

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

LOST CITIES

Unter Rivalen

Ihr legt mit euren Karten Expeditionsrouten, die euch in entlegene und geheimnisvolle Winkel der Erde entführen: zu einem verlassenen Bergtempel, einem verfallenen Steinkreis, einer im Meer versunkenen Stadt, einer uralten Steinzeitsiedlung und einer Burg im Inneren eines Berges.

Euer Ziel ist es dabei, die Routen so zu legen, dass sie euch möglichst viel Ruhm bringen. Und wenn ihr besonders wagemutig seid, könnt ihr zusätzlich auch noch auf den Erfolg eurer eigenen Expeditionen wetten. Doch Vorsicht: Ihr seid nicht allein unterwegs! Welche Routen werdet ihr einschlagen und wieviel Gold ist es euch wert? Plant daher gut und nutzt eure Ressourcen schlau. Denn nur wer am Ende den meisten Ruhm geerntet hat, gewinnt.

Spielmaterial

65 Expeditionskarten

(jeweils 2x 2–5 und 1x 6–10 in 5 Farben)



Startspielkarte



15 Wettkarten

(jeweils 3x in 5 Farben)



10 Start-Wettkarten



36 Goldmünzen



Spielvorbereitung

Mischt die **10 Start-Wettkarten** verdeckt. Ihr erhaltet **jeweils 2** davon und legt sie offen vor euch ab. Achtet darauf, dass ihr jeweils zwei **unterschiedlich** farbige Start-Wettkarten habt. Nicht benötigte Start-Wettkarten legt ihr zurück in die Schachtel.

Danach mischt ihr die **65 Expeditionskarten** und die **15 Wettkarten** zusammen verdeckt und teilt sie **in 4 etwa gleich hohe Stapel**. Platziert einen dieser Stapel als **Nachziehstapel** in der Tischmitte und legt die anderen 3 Stapel etwas abseits bereit. Anschließend verteilt ihr die **36 Goldmünzen** gleichmäßig unter euch.

Spielziel

Euer Ziel ist es, dass eure Expeditionen euch am Ende möglichst viel Ruhm bringen. Eine Expedition besteht immer aus einer Kartenreihe mit Karten einer Farbe. Die Zahlenwerte innerhalb einer Kartenreihe müssen stets gleich hoch oder ansteigend sein. Zu Beginn jeder Reihe könnt ihr zudem Wettkarten spielen, um den Wert dieser Expedition zu vervielfachen. Am Schluss wertet ihr jede Expedition, die ihr zumindest mit einer Karte begonnen habt.

Spielablauf

Wer zuletzt Geburtstag hatte, erhält die Startspielkarte und beginnt.

Anschließend spielt ihr im Uhrzeigersinn.

In deinem Zug führst du genau **1 Aktion** aus:

Aufdecken ODER Auktion.

Aufdecken

Decke die **oberste Karte** vom Nachziehstapel auf und lege sie offen daneben. Werden in späteren Zügen weitere Karten aufgedeckt, legt ihr sie in einer Reihe **nebeneinander**. Das ist die **Auslage**.



Achtung: Im Spielverlauf kann es passieren, dass niemand von euch die soeben aufgedeckte Karte mehr an eine eigene Expedition anlegen kann (siehe S. 4 Expeditionen anlegen). Legt diese Karte verdeckt zurück in die Schachtel. Dafür wird **keine** weitere Karte aufgedeckt!

Auktion

Starte eine Auktion für die **Karten in der Auslage**. Dafür musst du **mindestens 1 Goldmünze** bieten. Anschließend müssen alle anderen im Uhrzeigersinn entweder ein **höheres Gebot** abgeben oder **passen**. Wer passt, scheidet für diese Auktion aus. Wer hingegen ein Gebot abgegeben hat und wieder an der Reihe ist mit Bieten, kann ein höheres Gebot abgeben oder passen usw. Die Auktion endet, wenn alle bis auf 1 Person gepasst haben. Diese zahlt so viele Goldmünzen in die Tischmitte wie geboten und bildet so den **Goldvorrat**.

Damit bekommt die höchstbietende Person Zugriff auf die Karten der Auslage. Sie darf...

- ♣ beliebig viele Karten an die eigenen Expeditionen anlegen (siehe S. 4 Expedition anlegen) UND
- ♣ eine Karte der Auslage verdeckt zurück in die Schachtel legen, wenn sie das will.

Karten der Auslage, die du weder an deine Expeditionen anlegst, noch aus dem Spiel nimmst, bleiben offen in der Auslage liegen. Sie stehen damit für die nächste Auktion zur Verfügung.

Zum Schluss deckt die höchstbietende Person die oberste Karte des Nachziehstapels auf und legt sie in die Auslage. Damit ist die Auktion beendet. Wer im Uhrzeigersinn nach der höchstbietenden Person sitzt, erhält die Startspielkarte und ist am Zug.

Achtung: Gewinnt also nicht die Person die Auktion, welche sie ausgelöst hat, ändert sich die bisherige Spielreihenfolge, weil es bei der Person weitergeht, die auf die **höchstbietende** Person folgt.

Wird die **letzte Karte vom Nachziehstapel** aufgedeckt, wird das Spiel unterbrochen. Verteilt nun gleichmäßig die Goldmünzen aus dem Goldvorrat unter euch. Eventuell überzählige Goldmünzen verbleiben im Goldvorrat. Danach platziert ihr einen der beiseitegelegten Stapel als neuen Nachziehstapel neben der Auslage und die nächste Person ist am Zug.



