



AZUL

REGOLAMENTO

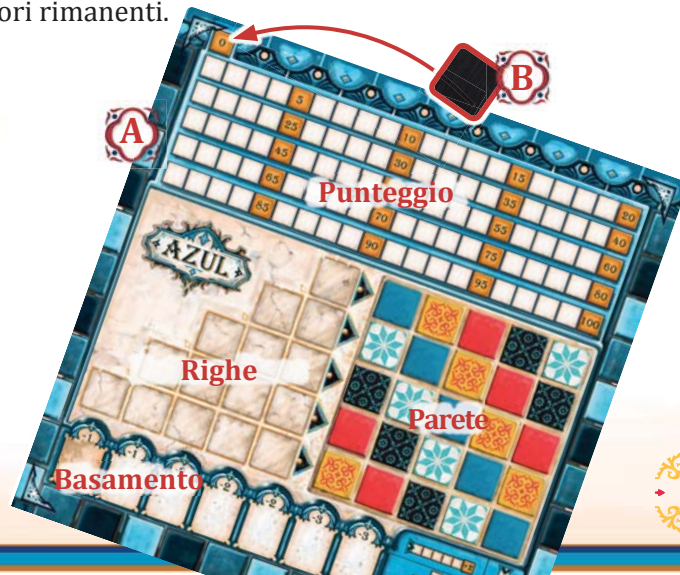


Introdotte dai Mori, le azulejos (in origine piastrelle di ceramica bianca e blu) sono state fatte proprie dai portoghesi quando il re Manuel I, in visita al palazzo dell'Alhambra nella Spagna meridionale, è stato ipnotizzato dalla incredibile bellezza delle piastrelle decorative moresche. Il re, affascinato dalla bellezza degli interni dell'Alhambra, ordinò immediatamente che i muri del suo palazzo in Portogallo fossero decorati con simili piastrelle. Azul conduce te, artista piastrellista, ad adornare i muri del Palazzo Reale di Evora.

PREPARAZIONE

1. Ogni giocatore prende una scheda di gioco **(A)**. La scheda va girata sul lato con la parete colorata. (Vedi la **Variante di gioco** per usare il lato in grigio). Ogni giocatore deve usare lo stesso lato.
2. Prendi un segnalino di punteggio **(B)** e posizionalo sullo spazio "0" del tuo segnapunti.
3. Disponi l'espositore **(C)** in cerchio al centro del tavolo:
 - in 2 giocatori, usare 5 espositori;
 - in 3 giocatori, usare 7 espositori;
 - in 4 giocatori, usare 9 espositori.
4. Metti nella borsa **(D)** 100 piastrelle (20 di ogni colore) **(E)**.
5. Colui che più di recente ha visitato il Portogallo prende il simbolo di primo giocatore **(F)** e pone su ogni espositore 4 piastrelle prese casualmente dalla borsa.

Riponi nella scatola le schede, i segnalini di punteggio e gli espositori rimanenti.



OBIETTIVO DEL GIOCO

Essere il giocatore con più punti alla fine della partita. Il gioco termina dopo il turno in cui almeno un giocatore ha una riga orizzontale di 5 piastrelle consecutive sul proprio muro.



TURNO DI GIOCO

Il gioco si svolge in più di un turno, ciascuno composto da tre fasi:

- A. Proposta
- B. Piastrellare
- C. Preparazione del turno successivo

A. Proposta

Il primo giocatore posiziona il simbolo primo giocatore al centro della tavola e il primo turno ha così inizio. La partita prosegue in senso orario.

Al tuo turno, devi prendere le piastrelle in uno di questi modi:

- a) Prendi **tutte le piastrelle dello stesso colore** da un qualsiasi espositore e sposti le rimanenti piastrelle da quell'espositore al centro del tavolo.
- OPPURE
- b) Prendi **tutte le piastrelle dello stesso colore** dal centro della tavola. Se sei il primo giocatore in questo turno a prendere le piastrelle dal centro del tavolo, prendi anche il simbolo primo giocatore e lo posizioni sullo spazio più a sinistra del tuo basamento.

Dopodiché, aggiungi le piastrelle selezionate a **una** delle 5 righe sulla tua scheda di gioco (la prima riga ha uno spazio per contenere 1 piastrella, la quinta riga ne ha 5).

