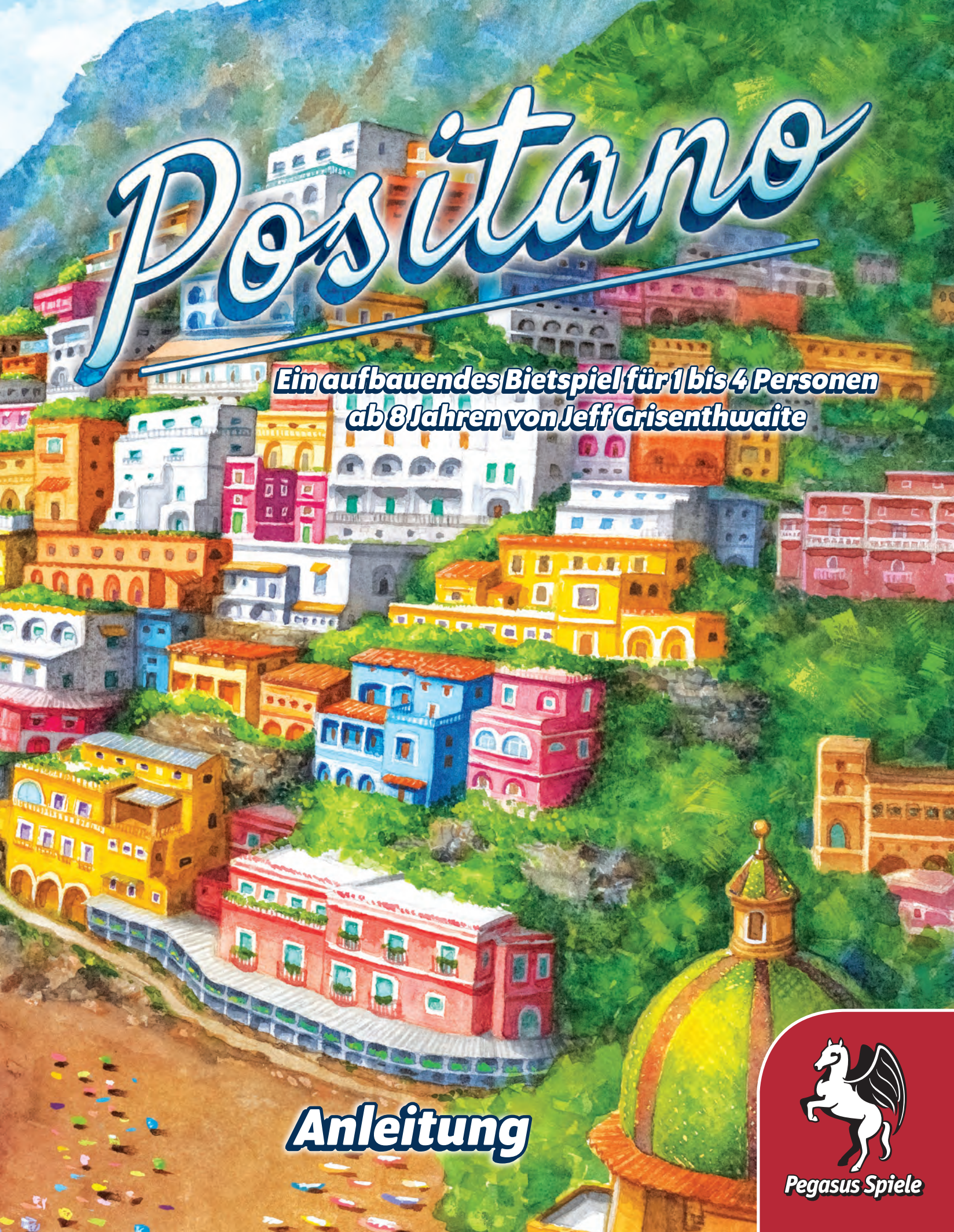


Positano

Ein aufbauendes Bietspiel für 1 bis 4 Personen
ab 8 Jahren von Jeff Grisenthwaite

