

REINER KNIZIA

# LOST CITIES

SPIELREGEL





# LOST CITIES

## FESSELNDE EXPEDITION FÜR 2 SPIELER AB 10 JAHREN

### **Aufbruch ins Ungewisse!**

Die Spieler legen mit ihren Karten Expeditionsrouten, die sie in entlegene und geheimnisvolle Winkel der Erde entführen: in den Himalaya, den Regenwald, die Wüste, ins Vulkangebiet und unter Wasser. Wer besonders wagemutig ist, geht noch einige Werten auf den Erfolg seiner Expeditionen ein. Wer nach drei Partien den meisten Ruhm geerntet hat, gewinnt. Hinweis: Die Spielregeln sind sehr einfach. Doch lassen Sie sich davon nicht täuschen, in Lost Cities steckt mehr, als es zunächst den Anschein hat.

### **Spielmaterial**

- 1 Spielplan
- 60 Spielkarten:
  - davon 45 Expeditionskarten (mit den Werten 2–10 in fünf Farben)
  - und 15 Wett-Karten (je Farbe drei)

### **Spielvorbereitung**

- Der Spielplan, auf dem fünf Ablagefelder zu sehen sind, wird zwischen die beiden Spieler gelegt.
- Die Karten werden gemischt und an jeden Spieler verdeckt 8 Karten ausgeteilt. Die restlichen Karten werden als verdeckter Stapel neben den Spielplan gelegt.

- Wird mehr als eine Partie gespielt, muß noch Papier und ein Stift bereitgelegt werden, um die Zwischenergebnisse zu notieren.

### **Spielziel**

Ziel beider Spieler ist es, Expeditionsrouten zu legen, die nach Abzug der Grundkosten möglichst viele Ruhmespunkte einbringen. Die Expeditionen werden aus den Expeditionskarten in Form von Kartenreihen so aufgebaut, daß die Zahlenwerte einer Reihe immer weiter ansteigen. Zu Beginn jeder Reihe können Wett-Karten gespielt werden, um den Wert einer Reihe zu vervielfachen. Alle Karten einer Reihe müssen dieselbe Farbe haben. Am Schluß werden für jeden Spieler die Karten, die er in seine Reihen gelegt hat, gewertet.

### **Spieler 1**



### **Spieler 2**



## Spielablauf

Der älteste Spieler beginnt, danach wird abwechselnd gespielt. Jeder Spieler legt die Karten nur an seiner Seite an.

In seinem Spielzug muß ein Spieler zuerst eine seiner Handkarten legen, und erst danach darf er eine neue Karte nehmen.

**Eine Karte legen:** Der Spieler wählt eine Handkarte und hat zwei Möglichkeiten:

### 1 Karte in eine Reihe legen

Er kann mit der Karte eine neue Reihe beginnen oder eine seiner bereits ausliegenden Reihen erweitern. Dazu legt der Spieler die Karte auf seiner Seite des Spielplans offen unterhalb des Ablagefeldes der entsprechenden Farbe. Weitere Karten dürfen nur am unteren Ende einer Reihe angefügt werden. Jede Karte, die in eine Reihe gelegt wird, muß einen höheren Wert haben, als die Karte, die der Spieler zuletzt in diese Reihe gelegt hat. Die Karten einer Reihe werden so übereinander gelegt, daß man die Zahlen aller Karten gut lesen kann.

Eine **Wett-Karte** darf ein Spieler nur zu Beginn einer Reihe legen. Es ist erlaubt, mehrere Wett-Karten in eine Reihe zu legen. Sobald in einer Reihe eine Zahlenkarte liegt, darf der Spieler keine Wett-Karte mehr in dieser Farbe spielen.

### 2 Karte ablegen

Will oder kann ein Spieler keine Karte in eine Reihe legen, muß er eine Karte aus der Hand offen ablegen, auf das Ablagefeld der entsprechenden Farbe. Im Lauf des Spiels werden so fünf Ablagestapel gebildet, einer für jede Farbe. Die Karten sollten dabei so auf die Stapel gelegt werden, daß stets nur die oberste

Karte zu sehen ist.

**Eine Karte nehmen:** Der Spieler nimmt eine neue Karte auf die Hand. Er hat dabei die Wahl zwischen den obersten Karten der fünf Ablagestapel (sofern dort Karten liegen) und des verdeckten Stapels. Der Spieler darf allerdings nicht dieselbe Karte wieder aufnehmen, die er gerade abgelegt hat. Mit dem Aufnehmen der Karte endet der Zug des Spielers.

