



SPIELREGELN

1 - Einleitung

In Portugal finden über den ganzen Sommer viele Nachbarschafts- und Straßenfeste statt, die dort „Arraiais“ heißen. Fast jede Straße und Stadtviertel feiert sein eigenes Arraial mit Freunden und Nachbarn, bei denen es draußen bei Musik, Essen und Trinken hoch her geht.

In diesem Spiel organisiert ihr euer eigenes Arraial. Bei Spielende gewinnt derjenige von euch mit den meisten Gästen.

Arraial ist für 1 - 4 Spieler und dauert ca. 15 Minuten pro Spieler.

2 - Spielmaterial

Spielregeln



1 Phasenstein



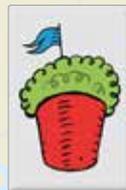
4 Besucherpaare
(gelb, rot, grün, blau)



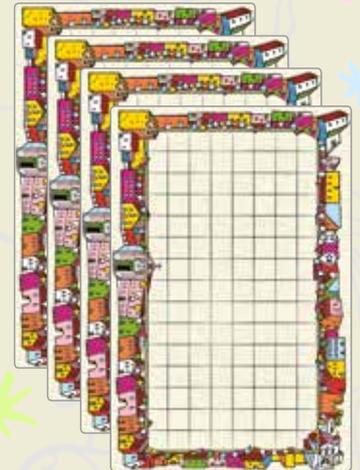
56 Besucher
(je 9 gelbe, rote,
grüne, blaue; 20 weiße)



72 Plättchen
(je 18 gelb, blau, grün, rot)



Manjerico
Startspieler-Marker
Im Spiel sind 3 Marker
enthalten, von denen
nur 1 gebraucht wird.



4 Straßen-Spielpläne



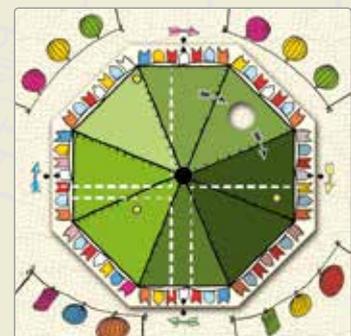
4 Absperrungen



1 Phasenkarte



24 Plättchen-Karten

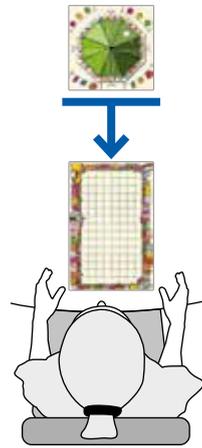


1 zentraler Spielplan
(quadratischer Spielplan mit achteckiger
Drehscheibe)

3 - Spielvorbereitung

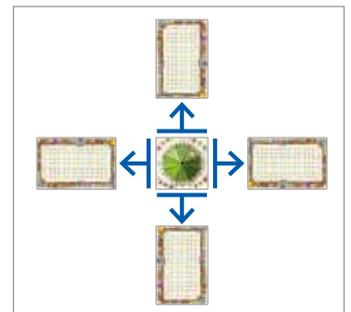
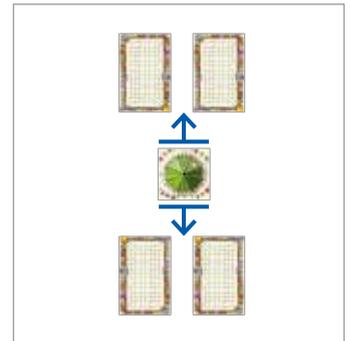
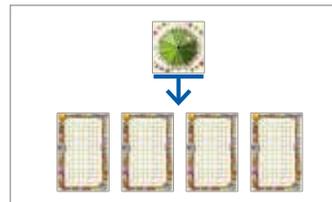
- 1 Legt den zentralen Spielplan in die Tischmitte.
- 2 Nehmt euch jeweils 1 Straßen-Spielplan und legt ihn hochkant vor euch ab (s. rechts auf dieser Seite).
- 3 Legt eine Absperrung auf eure Straße, die Unterkante an das Symbol mit eurer Spieleranzahl. Diese Absperrung zeigt den Platz an, den ihr vorerst für euer Straßfest zur Verfügung habt.
- 4 Mischt die 24 Plättchen-Karten und bildet einen verdeckten Zugstapel, den jeder gut erreichen kann.
2 Spieler: Entfernt vor dem Mischen eine Plättchen-Karte pro Art (insgesamt 8) und legt sie zurück in die Schachtel.
- 5 Zieht 3 Plättchen-Karten und legt sie offen auf die 3 markierten Flächen der Drehscheibe.
Wichtig: Die Karten müssen korrekt ausgerichtet hingelegt werden: Der gelbe Punkt auf der Karte muss jeweils genau über einem gelben Punkt der Drehscheibe liegen.
- 6 Zieht 3 Plättchen-Karten und legt sie offen neben dem zentralen Spielplan aus. Im Spiel werden neue Karten für die Drehscheibe von hier genommen und die Auslage mit Karten vom verdeckten Stapel ersetzt.
- 7 Legt den Phasenstein auf Feld „1“ der Phasenkarte.
- 8 Wählt per Zufall einen Startspieler, der den Manjerico-Marker erhält.
- 9 Legt alle Plättchen und Besucher als allgemeinen Vorrat bereit.
- 10 Nun können die Straßenfeste beginnen!

