

The logo for the board game 'AZUL' is highly ornate. The word 'AZUL' is written in a large, dark blue, serif font with gold outlines and drop shadows. It is set within a decorative frame that includes a crown-like top element with a blue flower, and a banner below with the word 'DUEL'. The background features a stylized architectural scene with blue and gold spires and circular medallions with intricate patterns. The entire design is set against a light blue and white background with gold accents.

AZUL

MICHAEL KIESLING

DUEL

¡Tu juego de azulejos preferido regresa en versión duelo!

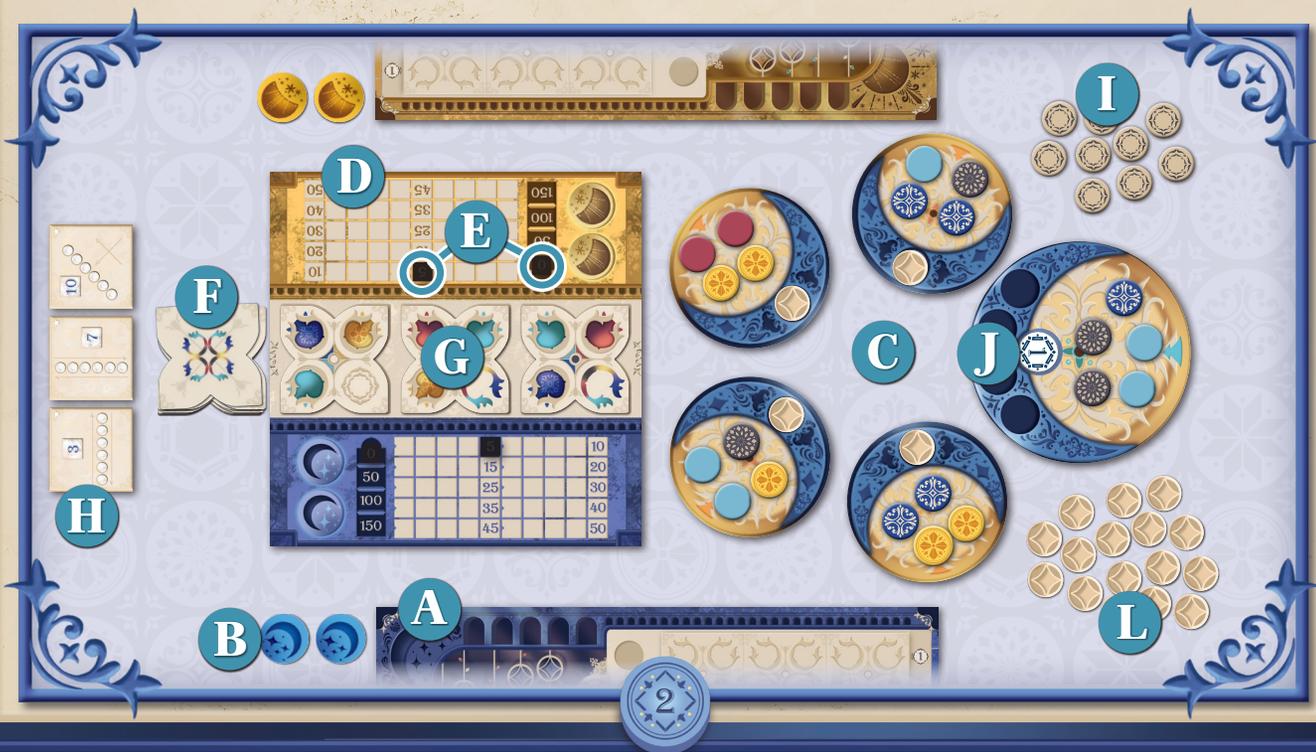
De todos los artistas que han decorado las paredes del palacio del rey Manuel I en AZUL, fueron dos los que más destacaron. Elegidos por Su Majestad para decorar el techo del palacio de Sintra, ¡ambos tendrán que demostrar al rey quién es el mejor artista de todo Portugal!

PREPARACIÓN

El objetivo del juego es ser el artista con más puntos al final de la quinta ronda.

