FRÉDÉRIC BOULLE • GRÉGORY GRARD

JÉRÉMIE FLEURY

ANLEITUNG

Alljährlich feiert Mexiko seine Verstorbenen mit einem großen, bunten und fröhlichen Fest unter dem wohlwollenden Blick der rätselhaften Catrina. In diesem Jahr dürft ihr das Fest vorbereiten! Schmückt die Straßen eures Dorfes, lockt die Chimären an und lasst Ballons aufsteigen, um einen unvergesslichen Tag der Toten zu gestalten.
Bereitet den allerschönsten *Día de los Muertos* vor, um euch der Catrina würdig zu erweisen!

INHALT

1 doppelseitiger Spielplan

6 Startplättchen

114 Wegplättchen

1 Catrina-Figur

VORBEREITUNG

1 Legt den Spielplan in die Tischmitte, mit der Seite nach oben, die zur Anzahl der Mitspielenden passt.

2-3 Personen

4-6 Personen

2 Sortiert die Chimären nach ihrer Größe und stapelt sie auf den entsprechenden Platz auf dem Spielplan.

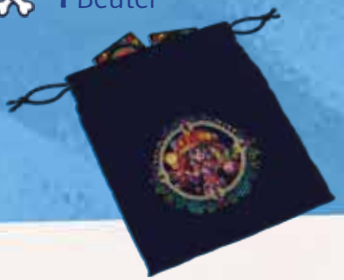
3 Gebt alle Wegplättchen in den Beutel. Legt in zufälliger Reihenfolge Wegplättchen offen auf jeden freien Platz des Spielplans.

16 Ballonplättchen

1 Wertungsblock

12 große Chimärenplättchen

1 Beutel



15 kleine Chimärenplättchen

4 Nehmt so viele Ballonplättchen, wie es Mitspielende gibt.

2 Personen	3 Personen	4 Personen +
2+	2+ 3+	2+ 3+ 4+

Sortiert die Ballonplättchen nach ihrer Farbe.
Legt sie aufsteigend nach ihrem Wert in einen Stapel, mit dem höchsten Wert oben.
Platziert die Stapel an die dafür vorgesehenen Stellen des Spielplans.

Euer **Ziel** ist es, die schönste Feier in eurem Dorf zu veranstalten, um die meisten Siegpunkte zu verdienen .

5

5 Gebt jeder Person ein zufälliges Startplättchen.
Dieses Plättchen stellt den Beginn eures Spielbereichs (genannt Dorf) dar.
Die Person, die zuletzt mit Blumen beschenkt wurde, nimmt die Catrina-Figur und darf beginnen.

SPIELABLAUF

Eine Partie besteht aus so vielen Runden, wie es Mitspielende gibt.
Wer die Catrina-Figur hat, beginnt die erste Runde.
Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

SPIELZUG

Wer an der Reihe ist, führt die folgenden Aktionen aus:

1. **Ein Plättchen vom Spielplan nehmen**
2. **Das Plättchen im eigenen Dorf platzieren**

EIN PLÄTTCHEN VOM SPIELPLAN NEHMEN

Nimm 1 der verfügbaren Plättchen. Ein Plättchen ist dann verfügbar, wenn es sich am Ende einer Reihe befindet.

HINWEIS

**Zu Beginn der Runde habt ihr immer die Wahl zwischen 4 Plättchen.
Diese Auswahl verringert sich im Laufe der Runde, da Reihen aufgebraucht werden.**

***Beispiel**: Anna kann hier zwischen 3 Plättchen wählen.*

DAS PLÄTTCHEN IM EIGENEN DORF PLATZIEREN

Platziere das Plättchen in deinem Dorf.
Es kann in **beliebiger Richtung** platziert werden und muss mit mindestens einer Seite an mindestens ein anderes Plättchen deines Dorfes **angrenzen**.

HINWEIS

Es spielt keine Rolle, ob die Wege auf den Plättchen einheitlich sind.

