

# Lighthouse Run

Die Regatta im Schein der Leuchttürme

von Jim Harmon mit Illustrationen von Christian Fiore



amigo-spiele.de/01850

Spieler: 2-4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 25 Minuten

## INHALT

56 Bewegungskarten  
(4 Kartensätze mit je 14 Karten)



1 Unwetterkarte  
(= Startspielerkarte)



6 Leuchttürme (aus je 2 Teilen)



1 Spielplan



3 Leuchtfeuer



1 Wolke



20 Schiffe (in 4 Farben)



1 Stickerbogen



*Hinweis: Beklebt die Schiffe mit den Stickern. So könnt ihr sie nicht nur anhand der Farben, sondern auch anhand der Symbole unterscheiden. Wählt dazu ein Meeressymbol je Farbe und beklebt die Schiffe damit auf beiden Seiten.*

## SPIELIDEE UND SPIELZIEL

Es wird Abend auf See, die Dämmerung setzt ein. Hinter euch braut sich ein Unwetter zusammen – Zeit, den sicheren Hafen anzusteuern! Manövriert eure Schiffe über den Fluss. Helft im richtigen Moment auch euren Mitspielern, um selbst besser voranzukommen. Dabei müsst ihr aber auf die Leuchttürme entlang des Flusses achten. Nur drei von ihnen sind gleichzeitig beleuchtet – und in einen unbeleuchteten Abschnitt einzufahren, ist nicht möglich.

Reihum spielt ihr eure Bewegungskarten aus, um eure Schiffe damit in Richtung Hafen zu ziehen. Zunächst versetzt ihr in eurem Spielzug ein Leuchtfeuer von einem Leuchtturm auf einen anderen. Danach bewegt ihr je nach gespielter Karte ein oder mehrere Schiffe. Helft ihr dabei wenigstens einem Mitspieler in Richtung Hafen, erhaltet ihr einen Bewegungsbonus.

Nach jeder Runde bewegt sich die Wolke weiter. Ab der Mitte des Spiels holt sie die Schiffe auf dem Fluss ein und zwingt diese vorzeitig ans sichere Ufer. Wer nach 12 Runden seine Schiffe am weitesten in Richtung Hafen gebracht hat, holt die meisten Punkte und gewinnt das Spiel.

# SPIELVORBEREITUNG

**Vor dem ersten Spiel:** Löst die Teile vorsichtig aus dem Stanztableau. Nehmt die Leuchttürme, faltet sie und stülpt je einen Ring von oben darüber. Nach dem Spiel könnt ihr die Leuchttürme zusammengebaut in die Schachtel zurücklegen.



- 1 Legt den **Spielplan** zwischen euch auf den Tisch.
- 2 Platziert die **6 Leuchttürme** in beliebiger Reihenfolge in die vorgesehenen Stellen des Spielplans.
- 3 Setzt die **3 Leuchtfeuer** auf den ersten, dritten und fünften Leuchtturm (vom Start aus betrachtet am Fluss entlang in Richtung Hafen).
- 4 Platziert die **Wolke** auf dem ersten Feld der Wolkenleiste (= das hellste Wolkensymbol).

## Startaufbau für 4 Spieler mit Julia als Startspielerin



- 5 Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält die entsprechenden **5 Schiffe**. Stellt die Schiffe aller Spieler außerhalb des Spielplans an den Start (vor dem ersten Feld des Flusses). Nicht benötigte Schiffe legt ihr zurück in die Schachtel.
- 6 Nehmt euch außerdem in eurer Farbe den Kartensatz aus **14 Bewegungskarten**. Mischt euren Kartensatz und legt ihn verdeckt als persönlichen Nachziehstapel vor euch ab. Zieht die obersten 3 Karten auf die Hand. Nicht benötigte Kartensätze legt ihr zurück in die Schachtel.

**Achtung:** Habt ihr unter den ersten 3 Karten die **beiden** Karten mit mehreren Schiffen eurer Spielerfarbe (siehe Abbildung rechts als Beispiel für den roten Spieler), mischt ihr euren kompletten Kartensatz erneut und zieht 3 neue Handkarten.



