



KARTE

SPIELANLEITUNG

ÜBERBLICK

Deine Sammlung avantgardistischer Kunst soll präsentiert werden! Veredele sie, indem du weitere Kunstwerke erwirbst. Mäzene unterstützen dich dabei, wenn du entsprechende Kunstwerke präsentierst. Jedes Kunstwerk in deiner Sammlung gibt dir neue Möglichkeiten, zu gewinnen!

Großartige Ausstellungen bekommen Auszeichnungen! Immer wenn du 6\$ oder mehr verdienst, bekommst du eine Auszeichnung. Das Spiel endet, sobald alle Auszeichnungen vergeben sind. Wer die meisten gesammelt hat, gewinnt das Spiel.

INHALT



**2 versteckte
Diamanten**



**5 Wechsel-
geld-Marker**



Start-Marker

1 Mäzen-Kartenbox
12 Basis-Mäzene
6 fortgeschrittene Mäzene



Galerie-Kartenbox

- 12 x 2er
- 8 x 5er
- 32 Auszeichnungen
- 12 x 3er
- 8 x 6er
- 12 x 4er
- 8 x 7er



Starterdeck-Kartenbox

- Oranges / Blaues Deck (10 Karten)
- Rotes / Violettes Deck (10 Karten)
- Rotes / Blaues Deck (10 Karten)
- Oranges / Violettes Deck (10 Karten)
- Rotes / Oranges Deck (10 Karten)



Tip: Die Starterdecks enthalten 10 Karten, die jeweils mit einem Symbol wie diesem  markiert sind. Die Decks gleichen sich bis auf die Farben der 1er und 2er Karten. Das  Deck hat zum Beispiel folgende Karten:



SPIELVORBEREITUNG

1. Klappt die Starterdeck-Box auf. Jede Person bekommt jeweils 1 der 5 Starterdecks. Legt die anderen zur Seite.

2. Klappt die Galerie-Box und die Mäzen-Box auf. Bereitet die Mäzene gemäß der Mäzen-Anleitung vor. Die Galerie-Box bereitet ihr folgendermaßen vor:

3. Mischt jeden der Galeriekarten-Stapel. Legt die Stapel dann zurück an ihre Plätze mit der Zahlenseite nach oben. Der erste Stapel enthält alle 2er, der zweite alle 3er, usw.

4. Legt Karten vom Auszeichnungs-Stapel auf den Extras-Stapel - abhängig von der Personenzahl:

2 - 3 Personen

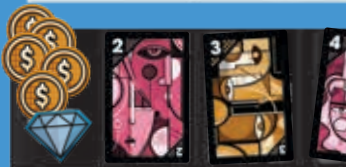
4 - 5 Personen

24 Auszeichnungen, 8 Extras

28 Auszeichnungen, 4 Extras

5. Legt die Wechselgeld-Marker und einen versteckten Diamanten (bzw. 2 versteckte Diamanten bei 4 - 5 Personen) bereit.

6. Wer zuletzt in einem Museum war, bekommt den Start-Marker.



Mäzen-Box



Galerie-Box & Stapel



- 7.** Mischt jeweils euer Deck und zieht jeweils 7 Karten davon auf die Hand. Jetzt habt ihr noch 3 Karten im Deck übrig für die nächste Runde. Das Spiel beginnt!

SPIELABLAUF

Jede Runde hat zwei Phasen:

1. Karten spielen (gleichzeitig)
2. Karten kaufen

1. Karten spielen (gleichzeitig)

Du darfst so viele Karten vor dir ausspielen, wie du kannst. Das funktioniert so:

1. Sieh dir deine 7 Handkarten an.
2. Wähle eine Karte, mit der du beginnen willst. Spiele sie vor dir aus, mit der Zahl nach oben.
3. Ab jetzt muss jede Karte, die du weiter ausspielst, entweder **die gleiche Farbe** oder die **gleiche Zahl** haben, wie die Karte, die du vorher gespielt hast.
4. Spiele so viele Karten aus, wie du kannst! Jede der ausgespielten Karten wird in der Kauf-Phase 1\$ wert sein.
5. Lege den Rest deiner Handkarten mit der Zahlenseite nach oben neben dein Deck, um so den Ablagestapel zu bilden.

