

DIE VERGESSENE STADT

EIN NEUES ABENTEUER BEGINNT

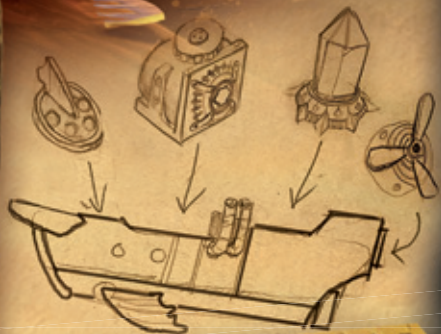


SPIEL ZIEL

Euer Expeditions-Team befindet sich auf einer Mission in die sagenumwobene Vergessene Stadt, die seit Jahrhunderten unter Sand begraben liegt. Dort befindet sich der Sage nach eine uralte, legendäre Flugmaschine. Doch kurz vor der Ankunft sorgt ein furchtbarer Sandsturm für den Absturz des Helikopters.

Gestrandet in der feindlichen Wüste, fernab jeglicher Zivilisation, müssen alle Mitspieler nun gemeinsam das Ziel verfolgen, aus der Wüste zu entkommen. Denn nur im Team kann gegen die unbarmherzige Wüstensonne und die immer stärker werdenden Sandstürme angekämpft werden. Mit den unterschiedlichen Fähigkeiten der Abenteurer gilt es, genug Zeit zu gewinnen, um die vier Maschinenteile zu finden und diese rechtzeitig in die Flugmaschine einzubauen, bevor alles vom Sand verschüttet ist oder die Abenteurer verdurstet sind!

Sollte auch nur einem Abenteurer das Wasser ausgehen oder der Sandsturm so stark werden, dass alle Abenteurer vom Sand begraben werden, verliert die gesamte Gruppe und wird für immer in der Vergessenen Stadt bleiben.



Spielinhalt

49 Spielkarten, wie folgt gegliedert:

- 31 Windkarten
- 12 Ausrüstungskarten
- 6 Abenteurerkarten

48 Sandplättchen

24 Wüstenfelder

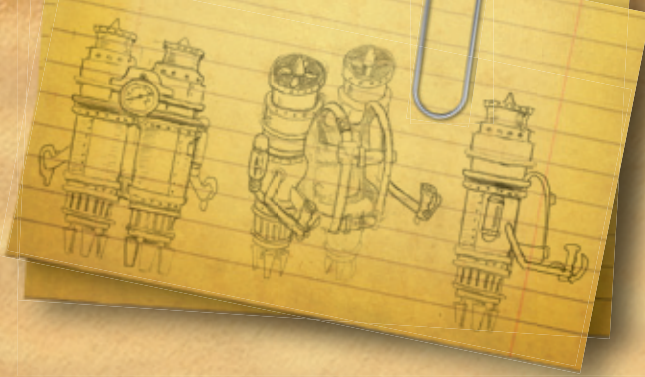
5 Wasserstands-Anzeiger für die Feldflaschen

6 Spielfiguren (Abenteurer)

1 Flugmaschine
4 Maschinenteile

- Energiekristall
- Getriebe
- Kompass
- Propeller

1 Windstärke-Anzeiger (bestehend aus Windstärke-Skala, -Anzeiger und -Ständer)



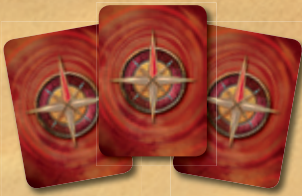
SPIELVORBEREITUNG

- 1. Aufbau der Wüste:** Unter dem Sand befinden sich neben den gesuchten Maschinenteilen nützliche Ausrüstungsgegenstände, Wasservorräte und alte Tunnelanlagen, die vor der Sonne schützen. Die 24 Wüstenfelder werden gemischt und mit der Sandseite nach oben zu einem 5 x 5-Raster ausgelegt, wobei das Feld in der Mitte frei bleibt (siehe Abbildung). Alle Plättchen müssen die gleiche Ausrichtung haben (mit dem Kompass in der linken oberen Ecke) und mit etwas Abstand zu einander ausgelegt werden. Diese Auslage stellt die Wüste dar, unter der sich die Vergessene Stadt befindet. In dieser Wüste bewegen sich die Spielfiguren wie auf einem Spielbrett. Das freie Feld in der Mitte stellt das Zentrum des Sandsturmes dar, der sich im Spielverlauf durch die Wüste bewegt. Das Feld mit dem Sandsturm kann nicht betreten werden.
- 2. Sandplättchen verteilen:** 8 Sandplättchen werden, mit der hellen Sandseite nach oben, entsprechend der Abbildung auf die Wüstenfelder verteilt. Die restlichen Sandplättchen werden als Stapel neben der Wüste bereitgehalten.
- 3. Maschinenteile bereitlegen:** Die 4 Maschinenteile werden neben der Wüste bereitgelegt. Das Abenteuerer-Team muss diese in der Vergessenen Stadt unter dem Sand der Wüste finden. Einige Wüstenfelder liefern Anhaltspunkte, wo die Teile zu finden sind.

