

Lost Cities Spielanleitung/Spielregeln

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2019 Brettspielnetz.de

Inhalt

Lost Cities Spielregeln.....	1
Einleitung und Spielidee.....	2
Der Spielverlauf.....	4
Eine Karte in eine Reihe legen.....	5
Eine Karte ablegen.....	7
Eine neue Karte ziehen.....	8
Spielende und Wertung.....	9
Strategie.....	10

Lost Cities Spielregeln

Einleitung und Spielidee

Aufbruch ins Ungewisse! Die Spieler legen mit ihren Karten Expeditionsrouten, die sie in entlegene und geheimnisvolle Winkel der Erde entführen: in den Himalaya, den Regenwald, die Wüste, ins Vulkangebiet und unter Wasser. Wer besonders wagemutig ist, geht noch einige Wetten auf den Erfolg seiner Expeditionen ein.

Hinweis: Die Spielregeln sind sehr einfach. Doch lasst Euch davon nicht täuschen, in Lost Cities steckt mehr, als es zunächst den Anschein hat.

Ziel beider Spieler ist es, Expeditionsrouten zu legen, die nach Abzug der Grundkosten möglichst viele Ruhmespunkte einbringen. Die Expeditionen werden aus den Expeditionskarten in Form von Kartenreihen so aufgebaut, dass die Zahlenwerte einer Reihe immer weiter ansteigen. Zu Beginn jeder Reihe können Wett-Karten gespielt werden, um den Wert einer Reihe zu vervielfachen. Alle Karten einer Reihe müssen dieselbe Farbe haben. Am Schluss werden für jeden Spieler die Karten, die er in seine Reihen gelegt hat, gewertet.

Der Spielverlauf

Zu Beginn erhält jeder Spieler verdeckt 8 Karten. Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe. Jeder Spieler legt die Karten nur an seiner Seite an. In seinem Spielzug muss ein Spieler zuerst eine seiner Handkarten legen, und erst danach darf er eine neue Karte nehmen. Beim Legen der Handkarten hat ein Spieler zwei Möglichkeiten: Eine Karte in eine Reihe legen oder eine Karte ablegen.

Es gibt von jeder Farbe 3 Wett-Karten und 9 Expeditionskarten (je 1 mit den Werten von 2-10).

Eine Karte in eine Reihe legen

Der Spieler kann mit der Karte eine neue Reihe beginnen oder eine seiner bereits ausliegenden Reihen erweitern. Dazu legt er die Karte auf seiner Seite des Spielplans offen unterhalb des Ablagefeldes der entsprechenden Farbe. Weitere Karten dürfen nur am unteren Ende einer Reihe angefügt werden. Jede Karte, die in eine Reihe gelegt wird, muss einen höheren Wert haben, als die Karte, die der Spieler zuletzt in diese Reihe gelegt hat.

Wett-Karten darf ein Spieler nur zu Beginn einer Reihe legen. Es ist erlaubt, mehrere Wett-Karten in eine Reihe zu legen. Sobald allerdings in einer Reihe eine Expeditionskarte (mit einer Zahl von 2-10) gelegt wurde, darf der Spieler keine Wett-Karte mehr in dieser Farbe spielen.

Eine Karte ablegen

Will oder kann ein Spieler keine Karte in eine Reihe legen, muss er eine Karte aus der Hand offen auf das Ablagefeld der entsprechenden Farbe ablegen. Im Laufe des Spiels werden so fünf Ablagestapel gebildet, einer für jede Farbe. Es ist immer nur die oberste Karte des Stapels sichtbar. Bedienung: Klicke auf deine Karte und auf den gewünschten Ablageort. **Besonderheit auf BSN:** Da eifrige Spiele "Buch führen" können, welche Karte wo liegt und sich die Spiele teilweise über Wochen hinziehen, werden auf BSN entgegen der ursprünglichen Regel alle Karten angezeigt, wenn mit der Maus auf den jeweiligen Ablagestapel gefahren wird.

