

AZUL

MINI

REGLAMENTO





Los azulejos, originariamente losetas de cerámica de color azul y blanco de procedencia árabe, fueron muy bien acogidos por los portugueses cuando el rey Manuel I quedó cautivado por la imponente belleza de la decoración árabe durante una visita al palacio de la Alhambra, en el sur de España. El rey, asombrado por el esplendor interior de la Alhambra, ordenó inmediatamente que las paredes de su palacio de Portugal se decoraran con losetas similares. Queridos artistas azulejeros, Azul os llevará a embellecer las paredes del Palacio Real de Évora.

PREPARACIÓN

- Dale a cada jugador un tablero individual y una bandeja de plástico (A). Deja bocarriba el lado del tablero con la pared coloreada y colócalo en la bandeja de plástico. (Ver *Variante de juego para jugar con el lado del tablero de tonos grises*). Todos los jugadores deben usar el mismo lado.
- Coloca los 2 marcadores de Puntos (B) en los espacios «0» de tu contador de Puntuación.
- Coloca los Expositores de fábrica (C) en círculo alrededor del centro de la mesa:
 - Para partidas de 2 jugadores, coloca 5 Expositores de fábrica.
 - Para partidas de 3 jugadores, coloca 7 Expositores de fábrica.
 - Para partidas de 4 jugadores, coloca 9 Expositores de fábrica.



Centro de la mesa

Nota: Puedes usar la bandeja de la caja con la bandeja de viaje de plástico para colocar los Expositores de fábrica y las losetas. También puedes quitar la bandeja de viaje.

- Llena la bolsa (D) con las 100 losetas (20 de cada color) (E).
- Quien haya visitado Portugal más recientemente toma el marcador de Jugador Inicial (F) y llena cada Expositor de fábrica con exactamente 4 losetas de la bolsa tomadas al azar.

Devuelve a la caja todos los tableros individuales, marcadores de Puntos y Expositores de fábrica que no se vayan a usar.



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es ser el jugador con más puntos al final de la partida. El juego termina tras la ronda en la que al menos un jugador haya completado una línea horizontal de 5 losetas consecutivas en su pared.



MODO DE JUEGO

El juego se desarrolla a través de varias rondas, cada una de ellas compuesta de tres fases:

- A.** Oferta de fábrica
- B.** Alicatado
- C.** Preparación de la siguiente ronda

A. Oferta de fábrica

El jugador inicial coloca el marcador de Jugador inicial en el centro de la mesa y comienza el primer turno. El orden continúa en sentido horario.

En tu turno debes obtener losetas de una de las siguientes maneras:

- a)** Toma **todas las losetas del mismo color** de uno de los Expositores de fábrica y, a continuación, mueve las losetas restantes de su Expositor de fábrica al centro de la mesa.

O BIEN

- b)** Toma **todas las losetas del mismo color** del centro de la mesa.

Si eres el primer jugador de esa ronda en tomar losetas del centro de la mesa, toma también el marcador de Jugador inicial y colócalo en el primer espacio libre empezando por la izquierda de tu línea del suelo.

A continuación, añade las losetas que hayas tomado a una de las 5 líneas de patrón de tu tablero individual (la primera línea tiene 1 espacio para 1 loseta, y la quinta línea tiene 5).

- Coloca las losetas, de una en una, **de derecha a izquierda** en la línea de patrón que hayas elegido.
- Si la línea de patrón ya contiene losetas, solo podrás añadir losetas del **mismo** color a esa línea.
- Una vez que todos los espacios de una línea de patrón estén llenos, esa línea se considera completa. Si has reunido más losetas de las que puedes colocar en la línea de patrón elegida, debes colocar las losetas restantes en la línea del suelo (ver [Línea del suelo](#)).

Tu objetivo en esta fase es completar tantas de tus líneas de patrón como puedas, ya que, durante la fase de Ali-catado, solo podrás mover losetas de líneas de patrón completas a las líneas correspondientes de tu pared para conseguir puntos.

