



Beste glaszetter,

Welkom in Sintra!

Wie weet de ramen van het paleis attls beste te voorzien van prachtige glas-in-lood panelen?

INHOUD

- 9 fabrieksschijven
- 4 paleisborden (1 van elke speelkleur)
- 32 patroonstroken (8 van elke speelkleur)
- 4 glaszetter (1 van elke speelkleur)
- 8 scorestenen (2 van elke speelkleur)
- 100 speelstukken (20 stuks per 5 kleuren)
- 1 scorebord
- 1 startspelerfiche
- 1 linnen zak
- 1 glazen toren.

VOORBEREIDING

1. Leg de **fabrieksschijven (A)** met de oranje rand naar boven in een cirkel rondom het midden van de tafel.

- Bij 2 spelers: gebruik 5 Fabrieksschijven.
- Bij 3 spelers: gebruik 7 Fabrieksschijven.
- Bij 4 spelers: gebruik 9 Fabrieksschijven.

Stop ongebruikte fabrieksschijven weer in de doos.

Let op: Als je moeite hebt om de kleuren van de speelstukken van elkaar te onderscheiden, kijk dan op pagina 6 voor een alternatieve spelopzet van de Fabrieksschijven.

2. Plaats de **glazen toren (B)** naast de Fabrieksschijven, binnen bereik van alle spelers.

3. Elke speler kiest een kleur en plaatst een **paleisbord (C)** van dezelfde kleur voor zich. Let op dat elke speler dezelfde zijde van het bord gebruikt, zijde A of zijde B. Beide zijden hebben een verschil in puntentelling (zie ook 'Einde van het spel').

4. Vervolgens ontvangt elke speler **8 dubbelzijdige patroonstroken** van zijn kleur en legt deze willekeurig op de 8 posities op het paleisbord (**D**). Voor de meeste stroken maakt het geen verschil welke zijde naar boven ligt. Maar elke speler heeft 1 strook met 2 grijze jokervelden. Leg de stroken met de jokervelden naar beneden.

5. Elke speler pakt de **glaszetter pion (E)** van zijn kleur en plaatst deze boven de meest linkse patroonstrook.

Het bovenste icoon is geen speelveld, maar toont het kleurenpatroon van de andere zijde van de strook.



Score-spoor Ronde indicator Gebroken glas spoor



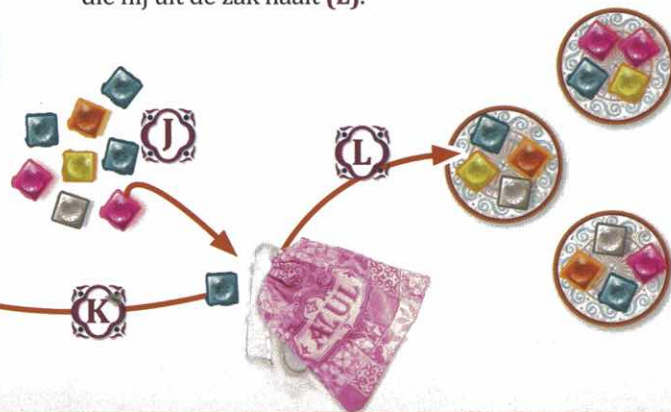
6. De speler die als laatste in Portugal is geweest, ontvangt het **startspelerfiche (J)** en plaatst deze naast zijn paleisbord.

7. Kies een speler die verantwoordelijk is voor het **scorebord (F)**. Deze speler legt het scorebord naast zijn paleisbord, plaatst een scoresteen van elke spelerskleur op veld 0 van het scorebord (**G**) en een scoresteen van elke spelerskleur op het bovenste veld van het 'gebroken glas spoor' (**H**).

Vervolgens neemt hij 1 speelstuk (**glaspaneel**) van elk van de 5 kleuren (♦♦♦♦♦), schudt deze in zijn handen en laat ze in willekeurige volgorde - één voor één - op tafel vallen. Leg ze daarna in die volgorde op velden II tot en met VI van de ronde indicator (**I**).

Tenslotte stopt hij de overige 95 speelstukken (**J**) weer in de linnen zak, pakt er willekeurig één uit de zak en legt deze op veld I van de ronde indicator (**K**).

8. De speler die in bezit is van het startspelerfiche vult elke fabrieksschijf willekeurig met 4 speelstukken die hij uit de zak haalt (**L**).



DOEL VAN HET SPEL

De speler met de meeste punten wint. Het spel eindigt na 6 rondes en een laatste scorefase.

SPELVERLOOP

Het spel verloopt over 6 rondes.

Elke ronde begint als volgt: de speler met het startspelerfiche legt dat fiche in het midden van de tafel en speelt zijn eerste beurt. Na deze beurt gaat de volgende speler verder en verloopt het spel volgens de wijzers van de klok. Een speelronde gaat door totdat alle speelstukken van de fabrieksschijven en uit het midden van de tafel gepakt zijn. Dan eindigt deze ronde.

