

MÜNZEN ERHALTEN

Du startest mit 1 Münze (sie ist auf deinem Wertungsbogen bereits ausgemalt). Im Laufe des Spiels kannst du weitere Münzen erhalten, indem du:

- eine Karte mit einer Münze verwendest.
- eine Karte ablegst, statt ihre Form einzuzichnen.
- einen Münz-Bonus in einem deiner Farbbereiche ankreuzt.

Wenn du eine Münze erhältst, male einen Kreis in deinem Münzenbereich aus.

MÜNZEN AUSGEBEN

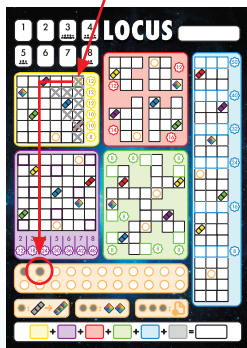
Du kannst jederzeit in einem Spielzug Münzen für besondere Effekte ausgeben. Kreuze dafür entsprechend viele ausgemalte Münzen in deinem Münzenbereich an.

- Zahle 1 Münze, um eine Form in eine Regenbogen-Form zu verwandeln (zeichne sie in einen beliebigen Farbbereich ein). Wende diesen Effekt auf die Form einer Karte oder auf eine Bonusform an.
- Zahle 2 Münzen, um 2 einzelne Regenbogen-Quadrate auf deinem Wertungsbogen anzukreuzen. Sie dürfen sich in unterschiedlichen Farbbereichen befinden. Trotzdem gelten dabei die üblichen Regeln für das Einzeichnen von Formen.
- Zahle 3 Münzen, um die Karte zu verwenden, die am Ende des Spielzuges übrig bleibt. Du kannst dies erst tun, nachdem alle eine Karte gewählt haben. Verwenden bedeutet, dass du die Form der Karte auf deinem Wertungsbogen einzeichnest und ggf. die Münze der Karte erhältst. Der Effekt erlaubt dir nicht, die Karte zu nehmen. Jeder, der 3 Münzen zahlt, kann die Karte ebenfalls verwenden. Du darfst diesen Effekt nur ein Mal pro Zug kaufen.

Es ist möglich, mehrere Effekte zu kombinieren. Beispielsweise könntest du 4 Münzen zahlen, um die übrige Karte zu verwenden und ihre Form in eine Regenbogen-Form zu verwandeln.

ENDE DES ZUGES

Nachdem alle ihre Formen eingezeichnet, Bonusse erhalten und ggf. Münzen für Effekte ausgegeben haben, legt ihr die verwendeten Karten auf den Ablagestapel. Reicht den Stern an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter und beginnt einen neuen Spielzug. Deckt dazu wieder dieselbe Anzahl an Karten vom Stapel auf und nehmt euch je 1 Karte, beginnend bei der Person mit dem Stern. Wenn der Stern einmal reihum gegangen ist, endet die Runde. Kreuzt die beendete Runde oben links auf euren Wertungsbögen an.



Kreuze eine ausgemalte Münze an, um sie auszugeben. In diesem Beispiel hättest du noch 2 Münzen übrig.

ENDE DER PARTIE

Am Ende der letzten Runde haben alle noch die Gelegenheit, Münzen auszugeben. Anschließend geht ihr zur Endwertung über. Wer die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt. Bei Gleichstand gibt es eine Verlängerungsrunde.

ENDWERTUNG

Dies ist ein Beispiel für die Endwertung in einer Partie zu dritt.

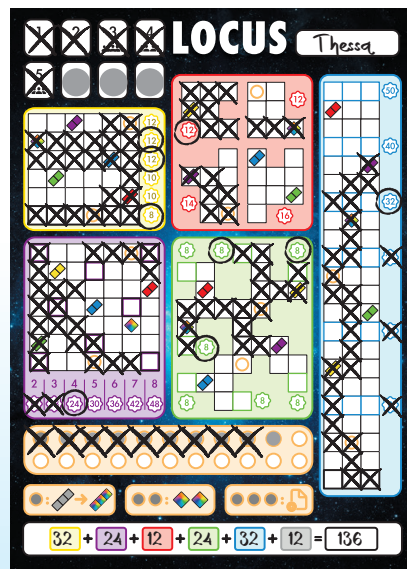
Thessa hat in ihrem **gelben Bereich** 3 Reihen komplett angekreuzt und erhält dafür $12+12+8=32$ Punkte.

In ihrem **lila Bereich** hat sie 4 dick umrandete Quadrate in ihrer größten Gruppe aus verbundenen dick umrandeten Quadraten. Das gibt **24 Punkte**.

In ihrem **roten Bereich** hat sie einen Block komplett angekreuzt und erhält dafür **12 Punkte**.

In ihrem **grünen Bereich** hat sie 3 grün umrandete Endquadrate erreicht und erhält dafür **24 Punkte**.

In ihrem **blauen Bereich** hat sie die vierte blau umrandete Reihe überschritten und erhält dafür **32 Punkte**. Ihren Bereich mit den wenigsten Punkten (Rot für 12) wertet sie doppelt. Ihre **Gesamtpunkte** sind also: $32+24+12+24+32+12=136$ Punkte.