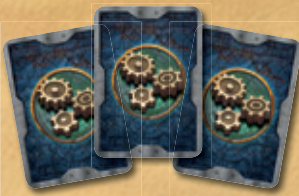


- 4. Windstärke einstellen:** Die Windstärke-Skala wird im Ständer fixiert. Der Windstärke-Anzeiger wird je nach Spieleranzahl (siehe untere Ecken) und gewünschtem Schwierigkeitsgrad an die Windstärke-Skala gesteckt. Im ersten Spiel ist es ratsam, den Anzeiger auf „Anfänger“ zu stellen.

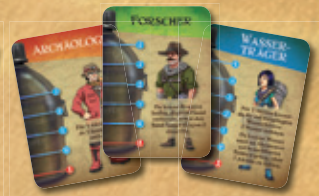
- 5. Spielkarten aufteilen:** Die Karten werden in Windkarten, Ausrüstungskarten und Abenteuererkarten aufgeteilt. Die Windkarten (rote Rückseite) werden gemischt und verdeckt oberhalb der Wüste als Windkarten-Stapel bereit gelegt. Der Kompass auf der Rückseite der Windkarten muss nach Norden (von der Wüste weg) zeigen. Die Ausrüstungskarten (blaue Rückseite) werden ebenfalls gemischt und verdeckt an eine Seite der Wüste gelegt (siehe Abbildung).



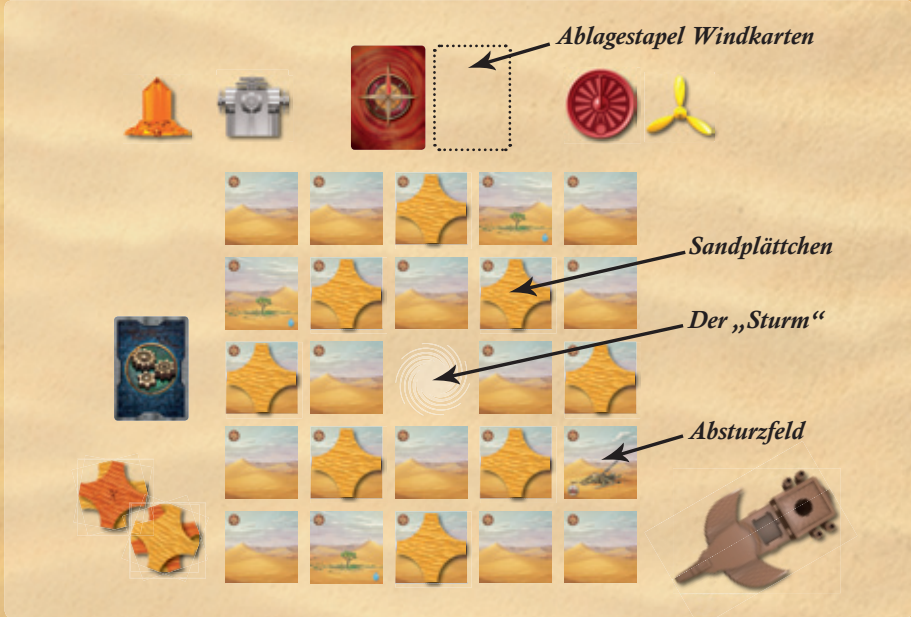
Windkarten



Ausrüstungskarten



Abenteurerkarten



6. Die Abenteurer kommen: Die 6 Abenteurerkarten werden gemischt und je eine an jeden Spieler verteilt. Übrig gebliebene Abenteurerkarten kommen mit den passenden Figuren zurück in die Schachtel. Jeder Spieler übernimmt somit während des Spiels die Rolle eines Abenteurers der mit einer Sonderfähigkeit ausgestattet ist, die nur er besitzt. Die Mitspieler sollten sich gegenseitig über die Rollen und die Fähigkeiten der Abenteurer informieren, damit jeder Spieler die Stärke des anderen kennt. Das Spiel ist einfacher zu gewinnen, wenn gemeinsam gespielt wird und die speziellen Fähigkeiten ausgenutzt werden.

Die Vorderseite der Abenteurerkarten zeigt außerdem die Feldflasche des Abenteurers. Zu Spielbeginn hat jeder Abenteurer eine volle Feldflasche. Das wird durch den Wasserstands-Anzeiger symbolisiert, der zu Beginn am obersten Markierungstrich an die Karte gesteckt wird. Trinkt ein Abenteurer im Spielverlauf Wasser, wird der Wasserstands-Anzeiger um eine Markierung nach unten verschoben.

