

Es werden 10 Runden gespielt, immer reihum im Uhrzeigersinn.
Wird das ATOLL erwähnt, ist die offene Auslage in der Tischmitte gemeint.

Jede Runde besteht aus einer Aktions-Phase, in der jeder Spieler 1 Zug macht.
Danach folgt immer eine Wertungs-Phase. Plättchen zeigen Werte von 1 - 6.

Ablauf eines Zuges in 4 Schritten:

AKTIONS-Phase:

- Optional:**
- Hast du bereits Wertungs-Plättchen mit der **QUALLE oben** liegen, darfst du diese jetzt ausgeben, indem du 1 - 4 Luminos aus dem Atoll oder deiner Auslage NIMMST und in den Beutel WIRFST.
- Spezial-Aktion**
- MISCHE sodann den Beutel gründlich.
 - ZIEHE genau so viele Luminos, wie du zuvor in den Beutel geworfen hast und LEGE sie ins Atoll / eigene Auslage - je nach Herkunft.
 - Je weiterem Quallen-Pl. kann man noch 1 Spezial-Aktion machen.
 - Das genutzte Wertungs-Plättchen kommt stets in die Schachtel.

1) WÄHLE 1 Lumino aus deiner Auslage und LEGE es ins Atoll.

2) WÄHLE genau EINE der folgenden Aktionen (A / B / C) und führe sie aus:

A: KALKSTEIN-Marker nehmen: NIMM so viele Kalksteine (1 - 6), wie die Zahl auf dem gerade ins Atoll gelegten Lumino angibt. Du füllst damit deinen Kalkstein-Vorrat auf, wobei nicht speicherbare (Limit: 10) Steine verfallen.

B: 1 Lumino aus der EIGENEN Auslage nehmen: WÄHLE 1 der 3 verbliebenen Luminos aus deiner Auslage und NIMM es auf die Hand. Es kommt im Schritt 4 ins eigene Riff.

C: 1 - 3 Luminos einer anderen Farbe aus dem ATOLL nehmen: WÄHLE 1 - 3 Luminos von genau EINER Farbe aus dem Atoll und NIMM diese auf die Hand. Diese Luminos müssen eine andere Farbe haben, als das Lumino, das du im Schritt 1 ins Atoll gelegt hast.

3) ÜBERPRÜFE, wie viele Luminos im ATOLL liegen. Sind es < 4, dann FÜLLE sofort das Atoll aus dem Beutel auf, bis es 4 sind.

4) Luminos ins RIFF legen: Hast du Luminos auf der Hand, DARFST du diese in beliebiger Reihenfolge ins RIFF legen. Du musst alle diese Luminos platzieren / abwerfen (siehe Regel 5).



Die Regeln im RIFF:

- Du siedelst Korallen auf Kalkstein- / Wasser- / Korallenfeldern an. NUR dein Start-Lumino besteht aus 2 Korallenfeldern verschiedener Farben, alle anderen Luminos zeigen immer 2 Korallenfelder in nur 1 Farbe.
- Luminos, die auf Grundfelder (anfangs sind es 42 Grundfelder) gelegt werden, sind auf Ebene 1. Entsprechend sind Luminos auf höheren Ebenen, wenn sie auf anderen Luminos aufliegen.

REGEL 1 - LEGE GLEICHE FARBEN ANGRENZEND:

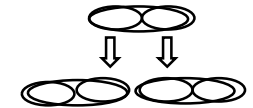
- 1) Ebene 1: Ein neu gelegtes Lumino muss mind. 1 Korallenfeld mit einer Kante berühren, das die gleiche Farbe wie es selbst hat. Ist es nicht möglich, gemäß dieser Regel das Lumino zu platzieren, darfst du es beliebig angrenzend in Ebene 1 legen.

Für höhere Ebenen gilt:

Das neue Lumino muss auf mind. 1 Korallenfeld gleicher Farbe gelegt werden UND/ODER 1 anderes Korallenfeld gleicher Farbe auf gleicher Ebene berühren.

REGEL 2 - LEGE NICHT DECKUNGSGLEICH:

Ein neues Lumino MUSS immer über **2 andere** Luminos gelegt werden, wenn es Luminos überdeckt.



