

TOPP

Beacon
Patrol



Erklärvideo

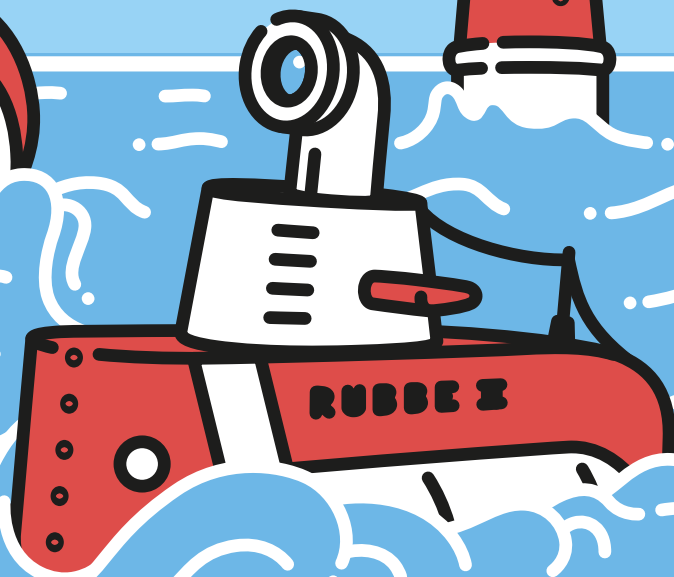
Hier lernst du das Spiel
in wenigen Minuten

Leuchtturm voraus!



**Stecht mit der Küstenwache in See und sorgt für
sichere Gewässer entlang der Inseln!**


Erkundet gemeinsam als Team das Meer und überprüft
die wichtigen Leuchttürme und Bojen. Legt neue Plättchen
geschickt an, damit ihr so viel wie möglich erkunden könnt.
Navigiert eure Schiffe über das Meer und arbeitet zusammen,
um euch die Anerkennung der Küstenbewohner zu verdienen!




Torben Ratzlaff

Spielmaterial


4 Schiffe



10 Bewegungsmarker




verfügbar




benutzt

1 Hauptquartier-Plättchen




Vorderseite




Rückseite

4 Übersichtskarten
(1 pro Schiffsfarbe)




Aktions-
seite




Wertungs-
seite

54 Basis-Plättchen



Vorderseite



Rückseite

Zusätzliches Spielmaterial

Dieses zusätzliche Spielmaterial benötigt ihr nur für die Erweiterungs-Module. Lasst es zunächst in der Schachtel, bis ihr einige Partien gespielt habt. (Mehr zu den Modulen ab Seite 6.)

6 Spezialschiffe



Konstruktionsschiff



Fähre



Forschungsschiff



Luftkissenboot



Lotsenboot



U-Boot

7 Schiffskarten



29 Modul-Plättchen



Vorderseite



Rückseite

Impressum

AUTOR & ILLUSTRATOR: Torben Ratzlaff
ENTWICKLUNG: Alex Cutler
BOXGESTALTUNG: Torben Ratzlaff, Eva Hook
HERSTELLUNG: Konstanze Laue
ZUSÄTZLICHE GRAFIKEN: Peter Wocken
ÜBERSETZUNG UND LAYOUT: Sebastian Wenzlaff
PRODUKTMANAGEMENT: Hilko Drude, Stefan Droste

ORIGINALAUSGABE:
Beacon Patrol / Beacon Patrol: Ships & Shores
© 2023 / 2024 Pandasaurus Games, LLC.
pandasaurusgames.com

DEUTSCHE AUSGABE:
1. Auflage 2025
© 2025 frechverlag GmbH, Dieselstr. 5, 70839 Gerlingen, einem Unternehmen der Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH, München
produktsicherheit@frechverlag.de
GTIN: 4007742186869 · TOPP-Nr.: 18686

Spielvorbereitung

1. Legt das **Hauptquartier-Plättchen** in die Tischmitte.
2. Sucht euch jeweils ein **Schiff** aus und stellt es auf das Hauptquartier-Plättchen. *Dort beginnt eure Erkundung.*
3. Nehmt euch die **Übersichtskarte**, die zur Farbe eures Schiffs passt. *So habt ihr stets alle Aktions- und Punktemöglichkeiten im Blick.*
4. Mischt die **Basis-Plättchen** zu einem verdeckten Nachziehstapel. Platziert den Stapel so, dass ihr ihn alle gut erreichen könnt. *Ihr könnt die Plättchen auch in mehrere gleichgroße Stapel teilen, damit sie handlicher sind.*
5. Schaut in der Tabelle rechts nach, mit wie vielen **Plättchen und Bewegungsmarker** ihr beginnt.
 - Zieht die angegebene Menge Plättchen vom Stapel und legt sie aufgedeckt vor euch.
 - Nehmt euch die angegebene Menge Bewegungsmarker und legt sie mit der blauen Seite nach oben vor euch.
6. Räumt alle übrigen Schiffe, Bewegungsmarker und Übersichtskarten zurück in die Schachtel.