Auf einem Wegplättchen können zwei Arten von Wegen abgebildet sein:

- *gepflasterte Wege*

- *Blumenpfade*

Ein Wegplättchen kann die folgenden Elemente beinhalten:

- *einen oder mehrere Ballons*

- *einen oder mehrere Schmetterlinge*

- *einen oder mehrere Gäste*

- *einen oder mehrere Chimärensockel*

- *einen Altar*

- *einen Verkaufsstand*

WICHTIG

Um für dein Dorf zu zählen, muss ein Element **auf einem Weg (oder Pfad) liegen, der mit deinem Startplättchen verbunden ist.**

DIE BALLONS

Tausende Ballons steigen in den Nachthimmel auf.

Sobald du deinen **3. Ballon derselben Farbe** (verbunden mit deinem Startplättchen) ausgelegt hast, nimm das erste Ballonplättchen der entsprechenden Farbe an dich.
Lege das Ballonplättchen zu deinem Dorf, es bringt dir am Ende der Partie Punkte ein.

***Beispiel**: Anna legt ihr Plättchen. Damit erhält sie ihren 3. roten Ballon und bekommt das rote 5-Punkte-Ballonplättchen, das oben auf dem roten Ballonstapel liegt.*

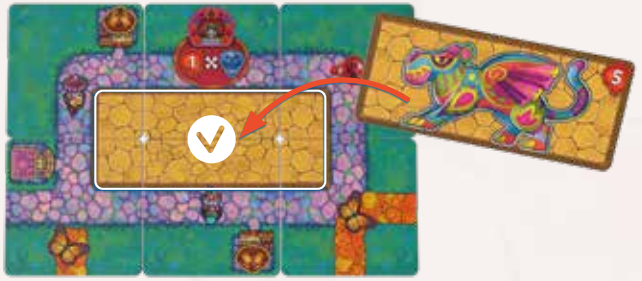
Sobald du deinen 6. Ballon **derselben Farbe** erhalten hast, drehe dein Ballonplättchen auf die Konfetti-Seite.

vorne *hinten*

DIE CHIMÄREN

Es ist Zeit für den Umzug der *Alebrijes*!
Diese fantastischen, buntbemalten Kreaturen, die an Chimären erinnern, ziehen durch die Straßen.

Um Chimären in euer Dorf zu locken, müsst ihr Sockel bauen.
Ihr könnt Sockel in 2 verschiedenen Größen bauen, die den 2 Größen der Chimären entsprechen:



Sobald du, wie oben abgebildet, einen Sockel gebaut hast, nimm die 1. Chimäre der entsprechenden Größe und lege sie auf den Sockel. Sie bringt dir am Ende der Partie Punkte ein.

WICHTIG

Nur wenn ein Sockel fertig und genau so groß wie eine Chimäre ist, kannst du ihn nutzen.

HINWEIS

Es kann vorkommen, dass es keine Chimären der gewünschten Größe mehr gibt. In diesem Fall bringt dir dein Sockel keine Punkte ein. Behaltet die Dörfer der Anderen im Auge!

***Beispiel**: Silvia hat einen Sockel aus 8 Plättchen gebaut. Obwohl die Fläche ausreicht, um eine kleine und eine große Chimäre darauf zu stellen, entspricht sie nicht genau der Größe einer Chimäre. Daher kann Silvia dort keine Chimären platzieren.*

DIE VERKAUFSSTÄNDE

Es ist Brauch, die Altäre für die Verstorbenen mit vielen Dingen zu dekorieren: *Pan de muerto*, Obst, orangegelbe Studentenblumen, Wimpel, Kerzen und *Calaveras*. Besucht alle Stände, um eure Opfergaben zu sammeln!

Im Spiel gibt es 6 Verkaufsstände:

Pan de muerto

Obst

Calaveras

Studentenblumen

Wimpel

Kerzen

Am Ende der Partie erhältst du Punkte für jeden unterschiedlichen Verkaufsstand, den du in deinem Dorf aufstellst.

