



# FRAMEWORK

Spielanleitung



# FRAMEWORK

Ein Plättchen-Legespiel für 1–4 Personen von Uwe Rosenberg.



Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns: [www.pegasus.de/ersatzteilservice](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice). Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus Spiele Team.





## Spielmaterial



1 Beutel



120 Rahmenplättchen



1 Übersichts-/Lagerkarte



88 Spielsteine  
(je 22 in 4 Farben)



1 Spielanleitung

## Der Spielaufbau

Hier erklären wir den Spielaufbau und -ablauf für 2 bis 4 Personen.  
Die Soloregeln findet ihr am Ende dieser Anleitung.

Nehmt euch jeweils die 22 Spielsteine einer Farbe und legt sie vor euch ab.  
Werft alle Rahmenplättchen in den Beutel.

**Hinweis:** Ist dies eure erste Partie Framework, könnt ihr eine kürzere Kennenlernpartie spielen, indem alle je 4 der eigenen Spielsteine in die Schachtel zurücklegen.

Ihr könnt diese Regel auch nutzen, um unerfahreneren Personen im Spiel einen kleinen Vorteil zu verschaffen. Die jüngste Person beginnt und nimmt den Beutel an sich.





## Die Plättchen

Grundsätzlich findet ihr auf den Plättchen bis zu zwei verschiedene Informationen.

**Rahmen:** Es gibt 5 unterschiedliche Rahmenfarben. Auf den Plättchen sind 0 bis 3 Farben abgebildet.



keine Farbe



1 Farbe



2 Farben



3 Farben

**Aufgaben:** Jedes Aufgabenfeld besteht aus einer **Farbe** und einer **Zahl**. Durch das Anlegen weiterer Plättchen könnt ihr diese Aufgaben erfüllen.

Die **Farbe** der Aufgabe definiert, **welche** Rahmenfarben ihr anlegen solltet.

Die **Zahl** zeigt euch an, **wie viele** Rahmen der entsprechenden Farbe **mindestens waagrecht und/oder senkrecht** angrenzend liegen müssen, um die Aufgabe zu erfüllen.

Auf den Plättchen sind 0 bis 3 Aufgabenfelder abgebildet.



kein Aufgabenfeld



1 Aufgabenfeld\*



2 Aufgabenfelder



3 Aufgabenfelder

*\*Beispiel: Um diese Aufgabe zu erfüllen, müssen 3 graue Rahmen angrenzend zu diesem Plättchen anliegen.*

**Hinweis:** Wie viele und welche Aufgabenfelder du auf dem Plättchen erledigen möchtest, ist ganz dir überlassen. Es gibt hier keine vorgegebene Reihenfolge.

(Ausnahme:  →  ; siehe **Die Aufgaben** auf S. 8).





## Spielverlauf

Es gewinnt, wer von euch als Erstes alle eigenen Spielsteine auf den Rahmenplättchen der persönlichen Auslage platzieren kann.

Wer den Beutel hat, zieht eine bestimmte Anzahl an Plättchen und legt diese offen in die Mitte des Tisches. Diese Auswahl nennt sich das **Angebot**.

Zieht zu Beginn jeder Runde ein Plättchen mehr aus dem Beutel, als Personen am Spiel teilnehmen. Bei 2 Personen zieht ihr also 3 Plättchen, bei 3 Personen 4 Plättchen usw.

Beginnend bei der Person, die den Beutel hat, wählen nun alle von euch nacheinander reihum im Uhrzeigersinn 1 beliebiges Plättchen aus dem Angebot und bauen es sofort in die persönliche Auslage ein. Dabei muss jedes Plättchen (mit Ausnahme des ersten Plättchens, das ihr in einer Partie nehmt) unmittelbar **waagrecht oder senkrecht** an ein bereits ausliegendes Plättchen angrenzen. Ein Plättchen ausschließlich diagonal zu bereits ausliegenden Plättchen anzulegen, ist **nicht** erlaubt!

