



Spielanleitung

■ 1. Spielübersicht

Tanto Cuore: Oktoberfest ist eine stand alone Fortsetzung von Tanto Cuore für 2-4 Spieler, die entweder alleine oder zusammen mit Tanto Cuore, Erweiterung des Hauses, Romantische Ferien oder mit einem Mix aus ihnen gespielt werden kann.

In Tanto Cuore: Oktoberfest verschiebt sich das Spiel vom Herrschaftshaus zum Bierfest. Die Spieler übernehmen die Rolle der "Herren des Hauses", beschäftigen viele süße Dienstmädchen und werden von diesen bedient, während diese langsam ihr Haus füllen.

Wenn das Spiel zu Ende ist, dann ist der Spieler mit den meisten Siegpunkten, die er von den Mädchen- und den Bierkarten erhält, der „perfekte Meister“ und somit Gewinner des Spiels!

**Anmerkung: Tanto Cuore heißt „so viel Herz“ auf Italienisch.*

■ 2. Spielinhalt

Dieses Spiel besteht aus diesem Regelbuch und 301 Karten.

- **188 Mädchenkarten**
 - 32 Oberste Dienstmädchen (grüner Rahmen) in 2 verschiedene Kategorien
 - 156 Einfache Dienstmädchen (blauer Rahmen) in 16 verschiedene Kategorien
- **24 Ereigniskarten (violetter Rahmen)**
- **8 Gebäudekarten (oranger Rahmen)**
- **25 Bierkarten (hellbrauner Rahmen)**
- **56 Liebeskarten (pinker Rahmen)**

Symbole & Schlüsselwörter

In dieser Spielanleitung werden wir Schlüsselwörter benutzen, die auch durch Symbole repräsentiert werden können. Hier sind die Symbole und die entsprechenden Schlüsselwörter:

+1 = [Ziehen +1]

+1 = [Bedienen +1]

+1 = [Liebe +1]

+1 = [Einstellung+1]

■ 3. Aufbau und Begriffserklärung

Die Spieler sitzen so am Tisch, dass jeder Spieler alle Karten gut erreichen kann. Die Mitte des Tisches ist die **Stadt**, in der alle verfügbaren Karten platziert werden. Jeder Spieler sollte genug Platz vor sich haben, um seine Karten spielen zu können. Dieser Bereich wird als das **Haus** des Spielers bezeichnet. Jedes **Haus** der Spieler besteht aus dem persönlichen Nachziehstapel (Deck), dem Ablagestapel, dem Spielbereich und den **Privaträumen** des Spielers (das ist ein Bereich, in dem der Spieler eigene Karten auf die Seite legt).

- Erstens: Sortiere die **Obersten Dienstmädchen** Karten „**Anja**“ und „**Matilde**“ aus und platziere sie jeweils in einem Stapel in der die **Stadt**.
- Zweitens: Sortiere die Liebeskarten nach „**1 Liebe**“, „**2 Liebe**“ und „**3 Liebe**“ und platziere sie jeweils in einem Stapel in der **Stadt**.
- Drittens: Suche 10 aus den 18 Kategorien der **einfachen Dienstmädchen** per Zufall oder durch deine eigene Wahl aus und platziere sie in der Stadt, am besten geordnet nach Kosten (das ist die Zahl in der rechten oberen Ecke der Karten). Jede Kombination von einfachen Dienstmädchen ist erlaubt. Nicht gewählte **Dienstmädchen** werden in die Schachtel zurückgelegt.

Empfohlene Auswahl für das erste Spiel

Elsa Reinmaier

Toni Darling

Nora Morgenstern

Nadja Kersten

Sara Leonhardt

Kirika von Heidemann

Anna Hartmann

Ute Krombach

Kaori Hamasaki

Paula Lauenburg

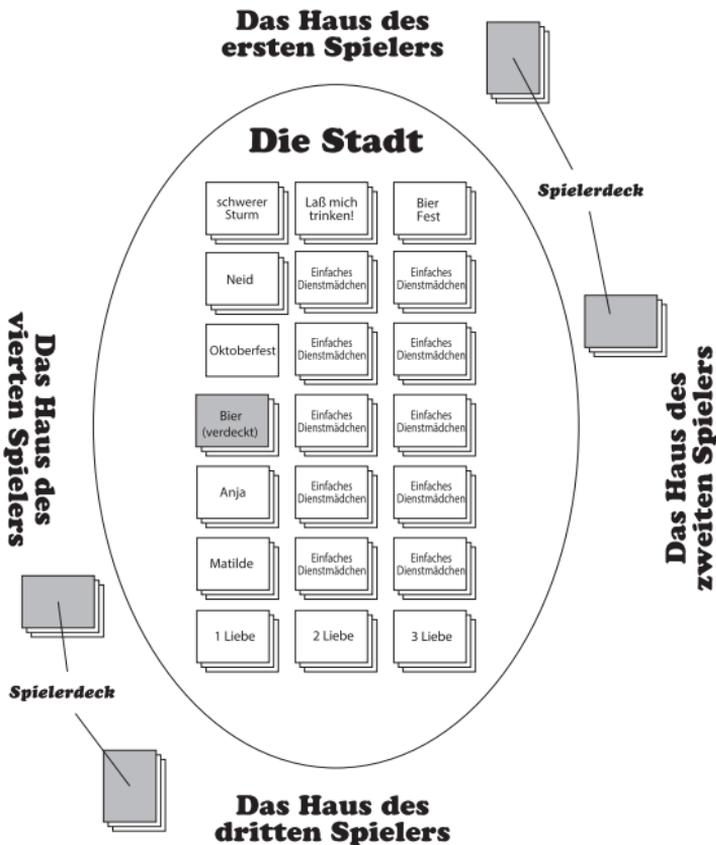
„**Nicole Schmiege**“ wird nach dem ersten Spiel dringend empfohlen. Außerdem ist es immer eine gute Idee, Karten aus anderen Tanto Cuore Sets zusammen mit diesen zu verwenden.

- Viertens: Platziere den „**Bier Fest**“ (Gebäude) Stapel neben den „**Matilda**“ Stapel.
- Fünftens: Sortiert die **Oktoberfest**-Karte aus den Bierkarten aus. Mische den Rest der Bierkarten und legt sie verdeckt auf den Tisch. Legt die **Oktoberfestkarte** offen neben den Bierkartenstapel.
- Sechstens: Sortiert die 3 Arten von Ereigniskarten und legt sie jeweils in einem Stapel in die Stadt.
- Zuletzt nimmt sich jeder Spieler 7 „**1 Liebe**“ Karten und 3 „**Matilde**“ Karten und mischt sie miteinander. Das ist das Startdeck für jeden Spieler. Jeder Spieler zieht daraufhin 5 Karten von seinem Deck. Nun seid Ihr bereit, das Spiel zu beginnen!

Decks und Stapel

Die Kartenstapel in der Stadt (Dienstmädchenkarten, Bierkarten, Ereigniskarten etc.) werden „Stapel“ genannt. Ein Stapel ist kein „Deck“. Wenn irgendeine Fähigkeit besagt, dass Du ein „Deck“ auswählen kannst, so kannst Du nur das Deck eines Spielers wählen. Alle Karten, die entweder Kammermädchen, in der Hand eines Spielers oder in deinem privaten Zimmer platziert sind, sind nicht Teil deines Decks.

