

The background is a grid of 25 square tiles. The tiles feature various patterns in shades of blue and cream. The patterns include geometric star shapes, floral motifs, and abstract designs. In the center of the grid is a large, ornate crest. The crest has a blue and gold border and contains the word 'AZUL' in a large, bold, serif font. Below the crest is a smaller, similar-shaped element containing the word 'Reglamento' in a red serif font.

AZUL

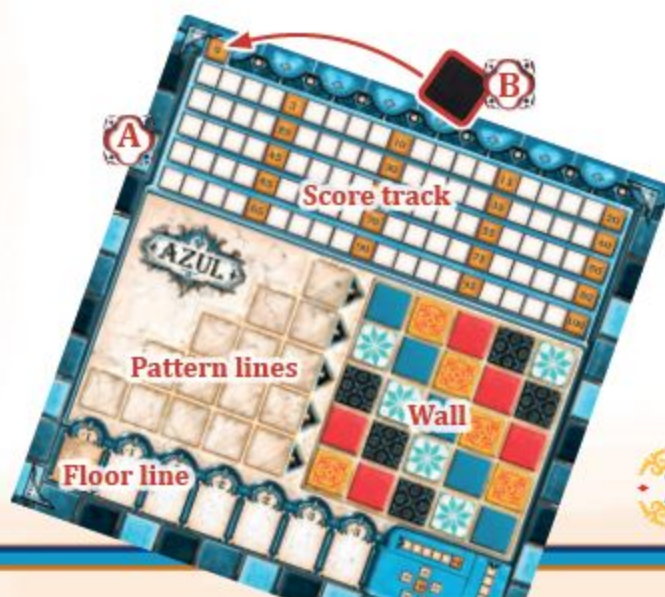
Reglamento



Introducidos por los Moros, los azulejos (losetas de cerámica originalmente blancas y azules) fueron completamente adoptados por los portugueses, cuando su rey Manuel I, en una visita al palacio de la Alhambra en el Sur de España, quedó hipnotizado por la impresionante belleza de los azulejos decorativos moros. El rey, impresionado por la belleza interior de la Alhambra, ordenó de inmediato que su propio palacio en Portugal fuera decorado con azulejos similares. Azul te reta a ti, un artista de colocación de azulejos, para embellecer las paredes del Palacio Real de Évora.

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Dale a cada jugador un tablero de jugador (A). Dale la vuelta a tu tablero hacia el lado con la pared de colores. (Ver **Variante de Partida** para jugar con el lado gris del tablero). Cada jugador debe usar el mismo lado.
2. Coge 1 marcador de puntuación (B) y colócalo en el espacio "0" de tu hilera de puntuación.
3. Coloca los expositores de Factoría (C) en un círculo alrededor del centro de la mesa:
 - En una partida a 2 jugadores, coloca 5 expositores de Factoría.
 - En una partida a 3 jugadores, coloca 7 expositores de Factoría.
 - En una partida a 4 jugadores, coloca 9 expositores de Factoría.
4. Llena la bolsa (D) con los 100 azulejos (20 de cada color) (E).
5. El jugador que visitó Portugal más recientemente toma el marcador de jugador inicial (F) y luego llena cada expositor de Factoría con exactamente 4 azulejos extraídos al azar de la bolsa.



Centro de la mesa

Devuelve a la caja los tableros de jugador no usados, los marcadores de puntuación y los expositores de Factoría.



OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el jugador con más puntos al final de la partida. La partida termina después de la ronda en la que al menos un jugador ha completado una línea horizontal de 5 azulejos consecutivos en su pared.



PARTIDA

La partida se juega en múltiples rondas, cada una de las cuales se compone de tres fases::

- A. Oferta de Factoría
- B. Alicatado de la Pared
- C. Preparación de la siguiente ronda

A. Oferta de Factoría

El jugador inicial coloca el marcador de jugador inicial en el centro de la mesa y luego empieza el primer turno. La partida continúa en el sentido de las agujas del reloj.

En tu turno, debes elegir azulejos de una de las siguientes maneras:

O BIEN

- a) Coge todos los azulejos del mismo color de cualquier expositor de Factoría y luego mueve los azulejos restantes de este expositor de Factoría al centro de la mesa.

O BIEN

- b) Coge todos los azulejos del mismo color del centro de la mesa. Si eres el primer jugador en esta ronda en coger azulejos del centro de la mesa, también toma el marcador de jugador inicial y colócalo en el espacio libre más a la izquierda de tu línea de suelo.

Luego, añade los azulejos que seleccionaste a **una** de las 5 líneas de patrones en tu tablero de juego (la primera línea tiene 1 espacio puede ser ocupado por 1 azulejo, la quinta línea tiene 5).

- Coloca los azulejos uno a uno, de **derecha a izquierda** en tu línea de patrón elegida.
- Si la línea del patrón ya tiene azulejos, solo puedes añadir azulejos del **mismo color**.