REGEL 3 - LEGE IN EINE EBENE: Ein Lumino muss mit beiden Feldern in gleicher Ebene liegen.

REGEL 4 - ZAHLE KALKSTEINE FÜR WASSERFELDER:

Legst du ein Lumino direkt auf WASSER, kostet dich jedes Wasserfeld 1 Kalkstein-Marker.

REGEL 5 - LUMINO IST NICHT LEGBAR:

Solltest du ein Lumino nicht ins RIFF legen wollen bzw. legen können, MUSST du es in den Beutel legen UND VERLIERST 1 Siegpunkt.

Ende deines Spielzuges: Sobald du alle Luminos von der Hand ins RIFF gelegt hast bzw. abgeworfen hast, endet dein Zug. Der nächste Spieler ist dran.


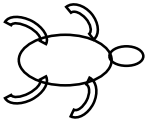
WERTUNGS-Phase:

- Waren alle Spieler in der AKTIONS-Phase dran, folgt die Wertungs-Phase.
- 1) **EIGENE AUSLAGE AUFFÜLLEN:** In aktueller Spielerreihenfolge zieht JEDER Spieler aus dem Beutel nach, bis wieder 4 Luminos in eigener Auslage liegen.
 - 2) **OPTIONAL:** Der Startspieler beginnt mit genau EINER FARB-Wertung:

Er WÄHLT 1 seiner Wertungs-Plättchen mit KORALLEN-Seite oben sichtbar. Er DREHT es auf die QUALLEN-Seite nach oben.
Nun wertet er die Korallen-Felder **in Farbe** seines Wertungs-Plättchens.
Jede Farbe kann jeder Spieler nur 1-mal in der Partie werten.
Es ist erlaubt, eine Wertung mit null Siegpunkten zu machen, um dadurch ggf. ein Wertungs-Plättchen auf die Quallen-Seite nach oben zu bekommen.

⇒ In jeder Ebene des eigenen Riffs wertet genau 1 sichtbares Korallen-Feld mit der **niedrigsten Zahl** in der Wertungs-Farbe. Diese Zahl = ergibt die Siegpunkte. Abtragung erfolgt direkt auf der Punkteleiste.

⇒ PRÜFE die Position des SCHILDKRÖTEN-Markers und erhalte Kalksteine:
In den Runden 1 - 4 erhältst du z.B. 4 Kalkstein-Marker.

Im Uhrzeigersinn DARF jeder weitere Spieler ebenso eine selbst gewählte Farb-Wertung durchführen.
 - 3) Wer als LETZTER eine Farb(Korallen)-Wertung zuvor ausgeführt hat, erhält den OKTOPUS und ist damit neuer Startspieler.
Gab es keine Korallen-Wertung, wechselt der Oktopus nicht. 
 - 4) Die SCHILDKRÖTE zieht 1 Feld weiter.
Muss sie vom Feld 10 wegziehen, endet das Spiel. 
 - 5) Eine neue AKTIONS-Runde beginnt.

Spielende:

Nach der 10. Runde erfolgt die Schlusswertung. SP = Siegpunkte.
Jeder Spieler PRÜFT in seinem RIFF, ob er SP bekommt:

- 1) Quallen: 2 SP für jedes Wertungs-Plättchen vor sich mit QUALLE oben.
- 2) Kalksteine: 1 SP je 2 Kalkstein-Marker im eigenen Lager.
- 3) Tiere: Jede der 4 Tierarten bringt SP, je nach Häufigkeit ihrer Sichtbarkeit in deinem Riff.
Max. 4 Tiere je Art kann man werten.
- 4) Farben: Prüfe für jede der 4 Farben, wie viele sichtbare Korallen-Felder du in deinem Riff mit diesen hast.
Es ist egal, in welche Ebene sie sind.
Es ist egal, ob sie Tiere, Zahlen oder nur Korallen zeigen.
Es ist egal, ob sie benachbart sind.