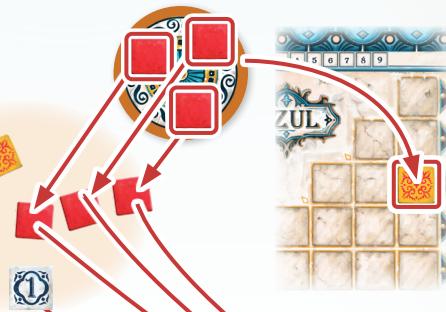
- En rondas posteriores, también debes cumplir la siguiente regla: **no puedes** colocar losetas de un determinado color en una línea de patrón cuya línea correspondiente de la pared ya contenga una loseta de ese color.



Coloca las losetas de derecha a izquierda.

EJEMPLO DE PRIMEROS TURNOS

1. En su turno, Pedro toma 2 losetas negras del Expositor de fábrica y coloca las losetas restantes en el centro de la mesa.
2. Martín toma la loseta amarilla del Expositor de fábrica y coloca las 3 losetas rojas restantes en el centro de la mesa.



3. A continuación, Andrea toma esas 3 losetas rojas del centro de la mesa. Ya que ha sido la primera en elegir losetas del centro, también se lleva el marcador de Jugador inicial y lo coloca en el primer espacio empezando por la izquierda de su línea del suelo.

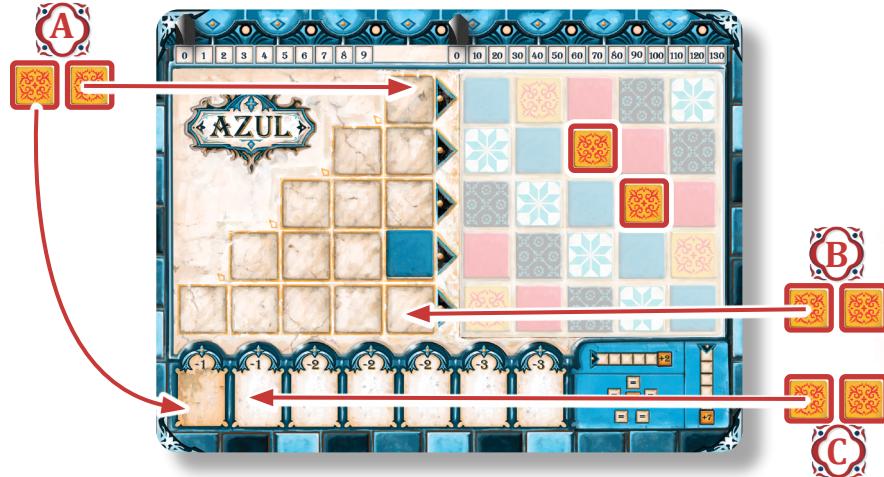
Línea del suelo

Todas las losetas que hayas tomado y que, según las reglas, no hayas podido o no hayas querido colocar, debes colocarlas en tu **línea del suelo**, llenando los espacios **de izquierda a derecha**. Se considera que las losetas que se encuentren en esta línea se han caído al suelo y proporcionan menos puntos en la fase de Alicatado.

Si todos los espacios de tu línea del suelo están ocupados, devuelve todas las losetas caídas a la funda de la caja.

Esta fase termina cuando NI el centro de la mesa NI ninguno de los Expositores de fábrica contengan más losetas.

Luego, continúa con la fase de Alicatado.



Andrea toma 2 losetas amarillas del Expositor de fábrica.

No las puede colocar ni en su segunda ni en su tercera línea de patrón, ya que sus líneas de pared correspondientes ya tienen una loseta amarilla.

Tampoco las puede colocar en la cuarta línea de patrón, ya que contiene una loseta azul y no puede añadir losetas de un color distinto a ella.

Sin embargo, sí que puede colocar una de ellas en la primera línea de patrón y poner la loseta restante en la línea del suelo (A).

O puede colocar ambas losetas en la quinta línea de patrón (B).

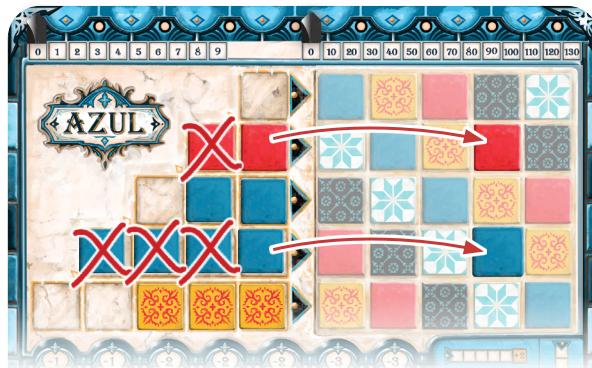
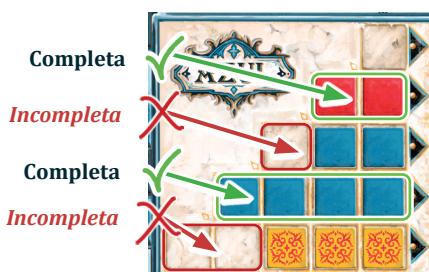
Incluso puede elegir colocar ambas losetas en la línea del suelo (C).