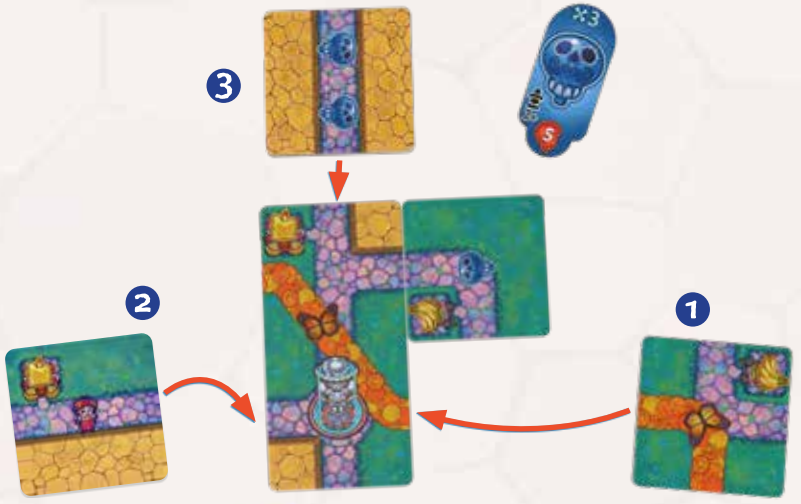
≠	1	2	3	4	5	6
	0	1	4	9	16	25

HINWEIS

In einem Zug kannst du mehrere zusätzliche Plättchen ziehen, falls du nacheinander mehrere gleiche Verkaufsstände errichtest.

Sobald du einen Verkaufsstand derselben Art in deinem Dorf platzierst, nimm sofort **ein zusätzliches Wegplättchen** aus dem Beutel. Spiele dieses Plättchen wie ein normales Wegplättchen aus und beachte dabei die gleichen Legeregeln und Auswirkungen.

***Beispiel**: Jasmin wählt ein Wegplättchen auf dem Spielplan aus. Sie legt es in ihr Dorf und erhält daher ihren 2. Obststand (1).*
Sie nimmt ein zusätzliches Plättchen aus dem Beutel und legt es in ihr Dorf.
Auf diesem Plättchen ist ein zweiter Kerzenstand abgebildet (2).
Jasmin darf also ein 2. zusätzliches Plättchen ziehen.
Sie legt es in ihr Dorf und erhält somit ihren 3. blauen Ballon (3).
Sie erhält das 1. verfügbare blaue Ballonplättchen vom Spielplan.



