



# LICHTERFEST



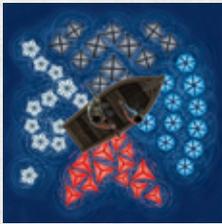
Ein Legespiel für 2-4 Spieler ab 8 Jahren von Christopher Chung

## EINLEITUNG

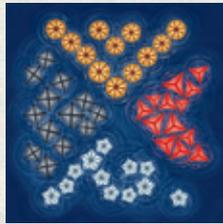
Es ist wieder soweit: Der Tag des Vollmondes im zwölften Monat ist gekommen und das beeindruckende Lichterfest (Loi Krathong) steht kurz bevor. Dieses Jahr willst du derjenige sein, der die schönsten Laternenkombinationen auf das Wasser zaubert und den See in ein buntes Lichtermeer verwandelt!

## SPIELMATERIAL

### 36 See-Plättchen



1 Start-Plättchen  
(mit grauer Rückseite)



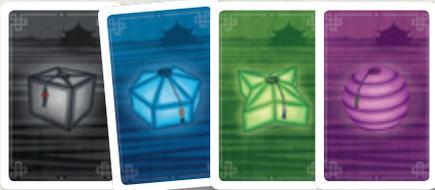
24 See-Plättchen  
ohne Symbol



11 See-Plättchen  
mit Symbol

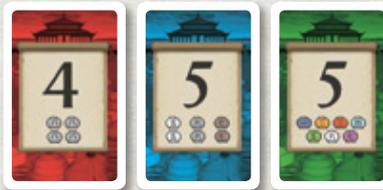
### 90 Karten, davon

#### 56 Laternenkarten



je 8 Karten in  
7 Farben

#### 30 Belohnungskarten



jeweils 9 Karten von 3 unterschiedlichen Aufgabentypen (mit den Hintergrundfarben Rot, Blau und Grün)



3 allgemeingültige Belohnungskarten (mit grauer Hintergrundfarbe)



20 Boote aus Holz



4 Übersichtskarten

**Ersatzteilservice:** Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: [ersatzteilservice@pegasus.de](mailto:ersatzteilservice@pegasus.de). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.

Dein Pegasus-Spiele-Team.



# SPIELVORBEREITUNG

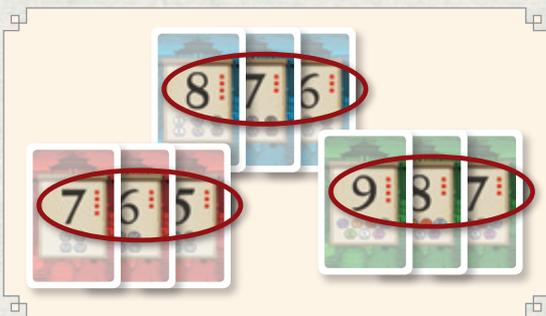
(siehe auch Abbildung auf der rechten Seite)

- 1 Legt das **Start-Plättchen** offen in die Tischmitte, sodass jeder Spieler auf 1 der 4 Farbseiten des Plättchens schaut.
- 2 Mischt alle anderen **See-Plättchen** mit der Rückseite nach oben. Legt anschließend je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl an Plättchen zurück in die Schachtel – ihr braucht sie in dieser Partie nicht:

2 Spieler: 13 See-Plättchen,  
3 Spieler: 8 See-Plättchen,  
4 Spieler: 3 See-Plättchen.

Bildet aus den **restlichen See-Plättchen** einen **verdeckten Nachziehstapel**.

- 3 **Jeder von euch erhält 3 See-Plättchen** vom Nachziehstapel. Nehmt die See-Plättchen auf die Hand und haltet sie vor euren Mitspielern geheim.
- 4 Platziert alle **Boote** neben dem Nachziehstapel der See-Plättchen. Dies ist der Vorrat an Booten.
- 5 **Trennt die Belohnungskarten nach den 3 Aufgabentypen**. Sortiert dann im Spiel mit
  - 2 Spielern alle Belohnungskarten mit 3 und 4 roten Punkten aus,
  - 3 Spielern alle Belohnungskarten mit 4 roten Punkten aus,
  - 4 Spielern keine Belohnungskarten aus, es werden alle im Spiel benötigt.



