



Clemens Helldörfer

Azuleo

Spielanleitung für 1–4 Spieler ab 10 Jahren

Spielmaterial

- 1 Spielbrett
- 36 farbige Lege-Kreuze
- 8 dunkelblaue Blockade-Kreuze
- 18 Azuleo-Plättchen

*Der Titel **Azuleo** lehnt sich an das portugiesische Wort »azulejo« an, das »Kachel« bedeutet. »Azulejo« wurzelt in der arabischen Sprache und beschreibt dort einen »kleinen blauen Stein«. Die ursprünglich von den Arabern gepflegte Kunst, Kacheln zu brennen, wurde im 16. Jahrhundert in Portugal wiederbelebt und brachte es zu hoher Blüte. Eine kunsthandwerkliche Tradition, die dort heute noch gepflegt wird.*

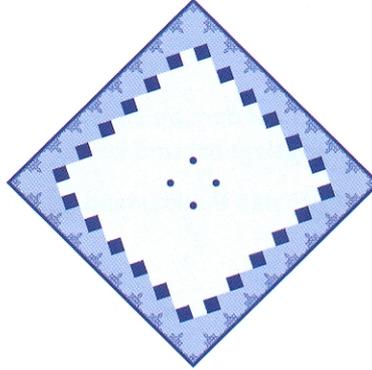
Azuleo ist ein Spiel, bei dem Sie selbst schöne Kachelflächen mit traditionellen Mustern gestalten können. Dabei geht es vor allem darum, möglichst viele und möglichst wertvolle Farbkombinationen zu erzielen. So wächst auf dem zunächst neutralen Kachelboden des Spielplans nach und nach ein wunderschönes Muster, das bei jedem Spiel anders aussehen kann. Dies ist ein spannender Wettbewerb für mehrere Spieler, bei dem derjenige gewinnt, der die meisten Punkte erzielt. Sie können aber auch alleine spielen und die Herausforderung annehmen, die Fläche komplett mit einem passenden Kachelmuster zu füllen. Kurz: ein Legespiel, das Jung und Alt begeistert!

Spielvorbereitung

Legen Sie zunächst den **Spielplan** in die Mitte. Legen Sie daneben verdeckt und gut gemischt die farbigen **Lege-Kreuze**, ebenso die **Azuleo-Plättchen**. Die dunkelblauen **Blockade-Kreuze** legen Sie offen bereit. Jetzt brauchen Sie nur noch **Papier** und einen **Stift** zum Notieren Ihrer Punkte.

Beim Spiel **zu zweit** oder **zu dritt** spielt jeder für sich. Beim Spiel **zu viert** gibt es zwei Teams mit je zwei Spielern, die sich gegenüber sitzen und so immer abwechselnd an die Reihe kommen.

Jeder Spieler bzw. jedes Team zieht nun drei der farbigen Kreuze (hellblaue Rückseite) aus dem Vorrat und legen diese verdeckt vor sich hin. Dann ziehen Sie pro Spieler bzw. Team je zwei Azuleo-Plättchen und legen diese offen vor sich hin. Wer zuletzt in Portugal oder diesem Land am nächsten war, beginnt das Spiel. Legen Sie zunächst ein farbiges Kreuz aus dem allgemeinen Vorrat auf eines der vier mittleren Spielplanfelder mit einem blauen Punkt. Dann beginnen Sie mit Ihrem ersten Spielzug. Anschließend geht das Spiel im Uhrzeigersinn reihum.



Spielanleitung

Wenn Sie an der Reihe sind, können Sie zwei alternative Spielzüge machen:

1. Legen Sie eines Ihrer farbigen Kreuze auf dem Spielplan entsprechend der folgenden Regeln an und ziehen anschließend ein neues Kreuz nach – **oder**:
2. Legen Sie eines Ihrer Azuleo-Plättchen ab und nehmen Sie dafür ein neues aus dem Vorrat. Dies dürfen Sie allerdings maximal drei Spielzüge hintereinander machen.

