

Eine Partie dauert 6 Runden zu je 3 Phasen, immer im Uhrzeigersinn.
Am Spielende erfolgt eine umfangreiche Endwertung. SP = Siegpunkte.
Bestimmt den jüngsten / einen zufälligen Spieler als Startspieler.

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 1 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.

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

a2) Sind überhaupt nur Fliesen in der Jokerfarbe vorhanden, nimmst Du genau 1 Joker-Fliese.
Nun gilt hier: weiter mit c).

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.

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

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

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. Startspieler-Stein zählt nicht. Unter "1" SP fällt man nicht*.

d) Lege alle genommenen Fliesen neben Dein Tableau.

d) Lege alle genommenen Fliesen neben Dein Tableau.

HINWEIS zu den Fliesen:

Alle Farben sind gleich oft vorhanden, je 22-mal.

◆ MEHRERE Durchgänge in dieser Phase:

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:

Spielt neu genommene + ggf. aus Vorrunde neben eurem Tableau gelagerte Steine aus.

◆ Der Besitzer des Startspieler-Steins (ansonsten der anfangs ernannte Startspieler) beginnt, dann geht es im Uhrzeigersinn, bis alle gepasst haben.

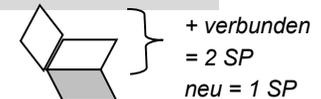
Folglich kann dieser Vorgang mehrere Durchgänge haben.

◆ 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.

! 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. Eine Joker-Fliese kann nicht auf ein Feld der Farbe platziert werden, die sie ersetzt, wohl aber auf ein Feld mit zu der Joker-Fliese passenden Farbe.

◆ **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.**

Beispiel

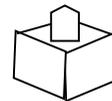
ZUSATZBONUS: von der Wertungstafel (WT) nehmen



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 Fliesen legst Du neben Dein Tableau (sofort nutzbar).

◆ 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 Fliesen behalten + lagerst sie auf Deinem Tableau auf den 4 Eck-Feldern.
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 jedoch 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 in den 4 Ecken ihres Tableaus gelagerten 0 - 4 Fliesen wieder neben ihr Tableau zur Mitnutzung in neuer Runde.

Spiel- Nach 6 Runden checkt jeder Spieler seine Sterne und Ziffern darauf.

Ende: Wer nach der **Endwertung** die meisten SP erzielt, gewinnt.

Patt: geteilter Sieg.

Endwertung:

1) Jeder komplett befüllte Stern bringt:

wo?	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 in den 4 Ecken gelagert werden.