

# LOST LEGACY



## DAS TODESSCHWERT & DER WEISSGOLDTURM



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

# EINFÜHRUNG

---

*In der fernen Vergangenheit erschien ein Sternenschiff am Himmel. Durch einen Kampf beschädigt, zerbrach das Schiff und zog Linien aus Feuer über den Horizont. Diese fallenden Sterne schlugen auf der Oberfläche ein und wurden in den folgenden Zeitaltern zu den Legenden der *Lost Legacies* – der Verschollenen Vermächnisse. Entdeckt die Orte, an denen die *Lost Legacies* liegen und gewinnt das Spiel!*

## 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 3 – Das Todesschwert** und **Set 4 – Der Weißgoldturm**, jeweils mit 16 Spielkarten. Beide Sets bieten sehr unterschiedliche Spielerlebnisse und können sogar miteinander und mit allen bisher veröffentlichten Sets kombiniert werden!

# SPIELMATERIAL

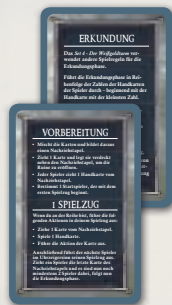
**Lost Legacy** beinhaltet:



16 Spielkarten  
**Das Todesschwert**



16 Spielkarten  
**Der Weißgoldturm**



6 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 ihr eure Erkundungen durchführen dürft. Je kleiner die Zahl auf deiner Handkarte ist, desto früher kommst du mit deiner 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:** Du führst diese Aktion aus, wenn du die Karte spielst.
- 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 Todesschwert** und **Der Weißgoldturm**.



# SPIELVORBEREITUNG

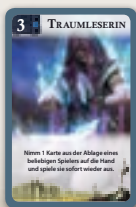
1. Wählt eines der beiden Sets – entweder **Das Todes-*s*chwert** oder **Der Weißgoldturm** – und nehmt die dazugehörigen 16 Spielkarten.
2. Mischt die 16 Spielkarten und legt sie in einem verdeckten **Nachziehstapel** bereit.
3. Zieht die oberste Karte des Nachziehstapels und legt sie ohne die Vorderseite 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** führt ihr reihum im Uhrzeigersinn eure **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. Du darfst nur deine Handkarte und die gefächerten Karten in den Ablagen aller Spieler anschauen. Die Handkarten der anderen Spieler, die Karten im Nachziehstapel, verdeckt liegende Karten in den Ablagen aller Spieler und Karten 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 verdeckt 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 jetzt die Erkundungsphase.

## WEITERE SPIELREGELN

Wenn du durch Kartenaktionen Karten verdeckt in deine Ablage legen musst, gelten ihre Aktionen nicht mehr. Diese Karten dürfen aber weiter als Ziel von anderen Kartenaktionen gewählt werden.

Wenn ein Kartentext „alle Spieler“ nennt, bist du selber auch von der Aktion betroffen bzw. darfst dich als Ziel wählen.

Karten mit dem Text „Du darfst diese Karte nicht spielen“ darfst du nicht ausspielen. Diese Karten dürfen aber das Ziel von Aktionen anderer Karten sein, so dass du sie auf diese Weise in die Ablage eines Spielers oder in die Ruine legen musst.

**Beispiele:** Wenn Andreas den Prinzen spielt und eine unspielbare Karte aus der Ruine zieht, legt er sie einfach ungespielt in die Ruine zurück. Katharina darf mit der Traumleserin keine unspielbare Karte aus der Ablage eines Spielers nehmen.

## AUSSCHEIDEN

Durch einige Kartenaktionen scheiden 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 im Nachziehstapel, statt sie in die eigene Ablage zu legen.

Du darfst die Karten in der Ablage eines ausgeschiedenen Spielers weiterhin als Ziel von bestimmten Kartenaktionen



wählen, außer dies ist ausdrücklich im Text ausgeschlossen. Wenn alle Spieler bis auf 1 ausscheiden, bevor die Erkundungsphase beginnt, gewinnt dieser letzte Spieler sofort das Spiel!

## ERKUNDUNGSPHASE

**Wichtig:** Das **Set 4 – Der Weißgoldturm** verwendet andere Spielregeln für die Erkundungsphase, siehe Seite 18.

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 es, 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 Handkarte und führt seine Erkundung durch.

Wenn du die Karte *Lost Legacy* als Handkarte besitzt, darfst du diese Karte aufdecken, wenn du an die Reihe kommst, 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* aus 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 6 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 aus einem Set. In anderen Worten nehmt ihr nicht Karten mit der Zahl 7 aus verschiedenen Sets.
3. Legt die ungenutzten Karten zurück in die Schachtel.