- 7 Bestimmt einen Startspieler. Er erhält die **Unwetterkarte** und legt sie vor sich ab.



# SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über insgesamt **12 Runden**. In jeder Runde spielt jeder von euch **genau eine** seiner 3 Handkarten aus und zieht danach eine Karte vom persönlichen Nachziehstapel.

Der Startspieler der Runde beginnt, die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Nach jeder Runde wechselt der Startspieler zum linken Nachbarn.

In deinem Spielzug bestimmst du mit deiner ausgespielten Karte zwei Aktionen, die du in dieser Reihenfolge durchführst:

1. Leuchtturm setzen
2. Schiffe bewegen

Nach dem Bewegen der Schiffe endet dein Spielzug.

## 1. Aktion: Leuchtturm setzen

Die Leuchttürme bestimmen, welche Flussabschnitte von den Schiffen befahren werden können bzw. welche nicht. Nur wenn ein Leuchtturm mit einem der 3 Leuchttfeuer besetzt ist, kann der entsprechende Flussabschnitt für die Bewegung der Schiffe genutzt werden.

Die **obere Hälfte der Bewegungskarten** zeigt entweder einen einzelnen Leuchtturm oder alle 6 Leuchttürme.



### a) Karten mit 1 Leuchtturm

Zeigt die ausgespielte Karte **genau 1 Leuchtturm**, **musst** du ein Leuchttfeuer von einem beliebigen Leuchtturm auf diesen angezeigten Turm versetzen.

Befindet sich auf dem angezeigten Leuchtturm bereits ein Leuchttfeuer, gehst du direkt zur Aktion **Schiffe bewegen** über.



### b) Karten mit allen 6 Leuchttürmen

Zeigt die ausgespielte Karte **alle 6 Leuchttürme**, **darfst** du ein Leuchttfeuer von einem beliebigen Leuchtturm auf einen beliebigen anderen versetzen. Du darfst darauf aber auch verzichten und direkt zur Aktion **Schiffe bewegen** übergehen.

## 2. Aktion: Schiffe bewegen

Die **untere Hälfte der Bewegungskarten** zeigt an, welche und wie viele Schiffe du in deinem Spielzug in Richtung Hafen bewegst.



### a) Solo-Karten

Solo-Karten zeigen **ein einzelnes Schiff deiner Farbe**. Spielst du eine solche Karte aus, wählst du ein beliebiges deiner Schiffe und ziehst es um die angegebene Anzahl Felder in Richtung Hafen. Damit bringst du entweder ein neues Schiff vom Start auf den Spielplan oder ziehst ein Schiff, das bereits auf dem Spielplan steht, weiter.

**1. Beispiel:** **1** Jenise (Rot) spielt eine Solo-Karte „4➔“ aus. **2** Zuerst **musst** sie ein Leuchttfeuer auf den lila Leuchtturm versetzen. **3** Danach wählt sie eines ihrer Schiffe, die noch am Start stehen, und zieht das Schiff 4 Felder auf dem Fluss nach vorne.



### b) Gruppen-Karten

Gruppen-Karten zeigen **mehrere Schiffe deiner Farbe**. Spielst du eine solche Karte aus, wählst du ein beliebiges Feld auf dem Spielplan. Nimm alle Schiffe deiner Farbe von diesem Feld und ziehe sie gemeinsam um die angegebene Anzahl Felder in Richtung Hafen.

**Achtung:** Mit Gruppen-Karten kannst du keine neuen Schiffe vom Start auf den Spielplan ziehen.



**2. Beispiel:** ① Björn (Gelb) spielt eine Gruppen-Karte „3→“ aus. Zuerst darf er ein Leuchtturm beliebig versetzen, verzichtet aber darauf. ② Danach wählt er das Feld des Flusses, auf dem zwei seiner Schiffe stehen, und zieht diese je 3 Felder nach vorne.

### c) Koop-Karten

Koop-Karten zeigen **ein Schiff jeder Farbe**. Spielst du eine solche Karte aus, wählst du ein beliebiges Feld auf dem Spielplan oder den Start. Dort nimmst du **von jeder Farbe**, die auf diesem Feld (oder dem Start) vertreten ist, **genau ein Schiff** und ziehst diese Schiffe gemeinsam um die angegebene Anzahl Felder in Richtung Hafen.

