

# Figaro™

D

Ein Spiel für 3-6 angehende „Mädchen für alles“ ab 8 Jahren.

*Der König ist wirklich verzweifelt! Der gesamte Hofstaat ist beim Ritterturnier und keiner hilft ihm bei den Arbeiten auf dem Schloss. Ein Mädchen für alles muss her! Figaro würde gerne helfen, ist aber so ungeschickt und treibt es so bunt, dass er den armen König fast bis zur Verzweiflung bringt! Wer hilft Figaro, die Stelle beim König zu bekommen?*

## INHALT

- 60 Spielkarten: je 10 Karten in 5 Farben (3x1, 6x2, 1x3), 5 Joker (grau: 3x1, 2x2) und 5x „Ringelreihen“
- 15 Straßenstücke
- 1 Schlossmauer
- 1 König
- 1 Stoffsäckchen
- diese Spielregel



## SPIELVORBEREITUNG

Vor dem ersten Spiel werden alle Teile sorgfältig aus dem Stanzrahmen gelöst und der König wird in den Stellfuß gesteckt. Die Schlossmauer wird neben der Spielfläche bereit gelegt.

Alle Straßenstücke kommen in das Säckchen und werden gemischt. Das Spiel geht über drei Runden. Am Ende jeder Runde erhalten die Spieler Straßenstücke. Vor Spielbeginn wird für jede Runde ein Satz Straßenstücke aus dem Beutel gezogen und in die Tischmitte gelegt. Ein Satz Straßenstücke besteht aus einem Straßenstück weniger als Spieler teilnehmen. Die Straßenstücke jedes Satzes werden nach ihrer Länge sortiert.



Beispiel für die Anordnung bei 5 Spielern.

Der Besitzer des Spiels entscheidet, wer beginnt. Der betreffende Spieler stellt den König vor sich hin.

## SPIELABLAUF

Zu Beginn jeder Runde werden alle Karten gemischt und vollständig an alle Spieler verdeckt verteilt.

**Sonderregel für drei Spieler:** Es wird nur mit 45 Karten gespielt. Ein der fünf Farben, je ein Joker mit den Werten 1 und 2 sowie 3 „Ringelreihen“ werden aussortiert und kommen zurück in die Schachtel.

Es wird der Reihe nach im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, muss eine Karte von seiner Hand nehmen und offen vor einem Mitspieler oder vor sich selbst auslegen. Diese Karte zeigt, wie sich Figaro beim König bliamiert.

Für das Auslegen einer Karte gelten folgende Regeln:

- Vor jedem Spieler dürfen nur Karten einer einzigen Farbe ausliegen. Wenn ein Spieler bereits eine Karte vor sich ausliegen hat, dürfen nur Karten der selben Farbe dazu gelegt werden.
- Jede Farbe darf nur vor einem Spieler ausgelegt werden. Liegt eine Farbe bereits vor einem Spieler aus, dürfen Karten dieser Farbe vor keinem anderen Mitspieler ausgelegt werden.

Wenn ein Spieler Karten im Gesamtwert von 6 oder mehr vor sich ausliegen hat, ist seine Blamage komplett. Dieser Spieler muss alle Karten nehmen, die offen vor ihm und vor allen Mitspielern ausliegen und legt sie verdeckt auf einem Stapel neben sich ab.

Unabhängig davon wer als letzter eine Karte gespielt hat, geht es jetzt bei dem Spieler weiter, der gerade die Karten nehmen musste. Er legt eine Karte offen vor einem beliebigen Spieler aus. Danach geht es wie gewohnt im Uhrzeigersinn weiter.



Der Spieler muss alle ausliegenden Karten nehmen.

Wenn ein Spieler an der Reihe ist und er keine Karte auslegen kann oder will, muss er alle offen ausliegenden Karten nehmen und auf seinen Stapel legen - genau so als ob der Gesamtwert seiner Auslage 6 oder mehr wäre.

**Hinweis:** Es kann vorkommen, dass ein Spieler keine Karte auslegen kann, weil bereits vor allen Spielern Karten liegen und er nur noch andere Farben auf der Hand hat. Es ist auch möglich, dass sich ein Spieler aus taktischen Gründen dafür entscheidet, die ausliegenden Karten zu nehmen, obwohl er eine Karte spielen könnte.

### Ende einer Runde

Die laufende Runde endet, wenn ein Spieler an die Reihe kommt und keine Karten mehr auf der Hand hat. Dieser Spieler nimmt den König und stellt ihn vor sich ab. *Hinweis: Wenn ein Spieler seine vorletzte Karte auslegt, sollte er das ansagen, damit seine Mitspieler wissen, dass die Runde bald zu Ende ist.*

Nun zählt jeder Spieler die Anzahl der Karten in seinem Stapel. Der Wert der Karten ist ohne Bedeutung. Die Handkarten der Spieler und die ausliegenden Karten werden nicht mitgezählt.