Jeder Spieler stellt seinen Abenteurer auf das Absturzfeld des Helikopters.

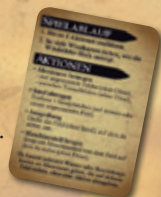


SPIELABLAUF

Der durstigste Spieler beginnt das Spiel. Anschließend geht es im Uhrzeigersinn weiter. Bei jedem Zug führt der Spieler, der an der Reihe ist, die folgenden beiden Schritte in der angegebenen Reihenfolge aus:

1. *Bis zu 4 Aktionen ausführen.*
2. *So viele Windkarten ziehen, wie die Windstärke-Skala anzeigt.*

Die Einzelheiten der beiden Schritte werden im Folgenden erklärt. Eine Kurzübersicht befindet sich auch auf der Rückseite der Abenteurerkarten.



1. Bis zu 4 Aktionen ausführen

Jeder Spieler kann in seinem Zug **bis zu 4 Aktionen** ausführen. Die Mitspieler dürfen (und sollen) dabei beratend zur Seite stehen, nicht zuletzt, um die Fähigkeiten der eigenen Abenteurer mit ins Spiel zu bringen. Mögliche Aktionen sind:

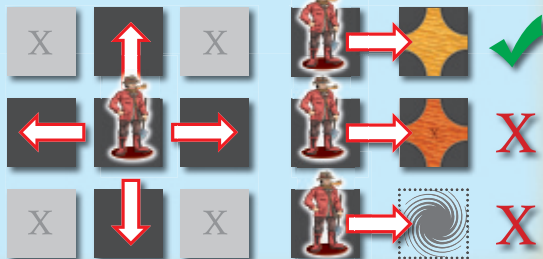
- a) Abenteurer bewegen
- b) Sand abtragen
- c) Ausgrabung
- d) Maschinenteil bergen

Die Aktionen können in beliebiger Reihenfolge (auch mehrmals dieselbe) ausgeführt werden.

a) Abenteurer bewegen

Für **eine** Aktion kann der **eigene** Abenteurer auf ein angrenzendes Wüstenfeld bewegt werden: entweder nach oben, unten, links oder rechts – aber **nicht diagonal!**

Ein Abenteurer kann auch auf oder über ein mit Sand bedecktes Wüstenfeld bewegt werden, solange auf diesem **nur 1 Sandplättchen** liegt. Liegen **2 oder mehr Sandplättchen** auf einem Wüstenfeld, handelt es sich um eine **Düne**, die nicht betreten werden darf. Ein Abenteurer kann auch von einem zum nächsten Tunnelfeld bewegt werden, sofern sich auf diesen keine Düne befindet (siehe Tunnel). Er darf aber nicht auf oder über das Zentrum des Sandsturms (= freies Feld in der Wüste) bewegt werden.



b) Sand abtragen

Ein Abenteuerer kann ein Sandplättchen von dem Wüstenfeld, auf dem er steht bzw. von einem senkrecht oder waagrecht angrenzenden Wüstenfeld abtragen (1 Aktion je Sandplättchen). Das entfernte Sandplättchen kommt wieder auf den Stapel der Sandplättchen neben der Wüste.

c) Ausgrabung

Befindet sich der eigene Abenteuerer auf einem Wüstenfeld ohne Sandplättchen, kann er für 1 Aktion eine Ausgrabung machen. Dazu wird das Wüstenfeld, auf dem er steht, umgedreht. Dabei sollten alle Felder so ausgerichtet werden, dass das Symbol auf der „Stadt“-Seite immer unten rechts steht (Erklärung der Symbole s. u.). Ausgegrabene Wüstenfelder bleiben anschließend immer offen liegen, auch wenn später evtl. noch Sandplättchen darauf gelegt werden.



Beispiel: Mit der 1. Aktion entfernt der Archäologe das Sandplättchen auf dem benachbarten Feld. Mit der 2. Aktion entfernt er das Sandplättchen auf dem Feld, auf dem er selber steht. Mit der 3. Aktion geht er auf das benachbarte Feld und mit der 4. Aktion macht er schließlich eine Ausgrabung, indem er das Feld, auf dem er steht, umdreht.

d) Maschinenteil bergen

Für **1 Aktion** kann 1 freigelegtes Maschinenteil, das sich auf einem **ausgegrabenen (aufgedeckten) Wüstenfeld** befindet, geborgen werden. Auf einem ausgegrabenen Wüstenfeld darf **maximal 1 Sandplättchen** liegen, um das Maschinenteil bergen zu können. Um es zu bergen, muss sich der Abenteuerer auf dem Wüstenfeld, auf dem das Maschinenteil liegt, befinden. Es ist nicht möglich, ein Maschinenteil von einem benachbarten oder von einem noch nicht ausgegrabenen Wüstenfeld zu nehmen. Das Maschinenteil legt der Spieler offen vor sich ab. Liegen auf dem Wüstenfeld 2 oder mehr Sandplättchen (= Düne), kann das Maschinenteil aktuell nicht geborgen werden.

