

Macaron

SPIELER: 1 bis 5 **DAUER:** 45 Minuten **ALTER:** ab 10

Überblick

Zur Feier von König Ludwigs Geburtstag bereiten die königlichen Konditoren fleißig Geschenkschachteln mit Macarons für die königliche Familie und ihre Gäste vor. Am Ende der Feierlichkeiten gewinnt der Konditor, der die meisten Schachteln hergestellt hat, und wird der berühmteste Konditor Frankreichs. Doch seid vorsichtig, denn inmitten der fröhlichen Konditoren und bunten Macarons könnte sich ein Allergen in eure Schachtel verirren und das Gebäck ruinieren. Seid ihr bereit, Macarons zuzubereiten?

Spielziel

Macaron ist ein Stichspiel mit Gebäckthema für ein bis fünf Spieler. Darin schlüpfen die Spieler in die Rolle von Konditoren im mittelalterlichen Frankreich und streben danach, königlicher Lieblingskonditor zu werden. Im Spiel erhalten die Spieler in jeder Runde Siegpunkte, je nach Anzahl der Schachteln, die sie fertiggestellt haben. Das Spiel endet am Ende der Runde, in der ein Spieler 10 oder mehr Siegpunkte gesammelt hat. Wer die meisten Siegpunkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



“Einige haben vorgeschlagen, dass der Gewinner den anderen eine Schachtel Macarons machen muss, die sie mit nach Hause nehmen können. Ich habe geantwortet: Vergesst nicht, dem Autor auch eine Schachtel zu schicken.” - Ta-Te :)

Spielmaterial

2

Vorbereitung auf das Spiel

4

Vorbereitung auf eine Runde

6

Runden und Stiche

11

Spielhilfe für Emma

13

Einen Stich gewinnen

14

Ende der Runde

15

Ende des Spiels und Spielsieg

16

Spielmaterial

4 Gruppentafeln. Es gibt vier Gruppen. Gruppe A mit Mandel und Pistazie, Gruppe B mit Erdbeere und Blaubeere, Gruppe C mit grünem Tee und Earl Grey, und Gruppe D mit nur einer Sorte: Schokolade.



1 Wertungstafel



Normal



Fortgeschritten

52 Macaron-Karten. Es gibt sieben Sorten. Sechs davon haben Karten von 1 bis 7, nur Schokolade hat Karten von 1 bis 10.



12 Abstimmungsmarker



1 Startspielermarker



1 Königsmarker



1 Allergenmarker



2 Regelhefte
Englisch
Französisch

5 Wertungsmarker



5 Schachtelmarker



5 Wettmarker



Macaron ist ein Spiel für 1 bis 5 Personen. Bitte befolgt die Anweisungen für eure Spielerzahl. **[3P]** gilt beispielsweise für ein Spiel zu dritt. **[3P+]** ist für drei oder mehr Spieler. **[2V2]** ist für ein Viererspiel in Teams. **[4P+]** umfasst das Spiel zu viert, 2V2 und das Fünfspielespiel.



Vorbereitung auf das Spiel

1. Legt die Gruppentafeln in die Tischmitte.
 - [**Solo, 2P, 3P**] Verwendet die Gruppentafeln A, B und C. Bei drei oder mehr Spielern dreht ihr die Tafel C auf die Seite mit 2 Sorten.
 - [**4P+**] Fügt Tafel D hinzu.
2. Legt die Wertungstafel neben die Gruppentafeln. Verwendet die normale Seite, wenn ihr bis 10 oder 20 Punkte spielen möchtet. Verwendet die Fortgeschrittenenseite, um mit der fortgeschrittenen Geschenkschachtelleiste bis 10, 20 oder 30 Punkte zu spielen.
3. Bereitet die Macaron-Karten vor und entfernt die nicht benötigten Karten.
 - [**Solo, 2P**] Verwendet die Sorten Mandel, Pistazie, Erdbeere, Blaubeere und grüner Tee.
 - [**3P**] Fügt den obenstehenden fünf Sorten Earl Grey hinzu.
 - [**4P+**] Verwendet alle sieben Sorten.



Solo- und 2-Spieler-Auslage

4. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die Wertungs-, Schachtel- und Wettmarker dieser Farbe.

