

Wertungsbeispiel:

Du hast folgende Expeditionen gebildet:

Erklärung zur weißen Expedition:

Die Wettkarte verdoppelt den Wert der Expedition. Da dort keine weiteren Karten ausliegen, fallen nur die Expeditions-kosten an, die du schließlich verdoppeln musst.

Tipp:

Wie du siehst, kann es besser sein, eine Expedition erst gar nicht zu beginnen, wenn du nicht sicher bist, sie auch zu einem positiven Ergebnis zu führen. Wettkarten solltest du daher nur spielen, wenn du mehrere Karten dieser Expedition hast und noch genug Zeit ist, diese auch auszuspielen!

Der Autor:

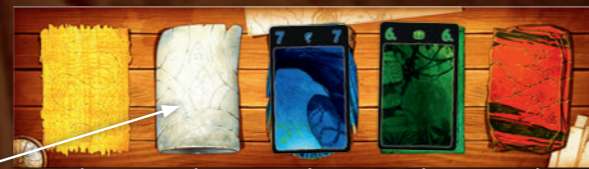
Reiner Knizia, geboren 1957, lebt in München. Der Doktor der Mathematik hat zahlreiche Spiele im In- und Ausland veröffentlicht. Zu seinen größten Erfolgen zählt der Deutsche Spiele Preis 1993 und 1998 und der Preis „Spiel des Jahres 2008“ für Keltis, das auf Lost Cities basiert.



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 den vielen Testspielern und Regelleseern.

Der Autor dankt besonders Dave Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Liselotte Knizia, Elke Knop und Chris Lawson.



Summe	23	0	0	15	35
Expeditions-kosten	-20	-20	keine Kosten	-20	-20
Zwischen-ergebnis	3 Pkt.	-20 Pkt.	0 Pkt.	-5 Pkt.	15 Pkt.
Wette		x 2		x 2	x 3
Ergebnis	3 Pkt.	-40 Pkt.	0 Pkt.	-10 Pkt.	45 Pkt.
					+ 20 Pkt. Bonus

Autor: Reiner Knizia

Illustrationen: Vincent Dutrait

Grafikdesign:
ANOCA DESIGN STUDIO, anoka.de

Redaktion 1999: TM-Spiele

Redaktion 2018:
Michael Sieber-Baskal

Art.-Nr. 694135

Alle Rechte vorbehalten

MADE IN GERMANY

© 1999 & 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

Ein Spiel von
Reiner Knizia
für 2 Personen
ab 10 Jahren

LOST CITIES

Das Duell

Das Duell der Expeditionen

Mit euren Karten legt ihr Expeditionen, die euch in entlegene und geheimnisvolle Winkel der Erde entführen: ins ewige Eis, den Regenwald, die Wüste, eine Vulkanhöhle, unter Wasser. Euer Ziel ist, die eigenen Expeditionen möglichst ruhmreich abzuschließen! Und wenn ihr besonders wagemutig seid, könnt ihr zusätzlich auch auf den Erfolg einer Expedition wetten. Doch Vorsicht: Das kann auch nach hinten losgehen. Wer nach drei Partien in diesem Duell den meisten Ruhm geerntet hat, gewinnt!

Hinweis: Die Spielregeln sind zwar einfach. Lasst euch davon aber nicht täuschen. Denn in Lost Cities steckt viel mehr, als es zunächst den Anschein hat.

Spielmaterial

1 Spielplan
72 Karten, davon...
54 Expeditionskarten
(in 6 Farben,
je Farbe mit den
Werten 2-10)



18 Wettkarten
(je 3 pro Farbe)



Spielvorbereitung

Legt den **Spielplan** mit der Seite mit den 5 Ablagefeldern in die Tischmitte zwischen euch.

Legt die 12 Karten der Purpur-Expedition in die Schachtel. Sie werden für das Grundspiel nicht benötigt.

Mischt die restlichen 60 Karten verdeckt und teilt je Person **8 Karten** aus. Das sind eure **Handkarten**. Legt die restlichen Karten als verdeckten **Nachziehstapel** neben dem Spielplan bereit.

