

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 Rautenfarben die JOKER-Farbe.
FARBE: Jede Jokerfarbe gilt als solche nur in der jeweiligen Runde.

- ◆ Du musst in Deinem Zug ALLE Spielsteine (Rauten) von genau 1 Farbe nehmen:

ENTWEDER

ODER

a) ... von einer Angebotsscheibe:



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

a2) Sind überhaupt nur Rauten in der Jokerfarbe vorhanden, nimmst Du genau 1 Joker-Raute.
Weiter: siehe c).

b) Zusätzlich musst Du genau 1 Raute in der Jokerfarbe von der Scheibe nehmen, falls vorhanden.

c) Schiebe evtl. restliche Rauten von der Scheibe in die Tischmitte.

d) Lege alle genommenen Rauten neben Dein Tableau.

a) ... aus der Tischmitte:



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

a2) Sind überhaupt nur Rauten in der Jokerfarbe vorhanden, nimmst Du genau 1 Joker-Raute.
Weiter: siehe c).

b) Zusätzlich musst Du genau 1 Raute in der Jokerfarbe aus der Mitte nehmen, falls vorhanden.

c) Bist Du der erste Spieler der Runde, der Rauten aus der Mitte nimmt, nimmst Du den Startspieler-Stein: Du verlierst sofort so viele Punkte, wie Du gerade Rauten genommen hast, inkl. Startspieler-Stein. Unter "1" SP fällt man nicht.

d) Lege alle genommenen Rauten neben Dein Tableau.

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

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

2 - Ausspielen + Werten:

Ihr spielt Eure genommenen Steine aus.

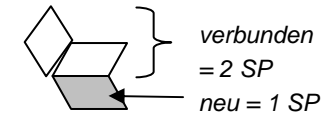
- ◆ Der Startspieler beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn, bis alle gepasst haben.
- ◆ Hast Du mind. so viele Rauten einer Farbe, wie es ein passendes Feld Deines Tableaus benötigt, dann platziere genau 1 der Rauten darauf UND wirf die überzähligen (nur von den gerade benötigten) in den TURM.

- ▼ Hast Du nicht genug Rauten oder Du willst nicht alle Rauten einsetzen, darfst Du Joker-Rauten nutzen. Du musst aber mind. 1 Raute 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.

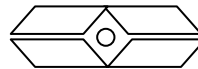
Jede Raute dort muss eine andere Farbe haben.

- ◆ Erhalte 1 SP für jede platzierte Raute.
Erhalte 1 SP für jede mit der aktuell platzierten Raute verbundene Raute.

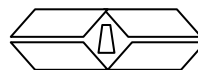


- ◆ Prüfe, ob ein Zusatzbonus anfällt.

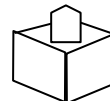
ZUSATZBONUS: von der Wertungstafel (WT) nehmen



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



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



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

- ◆ Erhaltene Rauten 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 Raute(n) mehr platzieren, passt Du.
Du darfst max. 4 Rauten behalten + lagerst sie auf Deinem Tableau.
Jede überzählige Raute 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 Rauten und legt den Startspieler-Stein in die Mitte.

◆ Alle Spieler schieben ihre gelagerten 0 - 4 Rauten 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:

wo?	SP
im mittleren Stern	12
im roten Stern	14
im blauen Stern	15
im gelben Stern	16
im orangen Stern	17
im grünen Stern	18
im 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":	15

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