Alle anderen Personen am Tisch werden gleichzeitig ihre Karten wie oben beschrieben vor sich auslegen. Sieh dir zunächst nicht die Karten der anderen an.

Beispiel

Olivia hat diese Handkarten:



Sie spielt davon 5 Karten nacheinander vor sich aus - insgesamt sind sie also 5\$ wert.



Startkarte



Gleiche Farbe (blau)



Gleiche Zahl (2)



Gleiche Zahl (2)



Gleiche Farbe (orange)



Hinweis: Deine weiße **1** und deine graue **2** haben **unterschiedliche** Farben.

Sobald ihr alle eure Karten vor euch ausgespielt habt, beginnt Phase 2: Karten kaufen.

2. Karten kaufen


Wer den Start-Marker hat, beginnt. Im Uhrzeigersinn dürft ihr jetzt neue Karten kaufen, um eure Decks zu verbessern. Wenn du am Zug bist, führst du folgende Schritte durch:

1. Zähle die Karten, die du vor dir ausgespielt hast. Du erhältst 1\$ pro Karte. Merke dir Summe – du erhältst dafür KEINE Wechselgeld-Marker.

2. Kaufe dir Karten vom obersten Platz der Galerie-Stapel. Eine 2er Karte kostet 2\$, eine 3er 3\$ usw. Gekaufte Karten legst du sofort auf deinen Ablagestapel – sie werden bald in dein Deck kommen.

Bevor, nachdem oder während du Karten kaufst, darfst du folgende Aktionen in beliebiger Reihenfolge durchführen:



Mäzen-Fähigkeiten: Nutze  Mäzen-Fähigkeiten deiner Karten mit den Zahlen von 2 - 7, die du in diesem Zug ausgespielt hast. Bei deinem ersten Zug im Spiel hast du nur die Fähigkeit der 2er-Karten:

„Wenn du die meisten 2er gespielt hast, hast du 1\$ mehr zur Verfügung.“



Karte unterschieben (einmal pro Runde): Nimm die oberste Karte eines Galerie-Stapels und schiebe sie unter diesen Stapel – um eventuell die Farbe aufzudecken, die du gerade lieber möchtest.

Tip: Wähle nur ein paar wenige Farben aus, deren Karten du im Spiel sammelst. So ist die Chance höher, mehr gleiche zu bekommen!

Auszeichnungen erhalten

Wenn du nach Phase 1 mindestens 6\$ hast, bekommst du kostenfrei Auszeichnungen für deine Galerie! Nimm sie dir vom Auszeichnungs-Stapel und lege sie auf deinen Wertungs-Stapel. Je mehr Geld, desto mehr Auszeichnungen!

6\$	8\$	10\$	11\$	Jeweils 6\$ mehr
1 Ausz.	1 Ausz.	3 Ausz.	4 Ausz.	+1 Ausz.

Manchmal bekommst du weiteres Geld durch Mäzen-Fähigkeiten, versteckte Diamanten und Wechselgeld-Marker (siehe unten). Alles davon zählt für deine Auszeichnungen!

ENDE DEINES ZUGES



Wenn du Geld nicht nutzt, darfst du davon nur 1\$ behalten. Dafür nimmst du dir 1 Wechselgeld-Marker. Du darfst davon immer nur einen besitzen! In einem deiner nächsten Züge darfst du diesen Marker verwenden, um +1\$ zu bekommen. **In einem Zug, in dem du einen Marker aus gibst, darfst du keinen weiteren nehmen.**

Beispiel für Karten kaufen

Olivia hat 6 Karten ausgespielt und hat dabei die meisten 2er. Sie hat also 7\$: 1\$ pro Karte, +1\$ durch die Mäzen-Fähigkeit der 2er.

Sie kauft die oberste **3** für 3\$ und legt sie auf ihren Ablage-stapel. Sie schiebt die oberste **2** unter den Galerie-Stapel. Sie kauft dann die nächste **2** für 2\$. Danach nimmt sie sich 1 Auszeichnung, weil sie insgesamt 6\$+ zur Verfügung hatte.

Für die übrigen 2\$ nimmt sie sich 1 Wechselgeld-Marker, um ihn später zu benutzen.

Mäzen-Fähigkeiten

Jeder Mäzen gehört zu einer Zahl zwischen 2 und 7. Wenn du eine Karte mit einer dieser Zahlen spielst, besuchen die entsprechenden Mäzene deine Ausstellung und während dir ihre Fähigkeiten in dieser Runde. Kaufe dir am besten Karten, deren Mäzene gut zusammenpassen!