Der Spieler mit den meisten Karten muss das längste Straßenstück aus dem Satz für diese Runde nehmen und legt es vor sich hin. Der Spieler mit den zweitmeisten Karten muss das zweitlängste Straßenstück nehmen und so weiter. Bei einem Gleichstand muss der Spieler das längere Straßenstück nehmen, der vom König aus gesehen im Uhrzeigersinn als nächster kommt. Der König kommt dabei als letzter dran.

Hat ein Spieler oder haben mehrere Spieler keine Karten in ihrem Stapel, müssen sie auch kein Straßenstück nehmen. Wenn dadurch Straßenstücke übrig bleiben, werden sie aus dem Spiel genommen und kommen zurück in die Schachtel. Haben alle Spieler Karten in ihren Stapeln, muss nur der Spieler mit den wenigsten Karten kein Straßenstück nehmen.

Alle Karten werden eingesammelt, neu gemischt und für die nächste Runde verteilt: Der Spieler mit dem König beginnt die neue Runde.

Sonderregel für die dritte Runde: Am Ende der dritten Runde und bevor die Straßenstücke verteilt werden, darf der Spieler mit den wenigsten Karten in seinem Stapel sein längstes Straßenstück gegen das kürzeste noch verfügbare Stück aus der Tischmitte umtauschen. *Hinweis: Wenn die Straßenstücke des Spielers alle kürzer sind als das kürzeste noch vorhandene Stück, kann er natürlich auf den Tausch verzichten.*

Während des Spiels dürfen die Spieler die Karten in ihrem Stapel nicht nachzählen. Außerdem dürfen sie ihre Straßenstücke nicht mit denen der Mitspieler vergleichen.

### Sonderkarten

Wenn ein Spieler die Karte „Ringelreihen“ spielt, legt er sie offen vor sich hin. Dann schieben alle Spieler ihre offen ausliegenden Karten, einschließlich der Karte „Ringelreihen“, an ihren linken Nachbarn weiter.

Die grauen Karten gelten als Joker und können zu jeder beliebigen Farbe hinzugelegt werden. Es ist auch erlaubt einen Joker vor einem Spieler auszulegen, vor dem noch keine Karte liegt. So kann man bei sechs Spielern die grauen Karten auch vor dem sechsten Spieler auslegen, wenn alle fünf Farben bereits vor den anderen Spielern liegen.

So lange vor einem Spieler nur Joker und Ringelreihen-Karten ausliegen, kann noch jede Farbe vor ihm ausgelegt werden, die nicht bereits vor einem anderen Spieler liegt.

## SPIELLENDE

Nachdem die Straßenstücke der dritten Runde verteilt wurden, endet das Spiel. Jeder Spieler legt seine Straßenstücke aneinander und legt sie an die Schlossmauer an.

Der Spieler mit der kürzesten Straße, also mit dem kürzesten Weg zum König, ist der Sieger!

Bei Gleichstand zwischen mehreren Spielern gewinnt derjenige von ihnen, vor dem der König steht, oder derjenige, der dem König im Uhrzeigersinn am nächsten sitzt.



Autor: Reiner Knizia  
Graphik: Daniele Barletta  
Design: Roberta Barletta  
Redaktion: Domenico Di Giorgio, Roberto Corbelli  
Regelbearbeitung: Roberto Corbelli, Andrés J. Voicu  
Übersetzung: Ulrich Bauer



©2006 daVinci Editrice S.r.l.  
Via T. Tittoni, 3 - I-06131 - Perugia - Italia  
Alle Rechte vorbehalten



Vertrieb in Deutschland:  
ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich  
www.abacusspiele.de

Distribution in Österreich: Platnik & Söhne - Hütteldorfer Str. 229-231, A-1140 Wien

Distribution in der Schweiz: Carletto AG - Einsiedlerstr. 31A, CH-8820 Wädenswil

*Ein besonderer Dank geht an Luca Simone Giovanni Betti, Riccardo Caneba, Max Colamesta, Pietro Cremona, Daniele Losia, Devan Maggi, Marcello Mannino, Alessandro Mongelli, Tommaso Percivale, Andrea Puggelli, Sergio Roscini und Emiliano Sciarra, an ihre Spielkreise und an alle Spieler für ihre wertvollen Hinweise. Reiner Knizia bedankt sich bei allen Testspielern, die an der Entwicklung beteiligt waren, insbesondere bei Iain Adams, Chris Bowyer, David Farquhar, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson und Markus Welbourne.*