

Das beliebte Fliesenverlegen-Spiel ist zurück als Duell-Version!

Von allen Fliesenlegern, die die Wände des Palastes von König Manuel I. in AZUL verziert haben, ragten zwei Künstler heraus. Sie wurden von Seiner Majestät erwählt, die Decke der Kuppel des Palastes von Sintra zu dekorieren.
Nun müsst ihr dem König zeigen, wer der beste Künstler von ganz Portugal ist!

SPIELVORBEREITUNG

Das Ziel des Spiels ist es, am Ende der 5. Runde die meisten Punkte zu haben.

1. Jeder Spieler erhält **eine Spielerablage (A)** und die 2 passenden **Spielerplättchen (B)**.
2. Legt die 4 **kleinen Manufakturen** und die **große Manufaktur (C)** als Kreis aus, so dass die Mondseiten dicht beieinanderliegen.
3. Legt den **Wertungsplan (D)** so herum neben die Manufakturen, dass eure Spielerfarbe zu euch zeigt. Jeder nimmt 2 **Punktemarker (E)** und platziert sie auf die 0 und die 5 des eigenen Wertungsbereichs.
4. Mischt die 18 **Kuppelplatten**, bildet daraus einen verdeckten Stapel **(F)** und legt diesen neben den Wertungsplan. Zieht dann 3 Kuppelplatten und legt sie offen auf die Felder **(G)** in der Mitte des Wertungsplans. Stellt den **Turm** (entfaltet) auf.
5. Nehmt für euer 1. Spiel die 3 **Wertungsplatten (H)**, die einen ☆ zeigen, und legt sie mit der ☆-Seite nach oben neben den Wertungsplan. Sie bestimmen die Wertung am Spielende. *Sobald ihr mit dem Spiel vertraut seid, wählt oder bestimmt zufällig, welche Wertungstafeln und Seiten ihr verwendet.*



6. Sucht aus den 75 runden **Fliesen** die 9 **Spezialfliesen** heraus und legt sie als separaten Vorrat **(I)** bereit. Platziert die weiße **Startspielerfliese** auf das passende Feld **(J)** der großen Manufaktur. Werft die nun übrigen 65 Fliesen (jeweils 13 Stück in 5 Farben) in den **Beutel**.

7. Bestückt die Sonnenseite der großen Manufaktur mit **5 Fliesen*** und die 4 kleinen Manufakturen mit je **4 Fliesen (K)**, die alle jeweils zufällig aus dem Beutel gezogen werden.

**Im seltenen Fall, dass alle 5 Fliesen dieselbe Farbe haben, legt sie zurück in den Beutel und zieht, bis mindestens eine von ihnen eine andere Farbe hat.*

8. Bildet aus den 20 **Bonusplättchen** einen verdeckten Vorrat **(L)** und legt je 1 verdeckt auf die Mondseite jeder der 4 kleinen Manufakturen **(M)**.

9. Bestimmt zufällig einen Startspieler. Dessen Gegenüber nimmt 1 der 3 offen ausliegenden Kuppelplatten und platziert sie in **beliebiger** Ausrichtung auf einem freien Kuppelfeld der eigenen Spielerablage. Füllt das Feld des Wertungsplans wieder auf, indem ihr die nächste Kuppelplatte vom Stapel offen auslegt.

Danach wählt der Startspieler ebenfalls 1 Kuppelplatte aus, platziert sie auf der eigenen Spielerablage und füllt das leere Feld des Wertungsplans auf.

Ihr seid bereit loszuspielen!



SPIELABLAUF

Das Spiel geht über 5 Runden, die jeweils aus den folgenden drei Phasen bestehen:
Phase 1: Spielaktionen, Phase 2: Kuppelfliesung & Wertung, Phase 3: Vorbereitung

PHASE 1: SPIELAKTIONEN

Der Startspieler hat den 1. Zug. Bis zum Ende dieser Phase seid ihr abwechselnd mit eurem Zug an der Reihe.

