mehr bewegen. Du darfst aber weiterhin **gültige** Karten für diese Expedition ausspielen (passende Farbe und gleicher bzw. höherer Wert), um dafür eine beliebige deiner **anderen** Spielfiguren um 1 Etappe weiterzuziehen.

Eine Karte abwerfen

Wähle 1 deiner Handkarten aus und lege sie offen neben der farblich passenden Expedition neben dem Spielplan ab (siehe Abbildung unten). Die Karten werden nach Farben getrennt abgelegt. Im Spielverlauf können so **5 Ablagestapel** entstehen. Achtet darauf, dass bei jedem Ablagestapel nur die jeweils oberste Karte sichtbar ist.



Hinweis: Bei deinen Handkarten sammeln sich nach und nach auch für dich nutzlose Karten an. Wenn du z. B. eine Expedition mit der roten 4 eröffnest, dann mit der roten 6 fortsetzt und später die rote 3 ziehst. Wirf sie zeitig ab um eine neue und vielleicht bessere Karte zu erhalten. Achte aber darauf, wem deine abgeworfene Karte noch nützen kann.

2. Eine Karte aufnehmen

Nachdem du eine Karte ausgespielt hast, nimmst du nun eine Karte auf die Hand. Dazu hast du 2 Möglichkeiten:

- ♣ Nimm die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel ODER
- ♣ nimm die oberste Karte von einem der offenen Ablagestapel.

Damit hast du wieder 8 Handkarten und dein Spielzug ist beendet. Nun ist die im Uhrzeigersinn nächste Person an der Reihe und spielt eine Karte aus usw.

Ein Ereignis-Plättchen gefunden



Ziehst du deine Spielfigur auf ein Etappenfeld, auf dem ein Ereignis-Plättchen liegt, musst du die entsprechende Aktion sofort ausführen:



Artefakt-Plättchen!

Nimm das Artefakt-Plättchen vom Spielplan und lege es vor dir ab. **Das Plättchenfeld bleibt nun leer.**



Siegpunkt-Plättchen!

Nimm dir Siegpunkt-Münzen im Wert der abgebildeten Zahl. Die Expeditionsleitung erhält auch nur die einfache Punktzahl!
Achtung: Das Siegpunkt-Plättchen bleibt bei der Expedition **offen** liegen und ist damit auch für nachfolgende Spielfiguren verfügbar.



Etappen-Plättchen!

Du darfst 1 beliebige deiner Spielfiguren, die **bereits auf einer beliebigen Expedition unterwegs ist**, um 1 Feld weiterziehen (außer sie steht bereits auf der 9. und damit letzten Etappe).

Achtung: Das Etappen-Plättchen bleibt bei der Expedition **offen** liegen und ist damit auch für nachfolgende Spielfiguren verfügbar.

Zieht die mittels Etappen-Plättchen bewegte Spielfigur ihrerseits auf ein Feld mit einem Ereignis-Plättchen, so wird auch dessen Aktion sofort ausgeführt.



Beispiel:

Du legst deine 4. grüne Karte an deine persönliche Auslage an. Dadurch zieht deine Spielfigur auf das grüne 15er-Feld. Nun kannst du mit einer beliebigen Spielfigur, die bereits auf einer Expedition unterwegs ist, 1 Feld vorwärts ziehen. Ziehst du bei der grünen Expedition auf das grüne 10er-Feld, erhältst du sofort Siegpunkt-Münzen im Wert von 15 ausbezahlt.

Rundenende und Wertung

- ♣ Eine Runde endet sofort, wenn die **insgesamt 5. Spielfigur eine der Brücken zwischen der 6. und 7. Etappe überschritten hat**. Dabei ist egal, bei welchen Expeditionen dies passiert. Es ist also durchaus möglich, dass bei einer Expedition 2 Spielfiguren die Brücke überschritten haben und bei einer anderen Expedition keine einzige.



Achtung: Landet die Spielfigur, die diese Runde beendet, auf einer Etappe mit einem Ereignis-Plättchen, so wird dies **nicht** mehr ausgeführt!

- ♣ Eine Runde endet auch sofort, wenn die **letzte Karte vom verdeckten Kartenstapel** gezogen wird. Anschließend folgt die Wertung.