1. Dale a cada artista un **tablero de Artista (A)** y las **2 fichas de Artista (B)**.
2. Coloca las **4 Fábricas Pequeñas** y la **Fábrica Grande (C)** formando un círculo, con los lados con la luna orientados hacia el centro.
3. Coloca el **tablero de Puntuación (D)** al lado de las Fábricas, asegurándote de que cada color quede orientado hacia su artista. Cada artista toma **2 marcadores de Puntos (E)** y los coloca en el 0 y en el 5 de su sección.
4. Mezcla las **18 placas de Cúpula**, forma con ellas una pila bocabajo (**F**) y colócala junto al tablero de Puntuación. Roba 3 placas de Cúpula y colócalas bocarriba en los espacios centrales (**G**) del tablero de Puntuación. Monta la **Torre** y colócala cerca.
5. En tu primera partida, busca las **3 tablas de Puntuación (H)** con una **★** y colócalas, con el lado de la **★** bocarriba, junto al tablero de Puntuación (**D**) como objetivos de puntuación de la partida.

Una vez que te hayas familiarizado con el juego, elige o determina al azar qué lados y qué 3 (o 4) tablas de Puntuación utilizar.



6. De las 75 **losetas** redondas, deja a un lado las 9 **losetas especiales** (E) como suministro independiente (I). Coloca la **loseta de Artista Inicial** (I) en el espacio correspondiente (J) de la Fábrica Grande. Deja las 65 losetas restantes (13 de cada uno de los 5 colores) en la **bolsa**.
7. Llena la sección del sol de la Fábrica Grande con **5 losetas*** (S) y las 4 Fábricas Pequeñas con **4 losetas** cada una (K) de la bolsa cogidas al azar.
*En el extraño caso de que las 5 losetas sean del mismo color, devuélvelas a la bolsa y roba hasta que al menos una de ellas sea de otro color.
8. Forma un suministro bocabajo con las 20 **fichas de Bonificación** (B). Coloca 1 ficha de Bonificación bocabajo en la luna de cada una de las 4 Fábricas Pequeñas (M).

9. Determina al azar al artista inicial. El otro artista toma 1 de las 3 placas de Cúpula visibles y la coloca, orientada hacia **cualquier** dirección, en **cualquier** espacio de Cúpula de su tablero de Artista. **Llena** el tablero de Puntuación revelando la siguiente placa de Cúpula de la pila.

A continuación, el artista inicial hace lo mismo eligiendo 1 placa de Cúpula, colocándola en su tablero y rellenando el tablero de Puntuación.

¡Ya está todo listo para comenzar!

Almacén de fichas de Bonificación



Líneas de patrón

Espacio para losetas rotas

Fábrica Pequeña



Fábrica Grande



CÓMO JUGAR

La partida se desarrolla en 5 rondas, y cada una de ellas está compuesta de las siguientes fases:

Fase 1: Adquisición, Fase 2: Alicatado de Cúpulas y puntuación, Fase 3: Preparación

FASE 1: ADQUISICIÓN

El artista inicial juega el primer turno. Los artistas van jugando por turnos hasta el final de esta fase. En tu turno, lleva a cabo **una** de las siguientes acciones:

- A) Coloca una ficha de Artista para tomar una placa de Cúpula.
- B) Elige todas las losetas del mismo color del sol de una Fábrica.
- C) Elige todas las losetas superiores del mismo color de la luna de todas las Fábricas.
- D) Toma una ficha de Bonificación revelada.

A) Coloca una ficha de Artista en tu lado del tablero de Puntuación para tomar una placa de Cúpula y coloca esa placa en uno de tus espacios de Cúpula **vacíos** en **cualquier orientación**. Puede aparecer el mismo color varias veces en una fila o columna de tu Cúpula. Una vez colocadas, las placas no se pueden mover ni girar.

Al tomar una placa, puedes:

- tomar 1 de las placas de Cúpula **bocarrriba** del expositor del tablero de Puntuación (no lo rellenes), O BIEN
- pagar 1 punto para tomar 1 placa de Cúpula **bocabajo** de la pila. Puedes hacer esto tantas veces como quieras, tomando una placa a la vez. **No puedes** mirar la cara de las placas hasta que decidas dejar de robar. Después de robar, mira las placas, elige 1 y devuelve las demás a la parte inferior de la pila en el orden que quieras (*el reverso de cada placa muestra su tipo; consulta la página 8*).

Importante: *tienes que usar ambas fichas de Artista durante las primeras cuatro rondas. No se utilizarán durante la última ronda.*

 Miguel decide tomar una placa con su acción y coloca su ficha en el tablero de Puntuación **1**.

