

# LOST LEGACY

Three characters are shown in a dark, rocky landscape. On the left is a woman with dark hair and a hood, holding a wooden staff. In the center is a man with long dark hair and a beard, wearing a dark tunic. On the right is a man with a long white beard and a dark tunic. In the center, a large, glowing yellow orb is visible, casting a light on the surrounding rocks.

## DAS STERNENSCHIFF & DER FLIEGENDE GARTEN

Three characters are shown in a misty, green landscape. On the left is a woman with dark hair and a hood, wearing a dark tunic. In the center is a young man with short brown hair, wearing a dark tunic. On the right is an older man with a long white beard and a dark tunic. In the foreground, a green, flying garden is visible, consisting of a central green structure with two long, curved wings.

EIN SPIEL VON HAYATO KISAGARI & SEIJI KANAI  
FÜR 2 BIS 6 SPIELER AB 10 JAHREN

# SPIELÜBERSICHT

**Lost Legacy** bietet Risiko, Deduktion und Glück. In jedem Spielzug müsst ihr 1 Karte spielen, um andere Spieler ausscheiden zu lassen oder um den Aufenthaltsort der Karte **Lost Legacy** zu finden. Wenn alle Karten des Nachziehstapels gezogen wurden, folgt die Erkundungsphase. Der Spieler, der die Karte **Lost Legacy** findet, gewinnt das Spiel. Wenn niemand den Ort dieser Karte kennt, verlieren alle Spieler!

Diese Ausgabe von **Lost Legacy** bietet euch 2 verschiedene Sets: **Set 1 – Das Sternenschiff** und **Set 2 – Der Fliegende Garten**, jeweils mit 16 Spielkarten. Beide Sets bieten sehr unterschiedliche Spielerlebnisse und können sogar miteinander kombiniert werden!

## SPIELMATERIAL

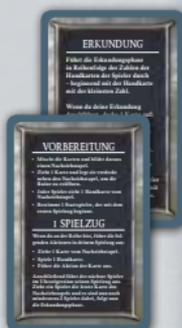
**Lost Legacy** beinhaltet:



16 Spielkarten  
**Das Sternenschiff**



16 Spielkarten  
**Der Fliegende Garten**



4 Übersichtskarten



13 Siegpunktmarker

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

# DIE SPIELKARTEN

- 1. Erkundungsreihenfolge:** Wenn die Erkundungsphase beginnt, bestimmt diese Zahl die Reihenfolge, in der die Spieler ihre Erkundungen durchführen dürfen. Je kleiner die Zahl, desto früher kommt der Spieler mit seiner Erkundung an die Reihe.
- 2. Anzahl an Exemplaren:** Die Anzahl an leuchtenden Punkten zeigt an, wie viele Exemplare einer bestimmten Karte sich im Deck befinden.
- 3. Kartename:** Jede Karte hat einen eigenen Namen.
- 4. Aktion:** Der Spieler führt diese Aktion aus, wenn er die Karte spielt.
- 5. Setsymbol:** Dieses Symbol hilft dir, die Karten von verschiedenen Sets auseinander zu halten. Es hat keinen Einfluss auf das Spiel.

In dieser Ausgabe von Lost Legacy findet ihr die Symbole für *Das Sternenschiff* und *Der Fliegende Garten*.



# SPIELVORBEREITUNG

1. Wählt eines der beiden Sets – entweder *Das Sternenschiff* oder *Der Fliegende Garten* – und nehmt die dazugehörigen 16 Spielkarten.
2. Mischt die 16 Spielkarten und legt sie in einem verdeckten **Nachziehstapel** bereit.
3. Zieht die oberste Karte des Nachziehstapels und legt sie ohne die Vorderseite anzusehen verdeckt quer daneben. Diese Karte eröffnet die **Ruine**.
4. Jeder Spieler zieht 1 **Handkarte** vom Nachziehstapel. Jeder Spieler benötigt vor sich ein wenig Platz für seine **Ablage** – hier legt er während des Spiels Karten offen ab.
5. Der Spieler mit dem atemberaubendsten Vermächtnis wird Startspieler und beginnt mit dem ersten Spielzug.