## SET 3 – DAS TODESSCHWERT

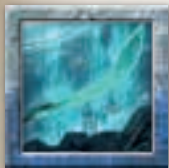
---

*Die südlichen Sumpfländer haben einen schlechten Ruf als faulige, pockenverseuchte Region, in der viele Monster hausen. Die Legenden berichten davon, dass einige der Lost Legacies in den Sümpfen versiegelt sind. In allen benachbarten Königreichen haben die Bewohner intensive Träume – Visionen eines leuchtenden Schwerts, das möglicherweise sowohl eine Waffe als auch ein Schlüssel zum Öffnen des Siegels sei.*

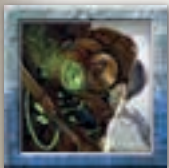
*Abenteurer sind aufgrund dieser Visionen aufgebrochen, doch diese Reise ist gefährlich: Die Sümpfe bieten Unterschlupf für zwei machtvolle Monster. Das erste ist eine zurückgezogen lebende Medusa, deren verfluchter Blick jeden in Stein verwandelt, der in ihre Augen schaut. Das andere ist lediglich unter dem Namen Herr der Verrottung bekannt, eine alptraumhafte Kreatur, von dem einige vermuten, dass er der Verwalter des Fliegenden Gartens war. Der Herr der Verrottung hat den Sumpf verdorben, und ihn mit Seuchen und Pest gefüllt. Bevor das Todesschwert gefunden und das Siegel geöffnet werden kann, muss der Herr der Verrottung erst besiegt werden.*



## DIE WELT VON LOST LEGACY



• **Das Todesschwert:** Das Todesschwert ist höchst ungewöhnlich und weit mehr als eine gewöhnliche Waffe. Es ist eines der Lost Legacies, aber fast wichtiger ist seine Funktion als Schlüssel, mit dem das Siegel geöffnet und der Weg zur Entdeckung der innersten Geheimnisse des Sternenschiffs frei wird. Das Schwert ändert auf mysteriöse Weise die Form, um sich den Eigenschaften des Trägers anzupassen. Wenn sich ein Abenteurer durch Geschick und Cleverness auszeichnet, wird die Klinge zu einem feinen Degen, während Entschlossenheit und Brutalität es zu einer Furcht einflößenden Streitaxt werden lassen.



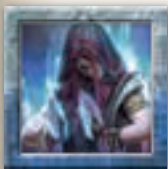
• **Herr der Verrottung:** Der ehemalige Verwalter des Fliegenden Gartens hat sich von einem Steward in einen Alptraum gewandelt. Seinem Namen entsprechend sät der Herr der Verrottung kein Leben und keine Schönheit mehr, sondern existiert nur noch für Seuchen und Verfall.



• **Medusa:** Die Medusa ist eine scheue Schönheit mit einem düsteren Fluch, die sich in den Sümpfen eine neue Heimat gesucht hat, um der Welt den Rücken zuzukehren. Sie verachtet den Herrn der Verrottung, aber ihre bloße Existenz erhöht die Gefahren für diejenigen, die sich auf die Suche nach dem Todesschwert machen.

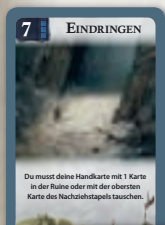


• **Prinz:** Als edler Krieger hat der Prinz schon oft von Ruhm und Ehre geträumt. In letzter Zeit haben ihn die Träume auf der Suche nach dem legendären Todesschwert in die südlichen Sümpfe geleitet.



• **Traumleserin:** Diese orakelhafte Führerin hat bereits vielen Helden dabei geholfen, deren Träume über das Todesschwert und dessen Bedeutung über ihr Schicksal zu verstehen.

## KARTENGLOSSAR



• **Eindringen:** Wenn es keine Karten in der Ruine gibt, musst du deine Handkarte mit der obersten Karte vom Nachziehstapel tauschen. Wenn es keine Karten im Nachziehstapel gibt, musst du deine Handkarte mit einer Karte in der Ruine tauschen. Gibt es weder Karten in der Ruine oder im Nachziehstapel, ignorierst du die Aktion von *Eindringen*.



• **Herr der Verrottung:** Du führst die Aktion des *Herrn der Verrottung* nur durch, wenn du die Karte ausspielst. Wenn du den *Herrn der Verrottung* ausspielst und weniger als 3 Karten mit X in allen Ablagen...



gen der Spieler ausliegen, hat die Aktion keine Auswirkung.

