AZUL

Es waren eigentlich die Mauren, die die ursprünglich weiß-blauen Keramikfliesen, genannt Azulejos, einstmals einführten. Doch die Portugiesen vereinnahmten sie ganz für sich, nachdem König Manuel I. bei einem Besuch der Alhambra in Südspanien von der Schönheit der schmuckvollen Fliesen geradezu überwältigt worden war. Sofort wies er seine Bediensteten an, dass die Wände seines eigenen Palastes in Evora mit ähnlich prachtvollen Fliesen zu verzieren seien.
Azul lädt euch dazu ein, ihm diesen Wunsch zu erfüllen.

SPIELVORBEREITUNG

1. Jeder Spieler erhält eine Spielerablage **(A)** und legt sie so vor sich ab, dass die farbige Wand nach oben zeigt. (Die Änderungen für das Spiel mit der grauen Seite sind im Abschnitt Variante beschrieben). Alle Spieler müssen die gleiche Seite benutzen.
2. Jeder nimmt sich einen Punktemarker **(B)** und legt ihn auf Feld 0 seiner Punkteleiste.
3. Ordnet der Spielerzahl entsprechend mehrere Manufakturplättchen **(C)** als Kreis um die Tischmitte an:
   - Im Spiel zu zweit: Legt 5 Manufakturplättchen aus.
   - Im Spiel zu dritt: Legt 7 Manufakturplättchen aus.
   - Im Spiel zu viert: Legt 9 Manufakturplättchen aus.
4. Füllt den Beutel **(D)** mit den 100 Fliesen (20 pro Farbe) **(E)**.
5. Wer von euch zuletzt in Portugal war, erhält den Startspielermarker **(F)** und legt ihn vor sich ab. Dann bestückt er jedes ausliegende Manufakturplättchen mit genau 4 Fliesen, die er zufällig aus dem Beutel zieht. Legt den Beutel anschließend für später beiseite.

Legt etwaige ungenutzte Spielerablagen, Punktemarker und Manufakturplättchen zurück in die Schachtel.

ZIEL DES SPIELS

Sei am Spielende der Spieler mit den meisten Punkten. Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler eine horizontale Reihe seiner Wand mit 5 Fliesen vervollständigt hat.

SPIELABLAUF

Das Spiel läuft über mehrere Runden. Jede Runde besteht aus den folgenden Phasen:

A. Musterphase

B. Fliesungsphase

C. Vorbereiten der nächsten Runde

A. Musterphase

Der Startspieler legt zunächst den Startspielermarker in die Tischmitte und führt dann den ersten Zug aus. Dann läuft die Phase stets reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Wenn du mit deinem Zug an der Reihe bist, **musst** du dir Fliesen nehmen. Dabei hast du die Wahl zwischen zwei Möglichkeiten:

a) Nimm entweder **alle Fliesen einer Farbe** von einem Manufakturplättchen deiner Wahl und schiebe dann alle übrigen Fliesen von diesem Manufakturplättchen in die Tischmitte.

ODER

b) Nimm **alle Fliesen einer Farbe** aus der Tischmitte. Falls du der erste Spieler bist, der diese Runde Fliesen aus der Tischmitte nimmt, musst du außerdem den Startspielermarker nehmen und auf dem am weitesten links liegenden freien Feld deiner Bodenreihe platzieren.

Dann musst du sofort alle Fliesen, die du genommen hast, **einer** der 5 Musterreihen deiner Spielerablage zuweisen (die erste Reihe hat nur Platz für 1 Fliese, die fünfte für 5):

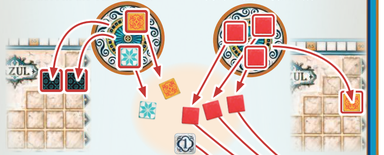
- Lege die Fliesen **von rechts nach links** auf die leeren Felder der gewählten Musterreihe.
- Falls die Musterreihe bereits Fliesen enthält, darfst du nur Fliesen **derselben** Farbe hinzufügen.
- Sobald alle Felder einer Musterreihe belegt sind, gilt diese Musterreihe als komplett. Falls du mehr Fliesen genommen hast, als du in der Musterreihe unterbringen kannst, musst du die überschüssigen Fliesen in deine Bodenreihe legen (siehe Abschnitt Bodenreihe).

