

Die verlorenen Wörter

Spielend durch die Poesie der Natur

Für 2–4 Personen ab 10 Jahren

Dieses Familienkartenspiel basiert auf dem bezaubernden Buch „The Lost Words“ von Robert Macfarlane mit Illustrationen von Jackie Morris. In Deutschland ist es in der Übertragung von Daniela Seel unter dem Titel „Die verlorenen Wörter“ im Verlag Matthes & Seitz Berlin erschienen.

Spielidee

Spielend durch die Poesie der Natur. Eisvogel, Brombeere, Zaunkönig – was, wenn die Wörter für die lebendige Natur unbemerkt aus der Sprache verschwänden? Was wir nicht benennen, können wir nicht wertschätzen. Ihr versucht in diesem Spiel zu jeder Naturkarte, die ihr vor euch liegen habt, eine passende Zauberkarte zu finden. Wer es als Erste/r schafft, alle eigenen Naturkarten mit Zauberkarten zu bedecken, gewinnt.

Spielmaterial

20 Naturkarten

(mit schönen Illustrationen)



Vorderseite Rückseite

40 Zauberkarten

(mit 2 x 20 bezaubernden Gedichten)



Vorderseite Rückseite

20 Aktionskarten

(mit Illustrationen und Anweisungstext)



Vorderseite Rückseite

3x Die Eichel
3x Die Elster
3x Die Kastanie
3x Die Lerche
3x Der Reiher
4x Die Mauer
1x Die Wilde

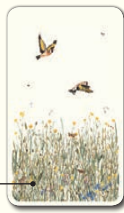
Spielvorbereitung

Sortiert die Karten anhand ihrer Rückseiten in zwei Stapel:

- ein niedriger Stapel besteht aus den 20 **Naturkarten**.
- ein hoher Stapel besteht aus den 40 **Zauber-** und 20 **Aktionskarten**.



Kartenrückseite



Kartenrückseite

Mischt jeden der beiden Stapel für sich.

Naturkarten:

Je nach Anzahl an mitspielenden Personen erhält jede/r entsprechend viele Naturkarten:

Anzahl Spielende:	2 Personen	3 Personen	4 Personen
Anzahl Naturkarten:	6 Naturkarten	5 Naturkarten	4 Naturkarten

- Legt eure Naturkarten aufgedeckt nebeneinander vor euch in eine Reihe.
- Legt 2 der übrigen Naturkarten aufgedeckt in die Mitte des Tisches.
- Die restlichen Naturkarten kommen zurück in die Schachtel.



Rückseiten



Vorderseiten

Zauber- und Aktionskarten:

- Vom Stapel der Zauber- und Aktionskarten erhält jede Person verdeckt **3 Karten**. Diese Karten nehmt ihr aufgefächert auf die Hand.



Rückseiten



Zauberkarte mit Gedicht



Aktionskarte mit Anweisung

- Den Stapel mit den restlichen Zauber- und Aktionskarten platziert ihr in der Mitte des Tisches. Das ist der **Ziehstapel**.

- Deckt die oberste Karte des Ziehstapels auf und legt sie offen neben den Stapel. Diese offene Karte bildet die erste Karte des **Ablagestapels**.

Wichtig: Der Ablagestapel muss zu Beginn eines Zuges immer mindestens eine Karte enthalten. Liegt keine Karte offen, deckt ihr einfach die oberste Karte des Stapels auf.

Spielaufbau bei 4 Personen



Spielablauf

Wer zuletzt eine Brombeere gegessen hat, beginnt. Findet sich niemand, beginnt der oder die Jüngste. Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn.

Jeder Spielzug besteht aus drei Abschnitten:

1. Eine Karte ziehen
2. Eine Aktion ausführen
3. Kartenhand auf 3 Karten reduzieren oder ergänzen



1. Eine Karte ziehen

- Ziehe eine Karte vom Ziehstapel der **Zauber- und Aktionskarten**, ODER
- nimm die oberste **Zauberkarte** vom *offenen Ablagestapel* daneben. Liegt auf dem *Ablagestapel* eine **Aktionskarte**, darfst du diese nicht nehmen.

2. Eine Aktion ausführen

Du kannst in deinem Spielzug **genau eine** der folgenden Aktionen ausführen (Ausnahme: Das Ausspielen der Aktionskarte Lerche erlaubt dir eine weitere Aktion).

