

Ihr spielt 5 Runden zu je 3 Phasen.

**Phase 1:
SPIEL-
AKTIONEN:**

- Der Startspieler hat den 1. Zug, danach gilt der Uhrzeigersinn. Wer dran ist, führt EINE der folgenden Aktionen A - D aus:

**A: Verwende dein Spieler-Plättchen,
um 1 Kuppel-Platte zu nehmen:**

- LEGE 1 deiner Spieler-Plättchen auf deine Seite des Wertungs-Plans, um eine Kuppel-Platte zu nehmen.
- LEGE diese in beliebiger Ausrichtung auf eines deiner leeren Kuppel-Felder.

Wenn du eine Kuppel-Platte nimmst, kannst du ...

ENTWEDER 1 aufgedeckte Kuppel-Platte aus der Auslage nehmen.
ODER 1 - x verdeckte Kuppel-Platten vom Stapel in folgender Weise nehmen:

- ZIEHE zunächst für je 1 Punkt Kosten beliebig viele verdeckte Kuppel-Platten.



Danach darfst du sie erst anschauen und GENAU 1 davon auswählen.
Übrige angeschauten Kuppel-Platten lege in freier Reihenfolge unter den Stapel.

- Außer in Runde 5 MUSST du beide Spieler-Plättchen in jeder Runde nutzen.

**B: Nimm alle Fliesen
EINER Farbe ...**



- NIMM ALLE Fliesen EINER Farbe vom **SONNEN-Bereich EINER Manufaktur**.
- KLEINE** Manufaktur: Bilde einen Stapel aus den verbliebenen Fliesen in beliebiger Anordnung und stelle ihn auf das BONUS-Plättchen im MOND-Bereich dieser Manufaktur.

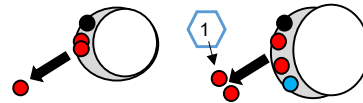
GROSSE Manufaktur: Lege verbliebene Fliesen einzeln auf die gekennzeichneten Felder des MOND-Bereichs dieser Manufaktur.

- Sollten sich **4 gleich-farbige** Fliesen auf **KLEINER** Manufaktur befinden, wird das zugehörige Bonus-Plättchen aufgedeckt, sobald jemand diese 4 Fliesen nimmt.

Weiteres zur Verwendung der genommenen Fliesen: siehe rechts

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 01.04.25

**C: Nimm alle obersten Fliesen
EINER Farbe ...**



- NIMM ALLE **OBERSTEN** Fliesen EINER Farbe vom **MOND-Bereich ALLER 5 Manufakturen**.
BEACHTE, dass bei **KLEINEN** Manufakturen stets nur die OBERSTE Fliese vom jeweiligen Stapel genommen wird.
- Wer als **Erster** 1 oder mehrere Fliesen vom MOND-Bereich der **GROSSEN** Manufaktur nimmt, muss auch die **Startspieler-Fliese** nehmen und auf das unten links gekennzeichnete Feld (mit -2) der eigenen Spielerablage legen.
- Sobald die **letzte Fliese** vom MOND-Bereich einer **KLEINEN** Manufaktur genommen wurde, wird das **Bonus-Plättchen aufgedeckt**, das sich unter ihr befunden hatte.



- Bei den Aktionen B / C genommene Fliesen musst du sofort genau **EINER** der 6 Muster-Reihen deiner Spielerablage zuweisen. Die erste Reihe hat Platz für nur 1 Fliese, die zweite Reihe für 2 Fliesen usw. fort.
Diese Regeln gelten:

- Fliesen müssen von **RECHTS** nach **LINKS** in der Reihe platziert werden.
- Je Reihe müssen alle Fliesen die **SELBE** Farbe haben.
Die selbe Farbe darf in mehreren Reihen vorkommen.
- Ist eine Reihe voll belegt, gilt sie als **KOMPLETT**.
- Nun überschüssige Fliesen gelten als **ZERBROCHEN** = ins Extrafeld legen, unten links. Diese Fliesen bringen später **MINUS-Punkte**. Ab der 5. Fliese kommen zerbrochene Fliesen in den **TURM**.

**D: Nimm ein aufgedecktes BONUS-
Plättchen und lege es OFFEN in
deine Bonus-Plättchen-Ablage:**

Jede Runde nimmst du genau 2
Bonus-Plättchen, die du in jeweil.
Ablagebereich der Runde legst.



PHASE 1 endet, sobald ...

alle Manufakturen gänzlich von Fliesen geleert sind **UND**
ihr beide eure 2 Spieler-Plättchen verwendet habt (außer 5. Runde).

PASSEN: Kannst du keine der Aktionen A - D machen, **MUSST** du bis zum Ende der Phase 1 **PASSEN**. Andernfalls darfst du nicht passen.
Aktion A und D kannst du max. 2-mal je Runde machen.

