

Luminos - KSR

- Vorbereitung:**
- Nehmt euch jeweils 1 beliebiges Startplättchen und legt es vor euch aus.
 - Nehmt euch jeweils ein Set aus 3 Extramarkern: je 1 Sonne, 1 Mond, 1 Stern.
 - Auf beliebige Weise wird einer von euch Startspieler und erhält das Fernrohr.
 - Legt alle 64 Plättchen in den Beutel und mischt diesen gut durch.
Jedes Symbol kommt 31-mal vor. Jedes Plättchen zeigt 1 bis 4 Symbole.
 - Jeder Spieler nimmt 1 Blatt vom Wertungsblock sowie 1 Kugelschreiber.
 - Nicht verwendete Startplättchen + Extramarker kommen in die Schachtel zurück.

Ablauf einer Runde im Uhrzeigersinn:

• OFFENE AUSLAGE:

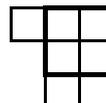
Der Startspieler zieht so viele Plättchen aus dem Beutel, wie Spieler teilnehmen.
Diese Plättchen bilden die offene Auslage.

• 1 PLÄTTCHEN WÄHLEN UND ANLEGEN:

Wer am Zug ist, wählt 1 Plättchen aus der Auslage oder zufällig aus dem Beutel.
Es muss mit einer Seite an das Startplättchen oder an ein bereits ausliegendes angrenzen.

Sobald **4 Plättchen im Quadrat** liegen, erfolgt eine Wertung.

Man darf auf das gerade gelegte Plättchen 1 - 3 seiner Extramarker legen, die zusätzliche Symbole darstellen. Aber **max.** darf ein Plättchen **4 Symbole** zeigen.



Platzierte Extramarker bleiben bis zum Spielende liegen. Ungenutzte sind je 3 SP wert.

Sie gelten bei evtl. weiteren Wertungen immer als zusätzliche Symbole.

Wertungs-Regel: Das Symbol, das am **seltensten** im Quadrat vorkommt, bringt so viele SP, wie seine Häufigkeit dort beträgt. Patt: Alle betroffenen Symbole werten.
Gar nicht vertretene Symbole werden ignoriert. So kann es passieren, daß alle 4 Quadrate z.B. nur Monde zeigen, womit alle Monde zählen.
Löst ein Plättchen mehrere Wertungen aus, wählt man selbst die Reihenfolge.
Das Ergebnis wird jeweils in der zum Symbol passenden Spalte notiert.

• Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Rundenende: War jeder Spieler dran, endet die Runde und der STARTSPIELER (Fernrohr) WECHSELT nach links. Evtl. Restplättchen in der Auslage kommen in den Beutel.

Spielende: Sobald jemand in mind. 1 Spalte diejenige Zeile erreicht, die beim Eintragen von Sieg-Punkten der aktuellen Spieleranzahl entspricht, wird nur noch die laufende Runde beendet. Endabrechnung folgt:

- 1) Nur vollständige Zeilen (= alle 3 Spalten der Zeile haben Punkte) werten.
Nicht passende Zeilen streicht man durch.
- 2) Jeder ungenutzte Extramarker = 3 SP.
- 3) Zielreihe erreicht = 6 SP.

Es gewinnt, wer die meisten SP erreicht.

Patt: Der Beteiligte mit mehr vollständigen Zeilen gewinnt.

Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 05.05.24