



Jijbent.nl: spelregels Axio

R. Knizia
Copyright 2022 Jijbent.nl

Inhoud

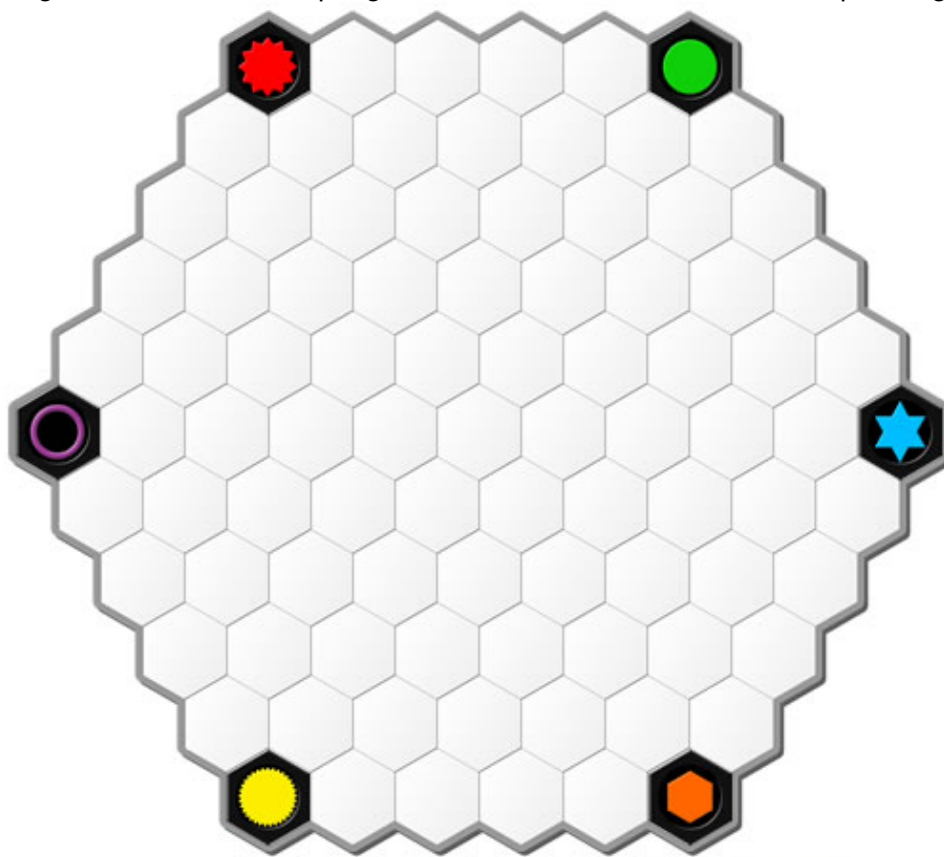
Spelregels Axio.....	1
Inleiding en doel van het spel.....	1
Start van het spel.....	1
Het spelverloop.....	1
Bonusspel.....	2
Einde van het spel.....	2

Spelregels Axio



Inleiding en doel van het spel

Axio is een spel van Reiner Knizia. In dit spel leggen spelers om de beurt tegels op het speelbord en proberen daarmee zo lang mogelijke lijnen van gelijke symbolen/kleuren te maken. Het eindresultaat van de spelers wordt bepaald door de slechtst scorende kleur. De speler die zo het hoogst scoort, heeft het spel gewonnen. Hieronder staat de startopstelling.



Start van het spel

Er zijn in totaal 120 tegels in het spel (90 met 2 verschillende symbolen en 30 met 2 dezelfde symbolen). Aan het begin van het spel krijgen beide spelers 6 willekeurige stenen die alleen gezien kunnen worden door de betreffende speler.

Het spelverloop

Om de beurt moeten de spelers de volgende acties uitvoeren:

1. Speel een tegel. Kies een tegel (bovenin) en plaats deze op twee vrije velden op het speelbord. Klik (meerdere malen) op de tegel bovenin om deze te roteren. In de eerste ronde moeten de

spelers hun tegel aan één van de op het bord afgebeelde symbolen leggen die nog niet door een andere speler zijn gekozen. Let op: de plek waar de tegel wordt geplaatst is afhankelijk van het blauw omliggende symbool bovenin.

2. Score bepalen. Per symbool op de geplaatst tegel wordt er gescoord. Vanaf elk symbool zou je 5 lijnen kunnen trekken (zie de afbeelding hieronder). Langs elke lijn worden het aantal identieke symbolen op het bord en op andere tegels geteld, totdat er een leeg veld of een veld met een ander symbool komt. De symbolen op de zojuist gespeelde tegel tellen niet mee. De optelsom van je score uit de 5 lijnen geeft je totale score per symbool.



3. Tegels aanvullen. Het aantal tegels in de hand wordt automatisch aangevuld tot 6.

4. Tegels omruilen. Als je voor het aanvullen van de tegels geen tegels meer hebt met je laagst scorende kleur/symbool dan krijg je de optie om aan te geven dat je al je tegels wilt omruilen. Er worden dan 6 nieuwe tegels voor je getrokken.

Bonusspel

Je kunt per kleur niet meer dan 18 punten scoren. Als je die score behaalt dan mag je voor het aanvullen nog een tegel spelen en scoren. Na het bonus spel worden je tegels weer aangevuld.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als er geen tegels meer kunnen worden gespeeld. De eindscore wordt bepaald door het aantal punten van de slechtst scorende kleur. De speler met de hoogste eindscore heeft gewonnen. In geval van een gelijke stand brengt de kleur met de één na laagste waarde de beslissing, enzovoort. In het uiterst zeldzame geval dat een speler erin slaagt om voor alle 6 kleuren een score van 18 punten te behalen, dan wint die speler het spel onmiddellijk. In het spel hieronder heeft zwart gewonnen met een score van 8 tegen 7 van wit.



Spel: 15612123 zet: 21... i7-h8 ● 8: 13 ■ 18 ■ 11 8 ■ 8 ○ 7: 12 ■ 14 ■ 11 7 7