



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

Lighthouse Run

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 8

JAHREN

25

MINUTEN

Lighthouse Run ist ein Brettspiel für 2 bis 4 Personen, in dem ihr eure Schiffe über einen Fluss in Richtung Hafen steuert. Befahrbar sind nur Abschnitte, die von einem der drei Leuchtfeuer erhellt werden – und die versetzt ihr in jedem Zug selbst. Hinter euch zieht ein Unwetter auf und stoppt nach und nach alle Schiffe, die noch unterwegs sind.

Spielziel

Bringt eure 5 Schiffe möglichst weit den Fluss hinauf. Jedes Schiff bringt am Ende die Punktzahl des höchsten weißen Schiff-Symbols, das es erreicht hat.

Vorbereitung

Legt den Spielplan aus und steckt die 6 Leuchttürme in die vorgesehenen Aussparungen. Die 3 Leuchtfeuer kommen auf den ersten, dritten und fünften Turm vom Start aus. Die Wolke startet auf dem ersten Feld der Wolkenleiste. Jeder nimmt eine Farbe mit 5 Schiffen und dem passenden Satz aus 14 Bewegungskarten, mischt ihn und zieht 3 Karten auf die Hand.

So spielt ihr

- 1 Der Startspieler beginnt, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 2 Spiel eine deiner 3 Handkarten aus. Die obere Kartenhälfte sagt dir, ob du ein Leuchtfeuer auf einen bestimmten Turm setzen musst oder es frei versetzen darfst.
- 3 Danach bewegst du Schiffe: ein eigenes (Solo), mehrere eigene von einem Feld (Gruppe) oder je ein Schiff jeder Farbe von einem Feld (Koop).
- 4 Ziehst du mit einer Koop-Karte auch ein Schiff eines Mitspielers, darfst du dein eigenes Schiff noch einmal um denselben Wert weiterziehen.
- 5 Ziehe eine Karte nach. Am Rundenende rückt die Wolke ein Feld vor, die Unwetterkarte wandert nach links.

So gewinnt ihr

Nach 12 Runden zählt jeder die Punkte seiner Schiffe zusammen. Die höchste Summe gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt eure Schiffe im Dämmerlicht so weit wie möglich Richtung Hafen manövrieren, bevor das Unwetter sie einholt. Auf dem Fluss liegen weiße Schiff-Symbole mit Werten von 1 bis 12; für jedes eurer Schiffe zählt am Schluss das höchste erreichte Symbol. Weil nur drei Flussabschnitte gleichzeitig beleuchtet sind, müsst ihr die Leuchtfener geschickt umsetzen. Wer nach 12 Runden die meisten Punkte zusammenbekommt, gewinnt die Regatta.

Spielmaterial

56 Bewegungskarten

1 Spielplan

6 Leuchttürme

3 Leuchtfener

20 Schiffe

1 Wolke

1 Unwetterkarte

1 Stickerbogen

Spielaufbau

- Löst vor der ersten Partie alle Teile aus dem Stanztableau. Faltet die Leuchttürme und schiebt je einen Ring von oben darüber. Zusammengebaut passen sie danach in die Schachtel.
- Beklebt eure Schiffe auf beiden Seiten mit den Stickern. Wählt pro Farbe ein Meeressymbol, dann lassen sich die Schiffe auch ohne Farbunterscheidung zuordnen.
- Legt den Spielplan in die Tischmitte.
- Auf dem Plan sind sechs Stellen für die Türme vorgesehen. Steckt dort alle sechs Leuchttürme hinein – welcher Turm an welche Stelle kommt, dürft ihr frei entscheiden.
- Zählt nun vom Start aus am Fluss entlang: Turm Nummer 1, 3 und 5 bekommen je eines der drei Leuchtfener aufgesetzt.
- Stellt die Wolke auf das erste Feld der Wolkenleiste, erkennbar am hellsten Wolkensymbol.
- Jeder wählt eine Farbe und stellt seine 5 Schiffe an den Start, also außerhalb des Plans vor dem ersten Flussfeld.
- Jeder nimmt den Kartensatz seiner Farbe mit 14 Bewegungskarten, mischt ihn und legt ihn verdeckt vor sich ab. Zieht davon 3 Karten auf die Hand.
- Sind unter deinen 3 Startkarten beide Gruppen-Karten deiner Farbe, mischst du deinen Satz komplett neu und ziehst 3 neue Karten.
- Nicht benutzte Schiffe und Kartensätze wandern zurück in die Schachtel.

