

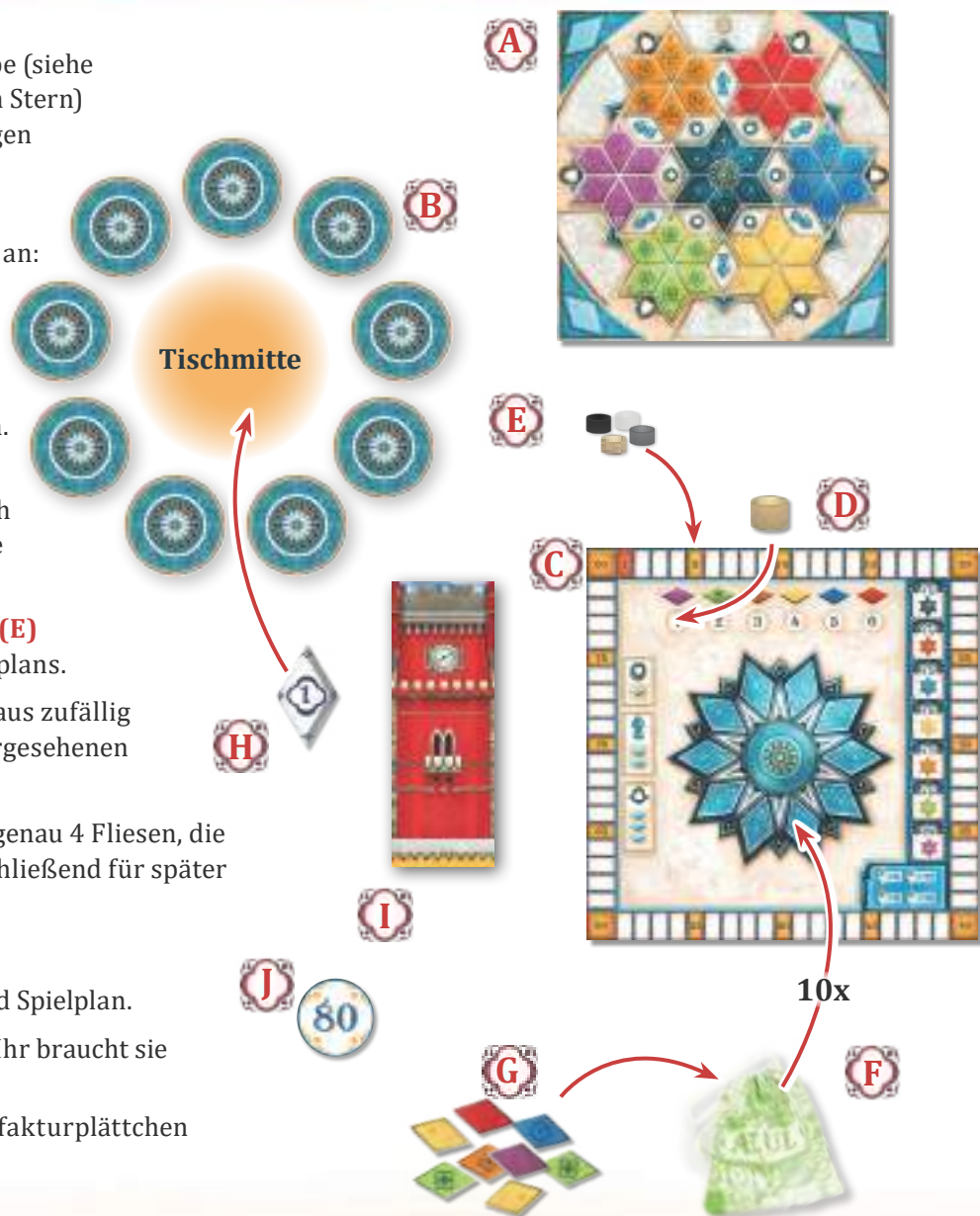


Im 16. Jahrhundert gab König Manuel I. Portugals besten Handwerkern und Künstlern den Auftrag, neue Gebäude zu bauen und historische Paläste zu renovieren. Nach der Fertigstellung der Königspaläste von Evora und Sintra wollte der König einen Sommerpavillon bauen lassen. Hier sollten die Statuen der berühmtesten Mitglieder der königlichen Familie angemessen und würdevoll repräsentiert werden. Das Bauwerk war nur den besten Handwerkern vorbehalten, deren Fähigkeiten dem Glanz der königlichen Familie entsprach. Leider starb König Manuel I., noch bevor mit dem Bau begonnen wurde.

