



Azul invita a los artistas del azulejo a embellecer las paredes del Palacio Real de Évora.

Cuando Manuel I el Afortunado, rey de Portugal, visitó el Palacio de la Alhambra, quedó cautivado por la imponente belleza de la decoración, formadas por losetas de cerámica de color azul y blanco de procedencia árabe a las que llamaban "azulejos". Aún fascinado por el esplendor del interior de la Alhambra, a su regreso a Portugal ordenó inmediatamente que las paredes de su palacio en Évora fueran decoradas del mismo modo...

PREPARACIÓN

- Dale a cada jugador un tablero individual (A). Deja boca arriba el lado del tablero con la pared coloreada. (Ver **Variante de juego** para jugar con el lado del tablero con la pared gris). Todos los jugadores deben usar el mismo lado.
- Coge un marcador de Puntos (B) y colócalo en el espacio "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.
- Llena la bolsa (D) con las 100 losetas (20 de cada color) (E).
- El jugador que haya visitado Portugal más recientemente coge el marcador de Jugador inicial (F) y llena cada Expositor de fábrica con exactamente 4 losetas de la bolsa cogidas al azar.

Devuelve todos los tableros individuales, marcadores de Puntos y Expositores de fábrica que no vayas a utilizar a la caja del juego.



Centro de la mesa



OBJETIVO DEL JUEGO

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



CÓMO JUGAR

Una partida a **Azul** se desarrolla a través de varias rondas, cada ronda está compuesta de tres fases:

- Oferta de fábrica
- Alicatado
- Preparación de la siguiente la ronda

A. Oferta de fábrica

El jugador inicial coloca su marcador de Jugador inicial en el centro de la mesa y comienza el primer turno. El orden continúa en el sentido de las agujas del reloj.

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

- Coge **todas las losetas del mismo color** de uno de los Expositores de fábrica y, a continuación, mueve al centro de la mesa las losetas restantes de ese Expositor de fábrica.
- O BIEN
- Coge **todas las losetas del mismo color** del centro de la mesa. Si eres el primer jugador de esa ronda en coger losetas del centro de la mesa, coge también el marcador de Jugador inicial y colócalo en el primer espacio libre empezando por la izquierda de la línea del suelo de tu tablero individual.

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



- Coloca las losetas, de una en una, **de derecha a izquierda** en tu línea de patrón elegida.
- Si la línea de patrón ya contiene losetas, sólo podrás añadir losetas del **mismo** color en esa línea.
- Una vez todos los espacios de una línea de patrón estén ocupados por una loseta, esa línea se considera completa. Si has recolectado más losetas de las que puedes colocar en tu línea de patrón elegida, debes colocar las losetas restantes en la línea del suelo (ver **Línea del suelo**).



Coloca las losetas de derecha a izquierda.

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

EJEMPLO DE PRIMEROS TURNOS

- En su turno, Pedro coge 2 losetas negras del Expositor de fábrica y coloca las losetas restantes en el centro de la mesa.
- Martín coge la loseta amarilla del Expositor de fábrica y coloca las 3 losetas rojas restantes en el centro de la mesa.
- A continuación, Andrea coge esas 3 losetas rojas del centro de la mesa. Ya que ha sido la primera en coger losetas del centro, también recibe el marcador de Jugador inicial y lo coloca en el primer espacio empezando por la izquierda de su línea del suelo.

- En rondas posteriores, debes cumplir la siguiente regla: **no está permitido** colocar losetas de cierto color en una línea de patrón cuya línea correspondiente de tu pared ya contenga una loseta de ese color.

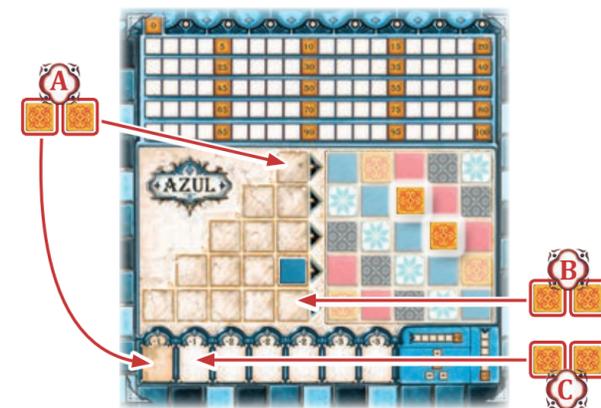
Línea del suelo

Todas las losetas que hayas cogido y que, según las reglas, no hayas podido o no hayas querido colocar, debes dejarlas en tu **línea del suelo**, rellenando los espacios **de izquierda a derecha**. Se considera que esas losetas 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 a la **caja del juego** todas las losetas que han caído al suelo para almacenarlas momentáneamente.

