



von Reiner Knizia

Wiener Walzer

Ein charmantes
Familienspiel rund
um Speis und Tanz

für 2–5 Spieler
ab 8 Jahren
ca. 45 min

Piatnik No. 635878
© 2016 Piatnik, Wien
Printed in Austria

*Österreich lädt zum Ball –
und die Gäste kommen aus ganz Europa:*

*Julienne de Légumes aus Frankreich betritt neben dem
russischen Gesandten Notmy Laik und Anne Tique aus
dem britischen Adelshaus den prächtigen Ballsaal.
Ballgäste aus verschiedenen Nationen fegen im Walzer-
takt über das Parkett. Gegen Ende der rauschenden
Ballnacht wird es spannend:*

*Wer schwingt bis zum Schluss mit wem das Tanzbein?
Und wer schnappt sich nebenbei die besten Genüsse
vom Buffet?*

Spielziel

Jeder Spieler möchte mit den hochrangigsten Ballgästen tanzen und sich die beste Genuss-Mischung vom Buffet holen.

Spielmaterial

- 1 Spielplan
- 5 Zählsteine in Spielerfarben
- 66 Buffet-Plättchen
- 60 Gäste-Kärtchen, je 12 in den 5 Spielerfarben
(das sind Gäste verschiedener Nationalitäten)
- 12 neutrale Gäste-Kärtchen in Weiß
(für die einheimischen Gäste)
- 12 Ereigniskarten



Spielvorbereitung

Der **Spielplan** wird ausgelegt.

Bei 2 Spielern wird nur im hellbraunen Bereich gespielt. Bei 3 Spielern kommt einer der beiden Seitenflügel des Ballsaals dazu, bei 4 Spielern beide.

Bei 5 Spielern wird auf dem gesamten Spielplan gespielt, einschließlich des Foyers in grauem Marmor.

Jeder Spieler nimmt die 12 Gäste-Kärtchen einer Farbe bzw. Nationalität seiner Wahl, mischt sie und legt sie als verdeckten Stapel vor sich ab. Die Kärtchen zeigen Herren und Damen mit den Punktwerten 0–5. Außerdem setzt jeder Spieler den **Zählstein seiner Farbe** auf das Startfeld der Zählleiste (mit Vorhängen) auf dem Spielplan.



Die **Buffet-Plättchen** werden gemischt.

Je ein Buffet-Plättchen wird offen auf jedes Feld der verwendeten Spielfläche gelegt, das keinen goldenen Rahmen hat.

Hinweis: Übrige Buffet-Plättchen bilden den offenen Vorrat. Sie werden nur für die Variante mit Ereigniskarten benötigt.



Die **weißen Gäste-Kärtchen** sind neutral. Sie werden gemischt und dann zufällig offen auf die gekennzeichneten Felder mit goldenem Rahmen der verwendeten Spielfläche gelegt. Bei 2 und 3 Spielern bleiben einige neutrale Gäste-Kärtchen übrig. Diese kommen zurück in die Schachtel.

Spielablauf

Jeder Spieler zieht ein Gäste-Kärtchen von seinem Stapel auf die Hand. Wer zuletzt Walzer getanzt hat, beginnt. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Wer an der Reihe ist, legt das **Kärtchen aus seiner Hand auf ein beliebiges Feld** des Spielplans. Auf diesem Feld darf noch kein Gäste-Kärtchen liegen. Der Spieler erhält sofort das Buffet-Plättchen des gewählten Feldes und legt es offen vor sich ab.

Hinweis: Ist auf einem Buffet-Plättchen ein Genuss mehrmals abgebildet, wird er bei Spielende mehrmals gezählt!

Möglicherweise kommt es nun – wie anschließend beschrieben – zu einem oder mehreren Tänzen. Danach endet der Zug des Spielers. Er zieht ein neues Gäste-Kärtchen von seinem Stapel auf die Hand. Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Tänze

Ist ein Gäste-Kärtchen auf allen vier Seiten von anderen Gäste-Kärtchen (oder dem Spielfeldrand) umgeben, tanzt der umschlossene Gast mit einem benachbarten Gast des anderen Geschlechts.

Hinweis: Es ist egal, welche Nationalität der Tanzpartner hat. Stehen mehrere Tanzpartner des anderen Geschlechts zur Auswahl, wird mit dem Tanzpartner mit dem höchsten Punktwert getanzt.

Gibt es mehrere geeignete Tanzpartner mit dem höchsten Punktwert, entscheidet der Spieler an der Reihe, mit welchem dieser Kandidaten der umschlossene Gast tanzt.

Die Punktwerte der beiden Tanzpartner werden zusammengezählt. Beide beteiligten Spieler erhalten jeweils die volle Summe als Punkte und rücken ihre Zählsteine auf der Zählleiste entsprechend vorwärts. Ist nur ein Spieler am Tanz beteiligt – weil zwei gleichfarbige oder ein weißer Gast involviert sind – erhält der Spieler die Punkte nur einmal.

Sobald die Punkte vergeben sind, werden die beiden beteiligten Gäste-Kärtchen umgedreht.



Beispiel: Blau spielt die Dame [1]. Der blaue Herr [3] ist nun umschlossen. Die Dame mit dem höchsten Wert ist die grüne Dame [5]. Blau und Grün tanzen und erhalten je 8 Punkte. Die beiden Gäste-Kärtchen werden danach umgedreht.

