



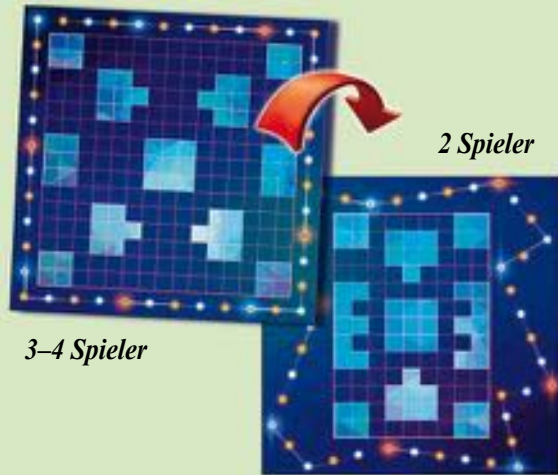
Ein Spiel von Jakob Andrusch
Für 2 – 4 Spieler ab 8 Jahren
Spieldauer: 30min

Spielmaterial

• 1 Zweiseitiger Spielplan

Eine Seite für
3 und 4 Spieler, ...

... die andere
für 2 Spieler.



• 96 Lichtplättchen

je 24 in 4 Farben
je 8mal 1/6, 2/5 und 3/4



• 4 Stoffbeutel



• 4 Startmarker

1 je Spielerfarbe



• 4 Punktemarker

1 je Spielerfarbe

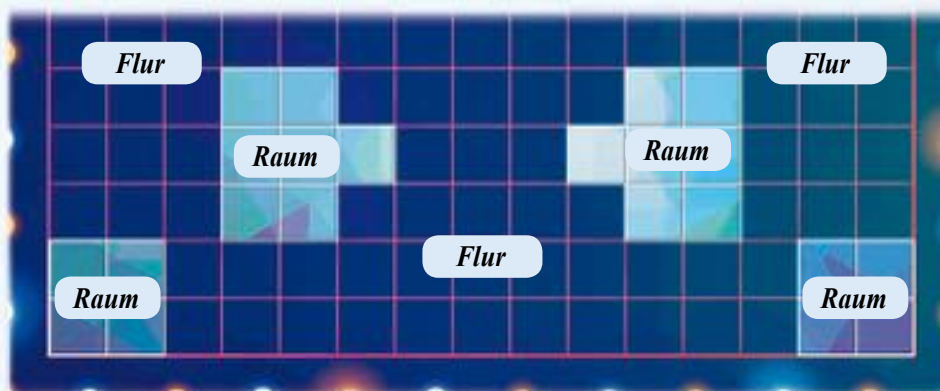


• 1 Spielregel

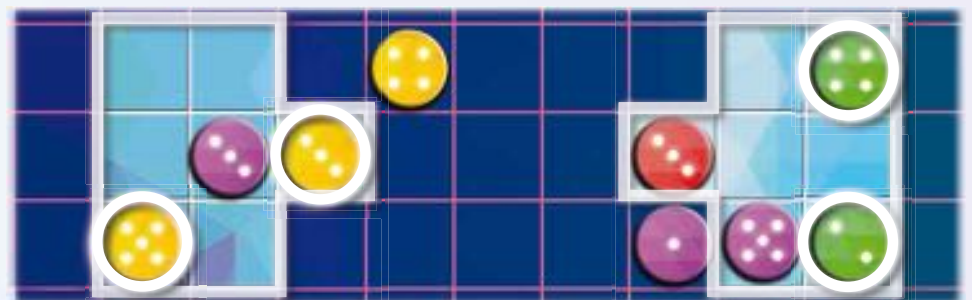
Spieleinführung und Spielziel

In Glüx legen die Spieler im Uhrzeigersinn ihre Lichtplättchen auf den Spielplan.

Dieser ist in Räume und Flure aufgeteilt.



Ziel ist es, seine Lichtplättchen in den Räumen zu platzieren – denn am Ende des Spiels werden für jeden Raum Punkte an die Spieler vergeben, die dort in Summe die höchste Augenzahl liegen haben.



Spielaufbau

- 1) Die Seite des Spielplans wird entsprechend der Spieleranzahl ausgewählt und auf den Tisch gelegt.
- 2) Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich in dieser Farbe alle 24 Lichtplättchen, einen Stoffbeutel sowie einen Punkte- und Startmarker. Der Punktmarker wird neben das Feld 1 der Punkteleiste gelegt.
Im Spiel zu viert legt jeder Spieler seinen Startmarker auf ein anderes Eckfeld. (Am einfachsten nimmt man das Eckfeld, welches einem am nächsten ist.)
Im Spiel zu dritt wählt jeder Spieler eines der in der Abbildung markierten Felder.
Im Spiel zu zweit starten die Spieler an diagonal gegenüberliegenden Eckfeldern.

