

Es wird beginnend mit dem Startspieler (wechselt nicht) immer reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Plättchen haben 1 - 4 Pfeile und 1 / 3 / 6 / 10 SP.

Ablauf eines Spielzuges:

1) Ein Plättchen wählen und anlegen:

- ◆ Nimm 1 Plättchen aus dem Angebot und lege es mit der Pfeil-Seite nach oben an ein Plättchen Deiner Auslage an, aber nicht diagonal. Probeweises Anlegen ist erlaubt. Was einmal dann final angelegt wurde, ist unverrückbar.
- ◆ BEACHTET: Sollte zu Beginn Deines Zuges nur 1 einziges Plättchen im Angebot liegen, darfst Du ...

ENTWEDER dieses Plättchen anlegen
ODER es an das INTERMEZZO-Ablagefeld anlegen.
Dafür ziehst Du 1 Plättchen vom Nachziehstapel und legst es an Deine Auslage an.

2) Klangscheiben (KS) auslegen:

- ◆ Stapel so viele KS aus Deinem Vorrat auf das Gefäß in der Plättchen-Mitte, wie das Plättchen Pfeile anzeigt.
- **Prüfe zunächst**, ob durch das neue Plättchen evtl. Pfeile auf anderen Deiner Plättchen mit KS erfüllt sind. Versetze dort evtl. KS vom Gefäß auf Pfeile. Auf diese Weise erhältst Du ggf. von umgedrehten Plättchen die KS zurück.
- ◆ Ist ein Plättchen direkt beim Auslegen erfüllt, müssen trotzdem genügend KS für seine Belegung vorhanden sein und ggf. MISS-KS genommen werden.

3) Rote MISS-KS nehmen: je 2 Minus-SP

- ◆ Fehlen Dir KS zur Bestückung eines neuen Plättchens, musst Du entsprechend viele MISS-KS nehmen (trage je MISS-KS 2 Minus-Punkte sofort ab). Du kannst unter 0 SP fallen. Dafür gibt es Minuspunkt-Marker.

4) Pfeile mit KS in Deiner Auslage abdecken:

- ◆ Zeigt ein Pfeil diagonal / orthogonal auf ein anderes Plättchen in selber Pfeilfarbe, egal wie weit entfernt oder mit/ohne Lücke, darf dieser Pfeil mit einer KS dort abgedeckt werden.
- ◆ Jederzeit darfst Du prüfen, ob Du Pfeile abdecken kannst. Du darfst dann sofort die Abdeckung nachholen.

5) Verschieben der letzten Scheibe und Punkte sammeln:

- ◆ Wurde die letzte Scheibe von der Mitte eines Plättchens auf einen Pfeil geschoben, sind alle Pfeile belegt.
- ◆ Das Plättchen wird umgedreht und die Scheiben gehen zurück in Deinen Vorrat. Die Siegpunkte aus der Plättchenmitte werden sofort abgetragen. Erhaltene MISS-KS verbleiben Dir und sind immer Teil Deines KS-Vorrats.

6) Intermezzo checken / Leeres Plättchen-Angebot auffüllen:

INTERMEZZO überprüfen:

- ◆ Sind genau 4 Plättchen an der Intermezzo-Leiste, sucht sich jeder Spieler in aufsteigender Reihenfolge (seine SP sind Maßstab) genau 1 Plättchen aus, wenn er möchte.
Patt: Der Marker unten im Stapel gilt als weiter vorn. Weiter vorn bedeutet, man ist später dran bei der Plättchen-Auswahl.
- ◆ Nicht genommene Plättchen bleiben liegen. Nimmt kein einziger Spieler ein Plättchen, werden alle 4 Plättchen aus dem Spiel genommen.

ANGEBOT AUFFÜLLEN:

- ◆ Ist nach Deinem Spielzug das Angebot leer, werden 5 Plättchen aufgedeckt. Evtl. wird die letzte Runde eingeleitet (siehe Spielende). Es muss unter Euch klar sein, von welchem Stapel jeweils gezogen wird.

Spielende:

- ◆ Hat ein Spieler in seinem Zug bei 2 / 3 / 4 Spielern die Punktemarke 75 / 60 / 45 mind. erreicht, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Sollte das Angebot nur noch auf max. 4 Plättchen auffüllbar sein, ist ebenfalls die letzte Runde eingeleitet.
- ◆ Es gewinnt danach, wer die meisten SP erzielte.
Patt: Der Beteiligte mit Punkte-Marker ganz unten im Stapel siegt.

Einfaches SOLO-Spiel: Änderungen zum normalen Spiel:
Es gibt kein Angebot und kein Intermezzo. Ziehe und lege Plättchen für Plättchen an Deine Auslage an.
Das Spiel endet mit 75 Punkten. Du versuchst, für dieses Ziel möglichst wenige Plättchen zu verbauen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 19.08.21