Das Gelbe Haus ist Vincent Van Goghs Haus in Arles.

Er mietete ein Haus, das schon lange leer stand, und strich die Fassade im von ihm so geliebten Gelb. Dort wollte er eine Gemeinschaft aus Künstlern schaffen. Mit seiner Einladung an Gauguin, zusammenzuarbeiten, schien es, als ob dieser Traum in Erfüllung gehen würde. Leider kamen sie nicht miteinander zurecht.

In diesem Spiel, das von ihren Gesprächen inspiriert ist, werdet ihr Diskussionen darüber führen, was in der Kunst am wichtigsten ist: Talent, Leidenschaft, Inspiration oder Geld. Euer Ziel ist es als Erstes keine Karten mehr auf der Hand zu haben. Seid ihr am Zug, spielt ihr eine Karte, um eine Behauptung aufzustellen, und legt evtl. weitere Karten vor euch ab, um das Thema dieser Behauptung aufzuwerten. Wer von euch wird das letzte Wort haben und die Diskussion des Jahrhunderts gewinnen?

I. Spielinhalt

■ 35 Karten

28 Themenkarten
4 Themen (Farben) × 7 identische Karten

5 Beistandskarten

2 Referenzkarten
(für die Variante)

■ 4 Themen-plättchen

■ 2 Paletten

■ 1 Leinwand

II. Spielaufbau

1 Legt die **Leinwand** in die **Mitte** des Tisches. Lasst daneben etwa eine Karte breit Platz.

2 Jeder Spieler nimmt sich **1 Palette und legt sie vor sich.**

3 Legt alle 4 **Themenplättchen** auf die **erste Stufe der Leinwand**.

4 Der Spieler, der zuletzt ein Museum besucht hat, teilt die Karten aus und wird Startspieler. Alternativ könnt ihr dies auch zufällig entscheiden. **Der Startspieler mischt alle 28 Themenkarten** und **teilt** beiden Spielern davon **jeweils 12 Karten aus**. Haltet die Karten verdeckt in eurer Hand.

5 Die **vier übrigen Karten nutzt ihr in der ersten Runde nicht.** Legt sie verdeckt beiseite. Lasst daneben etwas Platz für einen Abwurfstapel.

6 Legt die **5 Beistandskarten** an einen für beide Spieler gut erreichbaren Platz.

7 Die **Referenzkarten braucht ihr im Basisspiel nicht**. Legt sie zurück in die Schachtel.

8 Jeder Spieler **wählt 2 beliebige Themenkarten** aus der Hand und **tauscht sie** mit dem Gegner.

9 **Deckt diese Karten dann auf** und **erhöht** für jede aufgedeckte Themenkarte **das entsprechende Thema** um eine Stufe. Behaltet die getauschten Karten.

III. Spielablauf

Das Spiel geht über maximal 5 Runden. Jede Runde besteht aus mehreren Diskussionen. Sobald ein Spieler keine Karten mehr hat, gewinnt er die Runde sofort.

Diskussion

1. Angefangen mit dem Startspieler führt ihr abwechselnd eine Aktion aus: **Entweder** stellt ihr eine Behauptung auf **oder** ihr wertet eines der Themen auf **und** stellt danach eine Behauptung auf.
2. Kannst oder willst du in deinem Zug keine Aktion ausführen, darfst du passen. Daraufhin endet die Diskussion sofort. Legt alle Themenkarten, die ihr in dieser Diskussion gespielt habt, auf den Abwurfstapel.
3. Der Spieler, der die letzte Behauptung aufgestellt hat, beginnt die nächste Diskussion.

Aktion: Behauptung aufstellen

- Jede Diskussion beginnt mit der Aktion Behauptung aufstellen: Wer die Diskussion beginnt, spielt eine **beliebige** Themenkarte aus seiner Hand.
- Alle darauffolgenden Behauptungen müsst ihr mit einer Themenkarte aufstellen, die **sowohl stärker ist als die zuletzt gespielte Themenkarte, als auch neu ist (also in dieser Diskussion noch nicht gespielt wurde).**
- Ein Thema ist **stärker** als ein anderes, wenn sein Plättchen auf einer **höheren Stufe** auf der Leinwand liegt als das andere.

Hier ist momentan **Geld** das stärkste Thema. **Leidenschaft** und **Talent** sind gleichauf; das eine ist nicht stärker als das andere. **Inspiration** ist das schwächste Thema.

Die Themenkarten eurer Behauptungen legt ihr übereinander neben die Leinwand.

- Themen, die ihr in dieser Diskussion schon gespielt habt, könnt ihr kein zweites Mal spielen. Da es 4 Themen gibt, endet die Diskussion spätestens, sobald alle 4 Themen je einmal ausgespielt worden sind.

Hier können weder **Geld** noch **Leidenschaft** gespielt werden.