Tijdens je beurt kies je één van de volgende acties:

- A) Leg een patroon OF B) Zet je glaszetter terug naar de meest linkse patroonstrook



A) Leg een patroon

Als je voor deze actie kiest, voer dan deze 3 stappen uit:

Stap 1 - Neem de speelstukken van één kleur

Stap 2 - Plaats de speelstukken op één van jouw patroonstroken

Stap 3 - Bekijk of jouw patroonstrook compleet is

Stap 1- Neem de speelstukken van één kleur

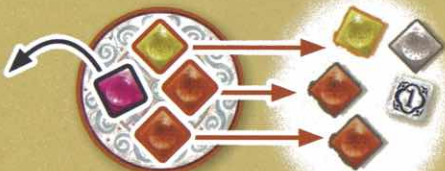
a) Neem **alle** speelstukken van **één kleur** van 1 willekeurige fabrieksschijf. Plaats de overige speelstukken in het midden van de tafel.

b) Neem **alle** speelstukken van **één kleur** van het midden van de tafel.

Let op: Als jij deze ronde de eerste speler bent die speelstukken van het midden van de tafel pakt, ben je ook verplicht het startspelerfiche te pakken. Plaats vervolgens het startspelerfiche naast je bord en laat de speler die verantwoordelijk is voor het scorebord, jouw scoresteen op de gebroken glas spoor een veld naar beneden schuiven.

Voorbeeld a):

Amanda pakt het roze speelstuk van de fabrieksschijf en plaatst de overige 3 speelstukken (die niet roze zijn) in het midden van de tafel.



Voorbeeld b):

Amanda kiest ervoor om 3 oranje speelstukken van het midden van de tafel te pakken (A). Omdat zij de eerste speler is die speelstukken van het midden van de tafel pakt, zal zij ook het startspelerfiche (B) moeten pakken en deze naast haar bord plaatsen. Als gevolg zal haar scoresteen op haar gebroken glas spoor een plek naar beneden verschuiven (C).



Stap 2 - Plaats de speelstukken op één van jouw patroonstroken

Plaats elk van de gekozen speelstukken op een **leeg patroonveld** van **diezelfde kleur** op één van jouw stroken.

Let hierbij goed op de volgende regels:

- Elk gekozen speelstuk moeten worden geplaatst op **dezelfde** patroonstrook (dit betekent dat je ze niet mag verdelen over verschillende stroken).
- Dit kan de patroonstrook onder je glaszetter zijn of elk van de stroken die **rechts daarvan** liggen (dus nooit een strook links daarvan).
- Als je ervoor kiest om je speelstukken op een strook rechts van je glaszetter te plaatsen, zorg dan dat je hem eerst naar deze strook verplaatst (zodat de pion boven de strook komt te staan).
- Zijn er niet genoeg lege velden in de betreffende kleur beschikbaar op je patroonstrook, dan valt elk overvloedig speelstuk kapot op de vloer. Voor elk van deze "gebroken speelstukken" ben je verplicht je scoresteen op de het gebroken glas spoor een positie naar beneden te schuiven. Leg daarna je "gebroken speelstukken" in de glazen toren.
- Heb je voor geen enkel speelstuk een leeg vlak in de betreffende kleur beschikbaar, dan worden ze allemaal beschouwd als "gebroken speelstukken". Heb je echter een strip met minstens 1 leeg veld (in de betreffende kleur) waar je glaszetter bij kan, dan ben je verplicht om je speelstuk op dit veld te plaatsen – zelfs als je ze liever allemaal kapot laat vallen.

Let op: Elke speler heeft 1 strook met 2 grijze jokervelden, waarop een speelstuk van een willekeurige kleur geplaatst kan worden.

Stap 3 - Bekijk of jouw patroonstrook compleet is

Als er na stap 2 nog één of meerdere velden leeg zijn op de strook onder je glaszetter, **dan is je beurt voorbij** en is de volgende speler aan de beurt.

Is jouw patroonstrook gevuld met 5 speelstukken, ga dan door met de volgende stappen in deze volgorde:

- 3a) Kijk eerst of je bonuspunten verdient met een kleur: tel het aantal speelstukken dat qua kleur overeenkomt met het **bovenste veld** van de **ronde indicator** en verdien dat aantal punten op het scorespoor. Als geen enkel speelstuk overeenkomt dan verdienen je geen extra punten.

Let op: Aan het einde van elke ronde wordt het bovenste speelstuk van de ronde indicator verwijderd. Zo is altijd te zien in welke ronde je speelt.

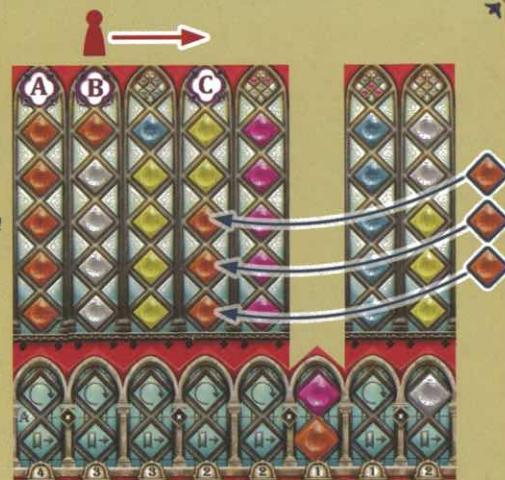
Voorbeeld:

Amanda koos de 3 oranje speelstukken uit het midden van de tafel en moet deze nu op één van haar patroonstroken plaatsen.

