

Axio Spielanleitung / Spielregeln

Brettspielnetz.de Team
Copyright 2024 Brettspielnetz.de

Inhalt

Axio Spielregeln.....	1
Einleitung und Spielidee.....	1
Spielmaterial.....	1
Spielbeginn.....	1
Spielverlauf.....	1
Spielende und Gewinner.....	2

Axio

Spielregeln

Einleitung und Spielidee

Axio ist ein Spiel von Reiner Knizia. Die Spieler legen abwechselnd Plättchen auf das Brett und versuchen dabei möglichst lange Gerade mit gleichen Farben/Symbolen zu bilden. Am Ende zählt für jeden Spieler die niedrigste Farbwertung. Der Spieler, der dort den höheren Wert hat, gewinnt.

Spielmaterial

Es gibt 120 Plättchen (jedes ist 2 Felder groß, 90 Teile mit je 2 Farben, 30 mit einer, siehe Abbildung unten).

Spielbeginn

Zu Beginn erhält jeder Spieler 6 zufällige Plättchen.

Die rechts Abbildung zeigt die Startaufstellung.

Spielverlauf

Die Spieler sind abwechselnd mit folgenden Aktionen an der Reihe:

1. Spiele eines deiner Plättchen aus den 6 offenliegenden, indem du es auf zwei freie Felder des Bretts legst.
Bedienung: Klicke auf ein Plättchen, um es auszuwählen. Du kannst es drehen, indem du mehrfach klickst. Klicke danach auf das Feld des Bretts, in dem das Feld mit dem **blauen** Rahmen zum Liegen kommen soll.
In der ersten Runde müssen die Plättchen an noch nicht verwendete Start-Farbsymbole gelegt werden.
2. Brettspielnetz berechnet automatisch den Wert des Zuges für dich: Es zählen gerade Linien gleicher Farbe von beiden Feldern des soeben gelegten Plättchen aus, die nicht über das Plättchen selbst laufen. *Siehe Abbildung unten:* Es werden jeweils 5 mögliche Linien betrachtet. Addiere in den 4 Beispielen die farbigen Zahlen und du erhältst die angezeigten Werte.
3. Brettspielnetz ergänzt am Ende deines Zuges deine Plättchen automatisch auf 6.

- ◆ **Sonderfall 1:** Wenn du vor dem Nachziehen kein Plättchen mit der bzw. den Farben hast, in denen du zur Zeit die niedrigste Wertung hast, kannst du 6 komplett neue Plättchen anfordern, statt nur aufzufüllen. Achte auf die Checkbox neben den Schaltflächen.
- ◆ **Sonderfall 2:** Du kannst pro Farbe höchstens 18 Punkte erzielen. Nach dem Zug, in dem du diese Grenze in einer oder mehreren Farben erreichst, bekommst du direkt einen Zusatzzug.

Spielende und Gewinner

Das Spiel endet, wenn keine Plättchen mehr gelegt werden können.

Gewinner ist der Spieler, dessen **niedrigste Farbwertung** am höchsten ist. Bei Gleichstand wird die zweitniedrigste Wertung verglichen, usw.

In dem seltenen Fall, dass ein Spieler in allen 6 Farben jeweils 18 Punkte erzielt, gewinnt er das Spiel sofort.

In dem abgebildeten Beispiel gewinnt Schwarz mit 8 zu 7.