Expeditionen legen

Lege eine oder mehrere Karten der Auslage an eine oder mehrere deiner Expeditionen. Du kannst bei dir **neue Expeditionen** beginnen oder deine bereits **ausliegenden Expeditionen erweitern**. Alle vor dir liegenden Karten sind deine **persönlichen Expeditionen**. An diese Karten darfst im Spielverlauf **nur du** Karten anlegen!

Legst du die **erste Karte einer Farbe** vor dir ab, beginnst du damit diese Expedition. Alle weiteren Karten dieser Farbe, die du bei deinen persönlichen Expeditionen anlegen willst, musst du ab jetzt an diese Expedition anlegen. Lege dazu die Karten leicht versetzt so aufeinander, dass ihr stets die Zahlen aller Karten gut lesen könnt.



Achtung:

Wettkarten können nur **zu Beginn einer Expedition** gelegt werden, also vor allen Karten mit einem Zahlenwert. Es ist aber erlaubt, mehrere Wettkarten einer Farbe anzulegen.

Jede Karte, die du an eine deiner bereits bestehenden Expeditionen anlegst, muss einen **gleichen oder höheren Wert** haben, als die Karte, die du zuletzt dort angelegt hast.

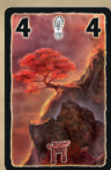
Ausführliches Beispiel:

D

Nachziehstapel



Geht aus dem Spiel



Auslage **C**

4

Hinweis: In der Auslage sammeln sich nach und nach für dich nutzlose Karten an, z. B. wenn du eine Expedition mit der roten 4 eröffnest, dann mit der roten 8 fortsetzt und später die rote 3 in der Auslage ist. Es kann also sein, dass du manche Karten aus der gewonnenen Auktion nicht nutzen kannst. Schau daher genau nach, wem solche Karten vielleicht noch nutzen könnten. Denn du darfst 1 Karte aus der Auslage aus dem Spiel nehmen.

Sabrina ist am Zug und startet eine Auktion. Sie bietet 1 Goldmünze. Als nächstes im Uhrzeigersinn muss Jonas entscheiden, ob er ein höheres Gebot abgibt oder passt. Er entscheidet sich, zu passen. Daniela erhöht auf 2 Goldmünzen, Dominic auf 3. Nun ist erneut Sabrina an der Reihe und bietet 4 Goldmünzen. Jonas ist bereits ausgestiegen und darf nicht erneut bieten. Daniela passt, Dominic erhöht erneut auf 5 Goldmünzen. Das ist auch Sabrina zu teuer und sie passt. Damit gewinnt Dominic die Auktion. Er bezahlt zuerst 5 Goldmünzen in den Goldvorrat (A) und nimmt sich dann die beiden roten 4er, um sie bei sich anzulegen (B). Da er sowohl die weiße 2, als auch die grüne Wettkarte nicht mehr bei sich anbauen kann, legt er die grüne Wettkarte zurück in die Schachtel (C). Die weiße 2 bleibt weiterhin in der Auslage liegen. Zum Schluss deckt er eine weitere Karte vom Nachziehstapel auf: die gelbe 7 (D). Damit endet die Auktion und die im Uhrzeigersinn nächste Person nach Dominic nimmt sich die Startspielkarte: Sabrina. Sie ist nun erneut am Zug.

Goldvorrat

A Dominics
Auktionseinsatz



Auslage

Dominics Expeditionen



Auslage **B**

Spielende und Wertung

Eine Partie endet sofort, wenn ihr die letzte Karte des letzten Stapels aufdeckt. Die Goldmünzen aus dem Goldvorrat werden nicht mehr verteilt!

Anschließend wertet ihr eure Expeditionen. Geht dabei jede Expedition für sich durch. Jede Fußspur zählt 1 Siegpunkt. Wettkarten erhöhen den Wert einer ganzen Expedition. 1 Wettkarte verdoppelt den Wert einer Expedition, 2 Wettkarten verdreifachen den Wert etc.

Zum Schluss gibt es für jede Expedition mit **4 oder mehr Zahlenkarten** einen Bonus von **8 Siegpunkten**.

Achtung: Dieser Bonus wird durch Wettkarten **nicht** multipliziert!

Außerdem ist jede Goldmünze 1 Siegpunkt wert.

Wer nun die meisten Siegpunkte hat, gewinnt!

Wertungsbeispiel



Grün: 8 Siegpunkte, Weiß: $5 \times 2 = 10$ Siegpunkte, Rot: $6 \times 3 = 18$ Siegpunkte, Gelb: 0 Siegpunkte, Blau: $4 \times 5 = 20$ Siegpunkte. Außerdem gibt es noch einen Bonus von jeweils 8 Siegpunkten für Grün und Rot.

Insgesamt erhältst du für deine Expeditionen also
 $8 + 10 + 18 + 0 + 20 + 8 + 8 = 72$ Siegpunkte

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 bietet. 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 Ross Inglis und
Kevin Jacklin.

Autor: Reiner Knizia

Illustration: Sebastien Caiveau

Grafik: ANOKA DESIGN STUDIO

Redaktion: Michael Sieber-Baskal

Art.-Nr. 690335

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN GERMANY

© 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

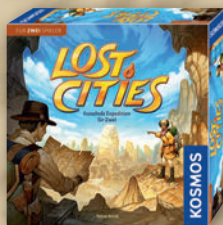




Lost Cities – Das Brettspiel

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