Die Person, die die Runde begonnen hat, erhält auch noch das letzte Plättchen – also insgesamt 2. Auch dieses muss sie sofort in die eigene persönliche Auslage einbauen. Sie darf nicht darauf verzichten, dieses zusätzliche Plättchen zu nehmen und es einzubauen. Auch darf sie mit dem Einbau des ersten Plättchens nicht warten, bis sie weiß, welches Plättchen sie am Ende der Runde bekommt.

Anschließend wird der Beutel um einen Platz im Uhrzeigersinn weitergegeben. Bereitet eine neue Runde vor, indem ihr wie gerade beschrieben Plättchen aus dem Beutel zieht.





## Die Aufgaben erfüllen

Ihr erfüllt eine Aufgabe, sobald **mindestens** so viele Rahmen in der Farbe waagrecht und/oder senkrecht anliegen, wie es die Aufgabe fordert. Dabei zählt die Farbe des Rahmens, auf dem die Aufgabe abgebildet ist, **immer** mit, falls vorhanden!

**Sobald ihr eine Aufgabe erfüllt habt, legt ihr 1 eurer Spielsteine darauf.** Der Zahlenwert der soeben abgedeckten Aufgabe hat für den weiteren Spielverlauf keine Bedeutung mehr.

*Hinweis: In den Beispielen in dieser Anleitung sind die Spielsteine zur besseren Visualisierung neben den Aufgaben platziert. Deckt beim Spielen die erfüllten Aufgaben mit eurem Spielstein komplett ab.*

**Wichtig:** Es zählen nicht nur die direkten Nachbarrahmen. Zählt alle Plättchen mit mindestens 1 Rahmen der gleichen Farbe zusammen, die waagrecht und/oder senkrecht zueinander benachbart sind. Alle Plättchen in einer solchen Kette helfen euch bei der Erfüllung einer Aufgabe, sofern mindestens eines von ihnen zum Aufgabenplättchen benachbart ist.



*In diesem Beispiel sind folgende Aufgaben erfüllt:*

- 6 braune Rahmen (mittig, 2. v. l.)
- 3 grüne Rahmen (mittig, 3. v. l.)
- 3 braune Rahmen (mittig, ganz rechts)

*Die Aufgabe „8 braune Rahmen“ (mittig, 2. v. l.) ist nicht erfüllt, da die beiden braunen Rahmen rechts oben keine direkte Verbindung zur Aufgabe haben.*





## Einige Hinweise

Im Spielverlauf könnt ihr jederzeit prüfen, ob ihr eine eurer Aufgaben erfüllt habt. Legt dann 1 eurer Spielsteine darauf.

