Spielanleitung

LOSSPIELEN OHNE REGELLESEN!

KOSMOS Mit der kostenlosen Erklär-App

PANORAMA

Das Legespiel mit Weitblick von Jules Messaud und Melody Leblond für 2–4 Personen ab 8 Jahren.

Während dein Heißluftballon immer höher in den klaren, blauen Himmel steigt, lässt du den Blick über die Landschaft schweifen, die sich unter dir entfaltet: Goldene Äcker gehen in weiche, grüne Hügel über. Bunte Wälder säumen die zerklüfteten Berge. Flüsse schlängeln sich durchs Tal, wo farbenfrohe Blumen die saftigen Wiesen sprenkeln und Tiere ihre Köpfe zwischen den Bäumen hervorstrecken.

Du bemerkst, wie der Alltagsstress langsam von dir abfällt und sich ein leichtes Gefühl in dir breit macht: Du hast noch den ganzen Tag vor dir, um dieses unglaubliche Panorama zu genießen…

SPIELÜBERBLICK

Fliege mit deinem Heißluftballon zum nächsten **passenden Panorama-Plättchen** und füge es deiner Auslage hinzu. **Erweitere deine Gebiete**, sodass diese möglichst **viele Blumen** und **Tiere** beheimaten. Doch eile nicht zu weit voraus! Je weiter du dich von den anderen entfernst, desto länger dauert es, bis du wieder an der Reihe bist.

Das Spiel endet, sobald an einem Ort keine Panorama-Plättchen mehr liegen. Multipliziere nun **pro Gebiet** die Anzahl an **Blumen** mit der Anzahl an **Tieren**, die sich dort verstecken, um deine Punkte zu ermitteln. Prüfe zudem, ob du eines der **Ziel-Plättchen** erfüllt hast. Wer die **meisten Punkte** hat, gewinnt und kann das schönste Panorama genießen!

KOSMOS

panorama_rules_260408.indd 1 08.04.26 21:15

SPIELMATERIAL & SPIELAUFBAU



A MITTELTEILE (3x)



Legt das **Mittelteil**, das **eurer Personenanzahl** entspricht, in die Tischmitte. Die beiden nicht benötigten Mittelteile legt ihr zurück in die Schachtel.

B PANORAMA-PLÄTTCHEN (36x)



Legt die **Panorama-Plättchen** verdeckt auf den Tisch und mischt sie. Verteilt sie dann mit der Bildseite nach oben **um das Mittelteil**, sodass sich an jeder Kante des Mittelteils ein Stapel aus genau **4 Plättchen** befindet. Jeder **Plättchenstapel stellt einen Ort dar**, den ihr erkunden könnt. Legt übrige Plättchen zurück in die Schachtel.

C SONNEN-/MOND-STEIN (1x)



Platziert den **Sonnen-/Mond-Stein** mit der **Sonnenseite** nach oben oberhalb des Ortes, der mit dem **Sonnenaufgang** gekennzeichnet ist.

D ZIEL-PLÄTTCHEN (12x)



Nutzt für euer erstes Spiel die **3 Ziel-Plättchen**, die mit einem Stern gekennzeichnet sind. Legt sie neben der Spielfläche bereit, sodass alle sie gut sehen können. Legt die **übrigen Ziel-Plättchen** zurück in die Schachtel.

Habt ihr bereits einige Runden gespielt? Dann zieht zufällig **1 Ziel-Plättchen pro Farbe** oder sucht euch ein **Szenario** aus (mehr dazu auf S. 15).

panorama_rules_260408.indd 2 08.04.26 21:15



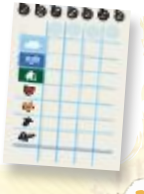
E START-PLÄTTCHEN (4x) HEIßLUFTBALLON-FIGUREN (4x)



Nehmt euch jeweils ein **Start-Plättchen** und eine **Heißluftballon-Figur** in der entsprechenden Farbe. **Übrige Start-Plättchen** und **Heißluftballons** kommen zurück in die Schachtel.

