



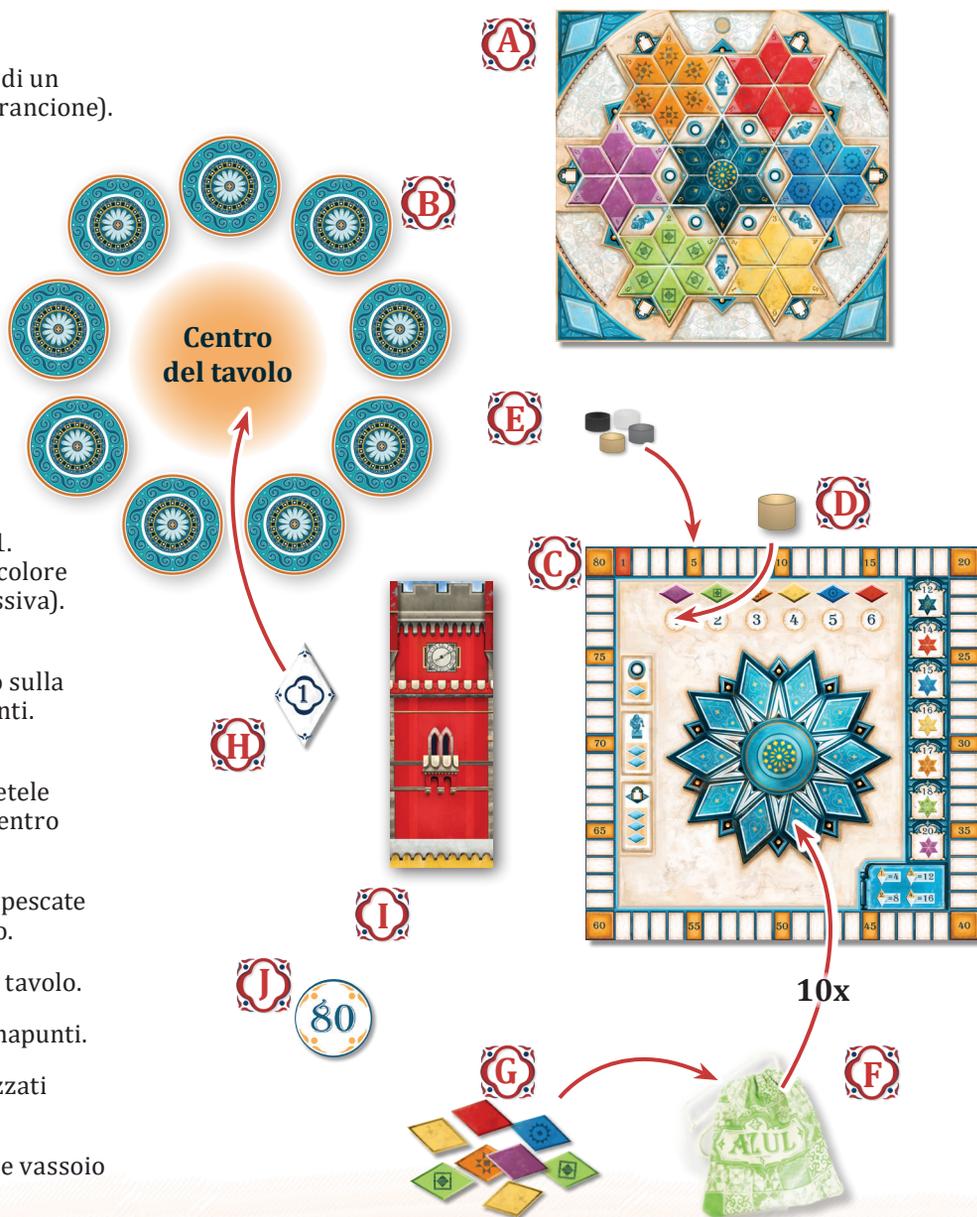
A cavallo del XVI secolo, il re Manuel I commissionò ai più grandi artigiani portoghesi la costruzione di alcuni grandiosi edifici. Dopo aver completato i palazzi di Evora e Sintra, il re cercò di far costruire un padiglione estivo per onorare i membri più celebri della famiglia reale. Questo edificio era destinato agli artigiani più talentuosi, le cui abilità riflettevano lo splendore meritato da tali importanti figure. Purtroppo, il re morì prima di poterne iniziare la costruzione.

