

ÜBERBLICK

décorum ist ein kooperatives Spiel mit geheimen Informationen, in dem du und deine Mitbewohner dasselbe Ziel verfolgen: Euer Zuhause so zu dekorieren, dass alle damit glücklich sind. Das Problem an der Sache ist, dass jeden andere Dinge glücklich machen und keiner sagt, was genau er braucht. Findet ihr einen guten Kompromiss oder zieht ihr wieder aus?!

SPIELAUFBAU

1. Legt das Haus-Tableau in die Tischmitte. Nehmt die Seite für 2/4 Spieler. Legt links vom Tableau entweder 3 Herzmarker (für 2 Spieler) oder 5 Herzmarker (für 3/4 Spieler) offen bereit. Legt den Rundenmarker auf Feld 1 der Rundenleiste
2. Legt das Marker-Tableau neben das Haus-Tableau. Ordnet darauf alle Objekte und Wandfarben an

SZENARIOAUFBAU

1. Wählt ein Szenario und nehmt alle dazugehörigen Karten verdeckt
2. Jeder Spieler erhält 1 große Bedingungen-Karte. Im Spiel mit 3/4 Spielern erhält jeder zusätzlich seine kleinen Bedingungen-Karten. Teilt im Spiel mit 3 Spielern die kleinen roten Bedingungen-Karten gemäß ihrer Rückseite an die Spieler aus
3. Dekoriert das Haus entsprechend der Aufbaukarte
4. Spieler 1 beginnt

SPIELABLAUF - SPIELERZÜGE

1. Aktion: In deinem Zug machst du eine einzige Veränderung am Haus. Deine Optionen sind:
 - a. Platziere ein Objekt auf einem leeren Feld
 - b. Entferne ein Objekt
 - c. Tausche ein Objekt gegen eines desselben Typs
 - d. Streiche ein Zimmer
 - e. Passe - Du änderst nichts, aber nur, wenn du zufrieden bist
2. Zufriedenheits-Check: Wenn all deine Bedingungen erfüllt sind, sagst du „Ich bin zufrieden“
3. Kommentar: Alle anderen Spieler reagieren auf die Veränderung mit einem positiven, negativen oder neutralen Kommentar (Beispiele: „Ich liebe es“, „Ich hasse es“, „Okay, mir egal“)
4. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn führt seinen Zug durch

SPIELABLAUF - RUNDEN

1. Wenn alle Spieler 1 Zug durchgeführt haben, rückt ihr den Rundenmarker um 1 Feld vor
2. Am Ende von Runde 15, 20 und 25 schütten sich die Spieler in einer 2-er Partie das Herz aus. Am Ende jeder 5. Runde haben die Spieler einer 3-er/4-er-Partie eine Hausbesprechung
3. Wenn keine offenen Herzmarker mehr da sind, ist das Spiel vorbei

Das Herz ausschütten (2 Spieler)

1. Ein Spieler wählt eine seiner Bedingungen und liest sie laut vor
2. Dann wählt der andere Spieler eine seiner Bedingungen und liest sie laut vor
3. Wendet einen Herzmarker und legt ihn rechts neben das Haus-Tableau
4. Wenn dies das erste Herzausschütten war, rückt den Rundenmarker zurück auf Feld 1

Hausbesprechung (3/4 Spieler)

1. Jeder gibt bekannt, wie er sich aktuell in Bezug zu dem Haus fühlt (Beispiel: „Wir nähern uns“ oder „Joachim macht alles kaputt“)
2. Jeder wählt 1 seiner kleinen Bedingungen-Karten, um sie mit einem anderen Spieler zu teilen
3. Wendet einen Herzmarker und legt ihn rechts neben das Haus-Tableau
4. Rückt den Rundenmarker zurück auf Feld 1

Ihr hängt fest? Ihr könnt euch darauf einigen, das erste Herzausschütten bzw. die erste Hausbesprechung vorzuziehen.

SPIELEND

Das Spiel endet, sobald jeder zufrieden ist oder mit dem Ende der letzten Runde (wenn keine Herzmarker mehr vorhanden sind). Wenn alle Bedingungen erfüllt sind, habt ihr gewonnen!

WERTUNG

Ihr erhaltet 3 Punkte für alle erfüllten Bedingungen. Wenn alle Bedingungen erfüllt wurden, erhaltet ihr 2 Punkte zusätzlich für jedes verbliebene Herz

Alle Infos rund um das Spiel, FAQ, Erklärvideos uvm. findet ihr auf:

skellig-games.de/decorum.html



décorum ist ein kooperatives Spiel mit geheimen Informationen, in dem du und dein(e) Mitbewohner dasselbe Ziel verfolgen: Euer Zuhause so zu dekorieren, dass ihr beide damit glücklich seid. Das Problem an der Sache ist, dass jeden andere Dinge glücklich machen und keiner sagt, was genau er braucht. Findet ihr einen guten Kompromiss oder zieht ihr wieder aus?!

décorum wird über mehrere Szenarien gespielt, in denen jeder seine eigene geheime **Bedingungen-Karte** hat. Auf deiner Karte stehen zwischen 3 und 5 Bedingungen, die dir mitteilen, wie du das Haus dekoriert haben willst. Auch deine Mitbewohner haben ihre Karten mit anderen Bedingungen. Wenn ihr gewinnen wollt, müsst ihr **zusammen arbeiten**, um **jede Bedingung** auf den **Karten** aller mit möglichst wenig Kommunikation zu erfüllen!

Denkt daran: Dies ist ein kooperatives Spiel. Obwohl es sich nicht immer danach anfühlt, seid ihr auf derselben Seite.

bevor ihr loslegt

décorum spielt sich mit 2 Spielern leicht anders als mit 3/4 Spielern. Das **2-Spieler-Spiel** ist eine Kampagne aus 20 Szenarien, die ihr nacheinander spielen sollt. Für **3-4 Spieler** gibt es 10 unabhängige Szenarien mit unterschiedlicher Schwierigkeit, die ihr in beliebiger Reihenfolge spielen könnt. Wenn ihr eine 3/4-Spieler-Partie mit neuen Spielern spielt, empfehlen wir ein leichteres Szenario (zu erkennen an den Rückseiten der Szenariokarten).

Zunächst erklären wir das Spiel zu zweit. Die Unterschiede zu einem Spiel zu dritt oder viert findet ihr hinten in der Anleitung (S. 14-15).

