

Kurzspielregel - Die Leuchtturm-Architekten

Spielvorbereitung

- Spielplan auflegen
- Jeder Spieler erhält 3 private Auftragskarten
- Restliche Karten in 2 Stapeln als "öffentliche" Aufträge
- Spielsteine im Vorrat

Spielablauf

- Startspieler legt beliebigen Stein in den Hafen
- Ab nun gilt:
 1. Jeder Spieler hat 4 Zugpunkte
 - dürfen auf mehrere Steine aufgeteilt werden
 - nur einzelne Steine ziehen
 - bis zu 4 Steine dürfen übereinanderliegen
 - 2 Steine gleicher Farbe dürfen nie übereinanderliegen
 2. Der Stein im Hafen **muß** gezogen werden
 3. Ein beliebiger Spielstein aus dem Vorrat muß in den Hafen gesetzt werden

Bauen der Leuchttürme (4 Steine übereinander)

Der Leuchtturm entspricht:

- a) einer privaten Auftragskarte - Karte offen ablegen
- b) öffentlichem Auftrag - diese Karte offen ablegen
- c) gegnerischem privatem Auftrag - Gegner darf Karte offen ablegen
- d) offen abgelegter gegnerischer Karte - Spieler nimmt Gegner die Karte ab
- e) keiner privaten, öffentlichen oder abgelegten Karte - Turm wird abgebaut, Steine in den Vorrat

Spielende

- Ein Spieler hat alle 3 Karten abgelegt
- oder alle öffentlichen Aufträge sind vergeben

Sieger

Sieger ist, wer die meisten Auftragskarten vor sich abgelegt hat.

Die Leuchtturm- Architekten

Ein taktisches Brettspiel
für 2 bis 4 Spieler ab 10 Jahren

Autor: Thomas Wewers

PIATNIK-Spiel Nr. 6411
© 1995 by Piatnik, Wien
Printed in Austria

Spielinhalt

- 1 Spielplan
- 18 Spielsteine (je 6 in Rot, Weiß und Schwarz)
- 24 Auftragskarten

Das Spielziel

Die Spieler haben die Aufgabe, als Architekten Leuchttürme entsprechend ihrer Auftragskarten zu bauen. Sie haben auch die Möglichkeit, ihren Mitspielern Auftragskarten wegzuschnappen oder sich öffentliche Aufträge zu angeln. Sieger ist, wer zu Spielende die meisten Aufträge besitzt.

Beschreibung des Spielmaterials

1 Spielplan

Der Spielplan zeigt einen Hafen und 8 Inseln. Die Spielsteine werden vom Hafen aus im Uhrzeigersinn (Pfeil) von Insel zu Insel gezogen.

18 Spielsteine

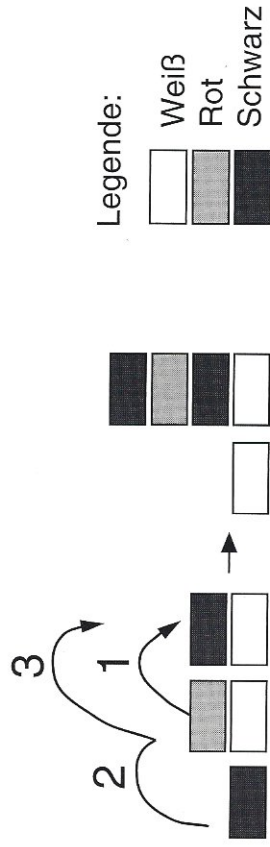
Es gibt je 6 Steine in den Farben Rot, Weiß und Schwarz. Aus diesen sollen von den Spielern Leuchttürme aus 4 Spielsteinen in bestimmten, vorgegebenen Farbkombinationen gebaut werden.

24 Auftragskarten

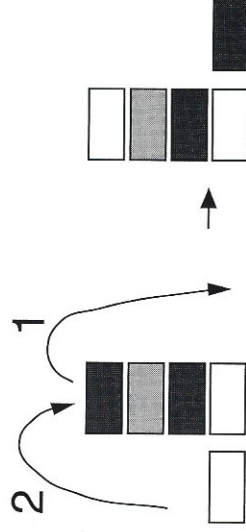
Die Auftragskarten zeigen die Farbkombinationen, in denen die Türme zu bauen sind.

Beispiele für das Bauen von Leuchttürmen

Spieler A: Mit dem ersten Zug setzt er den roten Stein auf den schwarzen; mit dem 2 und 3 Zug setzt er den schwarzen auf den roten Stein. (Mit dem vierten Spielzug muß er den Stein aus dem Hafen bewegen.)



Spieler B: baut nun von diesem Leuchtturm den obersten Stein ab und errichtet mit dem zweiten Zug einen neuen Leuchtturm, indem er den weißen Stein auf die anderen drei setzt. Er hat nun noch 2 Züge übrig.



Oder aber: Es gibt **keine** private, öffentliche oder abgelegte Auftragskarte zu diesem Leuchtturm:
-> Der Turm wird sofort **abgebaut** und die 4 Steine kommen zum Vorrat.