2



Legt eure Straßen-Spielpläne mit der kurzen Seite zum zentralen Spielplan hin aus.

Beispiele, wie die Straßen-Spielpläne ausgelegt werden können. Bei 1 - 3 Spielern orientiert euch an den Beispielen, lasst aber überzählige Bretter weg.



Dank an alle Testspieler, vor allem bei der LeiriaCon 2018.

Spielaoren: Nuno Bizarro Sentieiro
Paulo Soledade

Illustrationen: Nuno Saraiva

Graphikdesign: Gil d'Orey

Übersetzung: Daniel Danzer

Folgt uns hier:

twitter.com/MEBOgames

facebook.com/MEBOgames

instagram.com/MEBOgames

Fragen? Einfach Mail an: info@mebo.pt

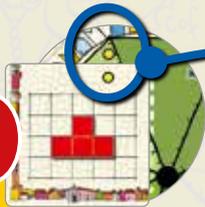
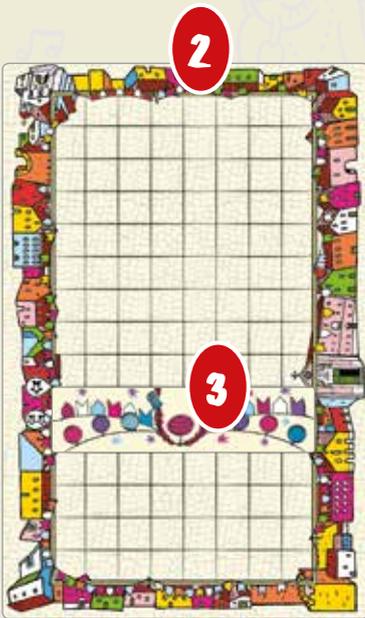
www.mebo.pt

MEBO Games 2018 © Alle Rechte vorbehalten.

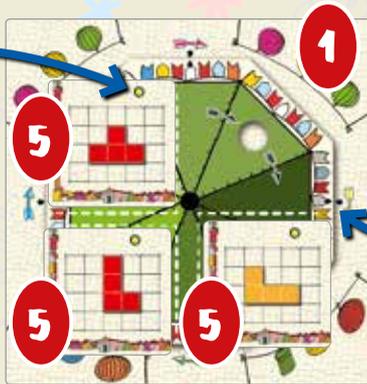
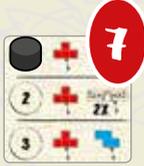


mebo

Arraial



Beim Auslegen der Karten müssen die gelben Punkte übereinander liegen.



Dreht die Drehscheibe so, dass die Markierungen aufeinander zeigen.



Die Unterkante der Absperrung muss auf das Symbol mit eurer Spieleranzahl zeigen.
Hier zeigt die Unterkante auf das Symbol für 4 Spieler.



Verfügbare Bereich bei Spielbeginn.

4 - Spielablauf

Arraial geht über 3 Phasen. Beginnend mit dem Startspieler sind die Spieler nacheinander im Uhrzeigersinn am Zug, bis keine Karten mehr übrig sind, um sie auf die 3 Flächen der Drehscheibe zu legen. Dann endet eine Phase und es folgt die nächste, bzw. das Spiel endet.

