

Ein Spiel von Gary Kim.

Angesiedelt in der
von Les Découvreurs
Ludiques erschaffenen
Welt Luma.

Legends of
Luma



V1.2
© 2017. Alle Rechte
vorbehalten.

Ludonaute
Legends of Luma

www.legendsofluma.com

Spielregel

Eine mysteriöse Botschaft in einer Flasche und ein gigantisches Seemonster haben euch – eine Gruppe unerschrockener Abenteurer – in eine neue Welt geführt: Luma. Nachdem ihr die Schätze des Nukha durchstöbert habt, seid ihr auf Nomaden getroffen (siehe **Oh Captain!**, erstes Spiel der **Legends of Luma** - Reihe). Sie haben euch zur Stadt Kokota geführt, die ihr nach Hinweisen durchsucht. Eure Entdeckungen weisen nach Süden und die Nomaden werden euch auf dieser Reise begleiten.



Bei Einbruch der Nacht schlagen die Nomaden ihr Lager auf und versammeln sich um ein großes Lagerfeuer, wo sie die Legenden von Luma erzählen. Der Schamane des Stammes lädt euch ein, einen merkwürdigen Trank zu probieren. Die Wirkung ist stark und ihr fühlt euch, als wäret ihr an zwei Orten zugleich. Plötzlich wirken die Geschichten und Lieder zusammenhanglos und vermischen sich in euren Köpfen.

Ziel des Spiels

Euer Ziel ist es, die Fragmente der Geschichten zu sammeln und die Legenden der Nomaden niederzuschreiben. Am Ende des Spiels gewinnt der Abenteurer mit den meisten fertigen Legenden. Doch seid vorsichtig: Einzelne Geschichtsfragmente sind wertlos. Sie können Verwirrung auslösen und euch wertvolle Punkte kosten.

Spielmaterial

- 1 Spielplan mit 3D-Lagerfeuer (5 + 2 Teile zum Zusammenstecken)



- 28 Legendenkarten (4 Versionen pro Legende)



- 4 Liederkarten



- 12 Mondplättchen



- 98 Storyplättchen (7 Legenden mit je 14 Plättchen) – Fragmente der sieben fantastischen Legenden



- 2 Joker-Plättchen

- 19 Holzscheiben:

– 8 blaue Scheiben – die Nomaden



– 2 farbige Scheiben pro Spieler (3 grüne Scheiben für Nostromo und seinen Frosch) mit passenden Stickern – dein Abenteurer und sein Doppelgänger



Klebt vor eurer ersten Partie je einen Abenteurer-Sticker auf die farblich passenden Scheiben. Die blauen Scheiben (Nomaden) werden nicht beklebt.

- 5 Abenteurerkarten (wache Seite: ausgewählt; schlafende Seite: nicht ausgewählt)



- 1 Lys-Marker

Lys hat den Trank abgelehnt und stellt ihre eigenen Nachforschungen an.



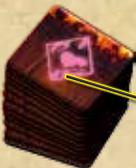
Spielaufbau

- Setzt die 5 Teile des Spielplans zusammen und legt ihn in die Mitte der Spielfläche.

Steckt dann die beiden Teile des Lagerfeuers zusammen und stellt es in die Mitte des Spielplans.



- Mischt die 98 Storyplättchen mit den 12 Mond- und den 2 Joker-Plättchen zusammen (insgesamt 112 Plättchen). Bildet dann **8 Stapel mit je 14 zufälligen Plättchen**. Stellt je einen Stapel auf jedes der 8 viereckigen Felder rings um das Lagerfeuer. Die Plättchen stehen für die verschiedenen Geschichtsfragmente, die ihr am Feuer hört. Sie sind alle durcheinander.



Falls ihr die Plättchenstapel beim Spielaufbau nicht genau abzählen wollt, könnt ihr auch 8 ungefähr gleich hohe Stapel bilden. Um die Vorbereitung für die nächste Partie zu erleichtern, wurden die 8 Unterteilungen des Schachteleinsatzes so gestaltet, dass jeweils genau 14 Plättchen hineinpassen.

- Sortiert die Legendenkarten nach ihren Farben (jeweils 4 Karten). Legt sie aufgedeckt neben den Spielplan, sodass jeder Spieler ihre Werte sehen kann.