Alle Infos rund um das Spiel, FAQ, Erklärvideos uvm. findet ihr auf:
skellig-games.de/decorum.html



ÜBER DAS HAUS

Lernt hier **das Haus** und die Dekorationselemente kennen, bevor ihr aufbaut:

Das Haus besteht aus 4 Zimmern (Bad , Schlafzimmer , Wohnzimmer , Küche ). Jedes Zimmer hat immer eine **Wandfarbe**  (**rot**, **gelb**, **blau** oder **grün**) und kann bis zu 3 **Objekte** beinhalten – 1 jedes Typs.



ÜBER DIE OBJEKTE

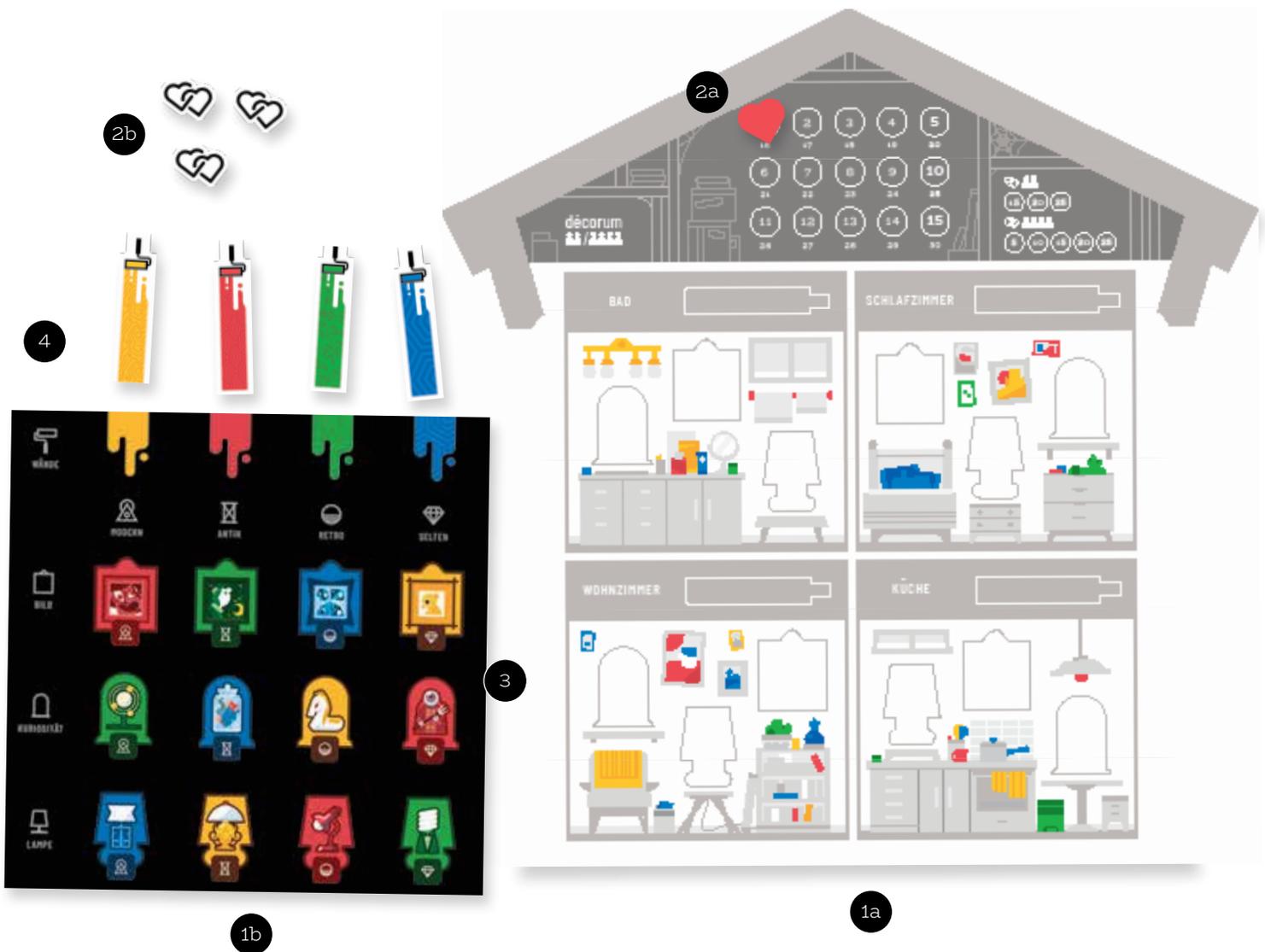
Es gibt 3 verschiedene Objektarten: **Bilder** , **Lampen**  und **Kuriositäten** . Objekte kommen in 4 verschiedenen Farben (**rot**, **gelb**, **blau** und **grün**) und 4 verschiedenen Stilen (**modern** , **antik** , **retro** , **selten** ). Allerdings kommt nicht jeder Objekttyp in jeder Farb-/Stilkombination vor – tatsächlich sind es nur 12 verschiedene Kombinationen! Mehr Details dazu folgen später.



spielaufbau

Baut das Spiel gemäß der folgenden Schritte auf:

1. Legt das Haus-Tableau (1a) und das Objekt-Tableau (1b) so hin, dass ihr beide sie gut erreichen könnt. Die 2-Spieler-Seite des Haus-Tableaus muss nach oben zeigen.
2. Legt den Rundenmarker (2a) auf Feld 1. Legt 3 Herzmarker (2b) offen (mit der „Herzseite“) links neben die Rundenleiste und legt die restlichen Herzmarker zurück in die Schachtel. Sie werden im Spiel zu zweit nicht gebraucht.
3. Ordnet alle Objektmarker (3) auf den Feldern des Objekt-Tableaus an, die ihrer Art und ihrem Stil entsprechen (jeweils 4 Marker pro Feld). Beachtet die entsprechenden Reihen- und Spaltennamen.
4. Legt die Wandfarbenmarker (4) neben das Objekt-Tableau.
5. Legt die Mitbewohnermarker zurück in die Schachtel. Sie werden im Spiel zu zweit nicht gebraucht.



szenarioaufbau

Wenn ihr décorum spielt, wählt ihr jedes Mal ein Szenario zum Spielen aus. Wir empfehlen, die Szenarien für 2 Spieler der Reihe nach zu spielen. Beginnt mit **Szenario 1 - willkommen zuhause**.