Podría tomar 1 de las 3 placas visibles, pero decide tomar una de la pila. Paga 1 punto **2** y toma la placa superior de la pila (sin revelarla) y lo repite una segunda vez. Miguel decide parar, mira las 2 placas **3**, y elige 1. Coloca esa placa en uno de sus espacios vacíos de la Cúpula **4** y devuelve la otra a la parte inferior de la pila.



B) Toma **todas las losetas del mismo color** del sol de **una Fábrica cualquiera**. A continuación, si se trata de una:

- **Fábrica Pequeña:** crea **una pila**, en el orden que elijas, con las losetas restantes y colócala encima de la ficha de Bonificación* en la luna de esa Fábrica;
- **Fábrica grande:** coloca las losetas **separadas** en los espacios indicados de la luna de esa Fábrica (es posible que no se llenen todos los espacios).

**Si hay 4 losetas del mismo color en una Fábrica Pequeña, la ficha de Bonificación asociada se revela en cuanto un artista tome estas 4 losetas.*

C) Elige **todas las losetas superiores del mismo color** de las lunas de las 5 Fábricas. Para las Fábricas Pequeñas, incluso aunque haya 1 o más losetas del mismo color debajo de la loseta superior, solo se toma la loseta superior de esa pila.

Importante: el primer artista que tome losetas de la luna de la **Fábrica Grande** también **tiene que** tomar la loseta de Artista Inicial y colocarla en el **1** (-2) de su tablero de Artista.

Una vez que se tome la **última loseta** de la luna de una Fábrica Pequeña, se revela la ficha de Bonificación que estaba debajo.



 Cristina toma 2 losetas de color turquesa **1** y **apila** las losetas restantes sobre la ficha de Bonificación (loseta negra en la parte inferior y amarilla en la parte superior).

 Luego, Miguel toma las 2 losetas turquesas de la Fábrica Grande y coloca las 3 losetas restantes de esta Fábrica **separadas** en la luna de la Fábrica Grande **2**.



 Cristina decide tomar losetas de las lunas, lo que le da la opción de elegir entre 1 loseta roja, 2 negras o 2 amarillas.

Si elige las losetas amarillas, no tomará la loseta de Artista Inicial, solo debe tomarla si elige al menos 1 loseta de la luna de la Fábrica Grande.

Las losetas que **eligieras** (de la acción **B** o **C**) se añaden a **1** de las 6 líneas de patrón en tu tablero de Artista (la primera línea puede contener 1 loseta, la segunda 2 losetas, etc.), siguiendo estas reglas:

- Coloca las losetas, **de derecha a izquierda**, una por una, en la línea de patrón elegida.
- Si la línea de patrón ya contiene losetas, solo puedes añadir losetas del **mismo** color.
- Una vez que **todos** los espacios de una línea de patrón estén llenos, esa línea se considera **completa**. Si has tomado **más losetas** de las que puedes colocar en la línea de patrón elegida, apila las losetas sobrantes en el espacio de losetas rotas (*consulta **Espacio de losetas rotas***).
- Se pueden añadir losetas a una línea de patrón incluso aunque durante la fase 2 no se puedan puntuar.

Espacio de losetas rotas

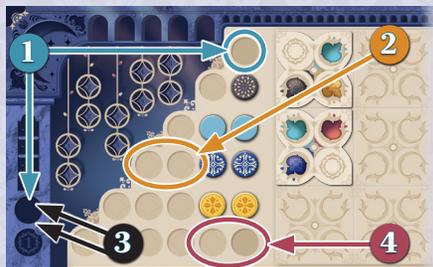
Tienes que apilar en tu espacio de losetas rotas todas las losetas tomadas que, según las reglas, **no puedas** o **no quieras** colocar. Esas losetas se consideran rotas y te costarán puntos al final de la fase de Alicatado de Cúpulas. Si tu espacio de losetas rotas ya contiene 4 losetas, descarta las losetas rotas adicionales en la Torre.

D) Toma una ficha de Bonificación **revelada** y colócala bocarriba en tu almacén de fichas de Bonificación. Tomarás exactamente 2 fichas de Bonificación en cada ronda.