In *Azul - Der Sommerpavillon* kehrt ihr in das Portugal des 16. Jahrhunderts zurück, um eine Aufgabe zu erfüllen, die es nie gab. Als Handwerker müsst ihr die besten Materialien verwenden, um den Sommerpavillon prachtvoll zu gestalten. Vermeidet dabei Materialien zu verschwenden. Der Pavillon soll kein gewöhnliches Gebäude werden - absolute Perfektion wird von euch erwartet. Nur die Besten können sich der Herausforderung stellen, die portugiesische Königsfamilie zu ehren. Gehört ihr dazu?

## SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler wählt eine Spielerablage (A) in einer Farbe (siehe Farbmarkierung zwischen rotem und orangefarbenem Stern) und legt sie so vor sich ab, dass die Seite mit den farbigen Sternen nach oben zeigt.
  - Ordnet der Spielerzahl entsprechend mehrere Manufakturplättchen (B) 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.
  - Legt den Spielplan (C) neben die Manufakturplättchen.
  - Stellt den Rundenzähler (D) auf das Feld von Runde 1. Er markiert nicht nur die aktuelle Runde, sondern auch die Jokerfarbe dieser Runde, die auf der nächsten Seite erklärt wird. In Runde 1 ist lila die Jokerfarbe.
  - Jeder nimmt sich einen Punktemarker in seiner Farbe (E) und stellt ihn auf das Feld 5 der Punkteleiste des Spielplans.
  - Füllt den Beutel (F) mit den 132 Fliesen (G). Zieht daraus zufällig 10 Fliesen und verteilt diese beliebig auf den dafür vorgesehenen Vorrats-Feldern auf dem Spielplan.
  - Bestückt jedes ausliegende Manufakturplättchen mit genau 4 Fliesen, die ihr zufällig aus dem Beutel zieht. Legt den Beutel anschließend für später beiseite.
  - Legt den Startspieler-Stein (H) in die Tischmitte.
  - Stellt den Turm (I) zwischen Manufakturplättchen und Spielplan.
  - Die 4 Punktechips (J) legt ihr neben dem Spiel bereit. Ihr braucht sie später bei der Wertung.
- Legt ungenutzte Spielerablagen, Punktemarker und Manufakturplättchen zurück in die Schachtel.



## ZIEL DES SPIELS

Sei am Spielende der Spieler mit den meisten Punkten. Das Spiel endet, nachdem 6 Runden gespielt wurden und die Schlusswertung stattgefunden hat.

## SPIELABLAUF

Jede Runde besteht aus den folgenden Phasen:

**Phase 1:** Fliesen erwerben

**Phase 2:** Fliesen legen und Punkte erhalten

**Phase 3:** Vorbereiten der nächsten Runde (Phase entfällt in der letzten Runde)

Der jüngste Spieler beginnt, gespielt wird reihum im Uhrzeigersinn. Pro Runde spielt ihr mehrere Züge.

## PHASE 1: FLIESEN ERWERBEN

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

**A)** Nimm alle **Fliesen einer Farbe**, die in dieser Runde nicht Jokerfarbe ist, **von einem Manufakturplättchen** deiner Wahl und lege sie neben deine Spielerablage. Schiebe dann alle übrigen Fliesen von diesem Manufakturplättchen in die Tischmitte. Sollten auf dem Manufakturplättchen eine oder mehrere Fliesen in der Jokerfarbe liegen, **musst** du zusätzlich **genau eine** Joker-Fliese nehmen. Sollten auf einem Manufakturplättchen **nur eine** Joker-Fliese liegen, **darfst** du **nur eine** Joker-Fliese nehmen.

