

The Lost Expedition - KSR (Seite 1 von 3)

HIER: Aufbau und Regeln für eine **2 Personen**-Partie (kompetitiv):

Ziel: Du musst als Erster in El Dorado ankommen (letzte Exped.-Karte).
ODER Deine Forscher überleben das gegnerische Forscher-Team.

- ◆ Sortiert diese Abenteuerkarten aus: Nr.: 1, 8, 17, 33, 41, 52 (Name + "!").
- ◆ Bildet 2 Bereiche für die Teams und wählt je 1 Spielfigur.
- ◆ Beide Spieler nehmen sich je 3 Forscher mit unterschiedlicher Spezialisierung, je 3 Munitionsmarker und je 3 Nahrungsmarker.
- ◆ Jeder (!) Forscher erhält 4 Gesundheitsmarker.
- ◆ Legt 7 Expeditionskarten (= Runden) aus mit El Dorado als Zielkarte.
- ◆ Die beiden Spielfiguren kommen auf die erste Expeditionskarte.
- ◆ Mischt die Abenteuerkarten und teilt an jeden Spieler 6 aus. Restliche Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel.
- ◆ Entscheidet, wer zuerst die Expedition leiten soll (Exped.-Leiter-Marker).

Ablauf: *Jede Runde besteht aus 2 Phasen (Morgen und Abend).*

- MORGEN: ◆ Regel: Jede neue gelegte Karte wird nach Nummer aufsteigend einsortiert.
- ◆ Der Exped.-Leiter beginnt und spielt 1 Karte, womit er den ersten Pfad des Tages (Runde) eröffnet. Der Gegenspieler spielt dann seine 1. Karte und kann den Pfad verlängern / 2. Pfad eröffnen.
 - ◆ So geht es solange reihum, bis jeder Spieler 3 Karten gelegt hat.*
 - ◆ Nun muss sich der Exped.-Leiter entscheiden:



- ◆ Er wählt einen der Abenteuer-Pfade, um diesen dann zu begehen ODER er überlässt dem Gegenspieler die Erstwahl.
- ◆ Der jeweils als Zweiter losgehende Spieler muss den anderen Pfad nutzen.
- ◆ Nach Begehung werden die Karten entfernt. Jeder Spieler zahlt 1 Nahrung.
- ◆ Der Tageszeiten-Marker wird auf "Abend" gedreht.

- ABEND: ◆ Regel: Jede neue Karte wird nun einfach rechts an einen Pfad angelegt. Es werden auch jetzt wieder 2 Pfade angelegt.
- ◆ Es wird wieder abwechselnd je 1 Karte ausgelegt, jeder 3-mal. Danach gilt: Wer am Morgen als Zweiter losging, beginnt jetzt.
 - ◆ Sind beide Spieler gegangen, werden die Karten entfernt und jeder Spieler gibt 1 Nahrung ab.

- ◆ Am Rundenende zieht jeder Spieler 6 neue Karten. Der Tageszeiten-Marker wird auf "Morgen" gedreht. Der andere Spieler erhält Exped.-Leiter-Marker.

NACHZIEH- Ist er leer, verliert jedes Team 1 Nahrung. Ablage mischen =
STAPEL: neuer Stapel. Ist er ein 2. Mal leer, ist das Spiel verloren.

Spielende: *Es gibt 3 Möglichkeiten:*

- 1) Eine der Spielfiguren erreicht El Dorado. Dieser Spieler gewinnt.
- 2) Es sterben alle 3 Forscher eines Spielers. Details siehe unten.
- 3) Der Nachziehstapel wird zum 2. Mal geleert. Details siehe unten.

- ◆ Sollte ein Spieler das Spiel beenden, muss der Gegenspieler noch seinen eigenen Pfad abhandeln. Dieser muss keine Nahrung danach zahlen. Endet das Spiel durch fehlende Nahrung bei Abgabezwang nach dem Morgen oder Abend, endet es sofort.

Patt bei Fall 1): Der Beteiligte mit mehr lebenden Forschern siegt.
Andernfalls gewinnt, wer mehr nicht abgehandelte Karten im Pfad hatte. Weiter Patt: Aktueller Exped.-Leiter verliert.

Fall 2): Der andere Spieler gewinnt die Partie.
Sollten beide Spieler zur selben Tageszeit betroffen sein, gewinnt derjenige, dessen Spielfigur näher an El Dorado steht.
Weiter Patt: Der aktuelle Exped.-Leiter verliert das Spiel.

Fall 3): Es gewinnt der Spieler mit Spielfigur näher an El Dorado.
Patt: Wer mehr lebende Forscher hat, siegt.
Weiter Patt: Der aktuelle Exped.-Leiter verliert das Spiel.

Ressourcen: Nahrung / Munition / Gesundheit
Kenntnisse: über Dschungel / Navigation / Camping
Jeder Forscher ist Spezialist für 1 Art von Kenntnissen.

