

Eine Partie dauert 6 Runden zu je 3 Phasen, immer im Uhrzeigersinn.
Am Spielende erfolgt eine umfangreiche Endwertung. SP = Siegpunkte.

Ablauf einer Runde:

1 - Spielstein(e) nehmen:

JOKER- In jeder Runde ist 1 der 6 Fliesenfarben die JOKER-Farbe.
FARBE: Jede Jokerfarbe gilt als solche nur in der jeweiligen Runde.

◆ Du musst in Deinem Zug ALLE Fliesen von genau 1 Farbe nehmen:

ENTWEDER

ODER

a) von genau einer Angebotsscheibe:



Du musst alle Fliesen der selben Farbe von genau 1 Scheibe nehmen. Fliesen der aktuellen Jokerfarbe können jetzt nicht als Fliesen der selben Farbe genommen werden.

ODER

Sind aber überhaupt nur Fliesen in der Jokerfarbe vorhanden, nimmst Du genau 1 Joker-Fliese.

Nun gilt hier: weiter mit c).

- b) Zusätzlich musst Du genau 1 Fliese in der Jokerfarbe von der Scheibe nehmen, falls vorhanden.
c) Schiebe evtl. restliche Fliesen von der Scheibe in die Tischmitte.
d) Lege alle genommenen Fliesen neben Dein Tableau.

a) aus der Tischmitte:



Du musst alle Fliesen der selben Farbe aus der Tischmitte nehmen. Fliesen der aktuellen Jokerfarbe können jetzt nicht als Fliesen der selben Farbe genommen werden.

ODER

Sind aber überhaupt nur Fliesen in der Jokerfarbe vorhanden, nimmst Du genau 1 Joker-Fliese.

Nun gilt hier: weiter mit c).

- b) Zusätzlich musst Du genau 1 Fliese in der Jokerfarbe aus der Mitte nehmen, falls vorhanden.
c) Bist Du der erste Spieler der Runde, der Fliesen aus der Mitte nimmt, nimmst Du den Startspieler-Stein: Du verlierst sofort so viele Punkte, wie Du gerade Fliesen genommen hast, inkl. Startspieler-Stein. Unter "1" SP fällt man nicht.
d) Lege alle genommenen Fliesen neben Dein Tableau.

◆ Die Spieler führen die Phase 1 solange reihum im Uhrzeigersinn durch, bis ALLE Fliesen von den Scheiben und aus der Tischmitte genommen wurden.

◆ Die nun vor den Spielern liegenden Fliesen werden in Phase 2 eingesetzt.

2 - Ausspielen + Werten:

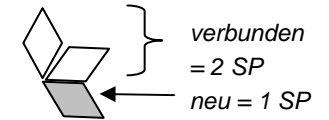
Ihr spielt Eure genommenen Steine aus.

- ◆ Der Startspieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn, bis alle gepasst haben.
- ◆ Hast Du mind. so viele Fliesen einer Farbe, wie es ein passendes Feld Deines Tableaus benötigt, dann platziere genau 1 der Fliesen darauf UND wirf die überzähligen (nur von den gerade benötigten) in den TURM.
- ◆ Immer wenn Du dran bist, darfst Du genau 1 Feld Deines Tableaus befüllen. Hast Du nicht genug Fliesen oder Du willst nicht alle Fliesen einsetzen, darfst Du Joker-Fliesen nutzen. Du musst aber mind. 1 Fliese in der Farbe haben, in der Du platzieren willst. Ein Joker kann nicht auf der Farbe platziert werden, die er ersetzt, wohl aber auf der zu ihm passenden Farbe (zB: lila auf lila).

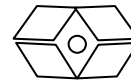
◆ Der Stern in der Mitte Deines Tableaus erlaubt freie Farbwahl.

Jede Fliese dort muss eine andere Farbe haben.

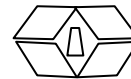
- ◆ Erhalte 1 SP für jede platzierte Fliese. Erhalte 1 SP für jede mit der aktuell platzierten Fliese nun verbundene Fliese.
- ◆ Prüfe, ob ein Zusatzbonus anfällt.



ZUSATZBONUS: von der Wertungstafel (WT) nehmen



4 umgebende Felder einer Säule sind belegt. Sofort nimmst Du 1 beliebige Fliese von der WT.



4 umgebende Felder einer Statue sind belegt. Sofort nimmst Du 2 beliebige Fliesen von der WT.



2 umgebende Felder eines Fensters sind belegt. Sofort nimmst Du 3 beliebige Fliesen von der WT.

- ◆ Erhaltene Fliesen legst Du neben Dein Tableau.
- ◆ Der Vorrat der Wertungstafel wird sofort vom Beutel aufgefüllt. Sollte dieser leer sein, wird der Turminhalt hineingekippt und daraus weiter aufgefüllt.

PASSEN: Willst / kannst Du keine Fliese(n) mehr platzieren, passt Du. Du darfst max. 4 Fliesen behalten + lagerst sie auf Deinem Tableau. Jede überzählige Fliese wirfst Du in den Turm und verlierst je 1 SP.

◆ Der NÄCHSTE Spieler ist am Zug.

Rundenende: Haben alle Spieler gepasst, endet die Runde.

3 - Neue Runde vorbereiten:

- ◆ War gerade die 6. Runde, tritt dagegen das Spielende ein. Ansonsten gilt:
- ◆ Der Besitzer des Startspieler-Steins setzt den Rundenmarker um 1 Position vor.
Er befüllt die Angebotsscheiben wieder mit je 4 Fliesen und legt den Startspieler-Stein in die Mitte.

- ◆ Alle Spieler schieben ihre gelagerten 0 - 4 Fliesen wieder neben ihr Tableau.

Spielende: Nach 6 Runden checkt jeder Spieler seine Sterne und Ziffern darauf.
Wer nach der Endwertung die meisten SP erzielt, gewinnt.
Patt: geteilter Sieg.

Endwertung:

- 1) Jeder komplett befüllte Stern bringt:

welcher	SP
mittlerer Stern	12
roter Stern	14
blauer Stern	15
gelber Stern	16
orangener Stern	17
grüner Stern	18
lila Stern	20

- 2) ALLE Sternfelder des eigenen Tableaus sind abgedeckt?

Ziffer	SP
bei der "1":	4
bei der "2":	8
bei der "3":	12
bei der "4":	16

- 3) Alle nicht verbauten Fliesen bringen je 1 Minus-SP.
Es kann keine Fliese mehr gelagert werden.