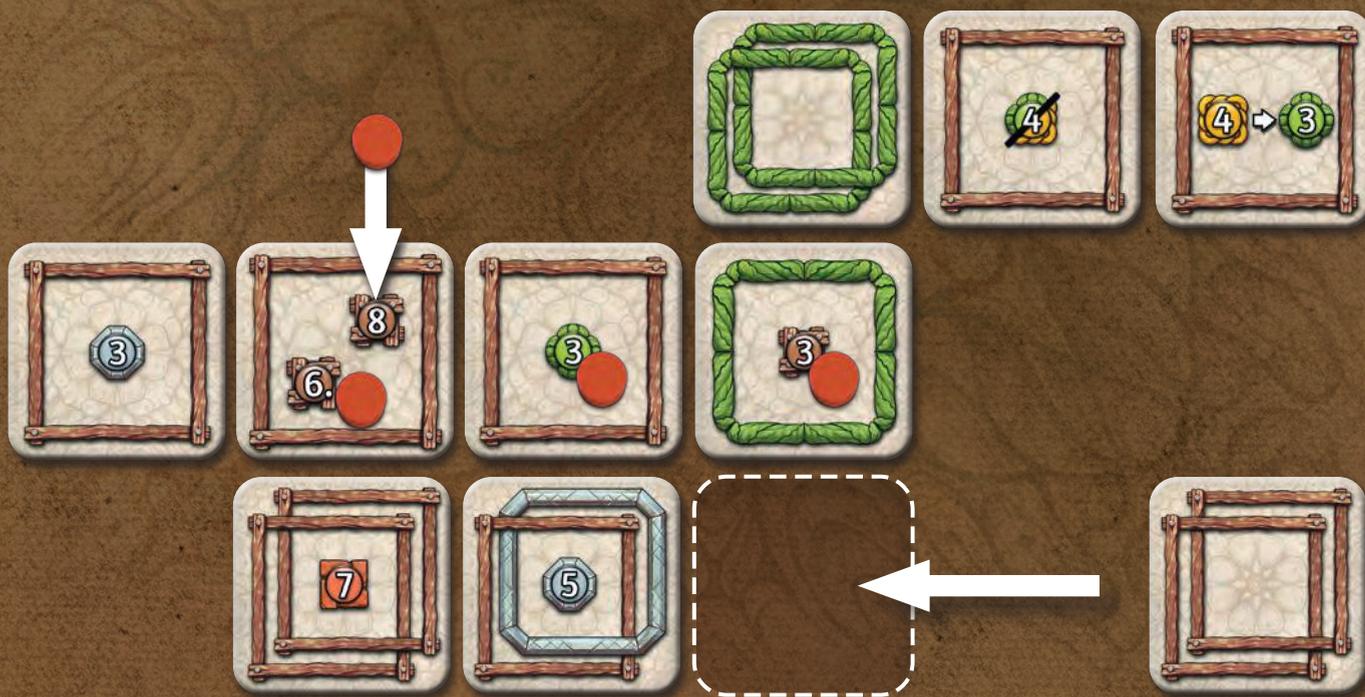
Aufgrund der farblichen Ketten, die ihr bilden könnt, kann es passieren, dass ihr mit dem Anlegen eines Plättchens am einen Ende eurer Auslage eine Aufgabe am anderen Ende eurer Auslage erfüllt. Daher solltet ihr auch Aufgaben in größerer Distanz im Blick behalten und überprüfen, ob sie vielleicht schon erfüllt sind.

Es ist erlaubt, Plättchen probeweise zu nehmen, anzulegen und sie danach wieder zurück ins Angebot zu legen.

Sobald ihr euch aber entschieden und ein Plättchen angelegt habt, darf es nicht mehr an eine andere Stelle eurer Auslage verschoben werden. Es ist nicht erlaubt, Plättchen in fremde Auslagen zu legen.

Ihr solltet ein wenig Abstand zwischen euren Auslagen lassen, damit jederzeit klar ist, welches Plättchen in welche Auslage gehört.

Ihr dürft Plättchen beliebig drehen. Ihre Ausrichtung hat keinen Einfluss auf das Spiel. Wir empfehlen euch, die Plättchen so anzulegen, dass ihr die Zahlen gut lesen könnt.



## Die Aufgaben



Jede dieser Aufgaben erfordert mindestens so viele waagrecht und/oder senkrecht angrenzende Rahmen in der entsprechenden Farbe, wie jeweils angegeben. Es gibt keine vorgeschriebene Reihenfolge, in der die Aufgaben erfüllt werden müssen und es müssen nicht alle von ihnen erfüllt werden. Eine Aufgabe wird mit einem Spielstein abgedeckt, sobald sie erfüllt ist.



Diese Aufgabe erfordert 6 waagrecht und/oder senkrecht angrenzende Rahmen der abgebildeten Farben in **beliebiger Kombination**. Es können also z. B. 2 gelbe Rahmen und 4 grüne Rahmen genutzt werden. Wichtig ist jedoch, dass **beide** Farben jeweils eine direkte Verbindung zur Aufgabe haben. Es ist ebenfalls erlaubt, nur Rahmen einer der beiden Farben zu verwenden. Im späteren Verlauf können auch die beiden anderen Aufgaben noch erfüllt werden, wenn die Anzahl der angrenzenden Rahmen 9 oder 12 erreicht.



