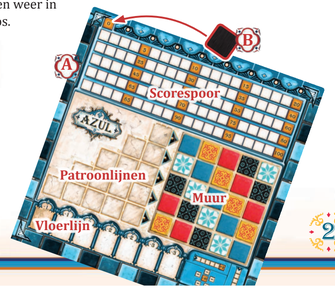
AZUL

Azuleojos (oorspronkelijk witte en blauwe keramische tegels) zijn een uitvinding van de Moren. De versiering valt in de smaak bij de Portugese koning Manuel I tijdens zijn bezoek aan het Alhambra, in het zuiden van Spanje. Hij is zo onder de indruk van de fabelachtige schoonheid van de Moorse decoraties in het interieur van het Alhambra dat hij zijn eigen paleis in Portugal met soortgelijke tegels laat versieren. Het is aan jullie om in opdracht van de koning de muren van het koninklijke paleis in Evora te verfraaien.

Voorbereiding

1. Geef elke speler een spelerbord (A). Gebruik de zijde met de gekleurde muur (zie de spelvariant aan het einde van deze spelregels om met de grijze zijde te spelen). Alle spelers moeten dezelfde zijde gebruiken.
2. Neem 1 scoresteen **(B)** en leg hem op vak '0' van je scorespoor.
3. Leg de fabrieksschijven **(C)** in een cirkel in het midden van de tafel.
   - Gebruik in een spel met 2 spelers 5 Fabrieksschijven.
   - Gebruik in een spel met 3 spelers 7 Fabrieksschijven.
   - Gebruik in een spel met 4 spelers 9 Fabrieksschijven.
4. Vul de zak **(D)** met de 100 tegels (20 in elke kleur) **(E)**.
5. De speler die als laatste in Portugal is geweest, ontvangt het Startspelerfiche **(F)** en plaatst willekeurig 4 tegels uit de zak op elk van de Fabrieksschijven.

Stop ongebruikte spelerborden, scorestenen en Fabrieksschijven weer in de doos.



Doel van het spel

De speler met de meeste punten wint. Het spel eindigt na de ronde waarin tenminste één speler een horizontale lijn van 5 opeenvolgende tegels op zijn muur maakt.

Spelverloop

Het spel verloopt over meerdere rondes, die elk bestaan uit drie fases:

A. Fabrieksaanbod

B. Muurbekleding

C. Voorbereiding van de volgende ronde

A. Fabrieksaanbod

De startspeler legt het Startspelerfiche in het midden van de tafel en speelt zijn eerste beurt. Daarna verloopt het spel volgens de wijzers van de klok.

Tijdens je beurt moet je op één van de volgende manieren tegels nemen:

OFWEL

a) Neem **alle tegels van dezelfde kleur** van één van de Fabrieksschijven en leg de rest van de tegels op deze Fabrieksschijf in het midden van de tafel.

OF

b) Neem **alle tegels van dezelfde kleur** van het midden van de tafel. Als je in de huidige ronde de eerste speler bent die dat doet, dan ontvang je ook het Startspelerfiche en leg je deze in het meest linkse vak van je vloerlijn.

Leg dan de tegels die je nam op **één** van de 5 patroonlijnen op je spelerbord (op de eerste lijn is er plaats voor 1 tegel, op de vijfde lijn voor 5).

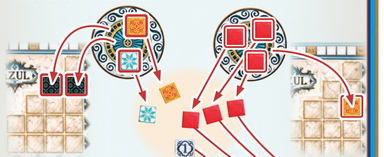
- Leg de tegels één voor één en **van rechts naar links** in de gekozen patroonlijn.
- Liggen er al tegels op de patroonlijn, dan mag je enkel tegels van **dezelfde kleur** toevoegen.
- Zodra alle vakken van een patroonlijn gevuld zijn, is die lijn compleet. Als je patroonlijn compleet is maar je nog tegels over hebt, dan moet je deze overige tegels in je vloerlijn leggen (zie Vloerlijn).

Plaats de tegels van links naar rechts.

Je doel in deze fase is om zoveel mogelijk van je patroonlijnen compleet te maken, want tijdens de volgende fase 'Muurbekleding' mag je alleen tegels van complete patroonlijnen verschuiven naar overeenkomstige lijnen op je muur om punten te scoren.

Voorbeeld eerste beurt

1. Tijdens zijn beurt neemt Peter de 2 zwarte tegels van een Fabrieksschijf en legt hij de 2 overgebleven tegels in het midden van de tafel.
2. Martin neemt de gele tegel van een Fabrieksschijf en legt de 3 overgebleven rode tegels in het midden van de tafel.



