

SPIELREGELN ZU AZUL – DER SOMMERPAVILLION

Spielvorbereitungen



Die Fliesen werden auf den Manufakturen verteilt.

Die runden Manufakturplättchen werden in die Tischmitte gelegt. Die Anzahl an Plättchen ist dabei abhängig von der Zahl der teilnehmenden Spieler. Bei 2/3/4 Spielern werden 5/7/9 Manufakturplättchen benutzt.

Die 132 Fliesen werden in den Stoffbeutel gegeben und einmal gut durchgemischt. Anschließend werden die Fliesen verdeckt aus dem Stoffbeutel gezogen und je vier davon auf jedes Manufakturplättchen gelegt. Die restlichen Fliesen bleiben für den weiteren Spielverlauf im Stoffbeutel.



Der Spielplan und der Turm.

Der allgemeine Spielplan wird etwas abseits neben den Manufakturplättchen platziert. Die vier Punktechips werden daneben gelegt.

Weiter werden 10 Fliesen verdeckt aus dem Stoffbeutel gezogen und sternförmig in die Mitte des Spielplans gelegt.

Der große Turm wird ebenfalls neben dem Spielplan bereitgelegt. Hier kommen im Spielverlauf die überschüssigen Fliesen rein, ähnlich dem Bruchglasturm der Sintra-Variante von Azul.



Jeder Spieler erhält ein Tableau und einen Punktemarker.

Jeder Spieler erhält ein eigenes Spielertableau und legt es vor sich ab. Die Spieler haben die Wahl zwischen dem normalen Spiel mit der bunten Seite (wie im Bild) oder der Spielvariante ohne farbliche Vorgaben.

Weiter nimmt sich jeder Spieler einen Siegpunktemarker seiner Farbe und legt diesen auf das Feld „5“ der Siegpunkteleiste auf dem allgemeinen Spielplan. Die eigene Spielerfarbe erkennt man am Punkt zwischen dem gelben und dem roten Stern (hier im Bild also schwarz). **Ein Startspieler wird ermittelt.** Dieser erhält noch den Startspielermarker und legt ihn neben seine Spielertafel.

Spielablauf

Ziel des Spiels ist es, durch das geschickte Ablegen von Fliesen über mehrere Spielrunden insgesamt die meisten Siegpunkte zu sammeln.

Das Spiel beginnt der Spieler mit dem Startspielermarker. Gespielt werden insgesamt sechs Durchgänge, in denen die Spieler abwechselnd an die Reihe kommen. In jedem Durchgang durchlaufen die Spieler die folgenden drei Phasen: Zuerst erwerben sie neue Fliesen in den

Manufakturen (1). Dann legen die neuen Fliesen in ihrem Sommerpavillion an und erhalten Punkte (2). Zuletzt bereiten sie den nächsten Durchgang vor (3).

Unterschiedliche Fliesen, Joker und neue Fliesen erwerben

Insgesamt sechs unterschiedliche Fliesenfarben befinden sich um Spiel. Jede Farbe wird dabei im Spielverlauf einmal zum Joker. In der ersten Runde ist das die Farbe Lila.



Der Marker zeigt nicht nur die Runde sondern auch die aktuelle Jokerfarbe an.

Die aktuelle Jokerfarbe wird auf dem Rundenanzeiger festgelegt. In der ersten Runde ist das immer die Farbe lila, danach grün und so weiter. Die jeweils aktuelle Jokerfarbe kann in ihrem Durchgang als beliebige Farbe im eigenen Sommerpavillion eingesetzt werden.

Fliesen aus der Manufaktur nehmen: Der Spieler entscheidet sich für eines der Manufakturplättchen und für eine Fliesenfarbe, die darauf abgelegt wurde. Er nimmt sich alle Fliesen dieser Farbe, die sich auf dem Plättchen befinden und legt sie auf sein Tableau. Befindet sich mindestens eine Fliesenfarbe in der aktuellen Jokerfarbe auf der Manufaktur, nimmt er sich **eine Jokerfliese** zusätzlich. Die restlichen Fliesen der Manufaktur, darunter auch weitere Jokerfliesen, schiebt er in die Tischmitte. Der nachfolgende Spieler ist anschließend an der Reihe.

Ein Beispiel:



-
- 1. Der Spieler entscheidet sich für das Manufakturplättchen.



-
- 2. Der Spieler nimmt sich alle gelben und die Joker-Fliese und schiebt den Rest in die Mitte.



-

- 3. Der Spieler legt alle Fliesen zunächst neben seine Spielertafel.

Fliesen aus der Tischmitte nehmen: Sobald die ersten Fliesen in der Tischmitte liegen, kann der Spieler – statt der Fliesen aus der Manufaktur – auch diese Fliesen aufnehmen. Auch hier muss er sich für genau eine Farbe entscheiden und alle Fliesen dieser Farbe zu sich nehmen. Sollten auch Fliesen der Jokerfarbe in der Mitte liegen, darf sich der Spieler zusätzlich **eine Jokerfliese** nehmen. Ist er zudem auch der erste Spieler des Durchgangs, der sich eine Fliese aus der Tischmitte nimmt, erhält er auch die Startspieler-Marker. Alle erhaltenen Fliesen legt er dann zunächst neben seine Spielertafel.