- [**2V2**] Die Spieler, die sich gegenüber sitzen, sind im gleichen Team. Diese Version ist für erfahrene Spieler, die Macaron schon mehrfach gespielt haben.
- a. Alle Spieler stellen ihre Wertungsmarker auf das Null-Feld der Wertungsleiste. [**2V2**] Jedes Team wählt einen Wertungsmarker.
- b. Alle Spieler stellen ihre Schachtelmarker auf das Null-Feld der Geschenkschachtelleiste.
- c. Alle Spieler legen ihre Wettmarker bereit.



5. Abstimmungsmarker

- [**Solo, 2P, 3P**] Nehmt die Abstimmungsmarker aus dem Spiel.
- [**4P, 2V2**] Legt alle 12 Abstimmungsmarker bereit.
- [**5P**] Nehmt zwei Abstimmungsmarker "3" aus dem Spiel und legt die restlichen 10 Abstimmungsmarker bereit.



6. Legt den Königsmarker und den Allergenmarker bereit.

7. Bestimmt den Startspieler.

- [**Solo**] Der menschliche Spieler ist immer der Startspieler.
- [**2P+**] Der Spieler, der zuletzt ein Macaron oder anderes Gebäck gegessen hat, ist in der ersten Runde Startspieler. Dieser Spieler nimmt sich den Startspielermarker.

Legt das nicht benötigte Spielmaterial in die Schachtel zurück.



Vorbereitung auf eine Runde

Jedes Spiel verläuft über mehrere Runden. Bereitet jede Runde wie folgt vor:

1. Handkarten zu Beginn. Mischt alle Macaron-Karten und verteilt die angegebene Anzahl Karten verdeckt an jeden Spieler.

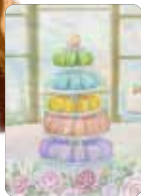
- [**Solo**] Der menschliche Spieler erhält 13 Karten. Die restlichen Karten bilden einen Nachziehstapel.
- [**2P, 3P, 4P, 2V2**] Jeder Spieler erhält 13 Karten.
- [**5P**] Jeder Spieler erhält 10 Karten. Wenn ihr mit Erweiterungen spielt, verteilt ihr die Karten gleichmäßig an alle Spieler.

2. Karten schieben/abwerfen.

- [**Solo**] Wirf eine oder zwei Handkarten ab und ziehe ebenso viele Karten vom Stapel nach.
- [**2P+**] In der ersten Runde schiebt jeder Spieler zwei Karten verdeckt zum Spieler zu seiner Linken, in der zweiten an den zu seiner Rechten. In den folgenden Runden wechselt sich die Richtung weiterhin ab.

3. **[Solo] Emmas Handkarten:** Im Solospiel spielst du gegen eine Gegnerin namens Emma. Emmas Handkarten sind nach den fünf Macaron-Sorten sortiert, die es im Solospiel gibt.

- Vom Nachziehstapel ziehst du fünf **ZUFÄLLIGE** Karten und legst je eine davon verdeckt zu jeder Sorte, ohne sie anzusehen. Diese zufällig gewählten Karten werden als Karten der entsprechenden Sorten betrachtet, unabhängig davon, was auf ihnen abgebildet ist. Ihre Zahl bleibt unverändert.
- Decke acht Karten vom Nachziehstapel auf, **ORDNE** sie bei Emma **NACH SORTEN** und verdecke sie dann wieder.
- Mische die Karten jeder Sorte verdeckt.



Vorbereitung auf eine Runde (Fortsetzung)