Eine neue Karte ziehen

Der Spieler nimmt eine neue Karte auf die Hand. Er hat dabei die Wahl zwischen den obersten Karten der fünf Ablegestapel (sofern dort Karten liegen) und der des verdeckten Stapels. Der Spieler darf allerdings nicht dieselbe Karte wieder aufnehmen, die er gerade abgelegt hat. Mit dem Aufnehmen der Karte endet der Zug des Spielers. Bedienung: Klicke einfach auf die Karte, die du ziehen willst, bzw. auf den Nachziehstapel.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler die letzte Karte vom verdeckten Stapel aufnimmt. Oberhalb des Nachziehstapels steht, wie viele Karten noch im Stapel sind. Die Punkte werden wie folgt verteilt:

- Die Kartenreihen (Expeditionen) der Spieler werden einzeln gewertet. Dazu werden die Werte aller Karten einer Reihe zusammengezählt. Von diesem Ergebnis werden dann 20 Punkte als Kosten der Expedition abgezogen. Eine Reihe kann so positive oder negative Punkte erbringen. Eine Reihe ohne Karten verursacht auch keine Expeditionskosten.
- Wurden am Anfang einer Reihe eine, zwei oder drei Wett-Karten gelegt, wird das Ergebnis mit 2,3 oder 4 multipliziert.
- Jede Reihe, die mindestens 8 Karten enthält, bringt zusätzlich zu den ermittelten Karten einen Bonus von 20 Punkten. Wett-Karten zählen bei den 8 Karten mit, bringen aber keinen Multiplikator für diesen Bonus.
- Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel. Anmerkung: Im Gegensatz zum Brettspiel wird auf BSN nur eine Partie gespielt.

Strategie

Lerne niederländisch: De te volgen strategie is natuurlijk afhankelijk van de kaarten die je krijgt. Je kunt niet alleen maar wachten op expedities die zeker een positief saldo opleveren. Soms moet je eerder beginnen, met de kans dat het misgaat. Je kunt ook tijdelijk kaarten afleggen, die de tegenstander toch niet meer nodig heeft, om zodoende nieuwe kaarten van de stapel te trekken. In het verloop van het spel kun je dan de afgelegde kaarten weer terugnemen, totdat de tegenstander dit in de gaten heeft natuurlijk.

Daarnaast is het zaak de waarde van een expeditie in de gaten te houden. Deze varieert tussen -80 en +156. Beide extremen zullen maar zeer zelden voorkomen. Een expeditie van ongeveer 75 punten is behoorlijk goed. Stel dat je 2 weddenschaapskaarten bij deze expeditie gebruikt, zul je dus 45 punten aan kaarten neer moeten leggen als je er minder dan 6 neerlegt en dat is niet mogelijk. Als je echter 6 kaarten (of meer) kunt leggen, hoeft je maar 38 punten te leggen om aan 74 punten te komen, bijvoorbeeld 1, 5, 6, 7, 9, 10. Je ziet dat je dus vrij veel hoge kaarten nodig hebt om zo hoog te scoren. Je kunt natuurlijk alles op alles zetten op één hele goede expeditie op te zetten, bijvoorbeeld met 3 weddenschaapskaarten, maar de kans dat dat lukt is niet zo groot.

Een ander aspect in het spel is het tempo. Het spel eindigt direct zodra de trekstapel leeg is. Het tempo van leegraken wordt door de spelers bepaald: trek je een kaart van de trekstapel of trek je van een van de andere stapels. Als je ziet dat je tegenstander 2 of misschien zelfs 3 expedities is begonnen, dan kost hem dat veel beurten om deze te completeren. Je kunt hem dan dwingen stappen over te slaan door uitsluitend kaarten van de trekstapel te trekken. Hij heeft dan niet veel tijd meer. Als je echter besluit tot deze stap, betekent het vaak dat je zelf geen nieuwe expeditie meer opstart en alleen nog punten scoort met het uitbreiden van bestaande expedities. Deze overweging moet dus niet te lichtzinnig worden genomen en zeker niet te vroeg in het spel. (bron: Spelmagazijn.nl)