

The logo for the board game 'AZUL' is centered on the cover. It features the word 'AZUL' in a large, bold, black serif font with a gold outline. The letters are set within a decorative, blue and white frame that resembles a stylized crown or a piece of jewelry. Above the frame is a blue floral ornament, and below it is a blue and white decorative flourish. The background of the cover is a circular, ornate design with a central archway and a grid of hexagonal tiles. Each tile contains a different symbol: a tree, a flower, a bird, a leaf, a star, and a snowflake. The tiles are arranged in a circular pattern around the central archway. The overall color scheme is warm and vibrant, with gold, blue, green, and purple tones.

AZUL

EIN SPIEL VON MICHAEL KIESLING

DIE GÄRTEN DER KÖNIGIN

SPIELANLEITUNG



König Manuel I. hat die berühmtesten Gärtner Portugals beauftragt, die schönsten Gärten für seine Gemahlin, Königin Maria von Aragón, anzulegen.

In Azul – Die Gärten der Königin habt ihr die anspruchsvolle Aufgabe, die herrlichsten Gärten für die bezaubernde Gattin des Königs zu gestalten, indem ihr besonders schöne Pflanzen, Tiere und ornamentale Elemente prachtvoll kombiniert.

Mit einem modifizierten Verteilmechanismus, der für die Azul-Serie typisch ist, wählt ihr farbige Steine mit Bedacht aus, um euren Garten prachtvoll zu gestalten. Nur die genialsten Gärtner werden erfolgreich sein und die Gunst der Königin erlangen.

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler wählt eine Farbe und erhält:
 - 1 **Gartenablage (A)** und legt sie vor sich ab,
 - 1 **Lager (B)** und legt es neben seine Gartenablage,
 - 1 **Garten (C)** und legt ihn in die Mitte seiner Gartenablage,
 - 3 **Joker (D)** und legt sie auf freie Plätze seines Lagers.
 - Legt den **Spielplan (E)** mit dem zentralen Zeichen nach oben in die Tischmitte. Befestigt die **Drehscheibe (F)** mit Hilfe des Pins und bringt sie in Startposition (siehe rechts). Platziert den **Wertungsmarker (G)** ganz oben auf der **Wertungsleiste**.
 - Jeder Spieler nimmt einen **Punktemarker (H)** in seiner Farbe und stellt ihn auf das Eckfeld 15 der **Punkteleiste** des Spielplans.
 - Füllt den **Beutel (I)** mit den 108 **farbigen Steinen (J)**.
 - Mischt die 36 **Gartenausbauten** und bildet entsprechend eurer Spieleranzahl 4 verdeckte **Rundenstapel** (mit nach oben):
 - Im Spiel zu zweit: Stapelt je 5 Gartenausbauten aufeinander.
 - Im Spiel zu dritt: Stapelt je 7 Gartenausbauten aufeinander.
 - Im Spiel zu viert: Stapelt je 8 Gartenausbauten aufeinander.
 Bildet die **Auslage**, indem ihr 1 **Rundenstapel (K)** in die Tischmitte legt. Die übrigen 3 Rundenstapel (L) legt ihr oberhalb des Spielplans bereit.

Bestückt den obersten Gartenausbau des Rundenstapels in der Auslage mit exakt 4 zufällig aus dem Beutel gezogenen Steinen. (Die 7 Felder des Gartenausbaus spielen hier noch keine Rolle.)
 - Die übrigen Gartenausbauten bilden einen **verdeckten Vorrat**, auf den ihr das **Schildplättchen (M)** obenauf legt.
 - Legt den **Startspielermarker (N)** in die Auslage.
 - Stellt den **Turm (O)** neben den Spielplan und legt die übrigen **Joker (P)** daneben.
 - Die **Punktechips (Q)** eurer Farbe legt ihr ebenfalls neben den Spielplan. Ihr braucht sie später bei den Wertungen.
- Legt ungenutzte Gartenablagen, Lager, Gärten, Punktechips und Punktemarker zurück in die Schachtel.



ZIEL DES SPIELS

Über 4 Runden hinweg besteht euer Ziel darin, die wertvollsten Gärten anzulegen, indem ihr die Symbole und Farben der Steine geschickt miteinander kombiniert, um die meisten Punkte und somit den Sieg einzuheimsen.

Symbole

Die 6 Symbole stellen das zentrale Element des Spiels dar und ihr verziert damit eure Gärten.