4. Königs- und Allergenmarker.



- **Königsmarker.** In Macaron heißt “königlich” das, was in den meisten Stichspielen der Trumpf ist. Wenn die königliche Gruppe bestimmt wurde, legt ihr den Königsmarker auf die entsprechende Gruppentafel. Die königliche Gruppe kann Gruppe A, B oder C sein, aber nicht Gruppe D (Schokolade).
 - [**Solo**] Die Gruppe, von der Emma am meisten Karten hat, ist die königliche Gruppe. Bei einem Gleichstand ist die weiter links liegende Gruppe königlich. *Beispiel: Emma hat sechs Karten der Gruppe A (2 Mandel und 4 Pistazie), sechs der Gruppe B (3 Erdbeere und 3 Blaubeere), und eine der Gruppe C (Schokolade). Es gibt einen Gleichstand zwischen Gruppe A und Gruppe B, aber Gruppe A liegt links von Gruppe B und wird daher zur königlichen Gruppe. Also sind Mandel und Pistazie die königlichen Sorten.*
 - [**2P, 3P**] Der Spieler zur Linken des Startspielers wählt eine Gruppe als königliche Gruppe aus.
 - [**4P+**] Die Gruppe mit den meisten Stimmen ist die königliche Gruppe. Siehe unten unter Abstimmungsmarker.
- **Allergen.** Nachdem die allergene Sorte bestimmt wurde, legt ihr den Allergenmarker unter dieser Sorte auf die Gruppentafel. Auch eine königliche Sorte kann das Allergen sein, Schokolade dagegen nicht.
 - [**Solo**] Decke eine zufällige Karte vom Nachziehstapel auf. Diese bestimmt die allergene Sorte.



- [2P] Der Startspieler wählt die allergene Sorte.
- [3P] Der dritte Spieler wählt die allergene Sorte.
- [4P+] Die **SORTE** mit den wenigsten Stimmen ist die allergene Sorte. Siehe unten bei Abstimmungsmarker.

5. [4P+] **Abstimmungsmarker.** Abstimmungsmarker werden im Spiel zu viert, zu viert in Teams und zu fünf verwendet. Dieser Teil der Regeln erklärt, wie man die königliche Gruppe und die allergene Sorte bestimmt.

- Verteilt die Abstimmungsmarker verdeckt nach dem Zufallsprinzip so, dass alle Spieler gleich viele haben. Eure eigenen Marker dürft ihr angucken.
- **Stimmt ab.** Beginnend mit dem Startspieler legen alle Spieler reihum jeweils einen Abstimmungsmarker verdeckt über oder unter eine **SORTE** auf einer Gruppentafel, bis alle Marker platziert wurden. Bei **JEDER SORTE können bis zu drei Abstimmungsmarker liegen.**



- Eine einfache Zahl ist positiv, wenn sie über einer Sorte liegt, und negativ, wenn sie darunter gelegt wird.



- Bei den Markern mit zwei Zahlen zählt die positive, wenn der Marker über eine Sorte gelegt wird, und die negative, wenn sie darunter gelegt wird.



Vorbereitung auf eine Runde (Fortsetzung)

- Abstimmung auswerten.
 - a. Deckt alle Abstimmungsmarker auf.



b. Königliche Gruppe (Trumpf). Die Gruppe mit der höchsten Summe ist die königliche Gruppe. Beide Sorten in der königlichen Gruppe sind königliche Sorten. Legt den Königsmarker auf die königliche Gruppentafel. Wenn es einen Gleichstand gibt, gewinnt die weiter links liegende Gruppe und wird zur königlichen Gruppe.

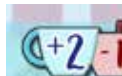


c. Allergen. Die SORTE mit der niedrigsten Summe ist die allergene Sorte. Die Summe kann auch Null sein oder eine negative Zahl. Legt den Allergenmarker unter die allergene Sorte. Auch eine königliche Sorte kann allergen sein. Im Falle eines Gleichstands ist die weiter links liegende Sorte die allergene.

6. Wetten. Beginnend mit dem Startspieler dürfen alle Spieler reihum ihren Wettmarker auf eine der Kaffeetassen neben der Geschenkschachtelleiste legen. Damit wetten sie, wie viele Geschenkschachteln sie am Ende der Runde haben werden.

Die Spieler erhalten Bonuspunkte für eine erfolgreiche Wette, und verlieren Punkte, wenn sie verlieren. Auf der normalen Seite gibt es vier Stufen zum Wetten, auf der fortgeschrittenen sechs.

- **[Solo]** Emma kann keine Wette abgeben, aber der menschliche Spieler muss es tun. Wenn du richtig wettest, passiert nichts. Wenn du aber daneben liegst, bekommt Emma 2 Zusatzpunkte. Auf der normalen Seite darfst du auf die Stufe 8+ wetten.
- **[2P+]** Wetten ist freiwillig.