- Posiziona le piastrelle, una a una, **da destra a sinistra** sulla riga scelta.

- Se la riga ha già piastrelle, puoi solo aggiungere piastrelle dello **stesso** colore.



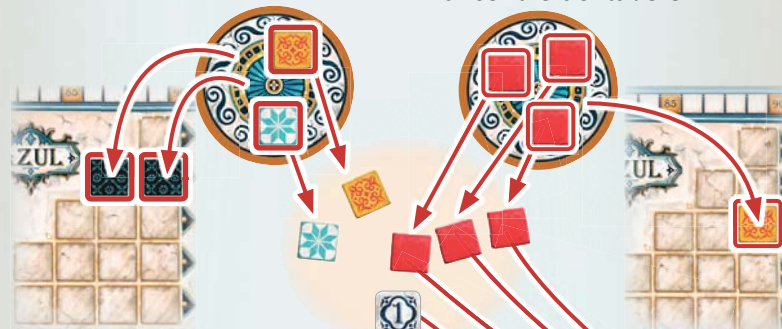
Metti da destra a sinistra.

- Quando tutti gli spazi di una riga sono occupati, la riga è considerata completa. Se hai preso più piastrelle di quante ne puoi mettere nella riga scelta, devi mettere quelle in eccesso nel basamento (vedi **Basamento**).

In questa fase il tuo obiettivo è completare il maggior numero possibile delle tue righe, poiché durante la successiva fase di piastrellamento, per ottenere punti potrai solo spostare le piastrelle dalle righe complete alle corrispondenti righe sulla tua parete.

ESEMPIO DI PRIMO TURNO

1. Al suo turno Cesare prende le 2 piastrelle nere da un espositore e mette le rimanenti piastrelle al centro del tavolo.
2. Caterina prende la piastrella gialla da un espositore e pone le restanti 3 piastrelle rosse al centro del tavolo.



3. Andrea prende queste 3 piastrelle rosse dal centro del tavolo. Poiché è il primo a scegliere dal centro, prende pure il simbolo primo giocatore e lo pone nello spazio più a sinistra del suo basamento.

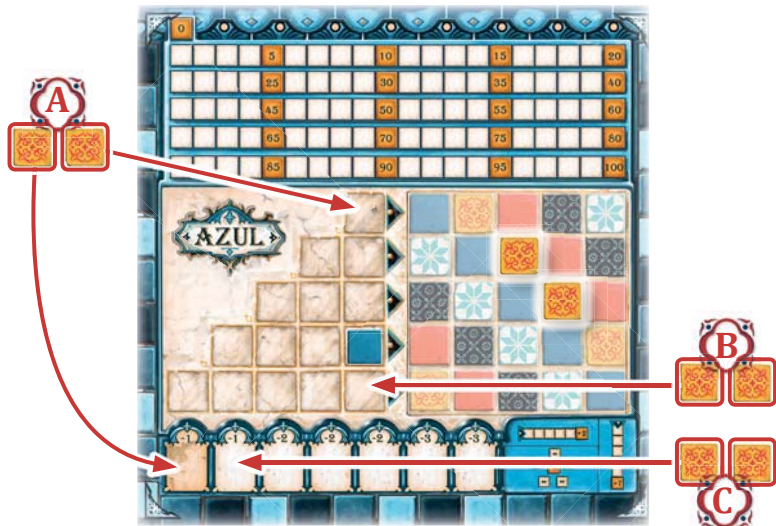
- Nei successivi turni devi inoltre rispettare la seguente regola: **non ti è consentito** posare piastrelle di un dato colore in una riga la cui corrispondente riga sulla tua parete contiene già una tessera di quel colore.

Basamento

Dovrai piazzare le piastrelle che selezioni, ma che non puoi o non vuoi mettere secondo le regole, sul tuo **basamento**, riempiendone gli spazi **da sinistra a destra**. Tali piastrelle sono considerate cadute sul pavimento e sottraggono punti nella fase di piastrellamento. *Se tutti gli spazi del basamento sono occupati, metti le ulteriori piastrelle cadute nel **coperchio** della scatola del gioco, per conservarle per il momento.*

Questa fase termina quando il centro del tavolo e tutti gli espositori non contengono alcuna piastrella.

Quindi, si prosegue con la fase di piastrellamento.



Andrea prende 2 piastrelle gialle da un espositore.

