

Lumicora - Ablauf einer Spielrunde

AKTIONS-Phase: (Jeder Spieler macht 1 Spielzug):

- OPTIONAL: 1 - 4 Luminos aus Atoll / eigener Auslage in
QUALLE sichtbar auf den Beutel werfen, Herkunft wieder auffüllen.
Wertungs-Plättchen? Das Wertungs-Plättchen in Schachtel legen.

- 1) LEGE 1 eigenes Lumino aus der eigenen Auslage ins ATOLL.
- 2) WÄHLE genau EINE Aktion (A / B / C) aus:
 - A) NIMM so viele Kalksteine, wie die Zahl auf dem Lumino in Schritt 1 zeigt.
 - B) NIMM 1 Lumino aus der eigenen Auslage auf die Hand.
 - C) NIMM 1 - 3 Luminos EINER Farbe vom ATOLL auf die Hand.
Diese müssen eine andere Farbe haben, als das Lumino in Schritt 1.
- 3) FÜLLE das ATOLL a. d. Beutel auf 4 Plättchen auf, wenn dort < 4 liegen.
- 4) LEGE deine Luminos von der Hand ins RIFF und / oder WIRF 1 - x in den Beutel = je 1 Minus-Punkt, wenn du sie nicht platzieren kannst / willst.

- Regeln ⇨ Ein neues Lumino muss beim Platzieren mind. auf ein Korallen-
im Riff: Feld gleicher Farbe gelegt werden ODER auf gleicher Ebene ein
Korallen-Feld gleicher Farbe wie es selbst berühren.
Geht das nicht, darf es beliebig in Ebene1 angelegt werden.
⇨ Luminos dürfen nicht deckungsgleich aufeinander liegen.
⇨ Das Platzieren auf Wasser kostet je Wasser-Feld 1 Kalkstein.

WERTUNGS-Phase (alle Spieler haben ihren Spielzug schon gemacht):

- 1) Jeder Spieler füllt seine Auslage auf 4 Plättchen auf.
- 2) OPTIONAL: Ab Startspieler reihum DARF jeder Spieler genau EINE seiner
FARBEN werten und dreht das dazu passende Korallen-Plättchen um.
In jeder Ebene seines Riffs bringt genau 1 Korallenfeld SP wie die Zahl.
Erhalte sodann Kalksteine gemäß Angabe unterhalb der Schildkröte.
- 3) OKTOPUS geht an letzten Spieler mit FARB-Wertung in dieser Runde.
- 4) Schildkröte + 1 Feld weiter.

Lumicora - Ablauf einer Spielrunde

AKTIONS-Phase: (Jeder Spieler macht 1 Spielzug):

- OPTIONAL: 1 - 4 Luminos aus Atoll / eigener Auslage in
QUALLE sichtbar auf den Beutel werfen, Herkunft wieder auffüllen.
Wertungs-Plättchen? Das Wertungs-Plättchen in Schachtel legen.

- 1) LEGE 1 eigenes Lumino aus der eigenen Auslage ins ATOLL.
- 2) WÄHLE genau EINE Aktion (A / B / C) aus:
 - A) NIMM so viele Kalksteine, wie die Zahl auf dem Lumino in Schritt 1 zeigt.
 - B) NIMM 1 Lumino aus der eigenen Auslage auf die Hand.
 - C) NIMM 1 - 3 Luminos EINER Farbe vom ATOLL auf die Hand.
Diese müssen eine andere Farbe haben, als das Lumino in Schritt 1.
- 3) FÜLLE das ATOLL a. d. Beutel auf 4 Plättchen auf, wenn dort < 4 liegen.
- 4) LEGE deine Luminos von der Hand ins RIFF und / oder WIRF 1 - x in den Beutel = je 1 Minus-Punkt, wenn du sie nicht platzieren kannst / willst.

- Regeln ⇨ Ein neues Lumino muss beim Platzieren mind. auf ein Korallen-
im Riff: Feld gleicher Farbe gelegt werden ODER auf gleicher Ebene ein
Korallen-Feld gleicher Farbe wie es selbst berühren.
Geht das nicht, darf es beliebig in Ebene1 angelegt werden.
⇨ Luminos dürfen nicht deckungsgleich aufeinander liegen.
⇨ Das Platzieren auf Wasser kostet je Wasser-Feld 1 Kalkstein.

WERTUNGS-Phase (alle Spieler haben ihren Spielzug schon gemacht):

- 1) Jeder Spieler füllt seine Auslage auf 4 Plättchen auf.
- 2) OPTIONAL: Ab Startspieler reihum DARF jeder Spieler genau EINE seiner
FARBEN werten und dreht das dazu passende Korallen-Plättchen um.
In jeder Ebene seines Riffs bringt genau 1 Korallenfeld SP wie die Zahl.
Erhalte sodann Kalksteine gemäß Angabe unterhalb der Schildkröte.
- 3) OKTOPUS geht an letzten Spieler mit FARB-Wertung in dieser Runde.
- 4) Schildkröte + 1 Feld weiter.