Runden und Stiche

Der Startspieler spielt zum ersten Stich aus. Danach spielt jeweils der Gewinner eines Stichs zum nächsten Stich aus. Die Runde wird fortgesetzt, bis 13 Stiche gespielt wurden oder ein Spieler 8 oder mehr Geschenkschachteln bekommen hat.

EINEN STICH SPIELEN

- Der ausspielende Spieler kann eine beliebige Karte aus seiner Hand spielen. Anschließend MUSS jeder Spieler im Uhrzeigersinn eine Karte spielen, bei der er die angespielte Sorte (Farbe) bedient. Nachdem alle Spieler eine Karte gespielt haben, ist der Stich beendet. Die höchste Karte in der angespielten Farbe gewinnt den Stich.
- Wer die angespielte Farbe nicht bedienen kann, darf eine beliebige Karte einer anderen Sorte spielen.
 - Wenn die angespielte Farbe keine königliche Sorte ist:
 - Spiele eine nicht-königliche Karte einer anderen Farbe. Dies ist eine Fehlfarbe - sie kann den Stich nicht gewinnen.
 - Spiele eine BELIEBIGE königliche Karte (auch wenn sie einen niedrigeren Wert hat als die angespielte Karte). Diese gewinnt den Stich. Wenn mehrere königliche Karten gespielt werden, gewinnt die mit der höchsten Zahl. Sind zwei königliche Karten gleich hoch, gewinnt die zuerst gespielte.
 - Wenn die angespielte Karte eine königliche Sorte ist:
 - Spiele eine beliebige Karte einer anderen Farbe (königlich oder nicht). Dies ist eine Fehlfarbe.

Runde und Stiche (Fortsetzung)

[Solo] Emma ist deine KI-Gegnerin im Solospiel.

- Emma spielt von ihren fünf Sortenstapeln. Die zufällig verteilte Karte in jedem Sorten-Stapel wird wie eine Karte dieser Sorte betrachtet.
- Emma entscheidet nach bestimmten Regeln, welche Karte sie spielt. Siehe die Solo-Spielhilfe rechts. Beispiel:
 - Wenn im vorangegangenen Stich eine Allergen-Karte angespielt wurde und Emma nun anspielt, spielt sie eine Karte einer nicht-königlichen Sorte. Wenn es mehr als eine Möglichkeit gibt, spielt sie die Sorte, die am weitesten links ist.
 - Emma bedient immer die angespielte Sorte. Wenn sie das nicht kann und die angespielte Karte königlich ist, spielt sie eine Allergenkarte. Wenn sie keine Allergenkarte hat, spielt sie eine Karte einer nicht-königlichen Sorte.
- Wenn Emma mehrere Möglichkeiten hat, wählt sie immer die Sorte, die am weitesten links liegt. Beispielsweise spielt Emma an und sie spielt weder eine königliche noch eine allergene Sorte. Da Gruppe B die königliche Gruppe ist und Mandel das Allergen, spielt sie eine Pistazienkarte, eine weder königliche noch allergene Karte.
- In jedem Fall, in dem beide Spieler die gleiche Zahl der gleichen Sorte spielen, gewinnt die erste gespielte Karte den Stich.

We
A



We
E



Wenn Emma ANSPIELT



Der letzte Stich wurde
gewonnen durch ...



Emma spielt an mit ...



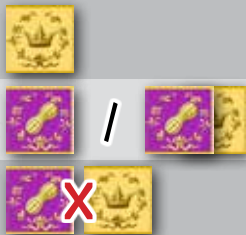
Gleiche
Sorte



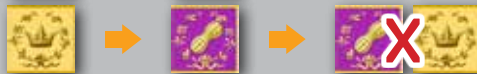
Wenn Emma BEDIENT



Wenn Emma diese Sorte
nicht bedienen kann ...



Emma bedient mit ...

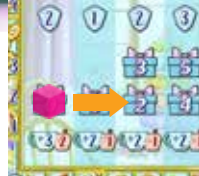


Einen Stich gewinnen

Der Spieler, der den Stich gewinnt, bekommt eine Geschenkschachtel und das Anspiel für den nächsten Stich.