Vergleicht auch **je Farbe** mit euren MITSPIELERN:

4 SP, wenn du die meisten sichtbaren Felder der Farbe hast.
2 SP, für die zweitmeisten sichtbaren Felder der Farbe.
Wer null Felder in einer Farbe hat, kann keine SP erhalten.

*Bei Patt auf Rang 1 erhält jeder Beteiligte 3 SP, 2. Rang: ---
Bei Patt auf Rang 2 erhält jeder Beteiligte 1 SP.*

GEWINNER der Partie ist, wer die meisten SP erzielt.

*Patt: Der Beteiligte mit mehr Kalkstein-Markern auf seinem Riffplan ist besser.
Andernfalls gilt der Sieg als geteilt.*

Sonderfall: Keine Luminos im Beutel, wenn gezogen werden muss?

- ⇒ Im Spiel zu dritt/viert wurde ein Notfall-Stapel angelegt. Dieser wird nun in den Beutel gelegt.
- ⇒ Befindet ihr euch gerade noch vor der 10. Runde, fahrt ihr mit dem Spiel fort bis zum Ende der Wertungs-Phase. Danach endet das Spiel vorzeitig.
- ⇒ Sollten sich erneut keine Luminos mehr im Beutel befinden, werden weder Atoll noch eigene Vorräte aufgefüllt.

Lumicora - Übersicht über die Plättchen

2 Pers.-Partie:			3 Pers.-Partie:		4 Pers.-Partie:	
Wert	Anz.	Tiere	Anz.	Tiere	Anz.	Tiere
1	4	4 Seesterne	8	4 Seesterne 4 Seepferde	8	4 Seesterne 4 Seepferde
2	12	8 Seepferde 4 Krabben	12	8 Seepferde 4 Krabben	16	8 Seepferde 4 Krabben 4 Seesterne
3	24	16 Muscheln 8 Krabben	28	20 Muscheln 8 Krabben	32	20 Muscheln 12 Krabben
4	16		20		24	
5	12		12		16	
6	4		8		8	
	72		88		104	

Lumicora - Übersicht über die Plättchen

2 Pers.-Partie:			3 Pers.-Partie:		4 Pers.-Partie:	
Wert	Anz.	Tiere	Anz.	Tiere	Anz.	Tiere
1	4	4 Seesterne	8	4 Seesterne 4 Seepferde	8	4 Seesterne 4 Seepferde
2	12	8 Seepferde 4 Krabben	12	8 Seepferde 4 Krabben	16	8 Seepferde 4 Krabben 4 Seesterne
3	24	16 Muscheln 8 Krabben	28	20 Muscheln 8 Krabben	32	20 Muscheln 12 Krabben
4	16		20		24	
5	12		12		16	
6	4		8		8	
	72		88		104	

Lumicora - Übersicht über die Plättchen

2 Pers.-Partie:			3 Pers.-Partie:		4 Pers.-Partie:	
Wert	Anz.	Tiere	Anz.	Tiere	Anz.	Tiere
1	4	4 Seesterne	8	4 Seesterne 4 Seepferde	8	4 Seesterne 4 Seepferde
2	12	8 Seepferde 4 Krabben	12	8 Seepferde 4 Krabben	16	8 Seepferde 4 Krabben 4 Seesterne
3	24	16 Muscheln 8 Krabben	28	20 Muscheln 8 Krabben	32	20 Muscheln 12 Krabben
4	16		20		24	
5	12		12		16	
6	4		8		8	
	72		88		104	

Lumicora - Übersicht über die Plättchen

2 Pers.-Partie:			3 Pers.-Partie:		4 Pers.-Partie:	
Wert	Anz.	Tiere	Anz.	Tiere	Anz.	Tiere
1	4	4 Seesterne	8	4 Seesterne 4 Seepferde	8	4 Seesterne 4 Seepferde
2	12	8 Seepferde 4 Krabben	12	8 Seepferde 4 Krabben	16	8 Seepferde 4 Krabben 4 Seesterne
3	24	16 Muscheln 8 Krabben	28	20 Muscheln 8 Krabben	32	20 Muscheln 12 Krabben
4	16		20		24	
5	12		12		16	
6	4		8		8	
	72		88		104	