



Fairy Lights

ÜBERSICHT UND SPIELZIEL

Vervollständigt Sets aus gleichen Lichtern, um die schönste Lichterkette zu bilden und euch so die meisten Sterne (★) zu sichern. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte für seine Sterne bekommt, gewinnt!

SPIELMATERIAL

- ★ 1 Spielanleitung
- ★ 103 Karten in folgender Aufteilung:

	Anzahl Karten mit 1 Licht	Anzahl Karten mit 2 Lichtern	Kartenfarbe
<i>Washbär-Kühen</i>	28	6	Gelb
<i>Kaninchen-Igel</i>	23	5	Rosa
<i>Eulen-Schmetterling</i>	16	4	Orange
<i>Fuchs-Hirsch</i>	13	3	Silber
<i>Drachen-Libelle</i>	5	0	Gold

AUFBAU DER KARTEN

Vorderseite (Beispiele)

Anzahl ☆: 0

Farbe: Silber



Anzahl der Lichter: 1

Anzahl ☆: 2

Farbe: Rosa



Anzahl der Lichter: 2

Rückseite



Alle Karten haben die gleiche Rückseite.

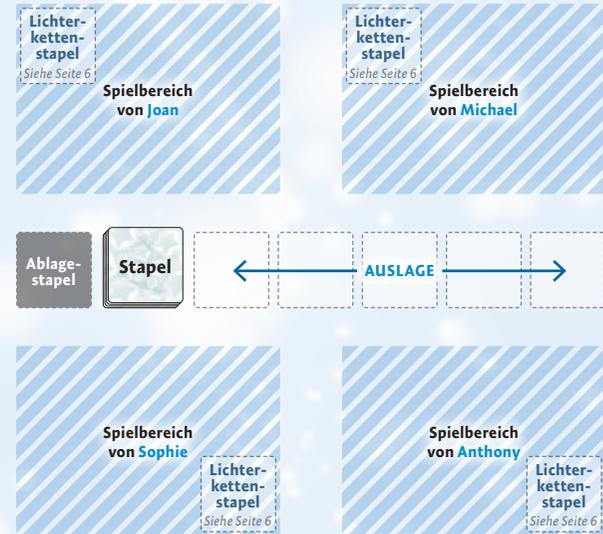
SPIELAUFBAU

Mischt alle Karten und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte des Tisches. Lasst neben dem Stapel noch etwas Platz für die **Kartenauslage mit 5 Karten**.

Neben dem Stapel sollte außerdem noch etwas Platz für einen Ablagestapel sein.

Ihr habt alle einen eigenen Spielbereich.

Bestimmt zufällig, wer von euch das Spiel beginnt.



Beispiel für den Spielaufbau im Spiel zu viert.

SPIELBLAUF

Ihr seid nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug. Dein Zug beginnt immer mit der Aktion „**Aufdecken**“, die du je nach Situation ausführen musst, darfst oder nicht ausführen kannst. Anschließend führst du die Aktion „**Nehmen**“ aus. Danach ist dein Zug vorbei.

WICHTIG

Verwechselt im Spiel nicht die Anzahl der **Lichter** auf einer Karte mit der Anzahl der **Karten** (auf einer Karte können 1 oder 2 Lichter sein)!

AUFDECKEN

Bei dieser Aktion hast du unterschiedliche Möglichkeiten, je nachdem, wie viele Karten bereits in der Auslage aufgedeckt sind:

0 Karten sind aufgedeckt:

Du **musst** 1 Karte aufdecken.

1–4 Karten sind aufgedeckt:

Du **darfst** 1 Karte aufdecken.

5 Karten sind aufgedeckt:

Du darfst **keine** Karte aufdecken.

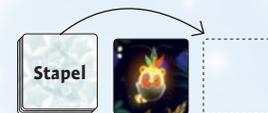


Ziehe beim Aufdecken die oberste Karte des Stapels und lege sie offen in die Auslage:

- ★ Sind gerade keine Karten aufgedeckt, lege die Karte direkt neben den Stapel, als erste Karte der Auslage.



