

Lost Cities Roll & Write - KSR

Es wird immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Mögliche Würfelaußen: 0 - 9, 0 kann auch 10 sein. Ablauf eines Zuges:

- ♦ Wirf alle 6 Würfel in der Tischmitte UND wähle daraus **2 WÜRFEL**: 1 FARB- und 1 ZAHLEN-Würfel, die Du vorsichtig zu Dir ziehst.
- ♦ Die übrigen 4 Würfel stehen den Mitspielern zur Verfügung, die jeweils für sich 1 Kombination aus FARB- und ZAHLEN-Würfel wählen. Jeder Spieler kann jeden beliebigen Würfel virtuell wählen. Daher bleiben die Würfel auch in der Mitte liegen.
- ♦ Man darf auch **PASSEN** und schraffiert dann das unterste freie Feld auf seinem Spielblatt in der Spalte mit Würfel-Symbol. Hat man dort alle Felder schraffiert, passiert nichts weiter. Passt schon der aktive Spieler, bleiben alle 6 Würfel liegen.
- ♦ Die gewählte Kombination bedeutet **Eintragung der ZAHL** in der passenden FARB-Spalte in das unterste freie quadratische Feld. Hat man eine "0" und das runde untere Feld ist noch frei, darf man es ankreuzen = **VERDOPPELUNG** der Punkte der Spalte. Ist aber schon mind. 1 quadratisches Feld (erlaubter Mindestwert = "1") der Spalte befüllt, kann keine Null mehr notiert werden. Jede Zahl, die man einträgt, muss **größer gleich** der letzten darunter notierten Zahl sein. Eine gewählte "0" kann auch "10" sein.



BESCHLEUNIGUNGS-Feld: Trägt man hier eine Zahl ein, darf man direkt bei einer beliebigen Expedition (Spalte) eine beliebige regelkonforme Zahl notieren. Eine neue Expedition beginnt man mit der "1".



ARTEFAKT-Feld: Trägt man hier eine Zahl ein, schraffiert man das unterste freie Feld seiner Artefakt-Spalte. Hat man eine Kombination, die den 10. Eintrag in einer Spalte bedeuten würde, darf man das oberste Artefakt der Spalte ankreuzen und schraffiert 1 Feld seiner Artefakt-Spalte.

BONUS- Trägt man im **7. Feld** einer Spalte eine Zahl ein oder schraffiert das 7. Feld, hat man die Bonus-Brücke überschritten.

BRÜCKE: Dieser Fall ist **anzusagen**. Jeder Spieler, der im selben Zug die Ansage für die selbe Spalte macht, umkreist die Brücke "20".

20 Alle anderen Spieler streichen die "20" für die entsprechende Spalte.

! Beim Erreichen von Beschleunigungsfeldern, Artefakten oder Brücken solltet Ihr darüber kommunizieren, was Ihr macht.

Spielende + Das Spiel endet, wenn am Ende eines Zugs **ENTWEDER** alle Spieler **ERSCHÖPFT** sind ODER alle 8 Brücken

Wertung: überschritten wurden. Die Brücken können von verschiedenen Personen überschritten worden sein.

Zugende = Der aktive Spieler ist fertig und alle Mitspieler haben auch ihre Würfel-Wahl getroffen / gepasst.

ERSCHÖPFT = Man hat das 9. Feld seiner Würfelspalte (rechts von Artefakt-Spalte) schraffiert = 0 SP. Man spielt aber weiter.

- ♦ **Punkte ermitteln bei jedem Spieler:**
 - 1) Für das höchste Feld mit einer eingetragenen Zahl liest man je Spalte am Rand den Punkte-Wert ab. Ist das runde Feld ganz unten in der Spalte markiert, verdoppeln sich die Punkte. Keine Eintragung = 0 Punkte, Verdoppelung angekreuzt und keine Expedition eröffnet = minus 100 Punkte.
 - 2) Bei den Artefakten und Würfel-Symbolen wird jeweils der Wert für das höchste schraffierte Feld notiert.
 - 3) Bonus-Punkte bei den Brücken addieren.Es gewinnt, wer die meisten Punkte erzielt. Patt: Es gibt mehrere Sieger.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 17.08.21