3. Andrea neemt de 3 rode tegels van het midden van de tafel. Omdat zij als eerste tegels van het midden van de tafel neemt, ontvangt ze ook het Startspelerfiche, dat ze op het meest linkse vak van haar vloerlijn legt.

- In alle latere rondes geldt de volgende regel: je mag **geen** tegels van een bepaalde kleur in een patroonlijn leggen als er al een tegel van die kleur op de overeenkomstige lijn van je muur ligt.

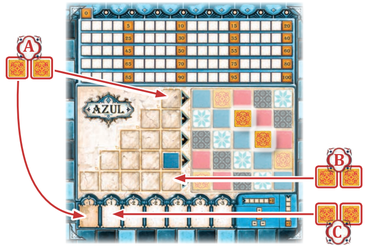
Vloerlijn

Als je tegels neemt en je deze niet volgens de regels op een patroonlijn kan of wil neerleggen, dan moet je ze van links naar rechts op je vloerlijn leggen. Deze tegels zijn op de vloer gevallen en zijn tijdens de fase 'Muurbekleding' minpunten waard.

Als alle vakken van je vloerlijn gevuld zijn, leg dan tegels die je er later nog wil bijleggen voorlopig in het deksel van de doos.

Deze fase is voorbij als alle tegels van het midden van de tafel EN van alle Fabrieksschijven zijn weggenomen.

Daarna begint de fase 'Muurbekleding'.



Andrea neemt 2 gele tegels van een Fabrieksschijf. Ze mag deze niet op haar tweede of haar derde patroonlijn leggen, aangezien er in de overeenkomstige lijnen op haar muur al gele tegels liggen.

Ze mag de tegels ook niet op de vierde patroonlijn leggen, omdat er daar al een blauwe tegel ligt en er geen tegels van verschillende kleuren op dezelfde patroonlijn mogen liggen.

Ze mag dus ofwel één tegel op de eerste patroonlijn leggen en de overgebleven tegel op haar vloerlijn leggen (A), ofwel beide tegels op de vijfde patroonlijn leggen (B). Ze zou zelfs beide tegels op haar vloerlijn mogen leggen (C).

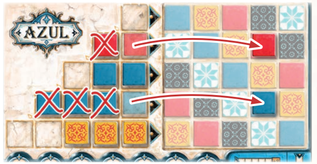
B. Muurbekleding

Deze fase kan door alle spelers gelijktijdig worden uitgevoerd. Ze leggen tegels van hun **complete patroonlijnen** op hun muur, waarbij geldt:

A) Werk je patroonlijnen **van boven naar beneden** af. Neem alleen de meest rechtse tegel van elke complete lijn en leg deze op het vak met dezelfde kleur in de overeenkomstige lijn van je muur. Zodra je een tegel op je muur legt, scoor je punten (zie Punten scoren).

B) Resterende tegels van de complete patroonlijnen worden voorlopig in het deksel van de doos gelegd.

Tegels van **patroonlijnen die bij het begin van deze fase incompleet waren,** blijven op het speelbord liggen voor de volgende ronde.



A) Er liggen twee rode tegels op de tweede patroonlijn van Peter. Hij legt de meest rechtse tegel van deze patroonlijn op het rode vak van zijn muur, op dezelfde lijn. Hiermee scoort hij 1 punt (zie Punten scoren).

Zijn derde patroonlijn is nog niet compleet, dus voorlopig doet hij daar nog niets mee.

Zijn vierde patroonlijn is ook compleet. Hij legt de meest rechtse blauwe tegel op het blauwe vak van zijn muur, op dezelfde lijn. Hiermee scoort hij 1 punt.

Hij negeert zijn vijfde patroonlijn, want die is nog niet compleet.

B) Vervolgens legt hij de resterende tegels van zijn tweede en vierde patroonlijn in het deksel van de speldoos. De tegels op zijn derde en vijfde patroonlijn blijven gewoon liggen.

Punten scoren:

Elke tegel die je naar je muur verplaatst, wordt steeds op het vak gelegd dat overeenstemt met zijn kleur. Hiermee scoor je als volgt punten:

Deze zet is 1 punt waard.

- Grenzen er **geen** tegels verticaal of horizontaal aan de zojuist geplaatste tegel, dan scoor je 1 punt op het scorespoor.

- Als er tegels naast jouw tegel liggen, controleer dan hoeveel tegels er **horizontaal** grenzen aan de zojuist geplaatste tegel. **Tel al deze tegels (inclusief de zojuist geplaatste tegel) en scoor dat aantal punten.**

Leg je in dit voorbeeld de gele tegel neer, dan scoor je 3 punten voor de horizontaal aangrenzende tegels (inclusief de gele tegel die zojuist werd geplaatst).

