

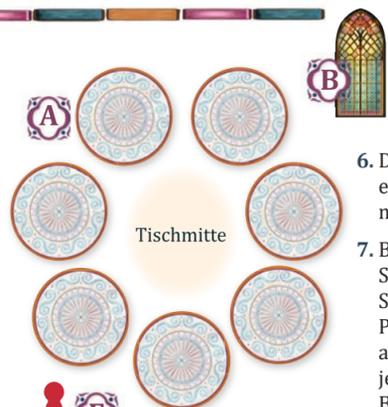


Glasermeister der Welt: Willkommen in Sintra!

Wer versteht es am besten, die Palastfenster mit wunderschönen Scheiben aus Buntglas zu verzieren?

SPIELVORBEREITUNG

1. Ordnet eurer Spielerzahl entsprechend mehrere **Manufakturplättchen (A)** als Kreis um die Tischmitte an:



- Im Spiel zu zweit: Legt 5 Manufakturplättchen aus.
- Im Spiel zu dritt: Legt 7 Manufakturplättchen aus.
- Im Spiel zu viert: Legt 9 Manufakturplättchen aus.

Die Seite mit dem orangefarbenen Rand sollte jeweils nach oben zeigen. Eventuell überschüssige Manufakturplättchen kommen zurück in die Schachtel.

Hinweis: Wer Schwierigkeiten hat, die Farben der Glassteine zu unterscheiden, kann einen alternativen Aufbau wählen (siehe Seite 6).

2. Stellt den **Glastermännchen (B)** für alle gut erreichbar neben die Manufakturplättchen.

3. Jeder Spieler wählt eine Spielerfarbe und erhält den **Palast (C)** seiner Farbe, den er vor sich ablegt. Stell sicher, dass jeder von euch die gleiche Seite benutzt: A oder B. Je nach Seite ist die Schlusswertung leicht unterschiedlich (siehe Abschnitt "Spielende").

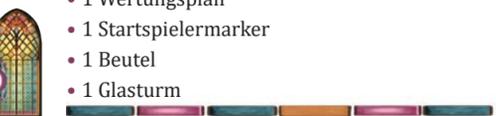
4. Dann erhält jeder die **8** doppelseitigen **Streifen** seiner Farbe, die er mischt und von denen er über jeder Spitze seines Palastes je eine zufällig ablegt (D). Welche Streifenseite dabei jeweils nach oben zeigt, ist weitestgehend egal. Allerdings hat jeder Spieler einen Streifen, der auf einer Seite 2 graue Jokerfelder besitzt. Spieler bei denen diese Seite nun nach oben zeigt, müssen den Streifen wenden, so dass die Jokerfelder nach unten weisen.

5. Jeder Spieler nimmt den **Glaser (E)** seiner Farbe und stellt ihn über seinem am weitesten links liegenden Streifen ab.



SPIELMATERIAL

- 9 Manufakturplättchen
- 4 Paläste (1 pro Spielerfarbe)
- 32 Streifen (8 pro Spielerfarbe)
- 4 Glaser (1 pro Spielerfarbe)
- 8 Holzmarker (2 pro Spielerfarbe)
- 100 Glassteine (je 20 in 5 Farben)
- 1 Wertungsplan
- 1 Startspielermarker
- 1 Beutel
- 1 Glastermännchen



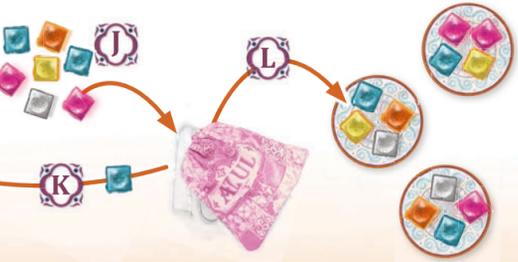
6. Der Spieler, der zuletzt ein Fenster geputzt hat, erhält den **Startspielermarker (L)** und legt ihn neben seinem Palast ab.

7. Bestimmt einen Spieler, der für die Dauer des Spiels den **Wertungsplan (F)** verwaltet. Dieser Spieler legt den Wertungsplan nun neben seinen Palast, stellt einen Holzmarker jeder Spielerfarbe auf Feld 0 der Punkteleiste (G) und einen Marker jeder Spielerfarbe auf das oberste Feld der Bruchglasleiste (H).