Ein Beispiel:



-
- Spieler 2 ist an der Reihe und kann nun auch Fliesen aus der Mitte wählen.



-
- Spieler 2 entscheidet sich für die blauen Fliesen und nimmt sich auch einen Joker und den Startspielermarker.



- Spieler 2 legt alle Fliesen ebenfalls neben seiner Spielertafel ab.

Die Fliesen auf dem Sommerpavillon ablegen

Sobald alle Fliesen von den Manufakturen und aus der Tischmitte unter den Spielern verteilt wurden, beginnt Phase 2 – die Fliesen werden nun im Sommerpavillon verbaut. Bis zu vier Fliesen darf ein Spieler aber auch immer aufheben und mit in den nächsten Durchgang nehmen.



Der Spieler kann den grünen und gelben Stern verzieren und die beiden Joker beliebig einsetzen.

Die erste Fliese eines Sterns: Jeder farbige Stern bietet sechs nummerierte Ablageflächen für die Fliesen. Die Zahl des Feldes gibt jeweils an, wie viele Fliesen ein Spieler benötigt, um dort eine Fliese abzulegen. Möchte ein Spieler beispielsweise auf das gelbe Zweierfeld Fliesen ablegen, so benötigt er zwei gelbe Fliesen. Eine davon legt er auf das Feld, die zweite wirft er in den Turm. Für die erste Fliese erhält er zudem 1 Punkt. Er zieht seinen Punktemarker um ein Feld weiter.

Weitere Fliesen eines Sterns: Legt der Spieler zu einem späteren Zeitpunkt eine weitere gelbe Fliese an die bereits liegende an, so erhält er jeweils 1 Punkt pro Fliese in dem Feld, sofern diese direkt aneinander

angrenzen. Es dürfen also keine Freiräume zwischen den Fliesen sein, wenn der Spieler mehr Punkte erhalten möchte.

Ein Beispiel:



Drei Fliesen platziert er auf den Sternen, zwei grüne Fliesen nimmt er in die nächste Runde mit.

Der Spieler hat 3 grüne und 3 gelbe Fliesen neben seiner Spielertafel liegen. Zudem 2 Jokerfliesen in lila.

Er legt die erste gelbe Fliese auf das Feld 1 und erhält dafür einen Punkt. Er legt die zweite gelbe Fliese auf das Feld 2 und die zusätzliche gelbe Fliese in den Turm. Dafür erhält er zwei Punkte.

Eine grüne Fliese kombiniert er mit den beiden Jokerfliesen und legt sie auf das grüne Feld 3. Die Jokerfliesen kommen anschließend in den Turm und er nimmt sich dafür einen weiteren Punkt. Die letzten beiden grünen Fliesen könnte er auf die grüne Zwei legen, nimmt diese aber lieber mit in den zweiten Durchgang, da Grün dann die neue Jokerfarbe ist.

Zusätzliche Fliesen durch erfüllte Aufgaben

Neben den Fliesen aus den Manufakturen kann ein Spieler auch weitere Fliesen erhalten. Dass geschieht immer dann, wenn die Säulen, Statuen und Fenster auf seinem Spielplan vollständig von Fliesen umschlossen werden.



Freie Auswahl an Fliesen.

Für jede umschlossene Säule erhält der Spieler 1 zusätzliche Fliese von der Punkttafel.

Für jede umschlossene Statue erhält der Spieler 2 zusätzliche Fliese von der Punkttafel.

Für jedes umschlossene Fenster erhält der Spieler 3 zusätzliche Fliese von der Punkttafel.

Die so gewonnenen Fliesen darf der Spieler sofort auf seiner Tafel ablegen. Die leeren Felder auf der Punkttafel werden dann jeweils mit neuen Fliesen aus dem Stoffbeutel aufgefüllt.

Spielende und Wertung des Sommerpavillions

Nach genau sechs Durchgängen ist das Spiel vorbei. Neben den im Spielverlauf gesammelten Punkten erhält jeder Spieler nun noch weitere Punkte. Diese gibt es für:



Die Wertung des Sommerpavillions.

Vollständige Sterne: Jeder vollständig gefüllte Stern mit sechs Fliesen wird gewertet. Jede Farbe bringt dabei unterschiedlich viele Punkte ein.

Alle 1er Felder: Liegt auf jedem 1er Feld eine Fliese, erhält der Spieler zusätzliche 4 Punkte.

Alle 2er Felder: Liegt auf jedem 1er Feld eine Fliese, erhält der Spieler zusätzliche 4 Punkte.

Alle 3er Felder: Liegt auf jedem 1er Feld eine Fliese, erhält der Spieler zusätzliche 4 Punkte.

Alle 4er Felder: Liegt auf jedem 1er Feld eine Fliese, erhält der Spieler zusätzliche 4 Punkte.

Wer jetzt die meisten Punkte besitzt, gewinnt auch die Partie.