

Aufbau des Spiels:

- ◆ Die Rundenleiste kommt in die Tischmitte.
- ◆ Mischt alle 12 Tool-Karten (beige Grundfarbe) und legt 3 davon in die Mitte.
- ◆ Mischt alle 10 allgemeinen Ziel-Karten (blauer Würfel auf Rückseite) und legt 3 davon in die Mitte.
- ◆ Werft alle 90 Würfel in den Würfelsack.
- ◆ Ermittelt per Zufall den Startspieler, der den Würfelsack erhält und auch Verteilungsaufgaben für die Erstausrüstung aller Spieler übernimmt.

Aufbau je Spieler (*Startspieler hilft dabei*):

- ◆ Misch die 5 privaten Ziel-Karten (grauer Würfel auf Rückseite) und gib jedem Spieler verdeckt 1 Karte. Seine eigene Karte darf man ansehen.
- ◆ Gib jedem Spieler 2 zufällige Fenstermuster-Karten und 1 Fensterrahmen-Tafel. Jeder Spieler wählt 1 der beiden Fenstermuster aus.
- ◆ Gemäß Schwierigkeitsgrad (3 ... 6 Pünktchen unten rechts auf gewähltem Fenstermuster) erhält man genauso viele Gunst-Marker.
- ◆ Die gewählte Fenstermuster-Karte wird ins Spieler-Tableau eingeschoben.
- ◆ Die Punkte-Marker der Spieler kommen neben die Runden-Leiste.

Ablauf:

- ◆ In jeder der 10 Runden nimmt der Startspieler zufällige Würfel aus dem Sack (bei 2 / 3 / 4 Spielern 5 / 7 / 9 Würfel) und würfelt diese = der POOL.
- ◆ In jeder Runde spielt man 1 Zug je Spieler im Uhrzeigersinn und 1 Zug gegen den Uhrzeigersinn. Jede Runde hat also 2 Züge je Spieler. Der Startspieler beginnt den 1. Zug jeweils und beendet die Runde im 2. Zug.
- ◆ Wer am Zug ist, DARF jede der beiden Aktionen 1-mal ausführen ODER führt nur 1 der Aktionen 1-mal aus ODER passt.

➡ **Wähle 1 Würfel Deiner Wahl aus dem Pool und setze ihn unverändert auf ein freies Feld Deines Fensters:**

- ⇒ Der 1. Würfel im Fenster muss auf ein Eckfeld gesetzt werden.
- ⇒ Jede weitere Würfel muss mind. an einen schon platzierten Würfel (auch diagonal möglich) angrenzen.
- ⇒ Der Würfel muss zur Farbe des Feldes passen (weiß = Jokerfarbe).
- ⇒ Hat ein Feld eine Wertangabe, muss der Würfel wertmässig passen.

⇒ Kein Würfel darf Kante an Kante benachbart zu einem Würfel mit gleicher Farbe oder mit gleichem Wert liegen (diagonal ist erlaubt).

➡ **Nutze 1 Tool-Karte** (Sonderaktions-Karte):

- ⇒ 1) Falls Karte noch leer: Setze 1 Gunst-Marker auf eine Tool-Karte. Andernfalls musst Du 2 Gunst-Marker platzieren.
- 2) Du nutzt die Fähigkeit dieser Tool-Karte.

Rundenende:

- ◆ Verbliebene Pool-Würfel (ggf. stapeln) kommen auf die Runden-Leiste und verdecken die vollendete Runden-Nummer.
- ◆ Der Würfelsack geht zum nächsten Spieler zur Linken = Startspieler neu.

Endwertung (nach 10 Runden):

- 1) Alle Würfel von Rundenleiste nehmen und Leiste umdrehen = SP-Leiste.
- 2) Ziel-Karten auswerten. Punkte-Marker nutzen und ggf. umdrehen.

- a. Jede allgemeine Ziel-Karte punktet bei Erfüllung ihrer Aufgabe. Jede der 3 Karten kann von jedem Spieler erfüllt werden. Zeilen-/Spalten-basierte Karten verlangen komplett belegte Zeilen bzw. Spalten. Eine Karte kann u. U. mehrfach zu Punkten führen.
- b. Jede private Ziel-Karte punktet alle Würfelwerte der angegebenen Farbe im Fenster des Spielers.

- 3) Ungenutzte Gunst-Marker = je 1 SP.
- 4) Offene Felder im Fenster = je minus 1 SP.

Der Spieler mit den meisten SP gewinnt.

Patt: Der Beteiligte mit mehr SP in privaten Ziel-Karten, dann in Gunst-Markern, dann in gegenläufiger Reihenfolge, gewinnt.