Jedes Szenario enthält:

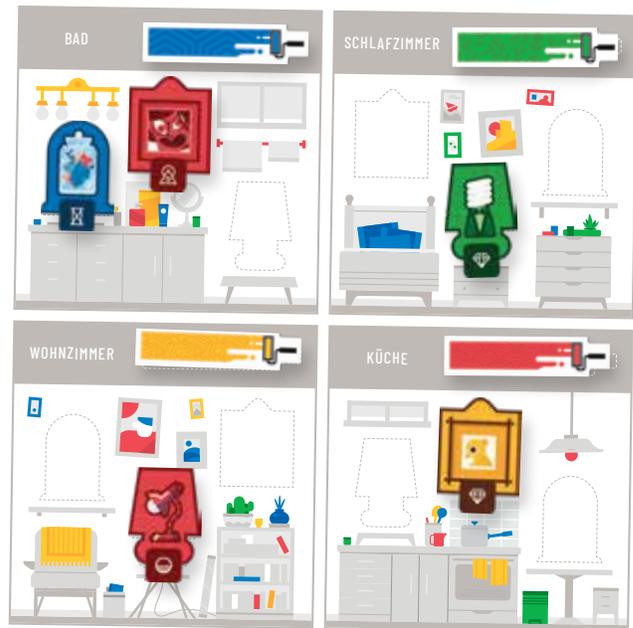
- ✓ 1 **Aufbaukarte**, die angibt, wie ihr das Haus-Tableau aufbauen müsst
- ✓ 2 **Bedingungen-Karten** (je 1 pro Spieler), die angeben, wie ihr das Haus dekoriert haben möchtet – behaltet diese vorerst verdeckt
- ✓ Möglicherweise ein, zwei **Überraschungen**, die in späteren Szenarien enthüllt werden



EIN SZENARIO AUFBAUEN

1. Nehmt vorsichtig alle Karten aus der **Szenarioschachtel**, lasst sie verdeckt.
2. Deckt die **Aufbaukarte** für beide Spieler auf.
Wenn ihr wollt, kann ein Spieler die Geschichte laut vorlesen!
3. Legt die **Wandfarbenmarker** auf die dafür vorgesehenen **Felder** aller 4 Zimmer des **Haus-Tableaus**. Die **Farben** für jedes Zimmer werden auf der **Aufbaukarte** angegeben.
4. Legt die **Objektmarker** vom **Objekt-Tableau** auf die vorgesehenen **Objektfelder** in jedes der 4 Zimmer des **Haus-Tableaus**. Ordnet die spezifischen **Objekte** so in den Zimmern an, wie auf der **Aufbaukarte** vorgegeben. Einige **Objektfelder** bleiben beim Aufbau leer.
5. Jeder Spieler erhält verdeckt eine **Bedingungen-Karte**. Schaut euch eure eigene Karte an, aber haltet sie vor dem anderen Spieler geheim.

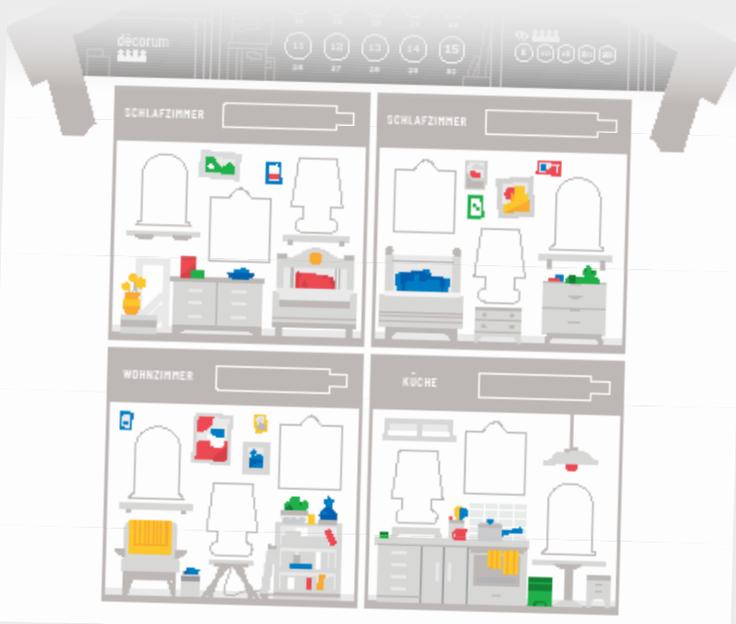
Wenn ihr möchtet, könnt ihr euren Charakter vorstellen und seine Geschichte laut vorlesen!



WICHTIG: Behaltet eure Bedingungen vorerst geheim.

über das haus

So sieht euer Haus aus:



Wie ihr seht, gibt es 4 Zimmer: das Bad, das Schlafzimmer, das Wohnzimmer und die Küche.

Jedes dieser Zimmer verfügt über 4 Dekoelemente, die ihr ändern könnt: Die Wandfarbe, die Lampe, das Bild und die Kuriosität.

Hinweis: Vielleicht bezeichnet ihr Kuriositäten eher als Plunder, Krimskrams, Nippes, Firlefanz, Geraffel oder Kitsch

Die Felder für Lampe, Bild und Kuriosität in jedem Zimmer werden „Objektfelder“ genannt. Das rechteckige Feld oberhalb jedes Raums ist das „Wandfarbenfeld“. Wenn in einem Objektfeld nichts ist, handelt es sich um ein leeres Feld ◯.

Jedes der Elemente (sowohl Objekte als auch Wandfarben sind Elemente) gibt es in 4 Farben, die entweder „warm“ oder „kalt“ sind: rot und gelb sind „warme“ Farben; grün und blau sind „kalte“ Farben.

über die objekte

Alle Objekte (Lampen, Bilder und Kuriositäten, aber nicht Wandfarben) gibt es nicht nur in 4 Farben, sondern auch in 4 verschiedenen Stilen: modern, antik, retro und selten.

Jeder Objekttyp hat sowohl eine Farbe als auch einen Stil. Es gibt 12 Kombinationen:

BILDER	KURIOSITÄTEN	LAMPEN
modern rot	modern grün	modern blau
antik grün	antik blau	antik gelb
retro blau	retro gelb	retro rot
selten gelb	selten rot	selten grün

Wie euch vielleicht aufgefallen ist, gibt es jedes Objekt in allen 4 Farben und allen 4 Stilen, aber nicht jeden Stil gibt es in jeder Farbe. Es gibt zum Beispiel kein „antik rot“.

Das Objekt-Tableau dient als Referenz, um den Überblick zu behalten.