SOLO-VARIANTE

Du kannst das Spiel auch allein spielen. Dein Ziel ist es, so viele Punkte wie möglich zu sammeln. Die Regeln bleiben unverändert bis auf eine Ausnahme: Zu Beginn jeder Runde legst du 1 Karte verdeckt auf den Ablagestapel. Diese Karte kann nicht verwendet werden, auch nicht mit Effekten. Dann deckst du 2 Karten auf, wählst 1 und zeichnest ihre Form auf deinem Wertungsbogen ein. Wenn du auch die Form der zweiten Karte einzeichnen willst, kostet dies 3 Münzen. In jedem Fall legst du danach beide Karten ab und beginnst eine neue Runde. Spiele so lange weiter, bis der Stapel leer ist. Zähle dann deine Punkte und vergleiche sie mit der Solo-Wertungskarte.



Tucker's Fun Factory B.V.
Lenteweg 37-A
7532 RW ENSCHEDE
NIEDERLANDE
© 2024 Tucker's Fun Factory B.V.
www.tuckersfunfactory.nl
Hergestellt in China.



TFFD0001

Stan van Rooijen

LOCUS

Anleitung

SPIELIDEE

Dein Ziel ist es, möglichst viele Punkte auf deinem Wertungsbogen zu sammeln.

Wähle dazu in jedem Zug eine Karte mit einer Form und zeichne diese Form in einen der 5 Bereiche deines Wertungsbogens ein.

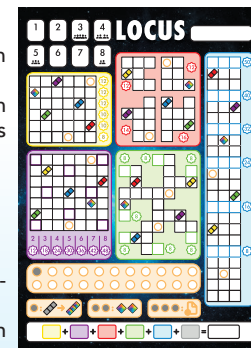
Wer dies am raffiniertesten macht, gewinnt das Spiel!

VORBEREITUNG

- Nehmt euch jeweils einen Stift.
- Teilt an alle je einen Wertungsbogen und eine Übersichtskarte aus.
- Mischt die Formkarten und legt sie als verdeckten Stapel in die Mitte des Tisches.

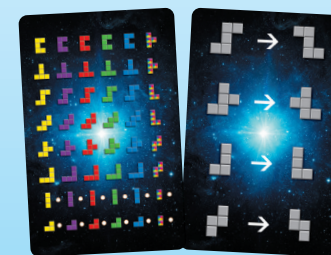
SO WIRD GESPIELT

Eine Partie geht über mehrere Runden, abhängig von der Personenanzahl (siehe Tabelle rechts). Jede Runde besteht aus so vielen Spielzügen, wie Personen mitspielen. In jedem Spielzug haben alle Mitspielenden die Gelegenheit zu handeln. Wer zuletzt seinen Geburtstag gefeiert hat, erhält den Stern und beginnt den ersten Spielzug der ersten Runde.



Wertungsbogen

Personenanzahl	Rundenanzahl
2	8
3	5
4	4
5	3



Übersichtskarte



Formkarte (Farbe: Regenbogen)

ÜBERBLICK ÜBER DEN WERTUNGSBOGEN

Spielrunden, abhängig von der Personenanzahl

Trage hier deinen Namen ein.

Bonus: Du darfst 2 verbundene Quadrate im grünen Bereich ankreuzen.

Farbbereiche

Zahle 2 Münzen, um 2 Quadrate deiner Wahl anzukreuzen, auch in unterschiedlichen Farbbereichen.

Bereich für Münzen

Zahle 1 Münze, um die Farbe einer Form zu ändern.

Trage am Ende hier deine Gesamtpunkte in diesem Farbbereich ein.

Trage deinen niedrigsten Punktwert erneut ein.

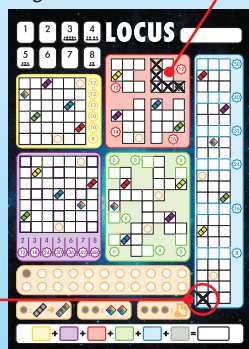
Endwertung

ABLAUF EINES SPIELZUGS

Wer den Stern hat, deckt vom Stapel eine Karte mehr auf, als Personen mitspielen. Bei einer Partie zu viert würdest du also 5 Karten aufdecken. Die Person mit dem Stern nimmt sich zuerst eine der aufgedeckten Karten. Dann nehmen die anderen reihum im Uhrzeigersinn ebenfalls je 1 Karte. Sobald du eine Karte genommen hast, darfst du die abgebildete Form (und ggf. eine Münze) auf deinem eigenen Wertungsbogen einzeichnen. Kannst oder willst du die Form nicht einzeichnen, darfst du deine Karte auch ablegen und dafür 2 Münzen erhalten.

In allen Bereichen außer Rot musst du mit einem dick umrandeten Quadrat starten.

Eine rote Form kann nur in den roten Bereich eingezeichnet werden.