Sobald die Abenteuerer alle 4 Maschinenteile geborgen haben, müssen sie noch schnell zur Startrampe bzw. diese suchen. Dort wird dann die Flugmaschine zusammgebaut, um endlich die Wüste verlassen zu können.



Wasser und Ausrüstung weitergeben

Neben den 4 regulären Aktionsmöglichkeiten können die Abenteuerer **jederzeit** (also auch, wenn Sie nicht am Zug sind) Wasser bzw. Ausrüstungsgegenstände **kostenlos**

(ohne Einsatz einer Aktion) weitergeben. Hierzu müssen die Abenteurer lediglich **auf demselben Wüstenfeld stehen**.

Bei der Weitergabe von Wasser reduziert ein Abenteurer die Anzeige seiner Feldflasche um eine oder mehrere Einheiten und der andere Abenteurer erhöht den Wasserpegel seiner Feldflasche um die entsprechenden Einheiten. Die Abenteurer können den Austausch von Wasser auch als direkte Reaktion auf eine aufgedeckte „Die Sonne brennt“-Karte (siehe Ziehen von Windkarten) durchführen, um das Verdursten eines Abenteurers zu verhindern.

Hinweis: Ein Abenteurer kann nie mehr Wasser aufnehmen, als der Füllstand seiner Feldflasche angibt. Er kann jedoch beliebig viele Ausrüstungsgegenstände besitzen.

Symbole und ihre Auswirkungen

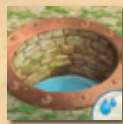
Wüstenseite:



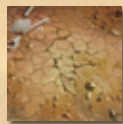
Wasser (3 Wüstenfelder)

Wird ein Wüstenfeld mit Wassersymbol ausgegraben (= umgedreht), so kann dort Wasser gefunden werden. Bei einem Wasservorkommen darf jeder Abenteurer, der **zum Zeitpunkt der Ausgrabung** (und nur dann) auf dem Feld steht, seine Feldflasche um 2 Einheiten

mit Wasser auffüllen. Die Wasservorräte werden nur direkt bei der Ausgrabung auf dem Wüstenfeld gefunden (Ausnahme: der Wasserträger kann entsprechend seiner Fähigkeit auch später auf schon längst ausgegrabenen Wasserfeldern Wasser entdecken). Daher sollten sich die Spieler vor der Ausgrabung abstimmen, damit mehrere Abenteurer das kostbare Wasser erhalten können. Aber Achtung: Eines der Wüstenfelder mit Wassersymbol ist nur eine Fata Morgana. Hier finden die Abenteurer kein Wasser.



Wasservorkommen



Fata Morgana

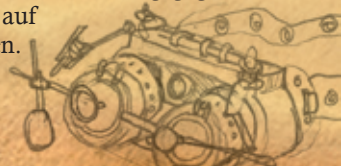
Stadtseite:



Ausrüstung (12 Wüstenfelder)

Bei der Ausgrabung eines Wüstenfeldes können hilfreiche Gegenstände gefunden werden. Immer wenn der Spieler ein Wüstenfeld ausgräbt (= umdreht), auf dem sich ein Ausrüstungssymbol befindet, zieht er sofort die oberste Karte des Ausrüstungskarten-Stapels und legt diese offen vor sich aus. Diese Karte kann er einmalig zu einem beliebigen Zeitpunkt (siehe Genaueres auf den Karten) ausspielen. Alle Spieler sollten sich über die Möglichkeiten der bereits gefundenen Ausrüstungsgegenstände informieren.

Achtung: Die Ausrüstungsgegenstände dürfen immer nur von dem Abenteurer gespielt werden, der diese vor sich liegen hat. Allerdings dürfen Ausrüstungsgegenstände natürlich **jederzeit** an einen anderen Abenteurer, der auf demselben Wüstenfeld steht, kostenlos weitergegeben werden. Für die Ausrüstungsgegenstände gibt es kein Kartenlimit.

