LUMEN

EIN VERDREHTES STICHSPIEL FÜR 3 BIS 5 CLEVERE GLASER*INNEN AB 10 JAHREN VON TAIKI SHINZAWA

Tritt in Wettstreit mit anderen Glaskünstler*innen und erschaffe Buntglasfenster von sagenhafter Schönheit. Kombiniere Farben, Größen und Licht, um die Konkurrenz zu überstrahlen!

SPIELMATERIAL



Je 12 Karten in 5 unterschiedlichen Farben
(mit den Werten 1–12)

Die Farbe jeder Karte ist von beiden Seiten zu sehen, ihr Wert nur auf der Vorderseite.



5 Pluskarten (✚)

Diese Karten zeigen an, in welcher Richtung die höchsten Karten auf deiner Hand sind. Die dunkle Pluskarte ✚ gibt vor, wer beginnt.

1 Wertungsblock





15 Tippsteine
(gelb)



5 Extrasteine
(blau)

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

SPIELÜBERBLICK

LUMEN ist ein Stichspiel, bei dem du tippen musst, wie viele Stiche du in einer Runde gewinnen wirst, obwohl du nur die Farben deiner Karten und nicht ihre genauen Werte kennst. Die Vorderseiten deiner Karten sehen nur die anderen Personen – und umgekehrt. Schätze richtig ein, welche Karten du auf der Hand hast, damit dein Tipp aufgeht!

WICHTIGE BEGRIFFE

Die Karten, die ihr in jedem Durchgang erhaltet, sind eure **Hand**. Ein **Durchgang** ist der Teil des Spiels, in dem Stiche gespielt werden (10 Stiche pro Durchgang). In einem **Stich** ( ) spielt jede Person 1 Karte aus. Die Person, die die höchste Karte ausgespielt hat, gewinnt den Stich. Die **Trumpffarbe** schlägt alle anderen Farben. In *LUMEN* ist immer **Gelb** die Trumpffarbe.

SPIELVORBEREITUNG

1. Wer zuletzt ein Buntglasfenster gesehen hat, erhält die dunkle Pluskarte. Alle anderen erhalten je 1 helle Pluskarte (legt alle Pluskarten, die ihr nicht benötigt, in die Schachtel zurück).

2. Stellt eure Karten entsprechend eurer Personenzahl zusammen, wie in der Tabelle angegeben (legt alle Karten, die ihr nicht benötigt, in die Schachtel zurück):

3 Personen	4 Personen	5 Personen
Werte 1–8	Werte 1–10	Werte 1–12

Mischt dann die Karten und bildet daraus einen verdeckten Stapel. Legt ihn in die Mitte der Spielfläche.

3. Legt alle Tipp- und Extrasteine neben dem Stapel bereit.



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft über 4 Durchgänge, in denen ihr je 10 Stiche spielt. Vor dem 1. Stich jedes Durchgangs gebt ihr einen Tipp ab, wie viele Stiche ihr gewinnen werdet. Nach dem letzten Stich überprüft ihr eure Tipps und erhaltet oder verliert Punkte, je nachdem ob euer Tipp aufgegangen ist oder nicht.

Jeder Durchgang besteht aus 4 Phasen:

1. KARTEN VERTEILEN UND SORTIEREN
2. KARTEN AUFNEHMEN UND TIPPS ABGEBEN
3. STICHE SPIELEN
4. DURCHGANG WERTEN

1. KARTEN VERTEILEN UND SORTIEREN

Hast du die dunkle Pluskarte : Mische den Kartenstapel und teile an jede Person verdeckt **10 Karten** aus. Lege die übrigen 10 Karten unbesehen zur Seite, ihr verwendet sie in diesem Durchgang nicht.

Die Karten, die jetzt vor euch liegen, sind die Karten, mit denen die Person links von euch in diesem Durchgang spielen wird. Nehmt sie auf die Hand, sodass ihr die Vorderseite mit den Werten sehen könnt. Sortiert sie **zuerst nach Farben**, dann innerhalb jeder Farbe von links nach rechts aufsteigend. Sortiert zuletzt die Pluskarte ganz rechts ein. Sie zeigt an, wo jeweils die höchsten Werte jeder Farbe sind.

Beispiel:



Aufsteigende Sortierung, die höchsten Werte sind immer rechts.

Gebt die Karten anschließend **verdeckt an die Person zu eurer Linken** weiter.

2. KARTEN AUFNEHMEN UND TIPPS ABGEBEN



Nimm die Karten, die du von rechts erhalten hast, so auf die Hand, dass **du nur die farbigen Rückseiten siehst**, nicht die Vorderseiten (nur die anderen Personen sehen die Werte auf deinen Vorderseiten).