B. Alicatado

Esta fase se puede llevar a cabo por todos los jugadores simultáneamente, ya que consiste en mover losetas de las líneas de patrón a las paredes.

- A) Revisa tus líneas de patrón **de arriba abajo**. Mueve la primera loseta **empezando por la derecha** de cada línea **completa** al espacio del mismo color en la línea correspondiente de tu pared. Cada vez que muevas una loseta, consigues puntos de inmediato (ver [Puntuación](#)).
- B) A continuación, quita todas las losetas de todas las líneas de patrón que ya no tengan loseta en el **primer espacio empezando por la derecha**. Colócalas en la funda de la caja para almacenarlas por el momento.

Una vez que se hayan llevado a cabo estos pasos, todas las losetas restantes en las **líneas de patrón** se quedan en tu tablero para la siguiente ronda.



- A) La **segunda línea de patrón de Pedro** está completa con 2 losetas rojas. Por tanto, **mueve la primera loseta empezando por la derecha de su línea de patrón al espacio rojo de la pared y consigue 1 punto de inmediato** (ver [Puntuación](#)).

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

De su cuarta línea de patrón, que sí está completa, **mueve la primera loseta azul empezando por la derecha al espacio azul de la pared y consigue 1 punto de inmediato**.

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

- B) Despues, quita las losetas restantes de la segunda y de la cuarta línea de patrón y las coloca en la funda de la caja. Las losetas de la tercera y de la quinta línea de patrón permanecen en el tablero.

Puntuación

Cada loseta que muevas a tu pared se coloca siempre en el espacio que coincide con su color e, inmediatamente, se puntuá de la siguiente manera:

- Si **no** hay losetas directamente adyacentes (vertical u horizontalmente) a la loseta recién colocada, suma 1 punto en el contador de Puntuación.

Colocar la loseta roja te proporciona 1 punto.



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

Primero, comprueba si hay 1 o más losetas conectadas **horizontalmente** a la loseta recién colocada. Si es así, cuenta todas estas losetas conectadas (**incluida la loseta recién colocada**) y consigue tantos puntos como losetas conectadas.

En este ejemplo, colocar la loseta amarilla te proporciona 3 puntos por las 3 losetas conectadas en horizontal, incluida la loseta amarilla recién colocada.



- A continuación, comprueba si hay 1 o más losetas conectadas **verticalmente** a la loseta recién colocada. Si es así, cuenta todas estas losetas conectadas (**incluida la loseta recién colocada**) y consigue tantos puntos como losetas conectadas.

En este ejemplo, colocar la loseta azul te proporciona 3 puntos por las losetas conectadas en vertical.



En este ejemplo, colocar la loseta amarilla te proporciona no solo 4 puntos por las losetas conectadas en horizontal, sino también 3 puntos por las verticales.



Para terminar, al final de la fase de Alicatado, comprueba si tienes alguna loseta en la **Línea del suelo**. Por cada loseta en tu línea del suelo, pierdes tantos puntos como indique el número situado justo encima de la loseta. Mueve tu marcador de Puntos en tu contador de Puntuación según corresponda. En cualquier caso, nunca se puede quedar por debajo de 0 puntos.



A continuación, quita todas las losetas de tu línea del suelo y colócalas en la funda de la caja. **Nota:** Si tienes el marcador de Jugador Inicial en tu línea del suelo, este cuenta como una loseta normal; pero en lugar de colocarlo en la funda de la caja, colócalo en frente de ti.



Pedro pierde un total de 8 puntos, ya que tiene 4 losetas y el marcador de Jugador inicial en su Línea del suelo.