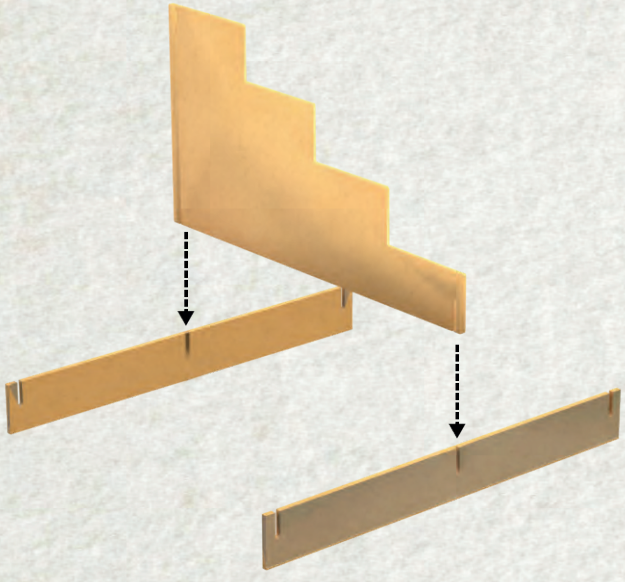
Anleitung

Pegasus Spiele

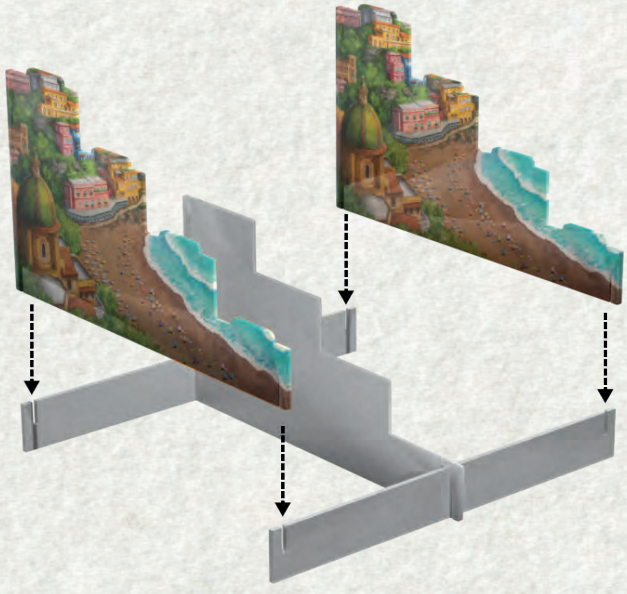
SPIELIDEE

Erschafft das malerische Positano, eines der idyllischsten Postkartenmotive Italiens, welches sich mit Blick auf das tiefblaue Wasser des Mittelmeers an die Klippe schmiegt. Baut Häuser mit dem besten Ausblick, um die Konkurrenz auszustechen. Nur wer geschickt Ziele erfüllt und Gelato sammelt, wird die meisten Siegpunkte erhalten und ganz Positano mit Stolz erfüllen.

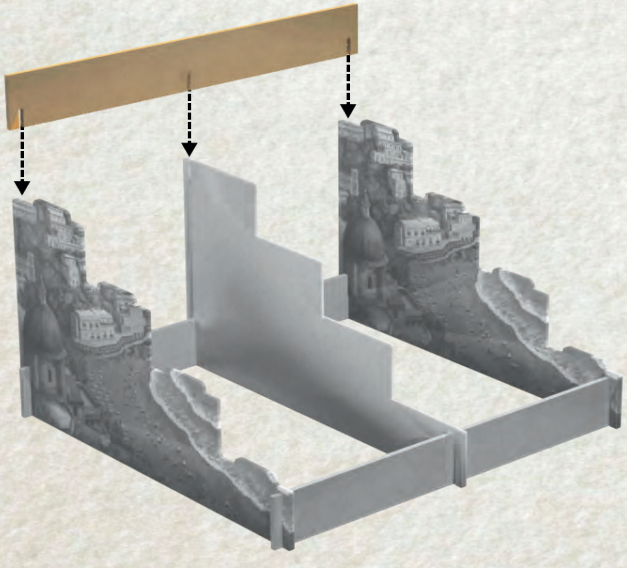
KLIPPE ZUSAMMENBAUEN



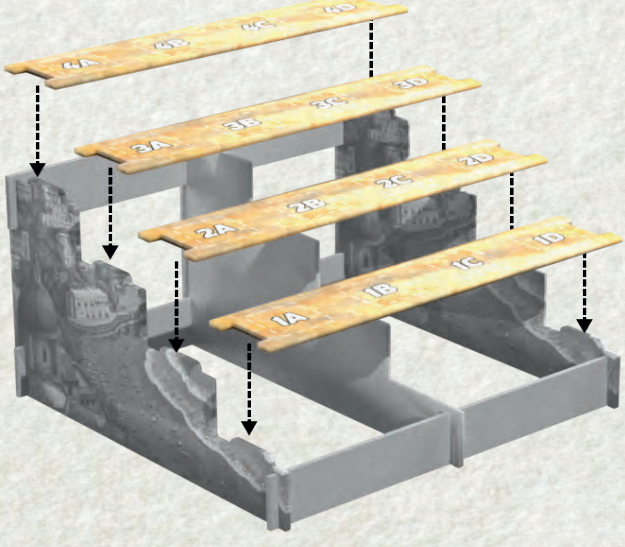
1 Steckt das zentrale Klippenteil mittig in 2 der schmalen Stabilisierungsteile.



