Buntes Burano

Spielanleitung

Einleitung

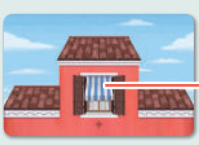
Burano, die wunderschöne Insel im Norden Venedigs, ist bekannt für bunte Fischerhäuser. Auf beiden Seiten des Kanals strahlen die Fassaden und verzaubern mit ihrer Farbenpracht und den liebevollen Dekorationen, mit denen sie geschmückt sind.

Doch nun brauchen die bunten Gebäude einen frischen Anstrich – und diese ehrenhafte Aufgabe wurde dir übertragen! Nutze deine Kreativität, um die Häuser zu renovieren und zu dekorieren, und verblüffe Einheimische wie auch Gäste mit deinem Meisterwerk!

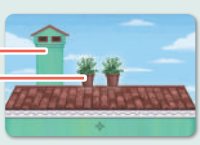
Spielüberblick

Ihr platziert passende Etagen-Karten übereinander, um die Häuser zu renovieren. Vollständige Häuser ziehen die unterschiedlichsten Charaktere (Einheimische und Gäste) an, die euch mit Punkten belohnen, je nachdem, welche **Dekorationen und Elemente** ihr an euren Fassaden angebracht habt. Wer am Ende die meisten Punkte gesammelt hat, gewinnt.

Dekorationen und Elemente

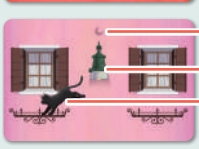


Markise (blau)



Schornstein

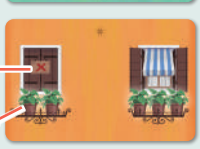
Grünpflanze



Farbsymbol (bei Farbenblindheit)

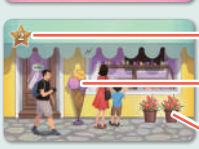
Laterne

Katze



Geschlossenes Fenster

Grünpflanze



Punkte

Geschäft (hier: Eisdiele)

Blume

Markise (rot)

Passant_in

Blume

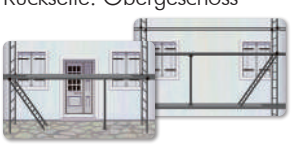
SPIELMATERIAL

- **72 Etagen-Karten**
  - 24× Erdgeschoss (6 verschiedene Farben, 4 Karten pro Farbe)
  - 24× Obergeschoss (6 verschiedene Farben, 4 Karten pro Farbe)
  - 24× Dachgeschoss (6 verschiedene Farben, 4 Karten pro Farbe)

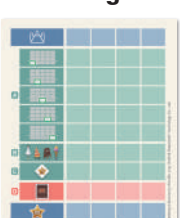
- **26 Charakter-Karten**
  - 12× Gäste (4 verschiedene Arten, je 3 Karten)
  - 14× Einheimische (7 verschiedene Arten, je 2 Karten)

- **8 Gerüst-Karten**

  Vorderseite: Erdgeschoss
  Rückseite: Obergeschoss



- **1 Wertungsblock** (40 Blatt)



- **18 Münzen**

  (12× Wert „1", 6× Wert „3")

- **16 Bonus-Marker**

  (4 pro Farbe)

- **1 Katzen-Marker**

Allgemeiner Spielaufbau

1. **Mischt** die **Etagen-Karten** jeder Etage **getrennt** voneinander und **legt sie** verdeckt, entsprechend ihrer Rückseite von unten nach oben aufsteigend, wie in nebenstehender Abbildung gezeigt **aus**.

2. **Deckt** von jedem dieser Stapel **1 Karte mehr auf als Personen** am Spiel teilnehmen und legt sie als offene Auslage daneben. Im Spiel zu viert deckt ihr also 5 Karten auf.

3. **Sortiert** die **Charakter-Karten** nach Art (es gibt 11 verschiedene). **Legt** die 4 Stapel mit **Gästen** in eine Zeile unterhalb der Auslage (3-A) und die 7 Stapel mit **Einheimischen** wie im Beispiel gezeigt **bereit** (3-B).