Legt das **Start-Plättchen** vor euch **in eure persönliche Auslage**. Wählt zufällig einen der **Heißluftballons** aus. Platziert ihn **neben dem Sonnenstein**. Wählt anschließend zufällig den nächsten Ballon aus und platziert ihn im Uhrzeigersinn **oberhalb des nächsten freien Ortes**. Wiederholt dies, bis alle eure Ballons platziert sind.

F WERTUNGSBLOCK (1x)



Legt den **Wertungsblock** neben der Spielfläche bereit.

panorama_rules_260408.indd 3 08.04.26 21:15

SPIELABLAUF

Befindet sich dein **Heißluftballon** **am selben Ort wie der Sonnenstein**, dann bist du an der Reihe!

DEIN SPIELZUG:

1 Fliege zu einem freien Ort **2 Erweitere dein Panorama** **3 Lass die Sonne wandern**

1 FLIEGE ZU EINEM FREIEN ORT

Suche dir ein **Panorama-Plättchen** aus, das du deinem Panorama, also deiner Auslage, **hinzufügen** möchtest. Du kannst jedes sichtbare Plättchen eines **freien Ortes** wählen. Ein Ort ist dann frei, wenn dort **weder der Sonnenstein noch ein anderer Heißluftballon** steht. Bewege deinen Ballon zu diesem Ort und nimm dir das oberste Plättchen.

Rot ist an der Reihe: Rot wählt einen der freien Orte und setzt den Ballon an diesen Ort.



2 ERWEITERE DEIN PANORAMA

Hast du ein **Plättchen** ausgewählt, füge es **deinem Panorama hinzu**. Beachte hierbei folgende Regeln:

- Du kannst das neue Plättchen **nur links oder rechts** an die schon vor dir liegenden Panorama-Plättchen anlegen.
- Du kannst das neue Plättchen **nicht zwischen** zwei schon ausliegende Plättchen legen.
- Du darfst zuvor **gelegte Plättchen nicht mehr verschieben**.

panorama_rules_260408.indd 4 08.04.26 21:15

PANORAMA-PLÄTTCHEN ANLEGEN

Bestimmt habt ihr schon bemerkt, dass die Panorama-Plättchen wellige Kanten haben. Diese Kanten dienen dazu, dass die Plättchen richtig aneinanderpassen. Achtet beim Anlegen neuer Panorama-Plättchen darauf, dass die Plättchen fest ineinandergreifen und keine Lücken entstehen.



UNSICHER, WELCHES PLÄTTCHEN AM BESTEN PASST?

Es kann schwierig sein, sich vorzustellen, ob ein Panorama-Plättchen zu deinem bisherigen Panorama passt. Probiere es daher einfach aus: Nimm das neue Plättchen und lege es an dein Panorama an. Passt das Plättchen nicht, dann lege es zurück an den Ort mit deinem Heißluftballon und fliege zu einem anderen freien Ort. Dein Zug endet erst, wenn du ein Plättchen angelegt und den Sonnenstein bewegt hast (siehe S. 7).

panorama_rules_260408.indd 5 08.04.26 21:15

DAS RICHTIGE PLÄTTCHEN

Bedenke bei der Wahl eines neuen Panorama-Plättchens immer, ob du dadurch **Blumen** oder **Tiere** für die **Wertung der Gebiete** am Ende des Spiels erhältst oder ob es dir hilft, eines der **Ziel-Plättchen** zu erfüllen.

SO ERHÄLTST DU PUNKTE:

Am Ende des Spiels werden deine **Gebiete gewertet**. Ein Gebiet ist ein Bereich aus orthogonal (nicht diagonal!) verbundenen Feldern derselben Geländeart (derselben Farbe).

Im Beispiel unten hat Rot zwei Waldgebiete: ein großes Waldgebiet A und ein kleines Waldgebiet B. Zudem besitzt Rot ein Wiesengebiet und ein Gebirge.

In jedem Gebiet werden alle **Blumen** und alle **Tiere** gezählt und multipliziert.



Wertungsbeispiel der Geländeart "Wald"



- Waldgebiet A bringt 2 Punkte (2 Füchse x 1 Blume).
- Waldgebiet B bringt 0 Punkte (1 Fuchs x 0 Blumen).