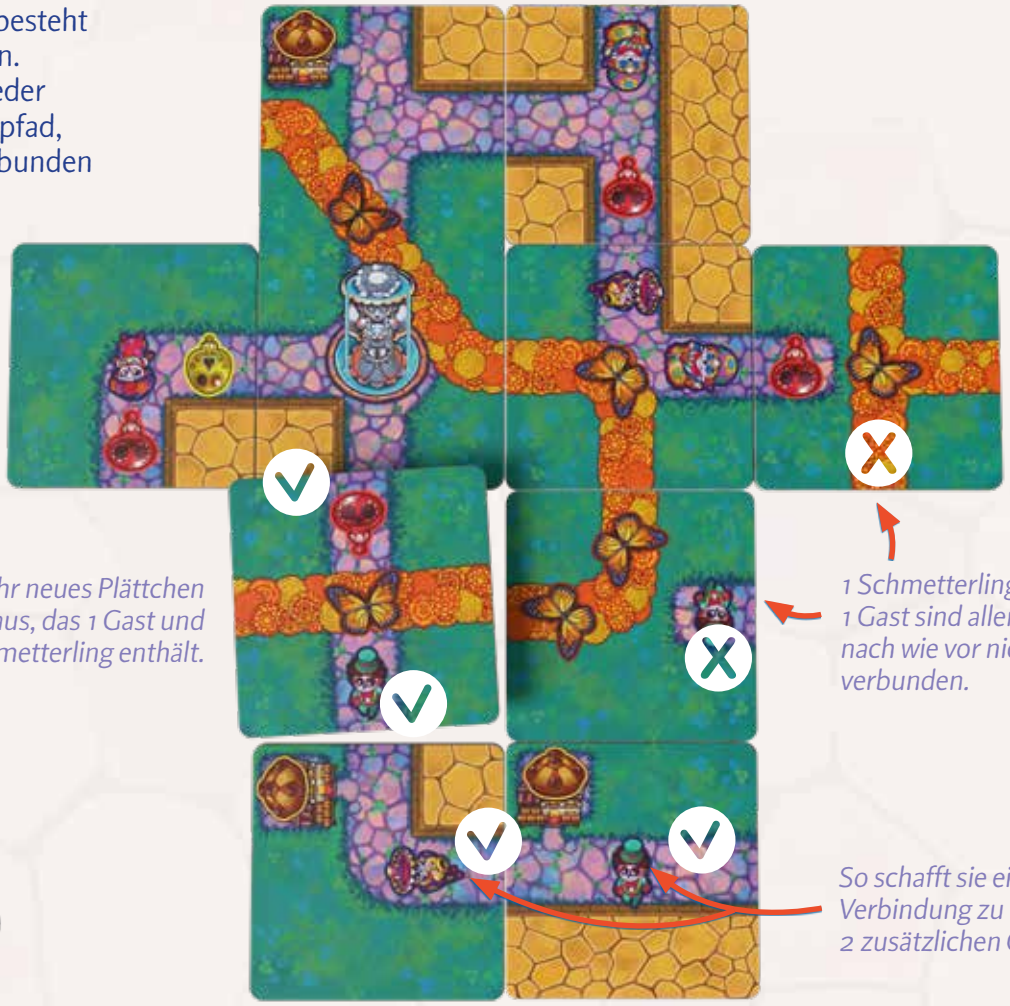
DIE SCHMETTERLINGE & DIE GÄSTE

Jedes Jahr zieht der *Día de los Muertos* nicht nur Gäste aus aller Welt, sondern auch Tausende von Monarchfaltern an, die dann ihre Wanderung beenden. Legt gepflasterte Wege und Blumenpfade an, um sie zu diesem Fest einzuladen!

Neben den gepflasterten Wegen besteht euer Dorf auch aus Blumenpfaden. Am Ende der Partie bringt euch jeder Schmetterling auf einem Blumenpfad, der mit eurem Startplättchen verbunden ist, **2 Punkte** ein.

Für jeden Gast auf einem gepflasterten Weg, der mit dem Startplättchen verbunden ist, bekommt ihr am Ende **1 Punkt**.

***Beispiel**: In ihrem Dorf hat Anna 4 Schmetterlinge und 4 Gäste.*



Sie legt ihr neues Plättchen aus, das 1 Gast und 1 Schmetterling enthält.

1 Schmetterling und 1 Gast sind allerdings nach wie vor nicht verbunden.

So schafft sie eine Verbindung zu 2 zusätzlichen Gästen.

Anna hat damit nun 5 Schmetterlinge und 7 Gäste.

DIE ALTÄRE

Um die Verstorbenen zu ehren, bereiten die Familien prachtvolle Altäre - auch *Ofrendas* genannt - vor, die sie mit Geschenken und Dekorationen schmücken.

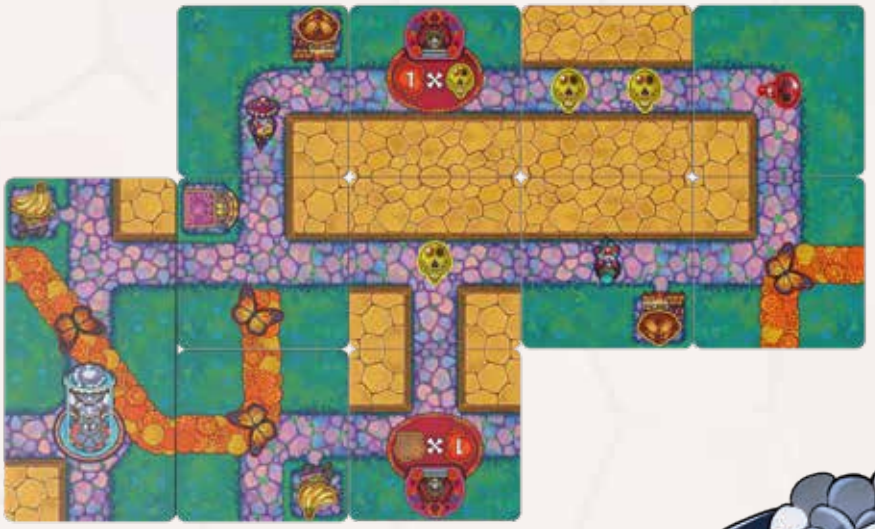
Am Ende der Partie bekommst du für das auf dem Altar abgebildete Element weitere Punkte, sofern die Plättchen mit deinem Startplättchen verbunden sind.