Dann nimmt er je **1 Glasstein** jeder der 5 Farben (), schließt seine Hand um sie und schüttelt sie. Dann lässt er einen nach dem anderen zufällig herausfallen und legt jeden davon (in der Reihenfolge, in der sie herausgefallen sind) auf die Felder II bis VI der Rundenanzeige (I).

Schließlich füllt er den **Beutel** mit den restlichen 95 **Glassteinen (J)**, zieht dann einen weiteren zufällig heraus und legt diesen auf Feld I der Rundenanzeige (K).

8. Danach nimmt der Spieler mit dem Startspielermarker den Beutel, bestückt jedes ausliegende Manufakturplättchen mit genau 4 Glassteinen, die er zufällig aus dem Beutel zieht, und legt den Beutel anschließend für später beiseite.



ZIEL DES SPIELS

Sei am Spielende der Spieler mit den meisten Punkten. Das Spiel endet, nachdem 6 Runden gespielt wurden und eine Schlusswertung stattgefunden hat.

SPIELABLAUF

Das Spiel geht über 6 Runden.

Jede Runde beginnt wie folgt: Der Spieler mit dem Startspielermarker legt diesen in die Tischmitte und führt dann den ersten Zug aus. Dann läuft die Runde stets reihum im Uhrzeigersinn weiter, bis sich keine Glassteine mehr auf den Manufakturplättchen und in der Tischmitte befinden. Dann endet die Runde.

Wenn du mit deinem Zug an der Reihe bist, musst du eine der folgenden Aktionen ausführen:

ENTWEDER **A) Bestücke einen Streifen** ODER **B) Zieh deinen Glaser zum linken Streifen zurück**



A) Bestücke einen Streifen

Wenn du diese Aktion wählst, handle die folgenden Schritte nacheinander ab:

- Schritt 1** - Nimm Glassteine einer Farbe
- Schritt 2** - Lege die Glassteine auf einen deiner Streifen
- Schritt 3** - Überprüfe, ob der Streifen vollständig ist

Schritt 1 - Nimm Glassteine einer Farbe

In diesem Schritt musst du eine von zwei Möglichkeiten wählen:

- a) Nimm **alle** Glassteine **einer Farbe** von einem Manufakturplättchen deiner Wahl (auf dem Glassteine liegen) und schiebe dann alle übrigen Glassteine von diesem Manufakturplättchen in die Tischmitte.
- ODER
- b) Nimm **alle** Glassteine **einer Farbe** aus der Tischmitte.

Achtung: Falls du der erste Spieler bist, der diese Runde einen oder mehrere Glassteine aus der Tischmitte nimmt, musst du außerdem den Startspielermarker nehmen und neben deinem Palast ablegen. Dann muss der Verwalter des Wertungsplans den Holzmarker deiner Farbe auf der Bruchglasleiste sofort 1 Feld nach unten schieben.



Schritt 2 - Lege die Glassteine auf einen deiner Streifen

Lege die Glassteine, die du in Schritt 1 genommen hast, auf **einem** deiner Streifen ab: Und zwar jeden von ihnen auf einem farblich passenden **leeren Feld**. Beachte dabei folgende Regeln:

- Die genommenen Glassteine müssen auf demselben Streifen abgelegt werden (du kannst sie also nicht auf verschiedene Streifen verteilen).
- Dieser Streifen darf entweder derjenige sein, über dem dein Glaser gerade steht, oder einer von denjenigen Streifen, die sich **rechts von ihm** befinden (aber keiner von denen zu seiner Linken).
- Wenn du die Glassteine auf einem Streifen ablegst, der sich rechts von deinem Glaser befindet, bewege zunächst deinen Glaser dorthin und stelle ihn über dem gewählten Streifen ab.
- Kannst du nicht alle genommenen Glassteine auf passenden Feldern des Streifens unterbringen, werden die überschüssigen Glassteine zu "Bruchglas". Für jeden Glasstein, den du nicht unterbringen kannst, muss dein Holzmarker nun auf der Bruchglasleiste 1 Feld nach unten geschoben werden. Danach wirfst du diese "zu Bruch gegangenen Glassteine" in den Glastermännchen.
- Falls du gar keinen der genommenen Glassteine auf einem Streifen unterbringen kannst, gelten alle davon als Bruchglas. Solange du allerdings einen Streifen hast, der einen oder mehrere passende leere Felder zeigt, und der für deinen Glaser erreichbar ist, musst du wenigstens eines der Felder bestücken - auch wenn du lieber alle genommenen Glassteine zu Bruch gehen lassen würdest.