   Optional: Für ein einfacheres Spiel könnt ihr den Ladeninhaber, die Floristin und den Gärtner weglassen (markiert mit einem ✱). Das empfehlen wir besonders, wenn noch nicht alle das Spiel kennen.

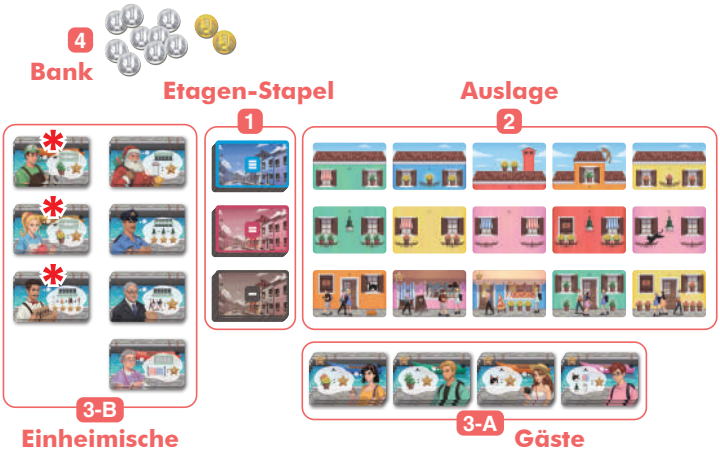
   Legt dann im Spiel zu zweit oder zu dritt einige der Charakter-Karten in die Schachtel zurück.

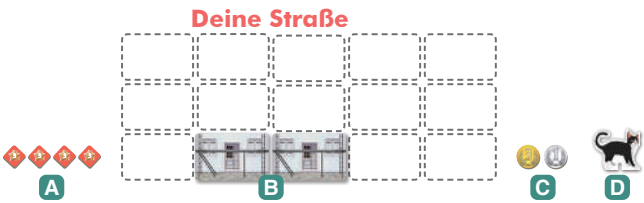
   - 4 Personen — Verwendet alle Karten.
   - 3 Personen — **Legt 1 Gast jeder Art zurück** (es bleiben 2 übrig). Legt keine Einheimischen zurück.
   - 2 Personen — **Legt 1 Gast jeder Art und 1 Einheimischen jeder Art zurück** (es bleiben je 2 Gäste und je 1 Einheimischer übrig).

   Zurückgelegte Charaktere sind nicht Teil des Spiels.

4. Legt die **18 Münzen** als Bank **bereit**.

Beispielaufbau in einem Spiel mit 4 Personen





Individueller Spielaufbau

A **Wählt** je **1 Farbe**. Nehmt die zugehörigen **Bonus-Marker**.

B **Nehmt** euch je **2 Gerüst-Karten** und **legt sie** mit der Vorderseite (Erdgeschoss) nach oben nebeneinander vor euch **aus**. Hier entsteht im Lauf des Spiels eure **Straße**: 5 Karten breit und 3 Karten hoch.

C Nehmt euch je **4 Münzen** aus der Bank. Im Folgenden bedeutet „Nehmt euch 4 Münzen“, dass „4 Münzen mit Wert 1“ genommen werden sollen. Ihr dürft Münzen jederzeit mit der Bank tauschen.

D Wer zuletzt im Urlaub war, beginnt. Ihr dürft auch **zufällig** bestimmen, wer beginnt. Wer beginnt, erhält den **Katzen-Marker**.

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über mehrere Runden. In jeder Runde seid ihr genau einmal am Zug. Jede Runde beginnt bei der Person mit dem Katzen-Marker und geht dann reihum im Uhrzeigersinn weiter.

- Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden **3 Phasen der Reihe nach** durch:
  1. **Karten nehmen** (siehe unten)
  2. **Karten auslegen** (siehe Seite 8)
  3. **Charakter nehmen** und **Limits prüfen** (siehe Seite 10)
- Nachdem alle 1× am Zug waren, **endet die Runde**. Sollte jemand nun **5 vollständig renovierte Häuser** in seiner Straße haben, **endet das Spiel** (siehe Seite 13). Falls nicht, **bereitet die nächste Runde vor** (siehe „Rundenende“, Seite 12).