Legt aussortierte Karten zurück in die Schachtel – ihr braucht sie in dieser Partie nicht. Bildet nun für jeden Aufgabentyp 1 Kartenstapel – **zuoberst die größte Zahl**, danach in absteigender Reihenfolge die weiteren Karten.

*Beispiel für ein Spiel mit 3 Spielern:*



**aussortiert**

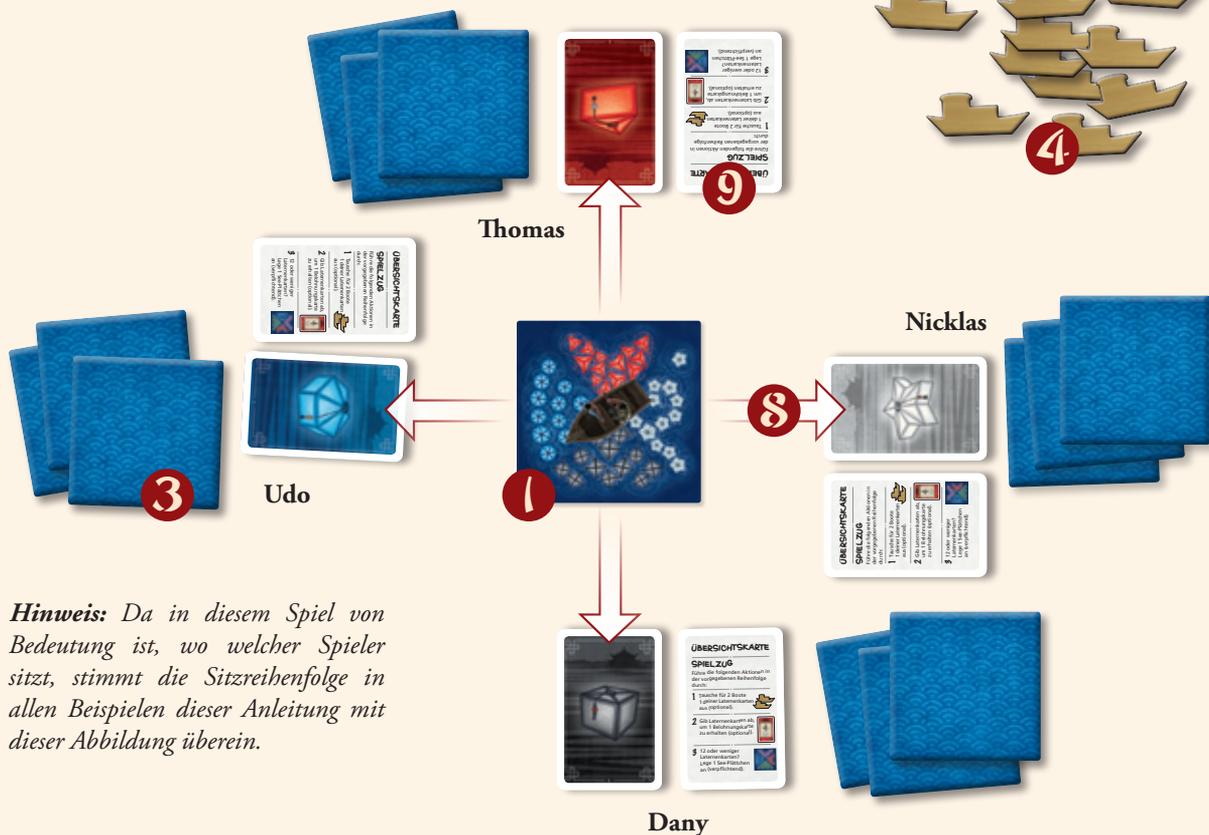
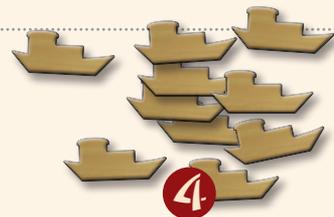
*Hinweis:* Dies ist ein offener Kartenstapel. Ihr dürft deshalb jederzeit die nächsten Zahlenwerte im Stapel nachsehen.

