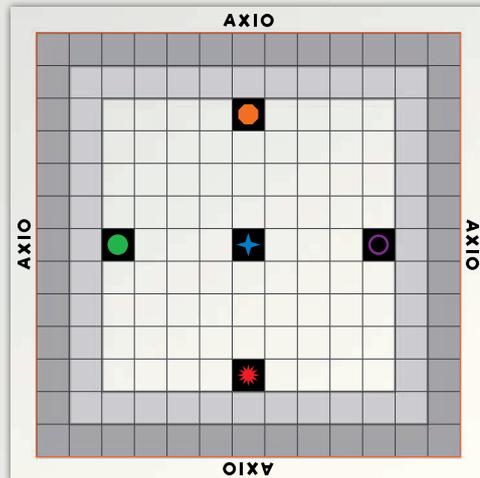


# AXIO

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

## Spielmaterial

### 1 Spielplan



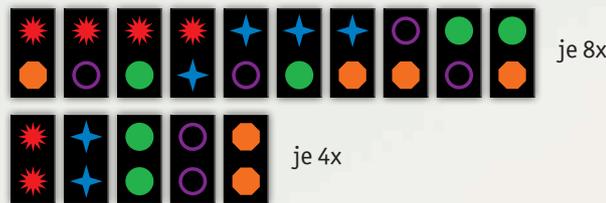
### 4 Wertungstafeln



### 20 Wertungssteine



### 100 Plättchen



### 4 Plättchenablagen



### 1 Stoffbeutel



### 20 Pyramiden



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

## Spielvorbereitung

1. Legt den Spielplan in die Mitte eurer Spielfläche.
2. Platziert die Pyramiden für alle gut erreichbar neben dem Spielplan.
3. Jeder von euch nimmt sich:
  - 1 Plättchenablage,
  - 1 Wertungstafel,
  - 5 Wertungssteine – je 1x rot, grün, blau, orange, lila.Legt die Plättchenablage und die Wertungstafel nebeneinander 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 alle Spieler immer gut sichtbar sein. Legt bei weniger als 4 Spielern nicht benötigtes Spielmaterial zurück in die Schachtel.
4. Gebt alle Plättchen in den Beutel. Dann zieht jeder von euch 5 Plättchen. Stellt sie hochkant in eure Plättchenablage. Achtet darauf, dass eure Mitspieler nicht die Farbsymbole eurer Plättchen sehen.

## Spielziel

Reihum legt ihr jeweils 1 Plättchen auf den Spielplan. Für angrenzende, identische Farbsymbole erhaltet ihr Punkte, die ihr auf eurer Wertungstafel vermerkt. Am Spielende vergleicht ihr eure Wertungssteine mit der niedrigsten Punktezahl. Derjenige von euch gewinnt, der 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:

Der Jüngste von euch ist Startspieler. Er legt 1 seiner 5 Plättchen auf den Spielplan, wertet es und zieht 1 Plättchen aus dem Beutel nach. Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe. Setzt das Spiel so lange fort, bis kein Plättchen mehr auf dem Spielplan platziert werden kann. Bestimmt dann den Sieger.

Nun der Ablauf im Detail:

Bist du am Zug, durchläufst du folgende Schritte:

1. **Lege 1 Plättchen auf den Spielplan.**
2. **Werte das soeben gelegte Plättchen.**
3. **Platziere gegebenenfalls Pyramiden.**
4. **Ergänze deine Plättchen wieder auf 5.**