Alle Symbole sind gleichmäßig auf die 6 Farben der Steine verteilt. Jedes hat einen festen **Wert**, der sowohl die **Kosten** ✖ als auch die Anzahl **Punkte** ✚ darstellt.

Das Aussehen der jeweiligen Symbole gibt euch einen Hinweis auf ihren Wert (der Vogel hat zwei Flügel, die Schmetterlinge sind zu dritt, die Blume ist vierblättrig, usw.).



Hexagon

Dieser Begriff bezieht sich auf **jegliche** Kombination aus Symbol und Farbe.

Also sowohl auf alle 108 Steine, als auch auf die **Vorderseiten** der Gartenausbauten.



SPIELABLAUF

Jede Runde besteht aus den folgenden 3 Phasen:

Phase 1: Spiel-Aktionen (bis jeder gepasst hat)

Phase 2: Zwischenwertung (insgesamt 4-mal im Spiel)

Phase 3: Vorbereiten der nächsten Runde (nicht in der letzten Runde)

Jede Runde beginnt mit dem Zug des Startspielers. In der ersten Runde ist dies der jüngste Spieler.

PHASE 1: SPIEL-AKTIONEN

Wenn du mit deinem Zug an der Reihe bist, wähle **eine** der folgenden Aktionen:

- Steine und Gartenausbauten nehmen
- Einen Stein platzieren
- Einen Gartenausbau platzieren
- Passen

In Phase 1 wählt ihr nacheinander reihum im Uhrzeigersinn eine Aktion und zwar so lange, bis jeder gepasst hat.



A) STEINE UND GARTENAUSBAUTEN NEHMEN

Wähle ein Symbol **oder** eine Farbe in der Auslage und nimm entweder:

- ALLE Steine und Gartenausbauten mit dem gewählten **Symbol**, aber nur in **unterschiedlichen Farben**, **ODER**
- ALLE Steine und Gartenausbauten in der gewählten **Farbe**, aber nur mit **verschiedenen Symbolen**.

Beinhaltet deine Auswahl also 2 oder mehr **identische** Hexagone, darfst du nur **eines** davon nehmen (dasjenige deiner Wahl).

Alle Steine und Gartenausbauten, die du nimmst, müssen in dein Lager passen. Es hat eine begrenzte Kapazität: 12 Plätze für Steine und 2 Plätze für Gartenausbauten. Solltest du nicht ausreichend Kapazität haben, um **alle** gewählten Hexagone unterzubringen, darfst du diese Auswahl nicht treffen.

• **Immer** wenn du 1 oder mehr Steine **vom Rundenstapel** in der Auslage genommen hast:

- » Entferne nun den obenauf liegenden Gartenausbau inklusive aller darauf liegenden Steine vom Rundenstapel und lege diesen Gartenausbau (mit den darauf noch liegenden Steinen) neben den Rundenstapel.
- » Dann bestückst du den nun obersten Gartenausbau des Rundenstapels mit exakt 4 zufällig aus dem Beutel gezogenen Steinen.

• **Danach** prüfst du, ob 1 oder mehr Gartenausbauten in der Auslage **leer** sind (also keine Steine mehr darauf liegen) und drehst diese auf ihre Vorderseite, sodass sie jeweils einen Pavillon und ein Hexagon zeigen. Diese Gartenausbauten können von nun an während Aktion A) von den Spielern genommen werden.

BEISPIEL

Michael beginnt die Runde und möchte Steine und Gartenausbauten nehmen. Er hat die beiden folgenden Möglichkeiten:

- alle Hexagone gleicher Farbe zu nehmen (z. B. alle blauen Steine), **ODER**
- alle Hexagone mit gleichem Symbol zu nehmen (z. B. alle Vogel-Steine).

Michael wählt die drei blauen Steine und legt sie in sein Lager. Da er Steine vom Rundenstapel genommen hat, nimmt er den obersten Gartenausbau vom Stapel herunter und legt ihn daneben in die Auslage. Das übrige Hexagon (gelber Stein mit Vogel) verbleibt auf diesem Gartenausbau. Zuletzt bestückt er den nun obersten Gartenausbau des Stapels mit exakt 4 zufällig gezogenen Steinen.