Coloca los azulejos de derecha a izquierda.

- Una vez que se llenan todos los espacios de una línea de patrón, esa línea se considera completa. Si has cogido más azulejos de los que puedes colocar en la línea de patrón elegida, debes colocar los azulejos sobrantes en la línea del suelo (ver **Línea del Suelo**).

Tu objetivo en esta fase es completar tantas líneas de patrones como puedas, porque durante la siguiente fase de Alicatado de la Pared, solo podrás mover los azulejos de las líneas de patrones completas a sus líneas correspondientes en tu pared para ganar puntos.

EJEMPLO DE PRIMER TURNO

1. En su turno, Pedro coge los 2 azulejos negros de un expositor de Factoría y coloca los azulejos restantes en el centro de la mesa.
2. Martín coge el azulejo amarillo de un expositor de Factoría y coloca los 3 azulejos rojos restantes en el centro de la mesa.



3. Entonces, Andrea coge estos 3 azulejos rojos del centro de la mesa. Como ella es la primera en coger del centro, también toma el marcador de jugador inicial y lo coloca en el espacio más a la izquierda de su línea de suelo.

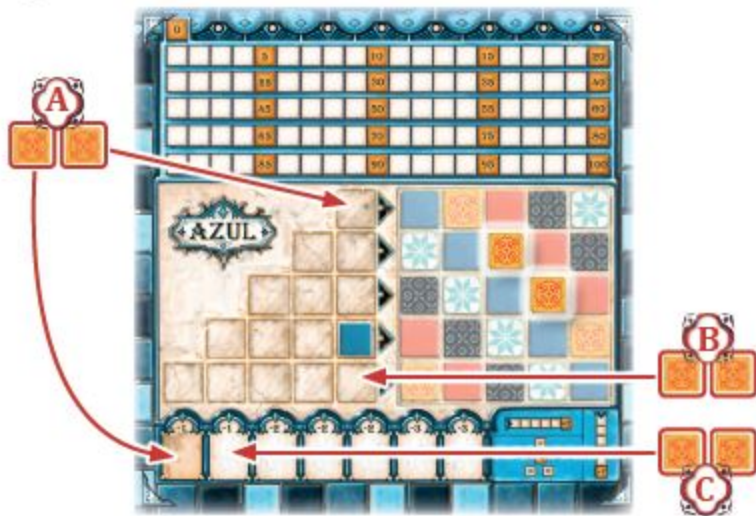
- En todas las rondas siguientes, también debes cumplir con la siguiente regla: **No puedes** colocar azulejos de un cierto color en una línea de patrón cuya línea correspondiente en tu pared ya tiene un azulejo de ese color.

Línea del Suelo

Cualquier azulejo que hayas elegido y que no puedas o no quieras colocar de acuerdo con las reglas, debes colocarlo en tu **línea de suelo**, llenando tus espacios de **izquierda a derecha**. Se considera que estos azulejos se han caído al suelo y dan puntos negativos en la fase de Alicatado de Pared. *Si todos los espacios de tu línea de suelo están ocupados, devuelve los azulejos caídos de más a la tapa de la caja del juego para almacenarlos por el momento.*

Esta fase finaliza cuando el centro de la mesa Y en todos los expositores de Factoría no hay más azulejos.

Luego, continúa con la fase de Alicatado de Pared.



Andrea coge 2 azulejos amarillos de un expositor de Factoría. No se le permite colocarlos en su segunda o tercera línea de patrón, ya que sus líneas de pared correspondientes tienen un azulejo amarillo.

Tampoco puede colocarlos en la cuarta línea de patrón, ya que ya hay 1 azulejo azul y no se puede añadir azulejos de un color diferente.

Sin embargo, puede colocar 1 de ellos en la primera línea de patrón y el exceso de azulejos en la línea de suelo (A).

O puede colocar ambos azulejos en la quinta línea de patrón (B).

Incluso puede elegir colocar ambos azulejos en la línea del suelo (C).

B. Alicatado de la Pared

Esta fase puede ser llevada a cabo por todos los jugadores simultáneamente, ya que mueven los azulejos desde sus líneas de patrón completas hasta sus paredes.

A) Revisa tus líneas de patrones de arriba a abajo. Mueve el azulejo situado más a la derecha de cada línea completa al espacio del mismo color en la línea correspondiente de tu pared. Cada vez que mueves un azulejo, suma los puntos inmediatamente (ver **Puntuación**).



B) Luego, elimina todos los azulejos de cualquier línea de patrones que ahora no tengan ningún azulejo en el espacio más a la derecha. Colócalos en la tapa de la caja del juego para almacenarlos por el momento.

Una vez hecho esto, cualquier azulejo restante en las líneas de patrones permanecerá en tu tablero de juego para la siguiente ronda.