• **Lost Legacy: Das Todesschwert:** Du spielst *Das Todesschwert* aus und vergleichst dann die Zahl deiner Handkarte, und nicht die Zahl des *Todesschwerds*.

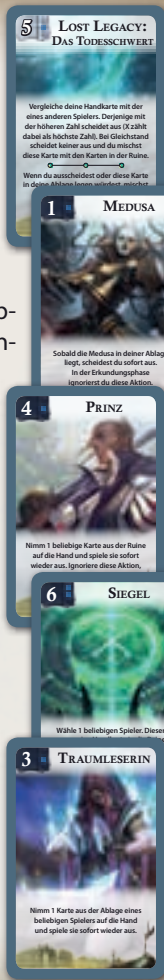
• **Medusa:** Du führst die Aktion der *Medusa* sofort durch, wenn du sie in deine Ablage legst. Wird die *Medusa* durch eine andere Kartenaktion in deine Ablage gelegt, scheidest du ebenfalls aus.

Nachdem du ausgeschieden bist, bleibst du ausgeschieden, auch wenn die *Medusa* aus deinem Ablagestapel entfernt wird, z.B. durch die Aktion der *Traumleserin*.

• **Prinz:** Du nimmst die Karte, ohne sie vorher anzuschauen. Wenn du 1 unspielbare Karte aus der Ruine nimmst, legst du sie ungespielt in die Ruine zurück.

• **Siegel:** Wenn der Nachziehstapel leer ist, darfst du das *Siegel* natürlich trotzdem spielen. Du führst nur die Aktion nicht durch.

• **Traumleserin:** Du darfst keine Karte wählen, die nicht spielbar ist.



## SET 4 – DER WEISSGOLDTURM

---

*Eines der berühmtesten Lost Legacies ist bekannt als der Weißgoldturm. Es ist ein hoher Turm, geformt aus einem einzigartigen Metall namens Weißgold. Dieses Metall verstärkt die Effekte von Zaubersprüchen und magischen Kräften und gehört in allen Ländern zu den meistgesuchten Dingen. Weißgold ist deshalb derart wertvoll, dass sich eine große Kultur basierend auf Reichtum und Handel rund um den Turm entwickelt hat. Ein machtvolles Kartell kontrolliert den Weißgoldturm und regiert das umliegende Land mit eiserner Faust.*

*Eine Gruppe Schatzsucher hat einen dreisten Raubzug geplant. Ihr Ziel ist es, den Turm zu betreten und eine große Lieferung an Weißgold direkt aus den Tresorräumen zu stehlen. Der geplante Raubzug besitzt leider viele Komplikationen: Die Wächter lassen sich nicht bestechen, gegnerische Diebe müssen ausgetrickst werden, und ein gerade stattfindendes Fest verhindert einen freien Zugang zum Turm. Wenn der Raubzug erfolgreich sein soll, müssen die Diebe sowohl mutig als auch glücklich sein!*



## DIE WELT VON LOST LEGACY



• **Alchemist:** Die Rolle des Alchemisten ist es, mit seinen Künsten die Schlösser und Siegel der Tresorräume zu schmelzen. Mit seinem Scharfsinn und seiner Ruhe sorgt er dafür, dass der Raubzug glatt verläuft.



• **Der Weißgoldturm:** Dieses Lost Legacy war einst Teil des Sternenschiffs, und wurde aus dem Magie verstärkendem Material namens Weißgold gebaut. Der Turm ist nun Heimat eines machtvollen Kartells. Innerhalb des Turms wird so gut wie alles zum Verkauf angeboten. In den oberen Etagen finden Glückspiel und Zecherei nahezu rund um die Uhr statt; dort richtet das Kartell auch Feierlichkeiten für wichtige Gäste aus.

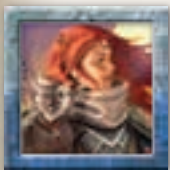


• **Falsches Gold:** Das Kartell besteht nicht aus Narren! Alchemisten in ihren Diensten haben eine Substanz erschaffen, die wie Weißgold erscheint, aber in Wirklichkeit ein wertloser Ersatz ist. Das falsche Gold wird an strategische Stellen der Tresorräume platziert, um ahnungslose Diebe in eine tödliche Falle zu locken. Nur erfahrene Diebe können die wahren Schätze von den verräterischen Kopien unterscheiden.



• **Schwarzhändler:** Der Würgegriff des Kartells auf den Handel hat zu einem aufblü-

henden Schwarzmarkt geführt: Beliefert durch Schmuggler versorgt er das gesamte Umland mit verbotenen Waren. Händler müssen auf dem Schwarzmarkt geschickt und schlau sein. Sie wissen genau, wie man die Inspektoren und Patrouillen des Kartells umgeht.



