Azul Duel - KSR (Seite 1 von 2)

Ihr spielt 5 Runden zu je 3 Phasen. Zu Beginn habt ihr schon je 5 Punkte.



Der Startspieler hat den 1. Zug, danach gilt der Uhrzeigersinn.
 Wer dran ist, führt EINE der folgenden Aktionen A - D aus:

A: Verwende dein Spieler-Plättchen, um 1 Kuppel-Platte zu nehmen: Je 2-mal in jeder Runde auszuführen, NICHT in Runde 5.

- LEGE <u>1 deiner Spieler-Plättchen</u> auf deine Seite des Wertungs-Plans, um eine Kuppel-Platte zu nehmen.
- LEGE diese in beliebiger Ausrichtung auf eines deiner leeren Kuppel-Felder.

Wenn du eine Kuppel-Platte nimmst, kannst du ...

ENTWEDER 1 aufgedeckte Kuppel-Platte aus der Auslage nehmen. Die Auslage jetzt NICHT wieder auffüllen.



ODER 1 - x verdeckte Kuppel-Platten vom Stapel in folgender Weise nehmen:

• ZIEHE zunächst für je 1 Punkt Kosten beliebig viele verdeckte Kuppel-Platten.

Danach darfst du sie erst anschauen und GENAU 1 davon auswählen. Übrige angeschaute Kuppel-Platten lege in freier Reihenfolge unter den Stapel.

B: Nimm alle Fliesen EINER Farbe ... an Dich



- NIMM ALLE Fliesen EINER Farbe vom SONNEN-Bereich EINER Manufaktur.
- KLEINE Manufaktur: Bilde einen Stapel aus den verbliebenen Fliesen in beliebiger Anordnung und stelle ihn auf das BONUS-Plättchen im MOND-Bereich dieser Manufaktur.

GROSSE Manufaktur: Lege verbliebene Fliesen einzeln <u>auf die</u> <u>gekennzeichneten Felder</u> des MOND-Bereichs dieser Manufaktur.

 Sollten sich 4 gleich-farbige Fliesen auf KLEINER Manufaktur befinden, wird das zugehörige Bonus-Plättchen aufgedeckt, sobald jemand diese 4 Fliesen nimmt.

Weiteres zur Verwendung der genommenen Fliesen: siehe rechts

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine

SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 14.06.25

C: Nimm alle obersten Fliesen EINER Farbe ...





- NIMM ALLE OBERSTEN Fliesen EINER Farbe vom MOND-Bereich ALLER
 5 Manufakturen.
- **BEACHTE**, dass bei KLEINEN Manufakturen <u>stets nur die OBERSTE</u> Fliese vom jeweiligen Stapel genommen wird.
- Wer als Erster 1 oder mehrere Fliesen vom MOND-Bereich der GROSSEN Manufaktur nimmt, muss auch die Startspieler-Fliese nehmen und auf das unten links gekennzeichnete Feld (mit -2) der eigenen Spielerablage legen.
- Sobald die letzte Fliese vom MOND-Bereich einer KLEINEN Manufaktur genommen wurde, wird das Bonus-Plättchen aufgedeckt, das sich unter ihr befunden hatte.



- Bei den Aktionen B / C genommene Fliesen musst du sofort genau EINER der 6 Muster-Reihen deiner Spielerablage zuweisen. Die erste Reihe hat Platz für nur 1 Fliese, die zweite Reihe für 2 Fliesen usw. fort.
 Diese Regeln gelten:
 - Fliesen sind von RECHTS nach LINKS in der Muster-Reihe zu platzieren.

 - ⇒ Ist eine Reihe voll belegt, gilt sie als KOMPLETT.
 - Nun überschüssige Fliesen gelten als ZERBROCHEN = ins Extrafeld legen, unten links. Diese Fliesen bringen später MINUS-Punkte. Ab der 5. Fliese kommen zerbrochene Fliesen in den TURM.

D: Nimm ein aufgedecktes BONUS-Plättchen und lege es OFFEN in deine Bonus-Plättchen-Ablage: Jede Runde nimmt du genau 2 Bonus-Plättchen, die du in jeweil. Ablagebereich der Runde legst.

PHASE 1 endet, sobald ...

alle Manufakturen gänzlich von Fliesen geleert sind UND ihr beide eure 2 Spieler-Plättchen verwendet habt (außer 5. Runde).

PASSEN: <u>Kannst du keine</u> der Aktionen A - D machen, MUSST du bis zum

Ende der Phase 1 PASSEN. Andernfalls darfst du nicht passen. Aktion A und D kannst du max. 2-mal je Runde machen.

