SPELMATERIAAL

- 56 lampionkaarten (acht kaarten per kleur)
- 36 vijvertegels
- 20 gunstfiches
- 32 opdrachtkaarten (negen kaarten per drie opdrachten en vijf algemene kaarten)

DOEL VAN HET SPEL

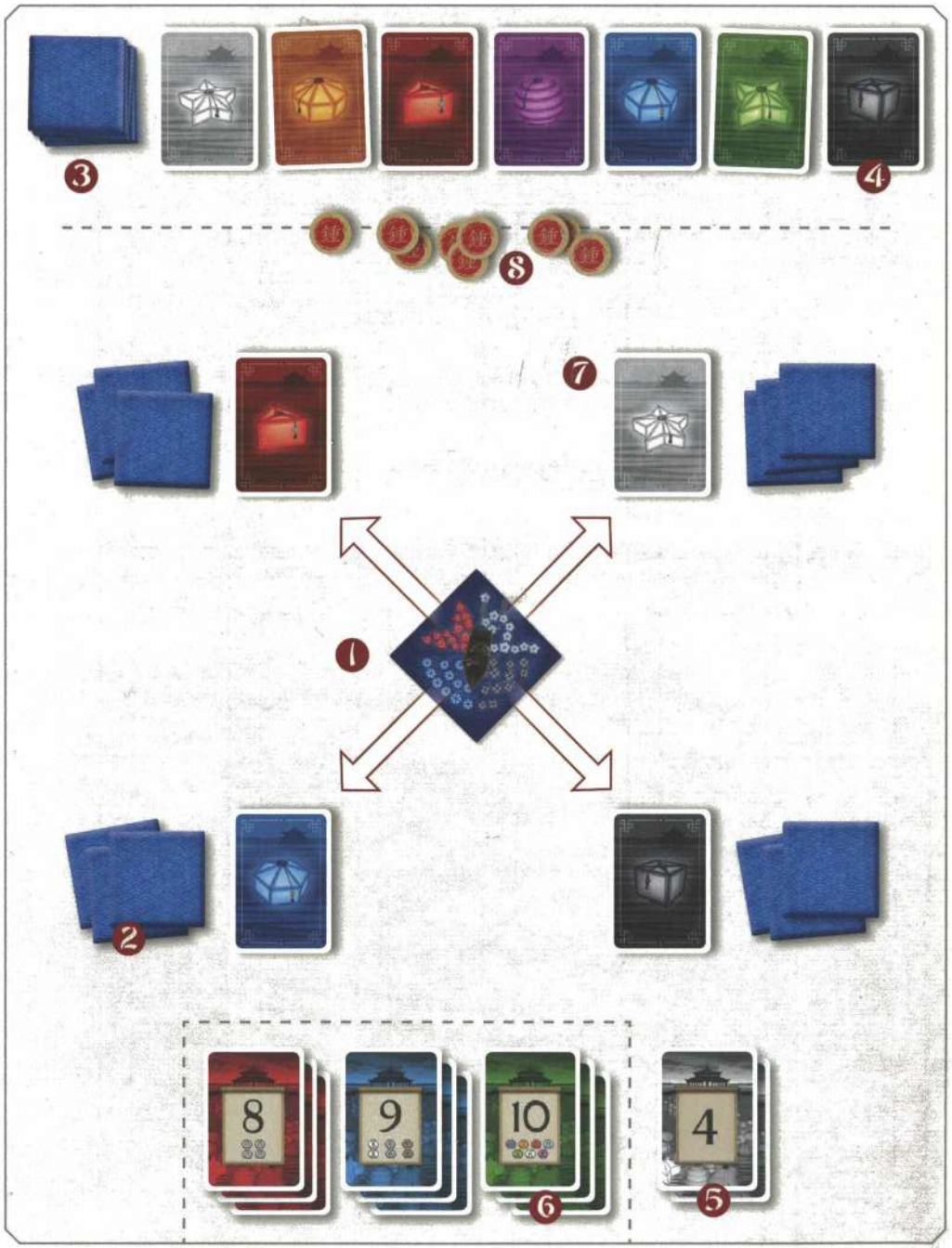
De oogst is binnen en het is tijd voor een festival. In dit spel zijn de spelers kunstenaars die de vijver van het paleis versieren met drijvende lampionnen. De speler die daarbij het meeste aanzien (overwinningspunten) behaalt, wint het spel.