### 1. Lege 1 Plättchen auf den Spielplan.

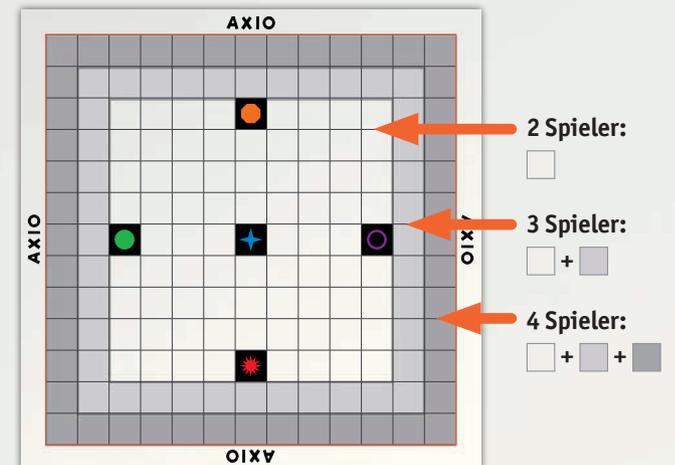
#### Begrenzung des Spielplans in Abhängigkeit der Spielerzahl:

Je nach Spielerzahl steht euch nur eine begrenzte Fläche des Spielplans zur Verfügung.

**2-Personen-Spiel:** Ihr dürft nur den zentralen weißen 9x9-Bereich des Spielplans nutzen.

**3-Personen-Spiel:** Nutzt zusätzlich zum weißen Bereich des Spielplans die direkt anschließenden hellgrauen Felder. Euch steht somit ein 11x11-Bereich zur Verfügung.

**4-Personen-Spiel:** Nutzt zusätzlich die direkt anschließenden grauen Felder. Euch steht somit der gesamte Spielplan (13x13 Felder) zur Verfügung.



### Das erste Plättchen jedes Spielers:

Wähle 1 der 5 Plättchen deiner Plättchenablage aus. Lege es auf 2 freie Felder des Spielplans. Das **erste Plättchen** eines jeden Spielers **muss dabei mit 1 Seite an 1 der 5 farbig bedruckten Felder des Spielplans angrenzen**. Jeder Spieler muss sein Plättchen an ein anderes der 5 farbigen Felder anlegen. Nachdem jeder von euch 1 Plättchen gelegt hat, darf somit an keinem der 5 farbig bedruckten Spielplanfelder mehr als 1 Plättchen liegen.

### Alle weiteren Plättchen:

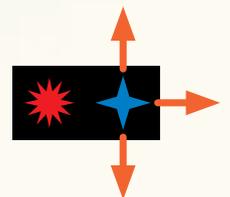
Wähle 1 der 5 Plättchen deiner Plättchenablage aus. **Lege es auf 2 freie Felder des Spielplans**. (Die 5 farbig bedruckten Felder des Spielplans gelten nicht als freie Felder.) Es gibt für das Legen der Plättchen keine weiteren Einschränkungen. (Du darfst Plättchen sogar so auf den Spielplan legen, dass sie an kein einziges anderes Plättchen oder aufgedrucktes Farbsymbol angrenzen.)

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

### 2. Werte das soeben gelegte Plättchen.

Jedes Plättchen besteht aus 2 Hälften. Werte zunächst das Farbsymbol der einen Hälfte, danach das der zweiten. (Es macht beim Werten keinen Unterschied, ob das Plättchen 2 verschiedenfarbige oder 2 identische Farbsymbole aufweist.) Beide Wertungen laufen unabhängig voneinander wie folgt ab:

Die **erzielten Punkte berechnest du immer in die 3 in der Abbildung gezeigten Richtungen vom Plättchen weg**.

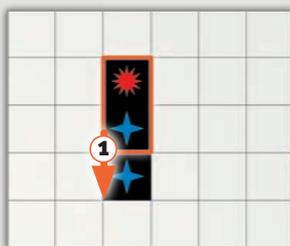


Du wertest somit ein Farbsymbol nie über die andere Plättchenhälfte hinweg. Auch zählt das Farbsymbol der zu wertenden Plättchenhälfte nie mit.

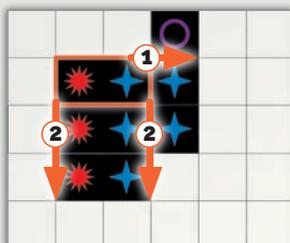
**Zähle** nacheinander in jeder der 3 Richtungen **angrenzende identische Farbsymbole** – egal ob auf Plättchen oder den Spielplan gedruckte. Beende das Zählen, sobald du ein anderes Farbsymbol, ein leeres Feld oder den Spielfeldrand erreichst.