Anschließend ist Ina am Zug. Sie möchte ebenfalls Hexagone nehmen und zwar die mit Vogel-Symbol. Allerdings darf sie **nur einen** der beiden gelben Vogel-Steine nehmen und entscheidet sich für denjenigen auf dem einzelnen Gartenausbau.



Weil sie auch den grünen Vogel-Stein genommen hat, nimmt sie den obersten Gartenausbau vom Stapel herunter, legt ihn daneben und bestückt den nun obersten Gartenausbau des Stapels.



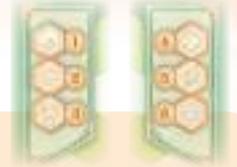
Danach dreht sie den jetzt leeren einzelnen Gartenausbau in der Auslage um, weil dieser leer ist.

In einem späteren Zug kann jemand den nun aufgedeckten Gartenausbau nehmen, wenn dessen Wahl entweder auf das Baum-Symbol oder die Farbe Hellgrün fällt.



B) EINEN STEIN PLATZIEREN

Wähle einen Stein in deinem Lager und zahle die Kosten, um ihn zu platzieren.



Die Kosten zahlen:

Jedes Symbol auf den Steinen und Gartenausbauten hat seine jeweils festgelegten Platzierungskosten (angezeigt rechts und links oben auf deiner Gartenablage). Das Hexagon, das du platzieren möchtest, wird von diesen Kosten zunächst abgezogen. Um die übrigen Kosten zu zahlen, musst du die entsprechende Anzahl Steine oder Gartenausbauten **aus deinem Lager** abwerfen. Darüber hinaus müssen diese abgeworfenen Hexagone zusätzlich entweder:

- das **gleiche Symbol** zeigen, aber alle jeweils **unterschiedliche Farben** aufweisen wie das zu platzierende Hexagon, **ODER**
- die **gleiche Farbe** haben, hierbei aber alle jeweils ein **anderes Symbol** zeigen wie das zu platzierende Hexagon.

Die abzuwerfenden Steine legst du in den Turm. Abgeworfene Gartenausbauten werden verdeckt unter ihren Vorrat geschoben.

Mit Jokern zahlen:

Solltest du nicht ausreichend Steine und/oder Gartenausbauten entsprechender Farbe oder Symbol in deinem Lager haben, oder diese nicht abwerfen wollen, kannst du einen Teil der Kosten auch mit Jokern zahlen.

In jedem Fall musst du zumindest das zu platzierende Hexagon verwenden (da Joker nie in Gärten gelegt werden). Jedes andere Hexagon, das du abwerfen müsstest, kannst du mit jeweils 1 Joker ersetzen. So abgeworfene Joker werden neben den Turm gelegt.

Michael möchte einen blauen Schmetterlinge-Stein platzieren. Die Kosten für diesen betragen 3. Zusätzlich zu diesem zu platzierenden Stein muss Michael also 2 andere Hexagone aus seinem Lager abwerfen:



- ✓ gleiches Symbol, unterschiedliche Farben



- ✓ gleiche Farbe, verschiedene Symbole



- ✓ zwei Joker ersetzen beide Hexagone

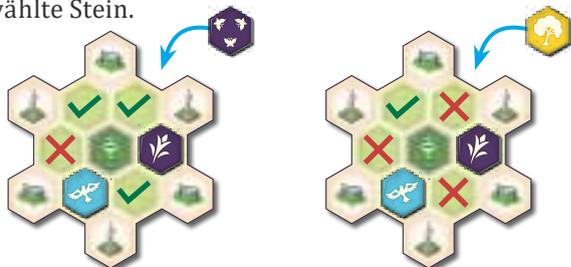


- ✗ keine identischen Hexagone erlaubt!



Der gewählte Stein muss auf ein freies Feld (also nicht von einem Hexagon oder Gartenelement belegt) in deinem Garten gelegt werden, das entweder:

- keinerlei angrenzende Hexagone hat, **ODER**
- angrenzend an 1 oder mehr Hexagone liegt, von denen **wenigstens 1** die gleiche Farbe **oder** das gleiche Symbol hat, wie der gewählte Stein.