- 6 Legt die **3 allgemeingültigen Belohnungskarten** neben die 3 Stapel der Belohnungskarten. Ihr benötigt sie erst im späteren Spielverlauf.
- 7 **Trennt die Laternenkarten nach Farben in 7 Stapel** – diese stellen den Vorrat an Laternen dar. Legt je nach Spielerzahl eine bestimmte Anzahl an Karten von jeder Farbe zurück in die Schachtel – ihr braucht sie in dieser Partie nicht:
  - 2 Spieler: 3 Laternenkarten je Farbe,
  - 3 Spieler: 1 Laternenkarte je Farbe,
  - 4 Spieler: 0 Laternenkarten, jeder Stapel besteht somit aus allen 8 Karten.

- 8 **Jeder von euch erhält nun 1 Laternenkarte**, deren Farbe der Farbseite des Start-Plättchens entspricht, auf die ihr jeweils schaut. Legt Laternenkarten so vor euch aus, dass jeder Spieler zu jedem Zeitpunkt im Spiel alle eure Laternenkarten einsehen kann.

*Tipp:* Legt die Laternenkarten sowohl im Vorrat als auch vor euch in übereinstimmender Farbreihenfolge aus (z.B. weiß, orange, rot, lila, blau, grün, schwarz). So könnt ihr leichter im Überblick behalten, welche Farben im Vorrat bzw. welchem Spieler fehlen.

- 9 Gebt nun noch jedem Spieler 1 Übersichtskarte, dann seid ihr soweit, eine Partie *Lichterfest* zu starten.



*Hinweis: Da in diesem Spiel von Bedeutung ist, wo welcher Spieler sitzt, stimmt die Sitzreihenfolge in allen Beispielen dieser Anleitung mit dieser Abbildung überein.*



## SPIELZIEL

Reihum legt ihr See-Plättchen aus, um Laternenkarten zu erhalten. Das Ungewöhnliche: Nicht nur der Spieler am Zug, sondern auch alle anderen Spieler erhalten die begehrten Karten. Besonders Erfolg versprechend ist es somit, sich selbst geschickt mit Laternenkarten zu versorgen (Boote helfen beim Feinjustieren), die Mitspieler aber leer ausgehen zu lassen. Dies gelingt, wenn Mitspieler die Seite des See-Plättchens anschauen, deren entsprechende Laternenfarbe vorübergehend aufgebraucht ist. Jetzt gilt es nur noch, die Laternenkarten gegen punkttrüchtige Belohnungskarten einzutauschen. Denn wer bei Spielende die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

# SPIELABLAUF

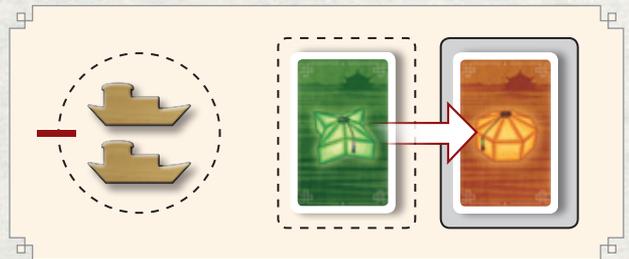
Der **Spieler mit der roten Laternenkarte** beginnt eine Partie *Lichterfest*. Setzt danach das Spiel bis zum Spielende im Uhrzeigersinn fort. Der Spieler am Zug führt die folgenden 3 Aktionen in der vorgegebenen Reihenfolge jeweils 1x pro Zug durch:

1. Tausche für 2 Boote 1 deiner Laternenkarten aus (optional).
2. Gib Laternenkarten ab, um 1 Belohnungskarte zu erhalten (optional).
3. Lege 1 See-Plättchen an (verpflichtend).

**Hinweis:** Zu Beginn des Spiels habt ihr nicht genügend Boote oder Laternenkarten, sodass ihr weder Aktion 1 noch Aktion 2 durchführen könnt. Legt daher direkt 1 See-Plättchen an.