Aufbaubeispiel



■ 4. Spielablauf

Sucht in geeigneter Weise einen Startspieler aus. Jeder Zug besteht aus den folgenden vier Phasen (diese werden weiter unten in der Anleitung noch näher erläutert):

- 1) **Startphase**
- 2) **Bedienungsphase**
- 3) **Einstellungsphase**
- 4) **Ablagephase**

Hat ein Spieler alle 4 Phasen beendet, ist der Spieler links von ihm an der Reihe, solange, bis das Spiel zu Ende ist. Dann werden die Siegpunkte gezählt und festgestellt, wer der „perfekte Hausherr“ ist (siehe auch II. Spielende und Sieg).

■ 5. Die Karten

Es gibt fünf Kartensorten in Oktoberfest: Dienstmädchenkarten, Liebeskarten, Ereigniskarten, Gebäudekarten und Bierkarten.

● **Dienstmädchenkarten**

Es gibt drei Sorten von Dienstmädchen in Tanto Cuore: **Oberste Dienstmädchen**, **einfache Dienstmädchen** und **persönliche Dienstmädchen**. In Oktoberfest gibt es jedoch keine **persönlichen Dienstmädchen**.

Oberste Dienstmädchen (grüner Rahmen) sind hauptsächlich dazu da, Siegpunkte zu erhalten und haben wenig Auswirkung im Spiel.

Einfache Dienstmädchen (blauer Rahmen) bilden das Herz des Spieles. Diese spielt ihr in der Bedienungsphase aus.

Persönliche Dienstmädchen (schwarzer Rahmen) sind eine Besonderheit und kommen in anderen Tanto Cuore Sets vor. Sie werden später in den Regeln näher erklärt (Tanto Cuore Sets sind untereinander kompatibel).

Eine Dienstmädchenkarte von der Hand auszuspielen (also von einem Mädchen bedient zu werden) kostet ein „**Bedienen**“. Du hast ein **Bedienen** pro Zug. Bestimmte Mädchen erzeugen mehr **Bedienen** und erlauben es dir dadurch, dich von mehreren Mädchen umsorgen zu lassen.

- ① **Titel**
- ② **Name der Karte**
- ③ **Kosten der Einstellung**

Die Menge an **Liebe**, die erforderlich ist, um dieses Mädchen aus der **Stadt** einzustellen.

- ④ **Siegpunkte**

Die Anzahl der Siegpunkte (SP), welche dieses Mädchen wert ist.

5 Symbol: Ziehen

Die Anzahl der Extrakarten, die der Spieler ziehen darf, wenn er von diesem Mädchen bedient wird.

6 Symbol: Liebe

Die Menge an **Liebe**, welche das Mädchen erzeugt, wenn es ausgespielt wird. Diese **Liebe** wird zusammen mit der Liebe von den **Liebeskarten** verwendet, um mehr Dienstmädchen einzustellen.

7 Symbol: Bedienen

Die Anzahl der extra „**Bedienen**“, welche dieses Mädchen erzeugt. Mehr **Bedienen** erlauben es, mehr Dienstmädchen einzusetzen.

8 Symbol: Einstellung

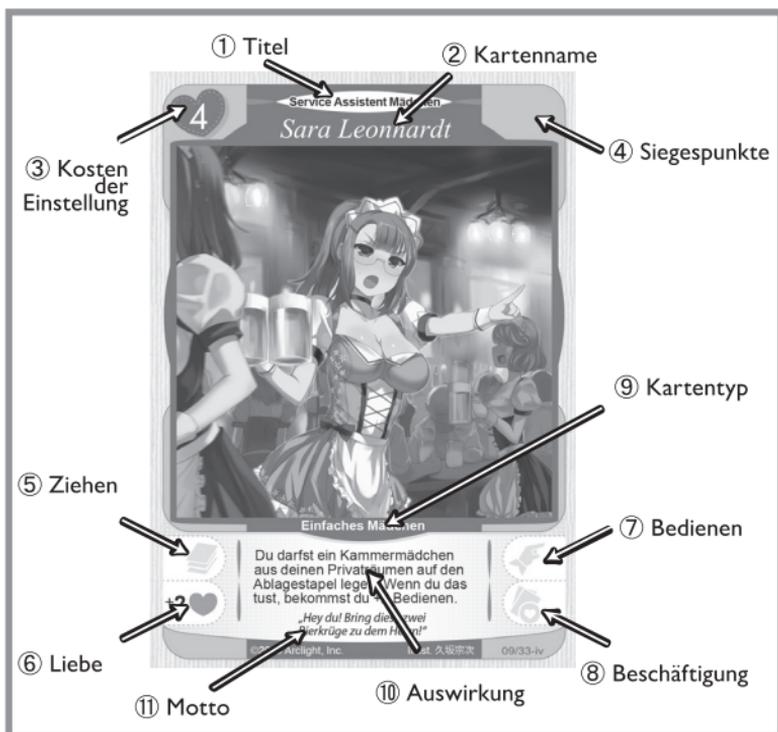
Die Anzahl der extra **Einstellungen**, welche dieses Mädchen erzeugt. Extra **Einstellungen** erlauben es, in einer Runde mehrere Dienstmädchen einzustellen.

9 Kartentyp

10 Auswirkung der Karte

Text, der die Auswirkung dieses Mädchens beschreibt.

11 Motto



● Liebeskarten

Liebeskarten erzeugen **Liebespunkte**, die verwendet werden, um neues Personal **einzustellen** (neue Karten zu kaufen). Sie werden hauptsächlich während der Einstellungsphase gespielt, können aber prinzipiell jederzeit ausgespielt werden.

Während deiner Einstellungsphase kannst du so viele Liebeskarten ausspielen wie du möchtest. Kombiniere die **Liebe** die du erhältst mit der **Liebe** die du von den **einfachen Dienstmädchen** in der Bedienphase bekommen hast, um neue Mädchen einzustellen. Das Ausspielen der Liebeskarten kostet kein **Bedienen**.

Eine „**1 Liebe**“ Karte gibt dem Spieler **1 Liebe**, eine „**2 Liebe**“ Karte **2 Liebe** und so weiter.

Die Liebe kann zwischen den Zügen nicht aufbewahrt werden. Nicht benutzte **Liebe** verfällt, wenn der Zug beendet wird.

① Name der Karte

② Kosten der Einstellung

Die Anzahl an **Liebe**, die erforderlich ist, um diese Karte aus der Stadt zu kaufen.



● Ereigniskarten

Ereigniskarten haben verschiedene (meistens negative) Auswirkungen auf ihren Eigentümer. Sie werden in der Einstellungsphase genauso gekauft wie andere Karten, aber üblicherweise wandern sie nicht in das Deck des Spielers. Stattdessen werden sie in die Privaträume oder auf ein Kammermädchen eines Spielers gelegt (Kammermädchen sind Dienstmädchen, die in die Privaträume eines Spielers geschickt wurden; dazu später mehr). Der Spieler, der diese Karte bekommt, ist ihr Eigentümer und muss ihre Auswirkungen gegen sich gelten lassen.

- ① **Kartenname**
- ② **Einstellungskosten**
- ③ **Kartentyp**
- ④ **Auswirkung**



● Gebäudekarten

Gebäudekarten gehen niemals in dein Deck. Wenn du ein Gebäude einkaufst, geht dieses umgehend in dein Privatzimmer. Sie bringen eine gute Anzahl an Siegpunkten (SP) und einige schöne Effekte, aber du musst einige Bedingungen erfüllen, bevor du sie kaufen kannst.

① Kartenname

② Einkaufskosten

Die Menge an **Liebe**, die du ausgeben musst, um ein Gebäude zu kaufen.

