

# PIAZZA

UWE RAPP & Ab 8 Jahren  
BERNHARD LACH 2-4 Spieler

## Der INHALT

**48 KÄRTCHEN:** 4 Farbsätze (rot, rosa, blau und gelb) mit je 12 Kärtchen (2x6 Symbole)

Zusätzlich werden noch **STIFT UND PAPIER** zum Notieren der Siegpunkte benötigt.

## Das ZIEL DES SPIELS

Die Spieler legen abwechselnd Kärtchen aus und lassen damit nach und nach die farbenfrohe **PIAZZA** entstehen. Dafür erhalten sie laufend Siegpunkte. Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, ist Gewinner.

## Die VORBEREITUNG

Je nach Spielerzahl erhält jeder Spieler die folgenden Kärtchen:

### 2 SPIELER

Jeder Spieler zwei Farbsätze (= 24 Kärtchen)

Im Spiel zu zweit legt jeder je ein Kärtchen seiner beiden Farbsätze offen in die Tischmitte, so dass ein 2x2-Quadrat entsteht. Dabei müssen die Symbole in der Mitte der 4 Kärtchen verschieden sein.

### 3 SPIELER

Jeder Spieler einen Farbsatz plus 4 zufällige Kärtchen des 4. Satzes (= 16 Kärtchen)

Im Spiel zu dritt legt jeder Spieler ein Kärtchen seiner „Hauptfarbe“ wie abgebildet in die Tischmitte.

Auch hier müssen die Symbole in der Mitte der 3 Kärtchen verschieden sein.



### 4 SPIELER

Jeder Spieler einen Farbsatz (= 12 Kärtchen)

Im Spiel zu viert legt jeder eines seiner Kärtchen offen in die Tischmitte, so dass ein 2x2-Quadrat entsteht. Dabei müssen die Symbole in der Mitte der 4 Kärtchen verschieden sein.

Anschließend mischt jeder alle seine restlichen Kärtchen und legt sie als verdeckten Stapel vor sich bereit. Jeder nimmt die **ÖBERSTEN 3 KÄRTCHEN** auf seine Hand.

Ein Spieler wird bestimmt, die Punkte zu notieren; er erhält Stift und Papier.

## Der SPIELVERLAUF

Wer zuletzt im Urlaub war, beginnt mit dem Legen von Kärtchen, danach geht es bis zum Spielende reihum im Uhrzeigersinn weiter.

## BEIM LEGEN GELTEN FOLGENDE REGELN:



Wer an der Reihe ist, muss **1 ODER 2** Kärtchen aus seiner Hand anlegen.



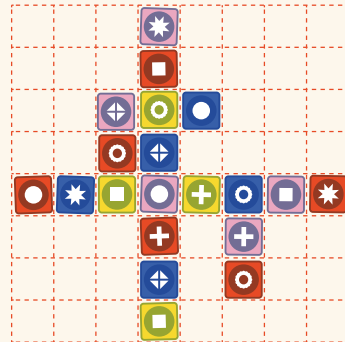
Jedes Kärtchen muss **VOLLSEITIG** an ein bereits liegendes Kärtchen angelegt werden. Diagonal genügt nicht.



Das oder die beiden neuen Kärtchen müssen eine **ANDERE FARBE** und ein **ANDERES MUSTER** (achtet dabei immer auf das **SYMBOL** in der Mitte der Kärtchen!) als alle dazu benachbarten Kärtchen zeigen.



Alle Kärtchen müssen innerhalb eines **RASTERS VON 8x8 FELDERN** gelegt werden.



Werden zwei Kärtchen angelegt, müssen sie miteinander eine **KLAMMER** bilden, andernfalls dürfen sie so nicht gelegt werden. Eine Klammer entsteht zwischen zwei gleichfarbigen Kärtchen in derselben Reihe oder Spalte, wenn sich zwischen diesen nur andersfarbige bzw. gar keine Kärtchen befinden.

**BEISPIEL 1:** Die beiden neu gelegten Kärtchen bilden eine Klammer.



**BEISPIEL 2:** Die beiden neu gelegten blauen Kärtchen bilden **KEINE** Klammer miteinander, da sich dazwischen ein blaues Kärtchen befindet, mit dem sie jeweils Klammern bilden würden. Sie dürfen so also **NICHT** angelegt werden.