## 1. Tausche für 2 Boote 1 deiner Laternenkarten aus (optional).

Lege 2 Boote zurück in den Vorrat. Lege dann 1 deiner Laternenkarten zurück auf den farblich entsprechenden Stapel. Nimm dir dafür 1 andere Laternenkarte von einem Stapel deiner Wahl. (Du musst dir 1 Karte von einem Stapel nehmen. Ist der gewünschte Stapel leer, musst du einen anderen wählen. Du darfst nicht die abgegebene Karte für eine Farbe deiner Wahl in Aktion 2 verwenden!) **Du darfst dies nur 1x pro eigenen Zug durchführen.**



## 2. Gib Laternenkarten ab, um 1 Belohnungskarte zu erhalten (optional).

Gib eine bestimmte Kombination an Laternenkarten ab. Du erhältst dafür 1 Belohnungskarte. **Du darfst dies nur 1x pro eigenen Zug durchführen.**

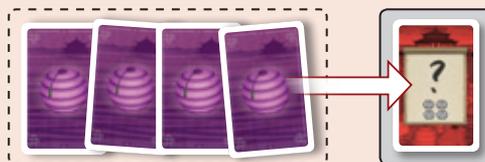
Die Laternenkarten musst du auf die farblich entsprechenden Stapel des Vorrats zurücklegen. Als Belohnungskarte nimmst du dir die oberste Karte des Aufgabentyps, der mit

der abgegebenen Laternenkombination übereinstimmt. Sammle die Belohnungskarten neben deinen Laternenkarten so vor dir, dass jeder Spieler sie einsehen kann. Die Zahl auf der Belohnungskarte gibt an, wie viele Punkte die Karte bei Spielende wert ist.

Dies sind die 3 Aufgabentypen auf den Belohnungskarten:

### 4 derselben Farbe

Du musst 4 Laternenkarten 1 Farbe deiner Wahl abgeben, um die oberste Belohnungskarte dieses Aufgabentyps zu erhalten.



### 3 Paare

Du musst 6 Laternenkarten abgeben – jeweils 2 in 3 **verschiedenen** Farben –, um die oberste Belohnungskarte dieses Aufgabentyps zu erhalten.



## Von jeder Farbe 1

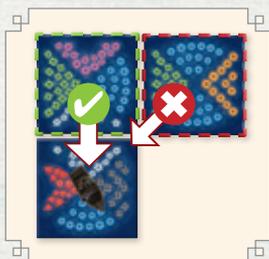
Du musst 7 Laternenkarten abgeben – 1 von **jeder** Farbe –, um die oberste Belohnungskarte dieses Aufgabentyps zu erhalten.



**Hinweis:** Gebt ihr Laternenkarten ab und der Belohnungskartenstapel des entsprechenden Aufgabentyps ist leer, nehmt euch 1 der allgemeingültigen Belohnungskarten. Sollten in einem sehr unwahrscheinlichen Fall selbst diese Karten aufgebraucht sein, notiert euch die 4 Punkte bitte auf einem Zettel.

**Achtung!** Hast du **mehr als 12 Laternenkarten** vor dir liegen, musst du zuerst Laternenkarten gegen 1 Belohnungskarte tauschen und/oder Laternenkarten ungenutzt auf die farblich entsprechenden Stapel zurücklegen. Erst wenn du 12 oder weniger Laternenkarten vor dir liegen hast, darfst du die nächste Aktion „Lege 1 See-Plättchen an“ ausführen.

### 3. Lege 1 See-Plättchen an (verpflichtend).



Spiele 1 See-Plättchen aus deiner Hand offen aus. **Du musst dies 1x pro eigenen Zug durchführen.** Lege das See-Plättchen Seite an Seite (nicht über Eck!) an ein bereits auf dem Tisch ausliegendes See-Plättchen deiner Wahl an. **Du**

**darfst so anlegen, dass es farblich nicht passt.** Nun folgen nacheinander 2 Schritte:

- A) Boni für Übereinstimmung erhalten (nur Spieler am Zug)
- B) Laternenkarten verteilen (alle Spieler)

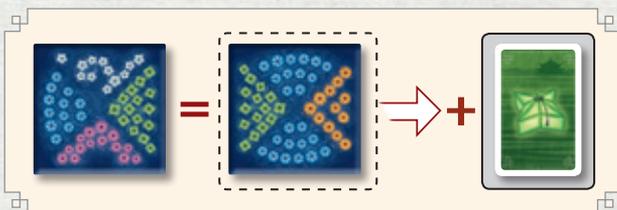
#### A) Boni für Übereinstimmung erhalten (nur Spieler am Zug).