Achtung: Jeder Spieler hat einen Streifen, der 2 graue Jokerfelder zeigt. Diese dürfen jeweils mit einem Glasstein einer beliebigen Farbe belegt werden.

Schritt 3 - Überprüfe, ob der Streifen vollständig ist

Nachdem du Schritt 2 abgeschlossen hast, schaue, ob der Streifen unter deinem Glaser vollständig ist. Falls noch ein oder mehrere seiner Felder leer sind, **endet dein Zug**, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

Falls jedoch alle 5 Felder des Streifens mit je einem Glasstein belegt sind, führst du zusätzlich die folgenden 3 Schritte aus:

3a) Schaue zunächst, ob du Farbbonus-Punkte erhältst: Für jeden Glasstein auf dem vollständigen Streifen, der farblich mit dem **obersten Glasstein** der Rundenanzeige übereinstimmt, erhältst du 1 Punkt mit deinem Holzmarker auf der Punkteleiste. Falls keiner der Glassteine übereinstimmt, erhältst du keine Farbbonus-Punkte.

Hinweis: Am Ende jeder Runde wird der jeweils oberste Glasstein von der Rundenanzeige entfernt. Dadurch ist auch immer klar, in welcher Runde ihr euch gerade befindet.

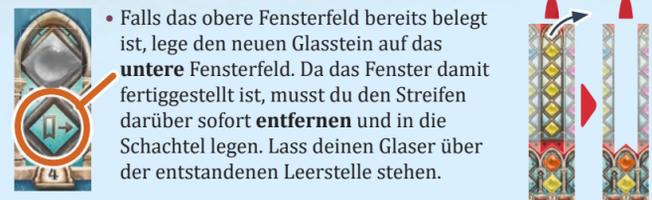
Beispiel: Nachdem sie die 3 orangefarbenen Glassteine genommen hat, muss Amanda diese auf einem ihrer Streifen ablegen. Sie darf sie nicht auf Streifen (A) ablegen, da sich dieser links von ihrem Glaser befindet. Sie dürfte jedoch einen der Glassteine auf dem leeren orangefarbenen Feld direkt unter ihrem Glaser ablegen (B) und die anderen beiden als Bruchglas in den Glastermännchen werfen (wofür ihr Holzmarker auf der Bruchglasleiste 2 Felder nach unten geschoben werden müsste). Oder sie könnte alle 3 orangefarbenen Glassteine auf die 3 leeren orangefarbenen Felder des Streifens (C) legen, sofern sie ihren Glaser jetzt zu diesem Streifen bewegt.

Beispiel: Amanda hat Streifen (A) vervollständigt. Daher prüft sie nun, ob sie Farbbonus-Punkte erhält: Es wird gerade Runde 3 gespielt und der oberste Glasstein auf der Rundenanzeige ist gelb (B). Da sich auf Amandas vollständigem Streifen 2 gelbe Glassteine befinden, erhält sie 2 Punkte auf der Punkteleiste.

3b) Entferne im Anschluss von deinem vollständigen Streifen alle fünf Glassteine, wähle einen davon aus, den du behältst, und werfe die anderen vier in den Glasturm. Lege dann den Glasstein, den du behalten hast, auf das **Palastfenster**, das sich direkt unter dem Streifen befindet:



Falls das Palastfenster noch ganz leer ist, lege den Glasstein auf das obere Fensterfeld und drehe dann den Streifen über diesem Fenster sofort auf seine andere Seite. Lass deinen Glaser über dem Streifen stehen.