Abenteuerkarten:

- ◆ ALLE Kästchen sind in Reihenfolge von oben nach unten abzuarbeiten. Jede Karte gilt als eine Begegnung im Dschungel. Aktions-Kästchen darauf stellen Ereignisse dar.
- ◆ ALLE Symbole eines Kästchens sind von links nach rechts abzuhandeln!
GELB: ALLE Kästchen der Karte müssen abgehandelt werden.
ROT: Nur genau EIN Kästchen der Karte ist abzuhandeln.
BLAU: Optional: Nutze 0 - x Kästchen der Karte.

Symbole auf den 56 Abenteuerkarten:

SCHWARZ = Zugewinn, WEISS = Verbrauch.



- ◆ Zugewinne in Munition und Nahrung werden als Marker zum Team gelegt. Gesundheitsmarker müssen direkt einzelnen Forschern zugeteilt werden, wobei keiner mehr als 4 Marker haben kann.
- ◆ Verbrauchte Objekte werden in den allg. Vorrat zurückgelegt. Muss man Nahrung abgeben und hat keine mehr, verliert ein beliebiger Forscher 1 Gesundheitsmarker.

Spezialkenntnisse:

- ◆ Zugewinne: Nimm die entsprechende Abenteuer-Karte aus dem Pfad und lege sie zu Deinem Team. Sollte später ein Experte tot sein, kann dennoch Wissen seines Bereichs für das Team zugewonnen werden.**
Karte erst nach Abhandlung aller anderen darauf aktivierten Symbole zum Team legen.
- ◆ Verbrauch: Nimm 1 Abenteuer-Karte mit benötigtem Wissen von Deinem Team-weg und lege sie ab (nicht mehr verfügbar).
ODER nimm 1 Gesundheitsmarker vom Forscher mit benötigtem Wissen.
ODER nimm 2 Gesundheitsmarker vom EINEM anderen Forscher.
Ist keine der 3 o.a. Optionen möglich, ist das Spiel verloren.

! Verliert ein Forscher seinen letzten Gesundheits-Marker, ist er tot und wird aus dem Spiel genommen.

Fortschritt / Tod bei der Expedition:

- ◆ Nur durch das Symbol für "VORRÜCKEN" kommt die eigene Spielfigur auf die nächste Expeditionskarte. 
- ◆ Das Symbol "TOD" erzwingt Entfernung von einem Deiner Forscher. 
- ◆ Wer El Dorado nun erreicht, muss weitere und damit ggf. ungünstige Symbole nicht mehr ausführen.

PFAD:



ÜBERSPRINGE: Du musst nächste Karte des Pfades entfernen.



Du darfst 2 Karten des späteren Pfadverlaufs TAUSCHEN.

Falls das Symbol in einem gelben Kästchen vorkommt, muss man es nicht nutzen, darf aber.



ENTFERNE die letzte Karte vom Pfad (MUSS).

Das darf nicht die gerade in Abhandlung befindliche Karte sein.



ZIEHE 1 Karte und füge sie dem Pfadende hinzu (MUSS).

- ◆ Sind zu wenige Karten in der Reihe, als dass damit ein Symbol ausgeführt werden kann, darf man die Aktion ignorieren. Andernfalls MUSS die Aktion ausgeführt werden.

**It. Aussage vom Autor Peer Sylvester im Forum von boardgamegeek.com

*Man darf immer einen Pfad seiner Wahl verlängern.
Die Pfade können unterschiedlich lang werden.

The Lost Expedition - KSR (Seite 3 von 3)

HIER: Aufbau und Regeln-Änderungen für eine **SOLO**-Partie:

- ◆ Du nimmst Dir 3 Forscher mit unterschiedlicher Spezialisierung, UND 3 Munitionsmarker UND 3 Nahrungsmarker.
- ◆ Jeder (!) Forscher erhält 3 Gesundheitsmarker auf seine Karte.
- ◆ Lege 9 Expeditionskarten (= Runden) aus mit El Dorado als Zielkarte.
- ◆ Deine Spielfigur kommt auf die erste Expeditionskarte.
- ◆ Mische die Abenteuerkarten und ziehe 6 davon auf Deine Hand. Restliche Karten bilden den verdeckten Nachziehstapel.

- MORGEN:
- ◆ Regel: Jede neue gelegte Karte wird nach Nummer aufsteigend einsortiert.
 - ◆ Zuerst werden 2 Karten vom Nachziehstapel aufgedeckt und eröffnen den Pfad des Tages. Danach spielst Du 2 Karten von der Hand. Dann kommt wieder 1 Karte vom Nachziehstapel. kurz gefasst: N-N-H-H-N-H (H = Hand)
 - ◆ Zum Schluss spielst Du Deine 3. Karte.
 - ◆ Nun sind die Karten von links nach rechts abzuhandeln.
 - ◆ Danach gibst Du 1 Nahrung ab.

