

Lumis

Ein faszinierendes Teamspiel für 4 Spieler
und ein packendes Duell für 2 Spieler
ab 10 Jahren

DER PFAD DES FEUERS



Spielidee und Spielziel

Ein durchgehender Pfad aus Feuersteinen soll erschaffen werden. Ein Team versucht die beiden roten Seiten des Spielplans miteinander zu verbinden, das andere die beiden gelben. Das Team, das zuerst eine durchgehende Verbindung seiner beiden Spielplanseiten schafft, gewinnt. Im Spiel zu zweit spielt jeder Spieler für sich.

Spielmaterial



Hinweis: Zunächst wird das Team-Spiel für 4 Spieler erklärt. Die eine Änderung im Spiel zu zweit steht am Ende dieser Regel.

Spielvorbereitung

- Der **Spielplan** wird in der Tischmitte ausgebreitet.
- Die **neutralen Turmsteine** werden daneben bereitgelegt.
- Die beiden Spieler eines Teams setzen sich so, dass die Teams abwechselnd an die Reihe kommen (Team Gelb Spieler 1, Team Rot Spieler 1, Team Gelb Spieler 2, Team Rot Spieler 2).
- Ein **Team** erhält die **gelben Feuersteine** und die beiden **gelben Nachschubkarten**, das **andere Team erhält das rote Material**. Ein Spieler jedes Teams legt die beiden Nachschubkarten des Teams offen vor sich ab: bei **Team Gelb** liegen die „1“ und die „3“ offen aus und bei **Team Rot die „4“ und die „2“**.
- Jedes Team hat einen **eigenen Kartenstapel**, von dem beide Teamspieler Karten nachziehen. Ausgespielte Karten sammelt jedes Team auf einem eigenen Ablagestapel. Jeder Spieler erhält von seinem Kartenstapel **5 Karten** auf die Hand.
- Spieler 1 des gelben Teams beginnt das Spiel. Danach kommen die Spieler im Uhrzeigersinn an die Reihe.



Spielablauf

Wer an der Reihe ist, muss genau **eine** der folgenden vier Aktionen durchführen:

- **Karten nachziehen**
- **Karten an Teampartner weitergeben**
- **Einen Turm setzen**
- **Eine Verbindung zwischen eigenen Türmen schließen**

Aktion 1: Karten nachziehen

Jedes Team hat zwei Nachschubkarten. Eine Karte zeigt auf der einen Seite eine „1“ und auf der anderen eine „4“. Die andere Karte zeigt auf der einen Seite eine „2“ und auf der anderen Seite eine „3“.

Der Spieler wählt **eine** der beiden Nachschubkarten seines Teams und zieht so viele Karten nach, wie die Zahl auf der Nachschubkarte angibt. Danach dreht er diese Nachschubkarte auf die andere Seite. Hat der Spieler z. B. „2“ Karten nachgezogen, liegt anschließend die Seite mit der „3“ oben.

Wichtig: Zu keinem Zeitpunkt darf ein Spieler **mehr als 15 Karten** auf der Hand halten.

Dieses Handkartenlimit bedeutet, dass ein Spieler, der z. B. schon 13 Karten auf der Hand hat, diese Aktion nicht wählen darf, wenn seine offen ausliegenden Nachschubkarten die „3“ und die „4“ sind. Auf Nachfrage muss man den Mitspielern die Anzahl seiner Handkarten nennen.

Hinweis: Wenn der Kartenstapel aufgebraucht ist, werden die Karten des Ablagestapels gemischt und bilden einen neuen Kartenstapel.

Aktion 2: Karten an Teampartner weitergeben

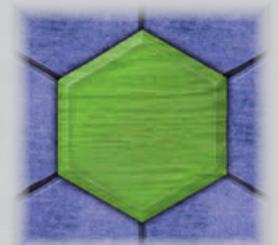
Der Spieler wählt **eine** der beiden Nachschubkarten seines Teams und gibt seinem Teampartner von seinen Handkarten genauso viele Karten, wie die Zahl auf der Nachschubkarte angibt. Danach dreht er diese Nachschubkarte auf die andere Seite. Hat der Spieler z. B. „1“ Karte weitergegeben, liegt anschließend die Seite mit der „4“ oben. **Wichtig:** Auch hier gilt das **Handkartenlimit von 15 Karten**.