Ze mag ze niet op strook A plaatsen, omdat deze zich aan de linkerzijde van haar glaszetter bevindt.

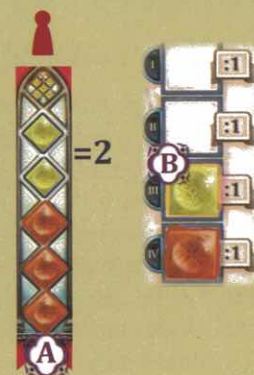
Ze mag slechts één speelstuk plaatsen op het ene lege oranje veld bij strook B (de overige velden zijn wit) waardoor de overige 2 stukken "kapot op de grond vallen" (en haar scoresteen 2 posities naar beneden schuift op het gebroken glas spoor).

Een andere optie is om de 3 speelstukken op de lege oranje velden te plaatsen in strook C indien ze de glaszetter naar die strook verplaatst.



Voorbeeld:

Amanda heeft haar patroonstrook compleet (A). Bij de ronde indicator kan ze zien of ze bonuspunten verdient met de kleuren. Het is ronde 3 en het bovenste speelstuk van de ronde indicator is geel (B). Omdat haar patroon 2 gele speelstukken bevat, krijgt ze direct 2 punten op het scorespoor.



3b) Verwijder alle 5 speelstukken van de gevulde patroonstrook. Kies er één uit die je bewaart en leg de overigen in de glazen toren. Plaats vervolgens het bewaarde speelstuk op het **paleisraam** direct onder de strook die gevuld was:



• Als het paleisraam nog **leeg** is, leg dan je speelstuk op het **bovenste** deel van dat raam. **Draai** vervolgens de patroonstrook om. Verplaats je glaszetter deze ronde niet.



• Als het bovenste deel al gevuld is met een speelstuk, plaats dan je volgende speelstuk op het **onderste** deel van hetzelfde raam. Omdat het raam nu compleet gevuld is, kun je de strook boven het raam **weghalen**. Verplaats je glaszetter niet.



3c) Tot slot – ongeacht of je paleisraam één of twee speelstukken bevat – je scoort nu punten voor jouw raam: je verdient het aantal punten zoals aangegeven onder het raam. Je krijgt echter ook **alle** punten die aangegeven zijn onder de ramen **rechts van jouw raam**, indien ze één of twee speelstukken bevatten.

Je beurt is nu voorbij.

Let op: Als je met zijde A van het paleisbord speelt, maakt het geen verschil welk speelstuk je op je paleisraam legt. Echter kan dat bij zijde B belangrijk zijn in verband met je uiteindelijke score (zie 'Einde van het spel').

Voorbeeld (vervolg):

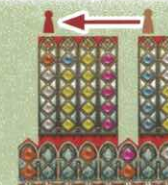
Amanda haalt de strook leeg door 4 speelstukken in de glazen toren te plaatsen; speelstuk 5 (A) plaatst ze op het bovenste deel van haar paleisraam onder dezelfde strook. Vervolgens draait ze haar strook om. Uiteindelijk verdient ze hier 5 punten mee (2 die aangegeven zijn onder het raam zelf + de punten die zijn aangegeven onder de ramen rechts daarvan die minstens 1 speelstuk per raam bevatten).



B) Zet je glaszetter terug naar de meest linkse patroonstrook

In plaats van nieuwe speelstukken te pakken, kun je ook je glaszetter terugzetten naar je **meest linkse** patroonstrook (Let er wel op dat je jouw glaszetter alleen boven een strook mag zetten die nog niet afgerond is). Je beurt is nu voorbij.

Belangrijk: Als je glaszetter zich al boven de meest linkse patroonstrook bevindt, dan kun je deze actie niet kiezen en ben je verplicht om nieuwe speelstukken te pakken.



EINDE VAN EEN RONDE

Een ronde eindigt als aan het einde van een spelersbeurt geen speelstukken meer over zijn op de fabrieksschijven of in het midden van de tafel. De speler die verantwoordelijk is voor het scorebord haalt het bovenste speelstuk van de ronde indicator weg en plaatst deze in de glazen toren. Als de ronde indicator leeg is, dan zijn er 6 rondes gespeeld en ga je door naar de sectie 'Einde van het spel'. Indien dit niet het geval is, dan ga je als volgt door met de volgende ronde:



De speler met het startspelerfiche zet het spel op zoals bij de start, met 4 speelstukken uit de zak op elke fabrieksschijf. Als de zak leeg is, vul deze dan aan met de speelstukken uit de glazen toren en vul vervolgens de fabrieksschijven weer aan tot 4 speelstukken. Hierna kun je beginnen aan de nieuwe ronde.