③ Siegpunkte (SP)

④ Einkaufsbonus

Wenn es neben dem Einkaufssymbol im Textfeld einen Text gibt, ist das ein Einkaufsbonus. Ein Spieler kann den Effekt nur einmal nützen, und nur wenn er diese Karte kauft.

⑤ Gebäudeeffekt

Die Voraussetzung, um ein Gebäude einzukaufen und/oder die Auswirkung, die es hat, wenn man es besitzt.



● Bierkarten

Bierkarten können nicht in der Einstellungsphase gekauft werden. Sondern die Spieler erhalten sie durch die Auswirkungen anderer Karten. Wenn ihr Bierkarte bekommt, legt sie verdeckt in eure Privaträume. Ein Spieler darf sich seine eigenen Bierkarten jederzeit ansehen.

Einige Bierkarten haben Auswirkungen, die eintreten, wenn sie aufgedeckt werden oder ein Spieler die Karte erhält. Hat eine Bierkarte einen solchen Effekt und sind die aufgelisteten Voraussetzungen erfüllt, tritt der Effekt sofort ein.

Die meisten Bierkarten haben einen Alkoholwert. Einige Karten verlangen von euch, dass ihr euren Alkoholwert addiert.

① Kartenname

② Siegpunkte (SP)

③ Alkoholwert

④ Biereffekt

Text, der die Auswirkung des Bieres und die Zeit, zu der diese eintritt, beschreibt.



■ 6. Details der Spielphasen

● 6–1: Startphase

Während dieser Phase entfalten sich die Auswirkungen bestimmter **einfacher** oder **persönlicher Dienstmädchen**. Wenn du zum Beispiel „**Matilde**“ als dein Kammermädchen hast, kannst in dieser Phase ihre Auswirkung eintreten lassen, wenn du es möchtest.

● 6–2: Bedienungsphase

In dieser Phase spielst du (wirst du bedient durch) einfache Dienstmädchen (und manchmal sogar Oberste Dienstmädchen) aus, um ihre Effekte zu nutzen.

Von einem Dienstmädchen bedient zu werden kostet (wenn nichts anders vermerkt ist) ein „Bedienen“. Du bekommst zu Beginn deiner Bedienungsphase nur ein „**Bedienen**“. Das bedeutet, dass du in jedem Zug nur von einem Mädchen bedient werden kannst, außer du hast ein extra-**Bedienen**.

Wenn du von einem Mädchen bedient wirst, erhält du zunächst den Bonus, der mit einem Symbol auf der Karte beschrieben wird: „**Ziehen**“, „**Bedienen**“, „**Liebe**“ und „**Einstellung**“. Davon ist das „**Ziehen**“ unmittelbar durchzuführen; du musst die angegebene Anzahl von Karten ziehen, bevor du eine andere Aktion machst. Ziehst du dabei Mädchen-Karten, darfst du sie sofort in derselben Phase ausspielen, vorausgesetzt, du hast noch **Bedienen** übrig.

„**Bedienen**“, „**Liebe**“ und „**Einstellung**“ bleiben für den Rest des Zuges bestehen. Wenn du ein extra-**Bedienen** erhältst, muss dieses in deiner Bedienungsphase gespielt werden. „**Einstellung**“ und „**Liebe**“ werden in der Einstellungsphase benutzt. Beachte, dass „**Bedienen**“, „**Liebe**“ und „**Einstellung**“ nicht in die nächste Runde mitgenommen werden.

Der Text auf der Dienstmädchenkarte wird befolgt, nachdem du den Bonus, den das Symbol zeigt, erhalten hast. Bestimmte Mädchen können, statt dich zu bedienen, **Kammermädchen** werden. Das bedeutet, dass sie neben deinen Spielbereich in deine **Privaträume** gelegt werden. **Kammermädchen** werden in der Ablagephase nicht abgelegt, sondern bleiben in den **Privaträumen**. Für Details siehe „7: Kammermädchen“.

Die Bedienungsphase endet, wenn du keine Karten mehr aus deiner Hand spielen kannst oder möchtest. Alle Auswirkungen, die während der Bedienungsphase stattfinden müssen, werden ausgeführt, auch wenn du kein „**Bedienen**“ mehr übrig hast.

● 6 – 3 : Einstellungsphase

Nachdem du von deinen Dienstmädchen bedient wurdest, kannst du Personal aus der **Stadt** einstellen. Du hast eine „**Einstellung**“ pro Zug. Dies kann durch Effekte aus der Bedienungsphase erhöht werden.

Um ein neues Mädchen zu beschäftigen, musst du ausreichend „**Liebe**“ haben, die du ihr geben kannst. Du kannst in der Einstellungsphase so viele Liebeskarten aus deiner Hand ausspielen, wie du möchtest. Du kombinierst die **Liebe** die erzeugt wurde mit der „**Liebe**“ die du gegebenenfalls in der Bedienungsphase durch deine **einfachen Dienstmädchen** bekommen hast. Das Ausspielen einer **Liebeskarte** kostet kein „**Bedienen**“.

Wenn du während deines Zuges ein extra **Bedienen** bekommen hast, kannst du es dazu benützen, deine **Liebe** auf mehrere Karten aufzuteilen. Zum Beispiel kannst du mit 5 **Liebe** und 1 **Einstellung** jede Karte kaufen, die 5 oder weniger **Liebe** kostet. Aber mit 5 **Liebe** und 2 **Einstellung** kannst du eine Karte kaufen, die 2 kostet, und zusätzlich eine Karte, die 3 kostet, oder 2 Karten, die jeweils 2 kosten, usw. Wenn du genug **Liebe** und **Einstellungen** hast, könntest du die ganze **Stadt** einstellen!

Möchtest du ein **Persönliches Dienstmädchen** haben, kannst du nur eine aus den beiden offenliegenden Persönlichen Dienstmädchen wählen und bezahlst die vorgesehene **Liebe** und **Bedienen**. **Persönliche Dienstmädchen** kommen in die **Privaträume**, und die nächste Karte vom Stapel der **persönlichen Dienstmädchen** wird aufgedeckt. In Oktoberfest gibt es keine Persönliche Dienstmädchen, jedoch in anderen Tante Cuore Sets. Oktoberfest kann mit anderen Tante Cuore Sets kombiniert werden wodurch persönliche Dienstmädchen ins Spiel kommen können.

Neu gekaufte **Einfache Dienstmädchen** und **Liebe-Karten** kommen auf deinen Ablagestapel.

Wenn du während der **Bedienungsphase Barmädchen** oder **Bierstände** benutzt hast, kannst du Bierkarten bekommen. Das Erhalten von Bierkarten verbraucht keine **Einstellung**.

Die Einstellungsphase endet, wenn du keine **Einstellung** oder **Liebe** mehr übrig hast, oder wenn du diese Phase beenden willst.

Manche Karten haben einen Einstellungsbonus. Dieser ist mit folgendem Symbol markiert: 

Der Einstellungsbonus ist eine Fähigkeit, die du während der Einstellungsphase nutzen kannst, sofern du die Karte mit dem Bonus kaufst. In der Bedienungsphase kann er nicht genutzt werden.

● 6 – 4: Ablagephase

Dies ist die letzte Phase in deinem Zug. Alles Personal, das dich bedient hat, und alle Karten, die du noch auf der Hand hältst, werden abgelegt d.h. sowohl die ausgespielten als auch die auf der Hand verbliebenen Karten werden nun auf den Ablagestapel gelegt). Es werden keine Karten aus den **Privaträumen** abgelegt.