Recuerda que se podrá acceder a una ficha de Bonificación una vez que se hayan tomado todas las losetas de una Fábrica Pequeña; es decir, que se hayan tomado todas las losetas tanto del sol como de la luna. **Nota:** el almacén de fichas de Bonificación se divide en 5 secciones para ayudarte a realizar un seguimiento de las rondas.

Tu objetivo es completar tantas líneas de patrón como te sea posible, ya que durante la fase 2, solo puedes mover losetas de líneas de patrón completas a tu Cúpula.

Miguel eligió estas 2 losetas por lo que tiene estas 4 opciones.



Tiene que apilar fichas que no pueda **1** o no quiera **3** colocar en el espacio de losetas rotas.



Cristina reveló esta ficha de Bonificación después de tomar la última loseta. En su turno, Miguel usa su acción para tomar la ficha de Bonificación.



La fase 1 termina cuando:

- todas las Fábricas están totalmente vacías (no quedan losetas ni fichas de Bonificación en ellas), y
- ambos artistas han usado sus 2 fichas de Artista (excepto durante la quinta ronda).

Si no puedes llevar a cabo ninguna de las cuatro acciones, tendrás que pasar lo que quede de la fase 1. De lo contrario, no puedes pasar.

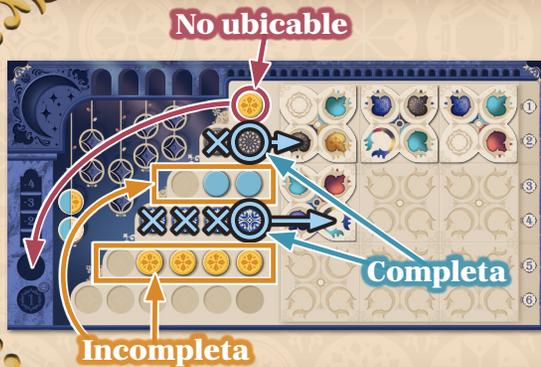
Nota: debido a las condiciones de fin de fase, un artista podrá continuar llevando a cabo acciones mientras que el otro no.

Continúa con la fase 2.

FASE 2: ALICATADO DE CÚPULAS Y PUNTUACIÓN

Ambos artistas pueden resolver esta fase simultáneamente. En ella, los artistas mueven losetas desde sus líneas de patrón completas hasta su Cúpula.

- Repasa las líneas del patrón de **arriba abajo**. Mueve la loseta más a la derecha de cada línea **completa** a un espacio del **mismo color** de una placa de Cúpula en la línea correspondiente. Cada vez que muevas una loseta, obtendrás puntos inmediatamente (*consulta **Puntuación** en la página 9*).
- Incluso aunque en ese momento no haya espacios de color que coincidan para una línea **completa** o **incompleta**, **mantén** las losetas en su lugar hasta que hayas colocado una placa adecuada en tu Cúpula.
- Si ya hay 3 placas asignadas a una línea de patrón y no hay espacios disponibles que coincidan con el color de las losetas en esa línea, tienes que mover estas losetas «no ubicables» a tu espacio de losetas rotas en ese momento.
- Puede haber varias losetas del mismo color en las filas y columnas de tu Cúpula.



*Miguel tiene estas losetas en sus líneas de patrón. **Primera línea de patrón:** la loseta no se puede colocar, por lo que la apila en su espacio de losetas rotas. **Segunda línea de patrón:** está completa, por lo que mueve la loseta negra más a la derecha al espacio negro y obtiene 1 punto. Las otras losetas negras de esa línea se descartan en la Torre. **Cuarta línea de patrón:** está completa, por lo que Miguel mueve la loseta azul más a la derecha al espacio multicolor y obtiene 1 punto. Las otras losetas azules se descartan en la Torre. Como las líneas del patrón tercera y quinta están incompletas, las fichas permanecen en su tablero.*



Fichas de Bonificación

Puedes usar tus fichas de Bonificación para completar las líneas de patrón durante esta fase:

Si una línea de patrón incompleta incluye **al menos** 1 loseta, puedes usar fichas de Bonificación para completar esta línea. Cada **par (2) de fichas de Bonificación del color que coincida con las losetas** de la línea del patrón, o **3 fichas de Bonificación cualesquiera**, se pueden utilizar para reemplazar 1 loseta. Voltea las fichas de Bonificación usadas bocabajo en tu área de almacén. Puedes hacer esto tantas veces como fichas de Bonificación utilizables tengas, pero debe haber al menos 1 loseta.