Und schon kann es losgehen!

Spielziel

In *Leuchtturm voraus!* arbeitet ihr als Team zusammen, um das Meer sowie möglichst viele Leuchttürme und Bojen zu erkunden. Ausgehend vom Hauptquartier legt ihr reihum Plättchen an und bewegt eure Schiffe zu immer neuen Gebieten.

Am Ende des Spiels überprüft ihr, wie gut ihr euch geschlagen habt. Ihr erhaltet Punkte für **jedes erkundete Plättchen**. Ein Plättchen gilt als „erkundet“, wenn es an allen vier Kanten von anderen Plättchen umgeben ist. Erkundete Plättchen, die Leuchttürme oder Bojen zeigen, sind **mehr Punkte** wert.

1




2



3



4



	Plättchen (pro Person)	Bewegungsmarker (pro Person)
1 Person	3 Plättchen	4 Bewegungsmarker
2 Personen	3 Plättchen	3 Bewegungsmarker
3 Personen	3 Plättchen	3 Bewegungsmarker
4 Personen	2 Plättchen	2 Bewegungsmarker

5



Beispiel: Im Spiel zu dritt legt ihr jeweils 3 Plättchen und 3 Bewegungsmarker vor euch aus.

Beispiel: Das Plättchen in der Mitte ist erkundet, weil es an allen vier Kanten von anderen Plättchen umgeben ist. Die äußeren Plättchen sind hingegen nicht erkundet.



Spielablauf

Wer zuletzt am Meer war, führt den ersten Zug aus. Danach seid ihr reihum am Zug, bis das Spiel endet.

Wenn du am Zug bist, hast du drei Aktionsmöglichkeiten:

- **Ein Plättchen anlegen**
- **Dein Schiff bewegen**
- **Ein Plättchen tauschen** (einmal pro Zug)

Du darfst diese Aktionen in beliebiger Reihenfolge kombinieren.

Ein Plättchen anlegen

Du erkundest das Meer, indem du deine Plättchen, die vor dir liegen, an bereits ausliegende Plättchen anlegst. In deinem Zug kannst du alle Plättchen anlegen, die vor dir liegen.

Beachte, dass du neue Plättchen erst am Ende deines Zuges nachziehst (und nicht etwa sofort nach dem Anlegen).

Beim Anlegen musst du diese fünf Lege-Regeln befolgen:

1. **Nur benachbart:** Das Plättchen, auf dem sich dein Schiff befindet, wird dein „aktuelles Plättchen“ genannt. Das neue Plättchen musst du benachbart zu deinem aktuellen Plättchen anlegen. Benachbart bedeutet oben, unten, links oder rechts, aber niemals diagonal.

Beispiel: Dein Schiff befindet sich in der Mitte. Die Häkchen zeigen, wo du ein Plättchen von dort aus anlegen könntest.



2. **Pfeil nach oben:** Alle Plättchen müssen die gleiche Ausrichtung haben. Lege neue Plättchen immer so an, dass der Pfeil in die gleiche Richtung zeigt wie auf dem Hauptquartier-Plättchen.



So könnte dein Spielzug aussehen:

Zuerst bewegst du dein Schiff um zwei Felder und benutzt dafür zwei deiner Bewegungsmarker.

Dann legst du eines deiner Plättchen an, bevor du dich mit deinem letzten Bewegungsmarker um ein weiteres Feld bewegst.

Anschließend tauschst du ein Plättchen mit deiner Mitspielerin Vero und legst das erhaltene Plättchen direkt an – ebenso wie dein letztes Plättchen, das noch vor dir liegt.

3. **Passende Kanten:** Plättchen müssen stets auf allen Seiten passend aneinandergelegt werden. Land muss immer an Land und Wasser immer an Wasser anliegen.

Beispiel: Diese Plättchen passen **nicht** aneinander.



Beispiel: Diese Plättchen sind **richtig** aneinandergelegt.