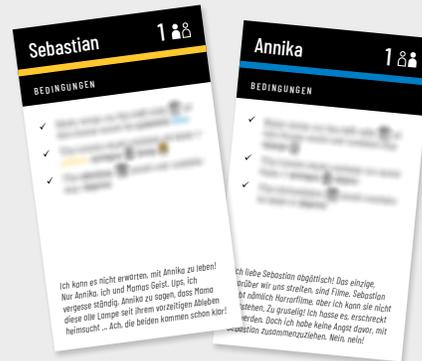
Behaltet im Hinterkopf: Wandfarbe funktioniert ein bisschen anders als Objekte. Im Gegensatz zu Objekten hat die Wandfarbe nur eine Farbe, aber keinen Stil.

Hinweis: Obwohl die Illustration auf den Markern immer unterschiedlich ist, gelten alle Marker mit demselben Typ / Farbton / Stil als identisch.

bedingungen

Beim Aufbau habt ihr beide eine Karte mit 3 bis 5 Bedingungen erhalten, die beschreiben, wie ihr das Haus dekoriert haben möchtet. Ihr beide gewinnt, wenn ihr zusammen alle Bedingungen auf den beiden Karten erfüllt habt.

Jede dieser Bedingungen stellt bestimmte Dekovoraussetzungen. Hier findet ihr ein paar Beispiele für typische Formulierungen, die euch vielleicht über den Weg laufen könnten:



Sie können positiv sein:	“Im Haus muss eine Lampe  sein”
Sie können negativ sein:	“Im Haus darf keine Lampe  sein”
Sie können sich auf bestimmte Zimmer beziehen:	“In der Küche  muss eine Lampe  sein”
Sie können sich auf Stockwerke oder Hälften beziehen: ..	“Oben  muss eine Lampe  sein” oder “Rechts  darf keine Kuriosität  sein”
Sie können sich auf bestimmte Objekte beziehen:	“Im Bad  muss eine gelbe antike Lampe  sein”
Sie können sich auf Wandfarbe beziehen:	“Unten  darf kein Zimmer grün gestrichen  sein”
Sie können sich auf Objektfarben beziehen:	“Im Wohnzimmer  muss ein gelbes Objekt sein”
Sie können sich auf Elementfarben beziehen:	“Oben  darf keine blaue Farbe sein (Objekte und/oder Wandfarben)”
Sie können sich auf die Farbtemperatur beziehen:	“Oben  dürfen keine warmen Farben  sein (Objekte und/oder Wandfarben)”
	Hinweis: rot und gelb sind „warme Farben“, grün und blau sind „kalte Farben“
Sie können sich auf Stile beziehen:	“In der Küche  muss ein antikes  Objekt sein”
Sie können sich auf Mengen beziehen:	“Im Haus müssen mindestens 2 Bilder  sein”
Sie können sich auch beziehen auf...	...viele weitere Dinge, die wir in den Szenarien vorstellen werden!

Denkt daran: Ihr beide habt unterschiedliche Bedingungen. Um zu gewinnen, müsst ihr zusammen alle Dekovoraussetzungen auf euren beiden Bedingungen-Karten erfolgreich erfüllen.

Hinweis: Ignoriert die farbigen Stellen auf dem Haus-Tableau. Sie zählen nicht für die Bedingungen.

spielüberblick

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. In jeder Runde führt jeder Spieler 1 Zug durch (bestehend aus einer **Aktion**, dem **Zufriedenheits-Check** und einem **Kommentar**). Dann rückt der Rundenmarker 1 Feld auf der Rundenleiste vor. Nach den ersten 15, 20 und 25 Runden findet ein **Herzausschütten** statt, bei dem ihr 1 eurer Bedingungen mit eurem Mitspieler teilt. Das Spiel endet auf 1 von 2 Arten: wenn beide Spieler, da all ihre Bedingungen erfüllt sind, zufrieden sind oder nach 30 Runden. Das Szenario wird danach bewertet, wie viele eurer Bedingungen ihr erfüllt habt (je mehr desto besser) und wie schnell ihr dabei wart (je schneller desto besser).

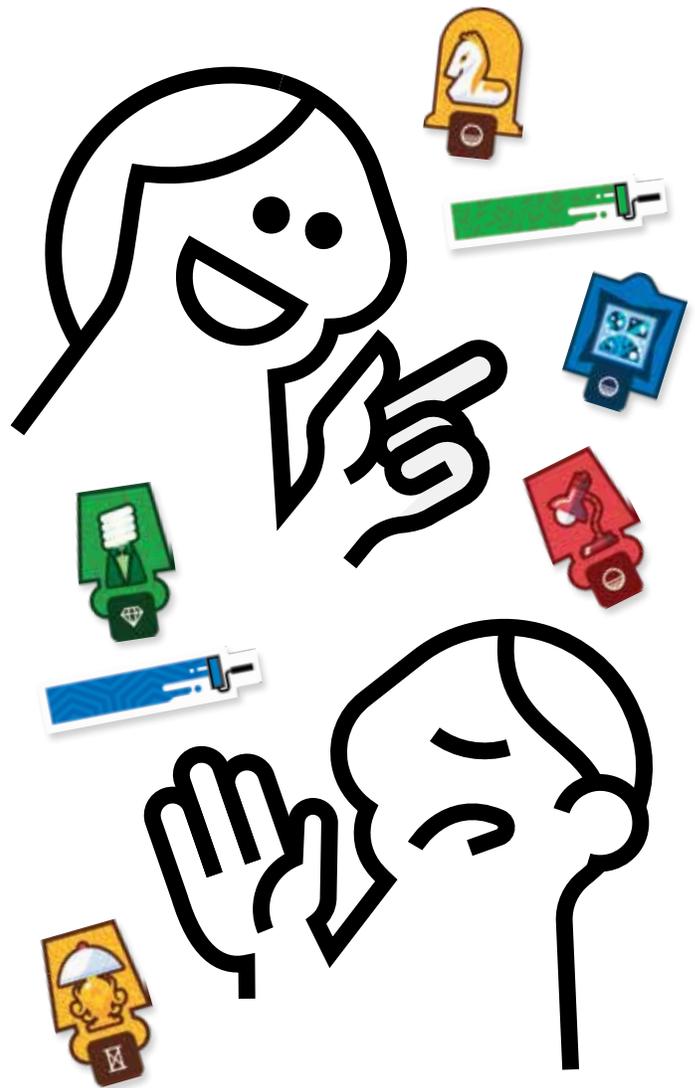
EINE RUNDE SPIELEN

In jeder Runde führt ihr folgende Schritte aus.