• **Straßenkünstlerin:** Schlau und schlagfertig wie sie ist, muss die Straßenkünstlerin die Wächter und Beschützer des Weißgoldturms lange genug ablenken, um ihren Kollegen genug Zeit zu verschaffen, die Weißgoldladung wegzuschaffen.

## BESONDERE SPIELREGELN

Das **Set 4 – Der Weißgoldturm** verwendet alle Grundregeln von **Lost Legacy** mit den folgenden Änderungen für die Erkundungsphase und die neue Wertungsphase.

## ERKUNDUNGSPHASE

Ihr führt die Erkundungsphase wie oben beschrieben aus, außer dass ihr das Spiel nicht automatisch gewinnt, wenn ihr die Karte *Lost Legacy* gefunden habt. Sobald ein Spieler die Karte *Lost Legacy* in dieser Phase findet, endet die Erkundungsphase, so dass die folgenden Spieler nicht mehr an die Reihe kommen und keine Karten aufdecken dürfen. Stattdessen setzt ihr das Spiel mit der Wertungsphase fort.

Unabhängig davon, ob du in der Erkundungsphase an die Reihe gekommen bist oder nicht, musst du deine Handkarte am Ende dieser Phase offen in deine Ablage legen, ohne

die Aktion der Karte durchzuführen. Du nimmst anschließend an der Wertung teil. Alle ausgeschiedenen Spieler dürfen nicht an der Wertung teilnehmen.

## WERTUNGSPHASE

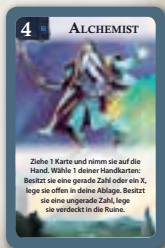
Im Gegensatz zu anderen Sets aus **Lost Legacy** gewinnt ihr in diesem Set nicht durch das Entdecken der Karte *Lost Legacy*. Stattdessen bestimmt ihr den Sieger durch die folgende Wertung:

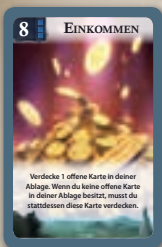
- Ihr erhaltet Siegpunkte in Höhe der Zahlen der Erkundungsreihenfolge. Zählt die Zahlen aller Karten zusammen, die offen in eurer eigenen Ablage liegen plus eventueller Boni von Kartenaktionen. Die verdeckt ausliegenden Karten berücksichtigt ihr nicht!
- Der Spieler mit der höchsten Summe an Siegpunkten gewinnt das Spiel.

Im Falle eines Gleichstands gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, welcher die Karte mit der **kleinsten** Zahl in seiner Ablage besitzt. Gibt es auch dabei einen Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg.

## KARTENGLOSSAR

• **Alchemist:** Wenn du eine Karte mit einer geraden Zahl oder einem X aus deiner Hand wählst und offen in deine Ablage legst, führst du deren Aktion nicht durch, außer der Kartentext nennt etwas anderes.

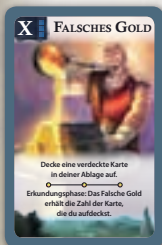




• **Einkommen:** Wenn du *Einkommen* ausspielst, musst du 1 andere Karte in deiner Ablage verdecken. Wenn du keine andere offene Karte in deiner Ablage besitzt, musst du die Karte *Einkommen* verdecken.

• **Falsches Gold:** Damit du die Erkundungsaktion des *Falschen Goldes* nutzen kannst, muss es zu Beginn der Erkundungsphase in deiner Ablage liegen. Wenn du das *Falsche Gold* auf der Hand hast, darfst du keine Erkundung durchführen, da das X keine Zahl ist und somit nicht aufgerufen wird.

Wenn du während der Erkundungsphase eine Karte mit einem X aufdeckst, erhältst du für dein *Falsches Gold* keine Siegpunkte.



Wenn du mehrere Karten *Falsches Gold* in deiner Ablage hast, erhältst du für jede dieser Karten Siegpunkte entsprechend der Zahl der aufgedeckten Karte.

**Beispiel:** Ben besitzt 2 Karten *Falsches Gold* in seiner Ablage und deckt eine Karte mit der Zahl 3 für die *Erkundungsreihenfolge* auf. Somit erhält er insgesamt 6 Siegpunkte für beide Karten *Falsches Gold*.