Non può posizionarle sulla sua seconda o terza riga, poiché ciascuna delle corrispondenti righe sulla parete ha una piastrella gialla. Neppure può metterle nella quarta riga, poiché c'è già una piastrella blu e non può aggiungere piastrelle di diverso colore.

Tuttavia può posizionare una sola piastrella nella prima riga e quella in eccesso nel basamento (A).

Oppure può mettere entrambe le piastrelle nella quinta riga (B).

Può anche scegliere di posizionare entrambe le piastrelle basamento (C).

B. Piastrellare

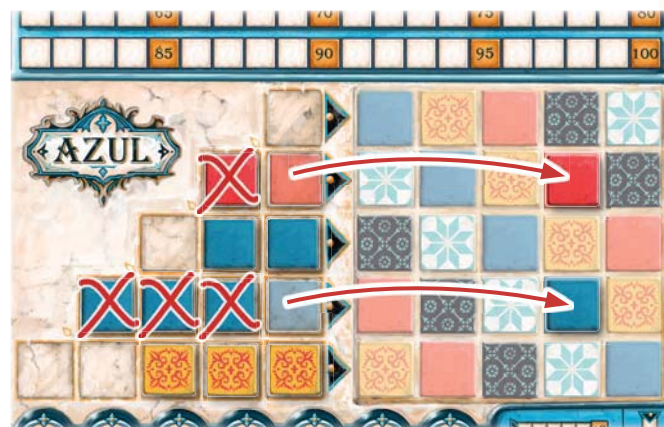
Questa fase può essere eseguita simultaneamente da tutti i giocatori, in quanto spostano le piastrelle dalle loro righe complete alle loro pareti.

- A) Procedi con le tue righe, **dall'alto verso il basso**. Sposta la piastrella **più a destra** da ogni riga **completa** verso lo spazio del medesimo colore nella corrispondente riga del tuo muro. Ogni volta che sposti una piastrella, guadagni immediatamente punti (vedi **Punteggio**).



- B) Poi rimuovi tutte le piastrelle dalle righe senza piastrelle nello spazio **più a destra**. Mettile nel **coperchio** della scatola del gioco per il momento.

Fatto ciò, le rimanenti piastrelle sulle **righe** rimangono sulla tua scheda giocatore per il turno successivo.



- A) *La seconda riga di Cesare è completa con 2 piastrelle rosse. Muove la piastrella più a destra di questa riga sullo spazio rosso nella parete (e ottiene subito 1 punto, vedi **Punteggio**).*

Ignora la terza riga, poiché non è completa.

Sposta dalla sua quarta riga completa la piastrella blu più a destra sullo spazio blu sulla parete (e guadagna immediatamente 1 punto).

Ignora la quinta riga, poiché non è completa.

- B) *Poi toglie le rimanenti piastrelle dalla seconda e quarta riga e le mette nel coperchio della scatola del gioco. Le piastrelle nella terza e quinta riga rimangono sulla sua scheda di gioco.*

Punteggio

Ogni piastrella che metti sulla tua parete va posata nello spazio corrispondente al suo colore e fornisce immediatamente punti:

- Se **non** ci sono piastrelle adiacenti (verticalmente o orizzontalmente) alla piastrella appena posata, guadagni 1 punto.



Piazzare la piastrella rossa fornisce 1 punto.

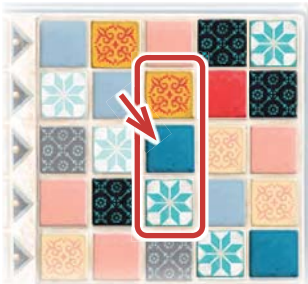
- Se tuttavia vi sono piastrelle adiacenti, procedi come segue:

Controlla se ci sono una o più piastrelle adiacenti **orizzontalmente** alla piastrella appena posizionata. In caso affermativo, conta queste piastrelle (**inclusa quella appena messa**) e guadagni altrettanti punti.



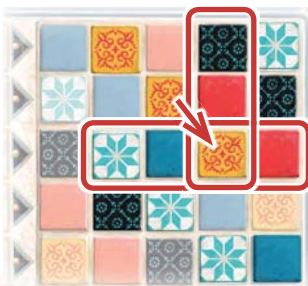
In questo esempio, piazzare la piastrella gialla fornisce 3 punti per le tre piastrelle orizzontali adiacenti (inclusa quella gialla appena messa).