Spieler 1 beginnt:

1. **Spieler 1** führt eine **Aktion** aus und macht dann den Zufriedenheits-Check. **Spieler 2** kommentiert. Wenn beide Spieler zufrieden sind, habt ihr gewonnen und das Spiel endet sofort.
2. **Spieler 2** führt eine **Aktion** aus und macht dann den Zufriedenheits-Check. **Spieler 1** kommentiert. Wenn beide Spieler zufrieden sind, habt ihr gewonnen und das Spiel endet sofort.
3. Rückt den **Rundenmarker** 1 Feld auf der **Rundenleiste** vor. Bevor ihr mit der nächsten Runde fortfahrt, prüft ihr, ob es zum **Herzausschütten** kommt, oder das Spielende eingeleitet wird:
 - a. Wenn es **noch kein** Herzausschütten gab und der Rundenmarker auf **Feld 15** liegt, **müsst** ihr einander das Herz ausschütten.
 - b. Wenn es **bereits 1** oder mehr Herzausschütten gegeben hat und der Rundenmarker auf **Feld 5** oder **10** liegt, **müsst** ihr einander das Herz ausschütten.
 - c. Wenn der Rundenmarker auf **Feld 15** liegt und **keine** Herzmarker mehr da sind, ist das Spielende erreicht.

Hinweis: Als einmalige Ausnahme dürft ihr euer erstes Herzausschütten vorziehen. Die beiden anderen finden regulär statt.



In seinem Zug führt jeder Spieler **eine Aktion durch**, macht **einen Zufriedenheits-Check** und sein Mitspieler **kommentiert** schließlich.

- 1 Aktion
- 2 Zufriedenheits-Check
- 3 Kommentar

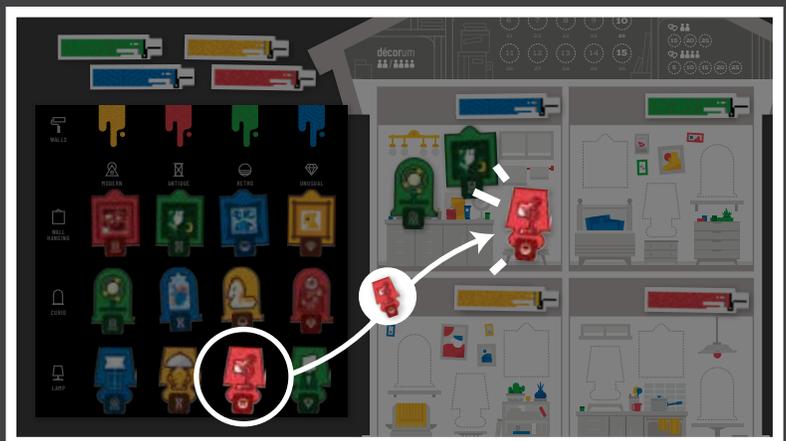
EINE AKTION DURCHFÜHREN

In deinem Zug führst du 1 der folgenden Aktionen durch:

1. Füge ein Objekt hinzu

Lege einen Objektmarker (Lampe, Kuriosität oder Bild) vom Objekt-Tableau auf ein leeres Objektfeld des Haus-Tableaus.

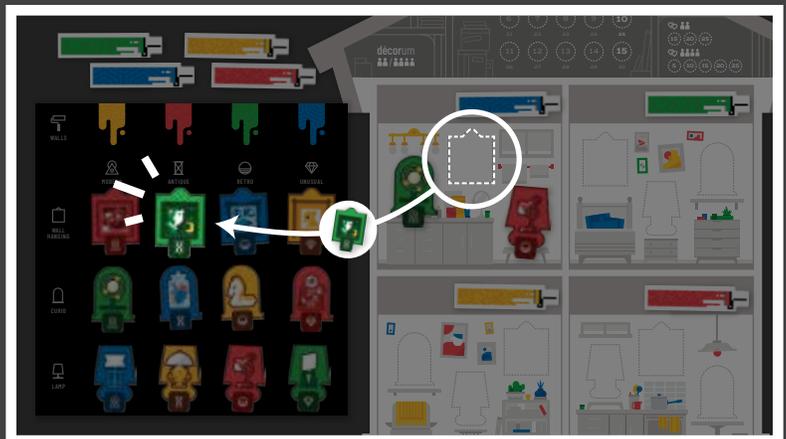
*Beispiel: Du kannst dem **Bad** eine **rote Lampe** hinzufügen, wenn dort noch keine **Lampe** ist.*



2. Ein Objekt entfernen

Entferne einen Objektmarker (Lampe, Kuriosität oder Bild) vom Haus-Tableau und lege ihn auf das Objekt-Tableau.

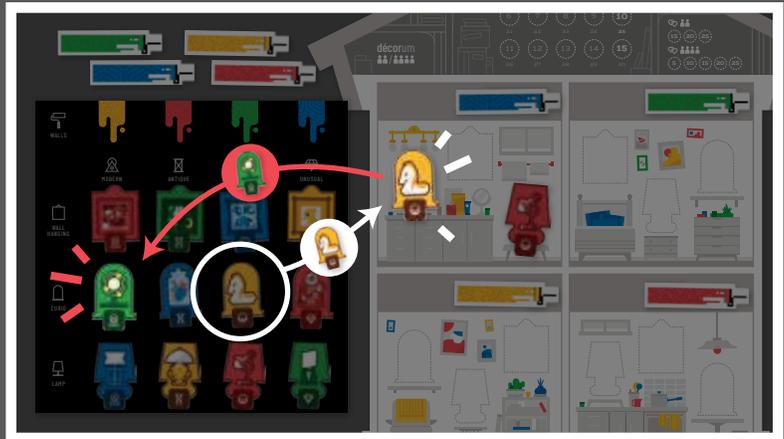
*Beispiel: Entferne das **antike Bild** aus dem **Bad**.*



3. Stil- oder Farbtausch

Wenn sich in einem Zimmer bereits ein Objekttyp (Lampe, Kuriosität oder Bild) befindet, den du dort haben willst, aber im falschen Stil oder Farbton, kannst du dieses Objekt mit einem desselben Typs vom Objekt-Tableau austauschen. Das Objekt aus dem Zimmer kommt zurück auf das Objekt-Tableau. Du darfst mit dieser Aktion keine Objekte zwischen zwei Zimmern austauschen.