VOORBEREIDING

1. Leg de starttegel (met de boot) in het midden van de tafel. Leg de tegel zo neer, dat elke zijde van deze tegel naar een andere speler wijst.
2. Geef iedere speler gedekt drie vijvertegels. De spelers nemen deze tegels op hand en laten deze niet aan elkaar zien.
3. Maak een gedekte trekstapel met vijvertegels. Afhankelijk van het aantal spelers bestaat deze stapel uit:
   - 4 spelers: 20 tegels
   - 3 spelers: 18 tegels
   - 2 spelers: 16 tegels

   De overige vijvertegels gaan ongezien terug in de doos en worden in dit spel niet gebruikt.
4. Sorteer de lampionkaarten op kleur en leg deze in zeven afzonderlijke stapels. Deze stapels noemen we verder de voorraad. Afhankelijk van het aantal spelers bestaat elke stapel uit:
   - 4 spelers: 8 kaarten
   - 3 spelers: 7 kaarten
   - 2 spelers: 5 kaarten

   De overige lampionkaarten gaan terug in de doos en worden in dit spel niet gebruikt.
5. Leg de grijze opdrachtkaarten in een stapel aan de kant.
6. Sorteer de overige opdrachtkaarten op kleur en maak hiervan drie afzonderlijke stapels. Leg de kaarten in elke stapel in oplopende volgorde met de hoogste waarde bovenop
   - Verwijder in een spel met twee spelers alle kaarten met drie en vier stippen.
   - Verwijder in een spel met drie spelers alle kaarten met vier stippen.
7. De starttegel heeft vier kleuren lampionnen. Geef elke speler een lampionkaart van de kleur die naar zijn kant is gericht. Lampionkaarten moeten altijd open voor de spelers worden neergelegd, zodat iedereen ze kan zien.
8. Leg de gunstfiches in een voorraad op tafel.
9. Kies een startspeler.



SPELVERLOOP

De startspeler begint. Het spel wordt verder met de klok mee gespeeld. De actieve speler voert in zijn beurt de volgende acties in onderstaande volgorde uit:

1. Ruil een lampionkaart (optioneel)
2. Voltooi een opdracht (optioneel)
3. Leg een vijvertegel (verplicht)

Opmerking: Aan het begin van het spel hebben de spelers nog geen gunstfiches of voldoende lampionkaarten om actie 1 of 2 uit te voeren.

1. Ruil een lampionkaart

De speler mag twee gunstfiches betalen om één van zijn lampionkaarten te ruilen voor een lampionkaart van een andere kleur uit de voorraad.

2. Voltooi een opdracht

De speler mag een set lampionkaarten inleveren om één opdracht te voltooien.

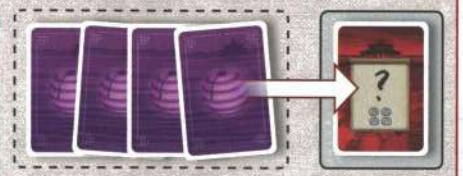
Belangrijk! Als een speler meer dan 12 lampionkaarten voor zich heeft liggen, moet hij in zijn beurt een opdracht voltooien of kaarten afleggen, totdat hij 12 of minder kaarten heeft.

De speler legt de lampionkaarten die nodig zijn om de opdracht te voltooien terug op de betreffende stapel(s) in de voorraad.

Daarna neemt hij de bovenste kaart van de stapel van de voltooide opdracht en legt deze gedekt voor zich neer. Het cijfer op de kaart is het aantal overwinningspunten dat de speler krijgt aan het einde van het spel.

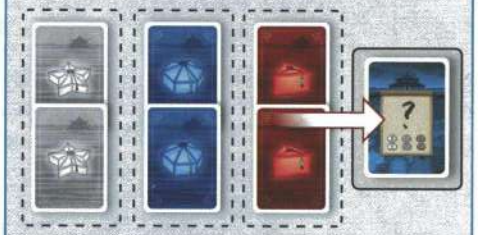
Er zijn drie soorten opdrachten:

Vier dezelfde lampionnen
Vier kaarten van één kleur naar keuze



Voorbeeld: *vier paarse lampionkaarten.*

Drie paren lampionnen
Zes kaarten: twee kaarten van drie verschillende kleuren.



Voorbeeld: *twee witte, twee blauwe en twee rode lampionkaarten.*

Zeven verschillende lampionnen
Zeven lampionkaarten: elk van een andere kleur.

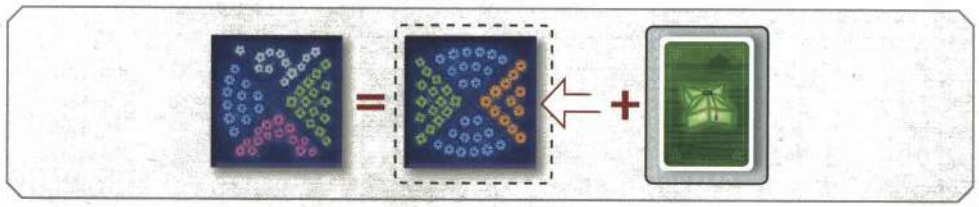
Opmerking: Als een stapel met opdrachtenkaarten leeg is, kunnen spelers deze opdracht nog steeds voltooien. In dat geval krijgt de speler een grijze opdrachtkaart.
Deze is aan het einde van het spel 4 overwinningspunten waard.

