

# LOST CITIES

## Het kaartspel

### Het duel der expedities

Leg met je kaarten expeditieroutes, die je naar onontdekte locaties van de aarde leiden, zoals het eeuwige ijs, het regenwoud, de woestijn, een vulkaankrater of de diepzee... Je doel is om je eigen expedities zo succesvol mogelijk te volbrengen! En als je echt onverschrokken bent, kun je zelfs op het resultaat van een expeditie wedden. Maar pas op: dat kan ook tegen je werken. Wie na 3 duels de meeste roem heeft verzameld, wint dit spel!

**Opmerking:** de spelregels zijn zeer eenvoudig, maar laat je daar niet door misleiden. In Lost Cities zit veel meer dan je op het eerste gezicht denkt...

### Speelmateriaal

60 kaarten, waarvan:

45 expeditiekaarten

(in 5 kleuren, waarden 2-10 per kleur)

15 wedkaarten

(3 per kleur)

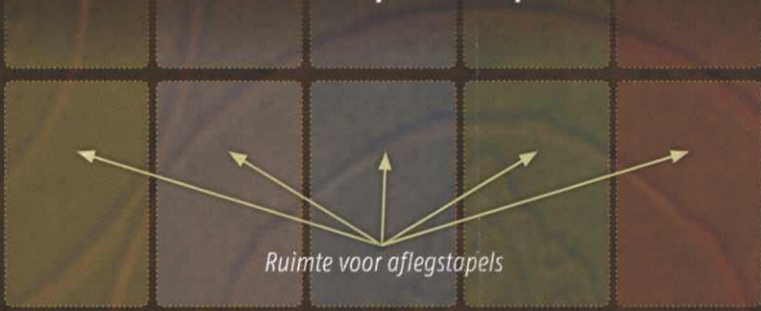


### Vorbereiding

Schud de 60 kaarten en geef beide spelers er gedekt 8. Dit zijn hun **handkaarten**. Leg de overige kaarten als **gedekte stapel** op tafel. Houd tussen de spelers in ruimte voor het leggen van kaarten.

Leg papier en potlood of een smartphone klaar om de score bij te houden.

### Ruimte voor expedities speler 1



Gedekte stapel

### Ruimte voor expedities speler 2

### Kort speloverzicht

De spelers hebben tot doel om met hun expedities na aftrek van de expeditiekosten zoveel mogelijk eer te behalen. Een expeditie bestaat altijd uit een rij kaarten van 1 kleur. De cijfers op de kaarten binnen een rij moeten altijd oplopen. Aan het begin van een rij kan een speler wedkaarten spelen om de waarde van de betreffende expeditie te verveelvoudigen. Aan het einde van het spel telt iedere speler elk van zijn expedities waaraan hij met ten minste 1 kaart is begonnen.

### Spelverloop

De speler die als eerste jarig is, begint. Daarna zijn de spelers afwisselend aan de beurt. Een speler die kaarten neerlegt, doet dat aan zijn eigen kant van de tafel.

**Opmerking:** voor een beter overzicht raden we aan om expedities van gelijke kleuren tegenover elkaar neer te leggen. Houd tussen beide expedities van 1 kleur ruimte voor een aflegstapel van de betreffende kleur.

De speler die aan de beurt is, speelt **eerst** 1 eigen handkaart. Pas **daarna** trekt hij 1 nieuwe kaart.

### 1 handkaart spelen

De speler kiest 1 handkaart. Hij heeft nu 2 mogelijkheden:

#### 1. Hij legt de kaart aan één van zijn expedities

Gaat het om een kaart van een kleur waarvan hij nog geen expeditie is gestart, dan **begint** hij daarmee een **nieuwe expeditie**. Heeft hij wel al een expeditie van deze kleur, dan **breidt** hij de betreffende expeditie **uit**. Hij legt de kaart op één van de virtuele velden voor expedities aan zijn kant van de tafel (in het geval van het uitbreiden van een expeditie legt hij de kaart onder de rij van de betreffende kleur).



Alle kaarten van een kleur waarvan een speler een expeditie is gestart, moeten aan de betreffende expeditie worden gelegd. Het is dus niet mogelijk om 2 expedities van dezelfde kleur te hebben. Leg kaarten in een rij overlappend neer, zodat de cijfers erop goed zichtbaar zijn.