Wer am Zug ist, führt **eine** der folgenden Aktionen aus:

A) Verwende dein Spielerplättchen, um eine Kuppelplatte zu nehmen

B) Nimm alle Fliesen einer Farbe vom Sonnenbereich einer Manufaktur

C) Nimm alle oben aufliegenden Fliesen einer Farbe vom Mondbereich aller Manufakturen

D) Nimm ein aufgedecktes Bonusplättchen

A) Lege eines deiner Spielerplättchen auf deine Seite des Wertungsplans, um eine Kuppelplatte zu nehmen und sie in **beliebiger Ausrichtung** auf eines deiner **leeren** Kuppelfelder zu legen. Dabei dürfen die gleichen Farbfelder mehrmals in einer Reihe oder Spalte deiner Kuppel vorkommen. Einmal platzierte Platten können nicht mehr verschoben oder gedreht werden.
Wenn du eine Kuppelplatte nimmst, kannst du ENTWEDER:

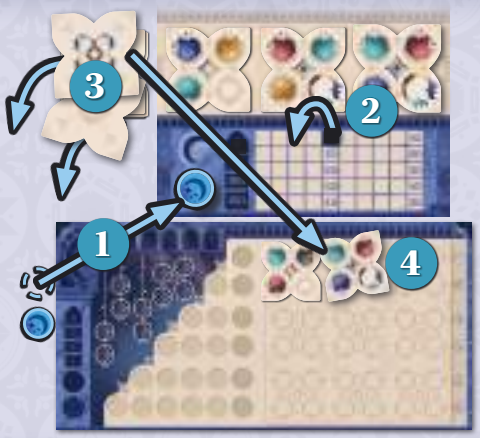
- 1 der **aufgedeckten** Kuppelplatten aus der **Auslage** vom Wertungsplan nehmen (ohne sie aufzufüllen),

ODER

- je 1 Punkt verlieren, um jeweils 1 **verdeckte** Kuppelplatte vom Stapel zu ziehen. Dies darfst du so oft wiederholen (eine Platte nach der anderen für je 1 Punkt), wie du möchtest. Die Vorderseite der gezogenen Platte(n) darfst du **erst anschauen**, wenn du beschließt, mit dem Ziehen **aufzuhören**. Anschließend wählst du 1 der gezogenen Platten und legst die ggf. übrigen in beliebiger Reihenfolge zurück unter den Stapel. *(Die Rückseite jeder Platte zeigt ihren Typ, siehe Seite 8.)*

***Wichtig**: Du **musst** deine beiden Spielerplättchen in jeder Runde (außer der letzten) nutzen. In der 5. Runde verwendet ihr sie also nicht.*

Michael entscheidet sich als Aktion eine Kuppelplatte zu nehmen und legt eines seiner Spielerplättchen auf den Wertungsplan (1). Er könnte 1 der 3 aufgedeckten Platten nehmen, entscheidet sich aber dafür, stattdessen eine vom Stapel zu ziehen. Er gibt 1 Punkt ab (2) und zieht die oberste Platte vom Stapel (ohne sie aufzudecken). Dies wiederholt er (minus 1 Punkt für eine weitere Platte) und beschließt danach mit dem Ziehen aufzuhören. Er schaut sich nun beide Platten an (3), wählt eine davon und platziert sie auf einem seiner leeren Kuppelfelder (4). Die übrige andere Platte legt er zurück unter den Stapel.



B) Nimm **alle Fliesen einer Farbe** vom Sonnenbereich **einer** beliebigen Manufaktur. Handelt es sich um eine:

- **kleine Manufaktur**: Bilde **einen Stapel** aus den verbliebenen Fliesen in beliebiger Anordnung und stelle ihn auf das Bonusplättchen* im Mondbereich dieser Manufaktur;
- **große Manufaktur**: Lege die verbliebenen Fliesen **einzeln** auf die gekennzeichneten Felder des Mondbereichs dieser Manufaktur (häufig werden nicht alle Felder gefüllt).