In het geval dat er geen speelstukken meer zijn (zowel in de zak als in de glazen toren), start dan de volgende ronde zoals gewoonlijk, ondanks dat niet elke fabrieksschijf gevuld is.

EINDE VAN HET SPEL

Na 6 rondes eindigt het spel en wordt het eindresultaat berekend. Om je eindresultaat te berekenen moet elke speler deze 3 stappen volgen:

1) Je verdient **1 punt voor elke 3 resterende speelstukken** op je patroonstroken.

Voorbeeld:

Amanda heeft een totaal van 7 speelstukken over. Hiermee verdient ze 2 punten.



2) Je verliest het aantal punten dat staat aangegeven rechts van je scoresteen op het gebroken glas spoor.

Voorbeeld: De scoresteen van *Amanda* bevindt zich op het veld met -8 op het 'gebroken glas spoor'. Ze moet 8 stappen terug op het scorebord.



Let op: als de scoresteen van één van de spelers het laatste veld (-18) bereikt op het gebroken glas spoor, dan verliest die speler direct 18 punten en wordt de scoresteen weer op het bovenste veld geplaatst.

3) Scoor bonuspunten afhankelijk van de zijde van het paleisbord waarop je speelt.

ZIJDE A Er staan 4 ornamenten() op je bord. Tel bij elk ornament hoeveel van de 4 omliggende raamdelen gevuld zijn met speelstukken.

- Als elk van de 4 delen gevuld zijn, verdien je 10 punten.
- Als 3 delen gevuld zijn, verdien je 6 punten.
- Als 2 delen gevuld zijn, verdien je 3 punten.
- Als 1 of geen enkel deel gevuld is, verdien je 0 punten.



Voorbeeld: *Amanda verdient in totaal 23 bonuspunten. De eerste 2 ornamenten bevatten 4 speelstukken (2 x 10 punten) en het laatste ornament bevat 2 speelstukken (3 punten).*



ZIJDE B

Tel het aantal **volledige** ramen op je paleisbord (een raam wordt als volledig beschouwd als beide raamdelen gevuld zijn). Vervolgens kies je **één kleur** en telt daarvan het aantal speelstukken dat op de ramen van je paleis is geplaatst. Vermenigvuldig dit getal met het aantal volledige ramen. De uitkomst is het aantal bonuspunten dat je krijgt.

Voorbeeld:
Amanda heeft 4 volledige ramen en heeft 5 oranje speelstukken op haar paleisbord liggen. Hiervoor verdient ze 20 punten (4x5).



De speler met de meeste punten wint het spel. In het geval van een gelijkspel wint de speler die de minste punten heeft verloren via het gebroken glas spoor. Als dit niet bepaalt wie er wint, dan wordt de overwinning gedeeld.

MOEITE MET HET ONDERSCHIEDEN VAN DE KLEUREN VAN DE SPEELSTUKKEN?

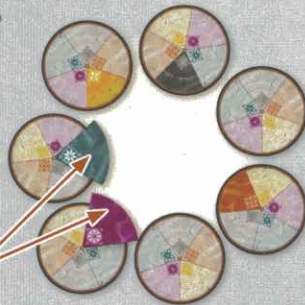
Volg dan deze stappen:

Tijdens stap 1 van de voorbereiding:

Draai de fabrieksschijven om naar de achterzijde. Elke fabrieksschijf heeft vijf sectoren, elk met de unieke kleur en vorm van één van de speelstukken.

Op 5 van de fabrieksschijven is één sector feller gekleurd dan de andere sectoren.

Gebruik deze 5 fabrieksschijven bij de voorbereiding van het spel en draai de schijven zodanig dat de felgekleurde delen naar het midden wijzen.



Tijdens stap 8 van de voorbereiding en elke keer dat je de speelstukken aanvult aan het einde van een spelronde:

Leg de 4 speelstukken op hun eigen sector op de schijf.

Tijdens het spel: Bij het verplaatsen van speelstukken naar het midden van de tafel, leg je elk speelstuk naast de gekleurde sector.



Om te tonen welke kleur het bovenste speelstuk van de ronde indicator heeft:

Pak een willekeurig voorwerp (bijvoorbeeld een munt) en leg dit voorwerp naast de sector die in kleur en patroon overeenkomt met het bovenste speelstuk van de ronde indicator.

Bij het plaatsen van de speelstukken op de stroken: Kijk goed naar de patronen die worden afgebeeld op de patroonvelden en leg hierop de speelstukken waarvan de patronen overeenkomen.



Spelontwerp: Michael Kiesling

Producent: Sophie Gravel

Ontwikkeling: Viktor Kobilke

Illustraties: Chris Quilliams

Grafisch Ontwerp: Karla Ron

Redacteur: Viktor Kobilke

Revisie: Neil Crowley

Nederlandse vertaling: Stefan Meeuwssen

Ontwikkeld door:



© 2018 Plan B Games Inc.