Azul Duel - KSR (Seite 2 von 2)



- Diese Phase wird gleichzeitig ausgeführt.
- GEH deine Muster-Reihen von oben nach unten durch.
 Bei jeder KOMPLETTEN Reihe verfahre wie folgt:
- NIMM die Fliese von ganz rechts UND LEGE sie auf ein leeres Feld selber Farbe einer Kuppel-Platte in zugehöriger horizontaler Reihe.
- Sollten in einer Muster-Reihe schon 3 Kuppel-Platten zugeordnet sein UND KEIN farblich passender Platz für Fliese(n) dort verfügbar sein, kommen diese Fliesen auf das Feld für ZERBROCHENE FLIESEN.
- Hat eine Muster-Reihe jedoch < 3 Kuppel-Platten, gilt:
 Gibt es für Fliesen nun KEIN farblich PASSENDES Kuppel-Feld, verbleiben diese in der Muster-Reihe, bis du 1 passende Platte auf deine Kuppel legst.
- In Reihen + Spalten deiner Kuppel können mehrere Fliesen selber Farbe sein.

BONUS-Plättchen:



2 verschiedene Farb-Zonen

Jede der 5 Farben kommt 6-mal vor in Farb-Zonen, 10 Farb-Zonen sind blank.

- Enthält eine nicht komplette Musterreihe mind. 1 Fliese, kannst du Bonus-Plättchen nutzen, um die Reihe jetzt zu komplettieren:
 - → Je 2 Bonus-Plättchen in 1 Farbe, die zu Fliesen der Muster-Reihe passt, ersetzen 1 Fliese.
 - → Je 3 Bonus-Plättchen in beliebigen Farben = ersetzen 1 Fliese.

AUFRÄUMEN:

- Bist du mit allen 6 Muster-Reihen durch, dann ENTFERNE alle Fliesen von den Muster-Reihen, deren jeweils GANZ RECHTES Feld NUN LEER IST.
 ENTFERNEN => TURM. Diese Reihen waren also vorher komplett!
- Alle anderen Fliesen bleiben liegen.

KUPPEL-PLATTEN:

a) Spezial-Platten: Diese haben ein farbloses Feld, das nur mit 1 SPEZIAL-Fliese gefüllt werden kann. Diese Fliese wird sofort vom Vorrat aus platziert, wenn die anderen 3 Felder der Platte gefüllt wurden. Erhalte dann sofort 1 - 6 SP, die auf der rechten Seite dieser Reihe angegeben sind.

b) JOKER-Platten: Diese haben ein mehrfarbiges Feld.

Wertung (nach jeder in deiner Kuppel eingesetzten Fliese):

ENTWEDER ERHALTE

1) 1 SP für jede neue Fliese, die ISOLIERT in deine Kuppel kommt. ODER:

- 2) GRENZT die neue Fliese aber an mind. 1 weitere Fliese an, gilt:

 | Ist sie Teil | einer horizontalen und/oder senkrechten Gruppe mit nun mind. 2 Fliesen, dann ERHALTE ...
 - 1 SP für jede Fliese dieser Gruppe(n) inkl. der neuen Fliese.
- 3) UND sollte die neue Fliese das 3. Feld eines Spezial-Plättchens füllen, dann setze 1 Spezial-Fliese vom Vorrat auf das zugehörige 4. Feld.
 1 6 SP ERHÄLTST du It. Angabe in Reihe (der Spezial-Fliese) ganz rechts. Eine SPEZIAL-Fliese löst keine Wertung für angrenzende Fliesen aus.

Ende der Kuppelfliesungs-Phase:

 4) Befinden sich Fliesen auf dem Feld für ZERBROCHENE Fliesen, VERLIERST du jeweils 1, 2, 3, 4 SP für die 1. / 2. / 3. / 4. Fliese dort.
 5) 2 SP VERLIERT, wer die Startspieler-Fliese hat. Unter null SP kann man nicht fallen.

Phase 3: VORBEREITUNG:

Außer in Runde 5 wird eine neue Runde vorbereitet.

- 1) NEHMT eure jeweils beiden Spieler-Plättchen vom Wertungs-Plan zurück.
- 2) FÜLLT die offene Auslage der Kuppel-Platten auf 3 Stück auf.
- 3) FÜLLT die GROSSE Manufaktur mit 5 Fliesen* auf, die KLEINEN mit je 4. Bestückt jede KLEINE Manufaktur mit 1 verdeckten Bonus-Plättchen. *Sollten die 5 Fliesen die selbe Farbe haben, kommen alle in den Beutel und es werden solange 5 Fliesen gezogen, bis mind. 2 Farben dabei sind. Ist das unmöglich, erhält derjenige, der mal die 5 Fliesen nimmt, den Start-Spielerstein.

BEUTEL LEER?

Schüttet den Turm in den Beutel aus und befüllt dann fort. Sind Turm + Beutel leer, spielt ihr normal weiter und auf <u>leeren</u> kleinen Manufakturen werden Bonus-Plättchen aufgedeckt.

 Der Spieler mit der STARTSPIELER-Fliese legt diese auf die GROSSE Manufaktur und beginnt die neue Runde.

Spiel- Nach der Kuppelfliesungs-Phase der Runde 5 werden die Wertungs-

Ende: Platten gewertet (Spielregel, Seite 12).

Sieger: wer meiste SP hat. Patt: Besitzer der Startspieler-Fliese siegt.