ZIEL-PLÄTTCHEN

Während des Spiels wetteifert ihr um das Erfüllen der **3 ausliegenden Ziel-Plättchen**. Wer am Ende des Spiels die **Zielvorgabe eines Ziel-Plättchens am besten erfüllt**, erhält es. Eine Übersicht der Ziel-Plättchen findet ihr auf den Seiten 12–14.



panorama_rules_260408.indd 6 08.04.26 21:15

3 LASS DIE SONNE WANDERN

Am Ende des Zuges bewegst du den **Sonnenstein** **im Uhrzeigersinn zum nächsten Ort**, an dem sich ein **Heißluftballon** befindet. Nun ist die Person am Zug, deren **Heißluftballon am selben Ort wie der Sonnenstein** steht. Dabei kann es sogar vorkommen, dass du erneut an der Reihe bist.

Spielt so lange weiter, bis das **letzte Plättchen eines Ortes** genommen wird. Hierdurch wird **das Ende des Spiels** ausgelöst.

SEI VORSICHTIG!

Wenn du zu weit fliegst, um ein Plättchen zu nehmen, kann es lange dauern, bis du wieder an der Reihe bist. Manchmal kann sich das dennoch lohnen.

Grün beendet den Zug und bewegt den **Sonnenstein im Uhrzeigersinn zum nächsten Ort**, an dem sich ein **Heißluftballon** befindet. Nun ist Rot an der Reihe.



panorama_rules_260408.indd 7 08.04.26 21:15

ENDE DES SPIELS

Wer das **letzte Plättchen eines Ortes** nimmt, lässt den eigenen **Heißluftballon absinken**:

Die **Heißluftballon-Figur wird nun flach auf den Tisch gelegt**. Dies signalisiert, dass der Flug beendet ist und diese Person keine weiteren Züge mehr spielt. Anschließend dreht ihr den **Sonnen-/Mondstein** auf die **Mondseite** und bewegt den **Mondstein im Uhrzeigersinn** zum **nächsten Ort mit Heißluftballon**.

Rot hat das letzte Plättchen eines Ortes genommen.
A Rot legt den roten **Heißluftballon flach auf den Tisch.**

B Dann dreht Rot den **Sonnen-/Mondstein** um, sodass die **Mondseite** sichtbar ist, und legt ihn neben den nächsten Heißluftballon im Uhrzeigersinn.



Die nächste Person führt nun ihren **letzten Zug** aus und bewegt den **Mondstein** am Ende des Zuges wie gewohnt vorwärts. Sobald alle ihren letzten Zug gespielt und ihren **Heißluftballon flach auf den Tisch** gelegt haben, ist das Spiel beendet. Geht nun zur **Wertung** über.



panorama_rules_260408.indd 8 08.04.26 21:15

WERTUNG

AUSWERTUNG DER ZIEL-PLÄTTCHEN

Vergleicht eure Auslage, um festzustellen, wer die Anforderungen der **Ziel-Plättchen am besten erfüllt** hat. Der Gewinner jedes Ziel-Plättchens erhält **10 Punkte**, die im **entsprechenden Feld auf dem Wertungsblock** notiert werden. Nach der Wertung werden die Ziel-Plättchen zurück in die Schachtel gelegt.

Bei Gleichstand erhalten alle 10 Punkte.



BEISPIEL



Dieses Ziel-Plättchen erhält die Person, deren Panorama die **wenigsten Wolken** am Himmel zeigt.



Das Panorama von Gelb zeigt 3 Wolken.



Alle anderen zählen ebenfalls die Wolken in ihrem Panorama.



Sowohl Gelb als auch Grün haben lediglich 3 Wolken in ihrem Panorama und damit die wenigsten, daher erhalten **beide 10 Punkte**. Diese werden auf dem Wertungsblatt neben dem hellblauen Symbol notiert.