Werden mehrere Tänze ausgelöst, entscheidet der Spieler an der Reihe, wer zuerst tanzt.

Ist der umschlossene Gast nur von Gästen seines Geschlechts umgeben, bleibt er ohne Tanzpartner.



Beispiel: Grün spielt den Herrn [1]. Das führt zu zwei Tänzen. Grün entscheidet, dass zuerst die gelbe Dame [3] mit dem weißen Herrn [4] tanzt. Dann tanzt die blaue Dame [4] mit dem grünen Herrn [1]. Gelb erhält 7 Punkte, Blau und Grün je 5 Punkte. Danach werden alle beteiligten Gäste-Kärtchen umgedreht.

Spielende & Wertung

Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihre Gäste-Kärtchen gespielt haben. Dann steht fest, wie viele Punkte jeder Spieler für die Tänze erhalten hat.

Nun wird auch noch der Erfolg am Buffet gewertet: Für jedes komplette Set aus den 5 verschiedenen Genüssen gibt es 5 Punkte. Die 5 Genüsse sind: Käse, Shrimpsbrötchen, Sachertorte, Kaviar und Zigarre. Champagner gilt als Joker. Er kann jeden anderen Genuss ersetzen. Übrige Genüsse bringen keine Punkte.



Beispielsweise ergeben 4 komplette Sets 20 Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Variante mit Ereigniskarten präsentiert von Piatnik

Die Spielvorbereitung ist wie zuvor beschrieben. Zusätzlich werden die 12 Ereigniskarten gemischt und als verdeckter Nachziehstapel bereitgelegt.

Ein Ereignis wird immer dann ausgelöst, wenn ein Spieler einen **Gast mit dem Punktwert „0“** auf den Spielplan legt. Der Spieler muss in diesem Fall **sofort eine Ereigniskarte ziehen** – noch bevor es zu einem Tanz kommt.

Der Spieler liest die Karte vor und führt das Ereignis aus. Danach kommt die Ereigniskarte zurück in die Schachtel. **Wenn ein Ereignis nicht ausgeführt werden kann, verfällt es.**

Erst nachdem die Ereigniskarte ausgeführt wurde, wird geprüft, ob es zu Tänzern kommt.

Die Ereigniskarten im Detail

Küss die Hand!

Vertausche ein beliebiges Kärtchen eines männlichen Gastes mit einem Buffet-Plättchen neben einem Kärtchen eines weiblichen Gastes.



Hatten Sie nicht schon genug ...?

Vertausche ein beliebiges Champagner-Plättchen (vom Spielplan oder von einem Spieler) mit einem beliebigen Buffet-Plättchen auf dem Spielplan.



Ausfallschritt (2x)

Vertausche zwei nebeneinander liegende Gäste-Kärtchen auf dem Spielplan.



Solotänzer (2x)

Vertausche das Kärtchen mit dem höchsten Punktwert eines beliebigen Spielers mit einem direkt angrenzenden Buffet-Plättchen.



Impressum:

Redaktion: White Castle Games

Illustration: Christian Opperer, spiellu.com

Layout & Grafik: Johannes Krenner, JokerDesign

Achtung! Nicht für Kinder unter 36 Monaten geeignet. Enthält verschluckbare Kleinteile. Erstickungsgefahr. Adresse bitte aufbewahren.

Wenn Sie zu »Wiener Wälder« noch Fragen oder Anregungen haben, wenden Sie sich bitte an: Wiener Spielkartenfabrik, Ferd. Piatnik & Söhne, Hütteldorfer Straße 229-231, A-1140 Wien

Reiner Knizia dankt allen Testspielern, die zur Entwicklung des Spiels und zur Namensfindung der Personen beigetragen haben, insbesondere Iain Adams, Jesús Torres Astro, Gregory Benassar, Ursula Dimmling, Chris Boote, Ross Inglis, Kevin Jacklin, Chris Lawson und Jack Reda.

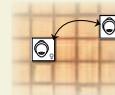
Essen Sie das noch? (2x)

Vertausche eines deiner gesammelten Buffet-Plättchen mit einem Buffet-Plättchen auf dem Spielplan.



Anstandsdame

Vertausche zwei beliebige Kärtchen mit weiblichen Gästen auf dem Spielplan.



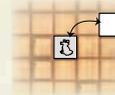
Tortung

Wähle ein Gäste-Kärtchen, neben dem ein Torten-Plättchen liegt. Der Spieler, dem dieses Gäste-Kärtchen gehört, muss sofort seinen Zählstein 2 Felder auf der Zählleiste zurück ziehen.



Partnerwechsel

Wähle ein eigenes Gäste-Kärtchen auf dem Spielplan und ein beliebiges Gäste-Kärtchen, mit dem bereits getanzt wurde. Vertausche ihre Positionen.



... nur eine Zigarre!

Wähle zwei nebeneinander liegende Kärtchen mit Gästen gleichen Geschlechts, von denen zumindest neben einem ein Zigarren-Plättchen liegt. Sie tanzen sofort miteinander – auch wenn keiner der beiden umschlossen ist. Sie tun dies ungeachtet benachbarter Tanzpartner mit höheren Punktwerten.

