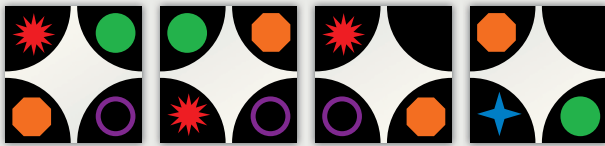


AXIO ROTA

Ein cleveres Legespiel für 1-4 schlaue Köpfe ab
8 Jahren von Reiner Knizia

Spielmaterial

60 Plättchen



4 Wertungstafeln

AXIO ROTA												
0	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12

20 Wertungssteine



je 4x

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an: <https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus-Spiele-Team.

Spielvorbereitung

- Jeder von euch nimmt sich:
 - 1 Wertungstafel,
 - 5 Wertungssteine – je 1x rot, grün, blau, orange, lila.

Legt die Wertungstafel vor euch aus. Platziert dann auf der Wertungstafel je 1 Wertungsstein auf dem Feld mit dem farblich übereinstimmenden Symbol (Feld 0). Die Wertungstafeln müssen während des Spiels für euch alle immer gut sichtbar sein.

Legt bei weniger als 4 Spielern die übrigen Wertungstafeln und -steine zurück in die Schachtel.
- Mischt alle Plättchen verdeckt gut durch. Deckt 4 Plättchen auf und bildet daraus in der Mitte der Spielfläche eine **Auslage** in Form eines 2x2 Quadrats. Falls Plättchen dabei sind, die leere Ecken (ohne Symbol) enthalten, dreht diese Plättchen so, dass die leeren Ecken nicht nach außen zeigen, sondern im Zentrum liegen.



- Nehmt euch nun jeweils 12 Plättchen und platziert sie als verdeckten Stapel vor euch. Dies ist euer **persönlicher Vorrat**. Zieht jeweils 1 Plättchen von eurem Stapel auf die Hand. Achtet darauf, dass eure Mitspieler nicht die Farbsymbole eurer Plättchen sehen.

Die übrigen Plättchen legt ihr als **allgemeinen Vorrat** beiseite.

Spielziel

Reihum legt ihr jeweils 1 Plättchen an die Auslage an. Dadurch entstehen schwarze kreisförmige Flächen. Für identische Farbsymbole in angrenzenden Flächen erhaltet ihr Punkte, die ihr auf eurer Wertungstafel vermerkt.

Am Spielende vergleicht ihr eure Wertungssteine mit der niedrigsten Punktezahl. Es gewinnt, wer mit diesem Stein die höchste Punktezahl erreicht hat. Achtet daher im Spielverlauf besonders darauf, für euer jeweils schwächstes Farbsymbol weitere Punkte zu sammeln.

Spielablauf

Zunächst eine grobe Übersicht:

Ermittelt auf beliebige Weise einen Startspieler. Dieser legt das Plättchen aus seiner Hand an die Auslage an, wertet es und zieht 1 neues Plättchen von seinem Stapel auf die Hand. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Setzt das Spiel so lange fort, bis jeder alle Plättchen von seinem Stapel gelegt hat. Bestimmt dann den Sieger.

Nun der Ablauf im Detail:

Bist du am Zug, führst du folgende Schritte nacheinander aus.

1. **Lege dein Plättchen an die Auslage an.**
2. **Werte dein soeben gelegtes Plättchen.**
3. **Ziehe 1 neues Plättchen.**

1. Lege dein Plättchen an die Auslage an.

Du legst das Plättchen aus deiner Hand so an die Auslage an, dass es mit einer oder mehreren Seiten an dort bereits liegende Plättchen angrenzt.

Versuche, dein Plättchen so zu legen, dass du möglichst viele Punkte sammelst. Verhindere zugleich, dass deine Mitspieler noch mehr Punkte erhalten können.

2. Werte dein soeben gelegtes Plättchen.

Jedes Plättchen enthält in seinen Ecken 4 schwarze Flächen, die durch Anlegen an andere Plättchen eine Kreisform bilden.