3c) Nun wertest du das Fenster. (Das tust du sowohl wenn eins als auch beide Fensterfelder belegt sind.) Dabei erhältst du so viele Punkte, wie unter dem Fenster abgebildet sind. **Zusätzlich** erhältst du noch alle Punkte, die unter denjenigen Fenstern abgebildet sind, die **rechts** von dem gewerteten Fenster liegen UND selbst bereits ein oder zwei Glassteine beinhalten.

Beispiel (Fortsetzung): Amanda entfernt alle Glassteine von ihrem vollständigen Streifen, indem sie vier davon in den Glasturm wirft und einen (A) auf das obere Fensterfeld des darunter liegenden Palastfensters versetzt. Dann dreht sie den Streifen sofort auf die andere Seite. Schließlich erhält sie noch 5 Punkte (die 2 Punkte, die unter dem Palastfenster selbst aufgedruckt sind + die Punkte derjenigen Fenster, die rechts davon liegen und jeweils mindestens 1 Glasstein beinhalten).

2 + 1 + 2 = 5

Dann endet dein Zug.
Hinweis: Wenn ihr mit der A-Seite der Paläste spielt, ist es egal, welche Farben die Glassteine haben, die ihr auf die Fensterfelder versetzt. Spielt ihr jedoch mit der B-Seite, kann es sehr wohl relevant sein, welche Glassteine ihr auf eure Fensterfelder versetzt (siehe Abschnitt Spielende).

B) Zieh deinen Glaser zum linken Streifen zurück

Anstatt Glassteine zu nehmen, darfst du als Aktion deinen Glaser zu deinem **am weitesten links** liegenden Streifen zurückbewegen und ihn über diesem abstellen. (Beachte, dass du den Glaser nicht über einer entstandenen Leerstelle abstellen kannst.) Dann endet dein Zug.

Wichtig: Falls sich dein Glaser bereits über deinem am weitesten links liegenden Streifen befindet, darfst du diese Aktion nicht wählen und musst stattdessen Glassteine nehmen.

RUNDENENDE

Wenn nach dem Zug eines Spielers sowohl alle Manufakturplättchen als auch die Tischmitte komplett von Glassteinen geledert sind, endet die Runde. Nun muss der Verwalter des Wertungsplans den obersten Glasstein von der Rundenanzeige entfernen und in den Glasturm werfen. Falls danach alle 6 Felder der Rundenanzeige leer sind, habt ihr bereits 6 Runden gespielt und ihr müsst mit dem Spielende und der Schlusswertung fortfahren. Andernfalls bereitet ihr die nächste Runde wie folgt vor: Der Spieler, der den Startspielermarker besitzt, bestückt nun wieder jedes ausliegende Manufakturplättchen mit genau 4 Glassteinen, die er zufällig aus dem Beutel zieht. Falls der Beutel leer ist, füllt er ihn wieder mit all den Glassteinen aus dem Glasturm auf, und fährt dann mit dem Bestücken der Manufakturplättchen fort. Danach beginnt die neue Runde. Sollte der Beutel leer sein und sich auch keine Glassteine im Glasturm befinden, beginnt ihr die neue Runde dennoch ganz normal, auch wenn nicht alle Manufakturplättchen bestückt worden sind.

SPIELENDE

Nach der sechsten Runde endet das Spiel, und es findet eine Schlusswertung statt. Dafür führt jeder von euch die folgenden 3 Schritte durch:

- 1) Für je 3 Glassteine, die du auf deinen Streifen übrig hast, erhältst du **1 Punkt** auf der Punkteleiste.
- 2) Du verlierst so viele Punkte, wie in dem Feld der Bruchglasleiste abgebildet ist, auf dem dein Holzmarker steht.

Beispiel: Amanda hat insgesamt 7 Glassteine auf ihren Streifen übrig und erhält dafür 2 Punkte.

Beispiel: Das Feld der Bruchglasleiste, auf dem Amandas Holzmarker steht, zeigt -8 Punkte. Daher muss ihr Holzmarker auf der Punkteleiste 8 Felder rückwärts gezogen werden.

Achtung: Falls ein Holzmarker während des Spiels das unterste Feld der Bruchglasleiste erreicht (-18), verliert der Besitzer dieses Markers die 18 Punkte sofort und der Marker beginnt wieder auf dem obersten Feld.