Controleer of er 1 of meer tegels **verticaal** grenzen aan de zojuist geplaatste tegel. Je scoort dat aantal punten (inclusief de zojuist geplaatste tegel).

Leg je in dit voorbeeld de blauwe tegel neer, dan scoor je 3 punten voor de verticaal aangrenzende tegels.

Leg je in dit voorbeeld de gele tegel neer, dan scoor je 4 punten voor de horizontaal aangrenzende tegels en 3 punten voor de verticaal aangrenzende tegels.

Controleer aan het einde van de fase 'Muurbekleding' of er tegels op je **vloerlijn** liggen. Voor elke tegel op je vloerlijn verlies je het aantal punten dat erboven staat vermeld. Schuif je scoresteen achteruit op het scorespoor (je score kan echter nooit onder nul uitkomen).

Verwijder tenslotte alle tegels van je vloerlijn en leg ze in het deksel van de speldoos. ***Opmerking:*** ligt het Startspelerfiche op je vloerlijn, dan telt deze daar als een normale tegel. Leg dit fiche daarna niet in de doos maar leg het voor je neer.

Peter verliest in totaal 8 punten, omdat zijn vloerlijn 4 tegels en het Startspelerfiche bevat.

C. Voorbereiding van de volgende ronde

Heeft er nog niemand een horizontale lijn van 5 opeenvolgende tegels op zijn muur (zie Einde van het spel), bereid dan de volgende ronde voor. De speler met het Startspelerfiche vult alle Fabrieksschijven weer aan met 4 tegels uit de zak. Is de zak leeg, vul deze dan opnieuw met de tegels die je in het deksel van de doos hebt gelegd en ga verder met de aanvulling van de Fabrieksschijven. Daarna begint de volgende ronde.

Het is uitzonderlijk, maar mocht het gebeuren dat je opnieuw zonder tegels komt te zitten nadat je de zak hebt aangevuld met afgelegde tegels, dan begint de volgende ronde, ook al zijn niet alle Fabrieksschijven volledig aangevuld.

Einde van het spel

Het spel eindigt zodra er na de fase 'Muurbekleding' minstens één speler is die tenminste één lijn van 5 **horizontaal** aangrenzende tegels op zijn muur heeft gemaakt.

Zodra het spel ten einde is, scoor je extra punten als je aan de volgende voorwaarden voldoet:

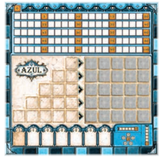
- Scoor 2 punten voor elke complete horizontale lijn van 5 opeenvolgende tegels op je muur.

- Scoor 7 punten voor elke complete verticale lijn van 5 opeenvolgende tegels op je muur.
- Scoor 10 punten voor elke kleur waarvan je alle tegels (5) op je muur hebt geplaatst.

De speler met de meeste punten op zijn of haar scorespoor wint het spel. Is er een gelijkspel, dan wint de speler met de meeste complete horizontale lijnen op zijn muur. Is er dan nog steeds een gelijkspel, dan delen de spelers de overwinning.

Spelvariant

Voor een nieuwe ervaring kun je de grijze zijde van de speelborden gebruiken. De regels zijn identiek aan die van het gewone spel, met één uitzondering. Als je een tegel van een patroonlijn op je muur legt, dan mag je die tegel op een willekeurig vak van de overeenkomstige muurlijn leggen. Echter, tijdens het spel geldt dat er zowel op een **horizontale** lijn als op een **verticale** lijn van je muur slechts één tegel van een kleur mag liggen.



Let op: In de fase Muurbekleding kan het gebeuren dat je de meest rechtse tegel van een bepaalde patroonlijn niet op je muur kan plaatsen, omdat er geen geschikte positie meer voor beschikbaar is. In dat geval moet je direct **alle** tegels van deze patroonlijn in je vloerlijn leggen (zie Vloerlijn).

TEAM

Spelontwerp: Michael Kiesling
Producent: Sophie Gravel
Ontwikkeling: Viktor Kobilke & Philippe Schmit
Verantwoordelijke artwork: Philippe Guérin
Illustraties: Chris Quilliams
Graphisch Ontwerp: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly
Communicatie: Mike Young
Internationale Relaties: Andrea Ahlers & Katja Wienicke
Uitgevers: Sophie Gravel, Viktor Kobilke
Marketing: Martin Bouchard
Ontwikkeld door:

© 2018 Plan B Games Inc.

Dit product mag niet gereproduceerd worden zonder uitdrukkelijke toestemming.

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0, Canada.

www.planbgames.com

Bewaar deze informatie voor uw administratie.

Geproduceerd in China.

AZUL

SPELREGELS