LOST CITIES
Het bordspel

Kort speloverzicht

De spelers gaan op zoek naar 5 verloren steden. De expedities naar deze moeilijk bereikbare ruïnes leiden hen in 9 etappes door woestijn, jungle, over rotsen, lavavelden en water naar hun gewilde doel: de legendarische Lost Cities!
Wie aan de beurt is, speelt 1 kaart en zet zo 1 van zijn speelstukken in beweging. De kleur van de gespeelde kaart geeft aan welke expeditie de speler start. Hij kan al zijn onderzoekers op pad sturen, maar dat is niet verplicht. Wie namelijk niet voldoende gevorderd is op een expeditie, krijgt minpunten!
Verder geldt dat een speler voor elke volgende etappe een kaart met een gelijke of hogere waarde moet spelen. Gebruik kaarten dus verstandig en begin met lage kaarten!
Een speler kan via artefacten en zijn expeditieleider (groot speelstuk) extra punten verdienen.
De speler die aan het einde de meeste punten heeft, wint het spel.

Speelmateriaal

1 speelbord

110 kaarten (in 5 kleuren; per kleur 2x waarden 0–10)

25 gebeurtenisfiches

9 artefactfiches

9 etappefiches

7 overwinningspuntfiches

27 artefacten

20 speelstukken (5 per kleur)

4 onderzoekers *1 expeditieleider*

64 puntenfiches

Voorbereiding

Leg het **speelbord** op tafel en de **puntenfiches en artefacten** daarnaast. Iedere speler kiest een kleur en zet zijn **5 speelstukken** in het midden van het speelbord.

Schud de **25 gebeurtenisfiches** gedekt en leg er op elk van de corresponderende symbolen op het speelbord **gedekt** 1. Draai al deze fiches daarna **om**.

Gebeurtenisfiche

Schud alle 110 kaarten en geef iedere speler er **8**. Dat zijn de **handkaarten** van de spelers. Leg de resterende kaarten als **gedekte stapel** naast het speelbord.

Bij 2 spelers: doe na het schudden van de stapel gedekt en zonder ze te bekijken **30 kaarten** terug in de doos.

Spelverloop

Het spel duurt 3 ronden. Na elke ronde vindt een puntentelling plaats. Na de 3e ronde krijgen de spelers ook punten voor hun verzamelde artefacten.
De speler die als laatste jarig was, wordt startspeler in de eerste ronde.

Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, voert de volgende 2 acties in de aangegeven volgorde uit:

1) Eerst 1 handkaart spelen
- Hij legt de kaart open voor zich neer om een expeditie te **beginnen**, of
- Hij legt de kaart open aan één van zijn **bestaande rijen** om zijn speelstuk daar 1 etappe **verder te laten gaan**, of
- Hij legt de kaart open op de bijbehorende **aflegstapel**.

2) Daarna 1 kaart pakken
- Van de **gedekte stapel**, of
- Van één van de open **aflegstapels**.

Spelregels in detail

1. Eén handkaart spelen

Een expeditie starten

De speler kiest een kleur uit zijn handkaarten en legt de kaart met de **laagste waarde** van die kleur **open** voor zich neer. In deze ruimte vormt hij zijn **persoonlijke rijen**. In de loop van het spel mag **uitsluitend hij** daar kaarten leggen!

Hij kiest dan één van zijn speelstukken en zet het op **veld "-20"** van de expeditie met **dezelfde kleur** als die van de **juist gespeelde kaart**.
De waarde "-20" geeft aan dat dit speelstuk op dit moment 20 minpunten oplevert!

Let op: de expeditieleider verdubbelt aan het einde van een ronde de overwinningspunten. Levert hij minpunten op, dan verdubbelt hij deze ook!

Opmerking: een speler mag **niet meer dan 1 rij per kleur** voor zich hebben en daardoor dus ook niet meer dan 1 speelstuk op een expeditie hebben. Het is echter wel mogelijk dat meerdere spelers een speelstuk op dezelfde expeditie hebben.