Dann ziehst du 5 neue Karten von deinem Deck. Wenn weniger als 5 Karten im Deck sind, ziehst du so viele nach, wie du kannst. Dann wird der Ablagestapel gemischt, um das neue Deck zu bilden, und du ziehst so viele Karten, bis du 5 Karten auf der Hand hast.

Alle nicht genutzten **Liebe**, **Einstellung** und **Bedienen** verfallen nun und können nicht in die nächste Runde mitgenommen werden.

Ein neues Deck mischen:

Du darfst deinen Ablagestapel erst mischen, wenn du eine Karte ziehen musst und das Deck leer ist. Hast du keine Karte mehr im Deck, darfst du den Ablagestapel nicht mischen bevor du eine Karte nachziehen musst.

■ 7. Kammermädchen

● 7 – 1: Kammermädchen

Bestimmte Mädchen tragen den Titel **Kammermädchen** oder **Oberste Kammermädchen**. Diese Mädchen können Kammermädchen werden, wenn man ein **Bedienen** dafür ausgibt (oder manchmal zwei), das heißt, dass sie dich nicht bedienen, sondern in deine Privaträume gelegt werden. Ihr Bonus oder ihr Effekt tritt nicht ein, und sie werden in deine **Privaträume** gelegt und nicht auf den Ablagestapel. Sie bleiben in deinen **Privaträumen**, bis das Spiel endet oder sie durch einen Effekt entfernt werden müssen.

● 7 – 2: Wie wird man Kammermädchen

Soll ein Dienstmädchen zum Kammermädchen befördert werden, muss ein „**Bedienen**“ bezahlt werden. Manche erfordern einen extra **Bedienen** (also in Summe zwei **Bedienen**), um Kammermädchen zu werden. Die Kosten sind auf den Karten angegeben.

● 7 – 3: Kammermädchen-Bonus

Manche Kammermädchen haben einen Kammermädchenbonus. Dieser kommt erst zum Tragen, wenn das Mädchen zum Kammermädchen gemacht wird. Fähigkeiten können nicht aktiviert werden und der Ende-des-Spiel Siegpunkte Bonus, gelten nicht, solange sich das Mädchen nicht in deinen Privaträumen befindet.

■ 8. Bierkarten

Bierkarten können nicht wie Dienstmädchenkarten eingestellt werden. Bierkarten können erworben werden, indem ein Barmädchen oder einen Bierstand benutzt wird und man kann sie von einem anderen Spieler erhalten, wenn man „Sich betrinken“ oder „Lass mich trinken“ ausspielt.

Du kannst Bierkarten in der Bedienungsphase und in der Einstellungsphase bekommen.

● 8–1 : Bierkarten erhalten

Es gibt zwei Mädchen, die den Titel „Barmädchen“ tragen. Wenn du diese Mädchen ausspielt und den erforderlichen Preis bezahlst, kannst du eine Bierkarte bekommen.

Außerdem können alle Spieler in ihrer Einstellungsphase eine Bierkarte erhalten, wenn ein Spieler die „**Bierstand**“-Karte bekommt und sie den Preis bezahlen. Der **Bierstand** bleibt nur eine Runde im Spiel.

Wenn ein Spieler eine Bierkarte erhält, kann er entweder die oberste Karte vom verdeckten Bierstapel oder die danebenliegende offen ausliegende Bierkarte wählen (das ist zu Spielbeginn das **Oktoberfest**). Hat ein Spieler eine Bierkarte bekommen, schaut er sie an und legt sie dann verdeckt in seine Privaträume. Hat die Karte eine Auswirkung, die sogleich stattfindet, muss der Spieler sie den anderen zeigen und die Auswirkung durchführen. Die Spieler dürfen sich ihre eigenen Bierkarten jederzeit ansehen.

Nimmt ein Spieler die offenliegende Bierkarte, muss er eine andere an ihre Stelle legen, und zwar die oberste der verdeckt ausliegenden Bierkarten. Ist diese Karte die „**Sich betrinken**“-Karte, muss zuerst ihre Auswirkung durchgeführt und dann eine weitere Bierkarte aufgedeckt werden.

● 8–2 : Alkoholwert

Die meisten Bierkarten haben einen Alkoholwert. Wird die „**Sich betrinken**“-Karte aufgedeckt oder das Mädchen „**Ute Krombach**“ gespielt, kann es erforderlich sein, den Alkoholwert zusammenzuzählen. Dazu wird der Wert auf allen Bierkarten in den Privaträumen addiert. (Wenn die Karte, die euch sagt, dass Ihr den Alkoholwert addieren sollt, die „**Sich betrinken**“-Karte ist, ignoriert die Bierkarten, die unter der **Bierfestkarte** sind). Habt Ihr Euren Alkoholwert ausgerechnet, legt alle eure Bierkarten verdeckt zurück in eure **Privaträume**.

■ 9. Ereignisse, Gebäude und Persönliche Dienstmädchen

Ereigniskarten, Gebäudekarten und Persönliche Dienstmädchen werden nicht im Ablagestapel platziert, wenn sie eingestellt wurden.

● 9 – 1 : Ereigniskarten

In diesem Set gibt es drei neue Ereigniskarten.

Wird eine Ereigniskarte gekauft wird, wählt der Käufer einen Spieler aus, in dessen Privaträumen die Karte platziert wird. Bestimmte Ereigniskarten werden direkt auf ein Mädchen oder ein Gebäude gelegt.

Die Ereigniskarten, die sich in den Privaträumen eines Spielers befinden, bleiben dort, bis das Spiel zu Ende ist oder sie durch den Effekt einer Karte entfernt werden dürfen. Ihre Auswirkungen bleiben wirksam, solange sie in den Privaträumen liegen.

Soll eine Ereigniskarte abgelegt werden, wird sie in die Stadt zurückgelegt. Gibt es von einer Sorte keine Ereigniskarten mehr in der Stadt, kann diese nicht gekauft werden, bis wieder eine Karte in die Stadt zurückkommt.

● 9 – 2 : Gebäudekarten

In diesem Set ist eine neue Gebäudekarte enthalten, der „Bierstand“.

Kauft ein Spieler eine Gebäudekarte, wird diese in seine Privaträume gelegt, wo sie bis zum Spielende verbleibt, sofern sie nicht durch die Auswirkung einer anderen Karte entfernt wird.

● 9 – 3 : Einstellen von persönlichen Dienstmädchen

Persönliche Dienstmädchen sind beim Oktoberfest nicht dabei, sind aber Teil der anderen Tanto Cuore Sets. Wird ein **persönliches Dienstmädchen** eingestellt, kommt es direkt in die **Privaträume** und wird dort eine Auswirkung entfalten (aber nur einmal pro Zug). Manche **persönlichen Dienstmädchen** werden stattdessen in die Privaträume anderer Spieler geschickt und können dort negative Auswirkungen haben. Für Details schaut bitte in den Spielanleitungen in den Tanto Cuore Sets nach, die **persönliche Dienstmädchen** enthalten.

Die Auswirkung eines **persönlichen Dienstmädchens** zu nutzen kostet kein **Bedienen**. Jedes persönliche Dienstmädchen hat sein eigenes Timing; bitte schau auf der jeweiligen Karte nach. Beachte auch, dass die Symbolboni der **persönlichen Dienstmädchen** manchmal an eine Bedingung geknüpft sind, diese ist ebenfalls im Kartentext vermerkt.