KARTEN NEHMEN

In dieser Phase nimmst du entweder

3 Etagen-Karten ODER

2 Etagen-Karten und 1 Münze ODER

1 Etagen-Karte und 2 Münzen.

- **Wähle**, wenn du 1 oder mehrere Karten nehmen möchtest, zunächst **1 Spalte** der Auslage. Dort liegen zu Beginn der Runde 3 Etagen-Karten untereinander (1 Dach-, 1 Ober-, 1 Erdgeschoss).
- **Nimm** dann so viele **Karten**, wie du nehmen möchtest (bis zu 3), **von oben** ODER **von unten** aus dieser Spalte auf die Hand. Du darfst dabei keine Karten überspringen.

  Wenn in dieser Spalte also noch 3 Karten liegen und du nur 1 Karte nehmen möchtest, so kann dies KEIN Obergeschoss sein.

Wenn in einer Spalte 3 Karten liegen und du 2 Karten nehmen möchtest, so können dies Dach- und Obergeschoss oder Erd- und Obergeschoss sein, aber nicht Dach- und Erdgeschoss.

Wenn in einer Spalte nur noch 2 Karten liegen und du 1 Karte nehmen möchtest, so können dies stets beide Karten sein, da sie ja entweder „von oben“ oder „von unten“ erreichbar sind.

Hinweis: Du darfst **keine** Karten aus einer **anderen Spalte** nehmen.

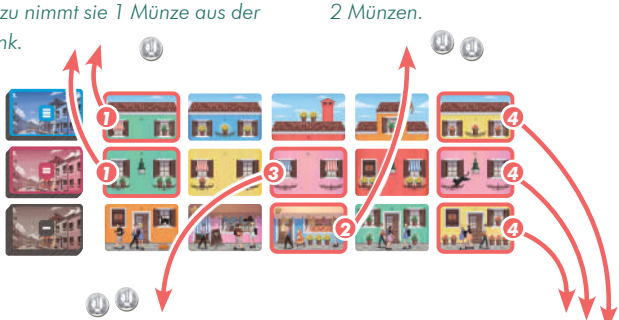
- **Nimm** dir die **entsprechenden Münzen** aus der Bank. Denk daran, dass du keine Münzen erhältst, wenn du 3 Etagen-Karten nimmst.

In deinem Zug darfst du jederzeit **2 Karten** von deiner Hand unter den entsprechenden Stapel **zurücklegen** und dir dafür **1 Münze nehmen**.

Beispiele zum Karten Nehmen

1. *Ida nimmt sich in ihrem Zug das Dach- und das Obergeschoss aus der Spalte ganz links ❶. Dazu nimmt sie 1 Münze aus der Bank.*

2. *Matea nimmt sich in ihrem Zug das Erdgeschoss aus der mittleren Spalte ❷ und dazu 2 Münzen.*



3. *Jakob nimmt sich in seinem Zug das Obergeschoss aus der mittleren Spalte ❸. Das geht, da Matea ja zuvor das Erdgeschoss genommen hat. Dazu nimmt er sich 2 Münzen.*

4. *Josef nimmt sich alle 3 Etagen-Karten aus der Spalte ganz rechts ❹. Dafür nimmt er sich aber keine Münzen.*

Karten auslegen

- **Lege bis zu 3 Etagen-Karten** von deiner Hand **in deine Straße**. Für jede ausgespielte Karte musst du Münzen entsprechend der Tabelle zahlen:

Ausgelegte Karten	1 Karte	2 Karten	3 Karten
Gesamtkosten	1 Münze	3 Münzen	5 Münzen

Verpflichtende Platzierungsregeln

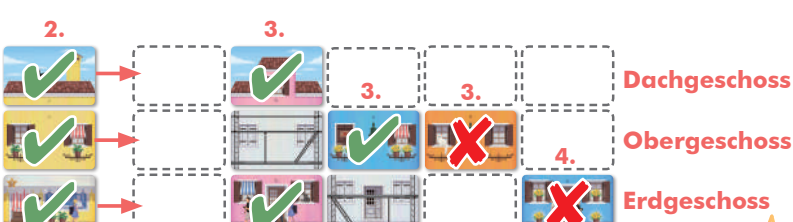
Verpflichtende Platzierungsregeln dürfen niemals gebrochen werden.