- Legt die 4 Liederkarten ebenfalls für alle gut sichtbar neben den Spielplan.



- Platziert je einen Nomaden (blaue Scheibe) auf jedes der 8 runden Felder rings um das Lagerfeuer.



- Jeder Spieler wählt einen Abenteurer und legt dessen Karte mit der wachen Seite nach oben vor sich, sodass der Abenteurer und seine Sonderfähigkeit zu sehen sind (Sonderfähigkeiten werden auf Seite 8 beschrieben). Dann nimmt sich jeder Spieler die beiden farblich passenden Scheiben des gewählten Abenteurers.



- Wer zuletzt eine Geschichte erzählt hat, wird Startspieler (oder ihr entscheidet zufällig).
- Die Karten der nicht gewählten Abenteurer werden mit der schlafenden Seite nach oben neben den Spielplan gelegt.



In Partien mit weniger als 5 Spielern nimmt sich der Spieler zur Rechten des Startspielers **die 2 Scheiben jedes nicht ausgewählten Abenteurers** und platziert sie nach Belieben auf die runden Felder.

- Dann legt der Startspieler eine seiner Scheiben auf ein beliebiges der runden Felder am Lagerfeuer (auf andere Scheiben, die dort bereits liegen).

Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn legt ebenfalls eine seiner Scheiben auf ein Feld usw., bis alle Spieler ihre 2 Scheiben auf den Spielplan gelegt haben.

Beim Spielaufbau könnt ihr eure Scheiben auf die von anderen Abenteurern legen (auch auf eure eigene) oder auf Nomaden. Aber **auf jedem Feld** dürfen nach dem Spielaufbau **höchstens 4 Scheiben** liegen.

Diese Einschränkung gilt nur für den Spielaufbau. Während der Partie dürfen beliebig viele Scheiben auf einem Feld liegen.



- Schließlich legt der letzte Spieler (zur Rechten des Startspielers) den Lys-Marker so auf den Spielplan, dass er auf einen Plättchenstapel seiner Wahl zeigt.

Jetzt kann es losgehen!



Spielablauf

Die Spieler sind nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug.

In deinem Zug musst du **genau eine** dieser beiden Aktionen wählen:

A. Bewegen und den Geschichten lauschen

ODER

B. Ein Lied oder eine Legende niederschreiben

A. Bewegen und den Geschichten lauschen

Bewegen

Wähle ein Feld mit einem Scheibenstapel, der **mindestens eine deiner Scheiben enthält**.

Nimm den gesamten Scheibenstapel in die Hand **ohne die Reihenfolge zu verändern** und wähle eine Richtung (im oder gegen den Uhrzeigersinn).

Beginnend mit dem nächsten Feld in dieser Richtung lässt du auf jedem Feld eine Scheibe liegen. Das bedeutet, dass du die unterste Scheibe des Stapels auf dem nächsten Feld ablegst und dies für die weiteren Felder so lange wiederholst, bis du keine Scheibe mehr in der Hand hast. *Die Gedanken der Abenteurer schweifen am Lagerfeuer umher, von einer Gruppe zur nächsten.*

In diesem Beispiel ist Ulrich am Zug (Schwarz):



Falls der Lys-Marker auf das eckige Feld zeigt, vor das du die letzte Scheibe gelegt hast (die Farbe spielt keine Rolle), versetze den Lys-Marker, sodass er auf einen anderen Stapel deiner Wahl zeigt. Dann nimmst du das oberste Plättchen dieses neuen Stapels. Falls du kein Storyplättchen nehmen möchtest, kannst du Lys auch zu einem leeren Feld bewegen oder zu einem Stapel mit einem Mondplättchen an oberster Stelle.



Den Geschichten lauschen

An diesem Schritt nehmen alle Spieler teil.

Beginnend mit dem Spieler am Zug und danach im Uhrzeigersinn **muss** jeder Spieler das oberste Plättchen jedes Stapels nehmen, bei dem die oberste Scheibe seine Farbe zeigt.

- Story- oder Joker-Plättchen legen die Spieler vor sich.



- Mondplättchen werden auf die 4 Mondfelder am Rand des Spielplans gelegt.