Du führst eine von drei Aktionen aus:

oder

- **Paar:** Lege eine passende **Zauberkarte** von deiner Hand auf eine deiner ausliegenden Naturkarten.
- **Aktion:** Lege eine **Aktionskarte** auf den Ablagestapel und befolge ihre Anweisungen.
- **Tausch:** Tausche eine deiner ausliegenden **Naturkarten** gegen eine der beiden Naturkarten in der Tischmitte aus.

oder

Wichtig: Du kannst auch auf das Ausführen einer Aktion **verzichten**.

3. Kartenhand auf 3 Karten reduzieren oder ergänzen

Du musst am Ende deines Spielzugs **drei Handkarten** haben.

Hast du weniger als drei Handkarten, ziehe entsprechend viele Karten vom Ziehstapel nach.

Hast du mehr als drei Handkarten, lege die überzähligen auf den Ablagestapel. Die Karten, die du ablegst, können Zauber- und Aktionskarten sein – die Anweisung der Aktionskarte führst du in diesem dritten und letzten Abschnitt deines Spielzugs natürlich nicht aus.

Wichtig: Keine Karten mehr auf dem Stapel?

Ziehstapel: Falls der Ziehstapel mit den Zauber- und Aktionskarten aufgebraucht ist, bevor jemand gewonnen hat, nimmt den offenen Ablagestapel, dreht ihn um, mischt die Karten und legt sie verdeckt als Ziehstapel hin.

Ablagestapel: Liegt auf dem Ablagestapel zu einem beliebigen Zeitpunkt keine offene Karte, dann deckt vom Ziehstapel die oberste Karte auf und legt sie daneben als offene Karte aus, um den Ablagestapel zu beginnen.

Spielende

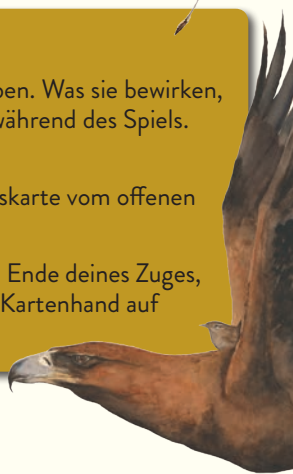
Das Spiel endet, sobald bei jemandem von euch auf allen eigenen Naturkarten die passenden Zauberarten liegen. Sie oder er hat gewonnen.

Zu den Aktionskarten:

Auf Seite 6 und 7 werden die Aktionskarten beschrieben. Was sie bewirken, müsst ihr jetzt nicht nachlesen – sondern bei Bedarf während des Spiels.

Wichtig:

1. Du darfst in Abschnitt 1 deines Zugs nie eine Aktionskarte vom offenen Ablagestapel nehmen (sondern nur eine Zauberarte).
2. Du kannst eine Aktionskarte in Abschnitt 3, also am Ende deines Zuges, auch ungenutzt auf den Ablagestapel legen, um deine Kartenhand auf drei zu reduzieren.



Die Aktionskarten



DIE EICHEL

Du darfst zwei Karten ziehen. Diese dürfen vom Ziehstapel und/oder offenen Ablagestapel genommen werden. Du entscheidest, ob du beide Karten von einem Stapel nimmst, oder je eine von jedem Stapel.

Wichtig: Am Ende deines Zuges musst du wie gewohnt alle überzähligen Handkarten auf den Ablagestapel legen, so dass du wieder drei auf der Hand hältst. In welcher Reihenfolge du die Karten ablegst und welche dann ganz oben liegt, entscheidest du.



DIE ELSTER

Stehle einer Person ein vollständiges ausliegendes Paar aus Zauber- und Naturkarte und platziere das Kartenpaar neben deine Naturkarten. Lege vor diese Karten dafür eine deiner noch einzelnen Naturkarten.



DIE KASTANIE

Schiebe von einer anderen Person die ausliegende Zauberkarte eines vollständigen Paares aus Zauber- und Naturkarte unter den Ablagestapel.

Wichtig: Hat die betroffene Person die gleiche Zauberkarte noch einmal auf der Hand, darf sie diese Karte sofort auf die eigene Naturkarte legen und eine Karte vom Ziehstapel auf die Hand nehmen.