1. Nach dem Auslegen darf **keine Etage mehr bewegt** werden.
2. Jede Etage muss auf der **richtigen Höhe** liegen. Ein Erdgeschoss darf nur „ganz unten" liegen, ein Dachgeschoss nur „ganz oben".
3. Unter einem Obergeschoss muss sich genau 1 Karte befinden. Unter einem Dachgeschoss müssen sich genau 2 Karten befinden. Egal ob Etagen-/Gerüst-Karte. **Keine Etage darf „in der Luft hängen"**.
4. Jede Karte muss **waagerecht oder senkrecht zu einer anderen Karte** liegen. Das darf auch eine Gerüst-Karte sein.
5. In deiner Straße dürfen sich **nie mehr als 5 Häuser** befinden.

Die Gerüst-Karten

Gerüst-Karten zeigen vorne ein **Erd- und** hinten ein **Obergeschoss**.

Du darfst deine Gerüste jederzeit kostenlos auf einen anderen Platz/zur Seite legen bzw. umdrehen. Auch für Gerüste gelten die Platzierungsregeln 2.–5. Du darfst Gerüste beim Karten auslegen durch passende Etagen-Karten ersetzen. Lege sie dabei auf einen anderen Platz/zur Seite.



Übergehbare Platzierungsregeln

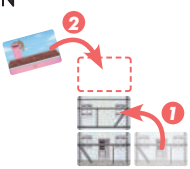
Übergehbare Regeln dürft ihr jeweils bis zu 4× im Spiel brechen. Immer wenn du beim Auslegen einer Karte eine oder beide übergehbare Platzierungsregeln brichst, gib **1 Bonus-Marker** ab. **Hinweis:** Übrige Bonus-Marker sind bei Spielende je 3 Punkte wert.

A. Alle Etagen-Karten **eines Hauses** müssen die **gleiche Farbe** haben. *(Beispiel: Ein Haus muss also z. B. ganz rot oder ganz blau sein.)*

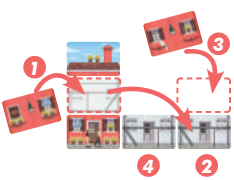
B. **Nebeneinanderliegende** Häuser dürfen **nicht die gleiche Farbe** haben. *(Beispiel: Ein gelbes Haus darf also nicht neben einem anderen gelben Haus liegen.)*

Beispiele zum Karten auslegen

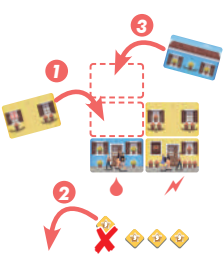
1. *Ida möchte ihr rosa Dachgeschoss auslegen. Da sie noch kein Erd- oder Obergeschoss hat, dreht sie eine ihrer Gerüst-Karten um und legt sie über das Erdgeschoss-Gerüst ❶. Darüber legt sie nun ihr rosa Dachgeschoss ❷. Das kostet 1 Münze.*



2. *Matea möchte zwei rote Obergeschosse auslegen. Zuerst ersetzt sie ihr Obergeschoss-Gerüst mit einem der Obergeschosse ❶. Dann dreht sie die Gerüst-Karte um und legt sie als Erdgeschoss in ein neues Haus ❷. Darauf legt sie nun ihr zweites Obergeschoss ❸. Die Gerüst-Karte in der Mitte kann sie nun nicht mehr verschieben, da sonst nicht mehr alle Karten waagerecht oder senkrecht nebeneinander lägen ❹. Das kostet 3 Münzen.*



3. *Jakob möchte ein gelbes Obergeschoss über ein blaues Erdgeschoss 💧 legen ❶. Dadurch würde ein gelbes Haus neben einem gelben Haus ⚡ liegen. Er bricht also gleich beide übergehbare Regeln. Dafür muss er 1 Bonus-Marker abgeben ❷. Dann legt er sein blaues Dachgeschoss ins gleiche Haus ❸. Da bereits eine blaue Karte in diesem Haus liegt, bricht dies keine Platzierungsregel. Das kostet 3 Münzen.*



Charakter nehmen & Limits prüfen

Charakter nehmen

Nimm dir für jedes **Haus**, das du in diesem Zug **vollständig renoviert hast**, **1 Charakter-Karte** und **lege** sie unter dem entsprechenden Haus **aus**.