Nachziehstapel



Ruine



Deine Handkarte



Deine Ablage

# SPIELABLAUF

---

In **Lost Legacy** führen die Spieler reihum im Uhrzeigersinn ihre **Spielzüge** aus. Dieser Ablauf endet, wenn entweder alle Spieler bis auf 1 ausgeschieden sind oder die letzte Karte vom Nachziehstapel gezogen wurde. Sind noch mindestens 2 Spieler dabei, folgt nun die **Erkundungsphase**.

Das wichtigste Prinzip in **Lost Legacy**: Fast alle Informationen im Spiel sind verdeckt. Die Spieler dürfen nur ihre eigene Handkarte und die gefächerten Karten in den Ablagen aller Spieler anschauen. Die Handkarten der anderen Spieler, die Karten im Nachziehstapel und in der Ruine sind geheim.

## EIN SPIELZUG

Wenn du an die Reihe kommst, führst du die folgenden Schritte in deinem Spielzug aus:

- 1. Karte ziehen:** Ziehe die oberste Karte des Nachziehstapels und nimm sie auf die Hand. Du besitzt nun 2 Handkarten.
- 2. Karte spielen:** Spiele 1 deiner beiden Handkarten und lege sie offen in deine Ablage. Du legst alle Karten in deiner Ablage leicht gefächert aus, so dass die Reihenfolge sichtbar bleibt. Dies erleichtert allen Spielern, Rückschlüsse auf die möglichen Handkarten der anderen Spieler zu ziehen.
- 3. Aktion ausführen:** Führe die Aktion der gespielten Karte aus. Du musst diese Aktion ausführen, auch wenn sie negativ für dich ist.
  - **Karten tauschen:** Wenn du 1 Karte mit deiner Handkarte tauschen darfst, hast du die Wahl, diesen Tausch durchzuführen oder darauf zu verzichten. Du musst diese Entscheidung deinen Mitspielern nicht mitteilen, so dass du diesen Tausch am besten unter dem Tisch durchführst. So bleiben deine Mitspieler im Ungewissen.

- **Karten in der Ruine:** Wenn du 1 neue Karte in die Ruine legst, kommt sie rechts neben die Karten, die bereits in der Ruine liegen.



Wenn du die Karten in der Ruine mischen darfst, mischst du alle Karten ohne sie vorher anzuschauen und legst sie anschließend wieder in einer Reihe aus.

- 4. Ende des Spielzugs:** Wenn es noch mindestens 1 Karte im Nachziehstapel gibt, kommt der nächste Spieler an die Reihe. Wenn du zu Beginn deines Spielzugs die letzte Karte gezogen hast und nun noch mindestens 2 Spieler dabei sind, folgt nun die Erkundungsphase.

## AUSSCHEIDEN

Durch einige Kartenaktionen scheidet Spieler aus dem Spiel aus. Wenn ein Spieler ausscheidet, legt er seine Handkarte offen in die eigene Ablage, ohne die Aktion auszuführen. Der Spieler kommt nicht mehr an die Reihe und nimmt nicht an der Erkundungsphase teil. Er lässt seine Karten in der Ablage liegen.

Wenn der betroffene Spieler die Karte **Lost Legacy** auf der Hand hält, mischt er diese Karte mit allen Karten in der Ruine, statt sie in die eigene Ablage zu legen.

Wenn alle Spieler bis auf 1 ausscheiden, bevor die Erkundungsphase beginnt, gewinnt dieser letzte Spieler sofort das Spiel!

# ERKUNDUNGSPHASE

---

Zieht ein Spieler die letzte Karte des Nachziehstapels und sind noch mindestens 2 Spieler dabei, folgt die Erkundungsphase im Anschluss an seinen Spielzug. Euer Ziel ist, die Karte **Lost Legacy** zu finden!