Legt noch Stift und Papier, Smartphone oder Tablet bereit, um eure Zwischenergebnisse zu notieren.

Spielziel

Euer Ziel ist es, dass eure Expeditionen euch nach Abzug der Expeditionskosten möglichst viel Ruhm bringen. Eine Expedition besteht immer aus einer Kartenreihe mit Karten einer Farbe. Die Zahlenwerte innerhalb einer Kartenreihe müssen stets 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.

Alle weiteren Karten dieser Farbe, die du an deiner Seite anlegen willst, musst du an diese Expedition anlegen. Lege dazu die Karten leicht versetzt so aufeinander, dass ihr stets die Zahlen aller Karten gut lesen könnt.

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

Lege die Karte ab

Willst oder kannst du keine Karte an deiner Seite anlegen, musst du 1 Handkarte **offen** auf den Spielplan legen. Für jede Farbe gibt es das passende **Ablagefeld**. Im Spielverlauf bilden sich so bis zu 5 Ablagestapel, einer je Farbe. Achet darauf, dass auf jedem Ablagestapel nur die Zahlen der obersten Karten sichtbar sind.

Eine Karte aufnehmen

Nimm 1 neue Karte auf die Hand. Dabei hast du 2 Möglichkeiten: Nimm die oberste Karte vom verdeckten Nachziehstapel ODER nimm die oberste Karte von einem der 5 Ablagestapel (falls dort Karten liegen).

Achtung: Du darfst nicht dieselbe Karte aufnehmen, die du gerade abgelegt hast! Mit dem Aufnehmen endet dein Zug.

Spielende und Wertung

Eine Partie endet **sofort**, wenn die letzte Karte vom Nachziehstapel genommen wird.

Hinweis: Ihr dürft den Nachziehstapel etwas auffächern und die verbliebenen Karten nachzählen, um abzuschätzen, wann das Spiel endet.

Nun wertet ihr eure Expeditionen.

Zähle dazu alle Kartenwerte einer Expedition auf deiner Spielplanseite zusammen. Von diesem Ergebnis ziehst du **20 Punkte ab**. Das sind die Expeditionskosten.

Achtung: Hast du bei einer Expedition **keine Karten** ausgelegt, verursacht diese auch **keine Expeditionskosten**.

Nach Abzug der Expeditionskosten prüfst du, ob du am Anfang einer Reihe 1, 2 oder 3 Wettkarten angelegt hast.

Falls ja, multiplizierst du das Ergebnis mit 2, 3 oder 4.

Eine Expedition kann dir Pluspunkte oder Minuspunkte bringen. Für eine Expedition, die keine Karten enthält, gibt es keine Punkte. Außerdem bringt jede deiner Expeditionen, die aus **mindestens 8 Karten** besteht, zusätzlich einen Bonus von 20 Punkten.

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

Notiert eure Punkte. Beginnt danach eine neue Partie wie unter **Spielvorbereitung** beschrieben. Diesmal beginnt, wer mehr Punkte hat.

Wer nach 3 Partien die meisten Gesamtpunkte hat, gewinnt!

Variante langes Spiel

Das Spiel verläuft wie beschrieben mit folgenden Änderungen: Bei der **Spielvorbereitung** legt ihr den Spielplan mit der Seite mit den **6 Expeditionen** zwischen euch. Anschließend mischt ihr **alle 72 Karten**, also inklusive der 12 Karten der Purpur-Expedition.



Spielablauf

Wer als nächstes Geburtstag hat, beginnt. Danach seid ihr abwechselnd am Zug und legt eure Karten jeweils nur an eurer eigenen Seite des Spielplans an.

Bist du am Zug, legst du **zuerst** 1 eigene Handkarte ab. Erst **danach** ziehst du 1 neue Karte.

Eine Handkarte legen

Wähle 1 Handkarte.

Lege die Karte an eine deiner Expeditionen

Du kannst mit dieser Karte bei dir **eine neue Expedition beginnen** oder eine deiner bereits ausliegenden **Expeditionen erweitern**. Lege dazu die Karte auf deiner Spielplanseite offen unterhalb des Ablagefeldes der entsprechenden Farbe.