Ein Haus ist vollständig renoviert, wenn 3 Etagen-Karten darin liegen.

Hinweis: Du darfst nicht darauf verzichten, eine Charakter-Karte zu nehmen. Du darfst jeden **Einheimischen** nur **1× im Spiel** nehmen. **Gäste** darfst du **beliebig oft** nehmen.

Die Charaktere geben dir in der Schlusswertung Punkte, jeder auf seine eigene Art:

Gäste (**Hinweis:** Jeder Gast ist zusätzlich 2 Punkte wert.)

Frau 1 Punkt je Blume (rot/gelb) im Haus über der Frau.

Mann 1 Punkt je Grünpflanze im Haus über dem Mann.

Mädchen 3 Punkte je Katze im Haus über dem Mädchen.

Junge 2 Punkte je Katze, Markise (rot/blau), Laterne und Schornstein im Haus über dem Jungen.

Einheimische (**Hinweis:** Du darfst Einheimische nur je 1× haben.)

Bürgermeister 1 Punkt je Passant_in auf all deinen Erdgeschoss-Karten.

Polizist 5/9/15 Punkte für 1/2/3 nicht zueinander benachbarte Laternen (Beispiel: Seite 11).

Weihnachtsmann 3 Punkte je Schornstein auf deinen Dachgeschoss-Karten.

Ladeninhaber 2/5/9/15 Punkte für 1/2/3/4 unterschiedliche Geschäfte in deiner Straße. ≠ ≠ ≠

Schneiderin 4 Punkte für jedes Paar aus einer roten und blauen Markise auf all deinen Karten.

Floristin 1 Punkt je Blume (rot/gelb) auf 3 horizontal benachbarten Karten deiner Wahl.

Gärtner 1 Punkt pro Grünpflanze auf 3 horizontal benachbarten Karten deiner Wahl.

Beispiele zum Charakter nehmen

1. *Idas rosa Haus ist noch nicht vollständig renoviert, da noch eine Gerüst-Karte darin liegt. Auch ihr gelbes Haus ist nicht vollständig, da ein Dachgeschoss fehlt. Sie erhält also noch keine Charakter-Karte.*

2. *Mateas rotes Haus ist vollständig renoviert. Sie nimmt sich die Frau und legt sie darunter ab. Da auch das blau-gelbe Haus vollständig ist, nimmt sie sich eine weitere Charakter-Karte, den Polizisten.*

Beispiele zur Wertung

Polizist

15 Punkte

9 Punkte

Floristin

7 Punkte

Handlimit prüfen (3 Etagen-Karten)

- Wenn du **mehr als 3 Etagen-Karten** auf der Hand hast, **lege alle überzähligen** Karten unter den entsprechenden Stapel **zurück**. Du hast am Zugende also stets höchstens 3 Karten auf deiner Hand.

Münzlimit prüfen (6 Münzen)

- Hast du **mehr als 6 Münzen**, **lege alle überzähligen** Münzen in die Bank **zurück**. Du hast am Zugende also stets höchstens 6 Münzen.

RUNDENENDE

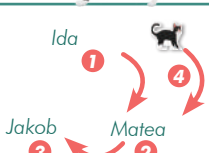
- Nachdem alle 1× am Zug waren, ist die **Runde beendet**. Hat jemand nun 5 Häuser vollständig renoviert, ist das Spiel zu Ende. Fahrt mit der Schlusswertung (siehe Seite 13) fort. Hat niemand 5 Häuser vollständig renoviert, bereitet ihr die nächste Runde vor.

- **Gebt** den **Katzen-Marker** im Uhrzeigersinn **weiter**.
  Wer den Katzen-Marker hat, beginnt die nächste Runde.