Bewege dann den entsprechenden Wertungsstein auf der Wertungstafel um die Gesamtpunkte aus allen 3 Richtungen weiter.

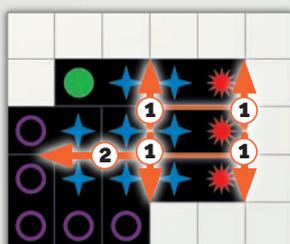
**Anmerkung:** Es wird immer wieder geschehen, dass du für eine Plättchenhälfte keine Punkte erhältst.



1 Punkt für Blau



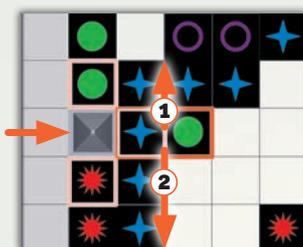
3 Punkte für Blau und  
2 Punkte für Rot



4 Punkte für Blau und  
2 Punkte für Rot

### 3. Platziere gegebenenfalls Pyramiden.

Durch das Legen deines Plättchens kannst du 1 oder mehrere einzelne, leere Felder erzeugen. Diese bestehen aus nur 1 Feld, das komplett von anderen Plättchen, farbig bedruckten Feldern oder dem durch die Spielerzahl festgelegten Spielplanrand begrenzt ist. Solche Felder können durch Plättchen nicht mehr abgedeckt werden. **Stelle** stattdessen jeweils **1 Pyramide auf diese in deinem Zug gebildeten leeren Felder**. Für jedes der maximal 4 waagrecht und senkrecht direkt angrenzenden Felder erhältst du je 1 Punkt für das dort angrenzende Farbsymbol. Bewege die entsprechenden Wertungssteine auf deiner Wertungstafel weiter.



**Beispiel:** Für das gelegte Plättchen erhält Anna zunächst 3 Punkte für Blau. Da durch das Legen des Plättchens ein einzelnes Feld frei geblieben ist, darf sie nun zusätzlich 1 Pyramide platzieren. Durch diese erhält sie je 1 Punkt in den Farben Grün, Blau und Rot.

**Hinweis:** Sollten bereits alle Pyramiden auf dem Spielplan eingesetzt sein, dann versetze 1 der Pyramiden auf das neu entstandene einzelne Feld. Die durch das Versetzen entstandenen leeren Felder verbleiben so bis zum Spielende.

### 4. Ergänze deine Plättchen wieder auf 5.

Zum Abschluss deines Zuges fülle deine Plättchenablage wieder auf 5 auf. Ziehe dazu 1 Plättchen aus dem Beutel.

#### Optional: Tausche alle deine Plättchen:

Solltest du am Ende deines Zuges – bevor du Plättchen nachziehst – von der Farbe (oder den Farben) mit den aktuell wenigsten Punkten kein einziges Farbsymbol auf deinen Plättchen haben, darfst du Folgendes tun:

Lege zunächst alle deine Plättchen neben deine Plättchenablage, sodass deine Mitspieler dies überprüfen können. Ziehe dann 5 neue Plättchen aus dem Beutel und stelle sie auf deine Plättchenablage. Gib erst danach deine zur Seite gelegten Plättchen zurück in den Beutel.

### Wertungsstein auf Feld 18 der Wertungstafel – „Axio!“ rufen und Bonuszug durchführen

Du kannst pro Farbsymbol nicht mehr als 18 Punkte auf der Wertungstafel erhalten. Erreichst du mit einem Wertungsstein beim Werten eines Plättchens oder einer Pyramide 18 Punkte, beende die Wertung dieses Farbsymbols. (Überzählige Wertungspunkte verfallen somit.) Rufe stattdessen „Axio!“. Werte gegebenenfalls zunächst das Plättchen und/oder die Pyramide(n) zu Ende. Dann erhältst du 1 Bonuszug. Spiele 1 weiteres Plättchen und werte es, wie in den Punkten 1-3 beschrieben. Erst wenn du alle Bonuszüge durchgeführt hast (maximal sind 5 im Spiel möglich), darfst du deine Plättchen wieder auf 5 ergänzen.

