



## Lost Cities - Het Kaartspel

Een archeologisch steekspel voor 2 spelers. Dit subtiele spel voor twee personen draait om series kaarten die pas punten opleveren als de waarde ervan boven de 20 uitkomt. De score van een serie verdubbelt, positief en negatief, zodra er op gewed is. Spelers kunnen profiteren van elkaars kaarten als mensen de verkeerde kaart afleggen. Volop spanning, want iedere beurt moet er weer een beslissing worden genomen. Ook een ideaal spel om mee op reis te nemen.

Voor 2 spelers vanaf 8 jaar

# LOST CITIES

Rivalen

De spelers leggen met hun kaarten expeditieroutes, die hen naar afgelegen en geheimzinnige hoeken van de aarde leiden: een verlaten bergtempel, een vervallen steencirkel, een in zee verzonken stad, een oeroud dorp uit het stenen tijdperk en een burcht in het binnenste van een berg.

Iedere speler probeert zijn routes zo te leggen dat deze zoveel mogelijk roem opbrengen. En wie echt moedig is, kan zelfs op het resultaat van zijn eigen expedities wedden. Maar pas op, je bent niet in je eentje onderweg! Welke weg sla je in en hoeveel goud is dat je waard? Plan zorgvuldig en gebruik je middelen goed. De speler die aan het einde de meeste roem heeft verzameld, wint het spel.



## Speelmateriaal

### 65 expeditiekaarten

(2x waarden 2-5 en 1x waarden 6-10 in 5 kleuren)



### 15 wedkaarten

(3 per kleur)



### 10 startwedkaarten



### Startspelerkaart



### 36 (gouden) munten





## Vorbereiding

Schud de **10 startwedkaarten** gedekt. Iedere speler krijgt er 2 en legt deze open voor zich neer. Iedere speler moet daarbij 2 wedkaarten van **verschillende kleuren** hebben. Doe overgebleven startwedkaarten terug in de doos. Schud daarna de **65 expeditiekaarten** en de **15 wedkaarten** gedekt door elkaar en verdeel deze in **4 ongeveer even hoge stapels**. Leg één van deze stapels als **gedekte stapel** midden op tafel en leg de andere 3 stapels opzij voor later gebruik. Verdeel daarna de **36 munten** gelijkmatig onder de spelers.

## Kort speloverzicht

Iedere speler probeert met zijn expedities zoveel mogelijk roem te verdienen. Een expeditie bestaat altijd uit een rij kaarten van één kleur. De getallen binnen een rij moeten steeds gelijk of hoger zijn dan dat op een voorgaande kaart. Een speler mag aan het begin van een expeditie wedkaarten spelen om de waarde van de betreffende expeditie te verveelvoudigen. Aan het einde van het spel krijgt iedere speler punten voor elke expeditie waaraan hij met ten minste 1 kaart is begonnen.

## Spelverloop

De speler die als laatste jarig was, krijgt de startspelerkaart en begint het spel. Daarna wordt met de klok mee verder gespeeld.

De speler die aan de beurt is, voert **1 actie** uit:

**Omdraaien of Veilen.**

### Omdraaien

De speler draait de **bovenste kaart** van de gedekte stapel om en legt deze er open naast. Worden in latere beurten meer kaarten omgedraaid, leg deze er dan in een rij naast. Deze rij vormt het **aanbod**.



**Let op:** het kan in de loop van het spel voorkomen dat geen van de spelers de juist omgedraaide kaart aan een expeditie kan leggen (zie blz. 4, Expedities leggen). Leg deze kaart gedekt terug in de doos. Trek **geen** vervangende kaart!

### Veilen

De speler start een veiling voor de **kaarten in het aanbod**. Hij moet **ten minste 1 munt** bieden. De andere spelers volgen met de klok mee, waarbij iedere speler een **hoger bod** doet of **past**. Een speler die past, mag bij deze veiling niet meer inspringen. Een speler die een bod doet, mag als hij weer aan de beurt is zijn bod verhogen of passen, enzovoort. Zodra alle spelers op één na hebben gepast, eindigt de veiling. De hoogste bieder betaalt zijn bod in munten aan de **voorraad** midden op tafel.

De hoogste bieder krijgt hiermee toegang tot de kaarten in het aanbod. Hij mag...

- ♣ zoveel kaarten als hij wil uit het aanbod aan zijn eigen expedities leggen (zie blz. 4, Expedities leggen); EN/OF
- ♣ één kaart uit het aanbod gedekt terug in de doos leggen.

Kaarten die hij noch aan zijn expedities legt, noch uit het spel verwijdert, blijven open in het aanbod liggen. Deze zijn zo voor een volgende veiling beschikbaar. Tot slot draait de hoogste bieder de bovenste kaart van de gedekte stapel om en legt deze in het aanbod. Daarmee is de veiling afgelopen. De speler direct links van de hoogste bieder krijgt de startspelerkaart en is aan de beurt.

**Let op:** de beurtvolgorde verandert dus als de speler die de veiling start deze niet wint. Het spel gaat verder bij de speler direct links van de winnaar van de veiling.