- ★ Ist bereits mindestens 1 Karte aufgedeckt, lege die neue Karte neben die vorherige Karte in der Auslage.



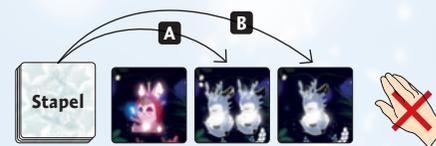
Du **darfst** die Aktion „Aufdecken“ mehrmals nacheinander in deinem Zug ausführen, bis **höchstens 5 Karten in der Auslage liegen**.

WICHTIG

Aufgepasst, denn deckst du eine Karte auf, die die gleiche Farbe hat wie die vorherige Karte in der Auslage, endet dein Zug sofort und du **darfst die Aktion „Nehmen“ nicht ausführen** (siehe folgende Seite).

Die Anzahl der Lichter und ★ auf den Karten spielt hierbei keine Rolle.

Du darfst Karten immer nur einzeln nacheinander aufdecken.



In diesem Beispiel wurde vor Michaels Zug bereits 1 rosafarbene Karte aufgedeckt. Er beschließt, 1 neue Karte aufzudecken, worauf er auch hätte verzichten können. Es ist eine silberne Karte **A**. Er legt sie neben die rosafarbene Karte. Nun möchte er noch 1 weitere Karte aufdecken und es ist erneut eine silberne Karte **B**, die er neben die vorherige Karte legt. Da die Karte die gleiche Farbe hat wie die vorherige Karte, **musst Michael seinen Zug beenden, ohne eine Karte zu nehmen!**

NEHMEN

Wenn dein Zug noch nicht beendet ist (siehe vorherige Seite), **musst** du nun die Aktion „Nehmen“ ausführen.

Was sollte ich von der Auslage nehmen?

Je nachdem, wie viele Karten in der Auslage aufgedeckt sind, **musst** du unterschiedlich viele davon nehmen:

1–4 Karten sind aufgedeckt:

Du **musst** genau **1 Kartenfarbe** nehmen.

Du **musst jede Karte** dieser Farbe in der Auslage nehmen.

5 Karten sind aufgedeckt:

Du **musst** genau **2 Kartenfarben** nehmen.

Du **musst jede Karte** dieser beiden Farben in der Auslage nehmen.

ANMERKUNG

Liegen nur Karten von 1 Farbe in der Auslage aus, nimmst du nur diese Farbe.

Was mache ich mit den Karten, die ich von der Auslage genommen habe?

Lege die Karten, die du genommen hast, in deinen Spielbereich und gruppier sie dort nach Farben. So bildest oder vervollständigst du Sets.

Du **darfst nicht** mehrere Sets der gleichen Farbe bilden.

Sind in einem Set **1 oder 2 Lichter**, gilt es noch als unfertig und es **bleibt offen in deinem Spielbereich liegen**. Du kannst es später vervollständigen.

Sind in einem Set **3 Lichter** oder ein **Vielfaches von 3 Lichtern** (3, 6, 9, 12), **musst** du es **sofort verdeckt in deinen Lichterkettenstapel legen** und es so **sichern**. Die ♀ in deinem Lichterkettenstapel sind dir am Ende des Spiels sicher!

Ist in einem Set **eine andere Anzahl von Lichtern** (4, 5, 7, 8, 10 oder 11), **musst** du es **sofort offen auf den gemeinsamen Ablagestapel abwerfen**. Karten, die du abwirfst, sind verloren und werden im aktuellen Spiel nicht mehr verwendet.

ANMERKUNG

Es gibt nur 5 Karten, die ein „Drachen-Libelle“-Licht zeigen.

Daher kann mit ihnen in jedem Spiel nur genau **1 Set** gebildet werden.

