

LIMITIERTE
AUFLAGE

AZUL

MICHAEL KIESLING

MEISTER-CHOCOLATIER

SPIELANLEITUNG



NEXT MOVE



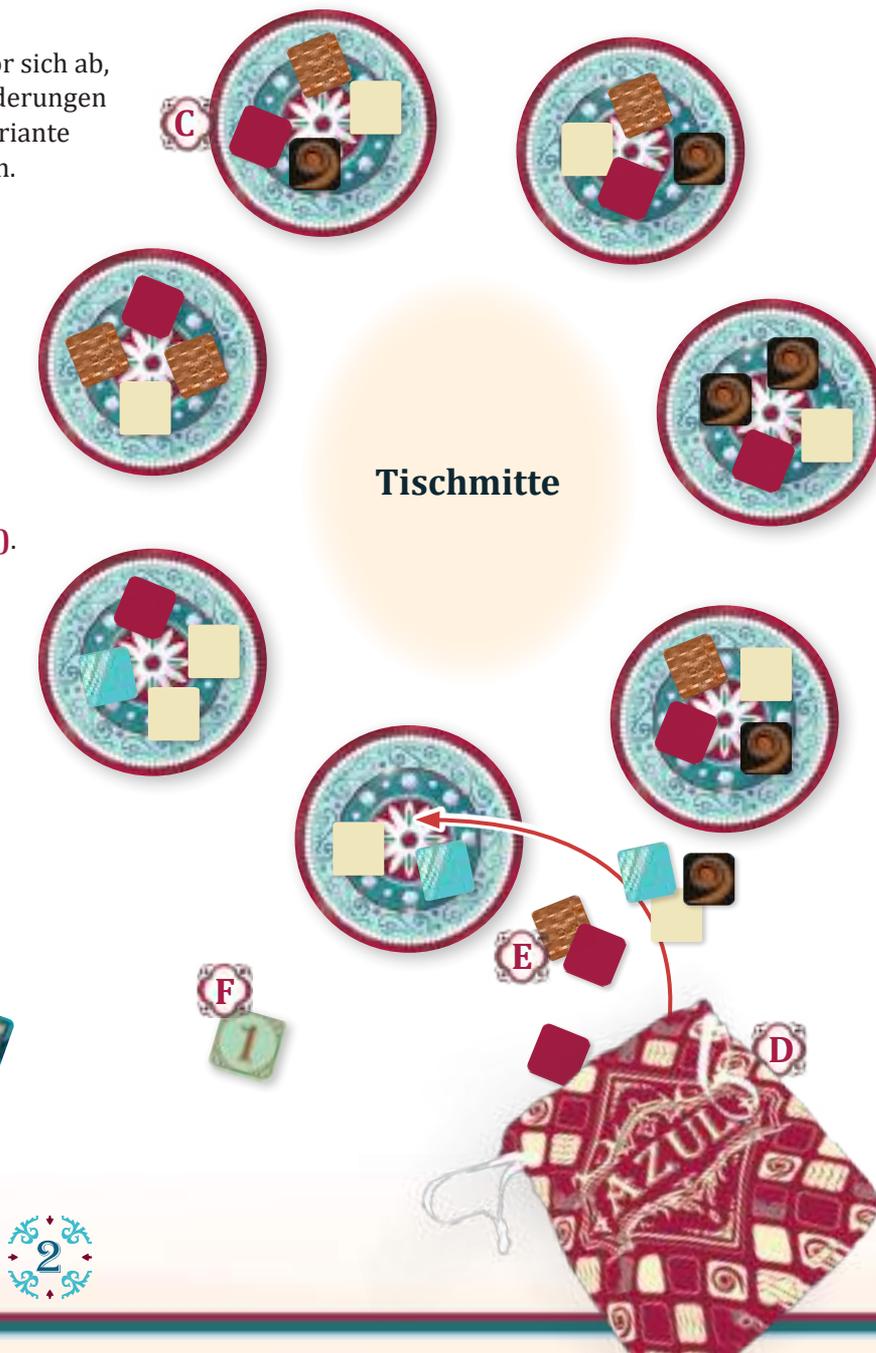
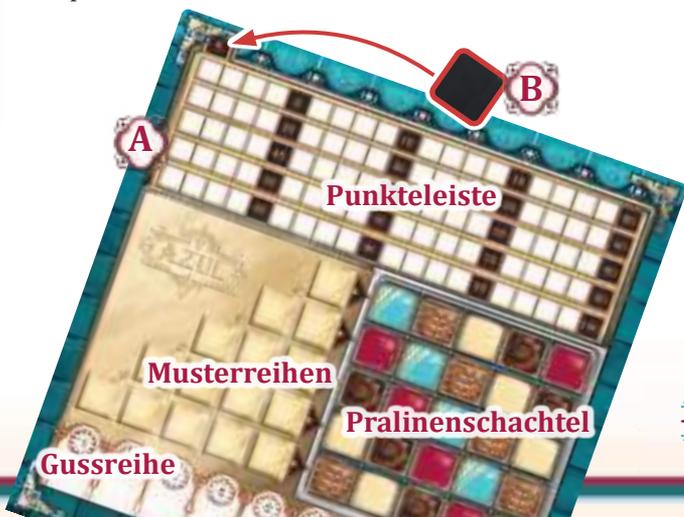
Kreiert als Schokoladenkünstler die begehrtesten Pralinen-Sortimente der Welt!