2 Steckt dann die 2 seitlichen Klippenteile in die äußeren Schlitze der Stabilisierungsteile.



3 Nehmt nun das letzte Stabilisierungsteil und steckt es von oben in die Schlitze der 3 Klippenteile.



4 Legt schließlich die Stufen aufsteigend von unten nach oben auf die Klippenteile. Beginnt mit Stufe 1, dann 2, 3 und oben Stufe 4.

SPIELMATERIAL



1 Strand



1 Klippe



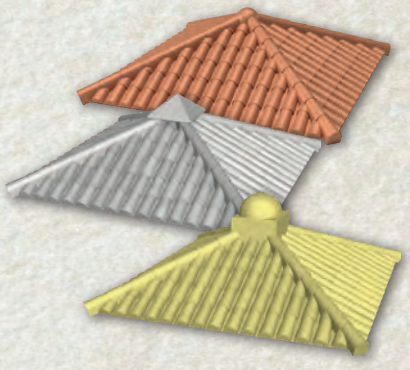
64 Stockwerke
(16 pro Farbe)



28 Bietkarten
(7 pro Farbe)



24 Boostkarten
(6 pro Farbe)



18 Dächer
(6 pro Typ)



16 Grundstück-Plättchen



16 Stockwerk-Plättchen
(davon 4 grau umrandete Startplättchen)



16 Bau-Plättchen
(davon 4 grau umrandete Startplättchen)



1 Wertungsblock



6 Zielkarten
(doppelseitig)

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

SPIELVORBEREITUNG

1. Legt den **Strand** so vor die **Klippe**, dass das Meer von ihr weg zeigt. Achtet darauf, dass ihr den Strand und die Vorderseite der Klippe gut sehen könnt.

2. Zieht 3 zufällige **Zielkarten** und legt sie mit einer zufälligen Seite nach oben rechts neben den **Strand**. Legt die übrigen Zielkarten zurück in die Schachtel.

3. Legt die bronzenen, silbernen und goldenen **Dächer** neben der Klippe bereit.

4. Sucht euch alle je 1 **Farbe** aus und nehmt euch je 1 **Stockwerk** eurer Farbe. Dies ist euer **persönlicher Vorrat**. Bildet aus den übrigen Stockwerken eurer gewählten Farben einen **allgemeinen Vorrat** neben der Klippe. Spielt ihr mit weniger als 4 Personen, legt übrige Stockwerke zurück in die Schachtel.

5. Spielt ihr mit weniger als 4 Personen, legt Grundstück-Plättchen wie folgt zur Seite:

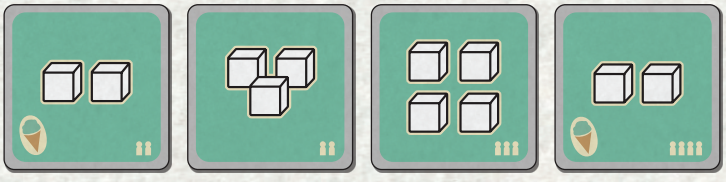
   3 Personen: Legt 1 zufälliges Plättchen offen neben die Klippe.

   1 bis 2 Personen: Legt 4 zufällige Plättchen offen neben die Klippe. *(Mehr Infos zum Solomodus: siehe S. 10.)*

   Diese Plättchen sind aus dem Spiel entfernt. Sie liegen offen aus, damit ihr jederzeit sehen könnt, welche Plättchen nicht im Spiel sind.

6. Mischt die übrigen Grundstück-Plättchen und legt sie als verdeckten Stapel links neben die **oberste** Reihe des Strands. Deckt 1 Plättchen pro Person auf und legt diese in die Reihe daneben.