**Phase 2:
KUPPEL-
FLIESUNG+
WERTUNG:**

- Diese Phase wird gleichzeitig ausgeführt.
- GEH deine Muster-Reihen von oben nach unten durch. Bei jeder KOMPLETTEN Reihe verfare wie folgt:

- NIMM die Fliese **von ganz rechts** UND LEGE sie auf ein leeres Feld selber Farbe einer Kuppel-Platte in zugehöriger horizontaler Reihe.
- Sollten in einer Muster-Reihe schon 3 Kuppel-Platten zugeordnet sein UND KEIN farblich passender Platz für Fliese(n) dort verfügbar sein, kommen diese Fliesen auf das Feld für ZERBROCHENE FLIESEN.

- Hat eine Muster-Reihe jedoch < 3 Kuppel-Platten, gilt:
Gibt es für Fliesen nun KEIN farblich PASSENDES Kuppel-Feld, verbleiben diese in der Muster-Reihe, bis du 1 passende Platte auf deine Kuppel legst.

- In Reihen + Spalten deiner Kuppel können mehrere Fliesen selber Farbe sein.

BONUS-Plättchen:  2 verschiedene Farb-Zonen

Jede der 5 Farben kommt 6-mal vor in Farb-Zonen, 10 Farb-Zonen sind blank.

- Enthält eine nicht komplette Musterreihe mind. 1 Fliese, kannst du Bonus-Plättchen nutzen, um die Reihe jetzt zu **komplettieren**:
➔ Je 2 Bonus-Plättchen in 1 Farbe, die zu Fliesen der Muster-Reihe passt, ersetzen 1 Fliese.
➔ Je 3 Bonus-Plättchen in beliebigen Farben = ersetzen 1 Fliese.

AUFRÄUMEN:

- Bist du mit allen 6 Muster-Reihen durch, dann ENTFERNE alle Fliesen von den Muster-Reihen, deren jeweils GANZ RECHTES Feld NUN LEER IST. **Diese Reihen waren also vorher komplett!**
- Fliesen, die noch nicht in kompletten Reihen lagen, bleiben liegen.

KUPPEL-PLATTEN:

- a) Spezial-Platten: Diese haben ein farbloses Feld, das nur mit 1 SPEZIAL-Fliese gefüllt werden kann. Diese Fliese wird sofort vom Vorrat aus platziert, wenn die anderen 3 Felder der Platte gefüllt wurden. Erhalte dann sofort 1 - 6 SP, die auf der rechten Seite dieser Reihe angegeben sind.
- b) JOKER-Platten: Diese haben ein mehrfarbiges Feld.

Wertung (nach jeder in deiner Kuppel eingesetzten Fliese):
ENTWEDER ERHALTE

- 1) **1 SP** für jede neue Fliese, die **ISOLIERT** in deine Kuppel kommt.
ODER:
- 2) **GRENZT** die neue Fliese aber an mind. 1 weitere Fliese an, gilt:
Ist sie Teil einer horizontalen und/oder senkrechten Gruppe mit nun mind. 2 Fliesen, dann ERHALTE ...
1 SP für jede Fliese dieser Gruppe(n) inkl. der neuen Fliese.
- 3) **UND** sollte die neue Fliese das **3. Feld** eines **Spezial-Plättchens** füllen, dann setze 1 Spezial-Fliese vom Vorrat auf das zugehörige **4. Feld**.
1 - 6 SP ERHÄLTST du lt. Angabe in Reihe (der Spezial-Fliese) ganz rechts.
Eine SPEZIAL-Fliese löst keine Wertung für angrenzende Fliesen aus.

Ende der Kuppelfliesungs-Phase:

- 4) Befinden sich Fliesen auf dem Feld für **ZERBROCHENE Fliesen**, **VERLIERST** du jeweils **1, 2, 3, 4 SP** für die 1. / 2. / 3. / 4. Fliese dort.
- 5) **2 SP VERLIERT, wer die Startspieler-Fliese hat.**
Unter null SP kann man nicht fallen.

**Phase 3:
VORBEREITUNG:**

Außer in Runde 5 wird eine neue Runde vorbereitet.

- 1) NEHMT eure jeweils beiden Spieler-Plättchen vom Wertungs-Plan zurück.
- 2) FÜLLT die offene Auslage der Kuppel-Platten auf 3 Stück auf.
- 3) FÜLLT die GROSSE Manufaktur mit 5 Fliesen* auf, die KLEINEN mit je 4. Bestückt jede Manufaktur mit 1 verdeckten Bonus-Plättchen.
*Sollten die 5 Fliesen die selbe Farbe haben, kommen alle in den Beutel und es werden solange 5 Fliesen gezogen, bis mind. 2 Farben dabei sind. Ist das unmöglich, erhält derjenige, der mal die 5 Fliesen nimmt, den Start-Spielerstein.

BEUTEL Schüttet den Turm in den Beutel aus und befüllt dann fort.
LEER? Sind Turm + Beutel leer, spielt ihr normal weiter und auf leeren kleinen Manufakturen werden Bonus-Plättchen aufgedeckt.

- 4) Der Spieler mit der STARTSPIELER-Fliese legt diese auf die GROSSE Manufaktur und beginnt die neue Runde.

Spiel-Ende: Nach der Kuppelfliesungs-Phase der Runde 5 werden die Wertungs-Platten gewertet (Spielregel, Seite 12).
Sieger: wer meiste SP hat. *Patt: Besitzer der Startspieler-Fliese siegt.*