Azul – Meister-Chocolatier ist eine limitierte Sammler-Edition des vielfach preisgekrönten Spiele-Bestsellers Azul.

SPIELVORBEREITUNG

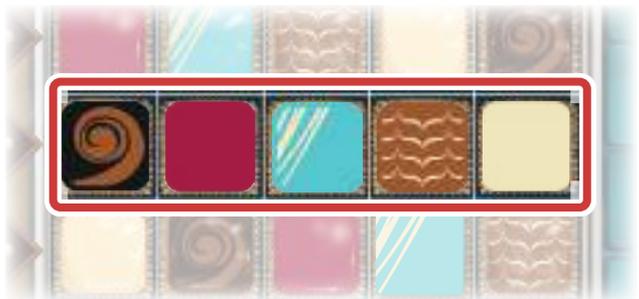
1. Jeder Spieler erhält eine Spielerablage (A) und legt sie so vor sich ab, dass die farbige Pralineschachtel nach oben zeigt. (Die Änderungen für das Spiel mit der hellbraunen Seite sind im Abschnitt Variante beschrieben). Alle Spieler müssen die gleiche Seite benutzen.
2. Jeder nimmt sich einen Punktemarker (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 Pralinen (20 pro Farbe) (E).
5. Wer von euch zuletzt Pralinen gegessen hat, erhält den Startspielermarker (F) und legt ihn vor sich ab. Dann bestückt er jedes ausliegende Manufakturplättchen mit genau 4 Pralinen, 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 Pralinschachtel mit 5 Pralinen vervollständigt hat.



SPIELABLAUF

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

- A. Manufakturphase
- B. Schachtelphase
- C. Vorbereiten der nächsten Runde

A. Manufakturphase

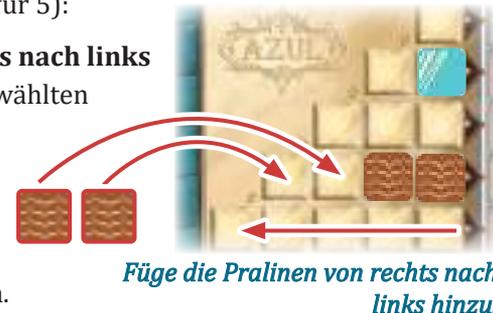
Der Startspieler legt zunächst den Startspielermarker in die Tischmitte und führt dann den ersten Zug aus. Dann läuft diese Phase stets reihum im Uhrzeigersinn weiter.