Dit product mag niet gereproduceerd worden zonder uitdrukkelijke toestemming.
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC, J0P 1P0,
Canada.

info@nextmovegames.com

www.nextmovegames.com

Bewaar deze informatie ter referentie.

Geproduceerd in China.



**À tous les vitriers talentueux
du monde entier, bienvenue
à Sintra !**

**Qui créera les plus beaux
vitraux du palais ?**

MISE EN PLACE

1. Disposez les cercles Fabrique (A) en rond au centre de la table :

- À 2 joueurs, placez 5 cercles Fabrique.
- À 3 joueurs, placez 7 cercles Fabrique.
- À 4 joueurs, placez 9 cercles Fabrique.

Remettez dans la boîte les cercles Fabrique non utilisés pour la partie.

2. Placez la **tour de rangement** (B) à portée de main de tous les joueurs, à côté des cercles Fabrique.

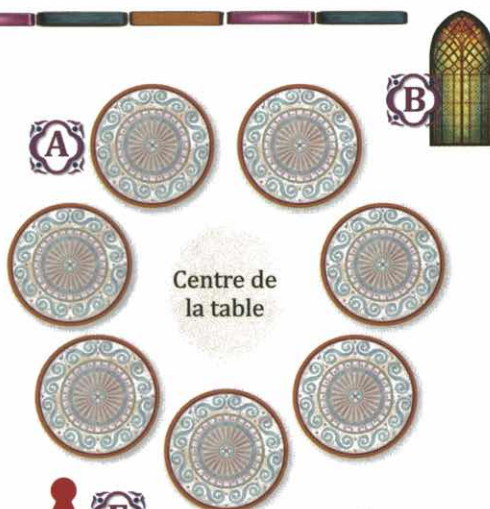
3. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le **plateau Palais** (C) correspondant, qu'il place devant lui. Assurez-vous que tous les joueurs utilisent la même face de leur plateau : soit la face A ou B. Chaque face présente un décompte final légèrement différent (pour plus de détails, voir la section « Fin de la partie »).

4. Ensuite, chaque joueur reçoit les **8 planches à motifs** recto-verso de sa couleur, les mélange et les place aléatoirement au-dessus des 8 pointes de son plateau Palais (D).

Pour la plupart des planches, la face qui est visible importe peu. Toutefois, chaque joueur possède une planche où sont présentées 2 cases Joker grises sur une face. Les joueurs ayant cette face visible doivent retourner cette planche sur sa face opposée.



5. Chaque joueur place le **vitrier** (E) de sa couleur au-dessus de sa planche à motif la plus à gauche.



Piste de score Piste de verre
Indicateur de manche brisé



CONTENU

- 9 cercles Fabrique,
- 4 plateaux Palais (1 de chaque couleur de joueur),
- 32 planches à motifs (de chaque couleur de joueur),
- 4 vitriers (1 de chaque couleur de joueur),
- 8 marqueurs (2 de chaque couleur de joueur),
- 100 pièces Vitrail (20 de chaque couleur),
- 1 plateau Piste de score,
- 1 tuile Premier joueur,
- 1 sac, 1 tour de rangement.

6. Le joueur qui a le plus récemment lavé une fenêtre reçoit la tuile **Premier joueur** et la place à côté de son plateau Palais.
7. Déterminez le joueur qui sera en charge du **plateau Piste de score** (F). Ce joueur place le plateau Piste de score à côté de son plateau Palais, puis place un marqueur de chaque joueur sur la case 0 de la piste de score (G) et l'autre marqueur de chaque joueur sur la case en haut de la piste de verre brisé (H).

Ensuite, il prend 1 **pièce Vitrail** de chacune des 5 couleurs (), referme ses mains autour d'elles et les secoue afin de les mélanger. Puis, en les laissant tomber aléatoirement l'une après l'autre sur la table, il place dans l'ordre chacune de ces pièces sur les cases II à VI de l'indicateur de manche (I).

Enfin, il remplit le **sac** avec les 95 pièces Vitrail restantes (J), et en pioche une qu'il place sur la case I de l'indicateur de manche (K).

8. Le joueur possédant le marqueur Premier joueur remplit chaque cercle Fabrique avec exactement 4 pièces Vitrail piochées aléatoirement dans le sac (L) et dépose le sac à portée de main.



BUT DU JEU

Être le joueur ayant marqué le plus de points à la fin de la partie suite au décompte final.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

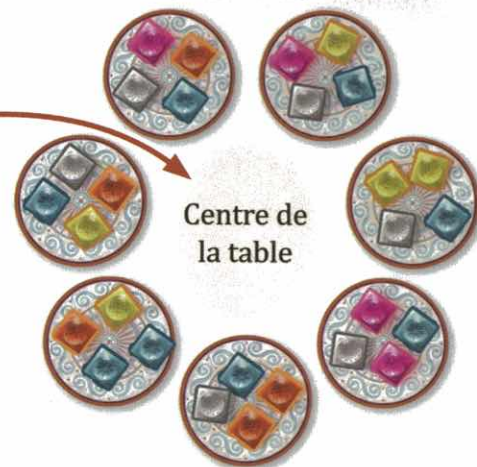
La partie se déroule sur 6 manches.