Du kannst jede beliebige Anzahl von **persönlichen Dienstmädchen** haben, aber es kann immer nur eins zur selben Zeit aktiv sein. Wenn du ein neues **persönliches Dienstmädchen** einstellst, wird sie oben auf das vorher aktive persönliche Dienstmädchen gelegt, wodurch das vorherige

persönliche Dienstmädchen alle Effekte außer seine Siegpunkte und den Spielende Bonus verliert. Nur das zuoberst liegende Dienstmädchen kann seine Fähigkeiten einsetzen. Du darfst die Reihenfolge deines Stapels mit persönlichen Dienstmädchen nicht verändern.

■ 10. Beispiel eines Spieles

Markus, Sandra und Peter spielen Oktoberfest. Es ist der Zug von Markus.

Markus hat **Anna, Gina, Kirika, Matilde**, und zwei **1 Liebe** Karten in seiner Hand.

Während seiner Startphase passiert nichts, weil Markus keine Ereigniskarte hat. Die Startphase endet sofort.

Jetzt kommt seine Bedienphase. Markus benutzt sein **1 Bedienen**, um von Anna bedient zu werden. Ihr Bonus ist **[Bedienen +2]**. Sie hat auch einen Einstellungsbonus. Markus kann diesen Bonus jedoch nur nutzen, wenn er die Karte einstellt, deshalb hat der Einstellungsbonus keine Auswirkung.

Markus hat nun 2 **Bedienen**. Markus benutzt **1 Bedienen**, um **Kirika** aus seiner Hand zu spielen. Er bekommt durch sie **Ziehen +2**. Er zieht zwei Karten: Es sind einmal **Matilde** und eine **3 Liebe**.

Er hat immer noch **1 Bedienen** übrig. Er entscheidet, dieses zu benutzen, um **Gina** zu spielen. Nun kann er durch sie in seiner Einstellungsphase eine Bierkarte bekommen.

Er hat nun kein **Bedienen** mehr, so dass er jetzt mit der Einstellungsphase weitermacht. Die Matilde in seiner Hand ist ein Dienstmädchen, aber er kann sie durch Kirikas Auswirkung in der Einstellungsphase wie **1 Liebe** verwenden. Markus spielt **Matilde (1 Liebe), Matilde (1 Liebe), 1 Liebe** und **3 Liebe** aus seiner Hand. Nun hat er 6 Liebe und **1 Einstellung**.

Markus kann eine Bierkarte für 4 Liebe kaufen, weil er in seiner Bedienungsphase Gina gespielt hat. Die offenliegende Karte zeigt ein **Weißbier**. Er denkt einen Moment nach und entscheidet sich dafür, lieber eine verdeckte Bierkarte zu ziehen. Das ist ein **Altbier**.

In einer früheren Spielrunde hat Markus ein **Pilsner** bekommen. Diese Karte liegt verdeckt in seinen Privaträumen. Er legt seine Karte **Altbier** auf die Karte **Pilsner** drauf. Beide Karten sind noch immer verdeckt.

Eine Bierkarte zu kaufen kostet keine Einstellung. Markus hat noch immer **2 Liebe** und **1 Einstellung**. Er entscheidet sich dafür, **Nicole** aus der Stadt einzustellen. Nicoles Einstellungsbonus lautet „Wenn Du diese Karte einstellst, lege sie auf den Ablagestapel eines anderen Spielers“. Markus legt die Karte auf den Ablagestapel von Peter.

In seiner Ablagephase legt Markus die **Anna, Gina** und **Kirika-Karten** ab, die er in der Einstellungsphase gespielt hat. Außerdem legt er **1 Liebe, 3 Liebe** und **Matilde** ab, welche er in der Einstellungsphase gespielt hat. Außerdem muss er alle Karten, die er noch auf der Hand hat, ablegen. In diesem Zug hat er allerdings alle Karten aus seiner Hand ausgespielt und kann daher keine mehr aus seiner Hand ablegen. Alle abgelegten Karten wandern auf seinen Ablagestapel.

Zum Schluss zieht er 5 neue Karten aus seinem Deck, und Sandra ist an der Reihe.

■ 11. Das Ende des Spieles

● 11 – 1: Spielende

Wenn der Bierstapel oder zwei Mädchenstapel (ohne die Liebe, Gebäude, Ereignisse, Erinnerung (aus anderen Tanto Cuore Sets) oder Bierstapel) leer sind, endet das Spiel, wenn der aktuelle Spieler seinen Zug beendet hat.

● 11 – 2: Siegpunkte (SP)

Jeder Spieler zählt die Siegpunkte von allen seinen Karten zusammen. Siegpunkte stehen oben rechts in der Ecke jeder Karte. Einige Karten zeigen stattdessen ein Fragezeichen (?) an dieser Stelle; deren SP nur zählen, wenn die Voraussetzungen dafür eingehalten werden. Ebenso geben Ereigniskarten, die fixe SP haben, noch einen Bonus oder können einen Abzug haben. Vergesst nicht, den „Ende des Spieles Bonus“ zu verrechnen.

- Zählt die SP aus den Karten in eurer Hand, im Deck und am Ablagestapel zusammen.

- Zählt alle SP der Mädchen in euren **Privatzimmern** und vergesst nicht, die „Ende-Spiels-Boni“ dazu zu rechnen.

- Dann addiert alle Boni von euren **Bierkarten**.

Der Spieler mit den meisten Siegpunkten ist der Gewinner. Im Falle eines Unentschieden ist der Spieler der Gewinner, der die meisten Mädchen hat, die keine Siegpunkte geben. Wenn es wieder ein Unentschieden gibt, dann ist der Spieler, der Tanto Cuore am meisten mag, der Sieger.

Der Gewinner wird zum „Perfekten Hausherrn“ gekrönt!

■ 12. Optionale Regeln

Hier möchten wir euch einige optionale Regeln vorschlagen.

● 12 – 1: Spiel für zwei Spieler

Für ein schnelleres Spiel, wenn nur 2 Spieler da sind, entferne von jedem Stapel der einfachen Mädchen und Obersten Dienstmädchen je 3 Karten.

● 12 – 2: Kombination mit anderen Tanto Cuore

Ausgaben:

- Verwendet alle Sonderkarten aus den Ausgaben, die Ihr habt; **Ereigniskarten** aus dem Grundspiel, **Gebäudekarten** aus der „Erweiterung des Hauses“ und **Erinnerungskarten** aus den „romantischen Ferien“.

- Benutze entweder den Satz der zwei **obersten Dienstmädchen** aus dem Basis Spiel (**Colette** und **Marianne**) oder die zwei aus der Erweiterung (**Aline** und **Claudine**), oder die beiden aus Oktoberfest (**Anja** oder **Matilde**).

- Benutzt einen Satz der **Liebeskarten** (außer, wenn Ihr zu 5 oder mehr Spieler seid)
- Benutzt alle **persönlichen Dienstmädchen**, mischt alle zu einem Stapel zusammen.
- Verwendet alle Erinnerung ① Karten, aber keine Erinnerung ② Karten.
- Sucht euch 10 **einfache Dienstmädchen** aus allen Sets, die ihr habt, aus. Allerdings müsst Ihr eine oder beide **Barmädchen** in diesem Set zuerst nehmen und dann den Rest der **einfachen Dienstmädchen**, durch Zufall oder durch Auswählen, in jeder beliebigen Kombination aus einem oder mehreren Sets.
- Seid Ihr 2-4 Spieler, endet das Spiel, wenn 2 der Mädchenstapel (egal, welche) oder der Bierstapel leer sind. Seid Ihr fünf oder mehr Spieler, verwendet 2 Sets von „Liebe“ Karten aus beliebigen Tanto Cuore Ausgaben. Dann endet das Spiel erst, wenn drei Mädchenstapel aufgebraucht sind, nicht nur zwei

● 12 – 3: Optionale Spielregel

Die Anzahl der Karten im Deck eines jeden Spielers, im Mädchenstapel in der Stadt sowie jede offen liegende Karte in den **Privaträumen** eines Spielers (**Kammermädchen, persönliche Dienstmädchen** etc.) sind immer frei zugängliche Information. Den Ablagestapel eines Spielers betrifft das allerdings nicht, nur die oberste Karte sollte sichtbar sein..