In Azul – Summer Pavilion, farete ritorno in Portogallo per portare a termine il prestigioso compito che non ha mai avuto inizio. In qualità di maestri artigiani, dovrete utilizzare i materiali più pregiati per dar vita al padiglione estivo, evitando accuratamente di sprecare le vostre risorse. Solo i migliori saranno all'altezza della sfida e onoreranno la famiglia reale portoghese.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

1. Consegnate a ogni giocatore 1 **plancia del giocatore (A)** di un colore (indicato dal cerchio colorato tra le stelle rossa e arancione). Collocate la vostra plancia di fronte a voi in modo che il lato con le stelle colorate sia a faccia in su.
2. Disponete le **tessere vassoio (B)** in cerchio attorno al centro del tavolo:
  - In una partita a 2 giocatori, collocate 5 tessere vassoio.
  - In una partita a 3 giocatori, collocate 7 tessere vassoio.
  - In una partita a 4 giocatori, collocate 9 tessere vassoio.
3. Collocate la **plancia segnapunti (C)** vicino alle tessere vassoio.
4. Collocate il **contatore round (D)** sulla casella del round 1. Il contatore non indica solo il round in corso, ma anche il colore jolly di quel round (che verrà spiegato nella pagina successiva). Nel primo round, il colore jolly è il viola.
5. Prendete 1 **segnapunti** del vostro colore (**E**) e collocatelo sulla casella "5" del percorso segnapunti sulla plancia segnapunti.
6. Riempite il **sacchetto (F)** con le 132 **piastrelle (G)**. Pescate casualmente 10 piastrelle dal sacchetto e disponetele casualmente nelle **caselle di rifornimento** mostrate al centro della plancia segnapunti.
7. Riempite ogni tessera vassoio con esattamente 4 piastrelle pescate casualmente dal sacchetto, poi mettete da parte il sacchetto.
8. Collocate il **segnalino primo giocatore (H)** al centro del tavolo.
9. Collocate la **torre (I)** tra le tessere vassoio e la plancia segnapunti.
10. Mettete da parte i **segnalini punti (J)** che verranno utilizzati durante il calcolo dei punteggi.

Rimettete eventuali plance del giocatore, segnapunti e tessere vassoio inutilizzati nella scatola.



## SCOPO DEL GIOCO

Essere il giocatore con più punti alla fine della partita. La partita termina dopo la fine del sesto round e del calcolo del punteggio finale.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Ogni round è composto dalle seguenti fasi:

**Fase 1:** Acquisizione delle Piastrelle

**Fase 2:** Rivestimento e Punteggio

**Fase 3:** Preparazione al Round Successivo (questa fase non sarà svolta nell'ultimo round)

Il giocatore più giovane effettua il primo turno. Il gioco procede poi in senso orario. Ogni round verranno svolti diversi turni.

### FASE 1: ACQUISIZIONE DELLE PIASTRELLE

Nel vostro turno **dovete** prendere le piastrelle in uno dei due modi seguenti:

**A)** Prendete **tutte le piastrelle dello stesso colore (diverso dall'attuale colore jolly)** da una qualsiasi **tessera vassoio** e collocatele accanto alla vostra plancia del giocatore, poi collocate le piastrelle rimanenti di quella tessera vassoio al centro del tavolo.

Inoltre, se nella tessera vassoio ci sono 1 o più piastrelle del colore jolly, **dovete** prendere **esattamente 1** di quelle piastrelle.

Se nella tessera vassoio ci sono **soltanto** piastrelle del colore jolly, vi è permesso prendere **soltanto 1** piastrella.

**B)** Prendete **tutte le piastrelle dello stesso colore (diverso dall'attuale colore jolly)** dal **centro del tavolo** e collocatele accanto alla vostra plancia del giocatore. Inoltre, se al centro del tavolo ci sono 1 o più piastrelle del colore jolly, **dovete** prendere **esattamente 1** di quelle piastrelle. Se al centro del tavolo ci sono **soltanto** piastrelle del colore jolly, vi è permesso prendere **soltanto 1** piastrella.

**OPPURE**

Se siete il primo giocatore che in questo round prende le piastrelle dal centro del tavolo, prendete anche il segnalino primo giocatore e collocatelo accanto alla vostra plancia del giocatore. Muovete il vostro segnapunti **all'indietro** sul percorso segnapunti di un ammontare di caselle pari al numero di piastrelle che avete raccolto **in questo turno**, ma non più indietro della casella "1". . Se il vostro segnapunti si trova già sulla prima casella, potete comunque prendere piastrelle dal centro del tavolo senza dover muovere all'indietro il segnapunti.

### IL COLORE JOLLY

Ogni round, uno dei 6 colori delle piastrelle sarà un colore jolly. Il contatore round mostra in quale round ogni determinato colore sarà considerato jolly. Le piastrelle del colore jolly sono utili perché in quel round potranno essere utilizzate per sostituire le piastrelle di qualsiasi altro colore.

**Nota:** Se avete preso piastrelle del colore jolly, queste potranno essere usate come piastrelle jolly solo nel round in corso. Nei round successivi, le piastrelle di quel colore non saranno più jolly, perché il colore jolly cambia ogni round!



