

Azul - Die Buntglasfenster von Sintra - KSR

Das Spiel geht über 6 Runden.

Ablauf einer Runde:

- ◆ Der Spieler mit dem Startspieler-Marker beginnt und legt den Marker in die Tischmitte. Er führt seinen ersten Zug aus und es geht weiter reihum im Uhrzeigersinn. In seinem Zug hat man die Wahl aus 2 Möglichkeiten (A / B):

A: 1 STREIFEN BESTÜCKEN:

- 1) a. ENTWEDER nimmt man alle Steine EINER Farbe von 1 Manufaktur-Plättchen und schiebt die übrigen Steine von dort weg in die Tischmitte.
b. ODER man nimmt alle Steine EINER Farbe aus der Tischmitte. Sollte der Startspieler-Marker noch dort liegen, wird er auch genommen UND der eigene Bruchglas-Marker rutscht dafür 1 Feld nach unten.

- 2) ◆ Die neuen Steine müssen alle auf farblich passende Felder auf einen der eigenen Streifen gelegt werden. Graue Felder = Joker für Farbe.
 - ◆ Der Streifen darf unterhalb des Glasers liegen oder einer der Streifen RECHTS vom Glaser sein.
 - Man muss einen der erreichbaren Streifen nutzen, wenn möglich.
 - ◆ Überschüssige Steine werden in den Glasturm geworfen und jeder Stein bringt den eigenen Bruchglas-Marker 1 Feld nach unten.

- 3) ◆ Ist jetzt der Streifen unterhalb des Glasers VOLLSTÄNDIG befüllt?
NEIN = Der Spielzug endet.
JA = Man erhält ggf. Farbbonus (Jeder Stein des Streifens in Farbe des Rundenanzeigers bringt 1 Punkt).

- ➔ Alle Steine des Streifens (bis auf einen) kommen in den Glasturm.
- ➔ Der behaltene Stein kommt auf ein Feld des Palastfensters unterhalb des Streifens. Die Farbe des Steins ist später relevant, wenn man mit der B-Seite der Palastfenster-Schablone spielt.
 1. Stein dort: Der Streifen wird auf seine andere Seite gedreht.
 2. Stein dort: Der Streifen wird entfernt, der Glaser bleibt stehen.
- ➔ Palastfenster werten: Es gibt die Punkte unten in dem Palastfenster, das gerade 1 Stein erhielt UND es gibt Punkte aus allen Palastfenstern rechts davon mit mind. 1 Stein.
- ➔ Der Spielzug endet.

B: GLASER ZIEHT NACH LINKS:

- ◆ Der eigene Glaser zieht auf die Position oberhalb des Streifens ganz LINKS vor dem Spieler.
- ◆ Die Aktion ist nicht möglich, wenn der Glaser schon dort steht.

Rundenende:

- ◆ Sind alle Steine der aktuellen Runde genommen, wird der oberste Stein der Rundenanzeige in den Glasturm geworfen.
- ◆ Ist noch mind. 1 Rundenanzeigestein übrig, wird die nächste Runde vorbereitet, indem alle Manufaktur-Plättchen wieder je 4 Steine erhalten. Ist der Beutel leer, wird er mit dem Glasturminhalt befüllt. Es kann vorkommen, dass nicht ausreichend viele Steine vorhanden sind.

Spielende:

Nach 6 Runden endet das Spiel. Es gibt nun noch weitere Punkte:

- 1) Je 3 Steine auf den eigenen Streifen = 1 Punkt
- 2) Man verliert so viele Punkte, wie eigener Bruchglas-Marker anzeigt. Erreicht dieser während der Partie "-18", verliert man direkt 18 Punkte und der Marker beginnt wieder auf seiner Startposition.
- 3) BONUS-Punkte:
Wenn mit der **A-Seite** bei den Palastfenstern gespielt wurde:
Für jedes der 4 Ornamente dort werten die es umgebenden Steine wie folgt: Für 2 / 3 / 4 Steine gibt es 3 / 6 / 10 Punkte.

Wenn mit der **B-Seite** bei den Palastfenstern gespielt wurde:
Multipliziere die Anzahl Palastfenster (nur solche mit 2 Steinen) mit der Anzahl der Glassteine EINER von Dir gewählten Farbe von Steinen auf Deinen Palastfenstern. Ergebnis = Punkte.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.
Patt: Der Beteiligte mit weniger Punkten auf der Bruchglasleiste siegt.
Ansonsten gilt der Sieg als geteilt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielermagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 04.01.19