Nimm dir einen Moment Zeit, um dir die Karten der anderen Personen genau anzusehen. Achte darauf, dass die anderen dabei auch deine Karten gut sehen können.

Beginnend bei der Person, die die dunkle Pluskarte auf der Hand hat und dann im Uhrzeigersinn, muss nun jede Person einen Tipp abgeben, wie viele Stiche sie gewinnt.

Beachtet: Nicht die Person, die die Karten ausgeteilt hat, sondern die Person links davon hat jetzt die dunkle Pluskarte auf der Hand.

Nimm dir 1 Tippstein für jeden Stich, den du meinst gewinnen zu können. Optional darfst du genau 1 Extrastein dazu nehmen, um anzuzeigen, dass du vielleicht 1 weiteren Stich gewinnst. Du darfst 0 nehmen oder auch nur 1 .

Hinweis: Hast du einen Extrastein , kannst du einer anderen Person ggf. einen Stich wegnehmen, den sie eigentlich gewinnen wollte, ohne deinen Tipp zu gefährden. Gehe mit den Extrasteinen also gerne etwas offensiver um. Bedenke aber, dass du bei der Wertung für einen richtigen Tipp mit Extrastein weniger Punkte bekommst, als für einen richtigen Tipp ohne Extrastein .

Haben alle Personen einen Tipp abgegeben, geht ihr zu Phase 3 über.

***Beispiel:** Nachdem er sich die Karten der anderen und die Farben auf seiner Hand angesehen hat, entscheidet sich Peter 3 und 1 zu nehmen. Das bedeutet, dass er in diesem Durchgang 3 oder 4 Stiche gewinnen muss, damit sein Tipp aufgeht.*

3. STICHE SPIELEN

In dieser Phase spielt ihr genau 10 Stiche. Den 1. Stich beginnt die Person mit der dunklen Pluskarte. Spielt im Uhrzeigersinn je 1 Karte von eurer Hand offen vor euch aus. Beachtet dabei die folgenden Regeln:

- **Du darfst dir die Zahl auf der Vorderseite nicht ansehen, bevor du eine Karte ausspielst.** Du siehst sie erst, wenn du die Karte ausgespielt hast.
- **Spielst du den Stich an** (d. h. du spielst die 1. Karte eines Stichs), **darfst du eine Farbe deiner Wahl ausspielen** und legst damit die Farbe für den Stich fest.
- Hat jemand anderes den Stich angespielt und du hast **mindestens 1 Karte in der angespielten Farbe auf der Hand, musst du bedienen** (d. h. du musst eine Karte in dieser Farbe ausspielen).
- Hast du die **angespielte Farbe nicht auf der Hand**, darfst du eine **Karte deiner Wahl** spielen (nur deine Pluskarte / darfst du nie ausspielen).

Nachdem alle Personen genau 1 Karte gespielt haben, gewinnt die Person, die die höchste Karte gespielt hat, den Stich. Das ist entweder die **höchste gespielte Karte in der Trumpffarbe** oder die **höchste Karte in der angespielten Farbe**, sofern keine Karte in der **Trumpffarbe** gespielt wurde.

Hast du den Stich gewonnen: Nimm dir alle Karten des Stichs und lege sie als einzelnen Stapel verdeckt vor dir ab. Es müssen immer alle sehen können, wie viele Stiche du schon gewonnen hast. Lege am besten je 1 deiner Tippsteine (bzw. deinen Extrastein) auf jeden deiner gewonnenen Stiche. **Dann spielst du den nächsten Stich an.**

Wichtig: Ihr dürft euch Karten aus früheren Stichen **später nicht mehr ansehen**. Die 10 Karten, die in diesem Durchgang nicht verteilt wurden, dürft ihr euch zu keinem Zeitpunkt ansehen.

Habt ihr alle 10 Stiche gespielt und dadurch nur noch eure Pluskarte / auf der Hand, geht ihr zu Phase 4 über.

Behaltet eure Pluskarten / auf der Hand. Wer in diesem Durchgang den 1. Stich angespielt hat, verteilt im nächsten Durchgang die Karten.