Was mache ich mit den Karten, die noch in der Auslage sind?

Schiebe alle Karten, die noch in der Auslage sind (also nicht genommen wurden), Richtung Stapel und schließe so die Lücken, bevor die nächste Person am Zug ist.

ENDE DEINES ZUGS

Dein Zug ist beendet, wenn eine der folgenden Bedingungen eintritt:

- ★ Du deckst eine Karte auf, die die gleiche Farbe hat wie die vorherige Karte in der Auslage.
- ★ Du hast die Aktion „Nehmen“ zu Ende ausgeführt.

ANMERKUNG

Du darfst deinen Zug nicht vorzeitig beenden, um zu verhindern, dass du ungewünschte Karten von der Auslage nehmen **musst**.



SPIELEND

Sobald eine Person die letzte Karte des Stapels aufdeckt, beendet sie noch ihren Zug und das Spiel endet.

ANMERKUNG

Hat die letzte aufgedeckte Karte die gleiche Farbe wie die vorherige Karte in der Auslage, endet das Spiel sofort.

Befinden sich noch aufgedeckte Karten in der Auslage, werft diese nun ab.

PUNKTE ZÄHLEN

Ermittelt jeweils eure Punkte. Dabei zählen **ausschließlich** ☆.

Du **erhältst 1 Punkt** für jeden ☆ in deinem Lichterkettenstapel.

Du **verlierst 1 Punkt** für jeden ☆ in den unfertigen Sets in deinem Spielbereich.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.

Bei einem Gleichstand gewinnt die daran beteiligte Person mit den **meisten** Karten im eigenen Lichterkettenstapel. Herrscht danach immer noch Gleichstand, gewinnt die daran beteiligte Person mit den **meisten** Minuspunkten im eigenen Spielbereich. Ist der Gleichstand selbst danach noch nicht aufgelöst, teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.



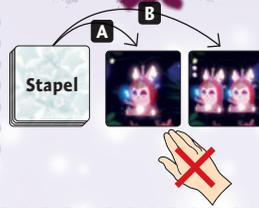
DAS SPIEL AUF EINEN BLICK

Dein Zug beginnt



BEISPIEL FÜR DEN SPIELBLAUF

Joan, Michael und Sophie spielen zu dritt. **Joan** ist am Zug. Da keine Karten in der Auslage sind, muss er die oberste Karte vom Stapel aufdecken **A**. Sie ist rosa. Er beschließt, noch eine Karte aufzudecken **B**, doch diese ist ebenfalls rosa, also ist sein Zug sofort beendet.



Rosafarbenes Set, das gesichert wird.

Jetzt ist **Michael** dran. Er hat noch keine Sets gesammelt. Statt Karten aufzudecken, nimmt er einfach die beiden rosafarbenen Karten. Ein guter Zug, denn mit ihren 3 Lichtern bilden sie schon ein vollständiges Set, sodass er die 4 ⭐ direkt in seinem Lichterkettenstapel sichert. Sein Zug ist nun beendet.



Da 5 Karten aufgedeckt sind, darf sie keine Karten mehr aufdecken und muss 2 Kartenfarben nehmen. Sie wählt Silber und Rosa.

Sophie ist am Zug. Sie muss mindestens 1 Karte aufdecken. Sie deckt 1 silberne Karte auf. Dann deckt sie nacheinander noch 4 weitere Karten auf, die zum Glück für sie nie die gleiche Farbe haben wie die vorherige Karte: Rosa, Silber, Rosa, Orange.

Mit 6 Lichtern ist ihr silbernes Set vollständig und sie muss es sichern. In ihrem rosafarbenen Set sind jetzt mehr als 3 Lichter, aber kein Vielfaches von 3 – sie muss dieses Set abwerfen. Hätte sie die orangefarbene Karte statt der 2 rosafarbenen Karten genommen, hätte sie das orangefarbene Set verloren, auf das sie aber lieber baut, da es mehr ⭐ hat.