7. Sucht die grau umrandeten Stockwerk-Startplättchen, die rechts unten das Symbol für eure oder eine geringere Personenzahl zeigen, heraus. Legt sie offen in die **mittlere** Reihe des Strands. Mischt alle übrigen Stockwerk-Plättchen inkl. nicht benötigter Startplättchen. Legt sie als verdeckten Stapel links daneben.



8. Sucht die grau umrandeten Bau-Startplättchen, die rechts unten das Symbol für eure oder eine geringere Personenzahl zeigen, heraus. Legt sie offen in die **untere** Reihe des Strands. Mischt alle übrigen Bau-Plättchen inkl. nicht benötigter Startplättchen. Legt sie als verdeckten Stapel links daneben.



9. Nehmt jeweils das Kartenset eurer **Farbe** auf die Hand. Die Sets sind identisch (außer den abgebildeten Sternen) und bestehen aus 7 **Bietkarten** (mit den Werten 10 bis 70) und 6 **Boostkarten** (mit den Werten +5 bis +22). Ihr dürft eure Karten anschauen. Haltet sie vor den Anderen geheim.



Beispiel: *Spielvorbereitung für 3 Personen.*



SPIELABLAUF

Das Spiel verläuft in **Runden**. In jeder Runde führt ihr die folgenden **5 Phasen** durch:

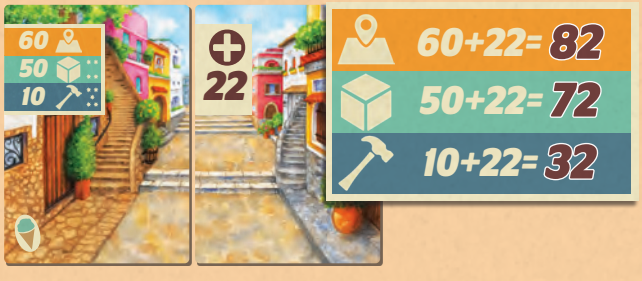
1 BIETEN

Wählt alle gleichzeitig je 1 **Bietkarte** (10 bis 70) und 1 **Boostkarte** (+5 bis +22) von eurer Hand und legt sie verdeckt vor euch ab.

Haben alle ihr Gebot abgegeben? Deckt eure Karten auf. Die Werte der Karten legen fest, in welcher Reihenfolge ihr Plättchen vom Strand wählen dürft. Führt die folgenden Schritte aus. Wählt zuerst aus den offenen Grundstück-, dann aus den offenen Stockwerk- und zuletzt aus den offenen Bau-Plättchen:

Zählt den Wert der Boostkarte zu allen 3 Werten eurer Bietkarte hinzu. Die 3 Werte beziehen sich auf die farblich passenden Plättchen: Orange für Grundstück-, Mintgrün für Stockwerk- und Blaugrau für Bau-Plättchen.

Beispiel für ein Gebot



Bietkarte **Boostkarte**

GLEICHSTÄNDE

Vergleicht bei einem Gleichstand unter allen daran Beteiligten, wer die meisten ✷-Symbole der entsprechenden Plättchenfarbe auf seiner Bietkarte hat.



Beginnend mit den Grundstück-Plättchen wählt die Person mit dem **höchsten Gesamtwert** dieser Kategorie 1 Plättchen vom Strand und legt es offen vor sich ab. Wer das nächsthöhere Gebot hat, ist als 2. am Zug usw.

Haben alle je 1 Grundstück-Plättchen gewählt? Wiederholt den Vorgang mit den Stockwerk- und danach den Bau-Plättchen.

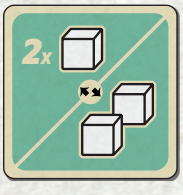
2 GRUNDSTÜCK WÄHLEN

Wählst du ein Grundstück-Plättchen, lege es vor dir ab. Es legt fest, wo du in dieser Runde bauen darfst.

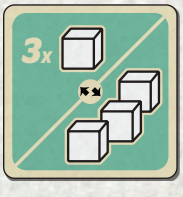
3 STOCKWERKE ERHALTEN

Wählst du ein Stockwerk-Plättchen, nimm dir die angezeigte Anzahl **Stockwerke** deiner Farbe aus dem **allgemeinen Vorrat**. Lege sie in deinen **persönlichen Vorrat**.

Manche Stockwerk-Plättchen bieten 2 Optionen:



Verdopple entweder die Stockwerke, die du gerade in deinem **persönlichen Vorrat** hast, oder nimm dir 2 Stockwerke.



Verdreifache entweder die Stockwerke, die du gerade in deinem **persönlichen Vorrat** hast, oder nimm dir 3 Stockwerke.