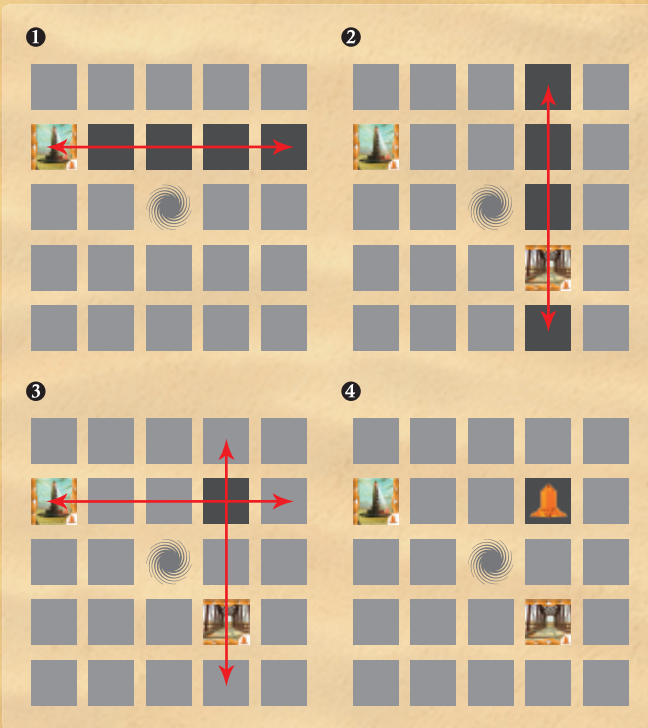




Hinweise auf Maschinenteile (8 Wüstenfelder/2 pro Maschinenteil)
 Vergraben unter dem Wüstensand gibt es Hinweise auf die 4 Maschinenteile, die benötigt werden, um die Flugmaschine zum Fliegen zu bekommen. Für jedes der vier Teile gibt es 2 Felder, die einen Hinweis auf die Lage des jeweiligen Maschinenteils geben. Ein Feld gibt einen Hinweis auf die Reihe (Ost-/Westrichtung), in der sich das entsprechende Maschinenteil befindet, das andere Feld einen Hinweis auf die Spalte (Nord-/Südrichtung). Sind beide Hinweise freigelegt, ergibt der Schnittpunkt aus Reihe und Spalte den Fundort des Teils. Das entsprechende Maschinenteil wird sofort auf das Wüstenfeld des Schnittpunktes gelegt.

Beispiel:

- 1 Nach Ausgrabung des 1. Hinweises wissen die Abenteurer, dass sich das Energiekristall irgendwo in der 2. Reihe befindet. Da der Sandsturm die Wüste verändert, kann sich die genaue Lage des Energiekristalls allerdings noch verändern.
- 2 Durch die Ausgrabung des 2. Hinweises wissen die Abenteurer nun genau, wo sich der Energiekristall befindet.
- 3 Das Energiekristall wird auf den Schnittpunkt beider Hinweise gelegt.
- 4 Fortan wird das Energiekristall bei Sandstürmen mit dem Wüstenfeld mitbewegt.



Hinweis: Auch wenn auf den Fundort eines Maschinenteils evtl. schon frühzeitig geschlossen werden kann, so darf das Maschinenteil erst dorthin gelegt werden, wenn beide Hinweisfelder aufgedeckt sind.

Ergibt sich als Schnittpunkt der beiden Hinweise das Zentrum des Sandsturms (= leeres Feld), wird das Maschinenteil dort im Zentrum des Sturmes platziert. Sobald das nächste Plättchen an diese Stelle geschoben wird, wird das Maschinenteil auf dieses Plättchen gelegt.



Tunnel (3 Wüstenfelder)

Unter dem Wüstensand versteckt sich ein System von Tunneln, das zu der Vergessenen Stadt gehört. Die Abenteurer dürfen sich zwischen zwei Tunnelfeldern bewegen, sofern diese bereits ausgegraben wurden und diese nicht durch Dünen (also 2 oder mehr Sandplättchen) verschüttet sind. Für das Bewegen von einem Tunnelfeld zu einem anderen wird 1 Aktion benötigt.

Tunnelfelder bieten zudem Schutz vor „Die Sonne brennt“-Karten. Abenteurer auf einem Tunnelfeld müssen kein Wasser trinken, wenn eine entsprechende Karte aufgedeckt wird (siehe hierzu auch Abschnitt „Windkarten ziehen“).



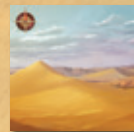
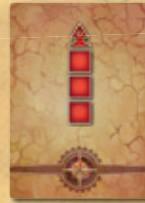
Startrampe (1 Wüstenfeld)

Sofern das Startrampenfeld aufgedeckt wurde, kann die Flugmaschine auf dieses Feld gestellt werden. Nachdem die Abenteurer alle 4 Maschinenteile gefunden haben, müssen sie auf diesem Wüstenfeld zusammenkommen, um die Flugmaschine wieder zusammenzubauen. Daher sollte die Startrampe möglichst frei von Sand gehalten werden, um das Spiel zu gewinnen.