Füge die Fliesen von rechts nach links hinzu.

Dein Ziel in dieser Phase sollte es sein, so viele Musterreihen wie möglich zu komplettieren. Denn nur solche ermöglichen es dir, in der folgenden Fliesungsphase Fliesen an deine Wand zu bringen, um so Punkte zu erhalten.

ZUGBEISPIEL

1. Peter nimmt die 2 schwarzen Fliesen von einem Manufakturplättchen und schiebt die übrigen Fliesen von dort in die Tischmitte.
2. Martin nimmt die gelbe Fliese von einem Manufakturplättchen und schiebt die 3 übrigen roten Fliesen von dort in die Tischmitte.



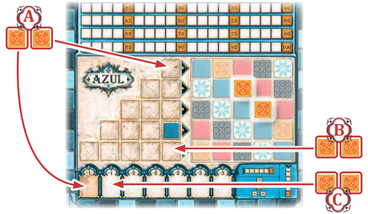
3. Dann nimmt Andrea diese 3 roten Fliesen aus der Tischmitte. Da sie in dieser Runde die Erste ist, die Fliesen aus der Tischmitte wählt, nimmt sie auch den Startspielermarker und platziert ihn auf dem linken Feld ihrer Bodenreihe.

- In allen späteren Runden musst du zusätzlich folgende Regel beachten: Du darfst die Fliesen einer bestimmten Farbe **niemals** in eine Musterreihe legen, in deren zugehöriger horizontaler Reihe **an der Wand** bereits eine Fliese **derselben** Farbe vorhanden ist (siehe auch Beispiel unten).
  Es gehören immer die Musterreihe und die horizontale Reihe an der Wand zusammen, die durch einen Pfeil verbunden sind.

Bodenreihe

Alle Fliesen, die du genommen hast, aber nicht den Regeln entsprechend in einer Musterreihe unterbringen kannst oder willst, musst du **von links nach rechts** auf die leeren Felder deiner Bodenreihe legen. Diese Fliesen sind sozusagen zu Bruch gegangen und bringen in der Fliesungsphase Minuspunkte.
Falls alle Felder deiner Bodenreihe belegt sein sollten, lege hinzukommende Fliesen stattdessen in den ***Schachteldeckel****.*

Die Musterphase endet, sobald alle Manufakturplättchen UND die Tischmitte komplett von Fliesen geleert sind.
Fahrt dann mit der Fliesungsphase fort.



Andrea nimmt 2 gelbe Fliesen von einem Manufakturplättchen. Diese darf sie weder in ihre zweite noch in ihre dritte Musterreihe legen, da die zugehörigen horizontalen Reihen an der Wand (die zweite und die dritte Reihe) bereits jeweils eine gelbe Fliese enthalten.

Sie darf sie auch nicht in die vierte Musterreihe legen, da dort bereits eine blaue Fliese liegt und sie keine Fliesen einer anderen Farbe hinzufügen darf.

Sie dürfte jedoch eine der Fliesen in die erste Musterreihe legen und die zweite, überschüssige Fliese in ihre Bodenreihe (A).

Oder sie dürfte beide Fliesen in ihre fünfte Musterreihe legen (B).

Alternativ dürfte sie beide Fliesen in ihrer Bodenreihe platzieren (C).

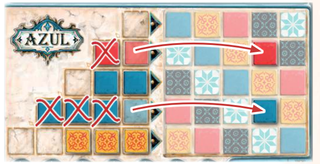
B. Fliesungsphase

Diese Phase könnt ihr alle gleichzeitig ausführen.

A) Geh deine Musterreihen von **oben nach unten** durch.
Bei jeder **kompletten** Reihe verfahre wie folgt: Versetze die Fliese, die in dieser Musterreihe am weitesten rechts liegt, auf das Feld derselben Farbe in der zugehörigen horizontalen Reihe an der Wand. Dafür erhältst du jeweils sofort eine bestimmte Anzahl an Punkten (siehe Abschnitt Wertung).