- Ist ein Feld leer, erhält der Spieler nichts.

Hat ein Spieler keine Scheibe oben auf einem Stapel liegen, erhält er in diesem Schritt auch keine Plättchen.



Gehört die oberste Scheibe zu einem schlafenden Abenteuerer, muss der Startspieler das oberste Plättchen des Stapels abwerfen. Ist es ein Story- oder Joker-Plättchen, kommt es zurück in die Schachtel. Ist es ein Mondplättchen, kommt es auf eines der Mondfelder.



Ist die oberste Scheibe blau, nimmt kein Spieler ein Plättchen von dem entsprechenden Stapel. Es bleibt dort einfach liegen. Die Nomaden sind mit den Legenden bereits vertraut.



Nur Spieler, deren Scheiben oben auf einem Stapel liegen, erhalten Plättchen. Ulrich (Schwarz) und Siana (Gelb) nehmen die Storyplättchen von den Stapeln neben ihren Scheiben. Red (Rot) nimmt das Mondplättchen und legt es auf ein Mondfeld. Für Moon (lila, schlafende Abenteuerin) nimmt ihr ein Plättchen, das sofort aus dem Spiel entfernt wird. Nostromo hat keine Scheibe oben auf einem Stapel und erhält daher kein Plättchen.

B. Ein Lied oder eine Legende niederschreiben

Du kannst deine gesammelten Storyplättchen abwerfen, um ein Lied oder eine Legende zu schreiben:

1. Nimm **eine der verfügbaren Liederkarten**, indem du **verschiedene Plättchen** abwirfst.

ODER

2. Nimm **eine der verfügbaren Legendenkarten**, indem du **gleiche Plättchen** abwirfst.

Du darfst in deinem Zug nur eine Karte nehmen. Für Lieder und Legenden erhältst du bei Zwischenwertungen und der Endwertung Punkte.

1. Lieder

Um ein Lied zu schreiben und die passende Liederkarte nehmen zu dürfen, musst du so viele **verschiedene** Storyplättchen abwerfen, wie auf der Karte abgebildet sind.



Achtung! Jeder Spieler darf in der gesamten Partie nur ein Lied schreiben. Denk gut darüber nach, bevor du eine Liederkarte nimmst, weil du sie später nicht mehr aufwerten kannst (im Gegensatz zu Legenden). *Hat man einmal einen Ohrwurm ...*

2. Legenden

Um eine Legende zu schreiben und die passende Legendenkarte nehmen zu dürfen, musst du so viele Storyplättchen des angegebenen Typs abwerfen, wie der Wert der Karte anzeigt.



Du darfst **nur eine Karte jeder Legende** haben. Du kannst jedoch deine Legendenkarte im Laufe der Partie aufwerten, indem du sie gegen eine Legendenkarte des gleichen Typs, aber mit einem höheren Wert tauschst. Wirf in diesem Fall nur so viele passende Plättchen ab, wie die Differenz der beiden Karten beträgt. Nimm die neue Legendenkarte und lege die Karte mit dem niedrigeren Wert zurück neben den Spielplan. Sie ist nun wieder für die anderen Spieler verfügbar.



Der Wert jeder Karte gibt an, wie viele Punkte sie am Ende wert ist.

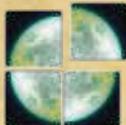


Hinweis: Mit einem Joker-Plättchen kannst du ein beliebiges Storyplättchen ersetzen.

Zwischenwertung

Zwei- oder dreimal pro Partie haben die Spieler die Gelegenheit, zusätzliche Punkte zu gewinnen (durch die Mondplättchen dargestellt).

Jedes Mal, wenn am Ende eines Spielerzuges mindestens **4 Mondplättchen** auf den Mondfeldern liegen (und ein voller Mond zu sehen ist), findet eine Zwischenwertung statt.



Liegen 5 oder mehr Mondplättchen auf den Mondfeldern, legt die überzähligen Plättchen beiseite und legt sie am Ende der Zwischenwertung zurück auf die Mondfelder.

Nun bestimmt jeder Spieler seine Punkte:

- Zähle die Werte auf deinen **Lieder- und Legendenkarten** zusammen.
- Ziehe 1 Punkt ab für jedes **Story- oder Joker-Plättchen**, das du vor dir liegen hast.