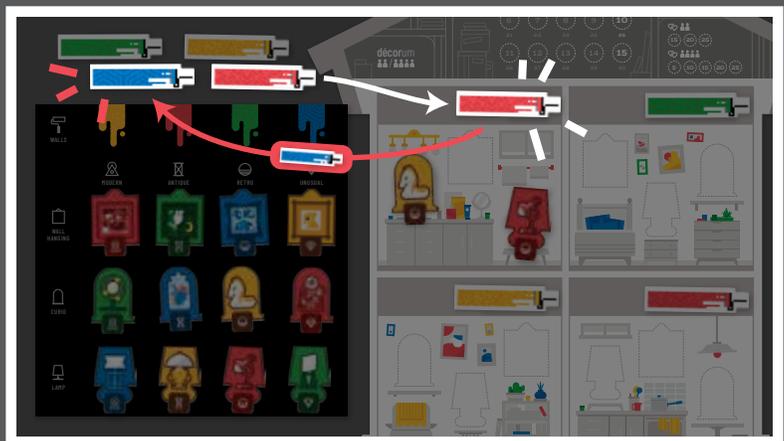
Beispiel: Wenn im Bad eine moderne (also grüne) Kuriosität steht, aber du eine in gelb und/oder retro brauchst, kannst du sie einfach austauschen.



4. Eine Wand streichen

Entferne die Wandfarbe aus einem Zimmer und lege einen anderen Wandfarbemarkier vom Objekt-Tableau auf das Feld. Mit dieser Aktion darfst du nicht die Wandfarben zweier Zimmer tauschen.

Hinweis: Wände haben immer eine Farbe.



5. Passen

Nur wenn du zufrieden bist und all deine Bedingungen erfüllt sind, darfst du passen.

WICHTIG: Ihr könnt nicht im selben Zug ein Objekt entfernen und einen anderen Typ hinzufügen.

Beispiel: Ihr könnt keine moderne Lampe aus dem Bad entfernen und ein modernes Bild hinzufügen. Stattdessen könnt ihr nur entweder die Lampe entfernen und das Bild im nächsten Zug hinzufügen, oder das Bild hinzufügen und die Lampe im nächsten Zug entfernen.

Hinweis: Wenn ihr eine Aktion durchführt, muss sie nicht immer direkt euren Bedingungen entgegenkommen. Manchmal ist es notwendig, eine Veränderung zu machen, die euch nicht so gut gefällt, um etwas anderes auszuprobieren.

ZUFRIEDENHEITS-CHECK

Nachdem du eine **Aktion durchgeführt** hast und alle Bedingungen auf deiner eigenen Karte erfüllt sind, kannst du deinem Mitspieler mitteilen, dass du zufrieden bist. Wenn ein Spieler sagt, dass er zufrieden ist und der andere Spieler das aus seiner Sicht auch bestätigen kann, habt ihr das Spiel gewonnen. Fahrt mit der **Wertung** fort!



KOMMENTARE DES MITSPIELERS

Nachdem du deine Aktion durchgeführt hast, kommentiert dein Mitspieler deine Veränderung. Er kann aus den folgenden Antwortbeispielen wählen:

- POSITIV** „Ich liebe es!“
 „Das macht mich glücklich.“
 „Ich hatte gehofft, du würdest das zurückbringen!“
- NEGATIV** „Ich hasse es!“
 „Das ist schrecklich.“
 „Das war mein Lieblings-...“
- NEUTRAL** „OK.“
 „Das ist mir egal.“
 „Hm.“

Dies sind nur ein paar Beispiele. Ihr dürft und sollt kreativ sein bei euren Kommentaren und ihr dürft jede beliebige Sprache benutzen. Wichtig ist nur, dass ihr eurem Mitspieler auf keinen Fall eure Bedingungen verrätet! Ihr dürft die Antworten nutzen wie ihr möchtet – wenn zum Beispiel dein Mitspieler eine Änderung durchführt, die deinen Bedingungen widerspricht, aber du damit arbeiten willst, kannst du mit so etwas wie „Das passt schon.“ oder „Damit kann ich arbeiten.“ antworten.

WICHTIG:

Wenn wir sagen, es darf keine andere Kommunikation geben, meinen wir es auch!

Achtet darauf, dass ihr, abgesehen von euren „positiven“, „negativen“ oder „neutralen“ Reaktionen, keine anderen „Hinweise“ ausplaudert.

Gebt Acht, dass ihr auf die Aktionen eures Mitspielers nicht zu offensichtlich reagiert, eure eigenen Züge nicht zu andeutend macht oder so kommentiert, dass ihr unbeabsichtigt zu viel Information preisgibt. Passt auch auf den Ton eurer Stimme auf – sofern ihr könnt.

Denkt daran: Ihr versucht nicht, eure Bedingungen preiszugeben. Ihr wollt eurem Mitspieler nicht erzählen, was ihr wollt – ihr wollt, dass er es selbst herausfindet. Immerhin sollte er euch doch kennen, nicht wahr?

Kommentiert nach jedem Zug – das ist sehr wichtig!

Das Spiel kann auf **2 Weisen** enden:

1. Sowohl du als auch dein Mitspieler sind zufrieden.
Denkt daran: Ein Zufriedenheits-Check erfolgt nach jedem Zug
2. Nach **30 Runden** – wenn der Rundenmarker über Feld 15 hinausrücken würde und links vom Haus-Tableau keine Herzmarker mehr liegen

Jetzt könnt ihr einander die **Bedingungen-Karten** zeigen. Prüft noch ein letztes Mal, ob all eure **Bedingungen** wirklich erfüllt sind, indem ihr sie laut vorlest und deutet darauf, wie die aktuelle **Einrichtung** sie erfüllt. Wenn euer beider **Bedingungen** alle erfüllt sind: Gratulation! Ihr habt dieses Szenario von décorum gewonnen!

Wenn ihr wissen möchtet, wie gut ihr euch geschlagen habt, könnt ihr so eure Punkte zählen:

- ✓ Erhaltet **3 Punkte** für jede erfüllte Bedingung auf den **2 Bedingungen-Karten**
- ✓ Sollte jede Bedingung erfüllt sein, erhaltet ihr zudem **2 Punkte** für jeden **Herzmarker** links neben dem Haus-Tableau

Hinweis: Früher zu gewinnen gibt euch einen größeren Bonus, aber nur, wenn jede Bedingung erfüllt ist!

Hinweis: Jede Bedingung umfasst den gesamten Text neben jedem ✓ auf euren Karten, auch wenn er mehrere Sätze umfasst.

Der höchste Wert für ein Szenario mit **10 Bedingungen** ist **36**. Wie gut wart ihr?