Standard



Advanced

Wenn der Stich mit einer 1 gewonnen wurde, bekommt der Gewinner gleich drei Geschenkschachteln statt einer. Der Spieler bewegt seinen Schachtelmarker auf der Geschenkschachtelleiste voran.



Wenn in einem Stich ein oder mehrere Allergene enthalten sind, bekommt der gewinnende Spieler das Anspiel zum nächsten Stich, aber keine Schachteln.

- Ein Allergen hat keinen Einfluss darauf, wer den Stich gewinnt. Es verhindert nur, dass der gewinnende Spieler Geschenkschachteln erhält.
- Wenn ein Stich eine oder mehrere 2er-Karten enthält (auch, wenn es eine 2 in der allergenen Sorte ist), wird das Allergen neutralisiert und der Stich ist nicht allergen. Der Spieler, der ihn gewinnt, erhält seine Schachteln wie gewohnt.



Ende eines Stiches

1. Prüft, ob die Bedingungen für das Ende der Runde erfüllt sind.
2. Legt den Stich verdeckt beiseite. Gespielte Stiche dürfen nicht mehr angesehen werden.

Ende der Runde

Die Runde endet, wenn 13 Stiche gespielt wurden oder ein Spieler 8 oder mehr Schachteln gesammelt hat.



1. Die Geschenkschachtelleiste zeigt neben den Schachtelmarkern an, wie viele Siegpunkte die Spieler bekommen. Markiert diese auf der Wertungsleiste.
 - **[2v2]** Die Teampartner zählen ihr Ergebnis zusammen und markieren es mit dem gemeinsamen Wertungsmarker.
2. Wetten: Spieler, die ihren Wettmarker eingesetzt haben, bekommen zwei zusätzliche Siegpunkte, wenn ihr Wettmarker in der gleichen Reihe auf der Geschenkschachtelleiste steht wie ihr Schachtelmarker. Andernfalls verlieren sie einen Siegpunkt.
 - a. Wenn ihr die Fortgeschrittenenseite benutzt, bekommt ihr die mit + markierten Punkte, wenn euer Wettmarker in der gleichen Spalte der Geschenkschachtelleiste steht wie euer Schachtelmarker. Habt ihr eure Wette verloren, zieht ihr so viele Punkte ab, wie dort mit - markiert sind.
 - b. **[Solo]** Wenn du deine Wette verlierst, verlierst du keine Punkte, aber Emma erhält 2 zusätzliche Punkte.
3. Prüft, ob die Bedingungen für das Ende des Spiels erfüllt sind.
 - a. Wenn das Spiel noch nicht beendet ist, beginnt ihr eine neue Runde. **[2P+]** Gebt den Startspielermarker an den Spieler links des momentanen Startspielers weiter.



Ende des Spiels und Spielsieg

Wenn ein Spieler/Team am Ende einer Runde die Endbedingung erfüllt (10/20/30 oder mehr Siegpunkte), endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei einem Gleichstand teilen sich die beteiligten Spieler den Sieg.



Dank

SPIELTESTER Myke Tree, Steve Ehrensperger, Imani Dean, Diane Hart, Rich Malena, Diane Wang, Samir Shah, Jeff Citron, Johnathan Laursen, Joshua Sison, Eddie Wong, Dale Llorens, Nathan Long, Nick Weber, Jun Baik, Rui Guo, Chris Lawrence, Kyle Chud Bingham, Angelica Magno, Michelle Ridge, Ben O'Steen, Amelie Le-Roche, Marcus Chavez, Valerie Pober, Steph Hodge, Derek Jonson, Shrey Purohit, Ruo-Ting Liao, FootFoot, Alexei Menardo, und Tora Pandora.

AUTOR Ta-Te Wu tatewu@gmail.com

ILLUSTRATIONEN Holly Chiu hollychiuart.com

Rachel Kim racheljk.com

REGELN Ian Klinck

DEUTSCHE Hilko Drude

ÜBERSETZUNG

PUBLISHER

Sunrise Tornado Game Studio

SunriseTornado.com



DISTRIBUTOR



**TAIWAN
BOARDGAME
DESIGN**