panorama_rules_260408.indd 9 08.04.26 21:15

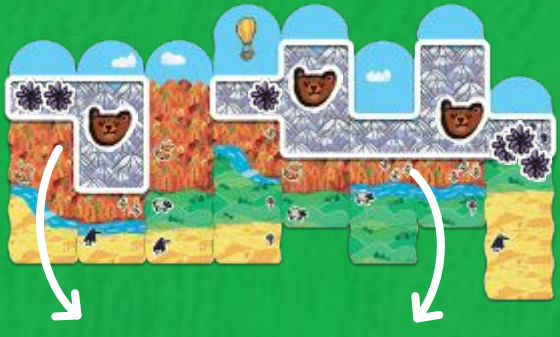
WERTUNG DER GEBIETE

Zählt nun die Anzahl an **Blumen** in jedem Gebiet und **multipliziert** diese mit der Anzahl an **Tieren** **im selben Gebiet**. Notiert das Ergebnis in dem Feld des Wertungsblocks, das der jeweiligen Geländeart (Farbe) entspricht.

Hinweis: Eine Geländeart kann mehrere Gebiete umfassen. Zählt in diesem Fall einfach die Punkte der einzelnen Gebiete zusammen und tragt das Ergebnis auf dem Wertungsblock ein.

BEISPIEL

Am Spielende sieht das Panorama von Gelb so aus. Nun werden die **Gebirge** gewertet.



Im ersten Gebirge sind 1 Bär und 2 Blumen beheimatet.

1 X 2 = 2

Im zweiten Gebirge befinden sich 2 Bären und 4 Blumen.

2 X 4 = 8

Damit erhält Gelb insgesamt 10 Punkte für die Geländeart „Gebirge“.



panorama_rules_260408.indd 10 08.04.26 21:15

GESAMTWERTUNG

Abschließend werden alle Punkte für **Ziel-Plättchen** sowie **Geländearten** zusammengezählt, um die Gesamtpunktzahl zu ermitteln. Wer die **meisten Punkte** hat, gewinnt. Bei Gleichstand wird der Sieg geteilt.

Schließlich geht es doch um den Genuss des Panoramas...

WERTUNGSBEISPIEL

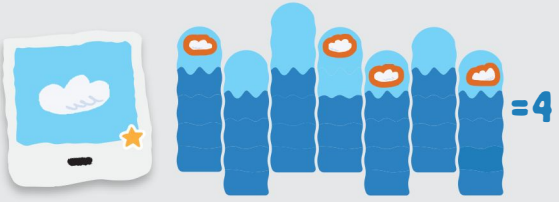
	10	/	/	10
	10	/	/	/
	/	10	/	/
	10	12	5	6
	16	8	2	14
	6	6	18	7
	2	2	10	4
	54	38	35	41

Gelb gewinnt!



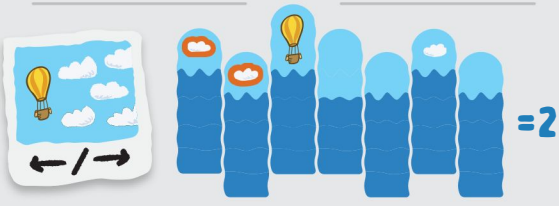
panorama_rules_260408.indd 11 08.04.26 21:15

ZIEL-PLÄTTCHEN



Die **WENIGSTEN WOLKEN** am Himmel

Himmelfelder müssen nicht verbunden sein!



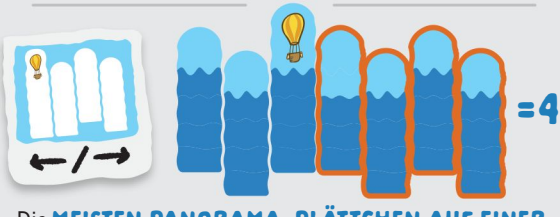
Die **MEISTEN WOLKEN AUF EINER SEITE DES HEIßLUFTBALLONS**

Himmelfelder müssen nicht verbunden sein! Gewertet wird der Bereich links oder rechts des Heißluftballons, der die meisten Wolken zeigt.



Das **GRÖßTE HIMMEL-GEBIET**

Himmelfelder müssen verbunden sein.