### Spielende

Sobald ihr beim Schritt „Lege 1 Plättchen auf den Spielplan“ kein Plättchen auf die der Spielerzahl entsprechende Spielfläche legen könnt, endet das Spiel sofort. Nun stellt wie folgt fest, wer von euch diese Partie **AXIO** gewonnen hat:

Vergleicht die Punktezahl des Wertungssteins mit der niedrigsten Punktezahl jedes Spielers. Derjenige von euch gewinnt, der mit diesem Stein die höchste Punktezahl erreicht hat. Die Farben der Wertungssteine und ob irgendein Wertungsstein Feld 18 erreicht hat, spielen keine Rolle.



**Beispiel:** In einer 2er-Partie hat Anna ihre wenigsten Punkte in Rot erzielt. Ihr roter Wertungsstein steht auf Feld 11. Beate hat in Blau die wenigsten Punkte gesammelt. Ihr blauer Wertungsstein steht auf Feld 8. Somit hat Anna gewonnen.



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



**Beispiel:** In einer 3er-Partie weist der Wertungsstein mit der niedrigsten Punktezahl bei allen Spielern den Wert 9 auf. Somit muss der nächstniedrigste Wertungsstein betrachtet werden. Hier hat Anna 11 Punkte erreicht, Beate und Doris hingegen 12. Somit entscheidet der drittniedrigste Wertungsstein von Beate und Doris über den Sieg. Hier hat Beate erneut 12 Punkte geholt, Doris sogar 15. Somit gewinnt Doris diese Partie.



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.

In seltenen Fällen gewinnt alternativ sofort der Spieler, der alle seine 5 Wertungssteine auf Feld 18 der Wertungstafel bringen konnte.

### Das Spiel für 1 Spieler

Alle Regeln gelten unverändert mit folgenden Anpassungen:

Du benötigst keine Plättchenablage.

Es steht dir wie im 2-Personen-Spiel nur der weiße 9x9-Bereich des Spielplans zur Verfügung.

Lege 2 Wertungstafeln nebeneinander vor dir aus. Sobald ein Wertungsstein Feld 18 der ersten Wertungstafel erreicht, beende die Wertung dieses Farbsymbols. (Überzählige Wertungspunkte verfallen somit.) Schiebe stattdessen den Wertungsstein sofort weiter auf Feld 0 der zweiten Wertungstafel. Werte gegebenenfalls dann das Plättchen und/oder die Pyramide(n) zu Ende.



Ziehe immer 1 Plättchen und lege es nach den üblichen Regeln auf den Spielplan. Werte es anschließend und bewege die entsprechenden Wertungssteine weiter. Dann ziehe das nächste Plättchen. (Somit erhältst du für das Erreichen eines Feldes 18 auf keiner der beiden Wertungstafeln einen Bonuszug.)

Notiere dir am Ende der Partie die Punktezahl des Wertungssteins mit der niedrigsten Punktezahl. (Beachte, dass du für einen Wertungsstein auf der zweiten Tafel 18 Punkte hinzuzählen musst.) 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

Schachtellayout basierend auf dem Grunddesign von Hans-Georg Schneider

**Realisation:** Klaus Ottmaier

© 2017 Dr. Reiner Knizia, © 2017 Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Germany.

Alle Rechte vorbehalten.

Reiner Knizia dankt allen Testspielern, insbesondere Iain Adams, Sebastian Bleasdale, Chris Bowyer, David Farquhar, Martin Higham, Ross Inglis, Kevin Jacklin und Chris Lawson.

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