DIE LERCHE

Spiele diese Karte aus, nachdem du eine Aktion gemacht hast, und führe eine weitere Aktion aus (also eine Zauberkarte auf eine Naturkarte legen ODER eine weitere Aktionskarte spielen und ausführen ODER eine Naturkarte austauschen). Das Ausspielen der Aktionskarte Lerche, wird selbst nicht als Aktion gewertet.

Wichtig: Du darfst nur **eine** Aktionskarte Lerche in deinem Zug spielen.



DER REIHER

Frage alle anderen Personen nach einer Zauberkarte, die du benötigst (z.B.: Hat jemand die Brombeere?). Hat jemand diese, erhältst du sie. Haben mehrere die gefragte Zauberkarte, erhältst du sie von allen. Die so erhaltene(n) Zauberkarte(n) nimmst du auf die Hand. Wenn niemand die gefragte Karte hat, musst du, wenn du in der nächsten Runde wieder an die Reihe kommst, aussetzen!

Wichtig:

- Am Ende deines Zuges musst du wie gewohnt alle überzähligen Handkarten auf den Ablagestapel legen, so dass du wieder drei auf der Hand hältst. In welcher Reihenfolge du die Karten ablegst und welche dann ganz oben liegt, entscheidest du.
- Jede Person, die dir die gefragte Zauberkarte gegeben hat, füllt die eigene Kartenhand sofort wieder auf drei auf, indem sie eine Karte vom Ziehstapel zieht.
- Hat jemand die gefragte Zauberkarte sogar doppelt auf der Hand, erhältst du beide Karten.
- Wenn du erfolglos nach einer Zauberkarte fragst, musst du in der nächsten Runde aussetzen. Wenn du aber nun die Aktionskarte Lerche spielst und daraufhin noch mal eine Aktionskarte Reiher spielst und diesmal erfolgreich nach einer Zauberkarte fragst, dann musst du wegen der ersten erfolglos gespielten Aktionskarte Reiher nicht in der nächsten Runde aussetzen.
- Wenn du erfolglos nach einer Zauberkarte fragst, dann mittels Aktionskarte Lerche und einer weiteren Aktionskarte Reiher wieder erfolglos bist, musst du dennoch nur einmal aussetzen.



DIE MAUER

Lege diese Aktionskarte auf ein eigenes vollständiges Paar aus Zauber- und Naturkarte. Das Paar ist geschützt und kann dir nicht mehr weggenommen oder durch die Aktionskarte Kastanie getrennt werden.



DIE WILDE

Die Wilde ist ein Joker! Sie kann auf eine beliebige Naturkarte als Zauberkarte gelegt werden.

Das Paar ist zudem geschützt und kann dir nicht mehr weggenommen oder aufgelöst werden (wie bei der Mauer).



Der Autor: Robert Hyde lebt in Cambridge, UK. Er besitzt einen Spieleverlag, Sophisticated Games, und hat weltweit einige Spiele veröffentlicht, die er bei anderen Autoren in Auftrag gegeben hat. Mit „Die verlorenen Wörter“ legt er sein zweites Spiel vor, ein Kartenspiel, das durch das Buch „The Lost Words“ inspiriert wurde, das in Deutschland unter dem Titel „Die verlorenen Wörter“ im Verlag Matthes & Seitz, Berlin erschienen ist.

Autor und Verlag danken allen, die beim Testspielen, Regellesen und der Entstehung des Spiels beteiligt waren.

Texte und Gedichte basieren auf der deutschen Buchausgabe Robert Macfarlane. Die verlorenen Wörter. Aus dem Englischen von Daniela Seel © 2018 MSB Matthes & Seitz Berlin Verlagsgesellschaft mbH Erschienen in der Reihe Naturkunden herausgegeben von Judith Schalansky

© Sophisticated Games

Alle Rechte vorbehalten.
MADE IN GERMANY



Illustrationen: © 2017 by Jackie Morris
Kartenrückseiten und „The Wall“ artwork:
© 2020 by Alison O'Toole with Jackie Morris
Grafikdesign zur deutschen Spielausgabe: Bluguy Grafikdesign
Redaktion: Bärbel Schmidts und Wolfgang Lüdtko

© 2021 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7, 70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0, Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de, kosmos.de

Art.-Nr. 682132