● 12 – 4: FAQ

Das FAQ findet Ihr auf der Tanto Cuore Webseite:

<http://www.tantocuore.com/>

13. Kartendetails

13 – 1 : Oberste Dienstmädchen



Anja Brunner (Anz.: 8)

SP: 6

— Am Ende des Spiels —

Hast du mehr als 3 Nicole in deinem Deck, bekommt Anja einen extra SP.

Details: Das charakteristische Dienstmädchen in dieser Ausgabe. Anja gibt einen zusätzlichen SP, wenn du am Spielende mehr als 3 Nicole in deinem Deck hast. Sie mag wirklich diese Auszubildende!



Matilde Wiese (Anz.: 24)

SP: 1

Kammermädchen ⇒ [Bedienen -2]

— Während der Startphase —

Du darfst ein Kammermädchen Matilde in deinen Ablagestapel geben. Wenn du das tust, suche eine Karte aus deiner Hand aus und lege sie zurück in die Stadt.

Details: Diese Karte ist einen SP wert, auch wenn sie nicht zu einem Kammermädchen befördert wird. Ist sie zu Beginn deiner Startphase ein Kammermädchen, kannst du sie in deinen Ablagestapel geben, um eine Karte aus deiner Hand in die Stadt zurückgeben zu können.

13 – 2 : Einfache Dienstmädchen



Elsa Reinmaier (Anz.: 8)

SP: 2

[Einstellung + 2]

Zieh 3 Karten. Danach suchst du dir eine Karte aus dem Ablagestapel aus und legst sie auf deine Hand ab. Wenn du das tust, suche eine Karte aus deiner Hand aus und lege sie ab.

Details: Einfach gesagt, ist ihre Fähigkeit Ziehen +3, Einstellung +2, und sie zwingt jeden, der 4 oder mehr Karten auf der Hand hat (auch Dich!), eine Karte aus der Hand abzulegen.



Hermina Baum (Anz.: 8)

SP: 1

[Liebe + 3]

Nachdem du nach der Ablagephase deine neuen Handkarten ziehst, darfst du eine Karte aus deiner Hand ablegen und danach eine andere Karte ziehen.

Einstellungs-Bonus-Details: Nach deinem Zug, nachdem du 5 Karten aufgenommen hast, darfst du eine Karte ablegen und dafür eine andere Karte ziehen.



Toni Darling (Anz.: 10)

[Ziehen +1]

[Liebe +1]

[Bedienen +1]

Du darfst eine Karte aus deiner Hand ablegen. Wenn das tust, erhältst du Einstellung +1.

Details: Wenn du Tonis Fähigkeit Einstellung +1 nutzen möchtest, musst du eine Karte aus deiner Hand ablegen, bevor du eine weitere Karte spielst. Du kannst Ihre Fähigkeit nur einmal pro Zug verwenden. Es ist nicht gestattet, zwei Karten aus der Hand abzulegen, um +2 Einstellung zu erhalten.



Nora Morgenstern (Anz.: 10)

[Bedienen + 2]

Du kannst ein Bedienen bezahlen und darfst dafür die beiden obersten Karten von deinem Deck aufdecken. Nimm die Liebeskarten auf die Hand und leg die anderen ab.

Details: Nora gibt dir zwei Bedienen, wenn du sie spielst. Wenn du zwei Karten aufdecken möchtest, kannst Du für die nötigen Kosten einen der beiden Bedienen verwenden, die sie dir gibt.



Nadja Kersten (Anz.: 10)

[Liebe +1]

Wenn du Nadja einstellst, kannst du eine Bierkarte für 1 Liebe bekommen.

Du darfst eine Liebeskarte aus deiner Hand ablegen und ein Bedienen bezahlen, dann bekommst du eine Bierkarte

Einstellungs-Bonus-Details: Die Einstellungskosten für Nadja sind 5, aber Du kannst eine zusätzliche Liebe bezahlen, um durch ihren Einstellungsbonus eine Bierkarte zu bekommen.

Details: Sobald Du Nadja aus Deiner Hand spielst, darfst Du eine Liebeskarte (eine 1 Liebe, 2 Liebe oder 3 Liebe-Karte) ablegen und 1 Bedienen bezahlen, um eine Bierkarte zu bekommen. Wenn Du zum Beispiel vor Nadja Anna spielst, um 2 Bedienen zu erhalten, kannst Du ein Bedienen von Anna ausgeben, um eine Bierkarte zu kaufen, wenn Du Nadja spielst.



Gina Kersten (Anz.: 10)

[Ziehen + 1]

Wenn du Gina einstellst, kannst du 1 Bierkarte für 2 Liebe bekommen.

Während deiner Einstellungsphase kannst du eine Bierkarte für 4 Liebe kaufen.

Einstellungs-Bonus-Details: Ginas Einstellungskosten sind 4 Liebe, aber du kannst durch ihren Einstellungsbonus noch 2 zusätzliche Liebe bezahlen, um eine Bierkarte zu bekommen.

Details: Spielst du Gina aus Deiner Hand, kannst du im selben Zug während der Einstellungsphase 4 Liebe bezahlen, um eine Bierkarte zu bekommen. Diese Aktion gilt nicht als das Einstellen einer Karte.



Sara Leonhardt (Anz.: 10)

[Liebe +2]

Du darfst ein Kammermädchen aus deinen Privaträumen auf den Ablagestapel legen. Wenn du das tust, bekommst du +2 Bedienen.

Details: Wenn Du Saras Fähigkeit möglichst effizient nutzen möchtest, solltest Du mehrere Mädchenkarten haben, die Du für 1 Bedienen zu Kammermädchen machen kannst. Ute und Kaori sind die besten Partner für Sara.



Julia Kunster (Anz.: 10)

[Ziehen +2]

[Einstellen + 1]

Schau dir die obersten 2 Bierkarten an. Du darfst ihre Reihenfolge verändern.

Details: Julia ist sehr nützlich, wenn du bestimmte Bierkarten haben möchtest. Weißbier und Pilsner erzeugen umso mehr SP, je mehr du von ihnen besitzt, deswegen ist es eine gute Idee, sie durch Julia zu sammeln!

Wenn du mit Julias Fähigkeit „Sich betrinken“ oder „Bierstand“-Karten aufdeckst, werden diese Effekte nicht wirksam. Sie werden nur wirksam, wenn sie in der Stadt aufgedeckt werden oder wenn ein Spieler sie kauft.



Kirika von Heidemann (Anz.: 10)

[Ziehen + 2]

Während dieses Zuges behandelst du die obersten Kammermädchenkarten in Deiner Hand als „1 Liebe“ Karten.

Details: Wenn der Spieler, der an der Reihe ist, Kirika in seiner Bedienungsphase ausspielt, gelten alle „Obersten Dienstmädchen“-Karten in seiner Hand als „1 Liebe“ Karten.