Spielbeginn

Bestimmt einen Startspieler; er legt die Unwetterkarte offen vor sich ab. Er eröffnet die erste Runde, danach sind die Übrigen im Uhrzeigersinn an der Reihe. Nach jeder Runde geht die Unwetterkarte an den linken Nachbarn weiter.

Spielablauf

Rundenaufbau

Das Spiel dauert 12 Runden. In jeder Runde spielt jeder genau eine seiner 3 Handkarten aus und zieht danach eine Karte von seinem persönlichen Stapel nach. Beginnend beim Startspieler geht es im Uhrzeigersinn herum.

Dein Spielzug

Mit der ausgespielten Karte legst du zwei Aktionen fest, die du in dieser Reihenfolge ausführst: erst das Leuchtfeuer setzen, dann Schiffe bewegen. Danach endet dein Zug.

1. Leuchtfeuer setzen

Die obere Kartenhälfte zeigt entweder einen einzelnen Leuchtturm oder alle sechs.

- 1 **Ein abgebildeter Leuchtturm:** Du musst ein Leuchtfeuer von einem beliebigen Turm auf den gezeigten Turm umsetzen. Brennt dort schon ein Feuer, machst du direkt mit der Bewegung weiter.
- 2 **Alle sechs Leuchttürme:** Du darfst ein Leuchtfeuer von einem beliebigen Turm auf einen beliebigen anderen versetzen. Du kannst auch darauf verzichten.

2. Schiffe bewegen

Die untere Kartenhälfte bestimmt, welche und wie viele Schiffe du ziehst, und um wie viele Felder.

- 1 **Solo-Karten** zeigen ein einzelnes Schiff deiner Farbe. Du wählst irgendein eigenes Schiff und ziehst es um den angegebenen Wert Richtung Hafen. So bringst du auch ein neues Schiff vom Start auf den Plan.
- 2 **Gruppen-Karten** zeigen mehrere Schiffe deiner Farbe. Du suchst dir ein Feld auf dem Plan aus und ziehst alle eigenen Schiffe von diesem Feld gemeinsam um den Kartenwert vor. Neue Schiffe vom Start kannst du damit nicht einsetzen.
- 3 **Koop-Karten** zeigen je ein Schiff aller Farben. Du wählst ein Feld auf dem Plan oder den Start. Von jeder dort vertretenen Farbe nimmst du genau ein Schiff und ziehst diese Schiffe zusammen um den Kartenwert vor.

Bewegungsbonus

Hast du mit einer Koop-Karte mindestens ein Schiff eines Mitspielers bewegt, darfst du dein eigenes gerade gezogenes Schiff noch einmal um denselben Wert weiterziehen.

Nur beleuchtete Felder befahren

Ein Schiff darf ausschließlich auf Felder ziehen, die im Lichtkegel eines Leuchtturms mit Leuchtfeuer liegen. Die letzten drei Felder im Hafen leuchten immer. Das Startfeld einer Bewegung muss dagegen nicht beleuchtet sein. Endet die Beleuchtung mitten in einer Bewegung, hält das Schiff auf dem letzten hellen Feld an; die restlichen Schritte verfallen ersatzlos.

Rundenende und Wolke

Eine Runde endet, sobald alle einmal gezogen sind. Der Startspieler spielt dann keine weitere Karte, sondern schiebt die Wolke ein Feld auf der Wolkenleiste zum nächsten Wolkensymbol. Anschließend reicht er die Unwetterkarte an seinen linken Nachbarn weiter, der die nächste Runde eröffnet.