3) Erhalte weitere Bonuspunkte, je nachdem, welche Seite des Palastes benutzt wurde:

A-Seite: Zwischen deinen Palastfenstern sind 4 Ornamente (♦) abgebildet. Für jedes davon erhältst du nun Punkte, je nachdem, wie viele seiner 4 umliegenden Fensterfelder Glassteine beinhalten:

- Falls alle 4 seiner umliegenden Fensterfelder je einen Glasstein beinhalten, erhältst du 10 Punkte.
- Falls 3 davon einen Glasstein beinhalten, erhältst du 6 Punkte.
- Falls 2 davon einen Glasstein beinhalten, erhältst du 3 Punkte.
- Falls einer oder keiner einen Glasstein beinhalten, erhältst du keine Punkte.

Beispiel: Amanda erhält 23 Punkte, da sie um das erste und zweite Ornament herum je 4 Glassteine (2 x 10 Punkte) sowie um das vierte Ornament herum 2 Glassteine (3 Punkte) abgelegt hat.

B-Seite: Multipliziere die Anzahl deiner **fertiggestellten** Palastfenster (die also jeweils 2 Glassteine beinhalten) mit der Anzahl der Glassteine **einer** von dir gewählten Farbe, die sich auf den Fenstern deines Palastes befinden. Erhalte das Ergebnis als Punkte auf der Punkteleiste.

Beispiel: Amanda hat 4 fertiggestellte Fenster und 5 orangefarbene Glassteine auf ihrem Palast liegen. Dafür erhält sie 20 Punkte (4 x 5).

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der weniger Punkte über die Bruchglasleiste verloren hat. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

SCHWIERIGKEITEN BEIM UNTERSCHIEDEN DER GLASSTEINE?

Nutzt folgende Hilfestellung bei Aufbau und Spielablauf:

In Schritt 1 der Spielvorbereitung: Dreht die Manufakturplättchen auf die andere Seite. Jedes davon zeigt 5 Sektoren: Je einen pro Glasstein-Art (erkennbar an der Farbe und dem eingravierten Muster). 5 der Manufakturplättchen haben jeweils einen Sektor farblich hervorgehoben. Stellt sicher, dass ihr beim Aufbau des Kreises diese 5 Manufakturplättchen auf jeden Fall verwendet und sie so arrangiert, dass der jeweils farblich hervorgehobene Sektor zur Tischmitte hin weist.

In Schritt 8 der Spielvorbereitung und immer, wenn die Manufakturplättchen nachgefüllt werden: Arrangiert die 4 Glassteine auf jedem Manufakturplättchen so, dass sie sich in ihrem jeweiligen Sektor befinden.

Während des Spiels: Wenn ihr Glassteine in die Tischmitte verschiebt, legt jeden davon jeweils neben dem farblich hervorgehobenen Sektor seiner Farbe ab.

Um zu markieren, welche Farbe der oberste Glasstein der Rundenanzeige hat: Benutzt irgendeinen Marker (z. B. eine Münze) und legt ihn jeweils neben den farblich hervorgehobenen Sektor der Farbe, die dem momentan obersten Glasstein der Rundenanzeige entspricht.

Wenn ihr Glassteine auf eure Streifen legt: Achtet darauf, dass ihr die Glassteine auf Feldern des Streifens ablegt, die mit ihrem jeweiligen Muster übereinstimmen.

IMPRESSUM

Autor: Michael Kiesling
Realisation: Sophie Gravel
Entwicklung: Viktor Kobilke
Illustration: Chris Quilliams
Grafik Design: Karla Ron
Redaktion: Viktor Kobilke

Entwickelt von:

© 2018 Plan B Games Inc.
Alle Rechte vorbehalten.
Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Erlaubnis des Verlages weder im Ganzen noch in Teilen vervielfältigt werden.
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0, Canada.
info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com
Made in China.

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH,
Am Straßbach 3,
61169 Friedberg, Deutschland.
www.pegasus.de



AZUL

EIN SPIEL VON MICHAEL KIESLING

DIE BUNTGLASFENSTER VON SINTRA

REGELHEFT