- Después de pasar por las 6 líneas de patrón, elimina todas las losetas de cualquier línea de patrón que ahora no tenga losetas en el espacio más a la derecha y descártalas en la Torre.
- Las fichas restantes en las líneas de patrón permanecen en tu tablero de Artista para la siguiente ronda.



Con sus 2 fichas de Bonificación medio turquesas, Miguel puede completar su tercera línea de patrón.

Sin embargo, también puede combinar 3 de sus fichas de Bonificación para completar su cuarta línea de patrón.



Placas de Cúpula

Hay dos tipos de placas de Cúpula:

- Las **placas especiales** tienen un espacio sin color que solo se puede llenar con una ficha especial. Esa ficha se coloca **inmediatamente** después de que se hayan llenado los otros 3 espacios de la placa. Tras colocar una loseta especial, suma inmediatamente los puntos que se indican en el **lado derecho** de esa fila. Esta es la única forma de colocar una loseta especial.
- Las **placas comodín** tienen un espacio multicolor en el que se puede colocar una loseta de cualquier color, según las reglas habituales de Alicatado de Cúpulas.



Placa especial



Placa comodín



PUNTUACIÓN

Cada loseta que muevas a tu Cúpula se coloca siempre en un espacio que coincida con su color (o en un espacio multicolor) y se puntúa inmediatamente de la siguiente manera:

1. Si no hay losetas directamente adyacentes vertical u horizontalmente a la loseta recién colocada, obtienes 1 punto.
2. Si hay **losetas adyacentes**, haz lo siguiente:
 - Comprueba si hay 1 o más losetas conectadas **horizontalmente** a la loseta recién colocada. Si es así, cuenta **todas estas losetas conectadas**, incluida la recién colocada (y las losetas especiales, si las hubiera), y suma esa cantidad de puntos.
 - A continuación, si hay 1 o más losetas conectadas **verticalmente** a la loseta recién colocada, cuéntalas **todas**, incluida la loseta recién colocada

(y las losetas especiales, si las hubiera) y suma esa cantidad de puntos.

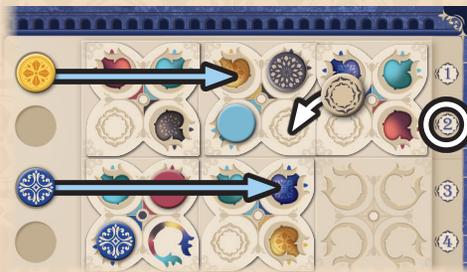
3. Si la loseta llena el tercer espacio de una placa especial, añade una loseta especial al espacio correspondiente y suma los puntos indicados en el lado derecho de esa fila.

Por último, comprueba si tienes losetas en tu espacio de losetas rotas. Por cada loseta que haya en él, resta la cantidad de puntos indicado **por** loseta (por ejemplo, si tienes 2 losetas, restas 3 puntos). Ajusta tu marcador de Puntos en tu contador de puntos de forma acorde y descarta esas losetas en la Torre.

Además, el jugador con la loseta de Artista Inicial pierde 2 puntos.

Nota: en ningún caso puedes bajar de 0 puntos.

La primera loseta amarilla que coloca Miguel le otorga 2 puntos por las 2 losetas conectadas horizontalmente (incluida la loseta amarilla que acaba de colocar) y 2 puntos por las 2 losetas conectadas verticalmente (incluida esta misma loseta). Esto completa la placa especial. Coloca una loseta especial y obtiene 2 puntos (porque se encuentra en la segunda línea de patrón). Luego, la loseta azul le otorga 3 puntos por las losetas conectadas verticalmente, que incluyen la loseta especial que acaba de colocar.



Al final de la fase de Alicatado de Cúpulas, Miguel pierde un total de 8 puntos:

- 6 puntos por sus 3 losetas rotas, y
 - 2 puntos por la loseta de Artista Inicial.
- Descarta las losetas rotas en la Torre.*



FASE 3: PREPARACIÓN

Esta fase se omite durante la quinta ronda. De lo contrario, prepara la siguiente ronda de la siguiente manera:

1. Recupera las 2 fichas de Artista del tablero de Puntuación.
2. Vuelve a llenar el muestrario de placas de Cúpula hasta que haya 3.
3. Rellena la Fábrica Grande con 5 losetas* y las Fábricas Pequeñas con 4 losetas cada una y una ficha de Bonificación.