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

- a) Nimm entweder **alle Pralinen einer Farbe** von einem Manufakturplättchen deiner Wahl und lege dann alle übrigen Pralinen von diesem Manufakturplättchen in die Tischmitte.
- ODER
- b) Nimm **alle Pralinen einer Farbe** aus der Tischmitte. Falls du der erste Spieler bist, der diese Runde Pralinen aus der Tischmitte nimmt, musst du außerdem den Startspielermarker nehmen und auf dem am weitesten links liegenden freien Feld deiner Gussreihe platzieren.

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

- Lege die Pralinen **von rechts nach links** auf die leeren Felder der gewählten Musterreihe.
- Falls die Musterreihe bereits Pralinen enthält, darfst du nur Pralinen **derselben** Farbe hinzufügen.

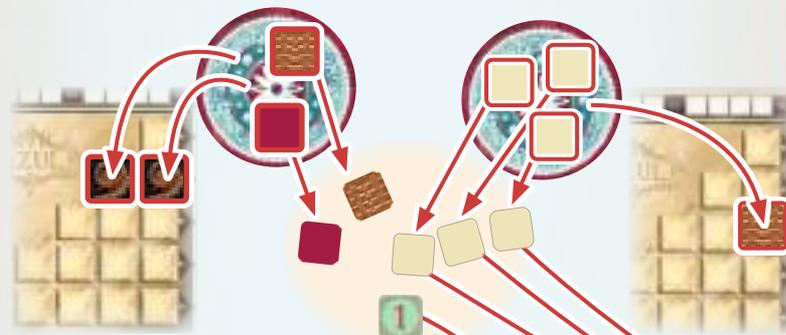


- Sobald alle Felder einer Musterreihe belegt sind, gilt diese Musterreihe als komplett. Falls du mehr Pralinen genommen hast, als du in der Musterreihe unterbringen kannst, musst du die überschüssigen Pralinen in deine Gussreihe legen (siehe Abschnitt **Gussreihe**).

Dein Ziel in dieser Phase sollte es sein, so viele Musterreihen wie möglich zu komplettieren. Denn nur solche ermöglichen es dir, in der folgenden Schachtelphase Pralinen in die Schachtel zu legen, um so Punkte zu erhalten.

ZUGBEISPIEL

1. Paul nimmt die 2 schwarzen Pralinen von einem Manufakturplättchen und legt die übrigen Pralinen von dort in die Tischmitte.
2. Martin nimmt die braune Praline von einem Manufakturplättchen und schiebt die 3 übrigen weißen Pralinen von dort in die Tischmitte.



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



- In allen späteren Runden musst du zusätzlich folgende Regel beachten: Du darfst die Pralinen einer bestimmten Farbe **niemals** in eine Musterreihe legen, in deren zugehöriger horizontaler Reihe **in der Pralinschachtel** bereits eine Praline **derselben** Farbe vorhanden ist (siehe auch [Beispiel](#) unten).

Es gehören immer die Musterreihe und die horizontale Reihe in der Pralinschachtel zusammen, die durch einen Pfeil verbunden sind.

Gussreihe

Alle Pralinen, die du genommen hast, aber nicht den Regeln folgend in einer Musterreihe unterbringen kannst oder willst, musst du **von links nach rechts** auf die leeren Felder deiner Gussreihe legen. Diese Pralinen werden später wieder "geschmolzen und neu gegossen" - sie bringen in der Schachtelphase Minuspunkte. *Falls alle Felder deiner Gussreihe belegt sein sollten, lege hinzukommende Pralinen stattdessen in den **Deckel der Spieleschachtel**.*

Die Manufakturphase endet, sobald alle Manufakturplättchen UND die Tischmitte komplett von Pralinen geleert sind. Fahrt dann mit der Schachtelphase fort.



Andrea nimmt 2 braune Pralinen von einem Manufakturplättchen. Diese darf sie weder in ihre zweite noch in ihre dritte Musterreihe legen, da die zugehörigen horizontalen Reihen in der Pralinschachtel (die zweite und die dritte Reihe) bereits jeweils eine braune Praline enthalten. Sie darf sie auch nicht in die vierte Musterreihe legen, da dort bereits 1 türkise Praline liegt und sie keine Pralinen einer anderen Farbe hinzufügen darf. Sie dürfte jedoch eine der Pralinen in die erste Musterreihe legen und die zweite, überschüssige Praline in ihre Gussreihe (A). Oder sie dürfte beide Pralinen in ihre fünfte Musterreihe legen (B). Alternativ dürfte sie auch beide Pralinen in ihrer Gussreihe platzieren (C).