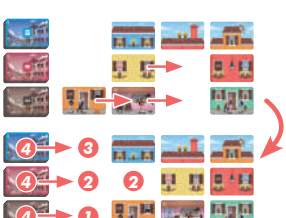
- **Füllt** nun **die Auslage** wie folgt auf:
  1. **Nur im Spiel zu zweit:** Entfernt die am weitesten rechts liegende Karte jeder Zeile aus der Auslage und legt sie unter den entsprechenden Stapel.
  2. **Rückt** alle verbliebenen **Etagen-Karten** soweit wie möglich nach rechts (vom Etagen-Stapel weg) auf die leeren Plätze. Die leeren Plätze befinden sich nun links, direkt neben den Stapeln.
  3. **Deckt Karten** von den jeweiligen Stapeln **auf,** sofern vorhanden, und legt sie von rechts nach links auf die leeren Plätze, bis wieder 1 Karte mehr ausliegt, als Personen am Spiel teilnehmen.

- Fahrt dann mit der **nächsten Runde** fort.

1. *In der ersten Runde war zuerst Ida am Zug ❶, dann Matea ❷, dann Jakob ❸. Am Rundenende erhält Matea den Katzen-Marker ❹.*



2. *Matea schiebt die Etagen-Karten nach rechts. In der untersten Zeile bleibt 1 Platz frei ❶, in der mittleren 2 Plätze ❷ und oben 1 Platz ❸. Dann deckt sie so viele Etagen-Karten von den Stapeln auf ❹, bis wieder alle Plätze belegt sind. Jetzt liegen in jeder Zeile wieder 4 Karten.*



Spielende & Schlusswertung

- Hat jemand am Rundenende **5 Häuser vollständig renoviert** (und somit auch 5 Charakter-Karten vor sich ausliegen), **endet das Spiel**.

- Zählt nun jeweils eure **Gesamtpunkte**. Verwendet dazu den beiliegenden Wertungsblock. Ein Beispiel zur Schlusswertung findet ihr auf Seite 16.

  A. Punkte für Charaktere (+): Zählt alle Punkte zusammen, die ihr für eure Charaktere erhaltet (siehe Seite 10). Alle Gäste sind zusätzlich zu ihrem besonderen Effekt stets 2 Punkte wert.

  B. Punkte für Geschäfte (+): Für eure Erdgeschoss-Karten mit Geschäft erhaltet ihr jeweils die Punkte auf der Karte (2 oder 3).

  C. Punkte für Bonus-Plättchen (+): Ihr erhaltet 3 Punkte für jeden Bonus-Marker, den ihr noch habt.

  D. Punktabzug für geschlossene Fenster (–): Zählt jeweils eure geschlossenen Fenster. Wer am meisten geschlossene Fenster hat, verliert Punkte entsprechend ihrer Anzahl. *(Beispiel: Ida hat 3, Matea 2 und Jakob 5 geschlossene Fenster. Jakob hat am meisten, verliert also 5 Punkte.)* Im Falle eines Gleichstandes verlieren alle am Gleichstand Beteiligten die Punkte.

Optional: Um ein einfacheres und entspannteres Spiel zu genießen, könnt ihr die Regel **D.** weglassen.

Tipp: Versucht alle 5 Häuser vollständig zu renovieren. Dadurch könnt ihr 5 Charaktere nehmen und von diesen Punkte erhalten. Versucht, mit jedem Charakter mindestens 10 Punkte zu erzielen.

- Wer nun **am meisten Punkte** hat, gewinnt.
  Im Falle eines **Gleichstandes** liegt von den Beteiligten vorne, wer mehr **Münzen** übrig hat.
  Im Falle eines erneuten **Gleichstandes** liegt von den Beteiligten vorne, wer mehr **Katzen** auf all seinen Etagen-Karten hat.
  Im Falle eines erneuten **Gleichstandes teilen** sich die Beteiligten die Platzierung.

Solo-Variante

Spielaufbau

- Baue das Spiel wie beim Spiel zu zweit auf (siehe Seiten 4 und 5). Es gelten folgende Änderungen: Decke (bei 2) jeweils 4 Karten auf anstatt 3. Der Katzen-Marker wird nicht verwendet.