- 3) Jeder Spieler gibt die Lichtplättchen in seinen Beutel und mischt sie gut durch. Anschließend zieht jeder Spieler ein Lichtplättchen aus dem Beutel, entscheidet sich für eine Seite und legt es auf seinen Startmarker. Dann zieht jeder Spieler ein weiteres Plättchen aus seinem Beutel und hält es vor den anderen verdeckt in seiner Hand.

- 4) Ein Startspieler wird zufällig bestimmt.



Spiel zu viert



Spiel zu dritt



Spiel zu zweit

Spielablauf

Beginnend beim Startspieler wird Glük im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spielzug eines Spielers besteht aus zwei Phasen:

- 1. Phase: Lichtplättchen ausspielen
- 2. Phase: Lichtplättchen nachziehen

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Das Spiel endet, sobald kein Spieler mehr ein Lichtplättchen aus seinem Beutel nachziehen oder kein Spieler mehr ein Plättchen regelkonform ausspielen kann.

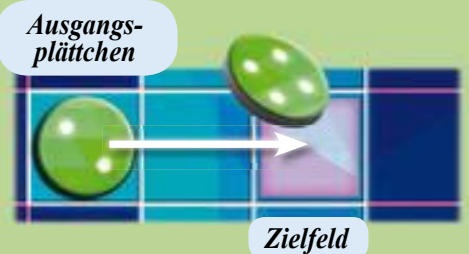
Abschließend folgt die Punktwertung.

Ein Spielzug im Detail

1. Phase: Lichtplättchen ausspielen

Auf welchem Feld der Spieler sein Plättchen platzieren kann, bestimmen seine bereits liegenden Plättchen:

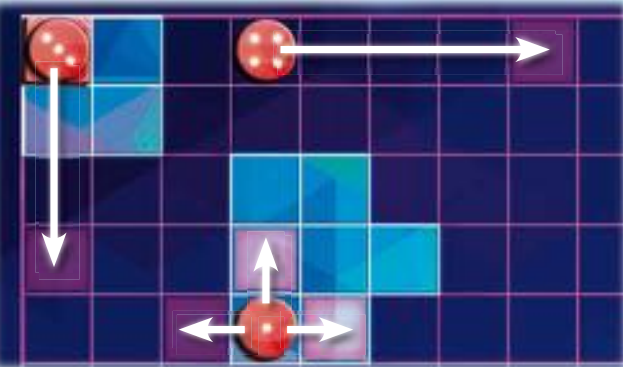
Ausgehend von einem eigenen liegenden Plättchen (Ausgangsplättchen), zählt der Spieler so viele Felder in gerader Linie ab, wie die Augenzahl auf dem Ausgangsplättchen angibt, und kann dort (Zielfeld) sein neues Plättchen platzieren. Dabei kann der Spieler frei entscheiden, welche Seite des ausgespielten Plättchens nach oben zeigen soll.



Hat der Spieler sein Plättchen platziert, geht es weiter mit **2. Phase: Lichtplättchen nachziehen**

Regeln für das Platzieren der Lichtplättchen:

- 1) Der Spieler kann von jedem seiner schon liegenden Plättchen ausgehen, um ein neues Plättchen auszuspielen.



- 2) Es kann nur waagrecht und senkrecht von einem Plättchen ausgegangen werden, nicht diagonal.



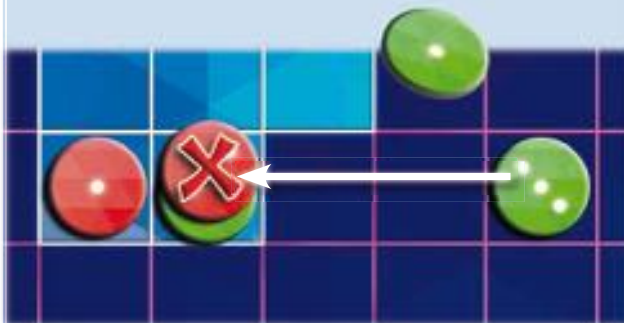
- 3) Liegt ein eigenes Plättchen oder ein Plättchen eines Mitspielers zwischen dem Ausgangsplättchen und dem Zielfeld, so darf der Spieler das Plättchen auf dem Zielfeld nicht platzieren. Der Weg ist blockiert.



