

Azul - KSR

Das Spiel läuft über mehrere Runden zu je 3 aufeinanderfolgenden Phasen.

A - Musterphase:

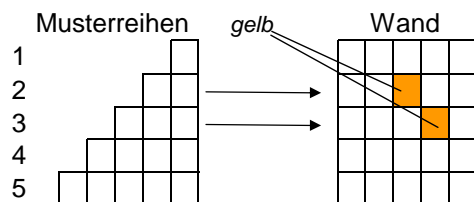
- ◆ Der Startspieler legt Startspielermarker in Tischmitte. Er führt den 1. Zug aus, weiter: reihum im Uhrzeigersinn.

- ◆ Wer am Zug ist, MUSS

ENTWEDER alle Fliesen einer Farbe von einem Manufaktur-Plättchen eigener Wahl nehmen UND alle übrige Fliesen von diesem Plättchen in den Vorrat in der Tischmitte schieben.

ODER alle Fliesen einer Farbe aus der Tischmitte nehmen. Wer zuerst dort Fliesen in dieser Runde auswählt, nimmt den Startspielermarker, der beim eigenen Tableau auf das am weitesten links liegende freie Bodenreihenfeld kommt.

- ◆ Alle genommenen Fliesen muss man in genau 1 beliebige seiner 5 Musterreihen legen, von rechts nach links auffüllend. In einer Reihe dürfen dabei nur Fliesen genau 1 Farbe liegen. Es können aber durchaus Fliesen einer Farbe in mehr als einer Musterreihe liegen (z.B. 2 Reihen mit blauen Fliesen).
- ◆ Wählt man eine Musterreihe, müssen zwar alle gerade genommenen Fliesen dort zugewiesen werden. ABER: Überzählige Fliesen werden linksbündig in die Bodenreihe gelegt. Voll? Weitere überzählige Fliesen = in die Schachtel.
- ◆ Neu genommene Fliesen dürfen nur in eine Musterreihe gelegt werden, bei der ihre Farbe noch nicht in der zugehörigen Wandreihe (rechts) vorkommt.
- ◆ Nimmt man in einem späteren Zug erneut Fliesen einer Farbe, die schon in einer Musterreihe vorkommt, kann man dort die Fliesen dazulegen oder sie in 1 neue Reihe legen. Man darf neue Fliesen auch in die Bodenreihe legen.



Beispiel:

Musterreihe 2 und 3 dürfen keine gelben Fliesen mehr aufnehmen, da die zugehörige Wandreihe schon je 1 gelbe Fliese enthält.

- ◆ Die Musterphase endet, sobald alle Spielsteine von den Manufaktur-Plättchen und aus der Tischmitte auf den Spieler-Tableaus liegen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 30.03.18

B - Fliesungsphase:

Das können alle Spieler gleichzeitig tun.

- ◆ Von oben nach unten prüfend, versetzt man aus jeder seiner kompletten Musterreihen die Fliese ganz rechts dort auf das farblich passende Feld in der zugehörigen Zeile der Fliesenwand rechts davon. Alle übrigen Fliesen jeder kompletten Musterreihe = in die Schachtel zurück.

Wertung (Siegpunkt = SP):

- ➔ Grenzt an die neue Fliese an der Wand waagrecht/senkrecht keine andere Fliese, gibt es 1 SP.
- ➔ Grenzt an die neue Fliese an der Wand waagrecht/senkrecht mind. 1 weitere Fliese an, können aus Bedingung a) und/oder b) Punkte kommen:
 - a. Ist die neue Fliese Bestandteil einer lückenlos zusammenhängenden horizontalen Fliesengruppe, zählt jede Fliese dieser Gruppe = 1 SP.
 - b. Ist die neue Fliese Bestandteil einer lückenlos zusammenhängenden senkrechten Fliesengruppe, zählt jede Fliese dieser Gruppe = 1 SP.
- ➔ Jede Fliese und der Startspielermarker in der Bodenreihe bringt Verlust, d.h., die darüber angegebenen SP. Man fällt aber nicht unter 0 Punkte. Alle Fliesen der Bodenreihe kommen nun in die Schachtel zurück. Der Startspielermarker wird vor dem entsprechenden Besitzer abgelegt.

C - Nächste Runde vorbereiten bzw. Spielende einleiten:

- ◆ Hat noch keiner eine horizontale Wandreihe fertig, bestückt der Startspieler jedes Manufaktur-Plättchen mit 4 zufällig aus dem Beutel gezogenen Fliesen. Ist der Beutel leer, kommen die Fliesen aus der Schachtel hinein.
- ◆ Eine neue Runde beginnt mit der Musterphase.
- ◆ Sollte aber jemand mind. 1 HORIZONTALE Wandreihe mit 5 Fliesen fertig haben, endet das Spiel jetzt. Nun wertet jeder Spieler sein Tableau aus:
 - ➔ 2 SP je vollständiger horizontaler Wandreihe (also 5 Fliesen)
 - ➔ 7 SP je vollständiger senkrechter (vertikaler) Wandreihe (also 5 Fliesen)
 - ➔ 10 SP pro Farbe, von der alle 5 Fliesen an der Wand hängen

Wer die meisten SP erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Patt: Der Beteiligte mit mehr kompletten horizontalen Wandreihen siegt. Ansonsten ist die Partie unentschieden.