**Bewegungsbonus:** Bewegst du mit dieser Aktion **wenigstens ein Schiff** eines Mitspielers, darfst du dein eigenes, eben bewegtes Schiff **zusätzlich** noch einmal um die angegebene Anzahl Felder in Richtung Hafen ziehen.



**3. Beispiel:** ① Julia (Grün) spielt eine Koop-Karte „1→“ aus. Sie verzichtet auf das Versetzen eines Leuchtturms. ② Sie wählt ein Feld mit einem grünen und zwei blauen Schiffen und nimmt davon je eines der beiden Farben. Diese Schiffe zieht sie 1 Feld nach vorne. ③ Da sie neben ihrem eigenen grünen Schiff auch ein blaues Schiff von John bewegt hat, erhält sie den Bewegungsbonus. Sie darf ihr grünes Schiff um 1 zusätzliches Feld ziehen.





## Das Unwetter holt die Schiffe ein!

Ab der 7. Runde erreicht das Unwetter den Fluss. Die Wolke bewegt sich nun in größeren Schritten immer bis zum nächsten Wolkensymbol und holt damit eure Schiffe nach und nach ein. Schiffe, die von der Wolke auf ihrem Feld eingeholt oder überholt werden, müssen ihre Fahrt **sofort** beenden. Sie dürfen bis zum Spielende nicht mehr bewegt werden.

Die Zahlen in den weißen Schiff-Symbolen zeigen die Punkte an, die ein Schiff auf seiner Fahrt in Richtung Hafen erreicht hat.

**Hinweis:** Für eine bessere Übersicht könnt ihr eure Schiffe, nachdem sie von der Wolke überholt wurden, zu dem letzten weißen Schiff-Symbol zurücksetzen, das ihr mit ihnen erreicht habt.



*Schiff-Symbole mit  
1 bis 12 Punkten*



**5. Beispiel:** Nach der 9. Runde erreicht die Wolke das Feld mit dem weißen Schiff-Symbol „3“. Alle Schiffe, die nun eingeholt oder überholt wurden, dürfen in den weiteren Runden des Spiels nicht mehr bewegt werden.



Für eine bessere Übersicht, welche Schiff-Symbole und wie viele Punkte ihre Schiffe damit erreicht haben, setzen die Spieler die überholten Schiffe zum letzten erreichten Schiff-Symbol zurück (in diesem Beispiel ziehen die drei überholten Schiffe zurück zum Schiff-Symbol „2“).



# SPILENDE

Das Spiel endet nach der 12. Runde, sobald die Wolke das letzte Feld der Wolkenleiste erreicht hat. Eure letzten beiden Handkarten werdet ihr dementsprechend nicht ausspielen.

Schaut nun, wie weit eure Schiffe auf dem Spielplan gekommen sind. Zählt die Punkte der weißen Schiff-Symbole zusammen, die eure Schiffe erreicht haben. Für jedes Schiff gilt dabei das Schiff-Symbol mit dem jeweils höchsten Punktwert. Wer mit seinen Schiffen in Summe die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Im Falle eines Gleichstands vergleicht ihr untereinander eure beiden verbliebenen Handkarten. Wer hier den höheren Gesamtwert (= Summe der Zahlen auf den unteren Kartenhälften) aufweisen kann, entscheidet einen Gleichstand für sich.



Julia



Jenise



John



Björn

**6. Beispiel:** Am Ende des Spiels haben die Spieler folgende Punkte:

Julia (Grün):  $12 + 4 + 2 + 2 + 0 = 20$  Punkte

Jenise (Rot):  $11 + 4 + 3 + 3 + 1 = 22$  Punkte

John (Blau):  $11 + 6 + 4 + 2 + 1 = 24$  Punkte

Björn (Gelb):  $9 + 6 + 3 + 2 + 2 = 22$  Punkte

John gewinnt das Spiel mit 24 Punkten. Jenise wird mit 22 Punkten Zweite, da sie auf ihren verbliebenen Handkarten einen Gesamtwert von  $3+1=4$  hat. Björn als Dritter hat ebenfalls 22 Punkte, aber nur  $2+1=3$  als Gesamtwert auf seinen beiden Handkarten. Julia wird mit 20 Punkten Vierte.