- Falls du eine Behauptung mit einer Themenkarte mit einem gleichwertigen oder schwächeren Thema aufstellen möchtest, **musst** du die andere Aktion ausführen: Thema aufwerten und Behauptung aufstellen.

Aktion: Thema aufwerten & Behauptung aufstellen

- Diese Aktion kannst du **nur** wählen, wenn du eine Behauptung mit einem Thema aufstellen willst, das nicht stärker ist als das der zuletzt gespielten Behauptung.
- Das Aufwerten eines Themas läuft so ab:
  - Schiebe das Themenplättchen um so viele Stufen hoch, dass es **genau** 1 Stufe höher liegt als das Thema der zuletzt gespielten Behauptung. 1
  - Lege so viele Themenkarten des aufgewerteten Themas vor dir ab, um wie viele Stufen du das Thema aufgewertet hast. 2 **Beispiel**: Wenn du ein Thema um 3 Stufen aufwertest, legst du 3 Themenkarten dieses Themas vor dir ab.
  - Du darfst **eine Beistandskarte** 3 **statt einer Themenkarte** nutzen, um ein Thema aufzuwerten. Falls du eine Beistandskarte nutzt, nimm sie vom Beistandskartenstapel und spiele sie statt einer weiteren Themenkarte aus.
  - Nachdem du ein Thema aufgewertet hast, **musst du sofort eine Behauptung aufstellen**, indem du noch einmal eine Karte dieses Themas neben die Leinwand legst. 4

- Um diese Aktion auszuführen, benötigst du also genügend Karten, um das Themenplättchen auf die Stufe über dem Thema der zuletzt aufgestellten Behauptung zu schieben +1. **Denn du brauchst eine weitere Karte dieses Themas, um eine Behauptung aufzustellen.** Falls du selbst mit einer Beistandskarte nicht genügend Themenkarten besitzt (Stufenunterschied +2) kannst du diese Aktion nicht ausführen.

ANMERKUNG

Die Anzahl der Themenkarten, die du spielen darfst, ist beschränkt. Falls du eine Diskussion beginnst oder das Thema, das du ausspielen möchtest, schon stärker ist als das Thema der aktuellen Behauptung, darfst du nur 1 Karte spielen. Willst du eine Behauptung aufstellen, deren Thema aktuell nicht stärker als das der letzten Behauptung ist, darfst du nur die benötigte Anzahl an Karten zum Aufwerten des Themas und Aufstellen der Behauptung spielen (Stufenunterschied + 2) oder passen. Die einzige Möglichkeit, weniger Karten als nötig zu spielen, sind die Beistandskarten (s. u.).

Verwendung von Beistandskarten

- **Beistandskarten** darfst du **nur** zum **Aufwerten** verwenden. Nimm sie von ihrem Stapel, um sie als eine Themenkarte eines beliebigen Themas zu gebrauchen.
- Du kannst beim Aufwerten eines Themas **nicht mehr als 1** Beistandskarte nutzen. Jeder Spieler darf **maximal 3** Beistandskarten pro Runde verwenden.
- **Wirf** die verwendeten Beistandskarten am Ende einer Diskussion **nicht ab**, sondern lege sie vor dir aus.

- Falls du ein Thema nur um 1 Stufe erhöhen möchtest, **darfst du eine Beistandskarte ohne eine Themenkarte** zur Aufwertung des Themas **nutzen**. Du darfst jedoch keine Beistandskarte zum Aufstellen deiner Behauptung verwenden.

Beispielrunde

1 Julia, die Startspielerin, behauptet, dass **Leidenschaft** wichtig ist. Sie spielt eine **Leidenschaft**-Karte aus ihrer Hand neben die Leinwand. Die Position des Themas **Leidenschaft** bleibt unverändert.

2 Jetzt ist Kevin an der Reihe. Da **Leidenschaft** schon gespielt wurde, dürfen die Spieler in dieser Diskussion die **Leidenschaft** nicht mehr nutzen. **Geld** ist derzeit ein stärkeres Thema als **Leidenschaft**, daher könnte er behaupten, dass **Geld** wichtiger ist, indem er eine **Geld**-Karte spielt. Um zu behaupten, dass **Talent** oder **Inspiration** wichtiger ist, muss er das jeweilige Thema vorher aufwerten. Kevin möchte behaupten, dass **Talent** wichtiger ist. **Talent** und **Leidenschaft** stehen auf der gleichen Stufe. Für die Aktion Thema aufwerten & Behauptung aufstellen benötigt er daher insgesamt 2 **Talent**-Karten. Kevin hat ausreichend **Talent**-Karten auf der Hand, entscheidet sich jedoch, eine Beistandskarte zu verwenden.