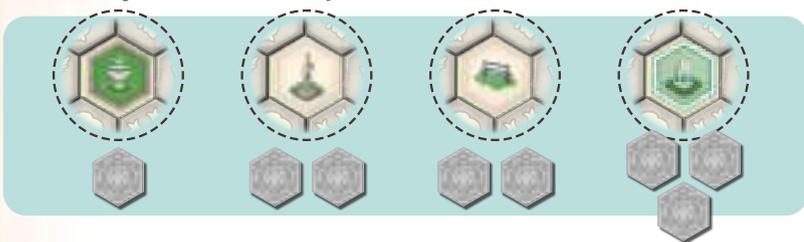
Eine **Gruppe** entsteht, wenn mindestens 2 Hexagone mit gleichem Symbol **oder** gleicher Farbe (aber niemals beides gleichzeitig) angrenzend zueinander platziert sind. Dabei kann ein Hexagon sowohl Teil einer Gruppe mit seinem Symbol als auch Teil einer anderen Gruppe mit seiner Farbe sein.

Beachte: Egal, ob durch Platzierung eines Hexagons oder Verbinden von Hexagonen miteinander: Du darfst **keines Falls** eine Gruppe bilden oder vergrößern, die dann 2 identische Hexagone (gleiches Symbol und gleiche Farbe) enthalten würde.



In dem Moment, in dem du einen Springbrunnen, eine Statue, eine Bank oder einen Pavillon vollständig mit Hexagonen umschlossen hast, erhältst du eine bestimmte Anzahl Joker. Diese müssen sogleich in deinem Lager untergebracht werden. Hast du nicht ausreichend Platz, gehen die überzähligen Joker verloren.

(Joker sind nicht begrenzt. Sollten keine mehr neben dem Turm liegen, verwende passenden Ersatz.)



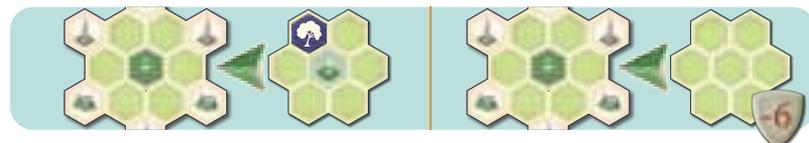
Beachte: Sollte der Beutel leer sein, fülle ihn mit allen im Turm gesammelten Steinen auf und fahre dann mit dem Bestücken des obersten Gartenausbaus des Rundenstapels fort. Im seltenen Fall, dass der Beutel leer ist und sich auch keine Steine mehr im Turm befinden, wird das Spiel mit weniger als 4 Steinen auf dem Rundenstapel fortgesetzt. (Etwaig werden alle leeren Gartenausbauten vom aktuellen Rundenstapel aufgedeckt.)

C) EINEN GARTENAUSBAU PLATZIEREN

Gartenausbauten bieten 5 bzw. 7 zusätzliche Felder für Steine.

- Wähle entweder einen Gartenausbau **in deinem Lager** und zahle die Kosten (*wie auf Seite 4 beschrieben*), **ODER**
- verwende einen **verdeckten** Gartenausbau (der 7 freie Felder bietet) vom Vorrat. Entscheidest du dich hierfür, verlierst du sofort 6 Punkte. (Eine negative Punktzahl ist nicht erlaubt.)

Platziere den Gartenausbau auf einem **freien** Ausbaubereich deiner Gartenablage. Die Ausrichtung darfst du frei bestimmen. Beachte für aufgedruckte Hexagone auch die Platzierungsregeln (*siehe links*).



D) PASSEN

Du **darfst** passen, wenn du keine Hexagone mehr nehmen oder platzieren möchtest. Du **musst** passen, wenn du keine der drei zuvor beschriebenen Spiel-Aktionen ausführen kannst. Wenn du passt, darfst du beliebig viele Hexagone abwerfen und verlierst Punkte entsprechend dem Gesamtwert ihrer Symbole.

Wer als Erster passt, erhält den Startspielermarker und **verliert sofort 1 Punkt**. Spieler, die gepasst haben, dürfen in dieser Runde keine Spiel-Aktionen mehr ausführen und werden übersprungen. Sobald alle Spieler gepasst haben, endet Phase 1.

PHASE 2: ZWISCHENWERTUNG

Angefangen beim Startspieler erhaltet ihr Punkte für die 3 von der Drehscheibe angezeigten Farben bzw. Symbole eurer Hexagone. In der 1. Runde zeigt sie nach oben und es werden die Farben Grün und Blau sowie Baum-Symbole gewertet. Für jedes Hexagon in deinem Garten, das eine der entsprechenden Farben bzw. Symbole aufweist, erhältst du die angezeigten Punkte. Dabei kann dasselbe Hexagon sowohl für seine Farbe als auch sein Symbol punkten.