Anna Hartmann (Anz.: 10)

[Bedienen + 2]

Wenn du Anna einstellst, darfst du die oberste Karte vom Deck eines beliebigen Spielers ablegen.

Einstellungs-Bonus-Details: Du kannst mit Annas Fähigkeit nur das Deck eines Spielers auswählen. Bitte beachtet die strikte Unterscheidung zwischen Deck und Stapel.



Renata Abendroth (Anz.: 10)

[Liebe + 2]

Wähle eine Zahl und einen Spieler, der 5 oder mehr Karten auf der Hand hat. Dieser Spieler legt eine Karte ab, die dieselben Einstellungskosten hat wie die Zahl, die du genannt hast.

Details: Um Renatas Fähigkeit bestmöglich nutzen zu können, solltest du dir merken, welcher Spieler welche Karten gekauft hat.



Aileen Hammerschmidt (Anz.: 10)

Du darfst bis zu zwei Karten aus deiner Hand ablegen. Zieh dieselbe Anzahl an Karten nach.

Details: Einfach ist Aileens Fähigkeit, dass du bis zu zwei nutzlose Karten ablegen darfst und (hoffentlich) bessere dafür bekommst.



Ute Krombach (Anz.: 10)

[Einstellung + 1]

Zieh eine zusätzliche Karte, wenn du in deiner Ablagephase deine neuen Handkarten aufnimmst.

Kammermädchen ⇒ [Bedienen – 1]

— Kammermädchenbonus —

Wenn dein Alkoholwert zwischen 2 und 9 ist, hat diese Karte einen SP-Wert von 2 statt von 1.

Einstellungs-Bonus-Details: Du bekommst eine zusätzliche Karte, wenn du im Zug, bei dem du Ute eingestellt hast, in deiner Ablagephase deine neuen Handkarten aufnimmst. Wenn du in deinem Zug mehrere Ute-Karten eingestellt hast, bekommst du dieselbe Anzahl an zusätzlichen Karten wie die Anzahl der Ute-Karten, die du eingestellt hast.

Details: Diese Karte ist 1 SP wert, wenn sie zu einem Kammermädchen befördert wird. Sie ist 2 SP wert, wenn du eine hohe Anzahl an Getränken sammelst!



Kaori Hamasaki (Anz.: 10)

[Liebe +1]

Kammermädchen ⇒ [Bedienen – 1]

———— **Kammermädchen Bonus** ————

3 Kaori = 12 SP, 2 Kaori = 2 SP, 1 Kaori = 1 SP

Details: Zähle am Ende des Spiels, wie viele Kaori-Karten du als Kammermädchen in deinen Privaträumen hast, und zähle, wie viele Sets du hast. Wenn du 3 oder mehr Karten hast, bilde mit drei Karten ein Set und zähle den Rest. Hast du z.B. 5 Kaori-Karten, sind das 14 SP, weil sie als 3 Kaori (12 SP) und 2 Kaori (2 SP) gezählt werden. Sets von 3 sind die besten!



Paula Lauenburg (Anz.: 10)

Du darfst die oberste Karte vom Deck eines anderen Spielers ablegen und die Fähigkeiten und Boni der Karte nutzen, als ob du sie selbst gespielt hättest. Wenn die abgelegte Karte eine Liebe Karte war, bekommst du diese Anzahl an Liebe.

Details: Du darfst die abgelegte Karte so spielen, als ob du sie gerade aus deiner Hand gespielt hättest, das heißt, du kannst das Mädchen nicht zum Kammermädchen machen, auch wenn die Karte ein Kammermädchen oder ein Chefkammermädchen war. Auch wenn die Karte Nicole ist, kannst du ihre Fähigkeiten nicht nutzen, weil die Karte schon gespielt wurde und nicht in deiner Hand war.

War die oberste vom Deck abgelegte Karte Paula, kannst du den Vorgang wiederholen, so als ob du Paula noch einmal spielen würdest.

War die abgelegte Karte eine Liebe-Karte, bekommst du die Menge an Liebe auf der Karte, als ob du sie aus deiner Hand gespielt hättest.



Nicole Schmiege (Anz.: 10)

Wenn Du diese Karte einstellst, lege sie auf den Ablagestapel eines anderen Spielers.

Lege 2 Nicole aus Deiner Hand zurück in die Stadt. Tust Du das, bekommst Du ein einfaches Dienstmädchen mit Einstellungskosten von 5 oder weniger (diese Fähigkeit kostet kein Bedienen).

Einstellungs-Bonus-Details: Du darfst Nicole auf den Ablagestapel eines anderen Spielers legen, wenn Du sie einstellst.

Details: Wenn Du zwei oder mehr Nicole-Karten auf der Hand hast, kannst Du 2 Nicole-Karten zurück in die Stadt legen und bekommst dafür ein einfaches Dienstmädchen mit Einstellungskosten von 5 oder weniger. Diese Aktion zählt nicht als Bedienen, deswegen kannst Du Nicles Fähigkeit auch nutzen, wenn Du kein Bedienen mehr hast.

● 13 – 3 : Ereigniskarten



Neid (Anz.: 8)

—— Zu Beginn der Einstellungsphase ——
Alle Einstellungskosten für Mädchenkarten sind um 1 erhöht. (Dieser Effekt kann sich nur um bis zu 2 erhöhen)

—— Zu Beginn Deines Zuges ——
Gib eine Mädchenkarte mit Einstellungskosten von 4 oder mehr zurück in die Stadt. Wenn Du das tust, lege diese Karte zurück in die Stadt.

Details: Die Auswirkungen dieser Karte betreffen nur den Spieler, der Neid hat. Die Spieler können jede beliebige Anzahl an Neid-Karten in die Privaträume eines Spielers legen, aber nicht mehr als 2 Neid-Karten können ihre Auswirkung entfalten.



Schwerer Sturm (Anz.: 8)

Diese Karte wird auf ein beliebiges Gebäude in den Privaträumen eines Spielers gelegt. Alle Karten, die von einer Sturm-Karte verdeckt werden, werden behandeln, als ob sie nicht existieren.

—— Zu Beginn Deines Zuges ——
Wenn du eine „3Liebe“ Karte aus deiner Hand ablegst, darfst du die Sturm-Karte zurück in die Stadt legen.

Details: Diese Karte kann in dieser Ausgabe nur gegen das Bierfest gespielt werden, aber Ihr könnt sie auch gegen Gebäude aus dem Tanto Cuore – Erweiterung des Hauses Sets verwenden. Zum Beispiel ist die Sturmkarte sehr wirksam gegen das Grundstück eines anderen Spielers.



Lass mich trinken! (Anz.: 8)

Wenn Du diese Karte bekommst, lege sie in Deine Privaträume.

—— Zu Beginn Deines Zuges ——
Lege eine Liebe-Karte aus Deiner Hand ab nimm diese Karte aus dem Spiel. Wenn du das tust, nimm eine Bierkarte aus den Privaträumen eines anderen Spielers und lege sie in deine eigenen Privaträume.

Details: Du kannst nicht sehen, welche Bierkarten die anderen Spieler haben. Wenn du durch diese Auswirkung eine Bierkarte von einem anderen Spieler bekommst, suche sie zufällig aus.

Diese Karte gibt dir eine Bierkarte von einem anderen Spieler. Du kannst diese Auswirkung jedoch nur zu Beginn deiner Startphase nützen. Du darfst sie nicht sofort nützen, wenn du die Karte bekommst. Die anderen Spieler haben die Chance, ihr Bier mit dem Bierfest zu schützen oder deine Karte loszuwerden, bevor du ihre Auswirkung in deiner nächsten Startphase nützen kannst.