Een nieuwe etappe ontdekken

De speler beslist van welke van zijn inmiddels gestarte expedities hij een nieuwe etappe wil ontdekken. Hij kiest dan 1 handkaart van de kleur van deze expeditie en legt de kaart aan de rij van de betreffende kleur voor zich. De nieuwe kaart moet een **gelijke of hogere waarde** hebben dan de laatste kaart in die rij!
Hij zet dan zijn speelstuk op de betreffende expeditie 1 veld verder (bijvoorbeeld van veld "-20" naar "-15").
Let op: ligt er een gebeurtenisfiche op het nieuwe veld, zie dan "Gebeurtenisfiche gevonden".

Lost City bereikt:

Heeft één van de speelstukken van een speler de 9e en laatste etappe van een expeditie bereikt en de Lost City ontdekt, dan kan hij zijn speelstuk daar niet meer verplaatsen. Hij mag echter nog steeds **geldige** kaarten (overeenkomende kleur met een gelijke of hogere waarde) aan deze expeditie spelen om één van zijn **andere** speelstukken naar keuze 1 etappe verder te zetten.

Een kaart afleggen

De speler kiest één van zijn handkaarten en legt deze open naast het speelbord bij de expeditie van de betreffende kleur (zie afbeelding hieronder). Sorteer afgelegde kaarten op kleur. In de loop van het spel ontstaan zo **5 aflegstapels**. Zorg ervoor dat alleen de bovenste kaart van een aflegstapel zichtbaar is.

Opmerking: in de loop van het spel krijgt een speler steeds meer handkaarten waar hij niets aan heeft. Start hij bijvoorbeeld een expeditie met een rode 4 en krijgt hij later een rode 3 in zijn hand, dan kan hij deze niet meer leggen. Hij kan de kaart dan afleggen in de hoop dat hij een betere krijgt. Hij doet er echter goed aan om te controleren wie de kaart wél goed kan gebruiken.

2. Eén kaart pakken

Nadat de speler een handkaart heeft gespeeld, pakt hij een nieuwe. Hij heeft daartoe 2 mogelijkheden:
- Hij neemt de bovenste kaart van de gedekte stapel, of
- Hij neemt de bovenste kaart van één van de open aflegstapels.

De speler heeft nu weer 8 handkaarten en zijn beurt is afgelopen. De volgende speler (met de klok mee) is aan de beurt Hij speelt nu 1 kaart, enzovoort.

Gebeurtenisfiche gevonden

Verplaatst de speler zijn speelstuk naar een veld met een gebeurtenisfiche, dan voert hij de bijbehorende actie direct uit:

Artefactfiche
De speler neemt het artefactfiche van het speelbord en legt het voor zich neer. **Het betreffende veld blijft daarna leeg.**

Overwinningspuntfiche
De speler neemt puntenfiches met de waarde van het afgebeelde getal. Een expeditieleider verdubbelt dit getal **niet**.
Let op: het overwinningspuntfiche blijft op het speelbord liggen en is zo dus voor meerdere speelstukken beschikbaar.

Etappefiche
De speler mag één van zijn speelstukken die **al aan een expeditie begonnen is** 1 veld vooruitzetten (met uitzondering van een speelstuk dat al op de 9e en laatste etappe staat).
Let op: het etappefiche blijft liggen en is zo voor meerdere speelstukken beschikbaar.

Beweegt een speelstuk als gevolg van een etappefiche naar een veld met een gebeurtenisfiche, dan wordt ook dat direct uitgevoerd.

Voorbeeld:
de speler legt de 4e kaart in zijn persoonlijke blauwe rij. Daardoor verplaatst hij zijn speelstuk naar het blauwe veld "15". Hij mag nu één van zijn speelstukken die al op een expeditie staat 1 veld vooruitzetten. Kiest hij voor het blauwe en verplaatst hij het naar veld "30", dan krijgt hij direct puntenfiches ter waarde van 15.

Einde van een ronde en puntentelling

- Een ronde is direct afgelopen als het **5e speelstuk één van de bruggen tussen de 6e en 7e etappe is gepasseerd**. Het is niet van belang van wie de speelstukken zijn en bij welke expedities dit gebeurt. Het is dus bijvoorbeeld goed mogelijk dat bij 1 expeditie 2 speelstukken de brug passeren en bij een andere expeditie geen.