Controlla se ci sono una o più piastrelle connesse **verticalmente** alla piastrella appena posizionata. In caso affermativo, conta queste piastrelle (**inclusa quella appena messa**) e guadagni altrettanti punti.



In questo esempio, piazzare la piastrella blu fornisce 3 punti per le tre piastrelle verticali connesse.

In questo esempio, piazzare la piastrella gialla fornisce non solo 4 punti per le piastrelle orizzontali adiacenti, ma anche 3 punti per le piastrelle verticali connesse.



Dopo la fase di piastrellamento della parete, verifica se hai piastrelle nel tuo **basamento**. Per ogni piastrella nel basamento, perdi il numero di punti indicato immediatamente sopra. Adegua il tuo segnapunti di conseguenza (comunque non puoi mai scendere sotto 0 punti).



Infine rimuovi tutte le piastrelle dal basamento e collocalle nel coperchio della scatola del gioco. Nota: se hai il simbolo primo giocatore nel basamento, consideralo una normale piastrella; non metterlo nel coperchio, ma posizionalo davanti a te.



Cesare perde un totale di 8 punti poiché nel suo basamento ha 4 piastrelle e il simbolo primo giocatore.

C. Preparazione del turno successivo

Se nessun giocatore ha ancora completato una riga orizzontale di 5 piastrelle consecutive sulla propria parete (vedi **Fine della partita**), prepara il turno successivo. Il giocatore con il simbolo primo giocatore riempie tutti gli espositori con 4 piastrelle prese dalla borsa come nella preparazione di inizio partita. Se la borsa è vuota, la riempie con le piastrelle presenti nel coperchio della scatola di gioco e continua a riempire gli espositori. Quindi ha inizio il nuovo turno.

Nell'improbabile caso che si esauriscano nuovamente le piastrelle e il coperchio sia vuoto, il nuovo turno inizia come al solito anche se non tutti gli espositori sono stati riempiti completamente.

FINE DELLA PARTITA

La partita termina subito **dopo** la fase di piastrellamento durante la quale almeno un giocatore ha completato almeno una riga con 5 piastrelle adiacenti **orizzontalmente** sulla propria parete.

Una volta che il gioco è finito, considera i punti aggiuntivi se hai raggiunto i seguenti obiettivi:

- Ottieni 2 punti per ogni riga completa di 5 piastrelle adiacenti orizzontalmente sulla tua parete.
- Ottieni 7 punti per ogni colonna completa di 5 piastrelle verticalmente connesse sulla tua parete.
- Ottieni 10 punti per ogni colore di cui hai posizionato tutte le 5 piastrelle sulla tua parete.

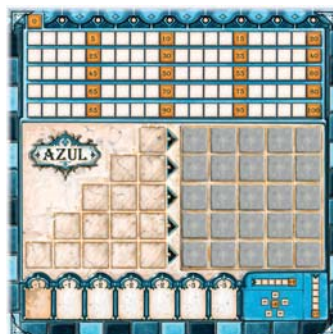


Il giocatore con più punti, vince il gioco. In caso di parità, il giocatore con più righe orizzontali complete, vince il gioco. In caso di ulteriore parità, la vittoria è condivisa.



Variante di gioco

Per un gioco leggermente diverso, utilizzate il lato grigio delle schede di gioco. Le regole sono le stesse, tranne che spostando una piastrella da una riga alla parete, è possibile collocarla in qualsiasi spazio della corrispondente riga sulla parete. Tuttavia, col progredire della partita, nessun colore può apparire più di una volta nelle 5 colonne **verticali** della parete.



Game Design: Michael Kiesling

Producer: Sophie Gravel

Development: Viktor Kobilke & Philippe Schmit

Art Direction: Philippe Guérin

Illustrations: Chris Quilliams

Graphic Design: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly

Coordination: Geneviève Blouin

Foreign Affairs: Andrea Ahlers & Katja Wienicke

Editing: Sophie Gravel, Viktor Kobilke

Marketing: Martin Bouchard

Development by:



© 2017 Plan B Games Inc.

No part of this product may be reproduced without specific permission.
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0, Canada.

www.planbgames.com

Retain this information for your records.

Made in China.

Italian translation by BGG user *gyruss*. Revision 1