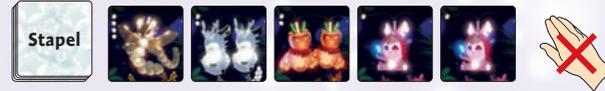
In Richtung Stapel geschoben



Orangefarbenes Set, das gesichert wird.

Joan ist am Zug: Sophie hat die Karte, die noch in der Auslage übrig war, Richtung Stapel geschoben. Joan beschließt, erst 1 Karte aufzudecken, und dann noch 1 weitere – eine goldene und eine orangefarbene. Joan beschließt, keine weitere Karte mehr aufzudecken, damit er sich das orangefarbene Set nehmen kann – schließlich ist es schon vollständig. In seinem Spielbereich liegt noch kein unfertiges Set dieser Farbe, also sichert er einfach dieses Set.

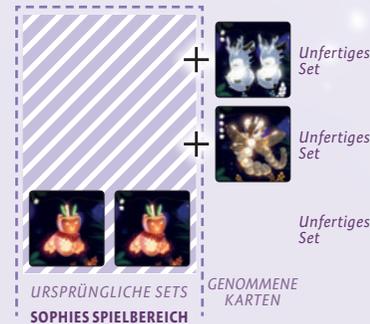
In Richtung Stapel geschoben



Michael deckt 4 weitere Karten auf. Leider hat seine letzte Karte die gleiche Farbe wie die vorherige Karte. Sein Zug ist beendet und er darf keine Karten nehmen.



Sophie darf keine neue Karte aufdecken, da schon 5 in der Auslage liegen. Also muss sie 2 Kartenfarben nehmen. Nichts davon lässt sie in diesem Zug ein Set vervollständigen. Hätte sie die orangefarbene Karte genommen, hätte sie ihr orangefarbenes Set verloren (4 Lichter).





Joan



rue Sanson 4, 5310 Longchamps, Belgien

 www.sitdown-games.com

 info@sitdown-games.com

 SitDownGames

 Sitdown.jeux

 SitDownGames

JOAN „Ein großes Dankeschön an das ganze Team von Sit Down! Mein Wunsch war es, ein leicht zugängliches Kartenspiel für die ganze Familie zu entwickeln. Durch die Zusammenarbeit konnten wir den recht einfachen Mechanismus meines Prototypen, den ich 2020 in Cannes präsentierte, für noch mehr Spielspaß weiterentwickeln. Mein Dank gilt auch meinen Freunden von MALT, die dieses Spiel getestet haben, und meiner Partnerin und meinem Sohn für ihre Unterstützung.“

SIT DOWN! dankt Claire und Pierrick. Sie wissen wofür!

Ein Spiel von Sit Down!, publiziert von Megalopole. © Megalopole 2022. Alle Rechte vorbehalten. • Dieses Spiel darf nur zur privaten Freizeitgestaltung genutzt werden. • **ACHTUNG!** Nicht geeignet für Kinder unter 36 Monaten. Dieses Spiel enthält Kleinteile, welche inhaliert oder verschluckt werden könnten. Bitte diese Information aufheben. • Der Inhalt kann von den Darstellungen abweichen. • Ohne schriftliche Genehmigung durch Megalopole ist jegliche physische oder digitale Reproduktion dieses Spiels (in Teilen oder komplett) verboten.

AUTOR
Joan DUFOUR

ILLUSTRATION (3D)
Maxime MOULINS

ILLUSTRATION (KONZEPT) UND GRAFIKDESIGN
Anthony MOULINS

ENTWICKLUNGSLEITUNG
Michaël DEROBERTMASURE

KÜNSTLERISCHE LEITUNG
Marie OOMS

PROJEKTLEITUNG
Didier DELHEZ

DEUTSCHE ÜBERSETZUNG
Frank THURO
& **Lisa PROHASKA**
(Board Game Circus)