B. Schachtelphase

Diese Phase könnt ihr alle gleichzeitig ausführen, da alle ihre forderste Praline jeder komplettierten Musterreihe in die Pralinschachtel legen.

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



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

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



A) Pauls zweite Musterreihe ist mit 2 weißen Pralinen komplett. Daher versetzt er die am weitesten rechts liegende Praline dieser Musterreihe auf das entsprechende weiße Feld in der Pralinschachtel (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 türkise Praline auf das zugehörige türkise Feld in der Pralinschachtel (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 Pralinen und legt sie in den Deckel der Spieleschachtel. Die Pralinen in seiner dritten und fünften Musterreihe bleiben für die nächste Runde einfach dort liegen.

Wertung

Jede Praline, die du in deiner Schachtel platzierst, wird dort auf das Feld der passenden Farbe gelegt und gibt **sofort** wie folgt Punkte:

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



Beim Setzen der weißen Praline erhältst du 1 Punkt.

- Falls an die neugesetzte Praline jedoch **mindestens eine** weitere Praline angrenzt, verfare wie folgt:

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

In diesem Beispiel bringt das Setzen der braunen Praline 3 Punkte, da sie dadurch Teil einer horizontalen Gruppe wird, die aus insgesamt 3 Pralinen besteht.



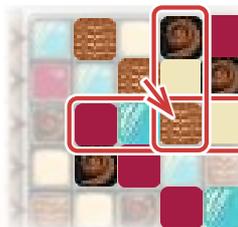
Überprüfe danach noch, ob die neugesetzte Praline nun Teil einer **vertikal** zusammenhängenden Gruppe ist, die aus mindestens 2 Pralinen besteht. Falls ja, erhältst du sofort so viele Punkte, wie es der Anzahl der ununterbrochen zusammenhängenden Pralinen innerhalb dieser vertikalen Gruppe entspricht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

In diesem Beispiel bringt das Setzen der türkisen Praline 2 Punkte, da sie dadurch Teil einer vertikalen Gruppe wird, die aus insgesamt 2 Pralinen besteht.



In diesem Beispiel bringt das Setzen der braunen Praline insgesamt sogar 7 Punkte:

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



Am Ende der Schachtelphase überprüfe schließlich, ob sich Pralinen in deiner **Gussreihe** befinden. Für jede Praline 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 Pralinen aus deiner Gussreihe und lege sie in den Deckel der Spieleschachtel zu den anderen entfernten Pralinen.

Beachte: Falls du den Startspielermarker in deiner Gussreihe hast, zählt er dort die üblichen Minuspunkte. Aber anstatt ihn in den Deckel der Spieleschachtel zu legen, lege ihn einfach vor dir ab.



Paul verliert insgesamt 8 Punkte, da er 4 Pralinen und den Startspielermarker in seiner Gussreihe liegen hat.

C. Vorbereiten der nächsten Runde

Sofern noch kein Spieler eine horizontale Reihe seiner Pralinen-schachtel 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 Pralinen, die er zufällig aus dem Beutel zieht. Falls der Beutel leer ist, füllt er ihn wieder mit all den Pralinen auf, die im Deckel der Spieleschachtel 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 Pralinen im Deckel der Spieleschachtel befinden, beginnt ihr die neue Runde dennoch ganz normal, auch wenn nicht alle Manufakturplättchen (vollständig) bestückt worden sind.