3. Leg een vijvertegel

De speler moet een vijvertegel uit zijn hand spelen. Deze tegel moet met minstens één zijde grenzen aan een andere tegel die reeds op tafel ligt. Nadat de vijvertegel is aangesloten worden lampionkaarten en gunstfiches als volgt uitgedeeld:

A. Bonus voor dezelfde kleur (alleen de actieve speler)

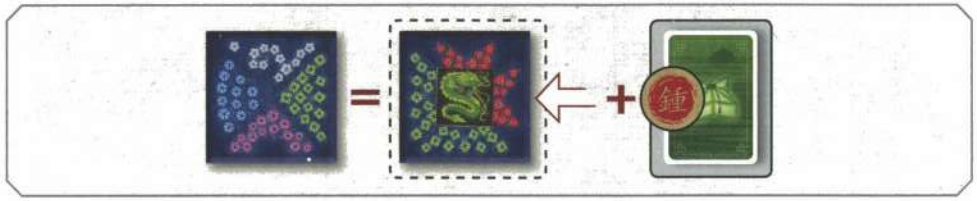
Voor elke zijde van de zojuist aangesloten tegel die grenst aan een zijde van een andere tegel met dezelfde kleur krijgt de actieve speler een kaart van die kleur.



Opmerking: Het is mogelijk dat meerdere zijden van de zojuist aangesloten tegel aan eenzelfde kleur grenzen. De actieve speler krijgt in dit geval ook meerdere kaarten.

B. Bonus voor platformen (alleen actieve speler)

Als de zijden van de gelegde en de daaraan grenzende tegel hetzelfde zijn, krijgt de actieve speler ook één gunstfiche voor elk platform op deze tegels. Per beurt krijg je maximaal één gunstfiche per tegel.



Voorbeeld: *De speler krijgt een groene lampionkaart en een gunstfiche omdat twee groene zijdes nu aan elkaar grenzen én omdat op de tegel een platform is afgebeeld.*

Opmerking: Het aantal gunstfiches is in principe ongelimiteerd. Mochten er onvoldoende gunstfiches zijn, gebruik dan iets anders ter vervanging.

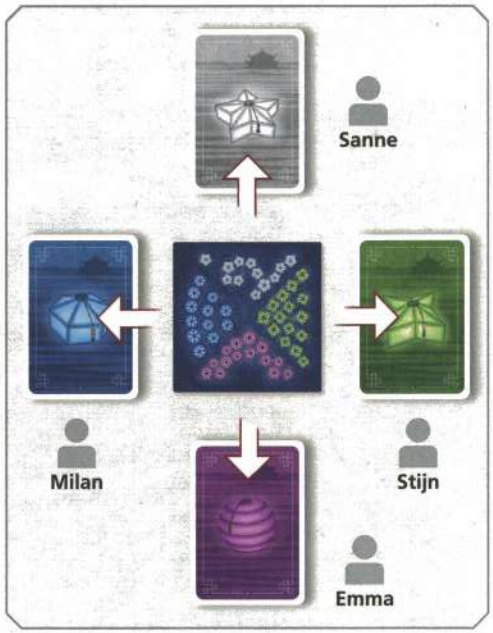
C. Richtingsbeloning (alle spelers)

Begin met de actieve speler en vervolg met de klok mee. Geef iedere speler een lampionkaart die overeenkomt met de kleur aan zijn kant van de zojuist aangesloten tegel.

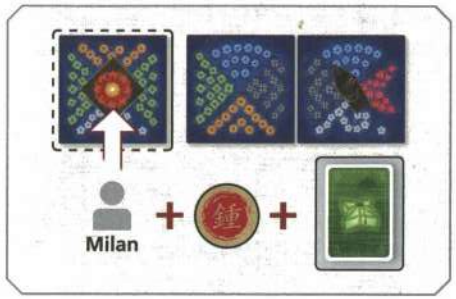
Voorbeeld: *Milan krijgt een blauwe kaart omdat de blauwe zijde van de vijvertegel aan zijn kant ligt. Sanne krijgt een witte kaart, Stijn een groene en Emma een paarse.*

Belangrijk: Wanneer een stapel lampionkaarten van een bepaalde kleur op is, kan niemand kaarten krijgen van die kleur totdat deze weer beschikbaar zijn.

