

# Lücken (Montana)

1 Spieler

52 Karten

Schwierigkeit: Mittel

Dauer: Mittel

Jede Reihe zu einer vollständigen Farbfolge von 2 bis König anordnen.

## AUFBAU

- 1 Spieler mit einem Standard-52-Karten-Deck.
- Alle Karten offen in 4 Reihen zu je 13 auslegen.
- Alle 4 Asse entfernen, um Lücken zu schaffen.

## WERTUNG

- Gewonnen durch Vervollständigung aller vier Reihen von 2 bis König.
- Typischerweise 1-2 Neuverteilungen erlaubt, wenn man feststeckt.

*Tipp: Zuerst die 2er in die linke Spalte verschieben, da sie die ganze Reihe verankern.*

## AM ZUG

- Lücke mit der Karte füllen, die einen Rang höher und dieselbe Farbe wie die Karte links davon hat.
- Jede 2 kann eine Lücke in der linken Spalte füllen.
- Lücken neben Königen sind tot.

Lücken, auch bekannt als Montana oder Spaces, ist ein Solitärkartenspiel, bei dem alle 52 Karten offen in vier Reihen zu je dreizehn ausgelegt werden. Die Asse werden entfernt, um vier Lücken zu schaffen, und der Spieler ordnet Karten um, indem er sie in die Lücken verschiebt, um vollständige aufsteigende Farbfolgen von 2 bis König in jeder Reihe zu bilden.

## Ziel

Alle vier Reihen so anordnen, dass jede Reihe eine vollständige Farbe in aufsteigender Reihenfolge von 2 bis König enthält, von links nach rechts.

## Vorbereitung

1. **Spieler:** 1 Spieler (Solitär).
2. **Deck:** Standard 52-Karten-Deck.
3. **Auslage:** Alle 52 Karten offen in 4 Reihen zu je 13 Karten auslegen.
4. **Lücken:** Die 4 Asse aus der Auslage entfernen, wodurch 4 Lücken (leere Plätze) entstehen.

## Spielablauf

1. **Karten verschieben:** Eine Lücke darf mit der Karte gefüllt werden, die einen Rang höher und von derselben Farbe wie die Karte links der Lücke ist. Beispiel: Wenn die Herz 5 links einer Lücke liegt, darf nur die Herz 6 diese Lücke füllen.
2. **Linke Spalte:** Eine Lücke in der am weitesten links liegenden Position jeder Reihe darf mit jeder beliebigen 2 gefüllt werden.
3. **Tote Lücken:** Eine Lücke rechts von einem König (oder rechts einer anderen Lücke ohne Karte links davon) ist tot und kann nicht gefüllt werden.
4. **Neuverteilung:** Wenn keine Züge mehr möglich sind, ist eine Neuverteilung erlaubt. Karten, die bereits in korrekter Folge vom linken Rand jeder Reihe liegen, bleiben an Ort und Stelle. Alle anderen Karten werden eingesammelt, gemischt und neu ausgeteilt. Die Asse werden erneut entfernt. Typischerweise sind 1 oder 2 Neuverteilungen erlaubt.

## Punktewertung

1. **Gewinnbedingung:** Das Spiel ist gewonnen, wenn alle vier Reihen mit Farben in Reihenfolge von 2 bis König vervollständigt sind.
2. **Teilwertung:** Manche Versionen werten nach der Anzahl korrekt platzierter Karten in Folge, bevor das Spiel stockt.
3. **Neuverteilungskosten:** Jede genutzte Neuverteilung kann die Endpunktzahl in punktbasierten Versionen reduzieren.

## Varianten

---

- **Montana:** Ein alternativer Name; manche Versionen platzieren die 2er beim Aufbau in der linken Spalte, um dem Spieler einen Vorsprung zu geben.
- **Addiction:** Eine digitale Variante, die typischerweise 3 Neuverteilungen erlaubt und Abschlussstatistiken verfolgt.
- **Lücken ohne Neuverteilung:** Eine schwierigere Variante, bei der keine Neuverteilungen erlaubt sind.

## Tipps und Strategien

---

- Zerst die 2er in die linke Spalte verschieben, da dies ganze Reihen für den Aufbau verankert.
- Vermeiden, tote Lücken neben Königen zu erzeugen, es sei denn, es gibt keine Alternative.
- Mehrere Züge vorausplanen; ein einzelner Zug beeinflusst die Verfügbarkeit von Lücken in der gesamten Auslage.

## Tipps & Strategie

---

Immer zuerst 2er in die am weitesten links liegenden Positionen verankern. Mehrere Züge vorausdenken, weil jede Lückenbewegung zukünftige Optionen beeinflusst. Vermeiden, unbewegliche tote Lücken neben Königen zu erzeugen.

Das Spiel erfordert sorgfältige Planung, weil jeder Zug die Landschaft verfügbarer Züge verändert. Folgen bauen von links auf, daher ist die frühe Positionierung der 2er von grösster Bedeutung.