Hinweis: Punktestände können auch negativ sein. Dies ist häufig am Ende der ersten oder zweiten Zwischenwertung der Fall.

Der Spieler mit dem höchsten Punktestand nimmt sich 3 der 4 Mondplättchen. Der Spieler mit dem zweithöchsten Punktestand nimmt sich das übrige Mondplättchen.

Die Spieler legen ihre Mondplättchen beiseite. Sie werden bei zukünftigen Zwischenwertungen nicht berücksichtigt. Stattdessen werden sie nur am Ende des Spiels bei der Endwertung gewertet.

Im Falle eines Unentschiedens werden die Mondplättchen gleichmäßig zwischen den am Gleichstand beteiligten Spielern aufgeteilt. Legt Mondplättchen, die nicht aufgeteilt werden können, in die Schachtel zurück.



Ulrich hat
4 + 3 - 2 = 5 Punkte.



Red hat
4 - 2 = 2 Punkte.



Siana hat
-7 Punkte.

Ulrich hat die meisten Punkte und nimmt sich 3 Mondplättchen. Red erhält 1.

Spielende

Die Partie endet, sobald zu Beginn eines Spielerzuges nur noch 2 oder weniger Plättchenstapel am Lagerfeuer übrig sind.

Beginnend mit dem Spieler am Zug und dann im Uhrzeigersinn darf jeder Spieler ein letztes Lied oder eine letzte Legende schreiben, indem er seine gesammelten Plättchen ablegt.

Endwertung

Wenn die Partie endet, bestimmt jeder Spieler seine Punkte wie folgt:

- Zähle die Werte auf allen Lieder- und Legendenkarten zusammen, die du hast.
- Du erhältst je 1 Punkt für jedes Mondplättchen, das du in den Zwischenwertungen gesammelt hast.
- Ziehe 1 Punkt ab für jedes Story- oder Joker-Plättchen, das du noch hast.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie. Im Falle eines Gleichstands ist derjenige Spieler besser platziert, der mehr Legendenkarten besitzt.

Sonderfähigkeiten

Jeder Abenteurer hat eine Sonderfähigkeit:

Ulrich



Einmal pro Zug darfst du beim Bewegen zwei Scheiben auf ein Feld legen (anstatt eine).

Weitergehen! Hier gibt es nichts zu sehen.

Moon



Zu Beginn deines Zuges darfst du den Lys-Marker ein Feld im oder gegen den Uhrzeigersinn bewegen.

Lys würde alles tun, um ihrer Adoptivtochter zu helfen.

Red



Einmal pro Zug darfst du nach dem Bewegen eine deiner Scheiben in einem Stapel nach ganz oben versetzen (egal an welcher Position sie im Stapel ist).

Red findet immer einen Weg, sich an die Spitze zu schleichen.

Siana



Einmal pro Zug darfst du beim Bewegen genau ein Feld überspringen (lass auf dem Feld keine Scheibe liegen).

Siana ist leicht und flink wie der Wind...

Nostromo



Du spielst mit 3 Scheiben statt mit 2. Der Frosch ist eine deiner Scheiben. Setze ihn beim Spielaufbau **vor dem Platziere der Nomaden** auf ein Feld deiner Wahl.

Niemand weiß, wo sich dieser verrückte Frosch versteckt, aber er ist ein treuer Begleiter dieses lustigen Charakters.

LUMARATHON – Falls ihr gerade eine Partie Oh Captain! beendet habt, dem ersten Spiel der Legends of Luma: Der letzte Captain wird der erste Startspieler. Der Gewinner nimmt eine Münze aus Oh Captain!, die als Joker-Plättchen gilt, und der letzte Spieler ist für die nicht gewählten Abenteurer verantwortlich. Du kannst die vollständigen Regeln für diese Variante auf unserer Webseite finden:

www.LegendsOfLuma.com

Legends of
LUMA

Autor
Gary Kim

Illustrationen
Andrey Tatarchenko
Clément Masson
Swann Tolazzi
Radja S.
Patrick Biesse
Ian Parovel
Cédric Lefebvre

Eine Produktion von
Ludonaute