**B)** Nimm alle **Fliesen einer Farbe**, die in dieser Runde **nicht** Jokerfarbe ist, **aus der Tischmitte** und lege sie neben deine Spielerablage. Sollten in der Tischmitte eine oder mehrere Fliesen in der Jokerfarbe liegen, **musst** du zusätzlich **genau eine** Joker-Fliese nehmen. Sollten in der Tischmitte nur Fliesen in der Jokerfarbe liegen, **darfst** du **nur eine** Joker-Fliese nehmen. Falls du der erste Spieler bist, der diese Runde Fliesen aus der Tischmitte nimmt, **musst** du außerdem den Startspieler-Stein nehmen. Lege auch diesen neben deine Spielerablage und ziehe deinen Punktemarker so viele Felder auf der Punkteleiste **rückwärts**, wie du in deinem Spielzug insgesamt Fliesen entnommen hast. Du kannst nicht weiter zurück als Feld 1 ziehen. Sollte dein Punktemarker bereits auf Feld 1 stehen, **darfst** du trotzdem Fliesen aus der Tischmitte nehmen, ohne deinen Punktemarker rückwärts ziehen zu müssen.

## DER STARTSPIELER-STEIN

Der Besitzer des Startspieler-Steins beginnt in der 2. Phase damit seine Fliesen zu legen. In der nächsten Runde ist er Startspieler und hat damit das Privileg, sich als Erster Fliesen nach den oben beschriebenen Regeln aussuchen zu dürfen.

Nachdem du die genommenen Fliesen neben deiner Spielerablage abgelegt hast, ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug.

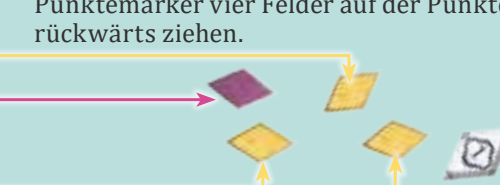
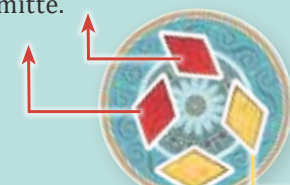
## ZUGBEISPIEL

Jokerfarbe ist in dieser Runde lila, da es die 1. Runde ist.

Ina nimmt die beiden roten Fliesen von einem Manufakturplättchen. Da hier keine Fliese in der Jokerfarbe liegt, kann sie keine weitere Fliese nehmen. Dann schiebt sie die übrigen beiden gelben Fliesen in die Tischmitte.

Von einem anderen Manufakturplättchen nimmt Andrea die grüne Fliese. Da dort auch Fliesen in der Jokerfarbe liegen, nimmt sie eine lilafarbene Joker-Fliese und schiebt die beiden übrigen Fliesen von dort in die Tischmitte.

Tom nimmt die drei gelben Fliesen aus der Tischmitte. Zusätzlich nimmt er die Joker-Fliese. Da er der erste Spieler ist, der Fliesen aus der Tischmitte nimmt, muss er sich auch den Startspieler-Stein nehmen und seinen Punktemarker vier Felder auf der Punkteleiste rückwärts ziehen.



Phase 1 endet, sobald alle Manufakturplättchen UND die Tischmitte komplett von Fliesen geleert sind. Fahrt dann mit Phase 2 fort.



## PHASE 2: FLIESEN LEGEN UND WERTEN

Der Startspieler beginnt. Bist du an der Reihe, prüfe, ob du für ein Feld die **erforderliche Anzahl** an Fliesen in der **benötigten Farbe** neben deiner Spielerablage liegen hast. Hast du ausreichend Fliesen, legst du allerdings **immer nur eine** davon auf das entsprechende Feld deiner Spielerablage. Alle anderen hierzu benötigten Fliesen musst du in den **Turm** werfen. Siehe Beispiele A und B auf Seite 5. Danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn. Dieser Vorgang wird solange wiederholt, bis kein Spieler mehr Fliesen verlegen möchte bzw. kann.

## REGELN ZUM LEGEN DER FLIESEN:

- Du darfst nur Fliesen verlegen, die neben deiner Spielerablage liegen.
- Die Fliesen legst du auf die rautenförmigen Felder deiner Spielerablage. Es dürfen keine Fliesen auf Säulen, Statuen oder Fenster gelegt werden.
- Das Feld, auf das du eine Fliese legen möchtest, muss frei sein.
- Die Felder sind immer sternförmig angeordnet. Die Farbe des Sterns gibt an, welche Farbe die hier abzulegenden Fliesen haben müssen. Die Zahlen auf den Feldern geben an, wie viele Fliesen du insgesamt benötigst, um das Feld mit **einer einzigen** Fliese belegen zu können. Alle anderen hierzu benötigten Fliesen musst du in den Turm werfen.
- Auf die Felder des Sterns in der Spielplan-Mitte kannst du beliebige Farben legen, allerdings müssen alle 6 Fliesen, die du dort hinlegst, eine **andere Farbe** haben.
- Fliesen, die du in einem Zug nicht legst, bleiben erst einmal neben deiner Spielerablage liegen.