Aktion 3: Einen Turm setzen

Türme werden nur auf (A) die **großen Seckseckfelder** (= Turmfelder) gesetzt **oder** auf (B) Feldern der **eigenen Grundlinie**.

(A) - Turm auf Turmfeld setzen:

Um einen **Turm auf ein Turmfeld** zu setzen, muss der Spieler eine oder mehrere Karten aus seiner Hand spielen. Alle diese Karten müssen dieselbe Farbe haben, wie das Turmfeld selbst. Ein Turm kann aus einem oder mehreren Steinen bestehen. Der Spieler muss genau so viele Karten in der Farbe des Turmfeldes ablegen, wie sich Turmsteine im Turm befinden. Anschließend steckt er einen Feuerstein der eigenen Farbe auf den Turm, um zu zeigen, dass sein Team diesen Turm kontrolliert.



Beispiel: Das grüne Turmfeld ist noch leer. Ein Spieler des gelben Teams setzt einen Turm, der aus 1 Turmstein besteht, auf das Feld und muss dafür 1 grüne Karte ablegen.

Hinweis: Die Turmsteine werden immer mit der schmalen Seite nach unten auf die Felder gesetzt, so dass die Farbe des Feldes jeweils erkennbar bleibt.

Ein Spieler kann einen Turm des **gegnerischen** Teams überbauen und so die Kontrolle über diesen Turm übernehmen. Dazu muss er den Turm um mindestens einen Stein erhöhen. Er spielt in der Farbe des Turmfeldes so viele Karten wie der Turm anschließend insgesamt hoch ist. Danach ersetzt er den Feuerstein durch einen eigenen und gibt ihn dem gegnerischen Team zurück.

Beispiel: Nach ein paar Spielrunden überbaut ein roter Spieler den Turm des gelben Teams mit 1 Turmstein. Da der Turm nun aus insgesamt 2 Steinen besteht, muss der rote Spieler 2 grüne Karten ablegen. Danach tauscht er den gelben Feuerstein gegen einen roten Feuerstein aus.

Eigene Türme kann man nachträglich **nicht** überbauen.

Tipp: Um zu vermeiden, dass ein Turm zu leicht überbaut werden kann, kann man ihn gleich aus 2 oder 3 Steinen bauen.

Wichtig: Sobald Türme durch Feuersteine miteinander verbunden sind (siehe Aktion 4), sind diese Türme **sicher**. Ab jetzt können sie **nicht mehr überbaut** werden.

(B) - Turm auf Grundlinie setzen:

Um das Spiel zu gewinnen, muss ein Team eine durchgehende Verbindung aus Feuersteinen von einer Seite seiner Farbe zur gegenüberliegenden Seite schließen. Dazu müssen die Teams auch Türme auf ihren Grundlinien bauen. Um einen **Turm auf einem Feld der eigenen Grundlinie** zu errichten, darf ein Spieler **eine** Karte einer **beliebigen** Farbe ablegen. Das gegnerische Team darf Türme auf den Grundlinien **nicht** überbauen. Daher muss ein Turm dort nicht höher als ein Turmstein sein.

Beispiel: Ein roter Spieler setzt einen 1er-Turm auf die rote Grundlinie und steckt einen eigenen Feuerstein obenauf.

Aktion 4: Eine Verbindung zwischen eigenen Türmen schließen

Der Spieler darf zwei Türme, die vom eigenen Team kontrolliert werden (oben befindet sich jeweils ein Feuerstein der eigenen Farbe), miteinander verbinden. Dazu setzt der Spieler **auf einmal** so viele Feuersteine seiner Teamfarbe auf die Spielplanfelder, die die beiden Türme miteinander verbinden. Für jedes Feld, auf das er einen Feuerstein setzt, muss er eine Handkarte der entsprechenden Farbe ablegen.

Beispiel: Ein roter Spieler verbindet 2 rote Türme miteinander. Dazu muss er 2 hellblaue, 1 grüne und 1 violette Karte ablegen.

Wichtig: Es ist **nicht erlaubt**, eine Verbindung in einem Zug zu beginnen und erst in einem späteren Zug vollständig zu schließen.