**En el extraño caso de que las 5 losetas de la Fábrica Grande sean del mismo color, devuélvelas a la bolsa y roba hasta que al menos una de ellas sea de otro color.*

Si la bolsa está vacía, rellénala con todas las losetas de la Torre y continúa llenando las Fábricas restantes.

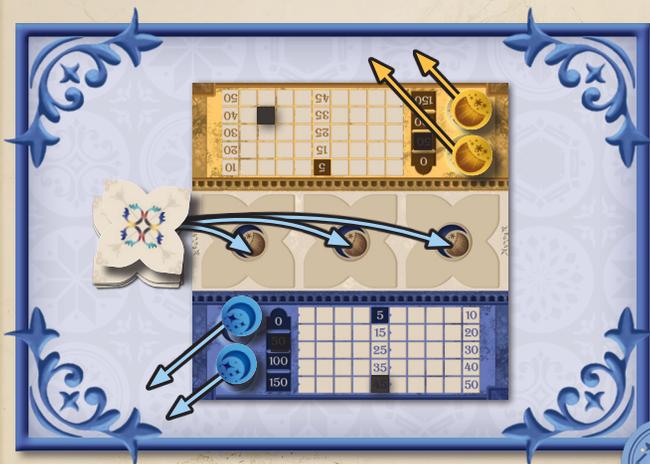
Caso raro: si vuelves a quedarte sin fichas y la Torre está vacía, comienza la nueva ronda de forma habitual, aunque algunas Fábricas no quedarán llenas. En estos casos, se revela inmediatamente una ficha de Bonificación en una Fábrica Pequeña vacía (ya que la Fábrica está vacía).

4. El artista con la loseta de Artista Inicial devuelve esa loseta a su espacio en la Fábrica Grande y comienza la nueva ronda.



El juego termina después de la fase de Alicatado de Cúpulas de la quinta ronda, a la que sigue la puntuación de las tablas, como se describe en la página 12.

El artista con más puntos gana la partida. En caso de empate, gana el jugador con la loseta de Artista Inicial.



CRÉDITOS

Diseño del juego: Michael Kiesling

Jefe de estudio: Jean-François Gagné

Desarrollo: Pierre-Olivier Gravel
André Bierth
Yannick Beaulé
Anh Tú Tran

Dirección artística

e ilustraciones: Maëva Da Silva

Diseño gráfico: Émeline D'Aoust
Alexandra Gosselin
Adrian Harper

Traducción: Luis Álvarez Dato

Revisión: Joaquín C. Martín-Rayó

Marketing: Tommy Beaulieu
Isabelle Frenette

Administración: Manon Sylvestre
Julie Thibault



© 2025 Plan B Games Inc.
4001 rue F.-X.-Tessier, suite 100,
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5, Canadá
info@planbgames.com
www.nextmove-games.com

Ninguna parte de este producto podrá
reproducirse sin consentimiento expreso.
Fabricado en China.



REFERENCIA DE TABLAS DE PUNTUACIÓN

Al final de la partida, obtienes puntos adicionales por cada condición cumplida descrita en las tablas de puntuación.



Obtienes 3 puntos por cada línea horizontal completa (fila de 6 losetas) en tu Cúpula.



Obtienes 7 puntos por cada línea vertical completa (columna de 6 losetas) en tu Cúpula.



Obtienes 10 puntos por cada línea diagonal completa (6 losetas) en tu Cúpula (se puede conseguir 2 veces).



Si todos los espacios multicolor de tu Cúpula están llenos, obtienes 2 puntos por cada uno de ellos. No obtienes nada si al menos un espacio multicolor está vacío.



Obtienes 4 puntos por cada línea horizontal en tu Cúpula que esté formada por al menos 5 losetas de diferentes colores en cualquier orden (puede incluir 1 loseta especial).



Obtienes 1 punto por cada loseta en los espacios exteriores de tu Cúpula.



Obtienes 3 u 8 puntos (como se indique) por cada placa de Cúpula llena colocada en una de las cuatro esquinas de tu Cúpula.



Pierdes 3 puntos por cada espacio de loseta especial vacío en tu Cúpula.