Nach dem Zug zieht man wieder von seinem Stapel auf 3 Kärtchen nach, soweit möglich. Der nächste Spieler kommt an die Reihe usw.

### HINWEIS:

Im Spiel zu zweit und zu dritt werden die beiden Farben eines Spielers stets getrennt voneinander betrachtet, d.h. in einem Zug dürfen nie beide Farben gleichzeitig ausgespielt werden.

## Die WERTUNG

Nach dem Ablegen erhält ein Spieler Siegpunkte für **ALLE** Klammern, die er mit dem einen oder den zwei neuen Kärtchen gebildet hat. Jede Klammer bringt so viele Siegpunkte, wie sie **INSGESAMT** Kärtchen beinhaltet.

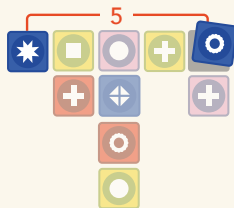
Leere Felder in einer Klammer bringen demnach nichts ein, sind aber ausdrücklich erlaubt und unterbrechen eine Klammer nicht. Sind Kärtchen Bestandteil mehrerer neuer Klammern, werden sie auch **MEHRFACH** gewertet. Die Punkte werden sofort notiert und mit den bisherigen Punkten addiert.

### 3 SPIELER

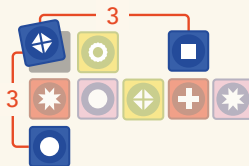
Legt jemand im Spiel zu dritt die neutrale vierte Farbe an, erhält er so viele Siegpunkte, wie alle neuen Klammern mit dieser neutralen Farbe einbringen.

## Vier WERTUNGS- BEISPIELE

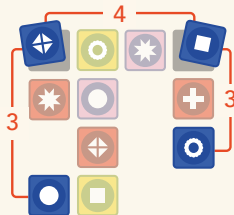
Der Spieler legt das blaue Kärtchen. Dadurch entsteht eine neue Klammer, die ihm insgesamt 5 Siegpunkte einbringt.



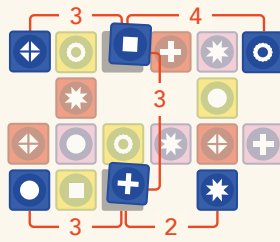
Der Spieler legt das blaue Kärtchen. Dadurch entstehen zwei neue Klammern, die ihm insgesamt 6 Siegpunkte einbringen (3 + 3).



Der Spieler legt die zwei blauen Kärtchen. Dadurch entstehen drei neue Klammern, die ihm insgesamt 10 Siegpunkte einbringen (4 + 3 + 3).



Der Spieler legt die zwei blauen Kärtchen. Dadurch entstehen fünf neue Klammern, die ihm insgesamt 15 Siegpunkte einbringen (3 + 4 + 3 + 3 + 2).



## Das SPIELLENDE

Hat ein Spieler alle seine Kärtchen angelegt, ist für ihn das Spiel vorbei. Alle anderen spielen so lange weiter, bis auch sie keine Kärtchen mehr haben. Dann endet das Spiel.

Wer nun die meisten Siegpunkte vorweisen kann, ist Gewinner. Bei Gleichstand gewinnt von diesen Spielern derjenige, der sein Spiel früher beendet hat.

## Eine ANMERKUNG

Aus Gründen der besseren Lesbarkeit wird die Sprachform des generischen Maskulinums verwendet, die geschlechtsneutral gemeint ist.

## Saluti dalla piazza CREDITS

Autoren: Bernhard Lach & Uwe Rapp

Lizenz: White Castle Games Agency

©2023 Game Factory

Redaktion: Rico Gadola

Spielregel: Stefan Brück

Übersetzung: Birgit Irgang

Design: Mic Albano



www.whitecastle.at

White Castle e.U.  
Museumsplatz 1/6

A-1070 Wien

**Exclusive Distribution:**  
Carletto Deutschland GmbH  
Kressengartenstraße 2  
D-90402 Nürnberg  
www.gamefactory-games.com