Diese Aufgabe erfordert mindestens 4 waagrecht und/oder senkrecht angrenzende Rahmen in **1** der abgebildeten Farben. Es dürfen nur Rahmen der einen **oder** der anderen Farbe verwendet werden. Eine Kombination beider Farben ist **nicht** erlaubt.



Diese Aufgabe erfordert, dass zunächst die erste Aufgabe erfüllt wird, ehe die zweite, leichtere Aufgabe erfüllt werden kann. Das bedeutet **nicht**, dass ihr nicht schon einen Rahmen in der Farbe der zweiten Aufgabe anlegen dürft, bevor die erste Aufgabe erfüllt ist. Aber auf die zweite Aufgabe darf erst ein Spielstein gelegt werden, wenn auch die erste Aufgabe erfüllt ist.



## Spielende

Das Spiel kann auf zweierlei Arten enden:

1. Wer den letzten eigenen Spielstein auf eine erfüllte Aufgabe legt, gewinnt das Spiel. Es endet sofort.
2. Sobald ihr die letzten Plättchen aus dem Beutel zieht, bricht die letzte Runde an. Die Plättchen aus dem Angebot werden noch wie gewohnt angelegt. Dann endet das Spiel. Alle dürfen noch einmal überprüfen, ob sie bereits erfüllte Aufgaben übersehen haben, und ggf. Spielsteine auf diese Aufgaben legen.  
Anschließend werden die verbleibenden, nicht platzierten Spielsteine gezählt.  
Wer die wenigsten Spielsteine übrig hat, gewinnt das Spiel.

Bei Gleichstand geht das Spiel unentschieden aus.



*Beispiel: Das Spiel endet, nachdem alle Plättchen verteilt sind. Nach der Wertung bleiben in diesem Fall 4 Spielsteine übrig.*



## Das Solo-Spiel

Nimm dir den Beutel mit allen Plättchen und 22 Spielsteine einer Farbe. Lege außerdem die Übersichtskarte mit der Lagerseite nach oben vor dir ab.

Es gelten die bekannten Regeln. Erfülle 22 Aufgaben, sodass all deine Spielsteine auf den Rahmenplättchen vor dir liegen.

Ziehe ein Plättchen nach dem anderen aus dem Beutel. Entscheide für jedes Plättchen,

- ob du es direkt in deine Auslage legen möchtest
- oder
- ob du es lagern möchtest. Falls du dich dafür entscheidest, es zu lagern, lege das Plättchen auf ein freies Feld auf deiner Lagerkarte. Du kannst dort maximal 2 Plättchen gleichzeitig lagern. Gibt es kein freies Feld, kannst du kein Plättchen lagern. Du darfst ein gelagertes Plättchen in einem späteren Zug in deine Auslage legen, anstatt ein Plättchen aus dem Beutel zu ziehen.