Nur der **Spieler am Zug** kann zunächst **bis zu 2 Boni** erhalten.

Für **jede Farbseite** des soeben gelegten See-Plättchens, die du **farblich passend gelegt** hast, erhältst du **zum einen 1 Laternenkarte** dieser Farbe. Farblich passend bedeutet, dass die beiden aneinanderstoßenden Farbseiten – die des soeben gelegten und die des angrenzenden, in einem früheren Zug gelegten See-Plättchens – dieselbe Farbe aufweisen.

Weist das soeben gelegte **See-Plättchen** ein **Symbol** auf und du hast mindestens mit 1 Seite farblich passend gelegt, nimm dir **zum anderen 1 Boot**.

Auch für jedes See-Plättchen, das an das soeben gelegte angrenzt, erhältst du 1 Boot – wenn dieses ein Symbol aufweist und du daran soeben farblich passend angelegt hast.



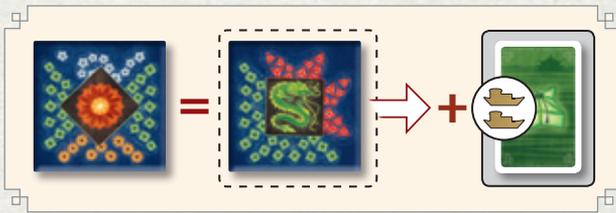
Es ist somit für den Spieler am Zug möglich, mit dem gerade gelegten See-Plättchen mehrere Farbübereinstimmungen zu erreichen und so zusätzliche Laternenkarten und auch Boote zu erhalten.

**Hinweis:** Die Anzahl der Boote ist nicht begrenzt. Sollte der Vorrat erschöpft sein, greift vorübergehend auf anderes Material zurück.

**Hinweis:** Dass auf den See-Plättchen 4 unterschiedliche Symbole zu sehen sind, hat keine spielerische Bedeutung.

**Hinweis:** Das Schiff auf dem Start-Plättchen zählt **nicht** als Symbol.

**Achtung!** Ist der Stapel einer **Laternenfarbe aufgebraucht**, dann ist diese **Farbe** ab sofort **vorübergehend nicht verfügbar**. Kein Spieler kann dann so lange eine Karte dieser Farbe erhalten, bis ein Spieler zumindest 1 Karte dieser Farbe zurück in den Vorrat gelegt hat.



**Beispiel:** Das rechte Plättchen ist das neu gelegte. Udo erhält 1 grüne Laternenkarte, weil er farblich passend gelegt hat. Zusätzlich erhält er 2 Boote, da das soeben gelegte und das angrenzende See-Plättchen sowohl farblich passend gelegt wurden als auch beide Plättchen ein Symbol aufweisen.

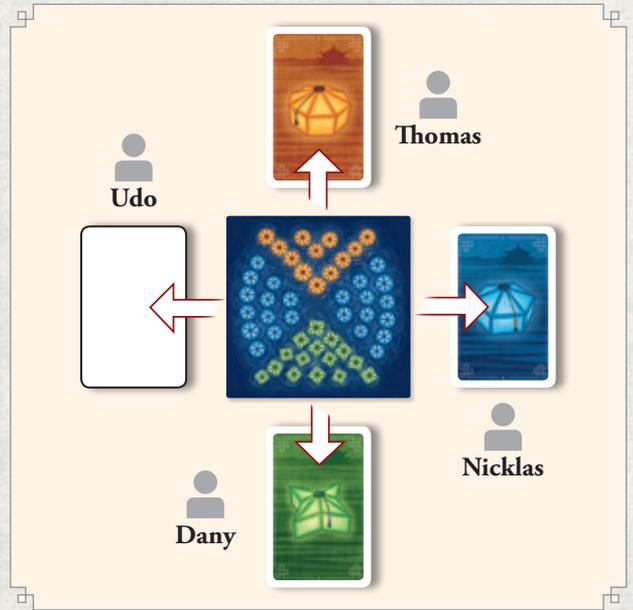
## B) Laternenkarten verteilen (alle Spieler).