Spielablauf

- Spiele wie im Spiel zu zweit. Es gilt die folgende Änderung, die das Rundenende betrifft:

  Nachdem du jeweils die **am weitesten rechts** liegende **Karte** jeder Zeile **entfernt** hast, **entferne 1 Charakter-Karte** deiner Wahl aus dem Spiel. Lege sie in die Schachtel zurück.

Spielende & Schlusswertung

- Das Spiel endet, wenn du **5 Häuser vollständig renoviert** hast ODER wenn **keine Charakter-Karten** im Vorrat mehr **übrig** sind.

  Tipp: In der Solo-Variante ist es noch wichtiger, alle 5 Häuser vollständig zu renovieren, um von 5 Charakteren Punkte zu erhalten.

- Die Wertung findet wie auf Seite 13 beschrieben statt. Da du alleine spielst, hast du automatisch am meisten geschlossene Fenster und verlierst entsprechend viele Punkte.

- Vergleiche deine Gesamtpunkte mit der folgenden Tabelle, um zu sehen, wie erfolgreich du warst:

0–60: Geht so
61–70: Nicht schlecht
71–80: Gut gemacht!
81–85: Beeindruckend!
86+: Ein Meisterwerk

Das erste Spiel kann ganz schön schwer sein. Sobald du die Verteilung der Dekorationen auf den Karten kennst, wird es schnell besser. Mit geschickter Planung und einem Quäntchen Glück gelingt auch dir bald ein Meisterwerk.

Die Höchstpunktzahl des Autors Wei-Min Ling beträgt übrigens 87 Punkte.

Häufig gestellte Fragen

Q: Darf ich in meinem Zug 3 Münzen und 0 Karten nehmen?

A: Nein. Du musst in jedem Zug mindestens 1 Karte nehmen.

Q: Darf ich auch eine Etagen-Karte auslegen, die ich noch aus der letzten Runde auf der Hand habe?

A: Ja. Du darfst am Ende deines Zuges bis zu 3 Karten auf der Hand haben und diese in einem späteren Zug auslegen.

Q: Darf ich noch weitere Etagen-Karten auf die Hand nehmen, wenn ich bereits 3 Karten auf der Hand habe?

A: Du darfst nicht nur, du musst sogar (weil du ja jede Runde mindestens 1 Karte auf die Hand nehmen musst). Du darfst die Karten auch in dieser Runde noch auslegen. Erst am Ende deines Zuges darfst du nur noch 3 Karten auf der Hand haben und musst ggf. Karten abwerfen.

Q: Darf ich mehrere Häuser einer Farbe haben?

A: Ja. Denk nur daran, dass sie nicht nebeneinanderliegen dürfen oder du entsprechend Bonus-Marker abgeben musst.

Impressum

Autor: Wei-Min Ling
Produzent: Wei-Min Ling
Entwicklung: EmperorS4

Illustrationen: Maisherly Chan
Grafikdesign: Maisherly Chan
Spielanleitung DE: Board Game Circus

© 2020 Board Game Circus
Board Game Circus, Daniel Theuerkaufer
Im Mattfeldele 8, 79189 Bad Krozingen, Deutschland
unter der Lizenz von EmperorS4 Technology Co., Ltd., Taiwan.
www.boardgamecircus.com

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Spielanleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Beispiel zur Schlusswertung

A. Punkte für Charaktere (+):

- Frau: 11 P. » 9 Blumen im Haus darüber + 2 P. (Gast)
- Floristin: 9 P. » 9 Blumen auf 3 horizontal nebeneinanderliegenden Obergeschoss-Karten (rot, gelb, blau)
- Weihnachtsmann: 12 P. » Insgesamt 4 Schornsteine
- Polizist: 9 P. » 2 nicht zueinander benachbarte Laternen
- Junge: 10 P. » 2 Katzen, 1 Straßenlaterne, 1 Kamin + 2 P. (Gast)

B. Punkte für Geschäfte (+):

- 5 P. » 1 Pizzeria und 1 Modegeschäft

C. Punkte für Bonus-Marker (+):

- 12 P. » 4 übrige Bonus-Marker

D. Punktabzug für geschlossene Fenster (–):

- –4 P. » die meisten geschlossenen Fenster; –1 Punkt für jedes davon

GESAMTPUNKTE: 64