Zuletzt erhält jeder Spieler für **eigene sichtbare Pavillons** je 1 Punkt. Phase 2 endet, wenn alle Spieler gewertet haben.

Die Punkteleiste ist ein Rundkurs. Verwende die Punktechips deiner Farbe, um deinen aktuellen Punktestand anzuzeigen.

PHASE 3: DIE NÄCHSTE RUNDE VORBEREITEN

Rotiert die Drehscheibe **um 90°** im Uhrzeigersinn, sodass die 3 nächsten Farben bzw. Symbole von (den Zähnen) der Drehscheibe angezeigt werden. Legt alle in der Auslage übrig gebliebenen Steine in den Turm und schiebt alle in der Auslage übrigen Gartenausbauten verdeckt unter ihren Vorrat.

Legt den nächsten Rundenstapel in die Auslage und bestückt dessen obersten Gartenausbau mit exakt 4 zufällig aus dem Beutel gezogenen Steinen. Der Besitzer des Startspielermarkers legt diesen zurück in die Auslage und beginnt die neue Runde.

SPIELENDE

Das Spiel endet nach der Zwischenwertung der 4. Runde und es folgt die Schlusswertung.

Phase 3 wird in dieser letzten Runde nicht mehr durchgeführt.

SCHLUSSWERTUNG

Zunächst leert jeder Spieler sein Lager. Für **jeden** übrigen Joker erhältst du 1 Punkt und für **jeden** übrigen Stein oder Gartenausbau verlierst du Punkte entsprechend dem **Wert** ihres jeweiligen Symbols (Baum= **-1**, Vogel= **-2**, etc.).

Danach wird der Wertungsmarker auf die erste Position (blau) der Wertungsleiste gerückt. Diese Leiste zeigt alle 6 Farben gefolgt von allen 6 Symbolen. Von oben nach unten wird der Wertungsmarker vorgerückt und alle Gruppen in jedem Garten, die **aus mindestens 3 Hexagonen** bestehen hinsichtlich Farbe und Symbol gewertet.

Um eine Gruppe zu werten, die der Mindestgröße entspricht, werden die Werte der jeweiligen Symbole, aus denen diese Gruppe besteht zusammengezählt. Die Anzahl an Gruppen, die pro Farbe bzw. Symbol gewertet werden können, ist nicht begrenzt.

Zuletzt werden für jede Gruppe, die aus 6 Hexagonen besteht, 6 Bonuspunkte vergeben.

Wer nun die meisten Punkte hat, ist der Gewinner. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



Spielvariante

Um mit einer abgewandelten Zwischenwertung und zusätzlichen Bonuspunkten zu spielen, dreht den Spielplan bei der Spielvorbereitung um und befestigt die Drehscheibe auf der Seite mit dem Zeichen . Die Regeln sind identisch mit denen des normalen Spiels, mit folgenden Ausnahmen:



» Andere Punkte in Phase 2.

» Es gibt Bonuspunkte für Gruppen der Größe 4, 5 und 6 bei der Schlusswertung.



Beispiel: Schlusswertung

Michael ermittelt seine Punkte bei der Schlusswertung der Reihe nach und setzt seinen Punktemarker entsprechend.

Er beginnt mit seinem Lager:

 $1+1=2$  -4

Danach wertet er seinen Garten:

 $1+2+3+6=12$  $1+1+1+1=5$

 $1+2+3+4+5+6=21$  $3+3+3=9$
Erste Gruppe

Bonuspunkte für 6er Gruppe = 6  $3+3+3+3=12$
Zweite Gruppe

IMPRESSUM

Entwickelt von:

© 2021 Plan B Games Inc. Alle Rechte vorbehalten.

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

info@planbgames.com | www.planbgames.com

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

Made in China



Autor: Michael Kiesling

Illustration: Chris Quilliams

Realisation: Sophie Gravel

Entwicklung: Martin Bouchard,

André Bierth,

Moritz Thiele,

Anh Tú Tran

Art Direction: Sophie Gravel

Grafikdesign: Tarek Saoudi,

Nina Allen

3D Modelle: Tarek Saoudi

Redaktion: Martin Bouchard

Übersetzung: André Bierth,

Moritz Thiele