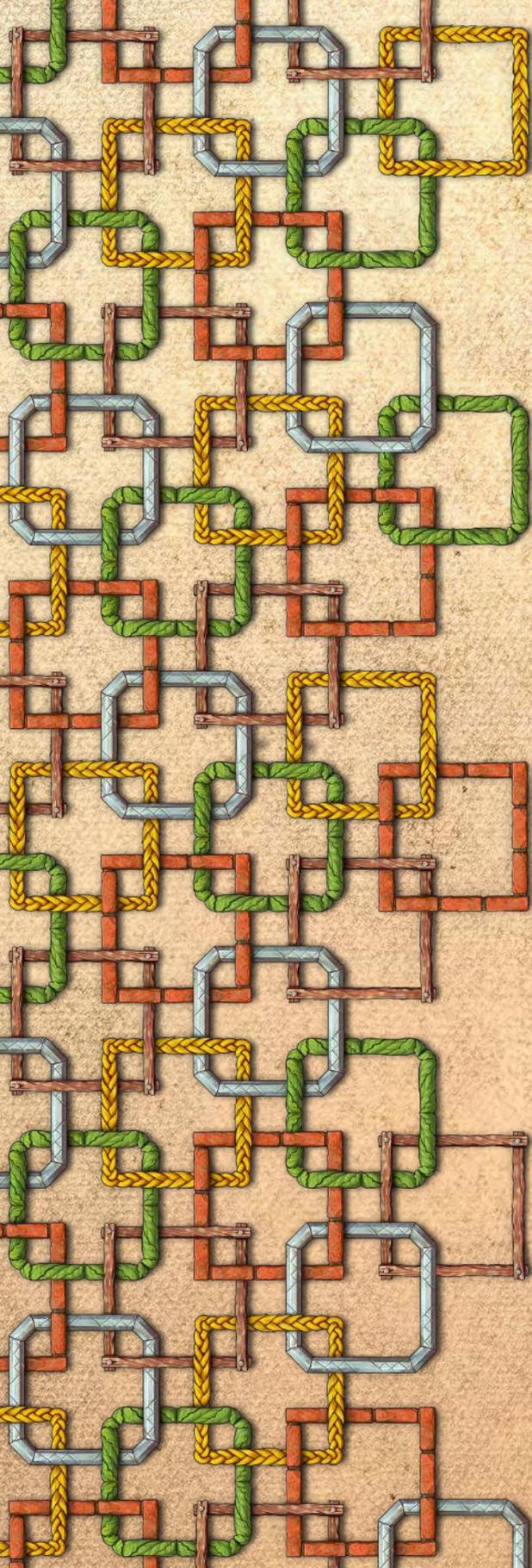
Sobald deine 22 Spielsteine auf den Rahmenplättchen liegen, endet das Spiel. Fülle deine Auslage so weit mit Plättchen aus dem Beutel auf, dass eine Fläche entsteht, die aus 5x5 Plättchen besteht. Lege sie mit der Rückseite nach oben aus. Hast du bereits ein entsprechend großes Raster vor dir ausliegen, überspringe diesen Schritt. Die Anzahl an Minuspunkten besteht dann aus allen ausliegenden Plättchen, die über dieses 5x5-Plättchen-Raster hinausgehen. Dabei spielt es keine Rolle, ob Spielsteine auf den Plättchen liegen.

Je weniger Minuspunkte du hast, desto besser ist dein Ergebnis. Dein vorrangiges Ziel ist es, auf einen möglichst niedrigen einstelligen Punktwert zu kommen.

**Hinweis:** Falls du die Herausforderung etwas schwieriger gestalten möchtest, kannst du die Lagerfläche auf 1 statt 2 Plättchen verringern oder die Lagerkarte zurück in die Schachtel legen und ohne Lager spielen.



*Beispiel: 8 Plättchen liegen außerhalb des 5x5-Plättchen Rasters. Das ergibt 8 Minus-Punkte.*



**Autor:** Uwe Rosenberg

**Illustration:** Lukas Siegmon

**Layout:** Mühlenkind Kreativagentur

**Realisation:** Kaddy Arendt, Michael Schmitt

**Support:** Lars Frauenrath

**Lektorat:** Kerstin Fricke

© 2022



**EDITION  
SPIELWIESE**

**Edition Spielwiese**

Simon-Dach-Str. 21

10245 Berlin

Deutschland

[www.edition-spielwiese.de](http://www.edition-spielwiese.de)



**Pegasus Spiele**

Vertrieb:

**Pegasus Spiele GmbH**

Am Straßbach 3

61169 Friedberg

Deutschland

[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)

Nachdruck oder Veröffentlichung der  
Anleitung, des Spielmaterials oder der  
Illustrationen ist nur mit vorheriger  
Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!  
[www.pegasus.de](http://www.pegasus.de)



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)