2. So viele Windkarten ziehen, wie die Windstärke-Skala anzeigt

Nachdem ein Spieler seine 4 Aktionen ausgeführt hat, bewegt er den Sandsturm weiter. Hierfür zieht er so viele Karten vom Windkarten-Stapel, wie der Windstärke-Anzeiger vorgibt (steht der Windstärke-Anzeiger z.B. auf der 3, muss der Spieler 3 Windkarten aufdecken). Der Spieler deckt eine Karte auf, führt deren Wirkung aus und legt die Windkarte anschließend auf den entsprechenden Ablagestapel. Danach zieht er die nächste

Karte und verfährt ebenso. Dies wiederholt er solange, bis die angezeigte Zahl an Windkarten aufgedeckt wurde. Bei der Ausrichtung der Windkarten muss der Spieler darauf achten, dass die Karten immer die gleiche Ausrichtung haben wie die Stadtfelder (Windrose unten / Symbol auf den Stadtfeldern unten rechts).

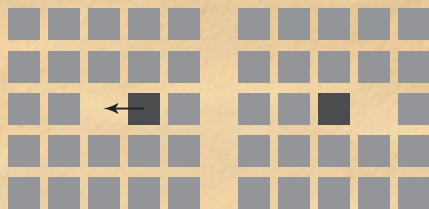


Hinweis: Die Spieler dürfen den Ablagestapel der Windkarten jederzeit durchsehen.




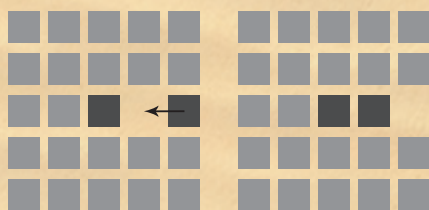
Auswirkung von Windkarten

Die Windkarten wehen so viele Wüstenfelder in Pfeilrichtung, wie die hinter dem Pfeil abgebildeten Quadrate anzeigen. Die Felder werden somit in Richtung des Sandsturm-Zentrums (= freies Feld in der Wüste) bewegt. Das heißt, die Karten treiben das Zentrum des Sandsturms weiter. Alle Abenteurerfiguren, Sandplättchen und Maschinenteile auf den bewegten Wüstenfeldern werden mitverschoben.



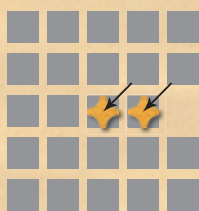
Bewege das erste Feld in den Sturm.

Beispiel: Zeigt die Karte  werden 2 Wüstenfelder nach links (in Pfeilrichtung) auf das Zentrum des Sandsturms gezogen. Zuerst wird dazu das Feld, das rechts direkt neben dem Sturm liegt, auf das Zentrum des Sturms gezogen.



Bewege das zweite Feld in den Sturm.

Danach wird sofort das nächste Feld, das nun direkt rechts neben dem Sturm liegt, auf den Sturm gezogen.



Lege ein Sandplättchen auf jedes Feld, das verschoben wurde.

Nach der Bewegung eines Wüstenfeldes wird auf dieses sofort ein Sandplättchen gelegt. Dies gilt auch für bereits ausgegrabene Wüstenfelder (diese können also wieder von Neuem mit Sand bedeckt werden). Sollte auf dem Feld ein Maschinenteil liegen, so wird das Sandplättchen unter das Maschinenteil gelegt, damit das Maschinenteil sichtbar bleibt.

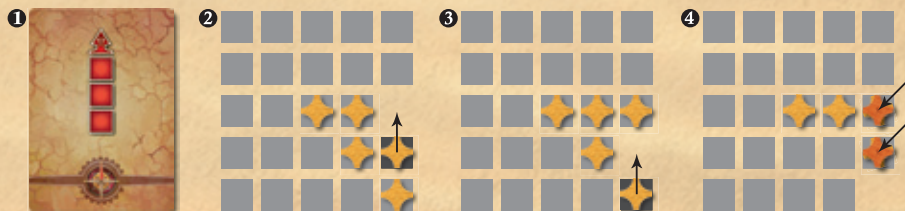
Vom Sand verschüttet

Muss ein Sandplättchen auf ein Wüstenfeld gelegt werden und es sind keine Sandplättchen mehr im Vorrat, werden die Abenteurer vom Sand verschüttet und haben das Spiel sofort verloren.

Die Ruhe vor dem Sturm

Wenn sich das Zentrum des Sturms am Rand befindet, kann es vorkommen, dass kein Wüstenfeld bewegt werden kann (im obigen Beispiel hätten weitere Karten mit der gleichen Ausrichtung keine Auswirkungen). Dies verschafft den Abenteurern eine kleine Atempause, da in diesem Fall keine weiteren Sandplättchen ins Spiel kommen.