Chaque manche se déroule ainsi : Tout d'abord, le premier joueur place la tuile Premier joueur au centre de la table et effectue le premier tour de la manche. La partie se poursuit en sens horaire où chaque joueur effectue son tour jusqu'à ce que le centre de la table et tous les cercles Fabrique soient vides.

La manche se termine ainsi.

À votre tour, vous devez effectuer une des actions suivantes :

SOIT **A) Garnir un motif** OU **B) Ramener votre vitrier à côté de votre planche la plus à gauche**



A) Garnir un motif

Si vous choisissez cette action, effectuez les 3 étapes suivantes :

Étape 1 - Prendre les pièces Vitrail d'une même couleur

Dans cette étape, vous devez SOIT :

a) Prendre **toutes** les pièces Vitrail de la **même couleur** depuis un cercle Fabrique de votre choix et déplacez ensuite les pièces restantes vers le centre de la table.

Étape 1 - Prendre les pièces Vitrail d'une même couleur

Étape 2 - Placer les pièces récupérées sur une de vos planches

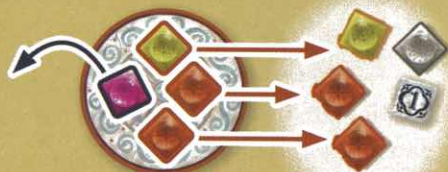
Étape 3 - Valider un motif complété

b) Prendre **toutes** les pièces Vitrail de la **même couleur** du centre de la table.

Attention : Si vous êtes le premier joueur à prendre des tuiles depuis le centre de la table durant cette manche, prenez également la tuile Premier joueur et placez-la à côté de votre plateau Palais. Ensuite, le joueur en charge de la piste de score avance votre marqueur d'une case vers le bas sur la piste de verre brisé.

Exemple a) :

Amanda prend la pièce Vitrail rose d'un cercle Fabrique et place les 3 autres pièces (qui ne sont pas roses) au centre de la table.



Exemple b) :

Amanda décide de prendre les 3 pièces Vitrail orange depuis le centre de la table (A). Puisqu'elle est la première à prendre des tuiles du centre de la table durant cette manche, elle prend également la tuile Premier joueur (B) et la place à côté de son plateau Palais. Son marqueur est alors avancé d'une case sur la piste de verre brisé (C).



Étape 2 - Placer les pièces récupérées sur une de vos planches

Placez chacune des pièces Vitrail que vous avez récupérées à l'étape 1 dans une **case vide de la même couleur** illustrée sur une de vos planches. Respectez les règles suivantes :

- Les pièces récupérées doivent être placées dans les cases d'**une seule et même planche** (vous ne pouvez pas les répartir parmi plusieurs planches).
- Cette planche peut être celle qui est directement sous votre vitrier ou une autre planche parmi celles qui sont situées à **sa droite** (jamais celles qui sont situées à sa gauche).
- Si vous choisissez de placer les pièces sur une planche à droite de votre vitrier, déplacez tout d'abord votre vitrier jusqu'à cette planche (en le plaçant directement au-dessus).
- S'il n'y a pas assez de cases vides correspondant aux pièces sur la planche choisie, toute pièce excédentaire est considérée comme s'étant brisée au sol. Pour chacune de ces « pièces brisées », votre marqueur est avancé d'une case vers le bas sur la piste de verre brisé. Déposez ensuite ces « pièces brisées » dans la tour de rangement.
- S'il n'y a aucune case vide correspondant aux pièces récupérées, toutes ces pièces sont considérées comme étant des « pièces brisées ». Cependant, tant qu'il y a une planche avec une ou plusieurs cases vides correspondantes que votre vitrier peut atteindre ce tour-ci, vous devez placer ces pièces sur cette planche, même si vous préféreriez les laisser tomber au sol.

Attention : Chaque joueur possède une planche présentant 2 cases Joker grises, chacune pouvant être occupée par une pièce de n'importe quelle couleur.

Étape 3 - Valider un motif complété

Si, après avoir effectué l'étape 2, une ou plusieurs cases de la planche située sous votre vitrier sont encore vides, **votre tour est terminé** et c'est au tour du prochain joueur.

Cependant, si chacune des 5 cases de la planche est occupée par une pièce, effectuez les 3 étapes suivantes dans l'ordre :

- 3a)** Tout d'abord, sur la planche complétée, comptez le nombre de pièces qui correspondent à la pièce se trouvant sur case **la plus haute** de l'indicateur de manche et marquez immédiatement ce nombre de points sur la piste de score en faisant avancer votre marqueur. Si aucune des pièces n'y correspond, vous ne marquez aucun point bonus.

Note : À la fin de chaque manche, la pièce se trouvant sur la case la plus haute de l'indicateur de manche est retirée. Ainsi, vous pouvez toujours tenir compte de la manche en cours.