❶ Kevin schiebt das **Talent**-Plättchen auf die Stufe über dem **Leidenschaft**-Plättchen. ❷ Er nimmt sich eine Beistandskarte und legt sie vor sich ab. ❸ Dann spielt er eine **Talent**-Karte aus seiner Hand und legt sie über die **Leidenschaft**-Karte neben die Leinwand.

3 Nun ist Julia wieder am Zug. Um etwas auszuspielen, benötigt Julia entweder 2 **Geld**-Karten oder 4 **Inspiration**-Karten. Falls sie eine Beistandskarte verwendet, benötigt sie entweder 1 **Geld**-Karte oder 3 **Inspiration**-Karten. Ansonsten müsste sie passen. Julia möchte behaupten, dass **Inspiration** wichtiger ist.

❶ Julia schiebt das **Inspiration**-Plättchen 3 Stufen hoch, sodass es eine Stufe über dem **Talent**-Plättchen liegt. ❷ Sie legt 3 **Inspiration**-Karten vor sich ab und ❸ 1 **Inspiration**-Karte neben die Leinwand.

4 Kevin darf nun nur noch eine Behauptung mit dem Thema Geld aufstellen. Dafür würde er 3 Karten benötigen (zwei um **Geld** aufzuwerten, eine, um eine Behauptung aufzustellen). Natürlich darf er wieder eine Beistandskarte nutzen. Kevin entscheidet sich jedoch zu passen. Diese Diskussion ist vorbei. Julia und Kevin legen alle Themenkarten, die vor ihnen und neben der Leinwand liegen, auf den Ablagestapel. Die genutzten Beistandskarten bleiben jedoch.

5 Julia gewinnt diese Diskussion und beginnt die nächste.

IV. Ende der Runde

Sobald ein Spieler keine Themenkarten mehr auf der Hand hat, gewinnt er diese Runde sofort. Der Gewinner nimmt sich seine letzte Behauptung als Belohnung. Diese Karte legt er unter seine Palette (sie wird in weiteren Runden nicht verwendet). Das bedeutet, dass sich die Anzahl der Themenkarten in jeder Runde um 1 reduziert. In der fünften Runde sind keine Themenkarten mehr übrig, nachdem ausgeteilt wurde. Bereitet nun wie im Spielaufbau 5 - 9 beschrieben eine neue Runde vor. Der Gewinner der letzten Runde wird Startspieler und teilt die Karten aus.

V. Ende des Spiels

Falls ein Spieler am Ende einer Runde zwei Themenkarten desselben Themas oder drei beliebige Themenkarten unter seiner Palette hat, ist das Spiel vorbei und er hat gewonnen.

VI. Variante

Wenn ihr schon ein paar Partien gespielt habt und Lust auf mehr strategische Tiefe habt, könnt ihr mit dieser Variante spielen.

Wenn ihr eine Beistandskarte spielt, um ein Thema aufzuwerten, löst ihr einen Effekt aus, der vom Thema eurer Behauptung abhängt. Falls möglich, muss der Effekt ausgeführt werden.

Leidenschaft
Die Diskussion endet sofort nach diesem Zug. Du beginnst die nächste Diskussion.

Talent
Wenn dieser Zug endet, schiebst du 1 Themenplättchen deiner Wahl (außer Talent) 1 Stufe nach oben.

Geld
Eine Beistandskarte, die **Geld** aufwertet, zählt als zwei Karten. Dies bedeutet, dass die Beistandskarte das **Geld**-Plättchen um 2 Stufen, statt 1 Stufe, hochschiebt. Dementsprechend darfst du, wenn du **Geld** nur um 1 Stufe aufwerten musst, keine Beistandskarte spielen.

Inspiration
Wenn dieser Zug endet, wählst du 1 Themenkarte aus deiner Hand und gibst sie deinem Gegner. Dein Gegner muss dir 1 Karte eines anderen Themas geben. Falls dein Gegner keine Themenkarte eines anderen Themas hat, erhältst du keine Karte. Falls du keine Karte zurück erhältst und du keine Karten mehr auf der Hand hast, gewinnst du die Runde. Erhalte deine letzte Behauptung (**Inspiration**-Karte) als Belohnung.

- Es gibt kein Stufenlimit. Solltet ihr mal ein Themenplättchen von Stufe 8 hochschieben wollen, schiebt einfach die anderen drei Plättchen je 1 Stufe runter.
- Die Effekte der vier Themen sind auf den Referenzkarten zusammengefasst.

MITWIRKENDE

- Spieldesign: Geonil
- Illustrationen: Edu Valls
- Graphikdesign: Chong, Eva Dream
- Entwicklung: Tylor Kim
- Englische Regeln: Mathieu Rivero
- Projektmanagement: Marco Jung
- Deutsche Regeln: Nice Game Team

©2024. Mandoo Games Co.,Ltd.
Alle Rechte vorbehalten.

Published by Mandoo Games.
www.mandoogames.com

Deutsche Ausgabe:
Nice Game Publishing ©2025