Führt die Erkundungsphase in der Erkundungsreihenfolge der Handkarten der Spieler durch – beginnend mit der Handkarte mit der kleinsten Zahl. Da ihr eure Handkarten verdeckt haltet, ruft ein Spieler eine Zahl nach der anderen auf – „Hat jemand die 1?“ usw. Der jeweilige Spieler legt die Karte offen vor sich ab und führt seine Erkundung durch.

Jeder Spieler kommt nur einmal in der Erkundungsphase an die Reihe.

Wenn mehrere Spieler die gleiche Handkarte besitzen, dürfen sie KEINE Erkundung durchführen. Außerdem besitzen Karten mit dem X keine Zahl, so dass auch Spieler mit diesen Handkarten keine Erkundung durchführen dürfen.

Wenn du an die Reihe kommst, deckst du 1 Karte auf:

- Entweder 1 Handkarte 1 Spielers (auch deine eigene)
- oder 1 Karte in der Ruine.

Wenn du die Karte **Lost Legacy** aufdeckst, gewinnst du das Spiel! Wenn nicht, folgt der Spieler mit der nächsthöheren Karte und führt seine Erkundung durch.

Wenn du die Karte **Lost Legacy** als Handkarte besitzt, darfst du diese Karte aufdecken und gewinnst somit das Spiel. Wenn aber ein anderer Spieler vor dir erkunden darf und deine Handkarte aufdeckt, gewinnt er das Spiel!

Wenn kein Spieler die Karte **Lost Legacy** während der Erkundungsphase findet, verlieren alle Spieler!

# VARIANTEN

Um euch eine größere Abwechslung zu bieten, schlagen wir euch die folgenden Varianten vor.

## ZWEI SETS KOMBINIEREN

In dieser Variante können **bis zu 6 Spieler** mitspielen. Natürlich funktioniert diese Variante auch mit 2-4 Spielern.

Ihr verwendet 31 Karten:

1. Nehmt alle Karten von 2 verschiedenen Sets.
2. Entfernt 1 Karte *Lost Legacy* von einem der beiden Sets.

## KAMPAGNE

In dieser Variante spielt ihr mehrere Partien hintereinander, um den Kampagnensieger zu bestimmen.

Wenn ein Spieler eine Partie gewinnt, erhält er 1 Siegpunktmarker. Anschließend spielt ihr eine neue Partie, die der Sieger der vorherigen Partie beginnt.

Der Kampagnensieger benötigt eine bestimmte Anzahl an Siegpunktmarkern:

<b>2 Spieler</b>	<b>7 Siegpunktmarker</b>
<b>3 Spieler</b>	<b>5 Siegpunktmarker</b>
<b>4 Spieler</b>	<b>4 Siegpunktmarker</b>
<b>5 oder mehr Spieler</b>	<b>2 Siegpunktmarker</b>

## INDIVIDUELLE SETS

In dieser Variante verwendet ihr Karten aus verschiedenen Sets, um euer eigenes Szenario zu gestalten.

Verwendet die folgenden Richtlinien, um ein eigenes Set mit 16 Karten zu gestalten:

1. Wählt jeweils 1 Karte der Zahlen 1 bis 5, 2 Karten mit der Zahl 6 und je 3 Karten mit den Zahlen 7, 8 und dem X.
2. Für die Zahlen 6 bis 8 und das X nehmt ihr nur jeweils 1 Kartensorte. In anderen Worten nehmt ihr nicht Karten mit der Zahl 7 aus verschiedenen Sets.
3. Legt die ungenutzten Karten zurück in die Schachtel.

## SET 1 – DAS STERNENSCHIFF

---

*In der fernen Vergangenheit leuchtete ein seltsames Licht am Himmel. Aus dem Licht erschien ein Besucher aus einer weit entfernten Welt, aber seine Ankunft kündigte Katastrophen an. Durch einen Kampf gegen eine mysteriöse Gefahr beschädigt, zerbrach das Schiff des Besuchers und zog Linien aus Feuer über den Horizont. Diese fallenden Sterne schlugen auf der Oberfläche in vielen abgelegenen Orten ein. In den folgenden Zeitaltern wurde aus jedem Trümmer des Schiffs eine Legende der Lost Legacies – der Verschollenen Vermächtnisse.*