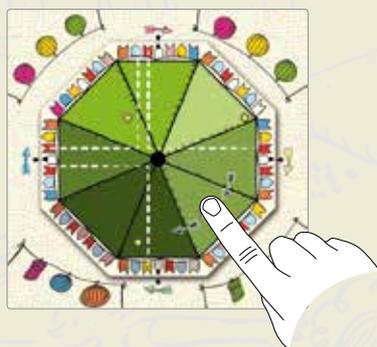
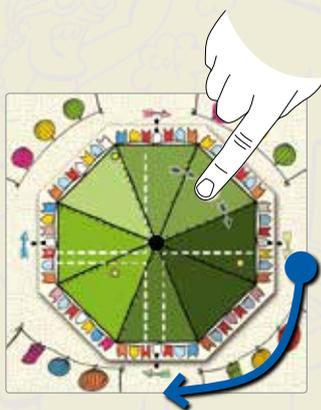
Als Spieler am Zug darfst du bis zu **3 Aktionspunkte** beliebig für folgende zwei Aktionen verwenden:

1. Drehscheibe um 90° drehen = 1 Aktionspunkt

Diese Aktion ist optional, also nicht zwingend.

Drehen darfst du immer nur in **Richtung der Pfeile auf dem zentralen Spielplan**.

Jede 90°-Drehung „kostet“ 1 Aktionspunkt.



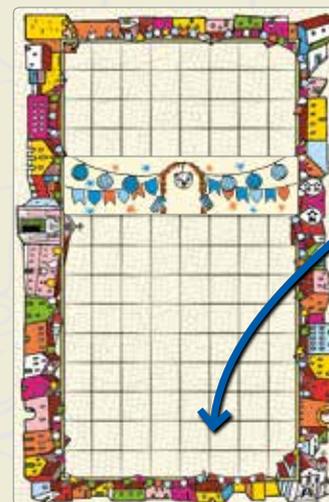
Nach der Drehung müssen die Markierungen des zentralen Spielplans und der Drehscheibe aufeinander zeigen.

2. Plättchen auf seine Straße legen = 1 Aktionspunkt

Diese Aktion ist zwingend.

Nimm 1 Plättchen-Karte deiner Wahl von der Drehscheibe und lege das abgebildete Plättchen auf deinen Straßen-Spielplan. Lege die Karte offen neben dem Spielplan ab.

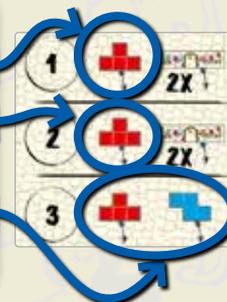
Jedes Legen eines Plättchens „kostet“ 1 Aktionspunkt.



WICHTIG

In den **Phasen 1 und 2** musst du pro Zug mindestens 1 Plättchen beliebiger Farbe auf deine Straße legen.

In **Phase 3** musst du pro Zug mindestens 2 Plättchen beliebiger Farbe auf deine Straße legen.



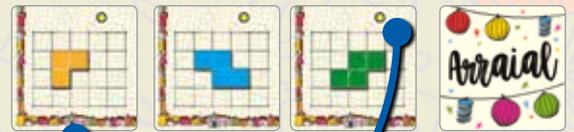
Diese Aktionen darfst du in beliebiger Reihenfolge ausführen, auch dieselbe mehrfach. Du musst nicht alle 3 Aktionspunkte verwenden.

Arraial

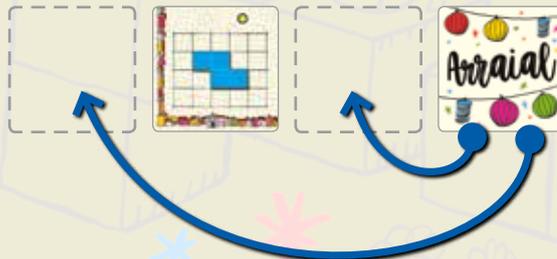
Ende eines Zuges

Lege nach deinem Zug neue Karten auf leere Flächen der Drehscheibe, bis dort wieder 3 Karten liegen. Wähle hierfür Karten von der offen neben dem zentralen Spielplan liegenden Auslage.

Bleiben Flächen unbelegt, weil keine weitere Karte mehr ausliegt, ist diese Phase sofort beendet.



NICHT VERGESSEN:
Der gelbe Punkt jeder Karte muss jeweils über einem gelben Punkt der Drehscheibe liegen.



Ist die Phase noch nicht beendet, ziehe Karten vom verdeckten Stapel und lege sie offen in die Auslage, bis dort wieder 3 Karten liegen. Sind nicht mehr genügend Karten im Stapel, lege so viele wie möglich aus.