## JOKERFARBE NUTZEN

Hast du nicht genügend Fliesen bzw. möchtest du nicht alle Fliesen einer Farbe verwenden, kannst du Fliesen der aktuellen Jokerfarbe nutzen, um auf die ausreichende Menge an Fliesen zu kommen. Allerdings musst du mindestens eine Fliese von der Farbe haben, die du ablegen möchtest. Alle anderen benötigten Fliesen musst du in den Turm werfen.

## HINWEIS ZUR BENUTZUNG VON JOKER-FLIESEN:

Joker-Fliesen können eine beliebige andere Farbe annehmen und diese dann ersetzen. Sie müssen aber immer mit einer, zum Feld der Spielerablage farblich passenden Fliese kombiniert werden, siehe hierzu Beispiele C-E auf Seite 5. Eine Joker-Fliese darf nie auf ein Feld gelegt werden, deren Farbe sie ersetzt. Sie darf immer nur auf ein farbgleiches Feld der Spielerablage gelegt werden (z.B.: lilafarbene Joker-Fliese auf ein lilafarbenes Feld), siehe Beispiel rechts.

## WERTEN

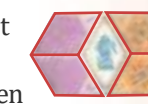
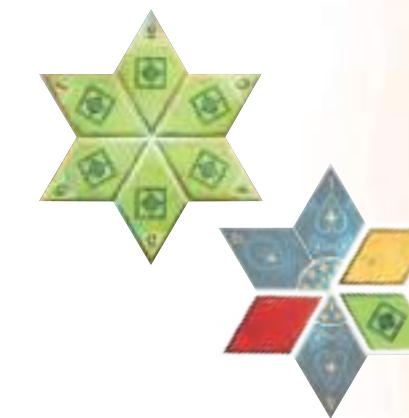
Für **jede Fliese**, die du auf deine Spielerablage legst, erhältst du **sofort einen Punkt**. Ziehe deinen Punktemarker ein Feld auf der Punkteleiste des Spielplans voran. Legst du **eine Fliese an eine oder mehrere benachbarte Fliesen** an, erhältst du für jede dieser Fliesen sofort noch einmal einen Punkt, siehe Beispiele B-E auf Seite 5. Als benachbart gelten alle diejenigen Fliesen, die sich bereits auf dem Stern befinden und miteinander verbunden sind.

Die Punkteleiste ist ein Rundkurs. Hast du das Feld mit **80** Punkten überschritten, nimmst du einen Punktechip und legst ihn vor dir ab, damit alle den aktuellen Punktestand erkennen können.



**Einen Bonus** in Form von **zusätzlichen Fliesen** von den Vorrats-Feldern auf dem Spielplan, erhältst du jetzt, wenn:

- du die 4 angrenzenden Felder einer **Säule** mit Fliesen belegt hast. Du musst dir sofort **eine** beliebige Fliese nehmen.
  - du die 4 angrenzenden Felder einer **Statue** mit Fliesen belegt hast. Du musst dir sofort **zwei** beliebige Fliesen nehmen.
  - du die beiden angrenzenden Felder eines **Fensters** mit Fliesen belegt hast. Du musst dir sofort **drei** beliebige Fliesen nehmen.
- Lege die erhaltene/n Fliese/n neben deiner Spielerablage ab. Bevor der nächste Spieler an die Reihe kommt, füllst du die Vorrats-Felder auf dem Spielplan wieder mit Fliesen aus dem Beutel auf. Ist der Beutel leer, schüttest du die Fliesen aus dem Turm zurück in den Beutel und füllst anschließend auf.



## PASSEN

Wenn du keine Fliesen mehr verlegen möchtest oder kannst, musst du passen. Jetzt darfst du bis zu **4 Fliesen**, die noch neben deiner Spielerablage liegen, mit in den nächsten Durchgang nehmen. Lege diese auf die vier Felder in den Ecken deiner Spielerablage. Überzählige Fliesen, die hier keinen Platz finden, musst du in den Turm werfen. Pro Fliese, die du in den Turm wirfst, ziehst du deinen Punktemarker ein Feld auf der Punkteleiste rückwärts, siehe Beispiel F auf dieser Seite. Damit ist diese Runde für dich beendet.

