



Kurzanleitung
Herbst 2016

LUMINA

Die Suche nach den Funkelwesen



302403

**Ein spannendes Memo-Suchspiel für 2 - 4 Abenteurer
von 5 - 99 Jahren.**

Autoren: Udo Peise & Marco Teubner

Illustration: Kwanchai Moriya

Spielidee

Im weiten Ozean liegt die fantastische Insel Lumina. Dort flattern die zauberhaften umher. Jedes Jahr im Sommer machen sich junge Abenteurer auf, um in einem spannenden Wettkampf als Erster fünf dieser seltenen Funkelwesen zu finden. Aber die scheuen Funkelwesen verstecken sich mal in alten Schiffswracks vor der Küste und mal in den verwunschenen Ruinen auf der Insel. Und die Wege zwischen den Plätzen, wo sich die Funkelwesen aufhalten, sind manchmal weit. Aber mit den richtigen Ortskärtchen kommt ihr schneller voran als eure Mitspieler. Also passt gut auf und merkt euch, wie ihr am besten von einem Ort zum nächsten kommt. Denn wer als Erstes von euch fünf Funkelwesen findet, gewinnt.

Spielinhalt: 1 Spielplan, 4 Abenteurerfiguren, 16 Ortskärtchen, 16 Funkelwesen-Plättchen, 1 Spielanleitung

Spielvorbereitung:

- Den Spielplan in die Tischmitte legen.
- Jeder Spieler wählt einen Abenteurer aus und stellt ihn auf dem Spielplan auf ein beliebiges Ortsfeld ohne Funkelring.
- Die Ortskärtchen verdeckt mischen und sie gleichmäßig um den Spielplan herum verteilen.
- Die Funkelwesen-Plättchen werden mit den Funkelwesen nach oben gemischt und neben dem Spielplan bereitgelegt.
- Vier Funkelwesen-Plättchen umdrehen und sie auf die entsprechenden Ortsfelder mit Funkelring auf den Spielplan legen.

Spielablauf: **Abenteurer ziehen:**

- Gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Wer schon einmal auf einer Insel war (oder der jüngste Spieler) beginnt und deckt ein beliebiges Ortskärtchen auf.
- Wenn der Spieler den aufgedeckten Ort mit seinem Abenteurer auf direktem Weg erreichen kann und kein anderer Abenteurer bisher dort steht, darf er dorthin. Das wiederholt er, bis er ein Ortsfeld mit einem Funkelwesen-Plättchen erreicht oder einen Ort aufdeckt, den er nicht auf direktem Weg erreichen kann.
- Hat ein Spieler einen Ort aufgedeckt, den sein Abenteurer nicht auf direktem Weg erreichen kann oder steht auf einem Ortsfeld, das er direkt erreichen könnte, schon ein anderer Abenteurer, kann er nicht gehen und sein Zug ist beendet.
- Am Ende des Spielzugs deckt man alle offen liegenden Ortskärtchen wieder um. Dann ist der nächste Spieler an der Reihe.

Funkelwesen finden

- Landet ein Spieler auf einem Ortsfeld mit einem Funkelwesen-Plättchen, nimmt er es und legt er es vor sich ab.
- Ein neues Funkelwesen-Plättchen wird umgedreht und auf das entsprechende Ortsfeld mit Funkelring gelegt.

Spielende: – Es gewinnt, wer als erster 5 Funkelwesen gefunden hat.
Wenn bei 4 Spielern jeder Spieler 4 Funkelwesen gefunden hat, haben alle gemeinsam gewonnen.

Tipps&Anmerkungen:

- Mit spannender „Profi-Variante“.