• **Lost Legacy: Der Weißgoldturm:** Du darfst diese Karte nicht spielen. *Der Weißgoldturm* darf das Ziel von Aktionen anderer Karten sein, so dass du ihn auf diese Weise mit der

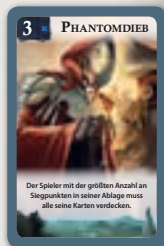


Handkarte eines anderen Spielers oder mit einer Karte in der Ruine tauschen, ihn in die Ablage eines beliebigen Spielers oder in die Ruine legen musst. Hast du den *Weißgoldturm* in der Erkundungsphase auf der Hand, ignorierst du dessen Kartentext und legst ihn spätestens am Ende der Phase in deine Ablage.



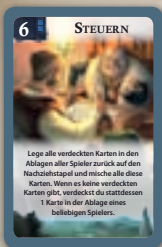
In der Erkundungsphase erhältst du einen Bonus von 10 Siegpunkten, wenn du den *Weißgoldturm* aufdeckst. Wenn ein anderer Spieler den *Weißgoldturm* auf deiner Hand entdeckt, erhält er die Bonuspunkte, und du legst die Karte in deine Ablage legen.

• **Phantomdieb:** Du führst die Aktion des *Phantomdiebs* erst vollständig aus, bevor du ihn in deine Ablage legst und dessen Zahl zu deinen Siegpunkten hinzuzählst. Besitzt du die höchste Summe an Siegpunkten (ohne die Zahl des *Phantomdiebs*), musst du alle offenen Karten in deiner Ablage verdecken und anschließend den *Phantomdieb* offen in die Ablage legen.



Wenn es zwischen 2 oder mehr Spielern einen Gleichstand bei der höchsten Summe an Siegpunkten gibt, entscheidest du darüber, welcher dieser Spieler das Ziel des *Phantomdiebs* wird.

Du darfst bereits ausgeschiedene Spieler nicht als Ziel des *Phantomdiebs* wählen.

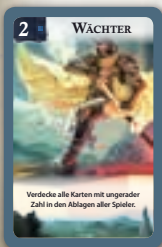


• **Steuern:** Die Karten in der Ablage von ausgeschiedenen Spielern sind von den *Steuern* betroffen.

• **Straßenkünstlerin:** Wenn du die *Straßenkünstlerin* spielst und 1 Karte aus der Ablage eines anderen Spielers nimmst, muss die Karte die gleiche Orientierung behalten. In anderen Worten: Nimmst du 1 verdeckte Karte, legst du sie auch verdeckt in deine eigene Ablage. Unabhängig von der Orientierung führst du die Aktion der gewählten Karte nicht aus, außer der Kartentext nennt etwas anderes.



Unabhängig davon, ob du die *Straßenkünstlerin* in der Erkundungsphase bereits offen in deiner Ablage hast oder erst jetzt zu Beginn deines Zugs als letzte Handkarte ablegst, erhältst du einen Bonus von 90 Siegpunkten, wenn du die Karte *Lost Legacy* aufdeckst. In diesem Set garantiert dieser Bonus den Sieg; in zukünftigen Sets wird das eventuell anders sein.



• **Wächter:** Karten mit einem X gelten weder als gerade noch als ungerade. Somit sind sie von der Aktion des *Wächters* nicht betroffen.

Die Karten in der Ablage von ausgeschiedenen Spielern sind weiterhin vom *Wächter* betroffen.

# IMPRESSUM

---

**Autor:** Seiji Kanai, Hayato Kisaragi, Masato Uesugi

**Entwicklung:** John Goodenough

**Grafik *Das Todesschwert*:** Diego Gisbert Llorens

**Grafik *Der Weißgoldturm*:** Alberto Tavira Espinar

**Grafische Gestaltung:** Garrett Weinzierl

**Hintergrundgeschichte:** Ross Watson

**Lektorat:** Nicolas Bongiu, Richard Edwards,  
Simon Lundström, Todd Rowland, Mark Wootton

**Produktion:** David Lepore

DEUTSCHE AUSGABE

**Satz und Layout:** Anja Pittner

**Übersetzung & Realisation:** Henning Kröpke

**Lektorat:** Stefan Malz

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3,  
61169 Friedberg, Deutschland,  
unter Lizenz von Alderac Entertainment Group (AEG).  
Copyright © der deutschen Ausgabe 2015 Pegasus Spiele.  
Alle Rechte vorbehalten.

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



Pegasus Spiele

# ENTDECKE NOCH MEHR LOST LEGACIES !



## DAS STERNENSCHIFF & DER FLIEGENDE GARTEN



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



[/pegasusspiele](http://www.pegasus.de)



Pegasus Spiele