### WERTUNGSBEISPIELE

Jokerfarbe ist in dieser Runde lila, da es die 1. Runde ist.



#### A

Ina hat 7 blaue Fliesen neben ihrer Spielerablage liegen, die sie auf Feld 6 des blauen Sterns legen möchte.

Dafür braucht sie 6 blaue Fliesen.

1 davon legt sie auf das Feld, 5 Fliesen muss sie in den Turm werfen.

Ina erhält dafür 1 Punkt. Die 1 übrige Fliese kann sie später verwenden und lässt sie neben ihrer Spielerablage liegen.



#### B

Ina hat 3 rote Fliesen neben ihrer Spielerablage liegen, die sie auf Feld 3 des roten Sterns legen möchte.

1 davon legt sie auf das Feld, die restlichen 2 Fliesen muss sie in den Turm werfen.

Dafür erhält sie 1 Punkt, da auf den benachbarten Feldern des roten Sterns keine Fliesen liegen.



#### C

Andrea hat 3 blaue Fliesen und 3 lilafarbene Joker-Fliesen neben ihrer Spielerablage liegen, die sie alle auf Feld 6 des blauen Sterns legen möchte. Sie legt 1 blaue Fliese auf das Feld. Die restlichen 2 blauen Fliesen und 3 lilafarbenen Joker-Fliesen (die sie in diesem Fall als blaue Fliesen verwendet), muss sie in den Turm werfen.

Andrea erhält dafür 3 Punkte: einen für die abgelegte Fliese, zwei weitere für die beiden bereits vorhandenen benachbarten Fliesen.



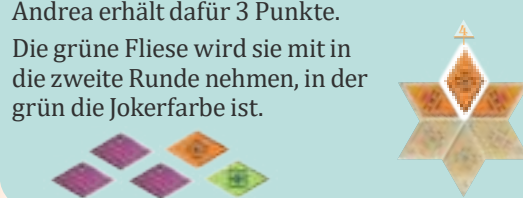
#### D

Andrea hat 1 orangefarbene Fliese, 3 lilafarbene Joker-Fliesen und 1 grüne Fliese neben ihrer Spielerablage liegen. 4 ihrer 5 Fliesen möchte sie nutzen, um Feld 4 des orangefarbenen Sterns zu belegen.

Hierzu legt Andrea 1 orangefarbene Fliese auf Feld 4 des orangefarbenen Sterns und wirft 3 lilafarbene Fliesen in den Turm, da insgesamt 4 orangefarbene Fliesen erforderlich sind.

Andrea erhält dafür 3 Punkte.

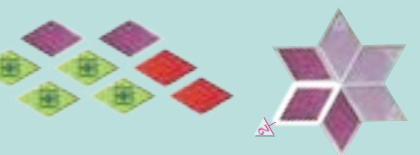
Die grüne Fliese wird sie mit in die zweite Runde nehmen, in der grün die Jokerfarbe ist.



#### E

Charlotte hat 2 lilafarbene Joker-Fliesen, 2 rote Fliesen und 4 grüne Fliesen neben ihrer Spielerablage liegen. 1 lilafarbene Joker-Fliese legt sie auf Feld 2 des lilafarbenen Sterns, die andere wirft sie in den Turm. Dafür erhält Charlotte 3 Punkte.

Die restlichen Fliesen kann sie in ihren nächsten Zügen dieser Runde verwenden.



#### F

Charlotte hat 4 grüne und 2 rote Fliesen neben ihrer Spielerablage liegen.

Sie passt und nimmt die 4 grünen Fliesen mit in die nächste Runde, in der grün die Jokerfarbe ist. Sie legt sie dazu in die vier Ecken ihrer Spielerablage. Die 2 roten Fliesen wirft sie in den Turm und erhält dafür zwei Minuspunkte.



## PHASE 3: VORBEREITEN DER NÄCHSTEN RUNDE

Diese Aufgabe übernimmt der Startspieler.

Sofern ihr noch nicht Runde 6 erreicht habt, bewegst du den Rundenzähler auf das Feld der nächsten Runde, in der du beginnst. Habt ihr bereits 6 Runden gespielt, geht es direkt mit „Spielende“ weiter.

Bestücke nun wieder jedes Manufakturplättchen mit genau 4 Fliesen, die du zufällig aus dem Beutel ziehst. Falls der Beutel leer ist, füllst du ihn wieder mit allen Fliesen auf, die im Turm gesammelt wurden, und fährst dann mit dem Bestücken der Manufakturplättchen fort.