FORMEN EINZEICHNEN

Folgende Regeln gelten beim Einzeichnen von Formen:

- Du musst die gesamte Form einzeichnen (nicht nur einen Teil davon).
- Du darfst die Form drehen und spiegeln. Die Optionen sind auf deiner Übersichtskarte aufgeführt.
- Die Farbe der Form bestimmt, in welchen Farbbereich du sie einzeichnen musst. Eine rote Form kann beispielsweise nur in den roten Farbbereich eingezeichnet werden.
- Regenbogen-Formen sind Joker und können in einen beliebigen Farbbereich eingezeichnet werden.
- Die Form darf sich nicht mit einer zuvor eingezeichneten Form überschneiden.
- In den Bereichen Gelb, Lila, Grün und Blau muss sich ein Teil der Form in einem dick umrandeten schwarzen Quadrat befinden oder eine zuvor eingezeichnete Form berühren (senkrecht oder waagerecht, nicht über Eck).

DIE FARBBEREICHE



Im roten Bereich gibt es keine dick umrandeten Quadrate.

Beispiel: Diese Form kannst du wie auf deiner Übersichtskarte aufgeführt drehen und spiegeln.

Auf deinem Wertungsbogen befinden sich 5 verschiedene Farbbereiche. In jedem kannst du auf unterschiedliche Art und Weise Punkte sammeln.

DER GELBE BEREICH

Im gelben Bereich bekommst du Punkte für komplett angekreuzte Reihen (du musst sie nicht von unten nach oben vollenden). Sobald du eine komplette Reihe angekreuzt hast, kreuze die Punkte daneben ein. Im Beispiel rechts würdest du 10 Punkte erhalten.

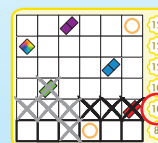
DER LILA BEREICH

Im lila Bereich bekommst du Punkte, wenn du möglichst viele der dick umrandeten Quadrate miteinander verbindest. Nur die größte Gruppe von verbundenen dick umrandeten Quadraten gibt dir Punkte. Im Beispiel rechts hättest du eine Gruppe mit 4 und eine Gruppe mit 3 dick umrandeten Quadraten. Nur die 4er-Gruppe würde dir Punkte geben. Hierfür würdest du 24 Punkte erhalten.



Im roten Bereich gibt es keine dick umrandeten Quadrate.

Beispiel: Diese Form kannst du wie auf deiner Übersichtskarte aufgeführt drehen und spiegeln.



Gelber Bereich



Lila Bereich

DER ROTE BEREICH

Im roten Bereich bekommst du Punkte, wenn du einen Block komplett angekreuzt hast. Es ist nicht nötig, einen Block zu vollenden, bevor du Formen in einen neuen Block einzeichnest. Im Beispiel rechts würdest du $12 + 14 = 26$ Punkte erhalten.

DER GRÜNE BEREICH

Im grünen Bereich bekommst du Punkte für jedes Ende (grün umrandet), welches du mit Kreuzen mit der Mitte (dick umrandet) verbindest. Im Beispiel rechts würdest du $3 \times 8 = 24$ Punkte erhalten.

DER BLAUE BEREICH

Im blauen Bereich bekommst du Punkte, wenn du einen möglichst hohen Turm baust und die blau umrandeten Reihen erreichst oder überschreitest. Du startest ganz unten, in einem der schwarzen dick umrandeten Quadrate. Es ist nicht nötig, die komplette Reihe anzukreuzen. Nur die höchste blau umrandete Reihe, die du erreichst oder überschreitest, gibt dir Punkte. Im Beispiel rechts würdest du 24 Punkte erhalten.

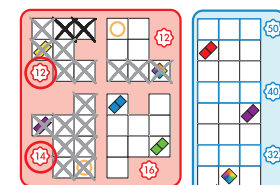
DOPPELTE WERTUNG

Der Farbbereich, in dem du die wenigsten Punkte gesammelt hast, gibt dir am Ende die doppelte Punktzahl (siehe Endwertung).

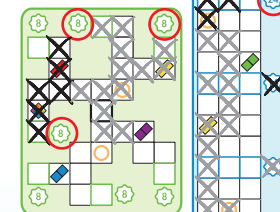
BONUSSE

Wenn du beim Einzeichnen einer Form einen oder mehrere Bonusse ankreuzt, erhältst du sie. Ein Bonus gibt dir Münzen oder lässt dich Quadrate ankreuzen. Dabei gelten folgende Regeln:

- Wenn du einen Münz-Bonus ankreuzt, darfst du eine Münze in deinem Münzenbereich ausmalen.
- Wenn du einen Form-Bonus ankreuzt, darfst du diese Form nach den üblichen Regeln einzeichnen. Doppelquadrate müssen miteinander verbunden sein und zusammen eingezeichnet werden. Einzelne Regenbogen-Quadrate kannst du in einen beliebigen Farbbereich einzeichnen.
- Wenn du beim Einzeichnen eines Bonus einen weiteren Bonus ankreuzt, erhältst du ihn ebenfalls.



Roter Bereich



Grüner Bereich

Blauer Bereich