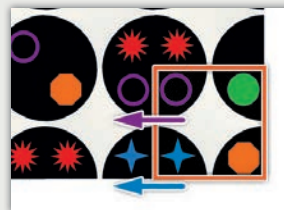
Jede der 4 Ecken deines soeben gelegten Plättchens wird **einzel**n nacheinander gewertet. Grenzt eine Ecke deines Plättchens an **keine** bereits ausliegenden Ecke an, wird diese Ecke nicht gewertet.

Bei der Wertung gibt es 2 unterschiedliche Fälle:

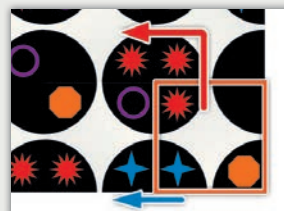
Fall A: Die zu wertende Ecke zeigt ein Farbsymbol

Betrachte alle angrenzenden schwarzen Flächen, die mit der zu wertenden Ecke einen Kreis bilden. Dabei ist es unwichtig, ob der Kreis schon vollständig ist oder nicht.

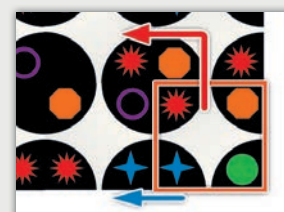
Für jedes Farbsymbol in diesem Kreis, das mit deinem gelegten Symbol identisch ist, erhältst du 1 Punkt. Das von dir gelegte Symbol zählt nicht mit, es bringt keinen Punkt ein.



Beispiel: 1 Punkt für Lila und 1 Punkt für Blau. (Die Ecke mit dem grünen Symbol bringt 0 Punkte, da kein weiteres grünes Symbol angrenzt. Die Ecke mit dem orangefarbenen Symbol wird nicht gewertet, da sie an keine ausliegende Ecke angrenzt.)



Beispiel: 2 Punkte für Rot und 1 Punkt für Blau.

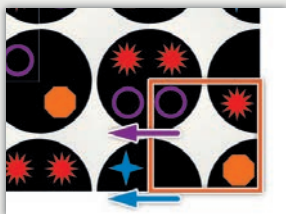


Beispiel: 1 Punkt für Rot und 1 Punkt für Blau.

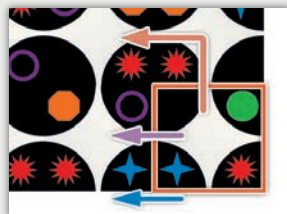
Fall B: Die zu wertende Ecke ist leer

Nenne 1 beliebiges Farbsymbol und werte die leere Ecke so, als zeige sie dort das genannte Symbol. Die Punktvergabe ist identisch zu Fall A.

Achtung: Nur wenn dein gerade gelegtes Plättchen 1 leere Ecke zeigt, darfst du 1 Symbol nennen. Für leere Ecken auf bereits ausliegenden Plättchen gilt dies nicht, diese zählen keine Punkte.



Beispiel: 1 Punkt für Lila und 1 Punkt für Blau, wenn du für die leere Ecke Blau wählst. (Die Ecke mit dem roten Symbol bringt 0 Punkte, da bereits ausliegende leere Flächen keine Punkte bringen.)



Beispiel: 1 Punkt für Blau und entweder 2 Punkte für Rot oder 1 Punkt für Lila, wenn du für die leere Ecke Rot bzw. Lila wählst.

Punkte auf der Wertungstafel anzeigen

Um deine Punkte anzuzeigen, bewegst du die jeweiligen Wertungssteine auf der Wertungstafel um die entsprechende Anzahl nach rechts.

Beispiel: Du erhältst 2 Punkte für Rot und 1 Punkt für Blau. Also bewegst du den roten Stein um 2 und den blauen Stein um 1 Feld nach rechts.

3. Ziehe 1 neues Plättchen.

Zum Abschluss deines Zugs ziehst du 1 neues Plättchen vom Stapel deines persönlichen Vorrats auf die Hand.

