

Im Sack sind 125 Spielsteine in 5 Farben und 5 Glücksbringer-Steine.

Jeder Spielstein ist einmalig und enthält 3 verschiedene Informationen:

- Hintergrund-Farbe (fünf verschiedene)
- 1 Zahl (1 ... 5)
- 1 Symbol (fünf verschiedene)

Ablauf einer Runde in 5 Schritten:

**1) 1 Stein aus dem Beutel ziehen (PFLICHT):** *nicht in Runde 25*

- In Runde 1 zieht jeder Spieler 2 Steine aus dem Beutel und legt diese offen auf seinen freien Vorrats-Platz.
- Ab Runde 2 zieht jeder Spieler nur noch 1 Stein.
- Der Beutel sollte von immer derselben Person verwaltet werden.

**2) Glücksbringer aktivieren (wenn vorgekommen):**

- Wurde in Schritt 1 ein Glücksbringer-Stein gezogen, kommt er in die Tischmitte. Es wird sofort Ersatz gezogen, evtl. weitere gezogene Glücksbringer kommen in den Beutel zurück.
- Nur ein **einziger** Glücksbringer wird in diesem Schritt in die Mitte gelegt. Jeder Spieler DARF nun EINES seiner noch nicht genutzten Glücksbringer-Plättchen aktivieren und ausführen (1-mal im Spiel).
- Nach Aktivierung wird es umgedreht. Nicht umgedreht = SP zum Spielende.

**3) Stein platzieren (PFLICHT):**

- Jeder Spieler legt GENAU 1 seiner beiden Spielsteine aus seinem Vorrat auf ein beliebiges freies Spielplanfeld.
- Beachtet evtl. Einflüsse Eures Glücksbringer-Plättchens sowie bereits ausliegende Wertungs-Tafeln.

**4) Wertungs-Tafeln platzieren (wenn nötig):**

- Prüft, ob vom Rand des Spielfelds aus eine Wertungs-Tafel bereits auf den gerade eben platzierten Stein zeigt (vertikal / senkrecht / waagrecht). NEIN = eine ungenutzte Wertungs-Tafel mit halber Sonnen-Seite nach oben so anlegen, dass sie auf den neuen Stein zeigt. Ziffer in der Sonne = SP nach Wertung.
- Es dürfen jetzt auch weitere Wertungs-Tafeln angelegt werden, wenn sie auf den gerade gelegten Stein zeigen. Natürlich kann jede Anlegeaussparung nur von genau 1 Wertungs-Tafel belegt werden.
- Eine einmal platzierte Tafel ist fix (außer: bestimmtes Glücksbringer-Pl.).

**5) Wertungstafel- und Bonusprüfung:**

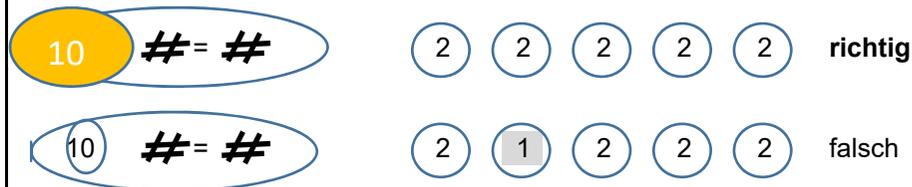
- Man darf solche **Wertungs-Tafeln** auf die Seite mit der vollen Sonne nach oben drehen, wenn deren Bedingungen in der aktuellen Runde erfüllt wurden. Damit gelten ihre SP, die in der Sonne angezeigt sind. Eine Wertungstafel kann i.d.R. nur erfüllt werden, wenn sie auf 5 Steine zeigt.
- Hat jemand in der aktuellen Runde ALLEIN eine bestimmte Wertungs-Tafel erfüllt, nimmt er das passende "ERSTER"-Plättchen und setzt es auf die Wertungs-Tafel. Das sind 3 SP extra.
- Erfüllen mehrere Spieler gleichzeitig die gleiche Tafel, geht das "ERSTER"-Plättchen aus dem Spiel.

**BONUS-Punkte:** Hat man in der Runde 2 / 3 / 4 Wertungen gleichzeitig durch Platzieren eines Steins erfüllt, gibt es extra: 5 / 10 / 20 SP.

**Spielende:**

- Sind alle 25 Spielplanfelder belegt, endet das Spiel. Jeder Spieler addiert die SP aus Wertungs-Tafeln, aus ungenutzten Glücksbringer-Plättchen und Bonus-Punkten.
- Wer die meisten SP erlangt, gewinnt die Partie. Patt: geteilter Sieg

*Beispiele für Wertungen:*



Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 06.08.22

Meine Hausregel: Ich füge die Glücksbringer-Steine erst ab Runde 11 dem Beutel zu, um unsinnige frühe Ziehungen dieser Steine zu vermeiden.