Hinweis: Gesetzte Feuersteine bleiben bis zum Spielende auf dem Plan. Sie können nicht durch Feuersteine der anderen Farbe ersetzt werden.

Nutzung bestehender Verbindungen: Um eine Verbindung zu schließen, darf ein Spieler bereits auf dem Plan stehende eigene Feuersteine (aus früheren Turmverbindungen) mitbenutzen.

Beispiel: Später schließt ein Spieler aus Team Rot noch den oberen Turm an. Dazu bindet er den roten Turm unten rechts nicht direkt an, sondern nutzt die bestehende Verbindung und schließt am grünen Feld an.

Das Hindernisfeld

Das Feld in der Mitte des Spielplans stellt ein Hindernis für die Spieler dar. Hier darf weder ein Turm errichtet noch darf darauf ein Feuerstein gestellt werden.



Spielende

Das Spiel endet **sofort**, wenn ein Team einen durchgehenden Pfad zwischen zwei eigenen Türmen auf seinen gegenüberliegenden Grundlinien gebildet hat.

Dieses Team hat gewonnen.

Beispiel: Team Rot hat die beiden Türme auf seinen Grundlinien durch einen Pfad aus eigenen Türmen und eigenen Feuersteinen miteinander verbunden.



Weitere Regeln

Schweigen ist Gold: Die Spieler eines Teams dürfen sich **nicht** über ihre Spielzüge absprechen. Das Spiel ist besonders reizvoll, wenn man versucht, die Absichten des Teampartners ohne sprechen, gestikulieren oder geheime Zeichen zu erkennen. Wollen jedoch beide Teams lieber offen kommunizieren, sollten sie das zu Beginn des Spiels vereinbaren.

Nicht mehr genug Turmsteine: Sollte es einmal vorkommen, dass nicht mehr genug Turmsteine im Vorrat vorhanden sind, gilt diese Regel: Von den Türmen, die Teil einer bestehenden Verbindung sind (und daher nicht mehr überbaut werden dürfen), werden alle Turmsteine bis auf jeweils einen entfernt und in den Vorrat zurückgelegt. Sollte das noch immer nicht ausreichen, wird auch von **jedem** Turm, der noch überbaut werden kann und aus mindestens 2 Turmsteinen besteht, jeweils 1 Turmstein in den Vorrat zurückgelegt.

Nicht mehr genug Feuersteine: Sollte es einmal vorkommen, dass von einer Farbe nicht mehr genug Feuersteine vorhanden sind, dann hat das Team dieser Farbe **sofort** verloren.

Hinweis: Beide Fälle können nur eintreten, wenn die Spieler zu wenig planvoll vorgehen und die Türme zu hoch bauen oder zu viele Türme errichten.

Das Spiel für 2 Spieler

Es gelten alle beschriebenen Regeln. Nur die Aktionsmöglichkeit 2 „Karten an Teampartner weitergeben“ entfällt.

Autor und Verlag danken allen Testspielern und Regellesern.

Redaktion: Wolfgang Lüdtke
Illustration: Claus Stephan, Martin Hoffmann
Grafik: Mirko Suzuki

© 2015 Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstr. 5-7
70184 Stuttgart
Telefon: +49 711 2191-0
Fax: +49 711 2191-199
info@kosmos.de
kosmos.de

Art.-Nr. 692179

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN THE NETHERLANDS



Der Autor: Stephen Glenn, Jahrgang 1966, lebt mit seiner Frau, seinen beiden Kindern und 3 Hunden in Virginia Beach, USA. Der frühere Highschool-Lehrer bringt heute autistischen Erwachsenen bei, ihren Alltag selbstständig zu bewerkstelligen. Aus seiner großen Leidenschaft für Gesellschaftsspiele war sein erstes Spiel *Ballon Cup* entstanden, das auch im Kosmos Verlag erschienen ist. Danach folgten viele weitere Spiele. Mit *Lumis* legt er nun ein faszinierend leichtes und zugleich tiefsinniges Spielerlebnis vor.

Der Autor dankt besonders Brad Fuller, Evan Derrick, Matthan Heiselt, Floyd Sherrod und der TAGS Game Group.