A) La segunda línea de patrones de Pedro se completa con 2 azulejos rojos. Por lo tanto, mueve el azulejo de la derecha de esta línea de patrones al espacio rojo de la pared (e inmediatamente puntúa 1 punto, ver **Puntuación**).

Como la tercera línea de patrón no está completa, la ignora.

De su cuarta línea de patrón completa, mueve el azulejo azul más a la derecha hacia el espacio azul en su pared (y puntúa 1 punto inmediatamente).

Ignora la quinta línea de patrón, ya que no está completa.

B) Luego, descarta los azulejos restantes de las segunda y cuarta líneas de patrones y las coloca en la tapa de la caja del juego. Los azulejos en su tercera y quinta líneas de patrón permanecen en su tablero.

Puntuación

Cada azulejo que muevas a tu pared siempre se coloca en el espacio correspondiente a su color y se puntúa inmediatamente de la siguiente manera:

- Si **no** hay azulejos directamente adyacentes (vertical u horizontalmente) al azulejo recién colocado, ganas 1 punto en la hilera de puntuación.



Colocar el azulejo rojo te da 1 punto.

- Sin embargo, si hay azulejos adyacentes, haz lo siguiente:

Primero comprueba si hay 1 o más azulejos unidos **horizontalmente** al azulejo recién colocado. Si es así, cuenta todos estos azulejos vinculados (**incluido el recién colocado**) y gana tantos puntos.

En este ejemplo, se coloca el azulejo amarillo y da 3 puntos por los 3 azulejos unidos horizontalmente (incluido el azulejo amarillo recién colocado).



Luego, comprueba si hay 1 o más azulejos conectados **verticalmente** al azulejo recién colocado. Si es así, cuenta todos estos azulejos unidos (**incluido el azulejo recién colocado**) y gana tantos puntos.

En este ejemplo, colocar el azulejo azul te da 3 puntos por los azulejos unidos verticalmente.



En este ejemplo, colocar el azulejo amarillo no solo te proporciona 4 puntos por los azulejos unidos horizontalmente, sino también 3 puntos por los verticales.



Para acabar, al final de la fase de Alicatado de Pared, verifica si tienes azulejos en tu **línea suelo**. Por cada azulejo en tu línea de suelo, pierde la cantidad de puntos indicados directamente encima de ellos. Ajusta tu marcador de puntuación en tu hilera de puntuación acorde con esto (sin embargo, nunca puedes bajar por debajo de 0 puntos).



A continuación, quita todos los azulejos en tu línea de suelo y colócalos en la tapa de la caja del juego. **Nota:** Si tienes el marcador de jugador inicial en tu línea de suelo, cuenta como un azulejo normal. Pero en lugar de colocarlo en la tapa, colócalo frente a ti.



Pedro pierde un total de 8 puntos ya que tiene 4 azulejo y el marcador de jugador inicial en su línea suelo..

C. Preparando la siguiente ronda

Si aún nadie ha completado una línea horizontal de 5 azulejos consecutivos en su pared (ver **Final de la Partida**), prepara la siguiente ronda. El jugador con el marcador de jugador inicial rellena cada uno de los expositores de Factoría con 4 azulejos de la bolsa como en la preparación. Si la bolsa está vacía, rellena con todos los azulejos que se hayan colocado en la tapa de la caja del juego y luego continúa llenando los expositores de Factoría restantes. Entonces, comienza la nueva ronda.

En el caso poco común de que te quedes sin azulejos de nuevo, mientras no quede ninguno en la tapa, comienza la nueva ronda como siempre, aunque no todos los expositores de Factoría estén llenos debidamente.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina justo **después** de la fase de Alicatado de Pared en la que al menos un jugador haya completado al menos una línea **horizontal** de 5 azulejos consecutivos en su pared.

Una vez que la partida termina, suma los puntos adicionales si se han logrado los siguientes objetivos:

- Gana 2 puntos por cada línea horizontal completa de 5 azulejos consecutivos en tu pared.
- Gana 7 puntos por cada línea vertical completa de 5 azulejos consecutivos en tu pared.
- Gana 10 puntos por cada color del cual hayas colocado los 5 azulejos en tu pared.



El jugador con más puntos en su hilera de puntuación gana el juego. En caso de empate, el jugador empatado con el mayor número de líneas horizontales completas gana el juego. Si eso no acaba con el empate, la victoria se comparte.



Variante de Partida

Para un juego ligeramente diferente, usa el lado gris de los tableros de jugador. Las reglas son exactamente las mismas que en el juego normal, excepto que cuando mueves un azulejo de una línea de patrones a la pared, puedes colocarlo en cualquier espacio de tu correspondiente línea de pared. Sin embargo, a medida que el juego avanza, en cada una de las 5 líneas **verticales** de tu pared, no puede aparecer ningún color más de una vez.



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

Traducción: David el Mago

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.