*Jahrhunderte später erschien eine Prophetin und überbrachte die Worte einer großen Vision. Sie sah eine einzige Landkarte, auf der alle Lost Legacies wiedervereint würden, und einen Anführer, der alle diese Vermächtnisse in Anspruch nehmen würde, um anschließend über alle Lande zu herrschen. Generäle, Helden und Abenteurer aller Arten begaben sich auf eine Mission: Diese Landkarte zu finden und die Orte aller Lost Legacies zu finden. Diejenigen, die diese Prophetin aufgesucht haben, sahen eine blinde Frau, deren Schicksal untrennbar mit den seltsamen Kreaturen und Überresten des Schiffs verbunden ist. Sie ist es, die den Abenteurern den Weg zu einer altertümlichen, seltsam geformten Kontruktion geschickt hat, die diese Landkarte beherbergen soll – einen Ort, den sie „Das Sternenschiff“ nennt.*



## DIE WELT VON LOST LEGACY



- **Das Sternenschiff:** Das Sternenschiff aus den Visionen der Prophetin ist eigentlich nur ein Bruchstück des Schiffes, mit dem der Besucher in unsere Welt gelangt ist. Es enthält wichtige Informationen, mit denen die anderen Lost Legacies gefunden werden können. Vor langer Zeit segelte dieses mächtige Schiff zwischen den Sternen, um neue Welten voller Wunder zu entdecken. Nun ist es ein seltsamer und bedrohlicher Ort, Heim für alle erdenklichen Gefahren.
- **General:** Ein erfahrener Veteran und Kommandeur. Er sucht das mysteriöse Sternenschiff, auf dass die von ihm angeführten Truppen unbesiegbar werden. Nur wenn die Feinde des Königreichs geschlagen werden, kann der Frieden wieder vollständig errichtet werden.
- **Ordensschwester des Schicksals:** Eine Prophetin, die Visionen der Zukunft sieht. Sie erhält flüchtige Blicke auf die Auswirkungen der Lost Legacies auf die Geschehnisse der Welt und leitet die Schicksale der Abenteurer, die mutig genug sind, diesen Auswirkungen entgegen zu treten.
- **Schattendiebin:** Eine schlaue Halunkin. Ihr Ansporn ist die Macht der Lost Legacies, mit deren Hilfe sie ein Leben mit Ruhm und Reichtum erreichen möchte.
- **Schwertkämpfer:** Ein ernster und tapferer Krieger, der die mysteriösen Kräfte der Lost Legacies nur im Namen seines Heimatlandes sichern möchte.

# KARTENGLOSSAR



• **Ordensschwester des Schicksals:** Du führst die Aktion der *Ordensschwester* nicht aus, wenn du sie spielst. Stattdessen aktivierst du die Aktion der *Ordensschwester*, wenn sie deine Handkarte ist und ein anderer Spieler diese Handkarte anschaut.

• **Das Sternenschiff:** Du darfst diese Karte nicht spielen. Du darfst das *Sternenschiff* mit Handkarten anderer Spieler oder Karten in der Ruine tauschen. Das *Sternenschiff* darf Ziel von Aktionen anderer Karten sein.

Wenn du das *Sternenschiff* aus irgendeinem Grund in eine Ablage legen sollst (wenn du durch eine andere Aktion ausscheidest, durch die Aktion der *Falschen Gerüchte*, etc.), musst du es stattdessen sofort mit allen Karten in der Ruine mischen, so dass das *Sternenschiff* niemals in einer Ablage zu liegen kommt.

Das Ablegen des *Sternenschiffs* bedeutet **nicht zwingend**, dass du auch ausscheidest!

• **Hinterhalt:** Du führst die Aktion des *Hinterhalts* nicht aus, wenn du ihn spielst. Stattdessen aktivierst du die Aktion des *Hinterhalts*, wenn er deine Handkarte ist und ein anderer Spieler diese Handkarte anschaut. Der *Schwertkämpfer* hebt die Aktion des *Hinterhalts* auf; stattdessen führst du die Aktion des *Schwertkämpfers* aus.