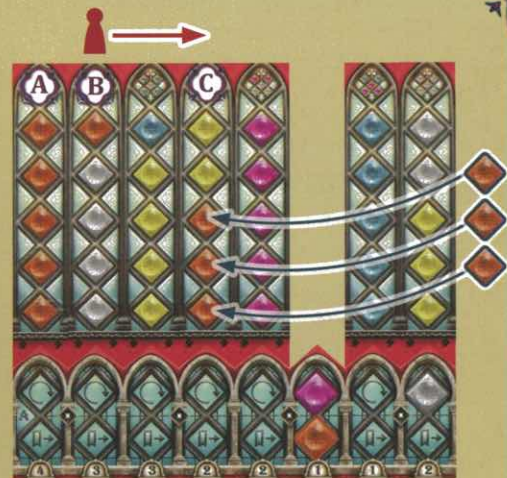
Exemple :

Après avoir pris les 3 pièces orange depuis le centre de la table, **Amanda** doit les placer sur une de ses planches à motifs

Elle ne peut pas les placer sur la planche (A), car celle-ci se trouve à gauche de son vitrier.

Cependant, elle pourrait placer une de ses pièces sur la case orange vide de la planche située sous son vitrier (B) et laisser les 2 autres pièces se briser au sol (pour lesquelles son marqueur de verre brisé avancerait de 2 cases).

Ou alors, elle pourrait placer les 3 pièces orange sur les 3 cases orange vides de la planche (C) si elle déplace son vitrier jusqu'à cette planche.



Exemple :

Amanda a complété une planche à motifs (A). Elle vérifie tout d'abord si l'indicateur de manche lui rapporte des points bonus :

La partie en est à la 3e manche et la pièce la plus haute sur l'indicateur de manche est une pièce jaune (B). Puisque la planche complétée comporte 2 pièces Vitrail de couleur jaune, elle marque immédiatement 2 points bonus sur la piste de score.



3b) Ensuite, choisissez une des 5 pièces Vitrail sur la planche complétée et placez-la sur la **fenêtre du palais** située directement en-dessous de cette planche. Déposez les 4 autres pièces dans la tour de rangement :



• Si cette fenêtre du palais est encore **vide**, placez la pièce choisie dans la case **supérieure** de cette fenêtre et **retournez** immédiatement la planche complétée sur son autre face. Ne déplacez pas votre vitrier.



• Si la case supérieure est occupée par une pièce Vitrail, placez la pièce choisie dans la case **inférieure** de cette fenêtre. Puisque la fenêtre est maintenant achevée, **retirez** immédiatement la planche complétée de son emplacement et remettez-la dans la boîte. Ne déplacez pas votre vitrier.



3c) Ensuite, peu importe si la fenêtre que vous venez de remplir contient une ou deux pièces Vitrail, marquez immédiatement des points pour cette fenêtre : marquez la valeur indiquée au bas de cette fenêtre et, en bonus, **toutes** les valeurs indiquées au bas des fenêtres situées à **droite** de celle-ci et qui contiennent au moins une pièce Vitrail.

Votre tour est alors terminé.

Note: Si vous jouez avec la face A des plateaux Palais, les pièces Vitrail que vous placez dans les cases de vos fenêtres importent peu. Cependant, si vous jouez avec la face B, la couleur des pièces Vitrail que vous placez dans les cases de vos fenêtres a de l'importance lors du décompte final (pour plus de détails, voir la section « Fin de la partie »).

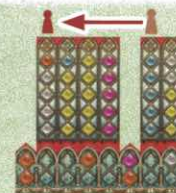
Exemple (suite) : Amanda retire toutes les pièces de cette planche complétée en déposant 4 d'entre elles dans la tour de rangement et en plaçant celle qu'elle a choisie (A) dans la case supérieure de la fenêtre située en-dessous de cette planche. Puis, elle retourne immédiatement cette planche sur son autre face. Elle marque 5 points (les 2 points indiqués au bas de la fenêtre + les points indiqués au bas des fenêtres situées à sa droite où se trouvent au moins une pièce Vitrail).



B) Ramener votre vitrier au-dessus de votre planche la plus à gauche

Au lieu de prendre des pièces, vous pouvez ramener votre vitrier au-dessus de la planche **la plus à gauche** (en ignorant les emplacements vides). Votre tour est alors terminé.

Important: Si votre vitrier se trouve déjà au-dessus de votre planche la plus à gauche, vous ne pouvez choisir d'effectuer cette action et vous devez absolument prendre des pièces.



FIN D'UNE MANCHE

La manche se termine après le tour d'un joueur, lorsque tous les cercles Fabrique ET le centre de la table sont vides. Le joueur en charge de la piste de score doit retirer la pièce se trouvant dans la case occupée la plus haute de l'indicateur de manche et la déposer dans la tour de rangement. Si toutes les cases de l'indicateur de manche sont vides, ceci signifie que 6 manches ont été jouées et que vous devez procéder à la section « Fin de la partie ». Sinon, préparez la prochaine manche comme suit :



Le joueur possédant la tuile Premier joueur remplit chaque cercle Fabrique avec exactement 4 pièces Vitrail piochées dans le sac, comme lors de la mise en place. Lorsque le sac est vide, remplissez-le en y vidant le contenu de la tour de rangement et continuez de remplir les cercles Fabrique restants. La prochaine manche peut débuter.