4. **Automatische Bewegung:** Sobald du ein Plättchen anlegst, musst du dein Schiff darauf bewegen. Diese Bewegung ist kostenlos und verbraucht keinen Bewegungsmarker.
5. **Wasserverbindung:** Schiffe können sich nicht über Land bewegen. Daher muss das angelegte Plättchen über eine Wasser-Kante mit deinem aktuellen Plättchen verbunden sein.

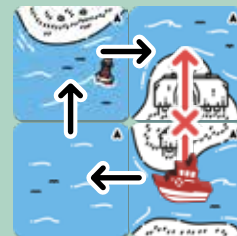
Beispiel: Obwohl alle Kanten aneinanderpassen, darfst du das Plättchen oben in der Mitte nicht anlegen, weil es nicht über eine Wasser-Kante mit dem aktuellen Plättchen verbunden wäre.



Dein Schiff bewegen

Mit deinen Bewegungsmarkern kannst du dein Schiff **auf ein benachbartes Plättchen bewegen** – nach oben, unten, links oder rechts, aber niemals diagonal. Schiffe fahren nur über Wasser, daher muss das Ziel-Plättchen über eine Wasser-Kante mit deinem aktuellen Plättchen verbunden sein.

Beispiel: Dein rotes Schiff kann sich nicht über Land auf das Plättchen oben rechts bewegen. Du kannst jedoch 3 Bewegungsmarker benutzen, um in 3 Schritten über das Wasser zu dem Plättchen oben rechts zu gelangen.



Jedes Mal, wenn du dein Schiff um 1 Feld bewegst, musst du einen deiner **Bewegungsmarker benutzen** – drehe ihn dafür von der blauen auf die rote Seite. So kannst du sehen, wie oft du dich in diesem Zug noch bewegen kannst.



Wichtig! Du kannst **Plättchen abwerfen**, die du nicht anlegen kannst oder möchtest. Für jedes abgeworfene Plättchen drehst du einen deiner bereits benutzten Bewegungsmarker auf seine blaue Seite zurück. Du kannst ihn in diesem Zug erneut benutzen.

Wertung am Spielende

Zählt nun die Punkte **aller erkundeten Plättchen** zusammen. Nicht erkundete Plättchen geben euch keine Punkte.

- **3 Punkte** für jedes erkundete Plättchen mit einem Leuchtturm, einschließlich des Hauptquartiers.
- **2 Punkte** für jedes erkundete Plättchen mit einer Boje.
- **1 Punkt** für jedes andere erkundete Plättchen.

Punkte	Rang	Welcher Windstärke seid ihr gewachsen?
0-25	Flaute	Probiert es einfach noch einmal!
26-35	Brise	Ihr lernt die Gesetze des Meeres.
36-45	Wind	Die hohe See ist euer Zuhause.
46-55	Sturm	Keine Mission ist euch zu groß.
56+	Orkan	Ihr seid Legenden der Flotte!

Ein Plättchen tauschen (einmal pro Zug)

In deinem Zug darfst du einmal eines deiner Plättchen mit einem Plättchen einer anderen Person tauschen, sofern diese einverstanden ist. Du kannst das ertauchte Plättchen noch in diesem Zug anlegen.

Spielst du alleine, entfällt diese Aktionsmöglichkeit.

Deinen Spielzug beenden

Sobald du keine weiteren Aktionen ausführen kannst oder möchtest, beende deinen Zug mit diesen drei Schritten:

1. Wirf alle deine nicht angelegten Plättchen ab. Sammelt alle abgeworfene Plättchen auf einem offenen Abwurfstapel. *Spielst du alleine, darfst du 1 deiner Plättchen behalten, statt es abzuwerfen. In diesem Fall ziehst du im nächsten Schritt nur 2 Plättchen nach (statt 3).*
2. Ziehe 3 Plättchen nach, falls ihr mit 1 bis 3 Personen spielt. Beim Spiel mit 4 Personen ziehst du nur 2 Plättchen nach.
3. Drehe alle deine Bewegungsmarker zurück auf die blaue Seite.

Es geht im Uhrzeigersinn weiter. Sobald der Nachziehstapel leer ist und alle Plättchen angelegt oder abgeworfen wurden, **endet das Spiel**.

Erinnerung: Ein Plättchen gilt als „erkundet“, wenn es an allen vier Kanten von anderen Plättchen umgeben ist.

