

**1) Wer am Zug ist, hat bis zu 4 Aktionen in beliebiger Reihenfolge zur Verfügung, ggf. auch mehrmals die gleiche.**

**a) Abenteurer um 1 Feld bewegen:**



- auf ein angrenzendes Wüstenfeld
- auf/über ein Wüstenfeld, das mit 1 Sandplättchen bedeckt ist
- nicht auf/über freies Feld in der Wüste (Sandsturm-Zentrum)
- von einem zum nächsten Tunnelfeld (bis 1 Sand darauf = OK)

**b) 1 Sandplättchen abtragen:**



- vom Feld, wo der Abenteurer steht
- von einem waagrecht/senkrecht angrenzenden Wüstenfeld
- Abgetragener Sand kommt auf den Stapel der Sandplättchen.

**c) 1 Ausgrabung machen:**

- Auf einem Wüstenfeld ohne Sand mit eigenem Abenteurer dort das Wüstenfeld umdrehen.

**d) 1 Maschinenteil bergen:**

- Das Maschinenteil muss auf einem aufgedeckten Wüstenfeld liegen.
- Max. 1 Sandplättchen darf dort liegen.
- Der Abenteurer muss auf dem Wüstenfeld stehen.
- Das geborgene Maschinenteil legt der Spieler offen vor sich ab.
- Sind alle 4 Maschinenteile geborgen, müssen alle Abenteurer zur Startrampe zum Zusammenbau kommen.

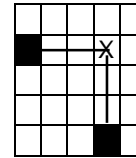
**JEDERZEIT: (auch, wenn man nicht am Zug ist)**

- Kostenlos Wasser oder Ausrüstungsgegenstände weitergeben.
- Jeder Beteiligte passt seinen Wasserpegel an (plus/minus) und muss dafür auf dem selben Wüstenfeld stehen.

**Wasser:** Nur zum Zeitpunkt der Ausgrabung darf der Abenteurer, der dort steht, 2 Einheiten Wasser aufnehmen.  
3x

**Ausrüstung:** Bei einer Ausgrabung aufgedeckt, zieht der Abenteurer die oberste Karte des Ausrüstungskartenstapels, die er offen vor sich auslegt. Ausspiel = 1 mal zu beliebiger Zeit. Ausrüstung kann nur von ihrem momentanen Besitzer eingesetzt werden. Vorherige Weitergabe ist regelkonform natürlich auch möglich.  
12x

**Hinweise:** Je Maschinenteil gibt es 2 Wüstenfelder mit Hinweis zur Lage dieses Teiles.  
8x



Erst nach Aufdeckung 2 gleicher Hinweise darf in deren Schnittpunkt das passende Teil platziert werden. Auch auf dem leeren Feld kann das geschehen.

**Tunnel:** Abenteurer dürfen sich zwischen 2 Tunnelfeldern bewegen. Die Felder müssen bereits ausgegraben sein und dürfen max. mit 1 Sandplättchen bedeckt sein.  
3x

**Startrampe:** Hier müssen alle Abenteurer zusammenkommen, um die 4 Maschinenteile zur Flugmaschine zu montieren. Es darf dort max. 1 Sand liegen beim Zusammenbauen.  
1x

**2) Windkarten ziehen:**

- Der Spieler bewegt den Sandsturm weiter. Dazu zieht er so viele Karten vom Windkarten-Stapel, wie der Windstärke-Anzeiger angibt.
- Jede Karte wird separat aufgedeckt, ausgeführt und abgeworfen.
- Die Windkarten sind immer gleich wie die Stadtfelder auszurichten!
- Jeder Spieler darf jederzeit den Ablagestapel durchsehen.
- Es werden so viele Wüstenfelder in Pfeilrichtung verweht, wie Quadrate hinter dem Pfeil abgebildet sind. Das Zentrum des Sandsturms treibt weiter und alle Abenteurerfiguren, Sandplättchen und Maschinenteile auf bewegten Wüstenfeldern wandern mit. Es kann vorkommen, dass man nicht mehr verschieben kann.

## Die vergessene Stadt - KSR (Seite 2 von 2)

- Nach der Bewegung eines Wüstenfeldes wird sofort ein Sandplättchen darauf gelegt, bei Maschinenteilen kommt es darunter. Ist aber kein Sandplättchen mehr vorrätig, **ist das Spiel verloren**.
- Kommt ein 2. Sandplättchen auf ein Wüstenfeld, wird das Feld zur DÜNE und kann NICHT MEHR BETRETEN werden. Ab dem 2. Sandplättchen werden die Marker mit dem "X" nach oben gelegt.
- Es können beliebig viele Sandplättchen auf einem Feld liegen. Nur durch Aktion "Sand abtragen" kann die Düne abgetragen werden.
- Ein Abenteurer auf einem Wüstenfeld mit mind. 2 Sand wird verschüttet. Er muss in seinem Zug zunächst Sand abtragen, bis dort max. noch 1 Sand liegen bleibt.

"Der Wind frischt auf" (3x):

- Eine solche Windkarte bewegt die Windstärke um 1 nach oben. Der Windstärkepegel wirkt sich erst auf den nächsten Spieler aus. Wird der Totenkopf erreicht, **ist das Spiel sofort verloren**.

"Die Sonne brennt" (4x):

- Wer beim Aufdecken dieser Karte nicht auf einem Tunnel steht oder durch einen Schutzschild geschützt ist, verliert 1 Einheit Wasser.
- Kommt ein Wasserstandanzeiger auf den Totenkopf, **verlieren alle Spieler sofort das Spiel**.

**Windkartenstapel ist leer:** Ablagestapel mischen und neu bereitstellen.

### SPIELENDENDE:

- Haben alle Abenteurer die Startrampe erreicht und die 4 Maschinenteile gefunden, haben sie das Spiel gewonnen. Es darf aber keine Düne auf der Startrampe liegen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 16.12.14  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Meinungen/Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)