**Nun erhält jeder von euch 1 Laternenkarte** – sofern vorhanden. Die Farbe der Karte entspricht der Farbseite des gerade gelegten Seeplättchens, auf die ihr jeweils schaut. Führt dies beim Spieler am Zug beginnend und im Uhrzeigersinn fortsetzend durch.

**Tipp:** Von der Handhabung her ist es einfacher, wenn sich 1 Spieler immer um die Verteilung der Laternenkarten kümmert.

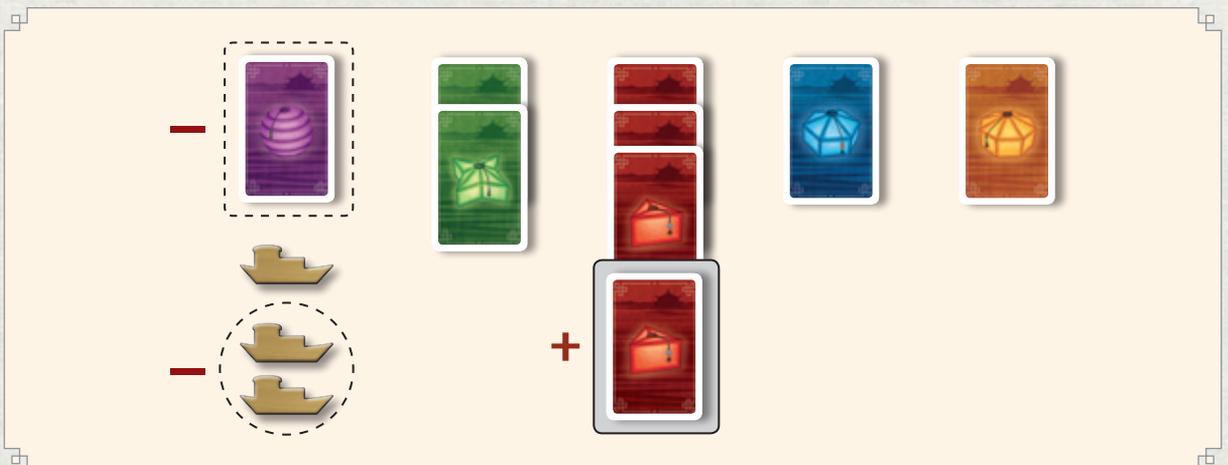
**Beispiel:** Thomas erhält 1 orangene Laternenkarte, da er auf die orangene Farbseite des See-Plättchens schaut. Nicklas bekommt 1 blaue Laternenkarte – es ist die letzte des Stapels. Dany erhält 1 grüne Laternenkarte. Udo geht leer aus, da der Stapel der blauen Laternenkarten zur Zeit aufgebraucht ist.

Ziehe schließlich 1 See-Plättchen vom Nachziehstapel nach, sodass du wieder 3 Plättchen auf der Hand hast.