SPIELENDEN

Das Spiel endet direkt **nach** der Schachtelphase, in der mindestens ein Spieler mindestens eine **horizontale** Reihe seiner Pralinschachtel so vervollständigt hat, dass diese aus 5 zusammenhängenden Pralinen besteht. Sobald das Spiel zu Ende ist, erhältst du noch Zusatzpunkte, falls deine Pralinschachtel eines oder mehrere der folgenden Merkmale aufweist:

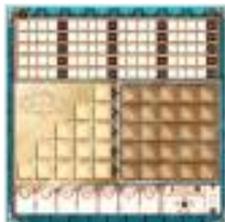
- Pro vollständiger horizontaler Reihe (bestehend aus 5 Pralinen) erhältst du 2 Punkte.
- Pro vollständiger vertikaler Reihe (bestehend aus 5 Pralinen) erhältst du 7 Punkte.
- Pro Farbe, von der du alle 5 Pralinen in deiner Schachtel untergebracht hast, erhältst du 10 Punkte.



Der Spieler mit den insgesamt meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr vollständige horizontale Reihen in seiner Pralinschachtel 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 hellbraunen Pralinschachtel nach oben zeigt. Die Regeln sind identisch mit dem normalen Spiel, mit folgender Ausnahme: Wenn du eine Praline von einer Musterreihe in die Schachtel setzt, 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 Pralinschachtel darf jede Farbe jeweils nur ein Mal vorkommen. (Für jede horizontale Reihe gilt dies ja ohnehin schon - siehe Seite 4 links oben.)



Sonderfall: In der Schachtelphase kann es passieren, dass du die rechte Praline einer Musterreihe nicht mehr den Regeln entsprechend in die Pralinschachtel setzen kannst. In diesem Fall musst du sofort **alle** Pralinen der betroffenen Mustereihe in deine Gussreihe legen (siehe Abschnitt **Gussreihe** auf Seite 4).

Variante Sonder-Manufakturplättchen

Mischt vor jeder Runde alle 9 Manufakturplättchen mit der normalen Seite nach oben und legt wie üblich eine bestimmte Anzahl von Plättchen aus. Dreht nun so viele zufällige Plättchen um, wie Spieler mitspielen, so dass die goldene Seite der Sonder-Manufaktur nach oben liegt. Das Spiel läuft normal ab, bis auf folgende Zusatzregeln für die 5 Arten von Sonder-Manufakturen (SM) beim Bestücken zu Beginn einer Runde, bzw. in der Manufakturphase:



SM 1. Nach dem Bestücken zu Rundenbeginn: Zieht für dieses Plättchen 1 zusätzliche Praline.



SM 2. Nach dem Bestücken zu Rundenbeginn: Nehmt je 1 Praline der abgebildeten Farbe von dem links und rechts benachbarten Plättchen (wenn jeweils vorhanden) und legt sie auf dieses Sonder-Manufakturplättchen.



SM 3. Nimmst du von diesem Plättchen die Pralinen einer Farbe herunter, lege die übrigen Pralinen nicht in die Tischmitte, sondern lasse sie hier liegen.



SM 4. Nimmst du von diesem Plättchen die Pralinen einer Farbe herunter, lege die übrigen Pralinen nicht in die Tischmitte. Teile sie stattdessen auf das links und/oder rechts benachbarte Manufakturplättchen auf. Pralinen derselben Farbe müssen dabei immer gemeinsam auf dasselbe Plättchen umgelegt werden.



SM 5. Nimmst du von diesem Plättchen die Pralinen einer Farbe herunter, lege die übrigen Pralinen in die Tischmitte. Lege dieses Manufakturplättchen bis zum Rundenende als weiteres Feld neben deine Gussreihe. Lege die nächste Praline, die du in deine Gussreihe legen müsstest, auf dieses Plättchen - ohne Punktabzug.



Spielleautor: Michael Kiesling

Realisation: Sophie Gravel

Illustration: Chris Quilliams,
Nina Allen

Grafik: Nina Allen

Entwicklung: Pierre-Olivier Gravel

Internationaler Vertrieb: Andrea Ahlers



Entwickelt von:



© 2022 Plan B Games Inc.

Alle Rechte vorbehalten.
19 rue de la Coopérative
RIGAUD, QC J0P 1P0, KANADA
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.