Spielfehler: Wird ein Fehler in einem Fenster erkannt, muss der Besitzer sofort alle falschen Würfel entfernen (aus dem Spiel geben).

Private Ziel-Karten:

- ◆ Jede Karte bringt entsprechend der auf ihr genannten Farbe so viele Punkte ein, wie die Summe der Würfel in dieser Farbe im Fenster beträgt.

Allgemeine Ziel-Karten:

Punkte	Name	Erläuterungen:
2	Light Shades	Jedes Set im Fenster aus Würfeln mit "1" und "2" bringt 2 SP. Anordnung der Würfel ist beliebig. <i>Bsp.: Im Fenster: 5 x "1", 1 x "2" = 1 Set aus "1"+"2"</i>
2	Medium Shades	Jedes Set im Fenster aus Würfeln mit "3" und "4" bringt 2 SP. Anordnung der Würfel ist beliebig.
2	Deep Shades	Jedes Set im Fenster aus Würfeln mit "5" und "6" bringt 2 SP. Anordnung der Würfel ist beliebig.
4	Column Shade Variety	Jede Spalte ohne wiederholte Werte bringt 4 SP. <i>z.B.: 3 - 1 - 4 - 2 (keine Punkte, z.B.: 3 - 1 - 3 - 2)</i>
4	Color Variety	Jedes Set mit den 5 verschiedenen Farben im Fenster bringt 4 SP. Anordnung ist beliebig.
5	Shade Variety	Jedes Set mit den 6 verschiedenen Werten im Fenster bringt 5 SP. Anordnung beliebig.
5	Row Shade Variety	Jede Reihe ohne wiederholte Werte bringt 5 SP. <i>z.B.: 3 - 6 - 1 - 2 - 4 (keine Punkte, z.B.: 3 - 6 - 6 - 1 - 2)</i>
5	Column Color Variety	Jede Spalte ohne wiederholte Farbe bringt 5 SP. <i>z.B.: grün - violett - gelb - blau</i>
6	Row Color Variety	Jede Reihe ohne wiederholte Farbe bringt 6 SP. <i>z.B.: grün - violett - gelb - blau - rot</i>
#	Color Diagonals	Zähle alle diagonal benachbarten Farbwürfel der jeweils gleichen Farbe. Jeder Würfel = 1 SP.

Tool-Karten:

Nr.	Name	Funktion
1	Grozing Pliers	Nach dem Nehmen eines Würfels darf dieser um 1 Auge höher oder niedriger gedreht werden. Auf "6" oder von "6" = tabu.
2	Eglomise Brush	Bewege irgendeinen Würfel in Deinem Fenster auf ein anderes freies Feld. Ignoriere dabei nur die Farb-Restriktionen. Andere Restriktionen gelten weiterhin.
3	Copper Foil Burnisher	Bewege irgendeinen Würfel in Deinem Fenster auf ein anderes freies Feld. Ignoriere dabei nur die Wert-Restriktionen. Andere Restriktionen gelten weiterhin.
4	Lathekin	Bewege genau 2 Würfel. Alle Regeln gelten.
5	Lens Cutter	Nach dem Nehmen eines Würfels tauschst Du ihn gg. 1 Würfel von der Rundenleiste aus.
6	Flux Brush	Nach dem Nehmen eines Würfels würfle diesen erneut. Kann er nicht platziert werden, legst Du ihn in den Pool zurück.
7	Glazing Hammer	Würfle alle Würfel im Pool erneut. Die Karte kann nur in Deinem jeweils 2. Zug <u>vor</u> dem Würfelnehmen genutzt werden.
8	Running Pliers	Nach Deinem jeweils 1. Zug nimmst Du noch 1 Würfel und setzt aber im 2. Zug aus.
9	Cork-backed Straightedge	Nach dem Nehmen eines Würfels platzierst Du diesen auf ein leeres Feld, das nicht benachbart ist zu anderen Würfeln. Alle sonstigen Platzierungs-Regeln gelten.
10	Grinding Stone	Nach dem Nehmen eines Würfels drehst Du diesen auf seine Gegenseite.
11	Flux Remover	Nach dem Nehmen eines Würfels wirfst Du diesen in den Beutel und ziehst blind einen neuen Würfel daraus. Bestimme den Wert und platziere den Würfel. Alle Regeln gelten. Oder lege den Würfel in den Pool zurück.
12	Tap Wheel	Setze bis zu 2 Würfel der selben Farbe um, wenn sie die selbe Farbe haben wie ein Würfel der Rundenleiste. Alle Regeln gelten.