### Belangrijke opmerkingen:

- Elke kaart die een speler aan een bestaande expeditie toevoegt, moet een **hogere waarde** hebben dan de laatste kaart die hij er heeft gelegd. **Uitzondering:** wedkaarten (zie hieronder).
- **Wedkaarten:** een wedkaart kan uitsluitend worden gespeeld in een expeditie waar nog geen kaart met een cijfer is gelegd. Een speler mag meer wedkaarten van een kleur in zijn expeditie hebben. Heeft een speler ten minste 1 kaart met een cijfer in zijn expeditie, dan kan hij geen wedkaarten van de betreffende kleur meer spelen.

### 2. Hij legt de kaart af

Wil of kan de speler de gekozen kaart niet aan één van zijn expedities leggen, dan legt hij deze **open** op de aflegstapel van de betreffende kleur op één van de aflegvelden tussen de spelers in. Is er nog geen aflegstapel van die kleur, dan start hij er een. Er is altijd maar 1 aflegstapel per kleur (leg deze bij voorkeur tussen de expedities van dezelfde kleur). Zo ontstaan in de loop van het spel ten hoogste 5 aflegstapels. Zorg ervoor dat uitsluitend het cijfer op de bovenste kaart van een aflegstapel zichtbaar is.

### 1 kaart trekken

Na het spelen van een kaart neemt de speler 1 nieuwe kaart. Hij heeft daar 2 mogelijkheden voor:

1. Hij trekt de bovenste kaart van de gedekte stapel, of
2. Hij neemt de bovenste kaart van één van de 5 aflegstapels (indien mogelijk).

**Belangrijk:** het is niet toegestaan om de kaart te nemen die hij in dezelfde beurt heeft afgelegd! Na het trekken of nemen van een kaart is zijn beurt voorbij. De andere speler is nu aan de beurt.

### Einde van het spel

Een spel eindigt **direct** als de laatste kaart van de gedekte trekstapel wordt getrokken.

**Opmerking:** het is toegestaan om het aantal resterende kaarten in de gedekte stapel te tellen om te kunnen inschatten wanneer het spel eindigt.

Iedere speler telt nu de waarden van zijn expedities. Hij telt alle cijfers op de kaarten van 1 expeditie bij elkaar op en trekt daarna **20 van het totaal af** (dat zijn de expeditiekosten).

**Let op:** is een speler niet aan een expeditie van een bepaalde kleur begonnen (hij heeft er geen kaarten van voor zich liggen), dan betaalt hij daar ook **geen expeditiekosten** voor.

Heeft een speler 1, 2 of 3 wedkaarten in een expeditie, dan vermenigvuldigt hij het totaal van de expeditie (na aftrek van de expeditiekosten) met respectievelijk 2, 3 of 4.

Een expeditie kan plus- of minpunten opleveren. Daarnaast levert elke expeditie die uit **ten minste 8 kaarten** bestaat een bonus van 20 punten op.

**Let op:** deze bonus wordt **niet** door wedkaarten verveelvoudigd!

Noteer de scores van de spelers. Begin daarna een nieuw spel zoals onder **Voorbereiding** beschreven. De speler met de meeste punten begint nu. Elk van deze spellen noemen we een duel. De speler die na 3 duels de meeste punten heeft, wint het spel.

### Voorbeeld van een puntentelling:

De speler heeft de volgende expedities gevormd:



### Tip:

Zoals hiernaast te zien is, is het vaak beter om niet aan een expeditie te beginnen als de speler er niet zeker van is dat hij deze naar een positief resultaat kan leiden. Hij doet er goed aan om wedkaarten uitsluitend te spelen als hij meer kaarten van de betreffende expeditie heeft en nog voldoende tijd heeft om deze te spelen!

Som	23	0	0	15	35
Expeditie-kosten	-20	-20	Geen kosten	-20	-20
Subtotaal	3 pnt.	-20 pnt.	0 pnt.	-5 pnt.	15 pnt.
Wedkaarten		x 2		x 2	x 3
Totaal	3 pnt.	-40 pnt.	0 pnt.	-10 pnt.	45 pnt.

+ 20 pnt.  
bonus

### Verduidelijking van de witte expeditie:

De wedkaart verdubbelt de waarde van de expeditie. Omdat er verder geen witte kaarten liggen, betaalt de speler uitsluitend de expeditiekosten, die hij ook nog moet verdubbelen.



© 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

Auteur: Reiner Knizia  
 Illustraties: Vincent Dutrait  
 Grafische vormgeving: ANOKA DESIGN STUDIO, anoka.de  
 Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden  
 Made in EU