Let op: eindigt het speestuk dat de ronde beëindigt op een veld met een gebeurtenisfiche, dan wordt dit **niet** meer uitgevoerd!
- Een ronde is ook direct afgelopen als de **laatste kaart van de gedekte stapel** wordt getrokken.

Daarna volgt de puntentelling.

Puntentelling aan het einde van een ronde

- Een speler krijgt voor elk van zijn speelstukken **puntenfiches** ter waarde van het getal op het veld waar het speelstuk staat. De expeditieleider **verdubbelt** de waarde van het veld waar hij op staat (zowel positief als negatief).
- De speler telt eerst de waarden van zijn speelstukken op positieve velden (etappes 4 tot en met 9). Dan trekt hij de waarden van zijn speelstukken op negatieve velden (etappes 1 tot en met 3) er vanaf. Hij neemt dan puntenfiches ter waarde van het resultaat.
  Let op: een speler kan aan het einde van een ronde nooit minder dan 0 punten hebben.
- De speler neemt dan zijn speelstukken terug en zet deze voor zich neer.
- Heeft een speler artefactfiches, dan geeft hij deze terug en krijgt hij per fiche **1 (beige) artefact**.

Artefactfiches tegen artefacten ruilen

De volgende ronde voorbereiden

Na afhandeling van de puntentelling schudden de spelers de 25 gebeurtenisfiches (inclusief de 9 artefactfiches) gedekt. Ze verdelen deze weer zoals gebruikelijk gedekt over de betreffende symbolen op het speebord en draaien de fiches dan om.
Let op: de spelers behouden hun puntenfiches en artefacten.

Schud **alle** kaarten en geef iedere speler weer 8 handkaarten. Leg de resterende kaarten als gedekte stapel naast het speelbord.

Bij 2 spelers: schud **alle** 110 kaarten en doe er daarna weer 30 gedekt en zonder ze te bekijken terug in de doos.

De speler die aan de beurt zou zijn geweest, start de volgende ronde.

Einde van het spel

- Het spel is afgelopen na de puntentelling van de 3e ronde.
- Iedere speler telt nu zijn artefacten. In de **lange tabel** linksboven op het speelbord kan hij aflezen hoeveel zijn artefacten waard zijn. Hij krijgt de betreffende waarde aan puntenfiches: voor bijvoorbeeld 6 artefacten 30 punten, voor 9 artefacten 70 punten, enzovoort.

Let op: wie minder dan 5 artefacten heeft, moet punten afgeven!

Korte tabel

Lange tabel

- Iedere speler berekent nu de waarde van zijn puntenfiches. De speler met het hoogste totaal wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste artefacten. Is dat ook gelijk, dan delen de betreffende spelers de winst.

Het korte spel

- In het korte spel spelen de spelers maar **1 ronde**. Gebruik voor het bepalen van de waarde van verzamelde artefacten de **korte tabel**.

Variant "Op en Neer"

De spelregels van het basisspel zijn van kracht. Pas de volgende wijzigngen toe:

- Een speler die een expeditie start, mag kiezen of hij de kaart met de **hoogste of laagste** waarde van deze kleur open voor zich neerlegt.
- Met de volgende, van de eerste kaart **verschillende kaart**, van deze expeditie bepaalt hij de volgorde binnen deze expeditie. Is de kaart lager? Dan mag hij er uitsluitend gelijke of lagere kaarten aan leggen. Is de kaart hoger, dan kan hij er uitsluitend gelijke of hogere kaarten aan leggen.
- De speler mag deze beslissing **voor elke expeditie apart** treffen. Hij mag dus de ene expeditie oplopend en een andere aflopend leggen.

Auteur: Reiner Knizia
Illustraties: Cem Kara, ANOKA DESIGN STUDIO, anoka.de
3D-vormgeving: Andreas Resch
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

© 2008, 2018 Kosmos
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

S29056

LOS04-02225-1903