C. Preparación de la siguiente ronda

Si aún nadie ha completado una línea horizontal de 5 losetas consecutivas en su pared (ver *Final de la partida*), se prepara la siguiente ronda. El jugador que tenga el marcador de Jugador Inicial rellena cada uno de los Expositores de fábrica con 4 losetas de la bolsa, al igual que en la Preparación. Si la bolsa está vacía, rellénala con las losetas que se hayan colocado en la funda de la caja y continúa rellenando los Expositores de fábrica restantes. A continuación, comienza la nueva ronda.

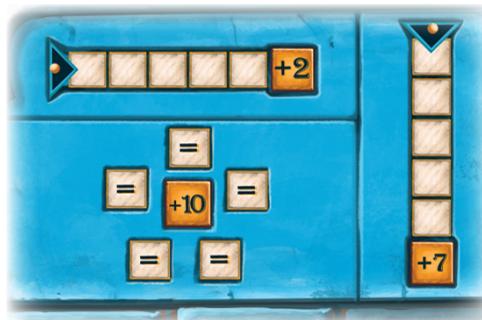
En el improbable caso de que te quedes sin losetas de nuevo y no haya ninguna en la funda de la caja, comienza la ronda de forma normal, aunque no todos los Expositores de fábrica estén llenos.

FINAL DE LA PARTIDA

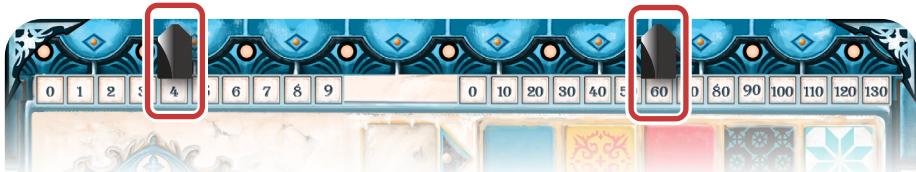
La partida termina justo **después** de la fase de Alicatado en la que al menos un jugador haya completado como mínimo una línea **horizontal** de 5 losetas consecutivas en su pared.

Una vez que la partida termina, consigues puntos adicionales si has cumplido alguno de los siguientes objetivos:

- Obtienes 2 puntos por cada línea horizontal de 5 losetas consecutivas que esté completa en tu pared.
- Obtienes 7 puntos por cada línea vertical de 5 losetas consecutivas que esté completa en tu pared.
- Obtienes 10 puntos por cada color del que tengas colocadas las 5 losetas en tu pared.



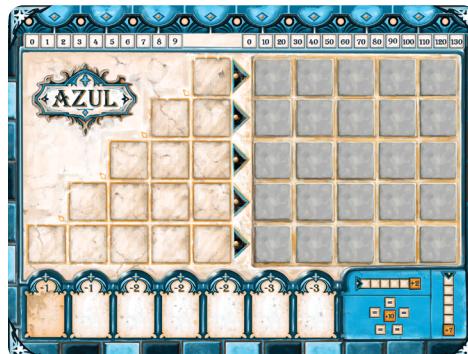
El jugador que tenga más puntos en su contador de Puntuación gana la partida. En caso de empate, el jugador empatado con más líneas horizontales completas gana la partida. Si continúa el empate, se comparte la victoria.



VARIANTE DE JUEGO

Para partidas ligeramente diferentes, coloca bocarriba el lado gris de los tableros individuales en las bandejas de plástico. Las reglas son exactamente las mismas que las del modo de juego normal, excepto que cuando mueves una loseta de una línea de patrón a la pared, puedes colocarla en cualquier espacio de su línea de pared correspondiente.

Sin embargo, al avanzar la partida, ningún color podrá aparecer más de una vez en ninguna de las 5 líneas **verticales** de tu pared. Ten en cuenta también que en cada línea horizontal tampoco podrá aparecer ningún color más de una vez.



Caso especial:

En la fase de Alicatado, puede ocurrir que no puedas mover la primera loseta empezando por la derecha de una determinada línea de patrón a la pared porque no haya espacios válidos disponibles para ella. En ese caso, tienes que colocar inmediatamente **todas** las losetas de esa línea de patrón en tu línea del suelo (*ver Línea del suelo*).