Wertungsstein auf Feld 12 der Wertungstafel – „AXIO!“ rufen und Bonuszug durchführen

Du kannst für keine Farbe mehr als 12 Punkte erhalten. Erreichst du mit einem Wertungsstein Feld 12, endet die Wertung dieses Farbsymbols. (Überzählige Wertungspunkte verfallen somit.) Werte gegebenenfalls zunächst das gerade gelegte Plättchen zu Ende. Rufe dann „AXIO!“.

Nun erhältst du sofort 1 Bonuszug. Nimm 1 Plättchen aus dem **allgemeinen Vorrat** – nicht von deinem Stapel! – und spiele es, wie in den Schritten 1 und 2 beschrieben. (Es ist möglich, mehrere Bonuszüge (maximal 5) nacheinander durchzuführen.) Erst wenn du alle Bonuszüge durchgeführt hast, ziehst du zum Abschluss deines Zugs 1 Plättchen von deinem Stapel auf die Hand.

Achtung: Sind alle Plättchen aus dem Vorrat aufgebraucht, kann niemand mehr Bonuszüge durchführen!

Spielende

Sobald jeder von euch alle Plättchen seines Stapels an die Auslage angelegt und gewertet hat, endet das Spiel. Stellt nun wie folgt fest, wer von euch diese Partie AXIO rota gewonnen hat:

Vergleicht jeweils eure Punktezahl des Wertungssteins mit der **niedrigsten** Punktezahl. Wer mit diesem Stein den höchsten Wert erreicht hat, gewinnt. Die Farben der Wertungssteine und ob irgendein Stein Feld 12 erreicht hat, spielen dabei keine Rolle.

Anna



Beispiel: In einer 2er-Partie hat Anna ihre wenigsten Punkte in Rot erzielt. Ihr roter Wertungsstein steht auf Feld 8. Beate hat in Blau die wenigsten Punkte gesammelt. Ihr blauer Stein steht auf Feld 6. Somit hat Anna gewonnen.

Beate



Sollten 2 oder mehr Spieler dieselbe Punktezahl aufweisen, vergleichen die am Gleichstand beteiligten Spieler ihren Wertungsstein mit der jeweils nächstniedrigsten Punktezahl, um zu bestimmen, wer gewinnt.

Anna

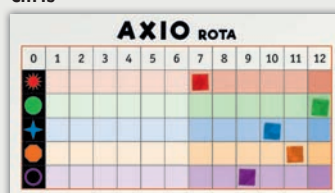


Beispiel: In einer 3er-Partie weist der Wertungsstein mit der niedrigsten Punktezahl bei allen Spielern den Wert 7 auf. Somit muss der nächstniedrigste Wertungsstein betrachtet werden. Hier hat Anna 8 Punkte erreicht, Beate und Chris hingegen 9. Somit entscheidet der drittniedrigste Wertungsstein von Beate und Chris über den Sieg. Hier hat Beate erneut 9 Punkte erreicht, Chris sogar 10. Somit gewinnt Chris diese Partie.

Beate



Chris



Sollte der sehr seltene Fall eintreten, dass bei 2 (oder gar mehr) Spielern alle 5 Wertungssteine jeweils übereinstimmende Punktezahlen aufweisen, teilen sich diese Spieler den Sieg.

Sonderfall: Gelingt es einem Spieler, alle seine 5 Wertungssteine auf Feld 12 zu bringen, gewinnt derjenige sofort.

Das Spiel für 1 Spieler

Alle Regeln gelten unverändert mit folgenden Anpassungen: Du spielst Zug für Zug und versuchst, eine möglichst hohe Wertung zu erzielen. Notiere dir am Ende der Partie die Punktezahl des Wertungssteins mit der niedrigsten Punktezahl. Versuche in folgenden Partien, diese Punktezahl zu übertreffen. Was für einen Highscore kannst du erreichen?

Impressum

Autor: Reiner Knizia

Illustrationen: Claus Stephan

Grafikdesign: Jens Wiese & Jessy Töpfer

Realisation: Thygra Spiele

© 2019 Dr. Reiner Knizia, © 2019 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany.

Alle Rechte vorbehalten.

Reiner Knizia dankt allen Testspielern, insbesondere Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Simon Kane.

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele