

Beispiel für eine Wertung:
Der Spieler hat folgende Reihen gebildet:

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

Tipp: Wie im Beispiel zu sehen, ist es besser, eine Expedition erst gar nicht zu beginnen, wenn ein Spieler nicht sicher sein kann, sie auch zu einem positiven Ergebnis zu führen. Wett-Karten sollte ein Spieler ebenfalls nur spielen, wenn er genügend Karten für diese Reihe hat und auch noch genug Zeit ist, die Karten zu legen.



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

Summe	23	0	0	15	35
Expeditionskosten	-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

Der Autor

Reiner Knizia, geboren 1957, lebt in Großbritannien, in Windsor. 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 bieten. Bei Kosmos sind bereits viele weitere Spiele von ihm erschienen.

Redaktionelle Bearbeitung: TM-Spiele, Michael Baskal, Ralph Querfurth
Illustration: Grafik Studio Krüger: Claus Stephan, Franz Vohwinkel
Grafik: Pohl & Rick Grafikdesign
Michaela Schelk/Fine Tuning

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.
© 1999, 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5-7
D-70184 Stuttgart
Tel.: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Art-Nr. 691820
Alle Rechte vorbehalten
MADE IN GERMANY

FÜR **zwei** SPIELER

LOST CITIES

FESSELNDE EXPEDITION FÜR ZWEI
Für 2 Spieler ab 10 Jahren



REINER KNIZIA

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, kann zusätzlich auf den Erfolg seiner Expeditionen wetten. 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 viel mehr, als es zunächst den Anschein hat.

Spielmaterial

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



Ablagefelder

Spieler 1



Spieler 2

2

Spielvorbereitung

- Der Spielplan, auf dem fünf Ablagefelder zu sehen sind, wird zwischen die beiden Spieler gelegt.
- Die 60 Spielkarten werden gemischt und an jeden Spieler verdeckt 8 Karten ausgeteilt. Die restlichen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel neben den Spielplan gelegt.
- Wird mehr als eine Partie gespielt, sollten noch Papier und Stift bereitgelegt werden, um die Zwischenergebnisse zu notieren.

Spielziel

Ziel beider Spieler ist es, Expeditionsrouten zu legen, die nach Abzug der Expeditionskosten möglichst viele Ruhmespunkte einbringen. Die Expeditionen werden so aufgebaut, dass für jede Farbe eine eigene Kartenreihe gebildet wird. Die Zahlenwerte innerhalb einer Kartenreihe müssen stets ansteigend sein. Zu Beginn jeder Reihe können Wett-Karten gespielt werden, um den Wert einer Reihe zu vervielfachen. Am Schluss werden für jeden Spieler die Karten, die er in seine Reihen gelegt hat, gewertet.



Nachziehstapel

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. Erst danach darf er eine neue Karte nehmen.

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

1 Karte in eine eigene Reihe legen

Er kann mit der Karte bei sich 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. Achtung: 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 die Zahlen aller Karten gut lesbar sind.

Eine **Wett-Karte** darf ein Spieler nur zu Beginn einer Reihe legen. Es ist auch erlaubt, mehrere Wett-Karten in eine Reihe zu legen. Sobald jedoch 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 auf den Spielplan ablegen, und zwar 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 jeweils obersten Karten der fünf Ablagestapel (sofern dort Karten liegen) und der obersten Karte des Nachziehstapels. Der Spieler darf allerdings nicht wieder dieselbe Karte 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 Nachziehstapel aufnimmt.
- Es ist erlaubt, den verdeckten Stapel etwas aufzufächern 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 Expeditionskosten abgezogen.

Achtung: Eine Reihe ohne Karten verursacht auch keine Expeditionskosten.

- Wurden am Anfang einer Reihe eine, zwei oder drei Wett-Karten gelegt, wird das Ergebnis mit 2, 3 oder 4 multipliziert.
- Eine Reihe kann also positive oder negative Punkte bringen. 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 wieder 8 Karten je Spieler neu ausgeteilt. Es beginnt der Spieler, der mehr Punkte hat.
- Wer nach drei Partien die meisten Gesamtpunkte hat, gewinnt.

3