Als de laatste kaart van de gedekte stapel wordt omgedraaid, onderbreken de spelers het spel kort. Verdeel de munten in de voorraad gelijkmatig onder de spelers. Laat eventueel resterende munten in de voorraad liggen. Leg daarna één van de opzijgelegde gedekte stapels naast het aanbod. Nu is de volgende speler aan de beurt.



## Expedities leggen

Een speler die één of meer kaarten uit het aanbod aan zijn expedities legt, kan met een kaart een **nieuwe expeditie** beginnen of een bestaande **uitbreiden** (hij bepaalt zelf in welke volgorde hij kaarten uit het aanbod voor zich neerlegt). Alle kaarten die hij voor zich heeft liggen, vormen zijn **persoonlijke expedities** en alleen hij mag daar in de loop van het spel kaarten aanleggen!

Legt een speler de **eerste kaart van een kleur** voor zich neer, dan start hij daarmee de betreffende expeditie. Alle volgende kaarten van deze kleur die hij aan zijn expedities wil leggen, moet hij aan deze expeditie leggen. Leg kaarten van dezelfde expeditie licht overlappend op elkaar, zodat alle getallen op de kaarten goed te lezen zijn.

### Belangrijk:

Een speler mag wedkaarten uitsluitend **aan het begin van een expeditie** leggen, dus voordat hij een kaart met een getal aan deze expeditie legt. Het is toegestaan om meer wedkaarten van één kleur aan de expeditie te leggen. Elke kaart die een speler aan een bestaande expeditie legt, moet een gelijke of hogere waarde hebben dan de als laatste gelegde kaart in deze expeditie.

Uitgebreid voorbeeld:



**Tip:** in het aanbod verschijnen steeds meer kaarten die voor een speler nutteloos zijn. Als hij bijvoorbeeld met een 4 de rode expeditie begint, heeft hij niets aan een rode 3 in het aanbod. Het kan zelfs zo zijn dat er meer van die kaarten in het aanbod liggen. Omdat hij in zijn beurt één kaart uit het aanbod uit het spel mag verwijderen, doet hij er goed aan om bij de andere spelers te kijken wie zo'n kaart goed zou kunnen gebruiken.

*Tamara is aan de beurt en start een veiling. Ze biedt 1 munt. Daniël is de volgende speler, hij besluit te passen. Karin verhoogt het bod naar 2 munten en Michael zelfs naar 3. Nu is Tamara weer aan de beurt. Zij biedt 4 munten. Daniël had gepast en mag niet meer meebieden. Karin past. Michael verhoogt het bod naar 5 munten. Dat is ook Tamara te hoog, dus zij past. Michael wint zo de veiling. Hij betaalt eerst 5 munten aan de voorraad (A) en neemt dan beide rode 4-en om deze aan zijn expedities te leggen (B). Omdat hij de witte 2 en de groene wedkaart niet meer kan aanleggen, besluit hij de groene wedkaart uit het spel te verwijderen (C). De witte 2 blijft daardoor in het aanbod. Tot slot draait hij een nieuwe kaart van de gedekte stapel om, de gele 7 (D). Daarmee eindigt de veiling. De speler direct links naast Michael (Tamara) neemt de startspelerkaart. Zij is dus opnieuw aan de beurt.*



## Einde van het spel

Het spel eindigt direct als de laatste kaart van de laatste gedekte stapel wordt omgedraaid. De munten in de voorraad worden niet meer verdeeld!

Iedere speler telt nu de waarden van zijn expedities bij elkaar op. Elke voetafdruk is 1 punt waard. Wedkaarten verhogen de waarde van de hele betreffende expeditie: 1 wedkaart verdubbelt de waarde, 2 wedkaarten verdrievoudigen de waarde, enzovoort. Verder krijgt een speler voor elke expeditie waarvan hij 4 of meer kaarten met een **getal** heeft 8 bonuspunten.

**Let op:** wedkaarten verveelvoudigen bonuspunten **niet!**

Daarnaast is elke munt 1 bonuspunt waard.

De speler met de meeste punten wint het spel.

**Voorbeeld van een puntentelling:**



Groen: 8 punten, wit:  $5 \times 2 = 10$  punten, rood:  $6 \times 3 = 18$  punten, geel: 0 punten, blauw:  $4 \times 5 = 20$  punten. Verder krijgt deze speler nog een bonus van 8 punten voor zowel groen als rood.

**In totaal heeft hij met zijn expedities dus**  
 $8 + 10 + 18 + 0 + 20 + 8 + 8 = 72$  punten verdiend.

## De auteur:

Reiner Knizia is in 1957 geboren en woont in München. De doctor in de wiskunde heeft zeer veel spellen in binnen- en buitenland gepubliceerd. Hij heeft daarvoor ook talrijke prijzen ontvangen.



De auteur is specialist op het gebied van spellen met eenvoudige spelregels en een grote mate van keuzevrijheid. Bij 999 Games zijn al verschillende spellen van hem verschenen.



© 2018 KOSMOS Verlag  
Uitgever en distributeur:  
999 Games b.v.  
Postbus 60230  
NL - 1320 AG Almere  
www.999games.nl  
Klantenservice:  
0900 - 999 0000  
999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden.  
Made in EU

**Auteur:** Reiner Knizia  
**Illustraties:** Sebastien Caiveau  
**Vertaling en eindredactie:**  
999 Games b.v.

KOSMOS