Im seltenen Fall, dass der Beutel leer ist und sich auch keine Fliesen im Turm befinden, beginnst du die nächste Runde dennoch ganz normal, auch wenn du nicht alle Manufakturplättchen bestücken konntest

Gib jetzt den Startspieler-Stein wieder ab und lege ihn zurück in die Tischmitte.

Wer Fliesen in den Ecken seiner Spielerablage gesammelt hat, legt diese jetzt **neben** seine Spielerablage.



## SPIELENDE

Das Spiel endet nach der 6. Runde. Danach findet folgende Schlusswertung statt. Prüft alle, ob ihr folgende Bedingungen erfüllt und zieht euren Punktemarker dann entsprechend voran.

- Konntest du den **mehrfarbigem** Stern (in der Spielplanmitte) vollenden, erhältst du 12 Punkte.
- Konntest du den **roten** Stern vollenden, erhältst du 14 Punkte.
- Konntest du den **blauen** Stern vollenden, erhältst du 15 Punkte.
- Konntest du den **gelben** Stern vollenden, erhältst du 16 Punkte.
- Konntest du den **orangefarbenen** Stern vollenden, erhältst du 17 Punkte.
- Konntest du den **grünen** Stern vollenden, erhältst du 18 Punkte.
- Konntest du den **lilafarbenen** Stern vollenden, erhältst du 20 Punkte.



- Konntest du alle **Einsen** abdecken, erhältst du 4 Punkte.
- Konntest du alle **Zweien** abdecken, erhältst du 8 Punkte.
- Konntest du alle **Dreien** abdecken, erhältst du 12 Punkte.
- Konntest du alle **Vieren** abdecken, erhältst du 16 Punkte.



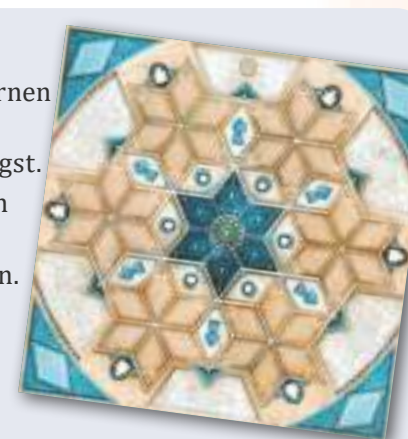
Hast du bei Spielende noch Fliesen in den Ecken deiner Spielerablage liegen, die du nicht mehr verlegen konntest, musst du sie alle in den Turm werfen. Pro weggeworfener Fliese erhältst du einen Minuspunkt.

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

## SPIELVARIANTE

Dreht alle Spielerablagen zu Spielbeginn auf die Rückseite, sodass die Seite mit den gleichfarbigen Sternen nach oben zeigt. Die Regeln sind identisch mit denen des normalen Spiels, mit folgenden Ausnahmen:

- Du hast im Laufe des Spiels für alle 7 Sterne **die Wahl**, welche Farben du sternförmig zusammenlegst.
  - ◇ Entscheidest du dich für einen mehrfarbigen Stern, müssen – wie im normalen Spiel – alle 6 Fliesen **eine andere Farbe** haben.
  - ◇ Entscheidest du dich einen einfarbigen Stern zu legen, müssen alle Fliesen **die gleiche Farbe** haben.
- Mehrere Sterne in einer Farbe oder mehrere mehrfarbige Sterne sind erlaubt. Du erhältst dafür jeweils so viele Punkte, wie im normalen Spiel beschrieben.
- Weiterhin haben sich die Zahlen auf den Feldern der Sterne geändert.



## IMPRESSUM

Entwickelt von:



© 2021 Plan B Games Inc.  
Alle Rechte vorbehalten.  
Anleitung bitte aufbewahren, da sie wichtige Informationen enthält. 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.

info@planbgames.com  
www.planbgames.com

Made in China

**Autor:** Michael Kiesling

**Realisation:** Sophie Gravel

**Entwicklung:** Peter Eggert, Katja Volk, André Bierth, Moritz Thiele

**Art Direction:** Sophie Gravel

**Illustration:** Chris Quilliams

**Grafikdesign:** Maryse Hébert-Lemire

**Redaktion:** Katja Volk