Beispiel: Diese Auslage ist insgesamt 11 Punkte wert: 6 Punkte für die beiden erkundeten Leuchttürme, 2 Punkte für die eine erkundete Boje und 3 Punkte für die drei anderen erkundeten Plättchen.



ERWEITERUNGS-MODUL: STEGE & WINDRÄDER

Der Fortschritt hält Einzug! Verbindet die verstreuten Inseln mit Transportwegen und sauberer Energie.

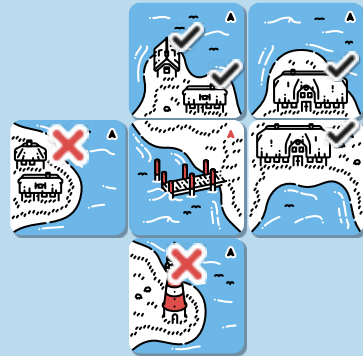
Habt ihr das normale Spiel gemeistert? Dann könnt ihr neue Plättchen hinzunehmen, die neue Wertungsmöglichkeiten ins Spiel bringen. Ihr könnt entweder nur die **Stege** (4 Plättchen), nur die **Windräder** (5 Plättchen) oder **beides** hinzufügen. Mischt die gewählten Plättchen einfach während der Spielvorbereitung zu den Basis-Plättchen. Ihr erkennt sie am roten Pfeil oben rechts (▲). Achtet darauf, keine Modul-Plättchen einzumischen, die zu den Spezialschiffen gehören (siehe rechts).

Stege

Stege bieten den Bewohnern der Nordseeküste eine bequeme und schnelle Verbindung zwischen den Inseln, auf denen sie leben und arbeiten.

Mischt die **4 Steg-Plättchen** bei der Spielvorbereitung ein.

Jeder erkundete Steg ist 1 Punkt wert, plus 1 weiteren Punkt für jedes Haus auf der Landmasse, mit der er verbunden ist. *Leuchttürme gelten nicht als Häuser. Der Steg selbst muss erkundet sein, die Landmasse muss jedoch nicht vollständig erkundet oder abgeschlossen sein, um weitere Punkte einzubringen.*



Beispiel: Dieser Steg ist 5 Punkte wert: 1 Punkt, weil er erkundet ist, und 4 Punkte für die vier Häuser, die sich auf der verbundenen Landmasse befinden (mit Häkchen markiert).

Angepasste Wertung

Wenn ihr als erfahrene Seebären mit zusätzlichen Modul-Plättchen spielt, wird mehr von euch erwartet!

Für jedes Plättchen-Modul, das ihr hinzugenommen habt, müsst ihr **10 Punkte von eurem Ergebnis abziehen**. Schaut dann wie gewohnt in der Tabelle auf S. 5 nach.

Könnt ihr auch noch immer dem Ruf der Küstenwache gerecht werden?

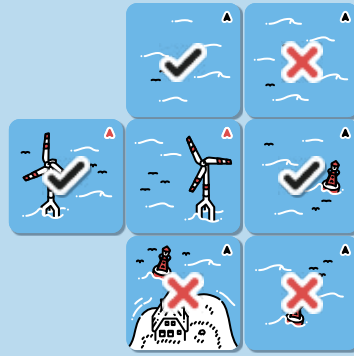
Windräder

Die Offshore-Windräder ragen aus dem Meer und nutzen den kräftigen Wind, um die Städte an der Küste und im Landesinneren mit Energie zu versorgen.

Mischt die **5 Windrad-Plättchen** bei der Spielvorbereitung ein.

Jedes erkundete Windrad ist 1 Punkt wert, plus 1 weiteren Punkt für jedes benachbarte See-Plättchen (also oben, unten, links, rechts, niemals diagonal). Ein See-Plättchen ist ein Plättchen ohne Land – es kann jedoch andere Windräder, Bojen oder das Hauptquartier enthalten.

Beispiel: Das Windrad in der Mitte ist 4 Punkte wert: 1 Punkt, weil es erkundet ist, und 3 Punkte für die drei benachbarten See-Plättchen (mit Häkchen markiert). Die anderen Plättchen zählen nicht hinzu, weil sie nicht benachbart zum Windrad sind oder keine See-Plättchen sind.



ERWEITERUNGS-MODUL: SCHIFFE & STRÄNDE

Neue Spezialschiffe warten auf euch! Mit ihren einzigartigen Fähigkeiten meistert ihr selbst die anspruchsvollsten Gewässer.