Esta fase termina cuando no quedan más losetas en el centro de la mesa NI en ninguno de los Expositores de fábrica.

En ese momento, continúa con la fase de Alicatado.



Andrea coge 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 en una línea de patrón losetas de un color distinto a las que allí se encuentran.

Sin embargo, sí que puede colocar una de ellas en la primera línea de patrón y 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

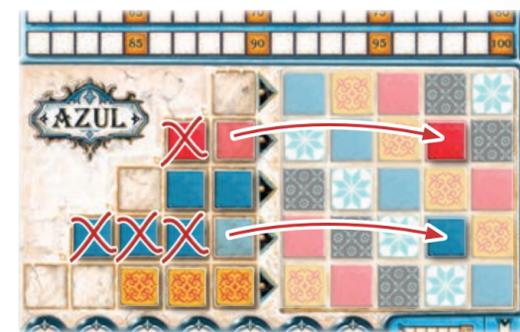
Esta fase la pueden llevar a cabo simultáneamente todos los jugadores, ya que consiste en mover losetas de sus líneas de patrón a sus paredes.

- 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 inmediatamente (ver **Puntuación**).



- 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 **caja del juego** para almacenarlas momentáneamente.

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



- La segunda línea de patrón de Pedro está completa con 2 losetas rojas. Por lo que mueve la primera loseta empezando por la derecha de su línea de patrón al espacio rojo de la pared e inmediatamente consigue 1 punto (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 inmediatamente.

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

B) Después, Pedro retira las losetas restantes de la segunda y de la cuarta línea de patrón y las deja en la caja del juego. 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 coincida con su color y se puntúa, inmediatamente, de la siguiente manera:

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



Colocar la loseta roja te proporciona 1 punto.

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

Primero, **comprueba** si en la pared hay 1 o más losetas conectadas **horizontalmente** a la loseta recién colocada. Si es así, cuenta todas estas losetas conectadas (**incluyendo 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, incluyendo la loseta amarilla recién colocada.

A continuación, comprueba si en la pared hay 1 o más losetas conectadas **verticalmente** a la loseta recién colocada. Si es así, cuenta todas estas losetas conectadas (**incluyendo 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 sólo 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 muevas tu marcador de Puntos por debajo de 0 puntos.



A continuación, quita todas las losetas de tu línea del suelo y colócalas en la caja del juego. **Nota:** Si tienes el marcador de Jugador inicial en tu línea del suelo, cuenta como una loseta normal. Pero en lugar de colocarlo en la caja del juego, déjalo frente a 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**), 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, tal y como se hizo en la Preparación. Si la bolsa está vacía, rellénala con las losetas que se hayan dejado en la caja del juego y continúa rellinando los Expositores de fábrica restantes. A continuación, comienza una nueva ronda.

En el improbable caso de que te quedes sin losetas de nuevo y no haya ninguna en la caja del juego, comienza una nueva 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 la partida ha terminado, consigues puntos adicionales si has alcanzado alguno de los siguientes objetivos:

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

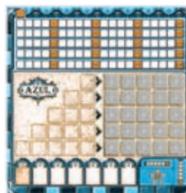


El jugador que tenga más puntos en su contador de Puntuación gana la partida. En caso de empate, el jugador empatado con más líneas horizontales completas gana la partida. Si continúa el empate, se comparte la victoria.



Variante de juego

Para partidas ligeramente diferentes, usa el lado gris de los tableros individuales. 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 el momento de colocar las losetas, puede ocurrir que no puedas mover la primera loseta empezando por la derecha de cierta línea de patrón a la pared porque no haya espacios válidos disponibles para ella. En este caso, debes colocar inmediatamente **todas** las losetas de esa línea de patrón en tu línea del suelo (ver **Línea del suelo**).



Diseño del juego: Michael Kiesling

Producción: Sophie Gravel

Desarrollo: Viktor Kobilke y Philippe Schmit

Dirección artística: Philippe Guérin

Ilustraciones: Chris Quilliams

Diseño gráfico: Philippe Guérin, Karla Ron y Marie-Eve Joly

Comunicación: Mike Young

Relaciones internacionales: Andrea Ahlers y Katja Wienicke

Edición: Sophie Gravel, Viktor Kobilke

Traducción: Luís Alejandro Álvarez Dato

Marketing: Martin Bouchard

Desarrollado por:



© 2018 Plan B Games Inc.

Ninguna parte de este producto podrá reproducirse sin consentimiento expreso.

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

info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com

Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.