# VARIANTEN FÜR 2 SPIELER

Natürlich könnt ihr auch zu zweit nach den zuvor beschriebenen Regeln spielen. Ist euch dabei aber zu wenig los auf dem Fluss, empfehlen wir die folgenden beiden Varianten.

## 1. Unterstützung durch Erik

Erik (= *ein raubeiniger, irischer Klabauteermann*) ist der Dritte in eurem Bunde. Seine Schiffe ziehen immer am Ende einer Runde. Er hilft euch dabei, den Hafen schneller zu erreichen.

Folgende Änderungen in den Spielregeln müsst ihr dabei beachten:

**Spielvorbereitung:** Erik spielt mit einer der beiden verbliebenen Farben. Seine Schiffe werden wie üblich an den Start gestellt. Sortiert aus seinem Kartensatz die beiden Gruppen-Karten (= Karten mit mehreren Schiffen seiner Farbe) aus und mischt die übrigen 12 Bewegungskarten. Legt seine Karten als verdeckten Nachziehstapel neben den Spielplan.

*Diese beiden Karten werden aus dem Kartensatz von Erik aussortiert.*



**Spielablauf:** Nachdem jeder von euch in einer Runde eine Karte gespielt hat, zieht ihr die oberste Karte von Eriks Nachziehstapel. Erik ignoriert die Aktion **Leuchfeuer setzen**. Für seine Aktion **Schiffe bewegen** gelten die folgenden Regeln:

- Er zieht immer mit seinem Schiff, das am weitesten vom Hafen entfernt ist, beginnend mit seinen Schiffen am Start.
- Er zieht ein bzw. mehrere Schiffe entsprechend der unteren Hälfte seiner Karte, ignoriert dabei aber in seinem kompletten Spielzug die Leuchttürme entlang des Flusses. D. h., er muss in seinem Spielzug **nicht** beachten, ob ein Flussabschnitt beleuchtet ist oder nicht.

**Spielende:** Wertet am Ende auch Eriks Schiffe. Er könnte als Sieger aus der Regatta hervorgehen ...

## 2. Die große Flotte

Jeder von euch spielt mit zwei Farben – und wertet diese natürlich am Ende des Spiels auch beide.

Folgende Änderungen in den Spielregeln müsst ihr dabei beachten:

**Spielvorbereitung:** Jeder von euch wählt zwei Spielerfarben und nimmt sich entsprechend Schiffe und Bewegungskarten. Mischt eure beiden Kartendecks separat und legt sie auch als zwei separate Nachziehstapel vor euch ab. Zieht von jedem Stapel die obersten 3 Karten und nehmt sie auf die Hand.

**Spielablauf:** Innerhalb einer Runde spielt jeder von euch 2 Karten aus – abwechselnd, immer beginnend mit dem Startspieler der jeweiligen Runde. Die erste Karte könnt ihr frei wählen, die zweite Karte muss dann von der jeweils anderen Farbe sein. Am Ende der Runde zieht jeder Spieler von jedem seiner beiden Nachziehstapel 1 Karte nach.

Den **Bewegungsbonus** in der entsprechenden Aktion erhaltet ihr nur, wenn ihr **wenigstens ein Schiff des Mitspielers** bewegt. Es reicht also nicht aus, ein Schiff der eigenen zweiten Farbe mitzubewegen.

**Spielende:** Wertet am Ende jeweils beide Farben und zählt die erzielten Punkte zusammen. Bei Gleichstand gewinnt, wer die geringere Differenz zwischen seinen beiden Farben aufweisen kann. Bei erneutem Gleichstand vergleicht ihr die Werte eurer verbliebenen 4 Handkarten. Wer hier den höheren Gesamtwert aufweisen kann, gewinnt.



Die Community App für alle Spiele-Freunde.

Jetzt kostenlos herunterladen!



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach  
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