Behalte am Rundenende nicht verbaute Stockwerke in deinem persönlichen Vorrat.

Gibt es im allgemeinen Vorrat keine Stockwerke deiner Farbe mehr? Du kannst keine weiteren mehr erhalten. Wähle trotzdem weiterhin Stockwerk-Plättchen, erhalte aber keine Stockwerke.

4 BAUEN

Wählst du ein Bau-Plättchen, **musst** du **sofort mind. 1 Stockwerk** aus deinem **persönlichen Vorrat** auf der Klippe platzieren. **Erst danach** wählt die nächste Person ein Bau-Plättchen. Das Baugrundstück muss deinem in dieser Runde gewählten Grundstück-Plättchen entsprechen. Du darfst max. bis zur **Richthöhe** bauen:

Richthöhe



Die Richthöhe legt fest, wie viele Stockwerke dein Gebäude max. haben darf. Sie steht unten rechts auf den Grundstück-Plättchen.

Jede Stufe der Klippe hat eine festgelegte Richthöhe:





Einige Bau-Plättchen erlauben es dir, die Richthöhe um **+1** oder **+2** zu überschreiten.

Beispiel: *Auf Stufe 1 musst du normalerweise genau 1 Stockwerk bauen. Durch ein **+2** Höhe Plättchen erhöht sich für deinen Bau die Richthöhe. Du darfst also auch **2 oder 3** Stockwerke bauen.*

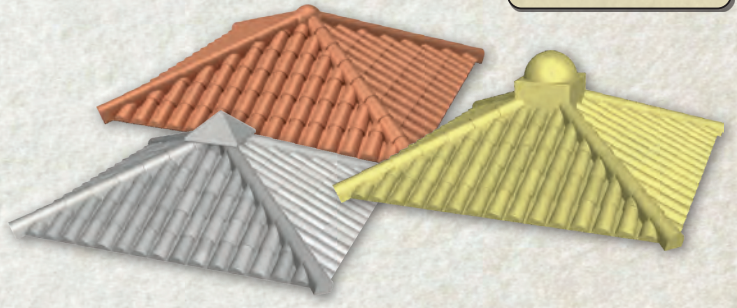
Die maximale Bauhöhe für alle Gebäude beträgt 2 Stockwerke über Richthöhe.

Keine Stockwerke mehr? Im unwahrscheinlichen Fall, dass du keine **Stockwerke** mehr in deinem persönlichen Vorrat hast, nachdem du ein Bau-Plättchen gewählt hast, kannst du nicht bauen.

Dächer:
Nachdem du dein(e) **Stockwerk(e)** platziert hast, musst du ein **Dach** auf deinem Gebäude platzieren. Nimm 1 Dach entsprechend der Farbe des Banners deines Bau-Plättchens dieser Runde und setze es auf dein Gebäude.


= bronzenes Dach
= silbernes Dach
= goldenes Dach





Bauaktionen: Einige Bau-Plättchen erlauben es dir, sofort **nach** deiner normalen Bauaktion **zusätzlich** optional eine weitere, besondere Bauaktion durchzuführen:



Anbau
Füge einem **deiner** bereits gebauten Gebäude 1 **Stockwerk** hinzu. Das Plättchen mit dem Anbau-Symbol gibt an, wie hoch das Gebäude max. sein darf (im Beispiel links: **Richthöhe** +1). Das **+1 Höhe**-Symbol gilt **sowohl** für deine eigentliche Bauaktion **als auch** für den Anbau.





Umbau
Tausche das Dach eines **deiner** bereits gebauten Gebäude von  zu  oder von  zu . Verändere nicht die Höhe des Gebäudes.

5 AUFFÜLLEN

Behaltet am Rundenende nicht verbaute Stockwerke in eurem persönlichen Vorrat.

Bildet aus euren verwendeten Karten und Plättchen jeweils eure persönlichen **Ablagestapel**. Ihr benötigt diese Karten und Plättchen für die **Wertung** bei Spielende. (Die dort gezeigten 🍦 geben euch Punkte – *siehe Wertung unten*.)

Deckt zum Schluss wieder je 1 Plättchen pro Person von den 3 Stapeln auf und legt sie offen auf den Strand. Beginnt dann eine neue Runde.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der Runde, in der die letzten Grundstück-Plättchen ausgewählt wurden. Bei 4 Personen passiert das nach 4 Runden, bei 3 Personen nach 5 Runden und bei 2 Personen nach 6 Runden.
Beachtet, dass bei 2–3 Personen am Ende der Partie Stockwerk- und Bau-Plättchen übrig bleiben.