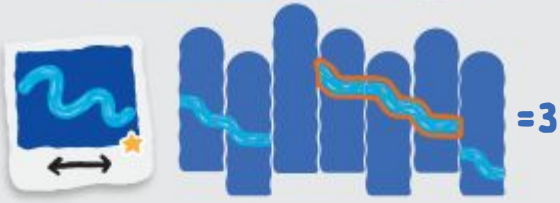


Die **MEISTEN PANORAMA-PLÄTTCHEN AUF EINER SEITE DES HEIßLUFTBALLONS**

Gewertet wird der Bereich links oder rechts des Heißluftballons, der die meisten Plättchen aufweist.

panorama_rules_260408.indd 12 08.04.26 21:15

ZIEL-PLÄTTCHEN



Der **LÄNGSTE FLUSS**
Das ist der Fluss mit den meisten verbundenen Flussteilen.



Die **MEISTEN TIERE AN EINEM FLUSS**
Tiere an einem anderen Fluss zählen nicht dazu. Beachtet, dass sich nicht alle Tiere neben einem Fluss befinden.



Die **MEISTEN FLÜSSE**, die aus 2 oder mehr Teilen bestehen



Die **MEISTEN WASSERFÄLLE INNERHALB EINES FLUSSES**
Wasserfälle in anderen Flüssen zählen nicht dazu.

panorama_rules_260408.indd 13 08.04.26 21:15

ZIEL-PLÄTTCHEN



Die **MEISTEN RABEN**
Sie müssen nicht im selben Gebiet sein.



Die **WENIGSTEN PANORAMA-PLÄTTCHEN**



Die **MEISTEN GEBIETE MIT 1 ODER MEHR TIEREN**
Ein Gebiet mit mehr als einem Tier zählt dennoch nur als 1 Gebiet.



Die **WENIGSTEN GEBIETE**
Himmelgebiete zählen hierbei nicht.

panorama_rules_260408.indd 14 08.04.26 21:15

SZENARIEN

Ihr habt schon einige Runden *Panorama* gespielt und sucht neue Herausforderungen? Dann wählt eines dieser Szenarien für noch mehr Abwechslung!

VIELFÄLTIGE TIERWELT



KÜHLES NASS



PHÄNOMENALE AUSSICHT



HARMONISCHE LANDSCHAFT



FLUG INS BLAUE



WENIGER IST MEHR



panorama_rules_260408.indd 15 08.04.26 21:15

VERTEILUNG



DIE AUTOREN



Nach seiner Karriere als Architekt trat **Jules Messaud** 2017 dem Team von Oldchap Games als Artistic Director bei, bevor er sich 2023 ganz der Entwicklung von Spielen widmete. Durch seine Spiele möchte er Empfindungen weitergeben, die ihm am Herzen liegen. *Panorama* ist sein sechstes Spiel.



Als leidenschaftliche Videospielerin arbeitete **Melody Leblond** in der Werbung und im Journalismus, bevor sie ihre Berufung fand: zeichnen und Ideen zum Leben erwecken. Seit 15 Jahren erschafft sie nun Illustrationen mit leuchtenden Farben und ihrem wiedererkennbaren minimalistischen Stil. 2026 begann sie mit der Entwicklung von *Panorama* ihre Karriere als Spieleautorin. Ihr Motto: „Wer nicht wagt, der nicht gewinnt."

Illustration: Melody Leblond
Head of Studio: Manuel Sanchez
Projektmanagement: Olivier Lamontagne
Art Director: Sébastien Bizos
Grafik: Hervine, Sébastien Bizos
Markenverantwortliche: Joëlle Bouhnik
Redaktion: Matthew Legault
Deutsche Redaktion: Laura Bach
Übersetzung: Laura Bach
Grafische Überarbeitung der deutschen Version: Mirko Akira Suzuki

Die Autoren und KOSMOS danken allen Testspieler*innen und Regelleser*innen.

© 2025 Le Scorpion masqué inc. The use of the illustrations, the title *Panorama*, the name Le Scorpion masqué, and the logo Le Scorpion masqué is strictly prohibited without the written consent of Le Scorpion masqué inc.

© 2026 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5 – 7, 70184 Stuttgart, DE
kosmos.de/servicecenter

Art.-Nr.: 687632

Alle Rechte vorbehalten.

Wir behalten uns auch die Nutzung von uns veröffentlichter Werke für Text und Data Mining im Sinne von § 44b UrhG ausdrücklich vor.

Made in China

Hinweise zu Verpackungsmüll: kosmos.de/disposal