Beispiel:



*Peter hat den letzten Stich gewonnen und spielt nun den nächsten Stich mit einer Karte seiner Wahl an: Er spielt eine **4** . **Rot** ist damit die Farbe für diesen Stich.*



*Als Nächstes ist Renate am Zug. Da sie 2 **rote Karten** auf der Hand hat, muss sie bedienen und 1 davon spielen. Sie würde den Stich gerne gewinnen und versucht es mit der höheren der beiden Karten. Leider ist es nur eine **3** . Aber für den restlichen Durchgang weiß sie jetzt zumindest, dass die andere Karte eine **1** oder eine **2** sein muss. Bisher würde Peter den Stich gewinnen.*



*Nun ist Sabrina dran. Da sie keine **roten Karten** hat, darf sie eine Karte ihrer Wahl spielen. Sie könnte sogar eine **Trumpfkarte** spielen und versuchen, den Stich zu gewinnen. Stattdessen spielt sie eine **blaue Karte** , die sich als **3** herausstellt. Peter würde weiterhin den Stich gewinnen.*



*Als Letztes ist Jan am Zug. Er hat 3 **rote Karten** und könnte versuchen, den Stich zu gewinnen, indem er die höchste davon spielt. Er vermutet allerdings, dass Peter den Stich eigentlich gar nicht haben will. Damit der Stich wahrscheinlich bei Peter bleibt, spielt er seine niedrigste **rote Karte** , eine **2** .*



*Da niemand eine **Trumpfkarte** gespielt hat, gewinnt die höchste Karte in der angespielten Farbe den Stich, in diesem Fall Peters **4** . Er nimmt sich alle 4 Karten des Stichs, legt sie als Stapel verdeckt vor sich ab und legt einen seiner Tippsteine darauf.*

4. DURCHGANG WERTEN

Nachdem ihr den 10. Stich gespielt habt, vergleicht ihr jeweils die Anzahl eurer gewonnenen Stiche mit eurem Tipp:

- **Hast du keinen Extrastein genommen:** Dein Tipp geht nur auf, wenn du **genau** so viele Stiche gewonnen hast, wie du Tippsteine genommen hattest.
- **Hast du einen Extrastein genommen:** Dein Tipp geht auf, wenn du so viele Stiche gewonnen hast, wie du Tippsteine genommen hattest, oder 1 Stich **mehr**.

Ist dein Tipp aufgegangen, erhältst du die folgenden Punkte, je nachdem in welchem Durchgang ihr seid:

	1. Durchgang	2. Durchgang	3. Durchgang	4. Durchgang
Tipp ohne	10 Punkte	20 Punkte	30 Punkte	40 Punkte
Tipp mit	5 Punkte	10 Punkte	15 Punkte	20 Punkte

Ist dein Tipp nicht aufgegangen, verlierst du 5 Punkte für jeden Stich, der von der Anzahl deiner genommenen Tippsteine abweicht (egal ob du zu viele oder zu wenige Stiche gewonnen hast). Der Extrastein wird dabei **nicht** mitgezählt.

Schreibt die Punkte für jede Person auf den Wertungsblock. Beginnt dann mit dem nächsten Durchgang.

Beispiel: *Im 1. Durchgang hat Peter 3 Tippsteine und 1 Extrastein genommen. In Phase 3 des Durchgangs hat er 3 Stiche gewonnen, sein Tipp ist also aufgegangen. Weil es ein Tipp mit Extrastein war, erhält er 5 Punkte. Hätte er 6 Stiche gewonnen, hätte er 15 Punkte verloren (da er 3 Stiche mehr gewonnen hätte, als er Tippsteine hat). Hätte er nur 2 Stiche gewonnen, hätte er 5 Punkte verloren.*

SONDERREGEL BEI 3 PERSONEN

Nur im 4. Durchgang: Die Person, die aktuell die meisten Punkte hat, muss zuerst ihren Tipp abgeben und spielt auch den ersten Stich an (egal wer gerade die dunkle Pluskarte hat). Bei Gleichstand beginnt die Person, die im Uhrzeigersinn näher an der Person mit dem sitzt (oder es selbst hat).

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der Wertung des 4. Durchgangs. **Wer nun in Summe die meisten Punkte hat, gewinnt.** Im Falle eines Gleichstands um den Sieg gewinnt die daran beteiligte Person, die im letzten Durchgang die meisten Punkte gemacht hat. Besteht der Gleichstand weiterhin, gewinnt die daran beteiligte Person, die im Uhrzeigersinn näher an der Person mit dem ⊕ sitzt (oder es selbst hat).

IMPRESSUM

Spieldesign:
Taiki SHINZAWA

Illustrationen:
Crocotame Studio

Projektmanagement:
Rémi MATHIEU

Grafikdesign:
Vincent MOUGENOT

Redaktion:
Rémi MATHIEU

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign:
Jessy TÖPFER

Übersetzung & Redaktion:
Ronja LAUTERBACH



LUMEN ist ursprünglich unter dem Titel *luz* in Japan bei Korokoro Dou bzw. Kentaiki in einer Edition mit Illustrationen von Satoshi Takahata erschienen. IELLO hat die ursprünglichen Regeln für die neue Edition überarbeitet.

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von IELLO SAS. © 2024 IELLO SAS. © 2021 KOROKORODOU. © der deutschen Ausgabe 2025 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de