***Beispiel**: Silvia hat 5 Verkaufsstände,*

ihr Altar *bringt ihr also **5 Punkte** ein.*

Außerdem bekommt sie dank ihrer 3 gelben Ballons

für ihren Altar ***3 Punkte**.*



ENDE DER RUNDE

Sobald das letzte Plättchen vom Spielplan genommen wurde, endet die Runde.
Zieht aus dem Beutel so viele Wegplättchen wie nötig, um den Spielplan zu füllen.
Die Catrina-Figur wird an die nächste Person im Uhrzeigersinn weitergegeben.
Eine neue Runde beginnt.

HINWEIS

**Eine Partie besteht aus so vielen Runden, wie es Mitspielende gibt.
Sobald die letzte Person die Catrina-Figur erhalten hat, beginnt die letzte Runde.**

ENDE DER PARTIE

Sobald das letzte Plättchen der letzten Runde gezogen wurde, endet die Partie.

Ermittelt mit Hilfe des Wertungsblocks eure Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie.

La Catrina bedankt sich bei euch für diese grandiose Feier!

ZUR ERINNERUNG

Um in die Wertung einzugehen, muss ein Element immer - durch einen gepflasterten Weg oder einen Blumenpfad - mit eurem Startplättchen verbunden sein.

***Beispiel für ein Ende der Partie**:*
Jasmin hat 8 blaue und 4 grüne Ballons.

*Sie hat die entsprechenden Ballonplättchen an sich genommen und ihr blaues Ballonplättchen umgedreht und erhält daher **12 Punkte**.*

*Der Altar bringt ihr ebenfalls **8 Punkte** ein.*

Dieser Schmetterling ist nicht verbunden und bringt ihr daher keine Punkte ein.

*Sie hat 4 verschiedene Verkaufsstände und erhält dafür **9 Punkte.***

*Ihre Chimären bringen ihr **13 Punkte** ein.*

*Schließlich befinden sich in ihrem Dorf 7 Gäste und 6 Schmetterlinge, die mit ihrem Startplättchen verbunden sind. Hierfür erhält sie 7 + 12 = **19 Punkte**.*

*12 + 8 + 9 + 13 + 19 = **61 Punkte***

SPIELHILFE

Ballonplättchen

Chimären

Gäste & Schmetterlinge

1 2

Altäre

Verkaufsstände

1 2 3 4 5 6

0 1 4 9 16 25

DANKSAGUNGEN

Anna, dem Bureau des Auteurs Rouennais, Gui, James und der Mittwochabend-Spielerunde.

Grégory Grard

Ein großes Dankeschön für zahlreiche Testrunden an Juliette, Elisa, Amandine, Héloïse und das Bureau des Auteurs Rouennais.

Frédéric Boulle

MITWIRKENDE

Autoren: Frédéric Boulle & Grégory Grard
Illustrator: Jérémie Fleury
Herausgeberin: Delphine Brennan
Layout & Grafik: Allison Machepy
Redaktion des Begleithefts: Emeline Staes
Deutsche Übersetzung und Korrektorat: Barbara Wiebking und Malte Kühle für The Geeky Pen

© 2025 The Flying Games
www.theflyinggames.com
Alle Rechte vorbehalten.

Deutsche Ausgabe:
© 2026 HUCH!
Redaktion: Silvia Herzog
Grafik: HUCH!, Sabine Kondirolli

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5 | 89312 Günzburg | DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com | info@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.