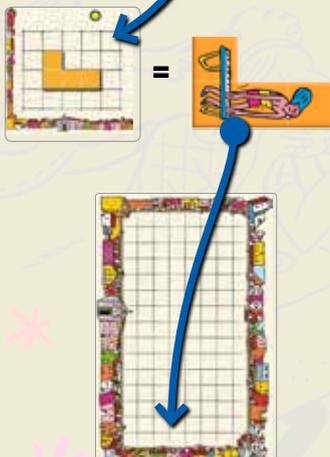
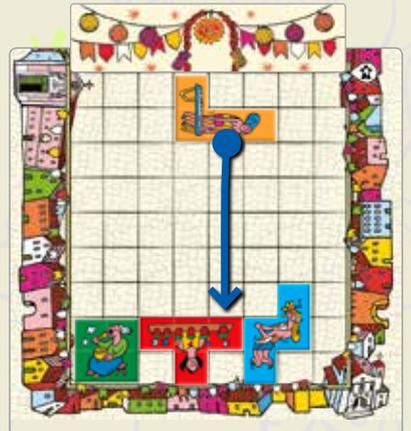
Nun ist der nächste Spieler am Zug.

5-Regeln für das Legen von Plättchen

1. Du musst ein Plättchen stets in derselben Ausrichtung legen, wie auf der Karte.



2. Das Plättchen muss direkt unterhalb der Absperrung in das Raster deines freien Bereiches passen. Nun schiebe es abwärts (zu dir hin), bis es auf dem unteren Rand oder einem bereits liegenden Plättchen zu liegen kommt.



3.

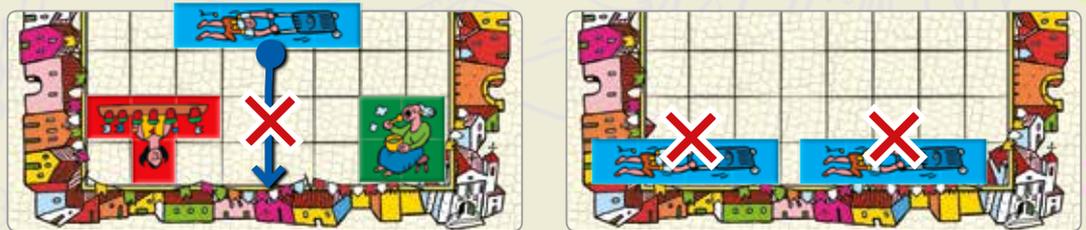
Liegt das Plättchen auf, lässt sich aber nach links oder rechts verschieben, darfst du dies tun und so „unter“ andere Plättchen schieben.



4.

DU DARFST DAS PLÄTTCHEN NICHT:

- drehen
- durch eine zu enge Stelle schieben
- versetzt zum Raster legen
- ein anderes Plättchen überlappen lassen
- über den Rand des Bereichs hinausragen lassen



5.

Was, wenn die Absperrung das Legen eines Plättchens nicht zulässt?

Entferne die Absperrung und alle Besucher darauf und lege sie zurück in die Schachtel. Lege nun dein Plättchen. Du erhältst die Absperrung nicht zurück, selbst, wenn du eine vollständige Reihe bildest (s.u.).



6 - Besucher gewinnen

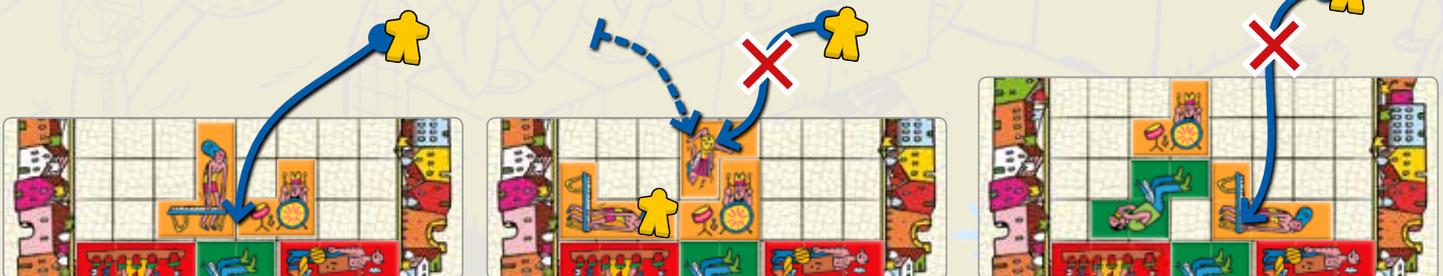
Besucher sind bei Spielende Punkte wert. Du erhältst sie auf 3 verschiedene Weisen:

1.