- ABEND:
- ◆ Regel: Jede neue Karte wird nun einfach rechts an einen Pfad angelegt.
 - ◆ Zuerst legst Du 1 Handkarte aus, dann folgt 1 Karte vom Nachziehstapel ODER 1 weitere Handkarte. Du hast nach der 1. Karte jetzt immer die Wahl, ob Du an schon ausliegende Karten LINKS oder RECHTS anlegst.
 - ◆ Wiederhole Aufdecken vom Nachziehstapel bzw. Handkartenausspiel so lange, bis 6 Karten auf dem Pfad liegen. Deine 3 Handkarten müssen in dem Pfad enthalten sein.
 - ◆ Nun sind die Karten von links nach rechts abzuhandeln.
 - ◆ Danach gibst Du 1 Nahrung ab.
 - ◆ Am Rundenende ziehst Du 6 neue Karten. Der Tageszeiten-Marker wird auf Morgen gedreht.

- Spielende:**
- 1) El Dorado wurde erreicht = GEWONNEN, zähle die Punkte.
 - 2) Alle 3 Forscher sind tot = Du hast verloren.
 - 3) Der Nachziehstapel ist zum 2. Mal leer = Du hast verloren.

- Punkte im Fall 1:
- 1 Punkt je übrig behaltener Nahrung
 - 1 Punkt je Munition im eigenen Bestand
 - 1 Punkt je unbenutzter Spezialkenntnis-Karte an Forschern
 - 5 Punkte für noch nicht erfolgtes Mischen des Ablagestapels der Abenteuerkarten.



Multipliziere Punkte-Summe mit Anzahl überlebender Forscher. Das Endergebnis steht damit fest.

Spielerhilfe für "The Lost Expedition"



Du musst die nächste Karte des Pfades entfernen.



Du darfst 2 Karten des späteren Pfadverlaufs gegeneinander TAUSCHEN.



ENTFERNE die letzte Karte vom Pfad.
nicht: gerade in Abhandlung befindliche



ZIEHE 1 Karte. Füge sie dem Pfadende zu.



ZIEHE Deine Spielfigur auf die nächste Expeditions-Karte.



Lass sofort einen Deiner Forscher sterben.
Seine Karte wird entfernt.

Aktions-Kästchen: Abhandeln immer von links nach rechts

GELB: komplett abhandeln
(Tausch-Symbol muss man nicht nutzen)

ROT: genau 1 beliebiges Kästchen abhandeln

BLAU: 0 - x Kästchen nach Wahl abhandeln

Rundenende:
Ziehe 6 neue Karten.
Die Tageszeit wechselt.

Zugewinne (schwarz), Verbrauch (weiss)

Ressourcen:

Kenntnisse:



Essen



Dschungel



Munition



Navigation



Gesundheit



Camping

Jeweils nach dem Morgen und dem Abend:

Gib 1 Nahrung ab. Geht das nicht: Gib 1 Gesundheit ab.

! Forscher OHNE Gesundheits-Marker sind TOT = entfernen.

Statt einer geforderten Spezial-Kennntnis kann man abgeben:



1 Gesundheits-Marker von dem geforderten Forscher



2 Gesundheits-Marker von einem anderen Forscher

Spielerhilfe für "The Lost Expedition"



Du musst die nächste Karte des Pfades entfernen.



Du darfst 2 Karten des späteren Pfadverlaufs gegeneinander TAUSCHEN.



ENTFERNE die letzte Karte vom Pfad.
nicht: gerade in Abhandlung befindliche



ZIEHE 1 Karte. Füge sie dem Pfadende zu.



ZIEHE Deine Spielfigur auf die nächste Expeditions-Karte.



Lass sofort einen Deiner Forscher sterben.
Seine Karte wird entfernt.

Aktions-Kästchen: Abhandeln immer von links nach rechts

GELB: komplett abhandeln
(Tausch-Symbol muss man nicht nutzen)

ROT: genau 1 beliebiges Kästchen abhandeln

BLAU: 0 - x Kästchen nach Wahl abhandeln

Rundenende:
Ziehe 6 neue Karten.
Die Tageszeit wechselt.

Zugewinne (schwarz), Verbrauch (weiss)

Ressourcen:

Kenntnisse:



Essen



Dschungel



Munition



Navigation



Gesundheit



Camping

Jeweils nach dem Morgen und dem Abend:

Gib 1 Nahrung ab. Geht das nicht: Gib 1 Gesundheit ab.

! Forscher OHNE Gesundheits-Marker sind TOT = entfernen.

Statt einer geforderten Spezial-Kennntnis kann man abgeben:



1 Gesundheits-Marker von dem geforderten Forscher



2 Gesundheits-Marker von einem anderen Forscher