## SET 2 – DER FLIEGENDE GARTEN

---

Über die ganze Welt verstreut finden sich Teile eines seltsamen Schiffs, das aus weiter Ferne kam – diese ungewöhnlichen Relikte des Raumschiffs sind nun als *Lost Legacies* bekannt – den Verschollenen Vermächtnissen. In den Östlichen Gipfelketten berichten Legenden von einem schwebenden Paradies, einem Garten von überirdischen Verlockungen, geschützt von einem unmenschlichen und unerbittlichen Wächter. Einige dieser Legenden behaupten, dass der Garten eine unerschöpfliche Quelle an himmlischer Nahrung und Wasser bietet.

Weiterhin heißt es, dass der ursprüngliche Verwalter dieses fliegenden Paradieses seine Pflichten aufgegeben hat. Er wurde vom Bösen verdorben und wanderte in die Ferne, möglicherweise auf der Suche nach einem anderen der *Lost Legacies*. Der Fliegende Garten lockt seitdem Abenteuerer, genau wie Machtbesessene oder religiöse Menschen an, da seine Gaben wie keine anderen sind. Es ist aber keine einfache Aufgabe, den Garten zu erreichen. Die Suchenden müssen nicht nur Legenden und Geschichten studieren, sondern auch falsche Fährten vermeiden, das unerbittliche Gebirge überqueren und – die fürchterlichste Hürde – müssen sich der unermesslichen Macht des Wächters stellen. Wie der schon lange verschwundene Verwalter ist auch die Vorsätze des Wächters im Laufe der Zeit verdorben worden. Nun dürfen alle, die dem Wächter ins Angesicht schauen, auf keine Gnade mehr hoffen.



## DIE WELT VON LOST LEGACY



- **Abenteurer:** Ein mutiger und Gefahren suchender Krieger auf der Jagd nach den Legenden des Fliegenden Gartens. Er möchte einfach der erste sein, der den Ort findet und die Herausforderungen des Wächters überlebt.



- **Der Fliegende Garten:** Wahrscheinlich das schönste Vermächtnis der Lost Legacies. Der Fliegende Garten ist eine legendäre Oase, versteckt in den Östlichen Gipfelketten. Der Garten besteht aus einzelnen fliegenden Inseln, verbunden durch Brücken, auf denen jeweils ein eigenes Ökosystem mit üppiger Vegetation existiert. Die Pflanzen sind selber Schätze, die von Alchemisten und Heilern für ihre fast magischen Eigenschaften gesucht sind.



- **Heilige:** Eine weise und gelehrte religiöse Frau mit dem Wunsch, den Fliegenden Garten zu finden um mit der Natur zu kommunizieren und ein tieferes Verständnis der lebenden Welt zu erhalten.



- **Nekromantin:** Eine gewiefte und machtvolle Hexe mit einem Wissensschatz voller Todesmagie. Ihr Ziel ist der Fliegende Garten, um dessen Lebenskraft abzuleiten und dadurch eine unbegrenzte Macht für ihre Zaubersprüche zu bekommen.



- **Wächter:** Als ein unbeschreiblich starkes Konstrukt ist es die Rolle des Wächters, den Fliegenden Garten zu verteidigen und vor allen Fremden zu schützen. Über all die Zeitalter wurde die Programmierung des Wächters schadhafte. Statt die Tiere des Gartens zu hüten, hält es alle Fremde für eine Gefahr und zerstört alles außer die Pflanzenwelt des Gartens.

# KARTENGLOSSAR



- **Heilige:** Du führst die Aktion der *Heiligen* nicht aus, wenn du sie spielst. Stattdessen aktivierst du die Aktion der *Heiligen*, wenn diese Karte in deiner Ablage liegt und du ausscheiden würdest. Auch wenn du durch diese Aktion deine Handkarte ablegen musst, scheidest du nicht aus und bleibst stattdessen im Spiel.

Du darfst die Aktion der *Heiligen* nicht nutzen, wenn es keine Karte mehr im Nachziehstapel gibt.