Das Unwetter erreicht den Fluss

Ab der 7. Runde greift die Wolke auf den Fluss über und rückt in größeren Sprüngen bis zum jeweils nächsten Wolkensymbol vor. Jedes Schiff, das dabei eingeholt oder überholt wird, beendet seine Fahrt sofort und darf bis zum Spielende nicht mehr gezogen werden. Für die Übersicht dürft ihr solche Schiffe auf das letzte weiße Schiff-Symbol zurückstellen, das sie erreicht haben.

Der Spielzug

- 1 Spiele eine deiner 3 Handkarten aus.
- 2 Setze ein Leuchtfeuer gemäß der oberen Kartenhälfte um: auf den abgebildeten Turm (Pflicht) oder frei nach Wahl (bei allen 6 Türmen, freiwillig).
- 3 Bewege Schiffe gemäß der unteren Kartenhälfte: Solo, Gruppe oder Koop.
- 4 Prüfe bei einer Koop-Karte, ob du ein fremdes Schiff mitgezogen hast; dann bewege dein eigenes Schiff noch einmal um den Kartenwert.
- 5 Ziehe eine Karte von deinem Nachziehstapel nach. Dein Zug ist beendet.

Sonderregeln

- Bewegt wird immer nur Richtung Hafen, niemals zurück.
- Ein Zielfeld muss im Lichtkegel eines Leuchtturms mit Leuchtfeuer liegen; das Ausgangsfeld nicht.
- Die drei letzten Felder im Hafen sind dauerhaft beleuchtet.
- Kann eine Bewegung nicht vollständig ausgeführt werden, verfällt der Rest.
- Gruppen-Karten bringen keine Schiffe vom Start ins Spiel, Solo- und Koop-Karten schon.
- Der Bewegungsbonus gilt nur bei Koop-Karten und nur, wenn wirklich ein fremdes Schiff mitgezogen wurde.
- Von der Wolke eingeholte oder überholte Schiffe sind für den Rest der Partie fest.
- Liegt beim ersten Handkartenzug bereits beides Gruppen-Karten deiner Farbe vor, wird komplett neu gemischt.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet nach der 12. Runde, wenn die Wolke das letzte Feld der Wolkenleiste erreicht. Zwei Handkarten bleiben also ungespielt. Jeder zählt für jedes seiner Schiffe den Wert des höchsten weißen Schiff-Symbols, das es erreicht hat, und addiert alles. Die höchste Gesamtsumme gewinnt. Bei Gleichstand vergleicht ihr die beiden übrig gebliebenen Handkarten: Wer die höhere Summe der Zahlen auf den unteren Kartenhälften hat, liegt vorn.

Varianten

- **Unterstützung durch Erik (zu zweit):** Erik übernimmt eine der beiden freien Farben. Seine Schiffe stehen am Start, aus seinem Kartensatz nimmt ihr die beiden Gruppen-Karten heraus und mischt die restlichen 12 Karten zu einem verdeckten Stapel neben dem Plan. Nachdem beide Spieler ihre Karte gespielt haben, deckt ihr Eriks oberste Karte auf. Er setzt kein Leuchtfeuer und ignoriert die Beleuchtung des Flusses vollständig. Er bewegt stets sein Schiff, das am weitesten vom Hafen entfernt ist, zuerst also die Schiffe am Start. Am Ende werden auch Eriks Schiffe gewertet, und er kann gewinnen.
- **Die große Flotte (zu zweit):** Jeder übernimmt zwei Farben mit den zugehörigen Schiffen und Kartensätzen. Beide Decks werden getrennt gemischt und als zwei Stapel abgelegt, von jedem zieht ihr 3 Handkarten. Pro Runde spielt jeder 2 Karten, abwechselnd beginnend beim Startspieler; die erste Karte ist frei wählbar, die zweite muss von der anderen Farbe sein. Am Rundenende zieht jeder von beiden Stapeln 1 Karte nach. Den Bewegungsbonus gibt es nur, wenn ihr ein Schiff des Mitspielers bewegt – die eigene Zweitfarbe zählt dafür nicht. Am Ende werden beide Farben gewertet und addiert. Bei Gleichstand gewinnt, wer die kleinere Differenz zwischen seinen beiden Farben hat; danach entscheidet der höhere Gesamtwert der 4 restlichen Handkarten.