WERTUNG

Am Spielende erhaltet ihr Siegpunkte (SP) für eure Gebäude, Gelato 🍦 und Zielkarten.

Gebäude:
Erhalte SP für jedes Stockwerk mit **Meerblick**. Ein Stockwerk hat Meerblick, wenn es nicht durch ein anderes **Stockwerk** verdeckt wird. Ein Stockwerk gilt dann als verdeckt, wenn sich ein anderes Stockwerk in der **gleichen Spalte** der Klippe auf **gleicher Höhe** vor ihm (in Richtung des Meeres) befindet.

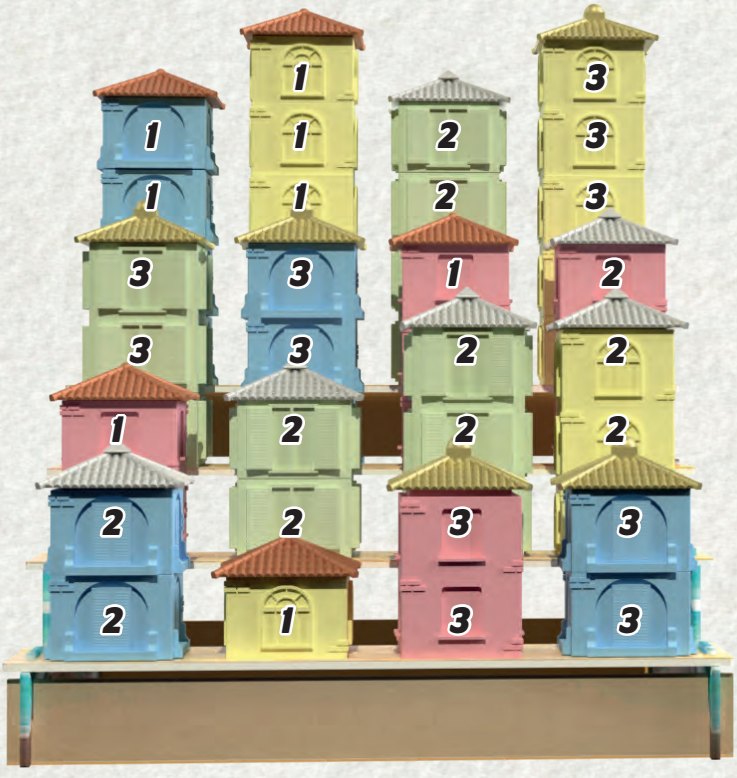
Erhalte SP für jedes Stockwerk mit Meerblick entsprechend des Dachtyps des Gebäudes:


= 1 SP pro Stockwerk.


= 2 SP pro Stockwerk.


= 3 SP pro Stockwerk.

Beispiel:



In diesem Beispiel erhält Rot 10 SP für Stockwerke, Gelb 17 SP, Blau und Grün erhalten je 18 SP. Stockwerke, die durch Dächer leicht verdeckt werden, haben dennoch Meerblick.

Gelato:
Erhalte **1 SP pro Gelato-Symbol** 🍦 auf den Karten und Plättchen **deines Ablagestapels**. Für Gelato auf **nicht ausgespielten** Biet- und Boostkarten erhältst du **keine** SP.

Zielkarten:
Erhalte SP für erfüllte **Zielkarten**. Einige Zielkarten gewähren **allen**, die die Bedingung der Karte mit ihren eigenen Gebäuden erfüllen, SP. Diese Karten zeigen nur 1 orangen Stern mit SP. Durch die Karte „Perfetto" z. B. erhalten alle je 2 SP pro eigenem Gebäude, das exakt der jeweiligen Richthöhe entspricht.





Andere Zielkarten gewähren nur der Person **mit dem Meisten** von etwas SP. Diese Karten zeigen 2 orange Sterne mit SP. Die Karte „Mezzo" z. B. gewährt der Person mit den meisten Gebäuden in den beiden inneren Spalten der Klippe 6 SP. Die Person mit den zweitmeisten Gebäuden dort erhält 3 SP.

