

Lumen (Pegasus) - KSR

Es gibt 5 Farben mit je 12 Karten in den Werten 1 - 12. Ihr spielt 4 Durchgänge zu je 10 Stichen. GELB ist Trumpf.
 Aufbau: Per Zufall verlegt ihr die dunkle PLUS-Karte und an alle anderen Spieler je 1 helle PLUS-Karte.
 Bei 3, 4 oder 5 Spielern werden nur die Werte 1 - 8 / 1 - 10 / 1 - 12 verwendet.

Ablauf eines Durchganges in 4 Phasen:

1) KARTEN VERTEILEN + SORTIEREN:

- Wer die DUNKLE PLUS-Karte hat, mischt den Kartenstapel verdeckt und teilt an jede Person 10 Karten aus, die verbleibenden 10 werden unbesehen zur Seite gelegt.
- Jeder Spieler nimmt die Karten vor sich auf und sortiert diese nach Farben und innerhalb jeder Farbe aufsteigend nach Werten von links nach rechts.
- Ganz rechts wird die PLUS-Karte angefügt als Markierung, wo bei jeder Farbe der höchste Wert einsortiert ist.
- Jeder Spieler gibt diese Karten VERDECKT an die Person zu seiner LINKEN.

2) KARTEN AUFNEHMEN + TIPP ABGEBEN:

- Jeder Spieler nimmt die erhaltenen Karten so auf die Hand, dass er nur die farbigen RÜCKSEITEN sieht. NUR die Mitspieler dürfen und müssen die Vorderseite sehen.
- Wer die dunkle PLUS-Karte hat, beginnt + gibt 1 TIPP ab, die anderen danach ebenso.
- TIPP* abgeben:
 - ↳ NIMM 1 GELBEN Tipp-Stein für jeden Stich, den du meinst gewinnen zu können.
 - ↳ Optional darfst du genau 1 BLAUEN Tipp-Stein zusätzlich nehmen, der 1 weiteren Stich als angesagt erlaubt.
 - ↳ Tipps mit 0 GELBEN Steinen oder nur 1 BLAUEN Stein sind erlaubt.

*Partie zu dritt: Wer aktuell die meisten Siegpunkte hat, MUSS zuerst seinen TIPP abgeben und beginnt das Ausspielen.

Patt: Der Beteiligte beginnt, der im Uhrzeigersinn eher nach dem Spieler mit der dunklen PLUS-Karte folgt.

3) STICHE SPIELEN:

- Es beginnt, wer die dunkle PLUS-Karte hat. Weiter geht es im Uhrzeigersinn.
- NICHT den Karten-Wert ansehen, bevor diese offen auf dem Tisch ausgespielt liegt.
- Jeder Mitspieler muss die angespielte Farbe mit 1 Karte gleicher Farbe bedienen. Hat er diese Farbe nicht auf der Hand, darf er 1 beliebige Karte ausspielen.
- Haben alle Spieler je 1 Karte ausgespielt, gewinnt derjenige den Stich, der den **höchsten** Wert in angespielter Farbe ausspielt.
 Kam Trumpf im Stich vor, gewinnt die höchste Trumpf-Karte.
 Der Stich-Gewinner legt den Stich vor sich separat ab + legt 1 seiner TIPP-Steine darauf. Jeder Stich ist separat als Stapel zu halten.
- Der Stich-Gewinner spielt auch den nächsten Stich an.
 Frühere Stiche darf man nicht mehr ansehen.
- Sind alle Handkarten (außer PLUS-Karten) gespielt, geht es zu Phase 4.

4) DURCHGANG (DG) WERTEN:

- Für GENAU angesagte Stich-Anzahl (GELBE Tipp-Steine) gibt es folgende Sieg-Punkte:
 Durch den blauen Stein bei Ansage hat man 1 Stich nach oben Spielraum zur Erfüllung.

	DG 1	DG 2	DG 3	DG 4
Tipp ohne BLAUEN Stein	10 SP	20 SP	30 SP	40 SP
Tipp mit BLAUEN Stein	5 SP	10 SP	15 SP	20 SP

Jede Abweichung von angesagter Stichzahl (nur die mit GELBEN Steinen): **-5 SP**

Beispiele Angesagt 3 gelbe + 1 blau, dann 3 oder 4 Stiche gemacht = 5 SP.

für DG 1: Bei 6 erzielten Stichen wären es **-15 SP** gewesen, bei 2 Stichen : **-5 SP**.

Spielende: Nach 4 Durchgängen gewinnt der Spieler mit den meisten Siegpunkten.

Patt: Der Beteiligte ist besser, der im letzten Durchgang mehr SP hatte.

Danach ist der Beteiligte besser, der im Uhrzeigersinn eher nach dem Spieler mit der dunklen PLUS-Karte folgt bzw. dieser selbst ist.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
 SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 31.08.25