B) Nachdem du mit allen Musterreihen durch bist, entferne alle Fliesen von denjenigen Musterreihen (und nur von diesen), deren jeweils ganz **rechtes** Feld nun leer ist.
Lege die so entfernten Fliesen in den **Schachteldeckel**, um sie dort für später zu sammeln.

Fliesen, die hingegen auf **Musterreihen** liegen, die noch nicht komplett waren, verbleiben dort für die nächste Runde.



A) Peters zweite Musterreihe ist mit 2 roten Fliesen komplett. Daher versetzt er die am weitesten rechts liegende Fliese dieser Musterreihe auf das entsprechende rote Feld an der Wand (und erhält dafür sofort 1 Punkt, siehe Wertung).

Da seine dritte Musterreihe nicht komplett ist, ignoriert er diese.

Von seiner vierten Musterreihe, die ebenfalls komplett ist, versetzt er die am weitesten rechts liegende blaue Fliese auf das entsprechende blaue Feld an der Wand (und erhält wiederum sofort 1 Punkt).

Die fünfte Musterreihe ist ebenfalls nicht komplett und wird ignoriert.

B) Danach, entfernt er von der zweiten und der vierten Musterreihe alle übrigen Fliesen und legt sie in den Schachteldeckel. Die Fliesen in seiner dritten und fünften Musterreihe bleiben für die nächste Runde einfach dort liegen.

Wertung

Jede Fliese, die du an deine Wand setzt, wird dort auf das Feld der passenden Farbe gelegt und gibt **sofort** wie folgt Punkte:

- Falls an die neugesetzte Fliese **keine** weitere Fliese angrenzt (horizontal oder vertikal), erhältst du genau 1 Punkt auf deiner Punkteleiste.

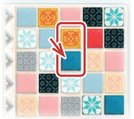
Beim Setzen der roten Fliese erhältst du 1 Punkt.

- Falls an die neugesetzte Fliese jedoch **mindestens eine** weitere Fliese angrenzt, verfahre wie folgt:

Überprüfe zuerst, ob die neugesetzte Fliese nun Teil einer **horizontal** zusammenhängenden Gruppe ist, die aus mindestens 2 Fliesen besteht. Falls ja, erhältst du sofort so viele Punkte, wie es der Anzahl der ununterbrochen zusammenhängenden Fliesen innerhalb dieser horizontalen Gruppe entspricht **(eingeschlossen der neugesetzten Fliese)**.

In diesem Beispiel bringt das Setzen der gelben Fliese 3 Punkte, da sie dadurch Teil einer horizontalen Gruppe wird, die aus insgesamt 3 Fliesen besteht.

Überprüfe danach noch, ob die neugesetzte Fliese nun Teil einer **vertikal** zusammenhängenden Gruppe ist, die aus mindestens 2 Fliesen besteht. Falls ja, erhältst du sofort so viele Punkte, wie es der Anzahl der ununterbrochen zusammenhängenden Fliesen innerhalb dieser vertikalen Gruppe entspricht **(eingeschlossen der neugesetzten Fliese)**.



In diesem Beispiel bringt das Setzen der blauen Fliese 2 Punkte, da sie dadurch Teil einer vertikalen Gruppe wird, die aus insgesamt 2 Fliesen besteht.

In diesem Beispiel bringt das Setzen der gelben Fliese insgesamt sogar 7 Punkte:

- *4 Punkte, weil sie dadurch Teil einer horizontalen Gruppe wird, die aus insgesamt 4 Fliesen besteht,*
- *und dann noch mal 3 Punkte, weil sie dadurch ebenso Teil einer vertikalen Gruppe wird, die aus insgesamt 3 Fliesen besteht.*

Am Ende der Fliesungsphase überprüfe schließlich, ob sich Fliesen in deiner **Bodenreihe** befinden. Für jede Fliese dort verlierst du nun so viele Punkte, wie über ihrem jeweiligen Feld angegeben ist. Passe deine Punkte auf deiner Punkteleiste entsprechend an (du kannst jedoch niemals unter 0 Punkte fallen).