**Sollten sich 4 gleichfarbige Fliesen auf einer kleinen Manufaktur befinden, wird das zugehörige Bonusplättchen aufgedeckt, sobald jemand diese 4 Fliesen nimmt.*



*Ina nimmt die 2 türkisfarbenen Fliesen 1 und **stapelt** die beiden übrigen Fliesen auf dem Bonusplättchen (die schwarze unter der gelben).*

Michael nimmt anschließend die anderen 2 türkisfarbenen Fliesen von der großen Manufaktur und legt die verbliebenen 3 Fliesen von dieser Manufaktur einzeln in den Mondbereich der großen Manufaktur 2.

C) Nimm **alle obersten Fliesen einer Farbe** vom Mondbereich aller 5 Manufakturen. Beachte, dass bei kleinen Manufakturen stets nur die **oberste** Fliese vom Stapel genommen wird, auch wenn sich unter dieser eine oder mehrere gleichfarbige Fliesen befinden.

Wichtig: Wer als Erster eine oder mehrere Fliesen vom Mondbereich der großen Manufaktur nimmt, muss auch die Startspielerfliese nehmen und sie auf das gekennzeichnete Feld (mit der -2) der eigenen Spielerablage legen.

Sobald die **letzte Fliese** vom Mondbereich einer kleinen Manufaktur genommen wurde, wird das Bonusplättchen aufgedeckt, das sich unter ihr befunden hatte.



Ina entscheidet sich, Fliesen von den Mondbereichen zu nehmen, wobei sie die Wahl zwischen 1 roten, 2 schwarzen oder 2 gelben Fliesen hat.

Wenn sie die gelben Fliesen wählt, nimmt sie die Startspielerfliese nicht; sie muss sie aber nehmen, falls sie mindestens 1 Fliese (rot oder 2 schwarze) vom Mondbereich der großen Manufaktur nimmt.

Die Fliesen, die du genommen hast (von Aktion **B** oder **C**), musst du sofort **einer** der 6 Musterreihen deiner Spielerablage zuweisen (die erste Reihe hat nur Platz für 1 Fliese, die zweite für 2 Fliesen usw.). Beachte dabei die folgenden Regeln:

- Lege die Fliesen **von rechts nach links** (nacheinander) auf leere Felder der gewählten Musterreihe.
- Falls diese Musterreihe bereits Fliesen enthält, darfst du nur Fliesen **derselben** Farbe hinzufügen.
- Sobald alle Felder einer Musterreihe belegt sind, gilt diese Musterreihe als komplett. Falls du mehr Fliesen genommen hast, als du in der gewählten Musterreihe unterbringen kannst, staple die überschüssigen Fliesen auf deinem Feld für zerbrochene Fliesen. (*Details dazu im Abschnitt rechts.)*
- Fliesen können sogar auch dann zu einer Musterreihe hinzugefügt werden, wenn sie (möglicherweise) in Phase 2 nicht gewertet werden können.

Feld für zerbrochene Fliesen

Alle Fliesen, die du genommen hast, aber nicht den Regeln entsprechend in einer Musterreihe unterbringen **kannst** oder **willst**, musst du auf deinem Feld für zerbrochene Fliesen **stapeln**. Diese Fliesen sind sozusagen zu Bruch gegangen und bringen in der Kuppelfliesungsphase Minuspunkte. Falls dein Feld für zerbrochene Fliesen bereits 4 Fliesen umfasst, wirf alle weiteren zerbrochenen Fliesen in den Turm.

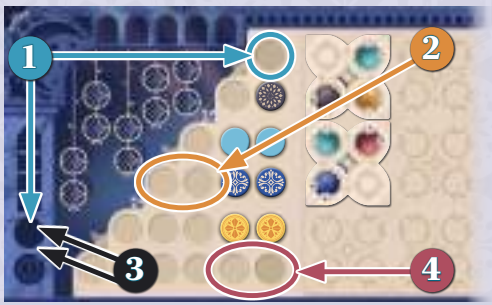
D) Nimm ein **aufgedecktes** Bonusplättchen und lege es offen in deine Bonusplättchenablage. Jede Runde nimmst du genau 2 Bonusplättchen.