Bei einem **Gleichstand** erhält unter den am Gleichstand beteiligten Personen die Person die SP, die insgesamt **mehr Stockwerke** in diesen Gebäuden hat, **egal ob mit oder ohne Meerblick**. (Dies gilt nicht für die Karte „Eccesso"). Herrscht immer noch Gleichstand um **Platz 1**? Addiert die SP des 1. und 2. Platzes. Teilt die SP durch die am Gleichstand beteiligten Personen (abgerundet). Alle anderen erhalten keine SP. Herrscht immer noch Gleichstand um **Platz 2**? Teilt die SP des 2. Platzes durch die am Gleichstand beteiligten Personen (abgerundet).



Beispiel: *In diesem Beispiel herrscht Gleichstand für die Karte „Mezzo" (siehe oben). Grün hat 3 Gebäude in den inneren Spalten der Klippe und erhält 6 SP für den 1. Platz. Rot und Gelb haben jeweils 2 Gebäude in den inneren Spalten. Die Gebäude von Gelb bestehen aus insgesamt 6 Stockwerken, die Gebäude von Rot nur aus 5. Gelb erhält also 3 SP für den 2. Platz. Rot erhält keine SP.*



Für alle Zielkarten gilt: Du musst mind. 1 der geforderten Bedingungen erfüllen, um SP zu erhalten. Die Karte „Eccesso" z. B. gewährt keine SP, falls du keine Stockwerke mehr in deinem persönlichen Vorrat hast. Du kannst nicht mit 0 Stockwerken an der Wertung teilnehmen.

Finales Ergebnis: Tragt die SP der verschiedenen Wertungen auf dem Wertungsblock ein und addiert sie. Wer **insgesamt die meisten SP** hat, **gewinnt** die Partie. Im Falle eines Gleichstandes teilt ihr euch den Sieg.

ANMERKUNGEN ZU ZIELKARTEN

Für alle Zielkarten gilt: Eine „Reihe" besteht aus Grundstücken der gleichen Zahl, eine „Spalte" aus Grundstücken des gleichen Buchstabens.

Altezza: Als Höhe gilt die Anzahl der **Stockwerke**. Ein Gebäude ist nicht höher, weil es auf einer höheren Stufe der Klippe steht. Gebäude mit 2 Stockwerken auf Stufe 2 sind genauso hoch wie Gebäude mit 2 Stockwerken auf Stufe 4.

Colonna: Jede Person überprüft, in welcher Spalte sie die meisten Gebäude hat und zählt diese. Dann vergleicht ihr eure Werte.

Eccesso: Übrige Stockwerke im allgemeinen Vorrat zählen nicht.

Gruppo: Als zusammenhängend gelten Gebäude, die horizontal oder vertikal aneinandergrenzen. Wertet keine diagonal gelegenen Gebäude.

Solitario: Ein Gebäude gilt als unabhängig, wenn es vertikal und horizontal an kein anderes Gebäude derselben Farbe grenzt. Diagonal gelegene Gebäude gelten nicht als angrenzend.

SOLOMODUS

Baue die Stadt gemeinsam mit deinem kartengesteuerten Mitspieler **Otto Amalfi** auf.

Spielvorbereitung: Baue eine Partie für 2 Personen auf und weise Otto eine Stockwerkfarbe zu. Mische Ottos **Biet-** und **Boosterkarten** jeweils separat und bilde daraus 2 verdeckte Stapel. Lege beim Aufbau des **Strands** die Startplättchen für 2 Personen in zufälliger Reihenfolge auf die jeweiligen Reihen.





Ottos Biet-kartenstapel



Ottos Boost-kartenstapel



Deine Handkarten

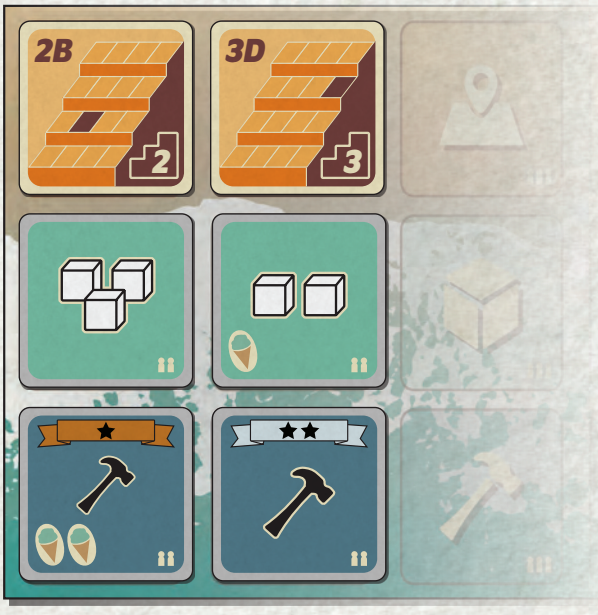


Bieten: Im Solomodus bietet Otto zufällig auf Plättchen und du musst darauf reagieren. Decke zu Beginn jedes Bietens je 1 Karte von Ottos **Biet-** und **Boostkartenstapel** auf. Wähle erst danach selbst Karten aus deiner Hand aus.