Bildest du beim Legen eines Plättchens ein Gebiet aus mindestens 2 seitlich angrenzenden Plättchen derselben Farbe, stelle einen Besucher dieser Farbe darauf.

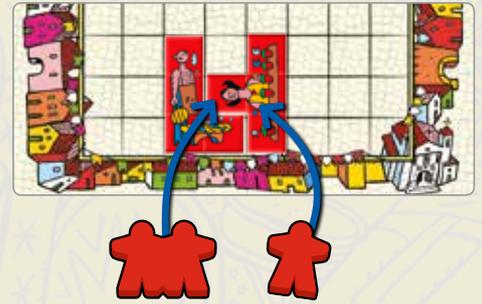
Erweiterst du nur ein Gebiet, auf dem bereits ein Besucher steht, erhältst du keinen weiteren Besucher.

Gleichfarbige Plättchen, die sich über Eck berühren, gelten nicht als aneinander angrenzend.



2. Bildest du vor deinen Mitspielern das erste Gebiet einer Farbe, erhältst du sofort das Besucherpaar dieser Farbe – **zusätzlich** zum normalen Besucher. Das Besucherpaar zeigt an, dass dies das aktuell größte Gebiet dieser Farbe auf allen Straßen-Spielplänen ist.

Sobald ein Mitspieler ein GRÖßERES Gebiet dieser Farbe bildet (maßgeblich ist die Anzahl der Quadrate), wandert das Besucherpaar an diesen Spieler, der es auf das entsprechende Gebiet stellt. Einzelne Besucher der 4 Farben werden im Spiel niemals entfernt.

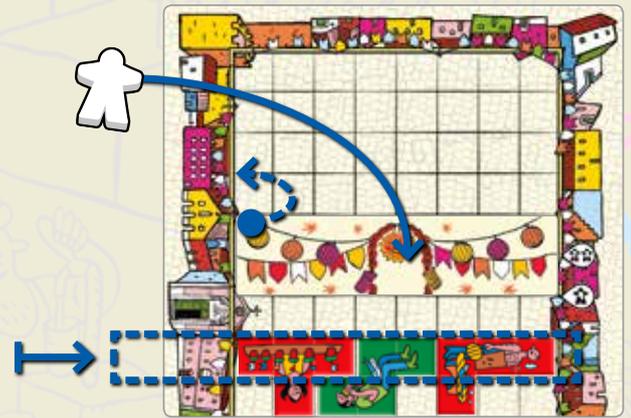


Hinweis: Verbindest du zwei gleichfarbige Gebiete mit Besuchern miteinander, erhältst du zwar keine zusätzlichen Besucher, kannst aber gegebenenfalls das entsprechende Besucherpaar beanspruchen.

3. Gelingt es dir, eine waagerechte Reihe von Quadraten mit Plättchen beliebiger Farbe vollständig auszufüllen, schiebe deine Absperrung eine Reihe nach oben und stelle einen weißen Besucher darauf. Diese Besucher warten darauf, am Ende der Phase eingelassen zu werden.

Hat deine Absperrung die Oberkante deines Straßen-Spielplans erreicht, kannst du es zwar bis Spielende nicht mehr weiter nach oben schieben, erhältst aber weiterhin weiße Besucher.

Hinweis: Du kannst auf diese Weise keine Besucher mehr gewinnen, wenn deine Absperrung entfernt wurde.



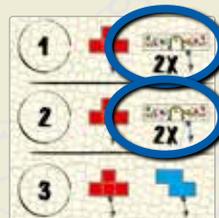
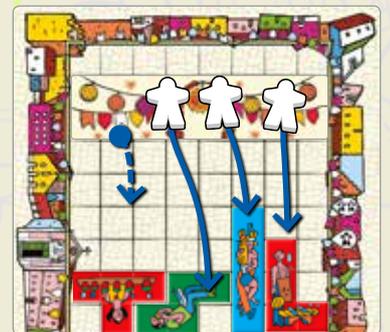
7 - Ende der 1. und 2. Phase

Bleiben beim Auffüllen der Drehscheibe mit Plättchen-Karten Flächen unbelegt, weil keine weitere Karte mehr ausliegt, endet die Phase. Das Ende der 3. Phase ist gleichzeitig das Spielende.