Für dieses Modul solltet ihr bereits sehr gut mit dem Spiel vertraut sein. Es gibt 7 Spezialschiffe, die dem Spiel jeweils eigene Modul-Plättchen hinzufügen. Daher dürft ihr die Steg- und Windrad-Plättchen nur dann verwenden, wenn das entsprechende Spezialschiff mitspielt (die Fähre bzw. das Konstruktionsschiff).

Hinweis: Für die Spezialschiffe gibt es 6 neue Spielfiguren. Das Küstenwachenschiff verwendet das rote Schiff, daher gibt es dafür keine neue Spielfigur.

Spielvorbereitung

Die Spielvorbereitung folgt den bekannten Schritten mit nur wenig Änderungen:

1. Legt das **Hauptquartier-Plättchen** in die Tischmitte.
2. **Trennt alle Basis- und Modul-Plättchen** (einschließlich der Steg- und Windrad-Plättchen) voneinander. Die Pfeilfarbe oben rechts hilft euch bei der Unterscheidung.
3. Sucht euch jeweils **eines der 7 Spezialschiffe** aus und stellt es auf das Hauptquartier-Plättchen.
4. Nehmt euch eine **Übersichtskarte** sowie die **Schiffskarte**, die zu eurem Spezialschiff gehört.
 - Falls jemand das **U-Boot** gewählt hat, bildet ihr aus den 4 Wrack-Plättchen den offenen Abwurfstapel.
5. Mischt alle Basis-Plättchen und die **Modul-Plättchen**, die auf euren Schiffskarten angegeben sind, zu einem verdeckten Nachziehstapel.
6. Nehmt euch wie üblich so viele **Plättchen und Bewegungsmarker** wie für eure Personenzahl vorgegeben.
Schaut dafür in der Tabelle auf Seite 3 nach.
 - Wer die **Fähre** gewählt hat, nimmt sich 1 zusätzlichen Bewegungsmarker.
7. Räumt alle übrigen Schiffe, Bewegungsmarker und Karten zurück in die Schachtel.

Spielablauf

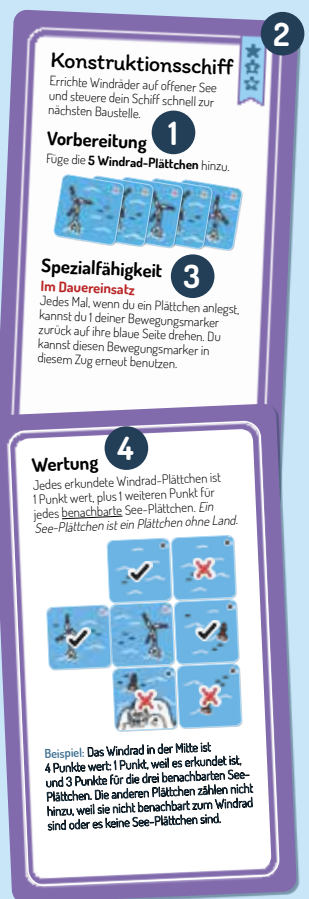
Der Spielablauf ist unverändert, außer dass ihr jeweils ein Spezialschiff mit einzigartigen Fähigkeiten und Einschränkungen steuert. Auf eurer Schiffskarte findet ihr alle wichtigen Informationen zu eurem Schiff.

1. **Vorbereitung:** Fügt die auf der Schiffskarte angegebenen Plättchen den Basis-Plättchen hinzu. Diese Modul-Plättchen können normalerweise von euch allen angelegt werden, außer es ist etwas anderes angegeben (wie z. B. beim Luftkissenboot). Beachtet die zusätzlichen Angaben bei der Fähre und dem U-Boot.

2. **Schwierigkeit:** Die Sterne geben an, wie schwierig das Schiff zu spielen ist. Nehmt erst die einfacheren Schiffe mit weniger Sternen, bevor ihr euch an die schwierigeren Schiffe wagt.

3. **Spezialfähigkeit:** Jedes Schiff verfügt über eine Spezialfähigkeit oder Einschränkung. Sie gilt nur für dieses Schiff, nur im eigenen Zug und darf nicht auf andere Schiffe angewendet werden.

4. **Wertung:** Jedes Schiff hat eigene Wertungsregeln für die zugehörigen Plättchen. Befolgt diese Regeln, wenn ihr eure Punkte am Spielende zusammenzählt, unabhängig davon, wer die entsprechenden Plättchen angelegt hat.



Oben die Vorderseite und unten die Rückseite einer Schiffskarte.