Beachte, dass ein Bonusplättchen erst dann umgedreht und verfügbar wird, wenn alle Fliesen von einer kleinen Manufaktur genommen wurden, d. h. wenn sowohl vom Sonnen- als auch Mondbereich einer kleinen Manufaktur alle Fliesen abgeräumt wurden.

Tipp: Die Bonusplättchenablage ist in 5 Doppelfelder unterteilt, um die Spielrunden nachzuverfolgen.

Dein Ziel ist es, so viele Musterreihen wie möglich zu komplettieren, da du in Phase 2 nur die am weitesten rechts liegende Fliese aus einer kompletten Musterreihe auf deine Kuppel legen kannst.

Michael hat 2 blaue Fliesen genommen. Er hat nun folgende 4 Möglichkeiten:



Fliesen, die er nicht platzieren kann 1 oder will 3, stapelt er auf seinem Feld für zerbrochene Fliesen.



Nachdem Ina die letzte Fliese von dieser kleinen Manufaktur genommen hatte, deckte sie dieses Bonusplättchen auf. Nun ist Michael am Zug und nutzt seine Aktion, um es zu nehmen.

Phase 1 endet, sobald**:**

- alle Manufakturen gänzlich von Fliesen geleert sind (also keine Fliesen und keine Bonusplättchen mehr auf ihnen liegen) UND
- ihr beide eure 2 Spielerplättchen verwendet habt (außer in der 5. Runde).

Wenn du keine der vier Aktionen (A/B/C/D) ausführen kannst, musst du bis zum Ende von Phase 1 passen. Andernfalls darfst du nicht passen.

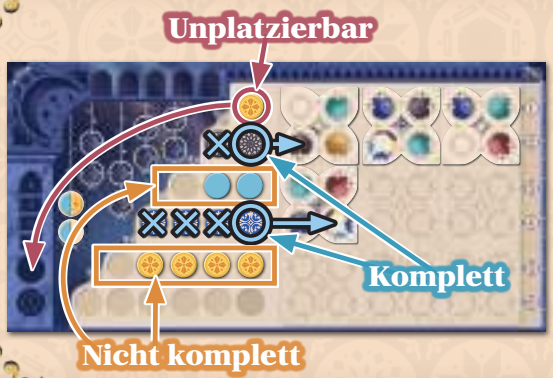
Beachte: Aufgrund der Bedingungen für das Ende dieser Phase kann es durchaus vorkommen, dass ein Spieler weiterhin Aktionen ausführen kann, während der andere schon passen muss.

Fahrt dann mit Phase 2 fort.

PHASE 2: KUPPELFLIESUNG & WERTUNG

Diese Phase könnt ihr beide gleichzeitig ausführen, da ihr Fliesen von euren kompletten Musterreihen auf eure Kuppel versetzt.

- Geh deine Musterreihen von **oben nach unten** durch. Bei jeder **kompletten** Reihe verfahre wie folgt: Versetze die Fliese, die in dieser Musterreihe am weitesten rechts liegt, auf ein (noch leeres) Feld **derselben Farbe** einer Kuppelplatte in der zugehörigen horizontalen Reihe. Dafür erhältst du jeweils sofort eine bestimmte Anzahl an Punkten. *(Siehe **Wertung** auf Seite 9.)*
- Auch wenn es für eine **komplette** oder **nicht komplette** Reihe von Fliesen momentan kein farblich passendes Feld gibt, **verbleiben** diese Fliesen in der Musterreihe, bis du eine passende Platte auf deine Kuppel legst.
- Sollten einer Musterreihe bereits 3 Kuppelplatten zugeordnet sein **und** kein farblich passender Platz für die Fliese(n) in dieser Reihe zur Verfügung stehen, so musst du diese „unplatzierbare(n)“ Fliese(n) nun auf dein Feld für zerbrochene Fliesen verschieben.
- In den Reihen und Spalten deiner Kuppel können sich mehrere Fliesen mit derselben Farbe befinden.