Diseño del juego: Michael Kiesling

Productora: Sophie Gravel

Ilustraciones: Chris Quilliams

Diseño gráfico: Adrian Harper

Edición: Pierre-Olivier Gravel

Traducción: Luis Álvarez Dato

Revisión: Marina Temprano Benítez

Desarrollado por:



© 2022 Plan B Games Inc.

Ninguna parte de este producto podrá reproducirse sin el consentimiento expreso.

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

Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010

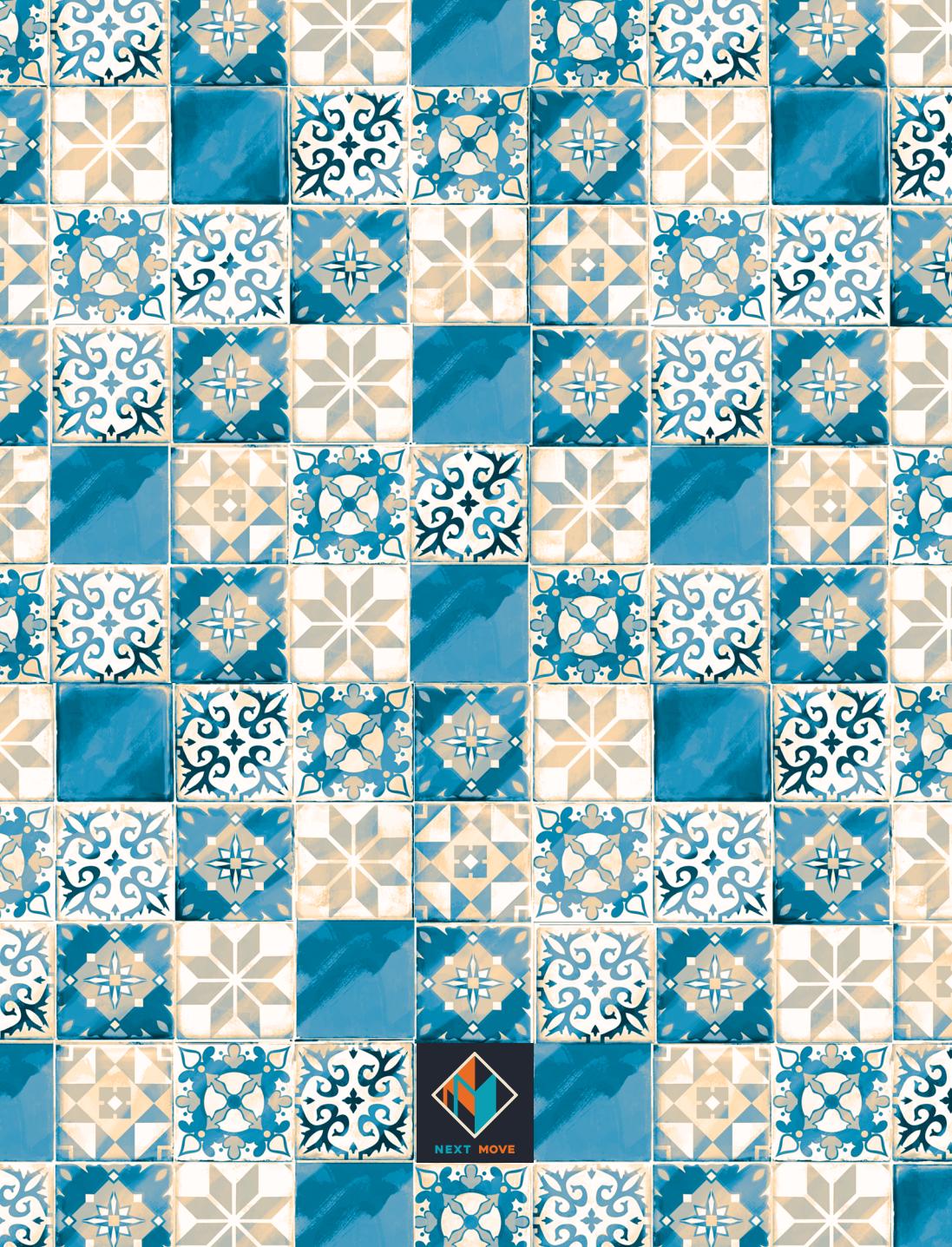
Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile.

info@planbgames.com

www.planbgames.com

Conserve esta información.

Fabricado en China.



NEXT MOVE