- 4) Liegt auf dem Zielfeld ein einzelnes eigenes Plättchen oder ein einzelnes Plättchen eines Mitspielers, kann der Spieler sein Plättchen oben auf legen. Somit zählt nur noch das oben liegende Plättchen für den weiteren Spielverlauf.



- 5) Liegen auf dem Zielfeld schon 2 Plättchen übereinander, darf der Spieler sein Plättchen nicht mehr oben auf legen.



- 6) Auf das Startplättchen eines Spielers darf ein anderer Spieler kein Plättchen oben auf legen.



- 7) **Einmalig** kann ein Spieler auf sein Startplättchen ein weiteres Plättchen legen, ohne dass er dafür von einem bereits liegenden Plättchen ausgehen muss.



Pia nutzt das 1er-Plättchen, um die 3 auf ihrem Startfeld zu überdecken.

!!! Wichtig: Kann ein Spieler sein Plättchen nicht mehr regelkonform anlegen, so **muss** er, sofern er die Option noch nicht genutzt hat, das Plättchen auf sein Startplättchen legen.

Hat er die Option bereits genutzt, so scheidet er bis zur Endwertung aus dem Spiel aus.

2. Phase: Lichtplättchen nachziehen

Zum Abschluss des Spielzuges zieht der Spieler ein neues Plättchen aus dem Beutel und hält es verdeckt vor den anderen Mitspielern.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe.

Anmerkung: Während die Mitspieler ihren Zug ausführen, kann sich der Spieler schon überlegen, wo er sein neues Plättchen platzieren möchte.



Spielende und Punktwertung

Das Spiel endet, sobald kein Spieler mehr ein Lichtplättchen aus seinem Beutel nachziehen kann oder kein Spieler mehr ein Plättchen regelkonform ausspielen kann.

Nun folgt die Punktevergabe:

Jeder Raum wird einzeln abgerechnet. Die Spieler zählen dazu die Augenzahlen auf ihren Plättchen zusammen. Je nach Platzierung und Spieleranzahl erhalten die Spieler Punkte, die sie mit ihren Punktemarkern auf der Punkteleiste abtragen:

Platzierung	Punkte
Erster Platz	4
Zweiter Platz	2

Herrscht **Gleichstand beim ersten Platz**, erhalten alle am Gleichstand beteiligten Spieler 4 Punkte. Der zweite Platz entfällt dann.

Herrscht **Gleichstand beim zweiten Platz**, erhalten die beteiligten Spieler alle 2 Punkte.

!!! Wichtig: Im Spiel zu zweit erhält nur der erstplatzierte Spieler 4 Punkte.



Linker Raum:

Timo (gelb): 10 Augen → Erster Platz → 4 Punkte
Max (grün): 9 Augen → Zweiter Platz → 2 Punkte
Pia (rot): 4 Augen → Dritter Platz → 0 Punkte

Rechter Raum:

Sarah (lila): 12 Augen → Erster Platz → 4 Punkte
Max (grün): 5 Augen → Zweiter Platz → 2 Punkte
Timo (gelb): 4 Augen → Dritter Platz → 0 Punkte



Linker Raum – Gleichstand beim ersten Platz:

Pia (rot): 10 Augen → Erster Platz → 4 Punkte
Sarah (lila): 10 Augen → Erster Platz → 4 Punkte
Timo (gelb): 6 Augen → Zweiter Platz → 0 Punkte

Rechter Raum – Gleichstand beim zweiten Platz:

Max (grün): 9 Augen → Erster Platz → 4 Punkte
Sarah (lila): 4 Augen → Zweiter Platz → 2 Punkte
Timo (gelb): 4 Augen → Zweiter Platz → 2 Punkte

Wenn alle Räume abgerechnet sind, gewinnt der Spieler, der mit seinem Punktemarker am weitesten vorn auf der Punkteleiste steht.

Herrscht Gleichstand, so gewinnt der am Gleichstand beteiligte Spieler, der in dem mittleren Raum (9 Felder) die in Summe höhere Augenzahl hat.

Herrscht nun immer noch Gleichstand, so gibt es mehrere Gewinner.

Beispiel: Nachdem alle Räume abgerechnet worden sind, liegen Max und Sarah mit 20 Punkten gemeinsam an der Spitze, vor Timo mit 14 Punkten und Pia mit 12 Punkten.

Im größten Raum hat Max (grün) eine Gesamt-Augenzahl von 9. Sarah (lila) hat kein Plättchen in diesem Raum. Somit gewinnt Max das Spiel.

