

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, wohin der Glaser dann zu ziehen ist. 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 - 20.02.19