Beispiel: ❶ Der Spieler zieht eine Karte „3 Felder nach Norden schieben“ (das heißt, das Sandsturm-Zentrum wandert nach Süden). ❷ Der Spieler schiebt das Wüstenfeld unterhalb des Sandsturm-Zentrums nach oben (nach Norden). ❸ Dann schiebt er ein 2. Wüstenfeld nach Norden. Da es kein 3. Wüstenfeld gibt, das nach Norden geschoben werden kann, hört er nach 2 Wüstenfeldern auf und ❹ legt somit auch nur auf die 2 eben bewegten Wüstenfelder jeweils ein Sandplättchen.



Dünen

Auf einem Feld können **beliebig viele Sandplättchen** liegen. Wird allerdings ein 2. Sandplättchen auf ein Wüstenfeld gelegt, wird dieses Feld zur Düne und kann nicht mehr betreten werden. Ab dem 2. Sandplättchen, das auf ein Feld gelegt wird, werden die Marker mit der „X“-Seite nach oben abgelegt. Damit wird für jeden sofort sichtbar, dass sich auf diesem Feld eine Düne befindet und von den Abenteurern nicht betreten werden kann.



Die Düne bleibt solange bestehen, bis durch die Aktion „Sand abtragen“ nur noch maximal ein Sandplättchen auf dem Wüstenfeld liegt. Erst dann kann wieder auf bzw. über das Wüstenfeld gezogen werden.

Steht ein Abenteurer auf einem Wüstenfeld mit 2 oder mehr Sandplättchen, ist er verschüttet. Wenn er wieder an der Reihe ist, muss er zunächst Aktionen darauf verwenden, Sand abzutragen, bis maximal ein Sandplättchen auf seinem Wüstenfeld liegt. Erst dann kann er sich wieder bewegen.

Der Wind frischt auf



Im Windkarten-Stapel gibt es 3 Karten „Der Wind frischt auf“.

Wird eine solche Karte aufgedeckt, muss der Windstärke-Anzeiger um eine Markierung nach oben bewegt werden. Ab dem nächsten Spieler werden dann die Windkarten entsprechend der neuen Anzeige aufgedeckt. Die Karte „Der Wind frischt auf“ kommt anschließend auf den Ablagestapel für Windkarten. Wenn der Windstärke-Anzeiger das ☠-Feld erreicht, sind die Abenteurer „vom Winde verweht“ und haben **das Spiel sofort verloren**.



Die Sonne brennt

Im Windkarten-Stapel gibt es 4 Karten „Die Sonne brennt“. Wird eine solche Karte aufgedeckt, müssen alle Spieler, die in diesem Moment nicht auf einem Wüstenfeld mit Tunnel stehen oder unter einem Schutzschild (Ausrüstungsgegenstand) geschützt sind, einen Schluck Wasser trinken. Alle betroffenen Abenteurer müssen dafür den Wasserstands-Anzeiger an ihrer Feldflasche um eine Einheit nach unten bewegen. Die Karte „Die Sonne brennt“ kommt anschließend auf den Ablagestapel für Windkarten.



Hat ein Spieler keinen Wasservorrat mehr (Wasseranzeige an der Feldflasche = 0) und müsste aufgrund einer „Die Sonne brennt“-Karte Wasser trinken (Wasserstands-Anzeiger geht auf ☠), so verurstet der Spieler und das gesamte Team hat **das Spiel verloren**.

Der Windkarten-Stapel ist leer

Wenn der Windkarten-Stapel aufgebraucht ist, wird der Windkarten-Ablagestapel sofort gemischt und verdeckt als neuer Nachzugstapel bereit gelegt. Geschieht dies während des Zuges eines Spielers, so fährt dieser anschließend mit dem Nachziehen der restlichen Karten fort.

SPIELLENDE

Gewonnen

Nachdem die Abenteurer die 4 Flugmaschinenteile gefunden haben, müssen sie alle zur Flugmaschine auf das Startrampenfeld ziehen. Sobald alle Abenteurer dort angekommen sind und sich darauf keine Düne befindet, können sie die gefundenen Teile in die Flugmaschine einsetzen, aus der Wüste entkommen und damit das Spiel gewinnen.

Verloren

Es gibt 3 Möglichkeiten, bei denen das Spiel für alle Spieler sofort verloren ist:

1. **Verdurstet:** Wenn bei einem Spieler der Wasserstandsanzeiger seiner Feldflasche das ☠-Feld erreicht.
2. **Verschüttet:** Wenn ein Sandplättchen auf ein Wüstenfeld gelegt werden müsste und kein Sandplättchen mehr im Vorrat ist.
3. **Verweht:** Wenn der Windstärkeanzeiger das ☠-Feld erreicht.