Dans l'éventualité très rare où vous n'auriez pas suffisamment de tuiles pour compléter le remplissage des cercles Fabrique et que la tour de rangement est également vide, la nouvelle manche peut débuter même si certains cercles Fabrique sont vides.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après la 6^e manche. Procédez ensuite au décompte final.

Pour déterminer le pointage final, chaque joueur effectue les 3 étapes suivantes :

1) Sur la piste de score, marquez 1 point **pour chaque ensemble de 3 pièces Vitrail** se trouvant sur toutes vos planches incomplètes.

Exemple : Il reste un total de 7 pièces Vitrail sur les planches incomplètes d'Amanda, ce qui lui rapporte 2 points.




2) Perdez un nombre de points égal à la valeur indiquée à droite de votre marqueur situé sur la piste de verre brisé.

Exemple : La valeur indiquée à droite de la case où se trouve le marqueur d'Amanda est de -8 points. Son marqueur est donc reculé de 8 cases sur la piste de score.



Attention: Durant la partie, lorsqu'un marqueur atteint la dernière case de la piste de verre brisé (-18), son propriétaire perd immédiatement 18 points et son marqueur est ramené sur la première case de la piste.

3) Marquez des points bonus selon la face du plateau Palais utilisée :

FACE A - 4 ornements  décorent certaines colonnes de votre plateau Palais. Pour chaque ornement, comptez le nombre de cases occupées par des tuiles parmi les 4 cases entourant cet ornement :

- Si toutes les 4 cases sont occupées par une pièce, vous marquez 10 points.
- Si 3 de ces cases sont occupées, vous marquez 6 points.
- Si 2 de ces cases sont occupées, vous marquez 3 points.
- S'il n'y a qu'une ou aucune case occupée, vous ne marquez aucun point.



Exemple : Amanda marque un total de 23 points puisqu'elle a entouré le premier et deuxième ornement avec 4 pièces chacun (2 x 10 points) et elle a entouré le dernier ornement avec 2 pièces (3 points).



FACE B - Comptez le nombre de fenêtres **achevées** sur votre plateau Palais. (Une fenêtre est considérée achevée lorsque ses 2 cases sont occupées par des pièces Vitrail).

Ensuite, choisissez **une** couleur de pièces Vitrail et comptez le nombre de pièces Vitrail de cette couleur se trouvant parmi toutes les fenêtres de votre plateau Palais. Multipliez ce nombre par votre nombre de fenêtres achevées et marquez ce résultat en points sur la piste de score.

Exemple : Amanda a achevé 4 fenêtres et 5 pièces Vitrail orange occupent les fenêtres de son plateau Palais. Elle marque donc 20 points (4 x 5).



Le joueur ayant marqué le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné ayant perdu le moins de points sur la piste de verre brisé remporte la partie. Si l'égalité subsiste, la victoire est partagée.

DIFFICULTÉS À DISTINGUER LES COULEURS DES PIÈCES VITRAIL ?

Voici comment adapter la mise en place et le déroulement de la partie :

À l'étape 1 de la mise en place : Retournez les cercles Fabrique verso visible. Les cercles Fabrique sont divisés en 5 secteurs représentant chaque type de pièces Vitrail qu'il est possible de distinguer par leur couleur et leur motif.

Au verso de ces 5 cercles Fabrique, un secteur est plus sombre que les autres.

Assurez-vous d'inclure ces 5 cercles Fabrique lorsque vous sélectionnez ceux à disposer en rond et orientez chaque secteur sombre vers le centre de la table.

À l'étape 8 de la mise en place et chaque fois que vous remplissez les cercles Fabrique à la fin d'une manche : Sur chaque cercle Fabrique, disposez chacune des 4 pièces piochées sur son secteur correspondant.

Durant la partie : Lorsque vous déplacez les pièces d'un cercle Fabrique vers le centre de la table, placez chacune de ces pièces vis-à-vis le secteur sombre correspondant.

Afin d'identifier la couleur de la pièce indiquant la manche actuelle : Utilisez un quelconque marqueur (ex. : une pièce de monnaie ou un marqueur non utilisé) et placez-le vis-à-vis le secteur sombre correspondant à la pièce indiquant la manche actuelle. Lorsque cette pièce est retirée de l'indicateur de manche, déplacez le marqueur en conséquence.

Lorsque vous placez des pièces Vitrail sur vos planches : Portez une attention particulière aux motifs des cases afin de leur assigner les pièces appropriées.



Auteur : Michael Kiesling
Réalisation : Sophie Gravel
Développement : Viktor Kobilke
Illustrations : Chris Quilliams
Conception graphique : Karla Ron
Édition : Viktor Kobilke
Traduction française : Anh Tú Tran

Développement :



© 2018 Plan B Games Inc.

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC J0P 1P0, Canada

info@nextmovegames.com

www.nextmovegames.com

Information à conserver:

Fabriqué en Chine.