- Hat ein Spieler nach dem Bauen eines Leuchtturmes noch Punkte übrig, darf er diese noch verbrauchen.

Vorrat auffüllen

Befinden sich keine Spielsteine mehr im Vorrat, werden alle bestehenden Leuchttürme abgerissen. Gibt es keine fertigen Vierertürme, wird der Leuchtturm, der als **nächster** gebaut wird, nach der Wertung abgerissen. In der Zwischenzeit können keine Steine nachgesetzt werden.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seine dritte Auftragskarte ablegen konnte, oder wenn alle öffentlichen Aufträge vergeben sind.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Auftragskarten vor sich liegen hat. Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der das Spiel beendet hat.

Wenn Sie zu "DIE LEUCHTTURM-ARCHITEKTEN" noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an:

Wiener Spielkartenfabrik
Ferd. PIATNIK & Söhne
Postfach 79
A-1141 Wien

Spielvorbereitungen

Den **Spielplan** in die Tischmitte legen.

- Die **Auftragskarten** gut mischen.
- Jeder Spieler zieht 3 Karten, die er verdeckt in der Hand hält.
- Dies sind seine 3 **privaten Aufträge**.
- Die restlichen Karten liegen in 2 Stapeln mit der Vorderseite nach oben neben dem Spielplan. Es sind also 2 Karten sichtbar: es sind dies die **öffentlichen Aufträge**.
- Die **Spielsteine** liegen ebenfalls für alle auf dem Tisch bereit (=Vorrat).

Spielablauf

Die Spieler einigen sich, wer beginnt. Der Startspieler wählt aus dem Vorrat einen beliebigen Spielstein und legt diesen auf den Hafen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Von nun an gilt folgender Ablauf:

1. Jeder Spieler hat **4 Zugpunkte**, mit denen er die Spielsteine im Uhrzeigersinn von Insel zu Insel bewegen muß. Ein Zug von einer Insel zur nächsten kostet 1 Punkt. Dabei dürfen die vier Punkte beliebig auf mehrere Spielsteine aufgeteilt werden.
2. Der **Spielstein im Hafen muß** zumindest ein Feld weit gezogen werden. Die übrigen Zugpunkte können beliebig verwendet werden. Kann ein Spieler den Stein im Hafen

nicht ziehen, hat er trotzdem 4 Punkte und seinen normalen Spielzug. Der Spielstein im Hafen bleibt in diesem Fall für den nächsten Spieler liegen.

3. Nachdem ein Spieler seine vier Punkte verbraucht hat, legt er **einen Spielstein** seiner Wahl aus dem Vorrat **in den Hafen** (außer, dort liegt bereits einer).

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Regeln für das Ziehen

- Es muß **immer im Uhrzeigersinn** gezogen werden (Rückwärtsziehen ist nicht erlaubt).
- Es dürfen sämtliche auf dem Spielplan liegenden Steine verwendet werden.
- Es können 2, 3 oder 4 Spielsteine übereinanderliegen.
- Zwei Spielsteine der **gleichen Farbe** dürfen **niemals** übereinanderliegen.
- Es darf immer nur der **oberste Stein** gezogen werden. Man darf nie zwei oder mehr Spielsteine gemeinsam als Stapel bewegen - immer **nur einzelne** Steine!
- Es dürfen **nie mehr als vier Steine** übereinanderliegen. Inseln, auf denen bereits Türme aus vier Spielsteinen liegen, werden beim Ziehen übersprungen, aber mitgezählt.
- Hat ein Stein die Runde beendet, wird einfach im Kreis zur ersten Insel weitergezogen.

Bauen von Leuchttürmen nach den Auftragskarten

- Ein Leuchtturm besteht aus 4 übereinanderliegenden Spielsteinen
- Durch geschicktes Ziehen versuchen die Spieler, Leuchttürme in den Farbkombinationen der Auftragskarten zu bauen, um so die Aufträge zu erfüllen.
- Hat ein Spieler einen Leuchtturm gebaut, gibt es mehrere **Möglichkeiten:**

a) Der Leuchtturm entspricht einer **privaten Auftragskarte** in der Hand des Spielers:

-> Der Spieler darf diese Karte **offen** vor sich ablegen.

b) Der Leuchtturm entspricht einer der beiden **öffentlichen** Auftragskarten:

-> Der Spieler kann sich diese Karte nehmen und **offen** vor sich ablegen.

c) Der Leuchtturm entspricht einer Auftragskarte, die ein **anderer** Spieler **in der Hand** hält:

-> Dieser andere Spieler kann seine entsprechende Auftragskarte **offen** vor sich ablegen. (Der Spieler hat also dem Gegner ungewollt einen Auftrag vermittelt.)

d) Der Leuchtturm entspricht einer **bereits abgelegten** Karte eines **Gegenspielers:**

-> Der Spieler kann sich diese abgelegte Karte des Gegners holen und vor sich **offen** auflegen. (Er hat also dem Gegner einen Auftrag weggeschnappt.)