Sollte der Vorrat erschöpft sein, mischen Sie die abgelegten Azuleo-Plättchen und bilden daraus den neuen Vorrat.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Legen Sie immer an ein bereits liegendes farbiges Kreuz an und benutzen Sie dabei die vorgegebenen Spielplanfelder. Dabei muss mindestens eine der entstehenden Farbkombinationen einem Ihrer beiden Azuleo-Plättchen entsprechen.

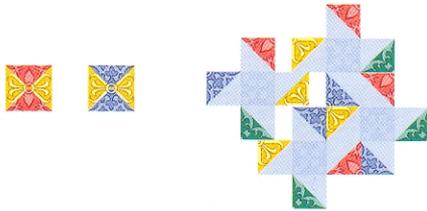
In der Abbildung A passen sogar beide Azuleo-Plättchen und bringen jeweils Punkte (siehe Punktwertung).

Bitte beachten Sie: Entsprechend den Azuleo-Plättchen müssen immer die beiden gleichen Farben gegenüber liegen, d. h. pro Vierer-Kombination sind nur zwei verschiedene Farben erlaubt.



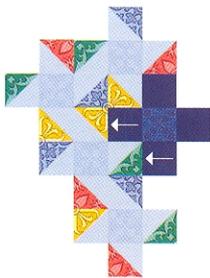
Es gibt drei Arten von Kombinationen beim Entstehen eines Azuleos: Solche mit zwei, drei und vier Dreiecken. Die Viererkombination heißt »Azuleo«. Um Azuleos bilden zu dürfen, müssen Sie aber unbedingt zumindest ein passendes Azuleo-Plättchen besitzen – *siehe Abbildung B*. Für das Legen einer solchen Kombination erhalten Sie Punkte (siehe Punktwertung).

B



Unspielbare Felder: Diese können im Verlauf eines Spiels entstehen, wenn Sie nur ein Kreuz mit mehreren gleichen Farben legen könnten – *in der Abbildung C müsste das Kreuz zwei blaue Dreiecke haben*. Ein solches Kreuz gibt es aber nicht. Entdecken Sie als nachfolgender und gerade aktiver Spieler eine solche Situation (egal, wer sie verursacht hat), legen Sie dort ein dunkelblaues Blockade-Kreuz. Dies gilt nicht als Spielzug. Im weiteren Spielverlauf wird dann um diese Blockade-Kreuze herum gespielt. Als Verursacher dürfen Sie also erst ein Blockade-Kreuz legen, wenn Sie erneut an der Reihe sind. Für das Legen eines Blockade-Kreuzes erhalten Sie zwei Sonderpunkte.

C



D



Punktewertung

Bei jeder gelegten Kombination zählt ein Dreieck 1 Punkt. Sie können hier also 2, 3 oder 4 Punkte bekommen. Diese Kombinationspunkte erhalten Sie nur, wenn die Dreiecke einem Ihrer beiden Azuleo-Plättchen entsprechen und nebeneinander liegen. Für isoliert gegenüber liegende Kreuze, die am Rande eines Blockade-Kreuzes entstehen können, gibt es keine Punkte – z. B. in der Abbildung D für die beiden gelben Dreiecke rechts.

Für jedes fertige Azuleo erhalten Sie 2 Sonderpunkte. Für eines müssen Sie allerdings das passende Azuleo-Plättchen besitzen. Entstehen gleichzeitig mehrere Azuleos, genügt hier das eine passende Azuleo-Plättchen, um für alle diese Azuleos Sonderpunkte zu bekommen.

Für das Legen eines Blockade-Kreuzes bekommen Sie es ebenfalls 2 Sonderpunkte.

Beispiel: In der Abbildung B gibt es 4 Punkte für die Viererkombination, 2 Sonderpunkte für das Azuleo sowie 2 weitere Punkte für die Rot-Gelb-Kombination – insgesamt also 8 Punkte.

Spielende

Sie spielen so lange,

- bis entweder alle Legemöglichkeiten auf dem Spielplan erschöpft sind, **oder**
- bis ein Spieler sein letztes Kreuz angelegt hat und keines mehr nachziehen kann.

Es gewinnt der Spieler mit dem höchsten Punktestand.