Tipps

- Setze das Leuchtfeuer möglichst so, dass deine eigenen Schiffe weiterkommen, die Mitspieler danach aber vor einem dunklen Abschnitt stehen.
- Koop-Karten lohnen sich besonders auf Feldern, auf denen neben deinem Schiff eine fremde Farbe steht, weil du damit den doppelten Zugwert für dein Schiff kassierst.
- Sammle Schiffe auf demselben Feld, dann kannst du sie später mit einer Gruppen-Karte auf einen Schlag vorziehen.
- Bringe früh Schiffe vom Start ins Spiel, denn dafür brauchst du Solo- oder Koop-Karten, und ab der 7. Runde holt die Wolke die Nachzügler ein.
- Achte darauf, dass deine Bewegung nicht an einem unbeleuchteten Abschnitt hängen bleibt, sonst verfallen die übrigen Schritte.
- Hebe dir für einen möglichen Gleichstand hohe Zahlenwerte auf der Hand auf, denn die beiden letzten Karten entscheiden das Stechen.

Häufige Fragen

Darf ich mit einer Gruppen-Karte ein Schiff vom Start holen?

Nein. Gruppen-Karten bewegen nur Schiffe, die bereits auf dem Spielplan stehen. Neue Schiffe bringst du ausschließlich mit Solo- oder Koop-Karten ins Spiel.

Was passiert, wenn auf dem abgebildeten Leuchtturm schon ein Leuchtf Feuer steht?

Dann entfällt das Umsetzen. Du gehst direkt zur Aktion Schiffe bewegen über.

Muss ich bei einer Karte mit allen 6 Leuchttürmen ein Feuer versetzen?

Nein, das ist freiwillig. Du darfst ein Leuchtf Feuer beliebig umsetzen oder darauf verzichten.

Was passiert, wenn ein Schiff mitten in einen unbeleuchteten Abschnitt ziehen müsste?

Es bleibt auf dem letzten beleuchteten Feld stehen. Die restlichen Bewegungspunkte verfallen.

Muss auch das Feld beleuchtet sein, von dem ein Schiff losfährt?

Nein. Die Beleuchtung gilt nur für die Felder, auf die ein Schiff zieht.

Wann bekomme ich den Bewegungsbonus?

Nur bei Koop-Karten und nur, wenn du damit mindestens ein Schiff eines Mitspielers bewegt hast. Dann ziehst du dein eben bewegtes eigenes Schiff noch einmal um den Kartenwert weiter.

Was geschieht mit Schiffen, die die Wolke einholt?

Sie beenden ihre Fahrt sofort und dürfen bis zum Spielende nicht mehr bewegt werden. Zur besseren Übersicht dürft ihr sie auf das zuletzt erreichte weiße Schiff-Symbol zurückstellen.

Wie viele Karten spiele ich insgesamt aus?

Das Spiel läuft über 12 Runden mit je einer Karte. Zwei deiner 14 Karten bleiben am Ende ungespielt auf der Hand.

Wer gewinnt bei Punktgleichstand?

Ihr vergleicht die beiden übrigen Handkarten. Wer die höhere Summe der Zahlen auf den unteren Kartenhälften hat, entscheidet den Gleichstand für sich.

Wie werden die Punkte am Ende gezählt?

Für jedes Schiff zählt das weiße Schiff-Symbol mit dem höchsten Punktwert, das es erreicht hat. Diese Werte aller eigenen Schiffe werden addiert; die Symbole reichen von 1 bis 12 Punkten.

Informationen zum Spiel

Verlag	AMIGO
Edition / Regelstand	Version 1.0
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Gesellschaftsspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von AMIGO, zuletzt geprüft am 20.08.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/lighthouse-run/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/lighthouse-run/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 05.09.2026