Legt die Karten des Szenarios zurück nach hinten in die Szenariobox, mit dem Kartenrücken nach vorne.

die 2-spieler-kampagne fortsetzen

Wir empfehlen dringend, die **2-Spieler-Szenarien** in numerischer Reihenfolge zu spielen. So habt ihr die Gelegenheit, ein paar miteinander verbundenen Geschichten zu folgen; die Schwierigkeit der Bedingungen nimmt zu und auf dem Weg werden ein paar Überraschungen eingeführt. Viel Spaß!

Gebt Acht, dass ihr alle Karten zurück in die Szenariobox legt, wenn ihr fertig seid.

Hinweis: Ihr müsst die 2-Spieler-Kampagne nicht abschließen, um die 3- und 4-Spieler-Szenarien zu spielen.



regeln für 3 und 4 spieler

décorum-Partien zu dritt und viert sind sehr ähnlich zu denen zu zweit. Es gibt nur ein paar kleine Unterschiede. Für eure erste Partie empfehlen wir euch das Szenario **drei sind einer zu viel**. Der Schwierigkeitsgrad jedes Szenarios wird durch die Sterne auf den Kartenrückseiten angegeben, doch ihr könnt sie in beliebiger Reihenfolge spielen. Die großen und kleinen Karten für das Szenario sind in den 3-/4-Spielerboxen.

AUFBAU

Befolgt den Aufbau für eine 2-Spieler-Partie mit folgenden Anpassungen:

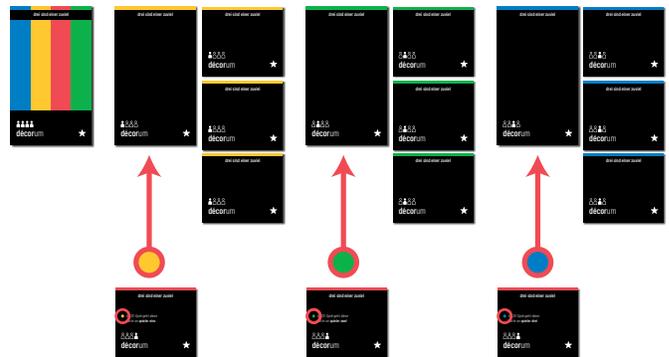
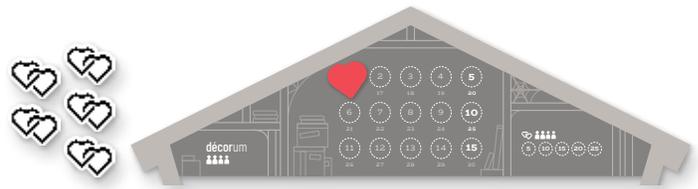
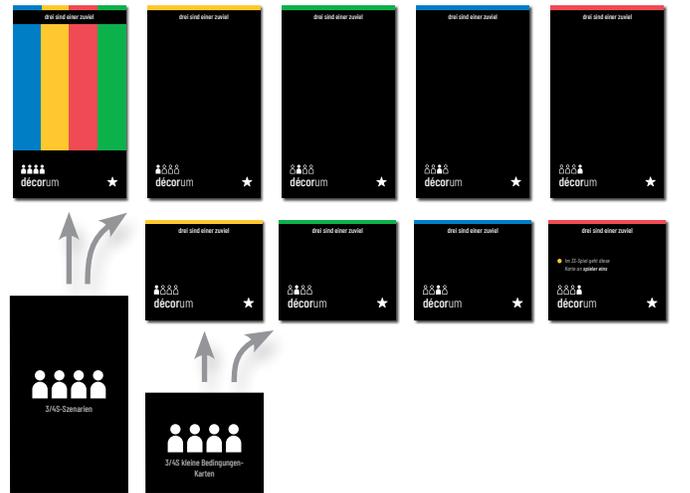
1. Legt alle 5 Herzmarker links neben die Rundenleiste auf dem Haus-Tableau
2. Jeder Spieler erhält die Karten seiner Farbe. Es sollten 1 große und 3 kleine Karten sein
Wenn ihr zu dritt spielt, teilt die kleinen Karten des 4. Spielers an die 3 Spieler aus. Es ist sehr wichtig, dass die Karten wie auf der Rückseite angegeben an die Spieler verteilt werden (vgl. Grafik rechts)
Die Bedingung auf dieser Karte muss erfüllt werden als stünde sie auf der großen Karte des Spielers
3. Für einige Szenarien wird die **reine 4 Spieler-Seite** des Haus-Tableaus / der Rundenleiste benötigt. Mehr dazu unten

MITBEWOHNERSCENARIEN

Einige der 3- und 4-Spieler-Szenarien beinhalten **Mitbewohnermarker**. Wie auf der Aufbaukarte angegeben, nutzt ihr die 4-Spieler-Seite des Haus-Tableaus nur für diese Szenarien. (Oben links ist ein **Schlafzimmer** anstelle eines **Bads**, ein zusätzliches **Schlafzimmer** oben und ein **Wohnzimmer** und eine **Küche** unten.) Ihr beginnt mit eurem Spielermarker in einem der **Schlafzimmer**.

Einige Bedingungen können sich auf „**dein Zimmer**“ beziehen. Damit ist das Zimmer mit dem Mitbewohnermarker deiner Spielerfarbe und -zahl gemeint.

Im Spiel zu dritt wird der 4. Marker nicht genutzt. Legt ihn beiseite und ignoriert ihn beim Aufbau.



regeln für 3 und 4 spieler

SPIELABLAUF

Der Spielablauf ist sehr ähnlich wie im Spiel zu zweit mit folgenden Anpassungen:

- ✓ Nachdem jemand eine Aktion durchgeführt hat, kommentiert jeder, der will, diese Änderung. Dies kann in beliebiger Reihenfolge geschehen
- ✓ Das Herzausschütten heißt hier **Hausbesprechung**
- ✓ Es gibt 5 Gelegenheiten für Hausbesprechungen anstatt 3
- ✓ Ihr müsst mit eurer ersten Hausbesprechung nicht warten, bis der Rundenmarker die 15 erreicht hat. Stattdessen habt ihr alle 5 Runden eine Hausbesprechung. Wenn alle einverstanden sind, könnt ihr die erste Hausbesprechung vorziehen
- ✓ Wenn Mitbewohnermarker im Spiel sind, ist eine neue Aktion verfügbar

Mitbewohnertausch: Du darfst deinen eigenen Marker (keinen anderen) in das andere Schlafzimmer rücken. Wenn hier bereits 2 Bewohner sind, musst du 1 der beiden in das andere Zimmer scheuchen und seinen Platz einnehmen. Du darfst wählen, wen du rausschmeißt. Ist nur 1 Bewohner im Zimmer (nur möglich bei einer Partie zu dritt) darfst du in das Zimmer gehen, ohne jemanden zu verscheuchen, aber wenn du möchtest, kannst du ihn auch verscheuchen.