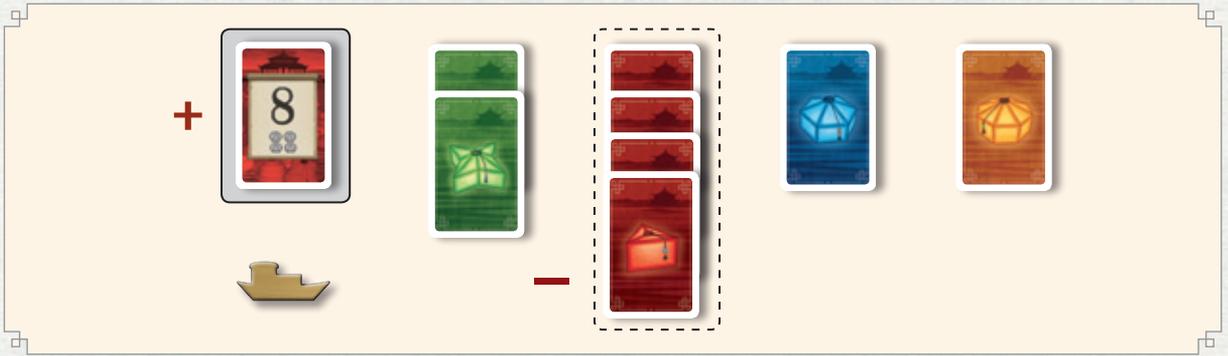


## ZUG-BEISPIEL

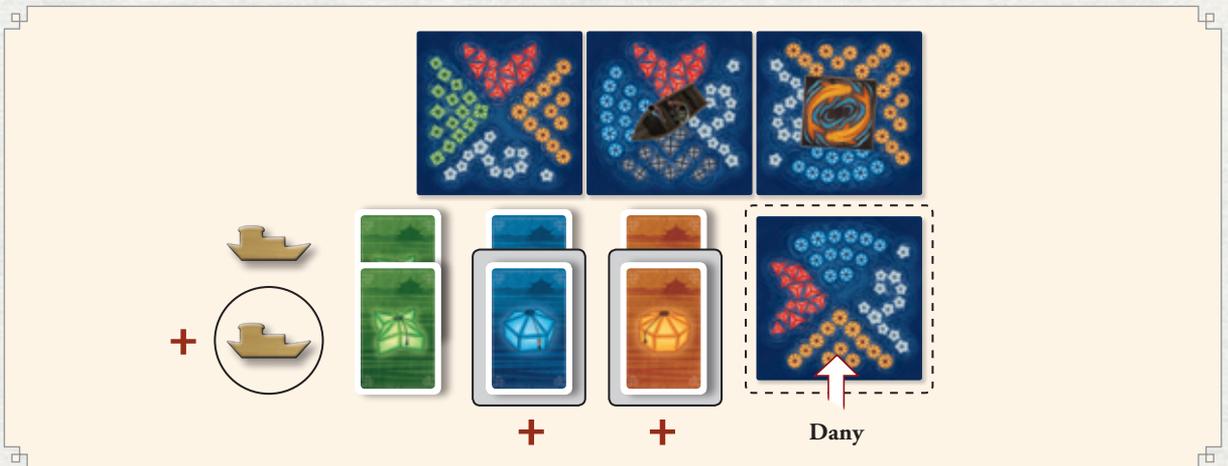
**!** Dany beginnt ihren Zug mit 8 Laternenkarten und 3 Booten. Als erste Aktion gibt sie 2 Boote und 1 lilane Laternenkarte ab und nimmt sich dafür 1 rote Laternenkarte.



- 2 Auch die 2. Aktionsoption möchte Dany nutzen: Sie legt ihre 4 roten Laternenkarten auf den entsprechenden Stapel des Vorrats zurück. Dafür nimmt sie sich die oberste Belohnungskarte des Aufgabentyps „4 derselben Farbe“.



- 3 Schließlich legt Dany 1 See-Plättchen Seite an Seite an ein bereits auf dem Tisch ausliegendes See-Plättchen an. Sie erhält 1 blaue Laternenkarte, da sie farblich passend angelegt hat, und auch 1 Boot, da das direkt angrenzende See-Plättchen ein Symbol aufweist. Zusätzlich erhält sie 1 orangene Laternenkarte, da dies die Farbseite ihres gerade gespielten See-Plättchens ist, auf die sie schaut. Die anderen Spieler erhalten entsprechend eine Laternenkarte der Farbe, auf die sie schauen: rot, blau oder weiß.



## ENDE DES SPIELS

Ist der Nachziehstapel der See-Plättchen aufgebraucht, spielt so lange unverändert weiter (mit der Ausnahme, dass ihr am Ende eures Zuges kein See-Plättchen nachzieht), bis alle Spieler kein See-Plättchen mehr auf der Hand haben. Danach kommt in unveränderter Reihenfolge jeder von euch noch 1x an die Reihe. In diesem Zug dürft ihr Aktion 1 und 2 noch je 1x durchführen. Dann kann das Lichterfest beginnen. Zählt die Punkte eurer Belohnungskarten zusammen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.



**Hinweis:** Im Falle eines Gleichstands gewinnt der daran Beteiligte von euch, der mehr Boote vor sich liegen hat. Herrscht auch hierbei Gleichstand, gewinnt, wer noch die meisten Laternenkarten vor sich liegen hat. Kann die Partie auch so nicht entschieden werden, dürfen alle am Gleichstand Beteiligten den Blick auf das Lichtermeer als Sieger genießen.