## Spielende und Wertung

- Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler die letzte Karte vom verdeckten Stapel aufnimmt. Es ist erlaubt, den verdeckten Stapel etwas aufzudecken und die verbliebenen Karten nachzuzählen, um das Ende besser absehen zu können.
- Dann werden die Kartenreihen der einzelnen Spieler gewertet. Dazu werden die Werte aller Karten einer Reihe zusammengezählt. Von diesem Ergebnis werden dann 20 Punkte als Kosten der Expedition abgezogen. Eine Reihe ohne Karten verursacht auch keine Expeditionskosten.

- Wurden eine, zwei oder drei Wett-Karten am Anfang einer Reihe gelegt, wird das Ergebnis mit 2, 3 oder 4 multipliziert. Eine Reihe kann positive oder negative Punkte erbringen. Für eine Reihe, die überhaupt keine Karten enthält, gibt es keine Punkte.
- Außerdem bringt jede Reihe, die mindestens acht Karten enthält, zusätzlich zu den ermittelten Punkten einen Bonus von 20 Punkten, ganz gleich, wie viele Wett-Karten darin enthalten sind.
- Die ermittelten Punkte werden auf einem Blatt notiert, alle Karten gemischt und für die nächste Partie neu ausgeteilt. Es beginnt der Spieler, der mehr Punkte hat.
- Wer nach drei Partien die meisten Gesamtpunkte hat, gewinnt.



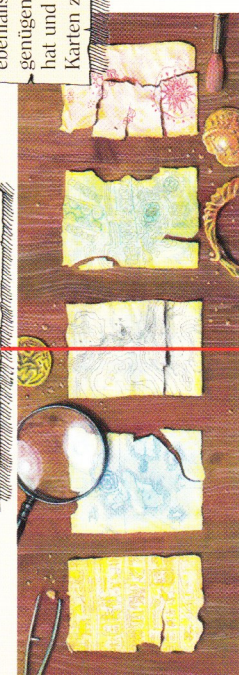


### Beispiel für eine Wertung:

Der Spieler hat folgende Reihen gebildet:

**Erklärung zur weißen Reihe:**  
Die Wertkarte verdoppelt den Wert der Reihe. Da keine weiteren Karten ausliegen, fallen nur die Expeditionskosten an, die schließlich verdoppelt werden.

**Tip:** Wie man am Beispiel sehen kann, ist es besser, eine Expedition erst gar nicht zu beginnen, wenn man nicht sicher sein kann, sie auch zu einem positiven Ergebnis zu führen. Wert-Karten sollte man ebenfalls nur spielen, wenn man genügend Karten für diese Reihe hat und auch noch genug Zeit, die Karten zu legen.



**Der Autor**  
Reiner Knizia, geboren 1957, lebt in Großbottlingen, in Windorf. 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 mehrere Nominierungen zum Spiel des Jahres. Der Autor ist Spezialist für Spiele, die mit einfachen Regeln viel Entscheidungsfreiheit bieten, wie auch bei seinem erfolgreichen Spiel „Durch die Wüste“, das ebenfalls bei KOSMOS erschienen ist.

### Redaktionelle Bearbeitung:

TM-Spiele  
**Illustration:**  
Grafik Studio Krüger: Claus Stephan  
**Grafik:**  
Thilo Rick /Anke Pohl  
**Foto:**  
Dirk Hoffmann

Autor und Verlag danken den vielen Testspielern und Regellesemern.  
Der Autor dankt besonders Dave Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Lieselotte Knizia, Elke Knop und Chris Lawson.

Art.-Nr. 681210  
© 1999 KOSMOS Verlag  
Pflzerstr. 5-7  
D-70184 Stuttgart

ALLE RECHTE VORBEHALTEN  
MADE IN GERMANY

**Der Spieler hat 18 Punkte erzielt.**  
45-10-40+3+20(Bonus)=18

Summe	23	0	0	15	35
Kosten	-20	keine Kosten	-20	-20	-20
Zwischenergebnis	3 Pkt.	0 Pkt.	-20 Pkt.	-5 Pkt.	15 Pkt.
Wette			x2	x2	x3
Ergebnis	3 Pkt.	0 Pkt.	-40 Pkt.	-10 Pkt.	45 Pkt.
					+20 Pkt. Bonus

Spiele-Galerie

KOSMOS