HAUSBESPRECHUNG

Eine Hausbesprechung ist ähnlich wie ein Herzausschütten mit kleinen Anpassungen:

1. Jeder sagt zunächst, wie er sich generell bezüglich des Hauses fühlt. Zum Beispiel: „Ich glaube, wir nähern uns“, oder „Joachim macht alles kaputt!“
2. Dann wählt jeder einen Mitspieler, mit dem er seiner Bedingungen teilt: Dieser erhält die kleine Karte mit der gewählten Bedingung (die anderen sollen sie nicht sehen). Im Spiel zu dritt **könnt** ihr auch die Karte des 4. Spielers teilen (die **rote**)

Nur weil jemand mit dir geteilt hat, musst du nicht mit ihm zurückteilen!

Beispiel: Stefan teilt eine Bedingung mit Joachim, Joachim teilt mit Lisa und Lisa wiederum teilt mit Joachim. Jetzt kennt Joachim 2 neue Bedingungen, aber Stefan keine.

In späteren Hausbesprechungen könnt ihr die zuvor geteilten kleinen Karten zurücknehmen und sie mit einem anderen Spieler teilen.

Hinweis: Ihr dürft niemals eine Karte teilen, die nicht ursprünglich eure (also auf der großen Karte) war. In einer Partie zu dritt dürft ihr die Bedingung auf der kleinen Karte des 4. Spielers teilen, doch ihr versucht noch immer, diese Bedingung zu erfüllen und könnt die Karte jederzeit zurückfordern.

Sobald alle geteilt haben, wendet einen Herzmarker und legt ihn auf die rechte Seite der Rundenleiste. Wenn die 3. Hausbesprechung stattgefunden hat, legt den Rundenmarker zurück auf Feld 1. Eine neue Runde beginnt mit Spieler 1.

spielende

Ähnlich wie im Spiel zu zweit kann das Spiel auf 2 Weisen enden:

1. Wenn alle zufrieden sind.
2. Nach 30 Runden: Wenn der Rundenmarker über Feld 15 der Rundenleiste hinausrücken würde und auf der linken Seite keine Herzmarker mehr liegen.

wertung

Jeder enthüllt seine **Bedingungen-Karten**. Wenn alle **Bedingungen** aller Spieler erfüllt sind: Gratulation! Ihr habt dieses Szenario von décorum gewonnen!

Die Wertung ist genau wie bei 2 Spielern. Das (sehr unwahrscheinliche) Maximum an Punkten liegt bei 46. (36 Punkte für alle erfüllten Bedingungen, plus 10 für weniger als 5 Runden). Legt die Karten zurück nach hinten in ihre entsprechenden Boxen.

OBJEKTE

Lampen , Kuriositäten  oder Bilder 

FARBEN

rot, blau, grün oder gelb

STILE

modern , antik , retro  oder selten 

WARME FARBEN

gelb und rot

KALTE FARBEN

blau und grün

ELEMENT

Objekt oder Wandfarbe

OBEN

Schlafzimmer  und Bad  (oder Schlafzimmer bei 3-4 Spielern)

UNTEN

Küche  und Wohnzimmer 

LINKS

Bad (oder Schlafzimmer bei 3-4 Spielern)  und Wohnzimmer 

RECHTS

Küche  und Schlafzimmer 

IDENTISCH

Zwei oder mehr Objekte gleichen Farbtons, Typs oder Stils (nicht zwangsweise gleicher Illustration)

BESTIMMTES OBJEKT

Beispiel: Ein seltenes, gelbes Bild 

LEERES FELD

Ein Objektfeld auf dem Haus-Tableau ohne Inhalt

UND/ODER

Ein Ding oder das andere Ding oder beide Dinge. Beispiel: Die Bedingung „Die Küche muss blau enthalten (Objekte und/oder Wandfarbe)“ ist erfüllt, wenn in der Küche eine blaue Kuriosität  (mit roter Wandfarbe), blaue Wandfarbe  (ohne blaue Objekte) oder sowohl eine blaue Kuriosität als auch blaue Wandfarbe ist.

GANZ LINKES / GANZ RECHTES OBJEKT

Das Objekt am nächsten zur linken/rechten Wand eines Zimmers. Leere Felder werden ignoriert.

AM HÄUFIGSTEN/SELTENSTEN

Ein Merkmal muss häufiger/seltener vorkommen als ein anderes Merkmal derselben Art. Beispiel: In einem Zimmer mit gelber Wandfarbe, gelber Lampe, roter Kuriosität und blauem Bild ist gelb die häufigste Farbe.

UNTRENNBAR

Wenn 2 Elemente untrennbar sind, dürfen sie nicht ohne einander im selben Zimmer sein. Beispiel: Wenn blaue Objekte und leere Felder untrennbar sind und das Zimmer ein blaues Objekt enthält, muss es auch ein leeres Feld enthalten. Wenn in dem Zimmer ein leeres Feld ist, braucht es auch ein blaues Objekt. In einem Zimmer kann es mehr als ein untrennbares Element geben, solange mindestens 1 Komponente vorhanden ist (z.B. 2 blaue Objekte in einem Zimmer mit leerem Feld).

MITWIRKENDE

Spielidee Charlie Mackin, Harry Mackin, Drew Tenenbaum
Grafikdesign KOMBOH / Michael Mateyko
Entwicklung Ben Harkins

© 2023 Floodgate Games, LLC. All rights reserved.
Floodgate Games - 8014 Highway 55 - #501
Golden Valley, MN 55427 - United States

Follow us: @FloodgateGames

Follow the Game: @DecorumGame

DEUTSCHE VERSION

Übersetzung Lisa P. Reitz
Layout Lisa P. Reitz
Korrekturleser Annika Bleek, Sebastian Bleek, Stefan Bongers



© 2023 Skellig Games GmbH
Verlag für Gesellschaftsspiele
Parkweg 6 • 35452 Heuchelheim

Folgt uns: @skelliggames



Etwas fehlt?
Ersatzteilservice:
info@skellig-games.de



Tauscht euch mit
Gleichgesinnten aus!
Unser Discord-Server