● 13 – 4: Gebäudekarten



Bierfest (Anz.: 8)

Wenn Du diese Karte bekommst, darfst Du eine Bierkarte aus deinen Privaträumen unter diese Karte legen.

Die Bierkarte ist dann vor den Karten „Sich betrinken“ oder „Lass mich trinken“ geschützt.

Details: Diese Karte ist eine großartige Karte, um dein Bier zu schützen, aber mit „Schwerer Sturm“ kann sie angegriffen werden. Wenn ein „Schwerer Sturm“ auf das Bierfest gelegt wird, werden alle Karten, die darunterliegen, als nicht existent behandelt. Das heißt, dass das Bierfest und alle darunterliegenden Karten als nicht vorhanden angesehen werden.

● 13 – 5: Bierkarten



Bierstand (Anz.: 1)

SP: 2

Wenn Du diese Karte bekommst, lege sie in Deine Privaträume. Bis zum Ende Deines nächsten Zuges dürfen alle Spieler in ihrer Einstellungsphase für 4 Liebe eine Bierkarte kaufen. Drehe die Karte am Ende Deines nächsten Zuges um und lege sie zu Deinen Bierkarten.

Details: Wenn Du diese Karte hast, ist sie grundsätzlich 2 SP wert, und Du hast außerdem die Chance, in Deiner Einstellungsphase in diesem und/oder in deinem nächsten Zug 4 Liebe zu bezahlen und ein Bier zu kaufen. Allerdings haben auch die anderen Spieler die Möglichkeit, in ihrer Einstellungsphase Bier zu kaufen.



Sich betrinken (Anz.: 1)

Wenn diese Karte gezogen oder aufgedeckt wird, überprüft der Spieler, der am Zug ist, seinen Alkoholwert. Ist dieser 9 oder höher, muss er eine zufällige Bierkarte einem anderen Spieler geben. Dann wird die „Sich betrinken“ Karte aus dem Spiel genommen.

Details: Es gibt 2 verschiedene „Sich betrinken“ Karten in diesem Set. Ihre Auswirkungen unterscheiden sich ein wenig. Bierkarten, die unter dem Bierfest liegen, werden ignoriert, wenn der Alkoholwert gezählt wird, und sind keine gültigen Ziele für die Auswirkung dieser Karte.



Sich betrinken (Anz.: 1)

Wenn diese Karte gezogen oder aufgedeckt wird, überprüft der Spieler, der am Zug ist, seinen Alkoholwert. Ist dieser 9 oder höher, muss er eine seiner Bierkarten auswählen und einem anderen Spieler geben. Dann wird die „Sich betrinken“ Karte aus dem Spiel genommen.

Details: Es gibt 2 verschiedene „Sich betrinken“ Karten in diesem Set. Ihre Auswirkungen unterscheiden sich ein wenig. Bierkarten, die unter dem Bierfest liegen, werden ignoriert, wenn der Alkoholwert gezählt wird, und sind keine gültigen Ziele für die Auswirkung dieser Karte. Wenn dein Alkoholwert 9 oder höher ist, suche eine deiner Bierkarten aus und gib sie einem Spieler deiner Wahl.



Oktoberfest (Anz.: 1)

SP: 3

Zähle sie wie die Weißbierkarte.

Details: Diese Bierkarte wird immer zu Beginn des Spieles in der Stadt aufgedeckt. Sie zählt als Weißbier, wenn die SP Boni der anderen Weißbierkarten gezählt werden.



Weißbier (Anz.: 7)

— Am Ende des Spieles —

Die SP, die diese Karte wert ist, ergibt sich aus der Anzahl an Weißbier-Karten in Deinen Privaträumen.

Details: Wenn Du zum Beispiel 3 Weißbier-Karten hast, ist jedes Weißbier 3 SP wert, also alle 3 Karten insgesamt 9 SP. Hast Du ein Weißbier und ein Oktoberfest, ist das Weißbier 2 SP wert, weil das Oktoberfest auch als Weißbier gilt. Allerdings ist der SP-Wert des Oktoberfestes immer 3, auch wenn Du noch ein Weißbier hast. In diesem Fall ist die gesamte Anzahl 5SP (2 SP vom Weißbier und 3 SP vom Oktoberfest)



Pilsner (Anz.: 6)

SP: ?

— Am Ende des Spieles —

Für jedes Set von Pilsner in Deinem Besitz bekommst die folgenden SP:

3 Pilsner ⇒ 14 SP

2 Pilsner ⇒ 6 SP

1 Pilsner ⇒ 1 SP

Details: Zähle am Ende des Spieles, wie viele Pilsner-Karten und wie viele Sets Du hast. Hast Du 3 oder mehr Karten, mache aus 3 Karten ein Set und zähle die übrigen. Wenn Du zum Beispiel 5 Pilsner-Karten hast, sind das 20 SP, weil sie als ein Set von 3 (14 SP) und 2 einzelne Karten (6 SP) gezählt werden. Sets mit 3 Karten bringen am meisten!



Altbier (Anz.: 5)

SP: 4

Details: Altbier bringt 4 SP.



Bock (Anz.: 3)

SP: 6

—— Am Ende des Spieles ——

Hast Du 2 oder mehr Oberste Dienstmädchen, ist diese Karte 0 SP statt 6 SP wert.

Details: Wenn Du planst, SP mit dieser Karte zu bekommen, solltest Du versuchen, keine Obersten Dienstmädchen (in diesem Set Anja) zu bekommen. Hast Du 2 oder mehr Oberste Dienstmädchen, ist diese Karte 0 SP statt 6 SP wert.

● 13 – 6: Liebe-Karten



1 Liebe (Anz.: 36)



2 Liebe (Anz.: 12)



3 Liebe (Anz.: 8)

**Thank you to our Premium Kickstarter Backers
that helped us get this game published!**

Matt Halverson

David Devaty

Ari Ades

Sherwin Modarressi

Kenny Mak

Michael chiu

M Payne

Kwang Ketcham

Joshua Jordan

Guillaume Lebigot

James Kahalewai

Manuel Cueto

Garnett Gilchrest

Daniel Eason

Charlie Kim

Dominic Stevens

Michael Lin

Yi Kit Wong

Michael Miller

Andrew Cassady

Yanik D'Aigle

Michael Piacsek

Stephen Shiu

Dominic Ferrer

Robert Corbett

Jimmie Maggard

Sean Reynolds

Tin Chun Denny Yan

Randy Chong

Aaron Seymour

■ 14. Credits

Titelbildgestaltung

しぐにゃん

Kartengestaltung

COMTA	FS	Maruto!
イシガー	おにねこ	かんくろう
しぐにゃん	やすゆき	久坂宗次
佐倉汐	山鳥おふう	重戦車工房
真時未砂	椋本夏夜	

Spieldesign

Masayuki Kudoh

Chefentwickler

Daisuke Kobayashi

Entwicklung

Atsuo Yoshizawa	Seiji Kanai
Shinsuke Yamagami	Nobuaki Takerube
Role & Roll Shop Testers	

Künstlerischer Leiter

Kazuna Shizukuishi

Graphikdesign

Jun-ichi Narusawa	Media Desk N
-------------------	--------------

Übersetzungen aus dem Englischen

Irene Jethan	Matthias Deisler
Michael und Svetlana Zimmerli	

Deutsche Produktion

Eric Price
Cherise Wilson
Elaine Schimek



www.JapanimeGames.com

www.boardgamebox.life

©2018 Arclight, Inc.