Wertung bei Verwendung der Spezialschiffe

Die Wertung im Spiel mit den Spezialschiffen funktioniert nach den bekannten Regeln mit **zwei Anpassungen**:

1. Wertet die Basis-Plättchen wie üblich und die Modul-Plättchen so, wie es auf der zugehörigen Schiffskarte beschrieben ist.
2. Zieht 10 Punkte pro Person von eurem Ergebnis ab.

Schaut dann in der **Tabelle auf Seite 5** nach, welchen Rang ihr erreicht habt!

Die 7 Spezialschiffe

Die hier beschriebenen Regeln entsprechen denen auf den Schiffskarten. Allerdings sind dort zusätzlich Wertungsbeispiele zu finden.



Forschungsschiff ★ | +4 Seehundbank-Plättchen

Spezialfähigkeit: Einmal pro Zug kannst du 1 Bewegungsmarker benutzen, um 1 zusätzliches Plättchen zu tauschen. ***Spieilst du alleine,** kannst du stattdessen 1 Bewegungsmarker benutzen, um am Ende deines Zuges 1 zusätzliches Plättchen zu behalten (also 2 statt 1).*

Wertung: Jedes erkundete Seehundbank-Plättchen ist 1 Punkt wert, plus 1 weiteren Punkt für jedes Plättchen ohne Haus, das Teil der verbundenen Landmasse ist. *Leuchttürme und Außenposten gelten nicht als Häuser.*



Konstruktionsschiff ★ | +5 Windrad-Plättchen

Spezialfähigkeit: Jedes Mal, wenn du ein Plättchen anlegst, kannst du 1 deiner Bewegungsmarker zurück auf ihre blaue Seite drehen (und im selben Zug erneut benutzen).

Wertung: Jedes erkundete Windrad-Plättchen ist 1 Punkt wert, plus 1 weiteren Punkt für jedes benachbarte See-Plättchen.



Luftkissenboot ★★ | +4 Teich-Plättchen

Spezialfähigkeit: Du kannst 1 Bewegungsmarker benutzen, um ein Plättchen anzulegen, das über

eine Land-Kante verbunden ist, und dein Schiff darauf zu bewegen. Du kannst 2 Bewegungsmarker benutzen, um dich 1 Feld über Land zu bewegen.

Wertung: Jedes erkundete Teich-Plättchen ist 2 Punkte wert. Da Teich-Plättchen von Land umgeben sind, können nur sie nur vom Luftkissenboot und dem Lotsenboot angelegt werden.



Küstenwachenschiff ★★ | +4 Außenposten-Plättchen

Spezialfähigkeit: Du kannst 1 Bewegungsmarker benutzen, um dein Schiff direkt auf ein Außenposten-Plättchen deiner Wahl oder auf das Hauptquartier zu bewegen.

Wertung: Jedes erkundete Außenposten-Plättchen ist 2 Punkte wert.



Fähre ★★★ | +4 Steg-Plättchen

Spezialfähigkeit: Du beginnst mit 1 zusätzlichen Bewegungsmarker. Wenn du einen Bewegungsmarker benutzt, kannst du dich bis zu 3 Plättchen weit in gerader Linie bewegen. Du darfst in deinem Zug keine Plättchen tauschen. ***Spieilst du alleine,** darfst du am Ende deines Zuges keine Plättchen behalten.*

Wertung: Jedes erkundete Steg-Plättchen ist 1 Punkt wert, plus 1 weiteren Punkt für jedes Haus auf der verbundenen Landmasse. *Leuchttürme und Außenposten gelten nicht als Häuser.*



Lotsenboot ★★★ | +4 Felsenbucht-Plättchen

Spezialfähigkeit: Du darfst dein Schiff nicht automatisch auf ein angelegtes Plättchen bewegen, es sei denn, du gibst 1 Bewegungsmarker aus. Dadurch kannst du Plättchen anlegen, die nur über eine Land-Kante mit deinem aktuellen Plättchen verbunden sind.

Wertung: Jedes erkundete Felsenbucht-Plättchen ist 2 Punkte wert.



U-Boot ★★★ | +4 Wrack-Plättchen auf den Abwurfstapel

Spezialfähigkeit: Einmal pro Zug kannst du 2 Bewegungsmarker benutzen, um das oberste Plättchen des Abwurfstapels zu deinen ungespielten Plättchen zu nehmen.

Wertung: Jedes erkundete Wrack-Plättchen ist 1 Punkt wert, plus 1 weiteren Punkt für jedes benachbarte Plättchen mit einer Boje.