Wer das höhere Gebot abgegeben hat, muss jeweils das Plättchen vom Strand nehmen, das am weitesten links liegt.

Wähle deine Karten geschickt, um die besten Plättchen zu erhalten. **Nach der Verteilung der Plättchen triffst du sämtliche Entscheidungen für dich und Otto.**

Beispiel:





Ottos zufälliges Gebot

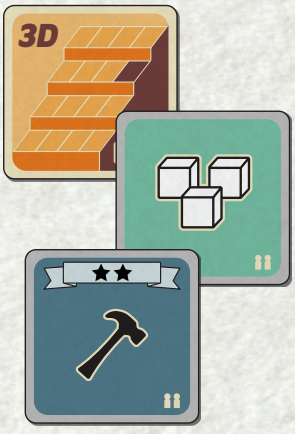
In Runde 1 hat Otto die oben abgebildeten Karten. Dann entscheidest du dich für dein Gebot:



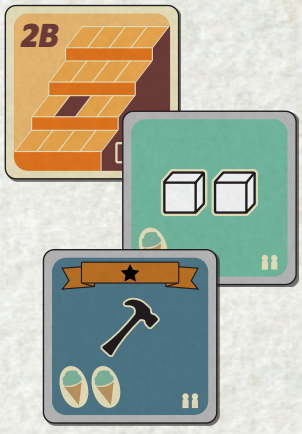
Dein Gebot

Du hast das höchste Gebot für die Stockwerk-Plättchen, Otto für die anderen beiden Plättchenreihen. Da das höchste Gebot immer das am weitesten links liegende Plättchen erhält, verteilst du die Plättchen wie folgt:

Deine Plättchen



Ottos Plättchen



Ab jetzt triffst du alle weiteren Entscheidungen der Runde. Du entscheidest dich, ein Gebäude aus 2 Stockwerken mit silbernem Dach auf Grundstück 3D zu bauen. Für Otto baust du ein Gebäude aus 2 Stockwerken mit bronzenem Dach auf Grundstück 2B.

Fahre dann mit der nächsten Runde fort, indem du je 2 neue Plättchen pro Typ und je 1 weitere Karte von Ottos Biet- und Boostkartenstapel aufdeckst.

Bauaktionen: Gewährt dir ein Plättchen die Aktion „Anbau" oder „Umbau", kannst du niemals Ottos Gebäude verändern und er nicht deine, falls er eine dieser Aktionen erhält.

Wertung: Berechne deine und Ottos SP wie üblich. **Der niedrigere der beiden Werte ist deine Endpunktzahl.** Versuche deshalb, möglichst ausgewogen zu bauen.

***Beispiel:** Du hast am Ende der Partie 35 SP, Otto hat 32. Deine Endpunktzahl ist also 32. Gar nicht so übel!*

Ziele: Wir empfehlen dir, mehrere Partien mit den gleichen Zielkarten zu spielen, um deinen Highscore zu verbessern. Es bleibt dir überlassen, ob du die Karten zufällig aussuchst oder eine bestimmte Auswahl triffst. Hier ein paar Vorschläge:

Hoch hinaus: Grande, Gruppo, Dietro

Gelebte Vielfalt: Altezza, Equilibrato, Bordo

Sardinenbüchsen: Piccolo, Solitario, Eccesso

Finde deine Mitte: Mezzo, Perfetto, Colonna

Lage, Lage, Lage (schwer): Solitario, Mezzo, Dietro

Große Häuser, große Probleme (schwer): Grande, Altezza, Eccesso



IMPRESSUM

Spieldesign: Jeff Grisenthwaite
Illustrationen: Beth Trott

Deutsche Ausgabe:
Grafikdesign: Robert Gärtner, Jessy Töpfer
Übersetzung: Translation Circus (Christian Beer, Corinna Schülter)
Redaktion: Benjamin Kraft

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Slug-Fest Games West, LLC. © 2025 SlugFest Games West, LLC. © der deutschen Ausgabe 2026 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

SLUGFEST GAMES

Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