Entferne danach alle Fliesen aus deiner Bodenreihe und lege sie in den Schachteldeckel zu den anderen entfernten Fliesen. ***Beachte:*** Falls du den Startspielermarker in deiner Bodenreihe hast, zählt er dort die üblichen Minuspunkte. Aber anstatt ihn in den Schachteldeckel zu legen, lege ihn einfach vor dir ab.

Peter verliert insgesamt 8 Punkte, da er 4 Fliesen und den Startspielermarker in seiner Bodenreihe liegen hat.

C. Vorbereiten der nächsten Runde

Sofern noch kein Spieler eine horizontale Reihe seiner Wand vervollständigt hat (siehe Spielende), müsst ihr die nächste Runde vorbereiten. Dazu bestückt der Spieler, der den Startspielermarker besitzt, nun wieder jedes ausliegende Manufakturplättchen mit genau 4 Fliesen, die er zufällig aus dem Beutel zieht. Falls der Beutel leer ist, füllt er ihn wieder mit all den Fliesen auf, die im Schachteldeckel gesammelt wurden, und fährt dann mit dem Bestücken der Manufakturplättchen fort. Danach beginnt die neue Runde.

Im seltenen Fall, dass der Beutel leer ist und sich auch keine entfernten Fliesen im Schachteldeckel befinden, beginnt ihr die neue Runde dennoch ganz normal, auch wenn nicht alle Manufakturplättchen bestückt worden sind.

SPIELENDE

Das Spiel endet direkt **nach** der Fliesungsphase, in der mindestens ein Spieler mindestens eine **horizontale** Reihe seiner Wand so vervollständigt hat, dass diese aus 5 zusammenhängenden Fliesen besteht.

Sobald das Spiel zu Ende ist, erhältst du noch Zusatzpunkte, falls deine Wand eines oder mehrere der folgenden Merkmale aufweist:

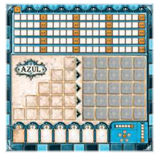
- Pro vollständiger horizontaler Reihe (bestehend aus 5 Fliesen) erhältst du 2 Punkte.

- Pro vollständiger vertikaler Reihe (bestehend aus 5 Fliesen) erhältst du 7 Punkte.
- Pro Farbe, von der du alle 5 Fliesen an deiner Wand untergebracht hast, erhältst du 10 Punkte.

Der Spieler mit den insgesamt meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr vollständige horizontale Reihen an seiner Wand vorweisen kann. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

Variante

Wenn ihr wollt, könnt ihr eure Spielerablagen zu Spielbeginn auf die Rückseite drehen, so dass die Seite mit der grauen Wand nach oben zeigt. Die Regeln sind identisch mit dem normalen Spiel, mit folgender Ausnahme: Wenn du eine Fliese von einer Musterreihe an die Wand versetzt, darfst du sie grundsätzlich auf ein beliebiges freies Feld der zugehörigen horizontalen Reihe legen. Allerdings greift dabei noch eine weitere Regel: In jeder der 5 **vertikalen** Reihen deiner Wand darf jede Farbe jeweils nur ein Mal vorkommen.



IMPRESSUM

Spieleautor: Michael Kiesling
Produzentin: Sophie Gravel
Entwicklung: Viktor Kobilke & Philippe Schmit
Art Direction: Philippe Guérin
Illustration: Chris Quilliams
Grafik: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly
Koordination: Geneviève Blouin
Foreign Affairs: Andrea Ahlers & Katja Wienicke
Redaktion: Sophie Gravel & Viktor Kobilke
Marketing: Martin Bouchard
Entwickelt von:

© 2017 Plan B Games Inc.

Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Erlaubnis des Verlages weder im Ganzen noch in Teilen vervielfältigt werden.

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

Plan B Games Europe GmbH, Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg.

www.planbgames.com

Made in China.

AZUL

SPIELANLEITUNG