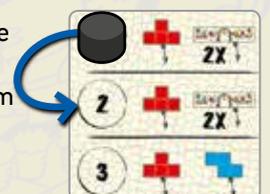
Führt nach der 1., bzw. 2. Phase folgende Schritte durch:

- 1.** Mischt alle abgelegten Plättchen-Karten (die auf der Drehscheibe bleiben dort) und bildet einen neuen verdeckten Zugstapel.
- 2.** Füllt unbelegte Flächen auf der Drehscheibe mit Plättchen-Karten vom Zugstapel. Achtet dabei auf die Ausrichtung!
- 3.** Zieht 3 Plättchen-Karten vom Zugstapel und legt sie offen neben dem zentralen Spielplan aus.
- 4.** Jeder Spieler verschiebt seine Absperrung 2 Reihen abwärts. Überlappt die Absperrung keine gelegten Plättchen,

setzt eure Besucher von der Absperrung auf beliebige farbige Plättchen eurer Straße um (auch mehrere auf dasselbe Plättchen), da sie nun mitfeiern.



- 5.** Rückt den Phasenstein auf das nächste Feld der Phasenkarte. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter, also links vom Spieler, der die Phase beendet hat.



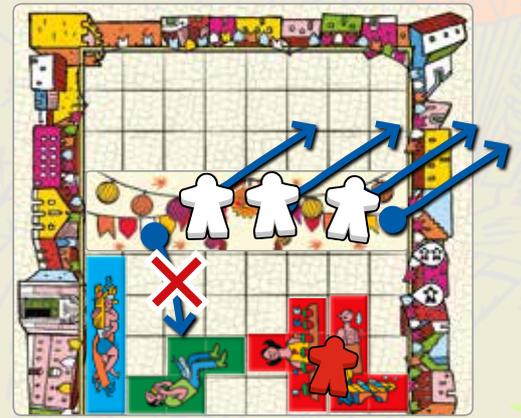
Arraial

6.

Was geschieht, wenn meine Absperrung beim Verschieben Plättchen überlappt?

Entferne die Absperrung und alle Besucher darauf und lege sie zurück in die Schachtel. Entfernte Besucher zählen bei Spielende NICHT und du erhältst die Absperrung nicht zurück.

Da du keine Absperrung mehr hast, erhältst du auch keine weißen Besucher mehr.



8 - Spielende

Nach der 3. Phase, wenn die Drehscheibe nicht mehr aufgefüllt werden kann, endet das Spiel sofort. Hast du Besucher auf deiner Absperrung, versetze sie auf Plättchen deiner Straße. Die Absperrung wird NICHT abwärts verschoben.

9 - Wertung

Jeder Spieler zählt die Punkte seines Straßenfestes:

Jeder einzelne Besucher: = 1 Punkt

Jedes Besucherpaar = 2 Punkte

Bei Gleichstand gewinnt derjenige am Gleichstand beteiligte Spieler, der im Uhrzeigersinn am weitesten vom Startspieler entfernt sitzt.

10 - Solo - Variante

Die Spielvorbereitung gleicht derjenigen für 2 Spieler mit folgenden Änderungen:

1. Benutze nur 1 Straßen-Spielplan.

2. Lege alle Besucherpaare zurück in die Schachtel. Bei dieser Variante gibt es keine „größten Gebiete“.

3. Lege KEINE 3 Karten offen aus. Ziehe alle neuen Karten direkt vom verdeckten Zugstapel.

4. Entferne 4 Karten vom Zugstapel und lege sie unesehen zurück in die Schachtel.

5. Lege die Absperrung mit der Unterkante an das Symbol für 4 Spieler an.

HINWEIS: Verschiebe für eine größere Herausforderung deine Absperrung 1 oder 2 Reihen nach unten, für ein leichteres Spiel nach oben.

6. Spiele Zug für Zug, bis eine Phase beendet ist.

7. Lege nach deinem Zug alle auf der Drehscheibe verbliebenen Karten ab.

8. Lege nach jeder Phase alle auf der Drehscheibe verbliebenen Karten ab.

WERTUNG

Zähle deine Punkte wie bei einem normalen Spiel.

≥ 17 Punkte – Dein Arraial war episch! Niemand kann sich an ein besseres erinnern.

14 bis 16 Punkte – Dein Arraial war das beste in deiner Nachbarschaft.

11 bis 13 Punkte – Dein Arraial war lahm, aber mit Luft nach oben. Vielleicht mit besserer Musik?

≤ 10 Punkte – War hier überhaupt irgendwas?