

Walking in Burano - KSR (Seite 1 von 4)

Komponenten:

- je 24 Karten für 3 Etagen (Rückenfarbe): I (schwarz), II (pink), III (blau)
- 26 Charakter-Karten: 12 Touristen (4 Typen, je 3-mal), sowie 14 Einwohner (7 Typen, je 2-mal)
- 8 Gerüst-Karten (doppelseitig: 1. Etage / 2. Etage)
- 18 Münzen in den Werten 1 und 3.
- 16 Bonus-Marker (4 je Spielerfarbe)
- Startspieler-Marker (Katze)
- Punkte-Block

Spiel-Aufbau (durch einen der Spieler):

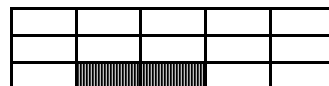
- Mische jedes Etagen-Kartendeck separat und platzierte die 3 Stapel in einer Spalte mit 3 Reihen: III liegt in oberer Reihe, dann folgt II, dann I.
- Decke von jedem Stapel einige Karten auf und lege sie rechts neben dem betreffenden Stapel offen aus. Das ist die Etagenkarten-Auslage. Bei 2 / 3 / 4 Spielern sind das 3 / 4 / 5 Karten je Stapel.
- Sortiere die 26 Charakter-Karten nach ihren 11 Typen und platziere die 4 Stapel mit Touristen in Reihe unterhalb der offenen Etagenkarten. Die 7 Stapel mit Einwohnern werden genau wie in der Aufbau-Anleitung auf Plätze links neben den Etagenkartendeck offen ausgelegt.
Ausnahmen:
3 Spieler-Partie: Entferne 1 Karte je Touristen-Typ aus der Partie.
2 Spieler-Partie: Entferne 1 Karte je Touristen-Typ aus der Partie UND entferne 1 Karte je Einwohner-Typ aus der Partie.
- Der Münzvorrat (Bank) liegt bereit. Münzen gelten als unbegrenzt.

Spieler-Startaufstellung:

A) Jeder Spieler nimmt sich die 4 Bonus-Marker einer Farbe seiner Wahl.

B) Jeder Spieler nimmt sich 2 Gerüst-Karten und platziert diese vor sich. Dabei sollte jeweils die Seite für die 1. Etage oben sein (Haustür sichtbar).

 = Gerüst-Karte



Virtueller Häuser-Bereich
⇨ Platz für 15 Etagenkarten,
was 5 Häusern entspricht.

C) Jeder Spieler nimmt sich Münzen im Wert 4 aus der Bank.

D) Ein ausgeloster / bestimmter Spieler erhält den Startspieler-Marker.

SP = Siegpunkte

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 16.12.18

Walking in Burano - KSR (Seite 2 von 4)

Eine Partie wird über x unbestimmte Runden (= 1 Zug je Spieler) gespielt. Es geht immer im Uhrzeigersinn, dabei beginnend mit dem Startspieler.

Im eigenen Spielzug arbeitet man diese Schritte nacheinander ab:

- **Du MUSST 1 - 3 Etagen-Karten nehmen:** *ggf. Münzen erhalten*
 - ➔ Wähle genau eine Spalte bei den offen ausliegenden Etagenkarten. Du hast ggf. (Spalte ist voll) die Wahl, wie viele Karten Du nimmst. Du kannst nur benachbarte Karte nehmen, also keine überspringen. *Man muss also entweder von oben nach unten Karten aufnehmen oder von unten nach oben. Man wählt aus, was ggf. günstiger ist.*
 - ➔ Nimmst Du nur 1 Karte, erhältst Du 2 Münzen. Bei 2 Karten = 1 Münze.
- **Du DARFST bis zu 3 Handkarten platzieren:**
 - ➔ Das kostet Dich bei 1 / 2 / 3 Karten insgesamt 1 / 3 / 5 Münzen.
 - ➔ Einmal gelegt, kann eine Etagen-Karte nicht verschoben werden.
 - ➔ Jede Etagen-Karte muss entsprechend ihrer Etagenstufe liegen.
 - ➔ Eine Karte auf der 2. Etage kann nur platziert werden, wenn auf der Position unterhalb von ihr schon eine Karte der 1. Etage liegt. Es kann auch eine Gerüst-Karte sein. Entsprechendes gilt für die 3. Etage.
 - ➔ Jede neue Karte muss mit mind. 1 Kante an eine schon zuvor ausgelegte Karte (ggf. Gerüst-Karte) angrenzen.
 - ➔ Dein Haus-Bereich darf nie mehr als 5 Häuser beinhalten.
 - ➔ Deine GERÜST-Karten darfst Du jederzeit beliebig wenden und /oder versetzen, OHNE aber die vorgenannten Regeln zu brechen. Ggf. darfst Du auch 1 / beide Gerüst-Karten aus dem Spiel geben.

Weitere 2 Platzierungs-Regeln, die aber UMGEBBAR sind:

- ➔ Alle 3 Etagen des selben Hauses MÜSSEN in GLEICHER Farbe sein.
- ➔ Direkt benachbarte Häuser dürfen NICHT in GLEICHER Farbe sein.
- ➔ 4-mal darf jeder Spieler in einer Partie die Regeln umgehen. Sobald bei Platzierung einer Karte mind. 1 Regel umgangen wird, muss man 1 seiner Bonus-Marker abwerfen (= 3 SP weniger).

● **Besuch von Charakteren:**

- ➔ Hast Du im aktuellen Zug alle 3 Etagen eines Hauses fertiggestellt, setzt Du (MUSS) 1 Charakter-Karte unterhalb der 1. Etage dort ein. *... Ein Haus ist nur fertig, wenn es keine Gerüst-Karte enthält.* Weitere gerade fertiggestellte Häuser behandelst Du genauso. EINWOHNER: KEINEN Einwohner-Typ darfst Du **DOPPELT** besitzen. TOURISTEN: Du darfst 2-mal den selben Touristen-Typ besitzen.
- ➔ Zum Spielende bringt jeder Charakter Siegpunkte.

Walking in Burano - KSR (Seite 3 von 4)

- **HAND-LIMIT:** Hast Du nun mehr als 3 Karten auf der Hand, lege 3 Karten entsprechend viele Karten unter ihre Stapel zurück.
- **MÜNZ-LIMIT:** Hast Du nun mehr Münzen als im Wert 6 vor Dir, lege entsprechend viele Münzen in die Bank zurück.

RUNDENENDE:

- ➡ Nachdem jeder Spieler 1 Zug gemacht hat, endet die Runde.
 - ➡ Der Startspieler-Marker wandert zum nächsten Spieler nach links weiter.
 - ➡ Die Karten in der Etagenkarten-Auslage rücken bis ganz nach rechts auf.
2 Spieler-Variante: Entfernt vor dem Aufrücken aus jeder Reihe die äußerst rechts liegende Karte aus dem Spiel.
- Leere Plätze werden reihenweise von den Stapeln wieder aufgefüllt.

SPIELENDENDE und WERTUNG:

- ➡ Sobald jemand 5 Häuser fertiggestellt hat UND unterhalb jedes Hauses 1 Charakter-Karte ausliegen hat, endet das Spiel nach laufender Runde.
- ➡ Jeder Spieler kalkuliert wie folgt seine SP:

A) SP für Charaktere:

- A1. Touristen = 2 SP UND 1 SP je Blume (Frau), 1 SP je Pflanze (Mann)
für folgende Elemente 3 SP je Katze (Mädchen), 2 SP (Junge) je
im Haus darüber: Katze / Gardine / Straßenlaterne / Schornstein

A2. Einwohner (nicht doppelt haben) = prüft Euren kompletten Häuserbereich:

- Bürgermeister (schwarz): 1 SP je Fußgänger
- Polizist (dunkelblau): 5 / 9 / 15 SP für nicht direkt benachbarte Laternen
- Nikolaus (rot): 3 SP je Schornstein auf allen Dächern
- Ladenbesitzer (weiß): 2 / 5 / 9 / 15 SP für 1 - 4 verschiedene Läden
- Schneiderin (lila): 4 SP für jedes Paar aus roten + blauen Gardinen
- Floristin (hellblau): 1 SP für jede Blume in waagrecht benachbarten 3 gleichen Etagen (zB.: alle 2. Etagen)
- Gärtner (grün): 1 SP (Regel wie bei Floristin), aber nun je Pflanze

B) SP für Läden in 1. Etage (je 2 or 3 SP gemäß Angabe auf Karte)

C) 3 SP für jeden nicht benutzten Bonus-Marker

D) GESCHLOSSENE FENSTER: Wer die meisten geschlossenen Fenster hat, verliert entsprechend SP wie geschlossene Fenster. *Patt: Der Autor schreibt auf BGG: Jeder Beteiligte verliert volle SP.*


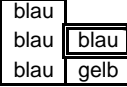
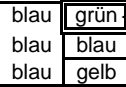
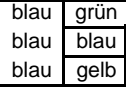
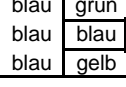
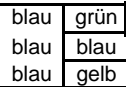
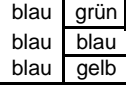
- ➡ Wer die meisten Siegpunkte erzielt, gewinnt die Partie.
Patt: Der Beteiligte mit mehr Geld siegt bzw. danach der mit mehr Katzen.
Ansonsten gibt es einen geteilten Sieg.

Walking in Burano - KSR (Seite 4 von 4)

Eigene Beispiele zur Regel, dass Häuser EINFARBIG sein müssen und nicht zu Häusern gleicher Farbe benachbart sein dürfen:
Problem: Sobald in einem Häuserbereich mehrfach Regeln umgangen wurden, entsteht Unübersichtlichkeit beim weiteren Platzieren von Etagenkarten. Die Diskussion des Autoren Wei-Min Ling auf BGG dazu mit verschiedenen Spielern verdeutlicht die Problematik und die weiterhin unbefriedigenden Regeln.

- (R1) Alle 3 Etagen des selben Hauses MÜSSEN in GLEICHER Farbe sein.
- (R2) Direkt benachbarte Häuser dürfen NICHT in GLEICHER Farbe sein.

Beispiele:

- 1)  2)  Eine blaue Karte wird gegen beide Regeln (R1, R2) platziert. Das 2. Haus ist blau und gelb!
- 3)  Eine grüne Karte wird gegen die Regel R1 platziert, gemäß der alle 3 Etagen eines Hauses farbgleich sein müssen.
- 4)  Je 1 blaue Karte wird gegen die Regel R2 platziert, nach der direkt benachbarte Häuser nicht farbgleich sein dürfen. Das 2. Haus besteht aus 3 Farben und die 1. Etage des 3. Hauses verstößt gegen Regel R2, da das 2. Haus auch blau enthält. Die 2. Etage des 3. Hauses verstößt dann ebenso gegen Regel R2.
- 5)  Eine gelbe Karte wird gegen die Regel R2 platziert, da das 2. Haus u.a. auch gelb enthält. Auch Regel R1 wird im 3. Haus umgangen, da es nun aus 2 Farben besteht.
- 6)  Eine gelbe Karte wird platziert und verstößt gg. Regel R2, da das 2. Haus auch gelb enthält. Gegen Regel R1 wird nicht verstoßen, da gelb schon im 3. Haus enthalten ist.
- 7)  Eine blaue Karte wird platziert und verstößt gg. Regel R2, da das 2. Haus auch blau enthält. Gegen Regel R1 wird nicht verstoßen, da blau schon im 3. Haus enthalten ist.