Wenn du eine Karte zwischen 2 und 7 gespielt hast, sieh dir die entsprechende Fähigkeit in der Mäzen-Box an. So nutzt du die Fähigkeiten:

1. ⚡ Fähigkeiten werden während **Phase 1: Karten spielen** ausgelöst, sobald die entsprechende Karte gespielt wurde (z.B. bei 4ern und 7ern).
2. Nutze ▶▶ Fähigkeiten während deines Zuges in **Phase 2: Karten kaufen**.

Lies die Mäzen-Anleitung für eine genaue Beschreibung der Fähigkeiten (und der fortgeschrittenen Mäzene).

Beispiel für Mäzen-Fähigkeiten:

Olivia spielt ihre **4** aus, sie nutzt deren ⚡ Mäzen-Fähigkeit, um die Zahl in eine 1 umzuwandeln. Jetzt passt sie zu der vorher gespielten Karte. Sie hat 6\$ zur Verfügung, um Karten zu kaufen. Sie nutzt die ▶▶ Fähigkeit ihrer beiden 3er, um die **13** und die **12** aus dem Spiel zu nehmen.



Ende der Runde

Sobald ihr alle mit Karten kaufen an der Reihe wart:

1. Der Start-Marker wandert nach links weiter.
2. Lege alle deine gespielten Karten auf den Ablagestapel mit der Zahlenseite nach oben.
3. Ziehe 7 Karten von deinem Deck.

Wenn du eine Karte ziehen musst, aber dein Deck leer ist, drehe deinen Nachziehstapel um und mische ihn. Er bildet jetzt dein neues Deck. (Wie bei anderen „Deckbuildern“!)

Beispiel für das Bilden eines neuen Decks:

Am Ende von Runde 1 ziehst du 3 neue Karten vom Deck. Im Deck gibt es danach keine Karte mehr. Drehe jetzt den Ablagestapel um, mische ihn und mache ihn so zu deinem neuen Deck. Ziehe jetzt 4 Karten davon auf die Hand.

4. Wer am wenigsten Auszeichnungen besitzt, nimmt einen versteckten Diamanten, der +1\$ wert ist. Bei 4 - 5 Personen nimmt die Person mit den zweitwenigsten Auszeichnungen den anderen Diamanten. Gibt es mehr Berechtigte als Diamanten, gehen alle leer aus..
5. Beginnt die nächste Runde mit **Phase 1: Karten spielen.**

VARIANTE FÜR ANFÄNGER: Statt zu warten, bis das Deck leer ist, könnt ihr auch nach jedem Zug alle eure Karten zu einem neuen Deck mischen und 7 Karten davon ziehen.


SPIELENDE

Sobald jemand von euch die letzte Auszeichnung vom Stapel genommen hat, endet das Spiel nach der laufenden Runde, nachdem alle ihren Zug gemacht haben.

Sobald keine Auszeichnungen mehr im Stapel sind, dürft ihr Auszeichnungen vom Stapel mit den Extras nehmen. Sollten diese auch alle vergeben sein, dürft einfach irgendeinen Gegenstand als Ersatz für Auszeichnungen nutzen.

Wer am meisten Auszeichnungen gesammelt hat, gewinnt das Spiel! Bei einem Unentschieden gewinnt, wer in der letzten Runde am meisten Geld zur Verfügung hatte.

Aufräumen

1. Legt alle eure 10 Karten mit Starterdeck-Symbol () auf ihren Platz in der Starterdeck-Kartenbox zurück.
2. Legt alle übrigen Karten auf die jeweiligen Galerie-Stapel in der Galerie-Kartenbox. Faltet dann die Boxen wieder zusammen.

© 2024 Resonym



Hergestellt in China

Autorin / Autor:

Mary Flanagan und Max Seidman

Illustration: Ishita Banerjee

Deutsche Bearbeitung

Grafik: Sabine Kondirolli

Redaktion: Joseph Weidl

© 2024 HUCH!

Hutter Trade GmbH + Co. KG

Bgm.-Landmann-Platz 1-5

89312 Günzburg | GERMANY

www.hutter-trade.com



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Attention!** Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Dangers de suffocation. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.