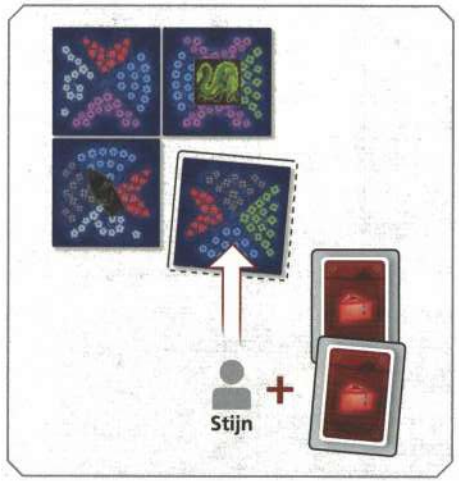
Tot slot neemt de actieve speler een nieuwe tegel van de stapel en vult zijn hand aan tot drie vijvertegels. Daarna is de volgende speler aan de beurt.



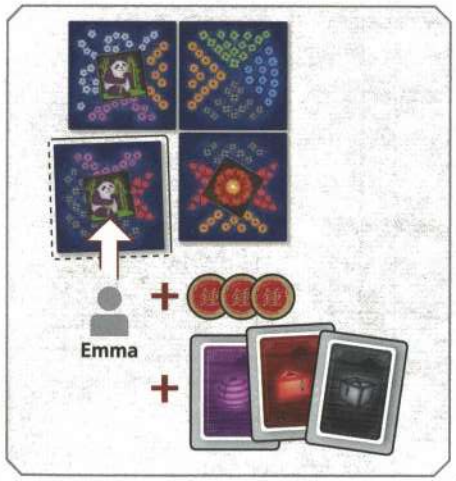
VOORBEELDEN



In een spel met twee spelers sluit Milan de tegel met het platform aan. De groene zijde van zijn tegel grenst aan de groene zijde van een andere tegel. Hij krijgt daarom een groene kaart én een gunstfiche.
Daarna krijgen beide spelers een kaart voor de zijde aan hun kant van de zojuist aangesloten tegel: Milan krijgt een witte kaart en Sanne krijgt een oranje kaart (ze zit tegenover Milan).



In een spel met drie spelers sluit Stijn deze tegel aan. De rode zijde van zijn tegel grenst aan de rode zijde van een andere tegel. Daarvoor krijgt hij een rode kaart. De zwarte zijde van zijn tegel grenst aan de paarse zijde van een andere tegel. Omdat deze niet gelijk zijn krijgt hij daarvoor geen kaart en ook geen gunstfiche (vanwege het platform op de aangrenzende tegel).
Daarna krijgen de spelers een kaart voor de zijde aan hun kant van de zojuist aangesloten tegel. Echter in de voorraad liggen geen zwarte kaarten meer. Stijn krijgt nog een blauwe kaart, Sanne, die links van hem zit, een rode kaart en Emma, die tegenover van hem zit, krijgt niets (omdat er geen zwarte kaarten in de voorraad liggen).



In een spel met vier spelers sluit Emma de tegel met het platform aan. Zowel de rode als de paarse zijde grenzen aan een zijde van een andere tegel met dezelfde kleur. Daarom krijgt zij een rode kaart, een paarse kaart én drie gunstfiches (maximaal één fiche per platform). In de voorraad ligt nog één zwarte kaart. Als eerste krijgt Emma een zwarte kaart voor de zijde aan haar kant van de zojuist aangesloten tegel. Milan, die links van haar zit, krijgt geen kaart, omdat er geen zwarte kaarten meer beschikbaar zijn. De andere twee spelers krijgen respectievelijk een paarse en een rode kaart.

EINDE VAN HET SPEL

Als de laatste tegel van de stapel wordt getrokken, spelen de spelers door totdat iedereen alle tegels in zijn hand heeft gespeeld. Nadat de laatste vijvertegel is aangesloten, krijgen alle spelers nog één beurt, waarin zij nog een laatste keer lampionkaarten mogen wisselen en/of een opdracht voltooien.

Daarna telt iedere speler de overwinningspunten van zijn opdrachtkaarten. De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste gunstfiches. Is er dan nog steeds sprake van een gelijke stand, dan wint van hen de speler met de meeste lampionkaarten. Is dat ook gelijk, dan zijn er meerdere winnaars.

Spelontwerp: Chistopher Chung
Grafisch ontwerp: Jason D. Kingsley, Christina Major
Illustraties: Beth Sobel

Nederlandse vertaling: Nikki Verlaan
Eindredactie: Jeroen Hollander
Projectmanager: Jonny de Vries

© 2016 Pegasus Spiele GmbH, Germany, www.pegasus.de, under license of Renegade Game Studios, Foxtrot Games. Alle rechten voorbehouden.

Alle rechten voorbehouden.

Nederlandse uitgave door White Goblin Games.
www.whitegoblingames.nl

www.whitegoblingames.nl