- **Nekromantin:** Wenn du die *Nekromantin* spielst, musst du die Ablage eines Spielers wählen, in der mindestens 1 Karte liegt. In anderen Worten darfst du keinen Spieler wählen, dessen Ablage leer ist. Wenn alle Spieler leere Ablagen besitzen, darfst du die *Nekromantin* ausspielen, ohne dass ihre Aktion eine Auswirkung hat.

Solltest du die Aktion auf deine Ablage anwenden, legst du die *Nekromantin* erst nach Ausführung der Aktion in die eigene Ablage.

Nachdem ein Spieler ausgeschieden ist, darfst du dessen Ablage weiterhin als Ziel der *Nekromantin* auswählen.



- **Lost Legacy – Der Fliegende Garten:** Du darfst den *Fliegenden Garten* spielen, musst ihn dann aber sofort mit allen Karten in der Ruine mischen statt ihn in deine Ablage zu legen. Du darfst den *Fliegenden Garten* mit Handkarten anderer Spieler oder Karten in der Ruine tauschen. Der *Fliegende Garten* darf Ziel von Aktionen anderer Karten sein.

Wenn du den *Fliegenden Garten* aus irgendeinem Grund in eine Ablage legen sollst (durch Ausscheiden, durch die Aktion der *Falschen*



*Gerüchte*, etc.), musst du ihn stattdessen sofort mit allen Karten in der Ruine mischen, so dass der Fliegende Garten niemals in einer Ablage zu liegen kommt.

Das Ablegen des *Fliegenden Gartens* bedeutet **nicht zwingend**, dass du auch ausscheidest!

- **Geschichtenerzähler:** Du führst die Aktion des *Geschichtenerzählers* nicht aus, wenn du ihn spielst. Stattdessen aktivierst du ihn in der Erkundungsphase, wenn er in deiner Auslage liegt, sofort im Anschluss an deine erste Erkundung. Du darfst direkt im Anschluss eine weitere Erkundung durchführen; besitzt du mehrere *Geschichtenerzähler*, ermöglicht dir jeder eine weitere Erkundung. Erst danach folgt der nächste Spieler mit der nächsthöheren Handkarte.

Wenn du keine Erkundung durchführen darfst (du bist ausgeschieden oder besitzt eine identische Karte wie ein anderer Spieler), darfst du den *Geschichtenerzähler* auch nicht nutzen. In anderen Worten nützt dir der *Geschichtenerzähler* nur, wenn du eine reguläre Erkundung durchführen darfst.

- **Wunde:** Du führst die Aktion der *Wunde* sofort aus, wenn sie deiner Ablage hinzugefügt wird. Wenn du die *Heilige* in der Ablage liegen hast und eine zweite *Wunde* erleidest, darfst du die Aktion der *Heiligen* sofort nutzen, um im Spiel zu bleiben. Wenn du danach eine dritte *Wunde* erleidest und deren Aktion durchführst, scheidest du aber aus.

Sobald ein Spieler ausscheidet, darf er nicht wieder am Spiel teilnehmen, auch wenn im Laufe des Spiels *Wunden* aus seiner Auslage entfernt werden, z. B. durch die Aktion der *Nekromantin*.



# IMPRESSUM

---

**Autor:** Seiji Kanai & Hayato Kisaragi

**Entwicklung:** John Goodenough

**Grafik:** Mario Wibisono

**Grafische Gestaltung:** Garrett Winzierl

**Hintergrundgeschichte:** Ross Watson

**Lektorat:** Nicolas Bongiu, Todd Rowland, Mark Wootton, John Zinser

**Produktion:** David Lepore

## DEUTSCHE AUSGABE

**Satz und Layout:** Anja Pittner

**Übersetzung & Realisation:** Henning Kröpke

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,  
61169 Friedberg, unter Lizenz von  
Alderac Entertainment Group (AEG).

Copyright © der deutschen Ausgabe 2014  
Pegasus Spiele. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung,  
des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit  
vorheriger Genehmigung erlaubt.



*Pegasus Spiele*

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.youtube.com/pegasusspiele)