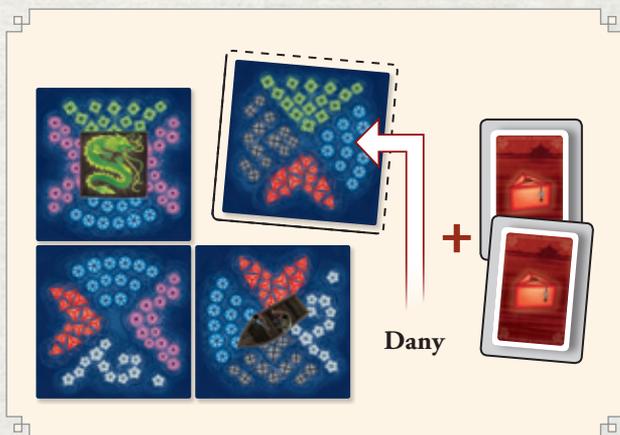
# ANHANG: BEISPIELE

## Beispiel 1

In diesem Beispiel ist der Vorrat an schwarzen Laternenkarten erschöpft.

Dany legt das hervorgehobene See-Plättchen. Zunächst erhält sie eine rote Laternenkarte, da sie farblich passend angelegt hat. Sie erhält jedoch kein Boot, da das Schiff nicht als Symbol zählt und sie an das See-Plättchen mit Symbol nicht farblich passend angelegt hat.

Danach erhält sie eine 2. rote Laternenkarte, da dies die Farbseite ist, die sie anschaut. Udo erhält keine schwarze Laternenkarte, da der Vorrat dieser Farbe erschöpft ist. Thomas und Nicklas erhalten 1 grüne bzw. 1 blaue Laternenkarte.



## Beispiel 2

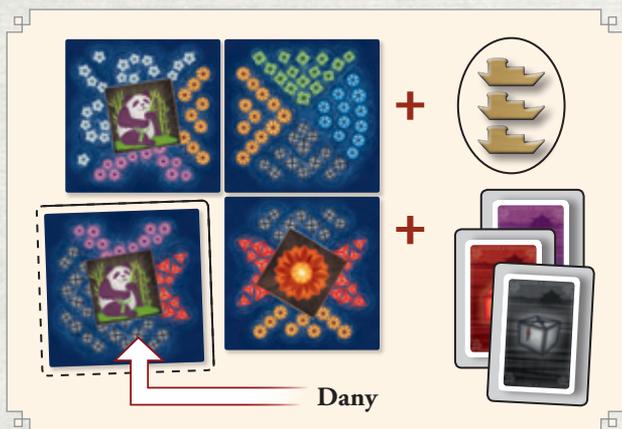
In diesem Beispiel besteht der Vorrat der schwarzen Laternenkarten nur noch aus 1 Karte.

Dany legt das hervorgehobene See-Plättchen. Zunächst erhält sie für das farblich passende Anlegen 1 lilane und 1 rote Laternenkarte. Zusätzlich erhält sie sowohl für das soeben gelegte als auch für die beiden farblich passend angrenzenden See-Plättchen jeweils 1 Boot – in der Summe 3 Boote.

Schließlich erhält sie 1 schwarze Laternenkarte, da dies die Farbseite ist, die sie anschaut.

Udo erhält keine schwarze Laternenkarte, da Dany die letzte Karte genommen hat und somit der Vorrat dieser Farbe erschöpft ist.

Thomas und Nicklas erhalten 1 lilane bzw. 1 rote Laternenkarte.



# IMPRESSUM

**Autor:** Christopher Chung

**Entwicklung:** Randy Hoyt · **Illustrationen:** Beth Sobel · **Kreativdirektor:** Tyler Segel

**Grafikdesign:** Jason D. Kingsley, Christina Major

**Deutsche Ausgabe:** **Grafikdesign:** Hans-Georg Schneider · **Realisation:** Klaus Ottmaier

© der deutschen Ausgabe 2016 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Renegade Game Studios & Foxtrot Games. Alle Rechte vorbehalten.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist ohne Genehmigung nicht erlaubt.



Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.pegasus.de)



Pegasus Spiele

