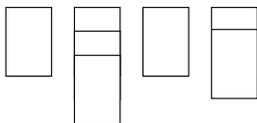


**Vorbereitung:**

- 1) Das Start-See-Plättchen (mit Ruderboot) kommt offen in die Tischmitte. Das Plättchen so ausrichten, dass auf jeden Spieler eine Farbe zeigt. Achtung: Es gibt keine Spieler-Farben.
- 2) Verteilt an jeden Spieler verdeckt 3 See-Plättchen (auf die Hand nehmen).
- 3) Bildet einen Nachziehstapel mit See-Plättchen:  
Bei 2 / 3 / 4 Spielern sind das 16 / 18 / 20 Plättchen.
- 4) Separiert die Laternen-Karten in 7 Stapel = Vorrat.  
Bei 2 / 3 / 4 Spielern enthält jeder Stapel 5 / 7 / 8 Karten.
- 5) Legt die 3 einfachen Siegpunkt-Marker (grauer Rahmen) beiseite.
- 6) Sortiert die Ruhmes-Marker offen nach Sorten in 3 separate Stapel. Jeder Stapel wird im Wert absteigend von oben nach unten sortiert. Es gibt diese 3 Sorten: roter / blauer / grüner Rahmen. Bei nur 2 Spielern entfernt man Marker mit Wert 3 und 4 Pünktchen. Bei nur 3 Spielern entfernt man Marker mit Wert 4 Pünktchen.
- 7) Jeder Spieler erhält 1 Laternen-Karte in der Farbe, die vom Start-See-Plättchen auf ihn zeigt. Laternen-Karten liegen stets vor den Spielern, sichtbar für jeden. Man sollte sie in Reihen - überlappend nach Farben - sortiert halten.



- 8) Der Spieler mit der roten Laternen-Karte erhält den Startspieler-Marker, der bei ihm das ganze Spiel verbleibt.

Es wird im Uhrzeigersinn in Spielzügen zu max. 3 Phasen gespielt.

- ◆ Wer am Zug ist, DARF jede der folgenden Aktionen in seinem Zug genau 1-mal ausführen, dabei die Reihenfolge der 3 Zug-Phasen einhaltend:
- ◆ Der allererste Zug des Startspielers ist Option 3.
- ◆ Beginnst Du Deinen Zug mit >12 Laternen-Karten, musst Du einen Set spielen ODER so viele Karten abwerfen, bis Du <=12 Karten besitzt.

1 - Tausche 1 Laternen-Karte: *optional 1-mal*

- ◆ Gegen Abgabe von 2 Gunst-Markern darfst Du 1 eigene Laternen-Karte in ihren Vorrat zurücklegen. Nimm dafür 1 beliebige Laternen-Karte.

2 - Zahle 1 Karten-Set: *optional 1-mal*

- ◆ Wähle von 1 der 3 Stapel mit Ruhmes-Markern den obersten Marker. Mit dessen Erwerb erzielst Du die dort angegebenen Siegpunkte (SP) zum Spielende. Lege Ruhmes-Marker offen vor Dir ab.
- ◆ Lege genau die erforderlichen Laternen-Karten auf ihren Vorratsstapel.



Es werden 4 Laternen-Karten der selben Farbe verlangt.



Es werden 6 Laternen-Karten verlangt. Dazu sind 3 Farb-Paare von Laternen-Karten nötig. Jedes Paar muss eine beliebige andere Farbe haben.



Es werden 7 Laternen-Karten verlangt. Jede Karte muss eine andere Farbe haben.

- ◆ Sobald jemand einen Ruhmes-Marker zu bekommen hätte und es ist kein regulärer mehr vorhanden, erhält er 1 grauen Marker (4 SP). Sind diese 3 Rest-Marker auch vergeben, gibt es nun keine weiteren Ruhmes-Marker mehr.

Siehe das Statement des Verlages dazu auf Seite 2 der KSR\*.

3 - Platziere 1 See-Plättchen: *PFLICHT*

- ◆ Du musst 1 See-Plättchen anlegen, wobei mind. 1 Kante an ein schon ausliegendes Plättchen angrenzen muss. Es muss dabei nicht zwingend eine farbliche Übereinstimmung geben.
- a) Boni für Übereinstimmungen:**
- ◆ Ist die Farbe irgendeiner Seite des neuen Plättchens identisch zu einem Nachbar-Plättchen, erhältst Du 1 Laternen-Karte dieser Farbe. Enthalten nun 1 - x beteiligte Plättchen eine rechteckige Plattform, nimmst nur Du als aktiver Spieler 1 Gunst-Marker je beteiligter Plattform.
  - ◆ Auf jeder Seite eines neuen Plättchens können o.a. Fälle eintreten.

**b) Jeder Spieler erhält 1 neue Laternen-Karte:**

- ◆ Beginnend mit aktivem Spieler und dann reihum erhält jeder Spieler 1 Laternen-Karte der Farbe, die auf dem gerade platzierten Plättchen auf ihn zeigt. Es gibt See-Plättchen, auf denen mehrere Seiten die selbe Farbe zeigen.
- ◆ Nach dem Platziere ziehst Du 1 See-Plättchen vom Nachziehstapel auf die Hand, falls möglich.
- ◆ Sind Laternen-Karten vorübergehend nicht verfügbar, geht man leer aus.

**Spielende:**

- ◆ Wurde das letzte See-Plättchen platziert, hat jeder Spieler noch 1 Zug, in dem die Optionen 1 und 2 gewählt werden können.
- ◆ Danach folgt die Wertung:  

 Jeder Spieler zählt seine Siegpunkte. Wer die meisten SP hat, gewinnt. Patt: Von den Beteiligten siegt, wer mehr Gunst-Marker hat. Bei weiterem Patt entscheiden die meisten Laternen-Karten unter den Beteiligten. Ansonsten gibt es einen geteilten Sieg.

\*Statement des Verlages Foxtrot Games:

*You can ALWAYS score 4 points for a dedication. I imagined the generic token counted as a token in the stack. When you add a generic token, you then have one token. So if someone takes that one token, the stack would be empty again: you would then put another generic one in its place.*