SCHWIERIGKEITSGRAD

Die Vergessene Stadt ist ein sehr variables Spiel. Der Schwierigkeitsgrad lässt sich z.B. durch den Startpunkt des Windstärke-Anzeigers sehr gut variieren. Wenn sie das Spiel im Anfängermodus gewonnen haben, dann starten sie doch einmal als Fortgeschrittener, Experte oder als Legende. Auch die unterschiedlichen Kombinationen der mitspielenden Abenteurer bieten weitere Variationen und bringen immer wieder neue Herausforderungen und neuen Spielspaß.

Sie können natürlich auch selbst kreativ die Start-Bedingungen des Spieles verändern/erschweren. So können sie z.B. vor Beginn des Spieles von den teilnehmenden Abenteurern 2 auslösen, die bereits im Helikopter schon Wasser getrunken haben und dadurch mit 1 Wasser weniger starten. Oder sie starten zu Beginn schon mit 4 weiteren Sandplättchen usw.



Wir wünschen viel Spaß und den Mut diese neuen Abenteuer zu überstehen!

Licensed
with permission
by Gamewright,
a trademark of
Ceaco, Co



© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

Spielautor: Matt Leacock
Illustration Schachtel: C. B. Ganga
Illustration Spielmaterial: Tyler Edin
Redaktion: Thorsten Gimmler



Sonderfähigkeiten der Abenteurer



Der **Forscher** kann diagonal laufen und auch diagonal Sand abtragen. Auch den Sand-Sauger darf er diagonal einsetzen. Maschinenteile darf auch er nicht diagonal aufheben, da er sich ja auf dem Wüstenfeld, auf dem das Maschinenteil liegt, aufhalten muss.



Der **Archäologe** kann für 1 Aktion gleichzeitig 2 Sandplättchen entfernen. Die beiden Sandplättchen können auf einem Wüstenfeld liegen oder sich auf 2 Wüstenfeldern befinden.



Der **Bergsteiger** kann immer einen (nie mehrere gleichzeitig) anderen Abenteurer (ohne Extrakosten) mitnehmen. Er kann Dünen betreten oder über Dünen hinwegziehen – auch, wenn er einen anderen Abenteurer mitnimmt. Wenn er den Forscher mitnimmt, darf er deshalb aber nicht dessen Fähigkeit nutzen und diagonal laufen. Er kann auch von einem Dünenfeld herunter ziehen, ohne sich vorher ausgraben zu müssen. Um ein Maschinenteil zu bergen, darf auf dem Feld aber maximal 1 Sandplättchen liegen. Wenn er einen Raketen-Rucksack einsetzt, kann er damit auch auf eine Düne fliegen. Abenteurer, die mit dem Bergsteiger zusammen auf einem Feld stehen, sind nicht verschüttet, auch wenn 2 oder mehr Sandplättchen auf dem Feld liegen. Sie können in diesem Fall auch alleine und ohne Hilfe des Bergsteigers vom Feld herunter ziehen.



Der **Navigator** kann pro Aktion 1 bis 3 andere Abenteurer insgesamt um bis zu 3 Wüstenfelder (ohne Dünen) bewegen. So kann er z. B. 1 Abenteurer um 2 und 1 anderen Abenteurer um 1 Feld bewegen. Auch Tunnel kann er bei der Bewegung benutzen. Er kann den Forscher diagonal bewegen und den Bergsteiger auf oder über Dünen ziehen. Wenn er den Bergsteiger bewegt, darf dieser einen anderen Abenteurer mitnehmen – auch den Navigator!



Der **Meteorologe** kann für jeweils 1 Aktion zum Abschluss seines Zuges jeweils 1 Windkarte weniger aufdecken, als der Windstärke-Anzeiger vorgibt. Macht er z. B. in seinem Zug nur 1 Aktion (und bewahrt sich somit 3 auf), darf er am Ende seines Zuges 3 Windkarten weniger aufdecken. Er kann in seinem Zug auch **einmalig** 1 Aktion einsetzen um sich die obersten 3 Windkarten anzuschauen. Von diesen 3 Karten kann er eine unter den Windkarten-Stapel schieben. Sollten dort nur noch weniger als 3 Karten liegen, nimmt er nur die verbliebenen Karten.



Der **Wasserträger** kann für 1 Aktion **auf bereits freigelegten** Wasserfeldern (Felder mit Wassertropfen in der rechten Ecke) 2 Wasser nehmen. Anderen Abenteurern ist das nicht möglich. Er kann Wasser auch an andere Abenteurer abgeben, wenn sich diese auf seinem oder einem benachbarten Wüstenfeld befinden. Dafür braucht er keine Aktion abzugeben. Der Wasserträger startet zu Spielbeginn mit 5 Wasser in seiner Feldflasche.