

# Vitrail

Ein Spiel von Dominique Bodin  
Grafik von Segolene de la Gorce  
Für 2 bis 4 Spieler von 8 bis 108 Jahren.

## Material:

- 16 transparente Karten
- 64 Karten mit Mustervorgaben auf der Vorderseite und einem Punktwert auf der Rückseite
- 1 Spielregel

## Ziel des Spiels:

Die Spieler versuchen, durch Übereinanderlegen ihrer 4 transparenten Karten, als erster die Kombination der Mustervorgabe zu reproduzieren.

## Vorbereitung:

Die 64 Karten mit den Mustervorgaben werden gut gemischt und mit ihrer Rückseite nach oben auf den Tisch gelegt. Jeder Spieler erhält einen Satz 4 transparenter Karten mit derselben Randfarbe.

## Der Spielablauf:

Zu Beginn einer jeden Runde nehmen die Spieler ihre 4 transparenten Karten in die Hand. Der Spieler, der die vorangegangene Runde gewonnen hat, dreht die oberste Karte der Mustervorgaben um und lägt sie oben auf den Stapel.

Alle Spieler versuchen nun, so schnell wie möglich ihre 4 transparenten Karten so übereinander zu legen, dass sie von oben gesehen das vorgegebene Muster bilden.

Es müssen alle 4 Karten verwendet werden. Diese können beliebig gedreht werden, müssen jedoch deckungsgleich übereinander gelegt werden.

Sobald ein Spieler glaubt, das vorgegebene Muster nachgebildet zu haben, schlägt er mit einer Hand auf die Karte mit der Mustervorgabe und ruft „VITRAIL“! Die anderen Spieler prüfen nun, ob die Vorgabe korrekt reproduziert wurde:

- Hat der Spieler die Vorgabe korrekt reproduziert, erhält er die Karte und legt sie mit dem Punktwert nach oben vor sich ab.
- Hat der Spieler jedoch einen Fehler gemacht, so erhält er die Karte nicht sondern muss stattdessen einer seiner schon gewonnenen Karten wieder abgeben. Diese kann er frei wählen, hat er bisher keine gewonnen, muss er auch keine Karte abgeben. Die Karte wird unter den Stapel der Mustervorgaben gelegt.

Die aktuelle Runde ist damit beendet.

## Spielende und Sieger:

Der erste Spieler, der Karten mit einem Gesamtwert von 9 Punkten vor sich liegen hat, gewinnt die Partie.