Michael hat 13 Fliesen in seinen Musterreihen liegen.
***1. Musterreihe:** Diese Fliese ist unplatzierbar, also stapelt er sie auf sein Feld für zerbrochene Fliesen.*

***2. Musterreihe:** Sie ist komplett, weswegen Michael die ganz rechte der beiden schwarzen Fliesen auf das schwarze Feld in dieser Reihe versetzt und 1 Punkt erhält. Die andere schwarze Fliese wird später in den Turm geworfen.*

***4. Musterreihe:** Diese ist auch komplett und Michael versetzt die am weitesten rechts liegende blaue Fliese auf das mehrfarbige Feld und erhält 1 Punkt. Die anderen drei blauen Fliesen wirft er später in den Turm.*

*Da die **3.** und **5. Musterreihe** nicht komplett sind, bleiben die dort liegenden Fliesen auf seiner Ablage.*

Bonusplättchen

In dieser Phase kannst du deine Bonusplättchen nutzen, um deine Musterreihe(n) zu komplettieren:

Enthält eine nicht komplette Musterreihe **mindestens** 1 Fliese, kannst du Bonusplättchen nutzen, um diese Reihe zu komplettieren.

- Ein **Pärchen (2) Bonusplättchen in der Farbe**, die zu den Fliesen in einer Musterreihe passt, ODER
- **3 Bonusplättchen beliebiger Farbe(n)** können verwendet werden, um je 1 Fliese zu ersetzen. Drehe das verwendete Bonusplättchen in deinem Ablagebereich um (als Erinnerung, dass es bereits genutzt wurde).

Dies kannst du so oft machen, wie du noch ungenutzte Bonusplättchen hast. Es muss aber stets mindestens 1 Fliese dort liegen.

- Nachdem du mit **allen** 6 Musterreihen durch bist, entferne alle Fliesen von denjenigen Musterreihen (und nur von diesen), deren jeweils ganz rechtes Feld nun leer ist. Wirf die so entfernten Fliesen in den Turm.
- Fliesen, die hingegen auf Musterreihen liegen, die noch nicht komplett waren, verbleiben für die nächste Runde auf deiner Spielerablage.



Mit seinen 2 halbtürkisfarbenen Bonusplättchen kann Michael seine 3. Musterreihe komplettieren.

Oder aber er nutzt 3 beliebige seiner Bonusplättchen, um seine 4. Musterreihe zu komplettieren.



Kuppelplatten

Es gibt zwei **Arten** von Kuppelplatten:

- **Spezialplatten** haben ein „farbloses“ Feld, das nur mit einer Spezialfliese gefüllt werden kann. Diese Spezialfliese wird **sofort** platziert, sobald die anderen 3 Felder der Platte gefüllt wurden. Nach dem Platzieren einer Spezialfliese erhältst du sofort die auf der **rechten Seite** dieser Reihe angegebenen Punkte (*siehe Beispiel auf Seite 9*). Dies ist die einzige Möglichkeit, eine Spezialfliese zu verlegen.
- **Jokerplatten** haben ein „mehrfarbiges“ Feld, auf das nach den üblichen Kuppelfliesungs-Regeln eine Fliese beliebiger Farbe versetzt werden darf.



WERTUNG

Jede Fliese, die du in deine Kuppel setzt, wird dort stets auf ein farbig passendes Feld (bzw. ein mehrfarbiges Feld) gelegt und gibt sofort wie folgt Punkte:

1. Falls an die neugesetzte Fliese keine weitere Fliese angrenzt (horizontal oder vertikal), erhältst du genau 1 Punkt.
2. Falls an die neugesetzte Fliese jedoch **mindestens eine weitere Fliese angrenzt**, verfahre wie folgt:
   - Überprüfe zuerst, ob die neugesetzte Fliese nun Teil einer **horizontal** zusammenhängenden Gruppe ist, die aus mindestens 2 Fliesen besteht. Falls ja, erhältst du sofort so viele Punkte, wie es der Anzahl der **ununterbrochen zusammenhängenden Fliesen** innerhalb dieser horizontalen Gruppe entspricht (inkl. der neugesetzten Fliese und ggf. Spezialfliesen).
   - Überprüfe danach noch, ob die neugesetzte Fliese nun Teil einer **vertikal** zusammenhängenden Gruppe ist, die aus mindestens 2 Fliesen besteht. Falls ja, erhältst du sofort so viele Punkte, wie es der Anzahl der **ununterbrochen zusammenhängenden Fliesen** innerhalb dieser vertikalen Gruppe entspricht (inkl. der neugesetzten Fliese und ggf. Spezialfliesen).
3. Sollte die neugesetzte Fliese das 3. Feld eines Spezialplättchens füllen, setze eine Spezialfliese (aus dem Vorrat) auf das dazugehörige Feld und erhalte die ganz rechts in dieser Reihe angegebenen Punkte. Eine Spezialfliese löst also hierbei keine Wertung für angrenzende Fliesen aus.

Überprüfe am Ende der Kuppelfliesungsphase, ob sich Fliesen auf deinem Feld für zerbrochene Fliesen befinden. Für jede Fliese dort verlierst du nun so viele Punkte, wie dort jeweils angegeben ist (zum Beispiel: für 2 Fliesen dort verlierst du insgesamt 3 Punkte). Passe deinen Punktemarker auf deiner Punkteleiste entsprechend an und wirf diese zerbrochenen Fliesen in den Turm.
Außerdem verliert der Besitzer der Startspielerfliese jetzt 2 Punkte.

Hinweis: Du kannst niemals unter 0 Punkte fallen.

Die erste gelbe Fliese, die Michael verlegt, bringt ihm 2 Punkte für die 2 horizontal verbundenen Fliesen (die gerade verlegte Fliese eingeschlossen) und 2 Punkte für die 2 vertikal verbundenen Fliesen (ebenfalls einschließlich der verlegten). Damit ist die Spezialplatte gefüllt, weswegen Michael eine Spezialfliese auf das zugehörige Feld legt und 2 Punkte erhält (da sie in der 2. Musterreihe liegt). Anschließend versetzt er die blaue Fliese und erhält 3 Punkte für die nun vertikal verbundenen Fliesen, zu denen auch die gerade verlegte Spezialfliese gehört.



Am Ende der Kuppelfliesungsphase verliert Michael insgesamt 8 Punkte:

6 Punkte für seine 3 „zerbrochenen“ Fliesen und 2 Punkte aufgrund der Startspielerfliese. Die zerbrochenen Fliesen wirft er in den Turm.

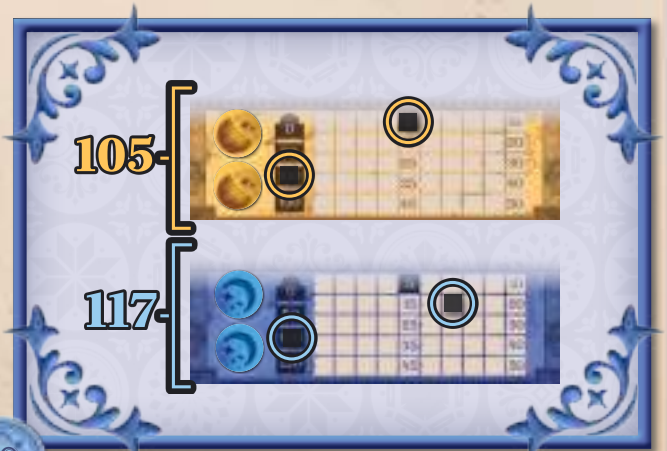


PHASE 3: VORBEREITUNG

Diese Phase wird in der 5. Runde übersprungen. Sonst wird die nächste Runde wie folgt vorbereitet:

1. Nehmt eure beiden Spielerplättchen vom Wertungsplan zurück (wie unten gezeigt).
2. Füllt die Kuppelplattenauslage wieder auf 3 Kuppelplatten auf (wie unten gezeigt).
3. Füllt zuerst die große Manufaktur mit 5 Fliesen* auf, dann die kleinen Manufakturen mit je 4 Fliesen und bestückt jede davon mit 1 verdeckten Bonusplättchen.
   **Im seltenen Fall, dass alle 5 Fliesen dieselbe Farbe haben, lege sie zurück in den Beutel und ziehe, bis mindestens eine von ihnen eine andere Farbe hat. Falls dies unmöglich ist, erhält derjenige die Startspielerfliese, der diese 5 gleichfarbigen Fliesen nimmt.*
   Falls der Beutel leer ist, füllt ihn wieder mit all den Fliesen auf, die im Turm gesammelt wurden, und fahrt mit dem zufälligem Bestücken der Manufakturen fort.
   Ausnahme: Sollte der Beutel leer sein und sich auch keine Fliesen mehr im Turm befinden, beginnt ihr die neue Runde dennoch ganz normal, auch wenn nicht alle Manufakturen bestückt worden sind. Hierbei werden Bonusplättchen auf leeren kleinen Manufakturen sofort aufgedeckt (da sie ganz leer sind).
4. Derjenige mit der Startspielerfliese legt sie auf die große Manufaktur zurück und beginnt die neue Runde.







Das Spiel endet direkt nach der Kuppelfliesungsphase der 5. Runde, woraufhin ihr die Wertungsplatten punktet, so wie sie auf Seite 12 beschrieben sind.

Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt, wer die Startspielerfliese hat.

IMPRESSUM

Spieleautor: Michael Kiesling

Studioleiter: Jean-François Gagné

Redaktion & Entwicklung: Pierre-Olivier Gravel
André Bierth
Yannick Beaulé
Anh Tú Tran

Künstlerische Leitung & Illustrationen: Maëva Da Silva

Grafikdesign: Émeline D'Aoust
Alexandra Gosselin
Adrian Harper

Marketing: Tommy Beaulieu
Isabelle Frenette

Verwaltung: Manon Sylvestre
Julie Thibault

Übersetzung: André Bierth

© 2025 Plan B Games Inc.

4001 rue F.-X.-Tessier, suite 100,
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5, Kanada
info@planbgames.com
www.nextmove-games.com

Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Erlaubnis des Verlages weder im Ganzen noch in Teilen vervielfältigt werden. - Hergestellt in China.

WERTUNGSPLATTENÜBERSICHT

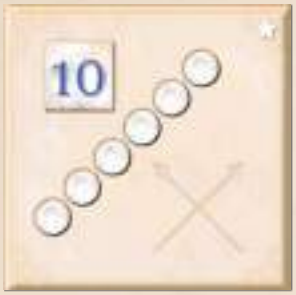
Am Ende des Spiels erhaltet ihr noch Zusatzpunkte, falls ihr die Bedingungen der verwendeten Wertungsplatten erfüllt habt.



Erhalte 3 Punkte für jede vollständige horizontale Reihe (bestehend aus 6 Fliesen) in deiner Kuppel.



Erhalte 7 Punkte für jede vollständige vertikale Reihe (Spalte mit 6 Fliesen) in deiner Kuppel.



Erhalte 10 Punkte für jede vollständige diagonale Reihe (aus 6 Fliesen) in deiner Kuppel (nur zweimal möglich).



Sind alle mehrfarbigen Felder deiner Kuppel belegt, erhalte 2 Punkte für jedes dieser Felder. Erhalte keine Punkte, wenn wenigstens eines dieser Felder leer ist.



Erhalte 4 Punkte für jede horizontale Reihe in deiner Kuppel, die aus mindestens 5 verschiedenfarbigen Fliesen in beliebiger Abfolge besteht (kann 1 Spezialfliese und/oder Lücke enthalten).



Erhalte 1 Punkt für jede Fliese auf den äußeren Kuppelplattenfeldern deiner Kuppel.



Erhalte 3 bzw. 8 Punkte (siehe Abbildung) für jede komplett gefüllte Kuppelplatte, die in einer der vier Ecken deiner Kuppel liegt.



Verliere 3 Punkte für jedes leere Spezialfliesenfeld in deiner Kuppel.