### IL SEGNALINO PRIMO GIOCATORE

Se avete il segnalino primo giocatore, sarete i primi a collocare le piastrelle sulla vostra plancia del giocatore nella Fase 2 e inizierete il round successivo. Questo vi fornirà il vantaggio di scegliere per primi le piastrelle dalle tessere vassoio, secondo le normali regole.

Dopo aver collocato le piastrelle che avete preso accanto alla vostra plancia del giocatore, la partita procede con il turno del giocatore successivo in senso orario.

### ESEMPIO DI TURNO

Nel round 1, il colore jolly è il viola. 

Ilaria prende entrambe le piastrelle rosse da una tessera vassoio. Poiché non ci sono piastrelle del colore jolly, non può prendere nessun'altra piastrella. Poi colloca le piastrelle gialle rimanenti al centro del tavolo.

Andrea prende 1 piastrella verde da un'altra tessera vassoio. Poiché ci sono piastrelle del colore jolly sul vassoio, prende anche 1 piastrella viola e colloca le 2 piastrelle rimanenti al centro del tavolo.

Chiara prende le 3 piastrelle gialle dal centro del tavolo. Inoltre, prende anche 1 piastrella del colore jolly. Essendo la prima a prendere piastrelle dal centro del tavolo, prende anche il segnalino primo giocatore e muove il suo segnapunti all'indietro di 4 caselle.



La Fase 1 termina quando il centro del tavolo E tutte le tessere vassoio non contengono più piastrelle. Dopodiché, procedete con la Fase 2.



## FASE 2: RIVESTIMENTO E PUNTEGGIO

Il primo giocatore sarà il primo a svolgere un turno. Quando è il vostro turno, prima controllate di avere il **giusto numero** di piastrelle del **colore richiesto** accanto alla vostra plancia del giocatore per poterle giocare in una casella. Se avete abbastanza piastrelle, collocate **esattamente 1** di quelle piastrelle nella casella corrispondente della vostra plancia del giocatore. Scartate nella **torre** le altre piastrelle richieste (*vedi gli esempi A e B a pagina 5*), poi la partita procede con il turno del giocatore successivo in senso orario. Questo processo si ripete fino a quando nessun giocatore desidera o è in grado di collocare altre piastrelle.

### REGOLE PER IL RIVESTIMENTO:

- Potete collocare soltanto le piastrelle che si trovano accanto alla vostra plancia del giocatore.
- Potete collocare le piastrelle soltanto nelle caselle a forma di rombo della vostra plancia del giocatore e non su colonne, statue o finestre.
- Potete collocare le piastrelle soltanto nelle caselle vuote.
- Le caselle sono disposte a forma di stella. Il colore di una stella indica il colore delle piastrelle che possono esservi collocate. I numeri su una casella indicano il numero totale di piastrelle di quel colore che è necessario avere prima di poter collocare **1 singola piastrella** in quella casella. Tutte le altre piastrelle richieste per collocarne una in quella casella devono essere scartate nella torre.
- Non ci sono restrizioni sul colore delle piastrelle da collocare nella stella al centro della plancia del giocatore, ma tutte e 6 le piastrelle collocate devono essere di colori diversi.
- Le piastrelle che non collocate durante un turno devono essere conservate accanto alla vostra plancia del giocatore.



### USO DEL COLORE JOLLY

Se non avete abbastanza piastrelle o non volete usare tutte le piastrelle del colore richiesto, potete usare le piastrelle dell'attuale colore jolly. In questo caso, dovete avere almeno 1 piastrella del colore scelto. Tutte le altre piastrelle richieste vengono scartate nella torre.

#### SUGGERIMENTO: USO DELLE PIASTRELLE JOLLY

Le piastrelle jolly possono sostituire un qualsiasi altro colore scelto. In questo caso, dovete combinarle a una piastrella del colore della casella su cui volete collocarla (*vedi gli esempi C-E a pagina 5*).

Una piastrella del colore jolly non può mai essere collocata nella casella di cui sostituisce il colore, ma soltanto in una casella del colore corrispondente nella plancia del giocatore (*per esempio, una piastrella viola in una casella viola, vedi l'esempio a destra*).

#### ESEMPIO

- Giacomo **combina** 1 o più piastrelle jolly viola con la sua piastrella verde e colloca la piastrella verde sulla casella "4" della stella verde.
- Se **non combina** le sue piastrelle jolly con un altro colore, può collocarle soltanto nella stella del colore corrispondente a quelle piastrelle (in questo caso viola).

In entrambi i casi, avrebbe potuto collocare la piastrella nella stella al centro della sua plancia del giocatore (in assenza di quel colore).



### PUNTEGGIO

Per **ogni piastrella** che **collocate** sulla vostra plancia del giocatore ottenete 1 punto. Muovete il vostro segnapunti di 1 casella in avanti sul percorso segnapunti.

Se collocate una piastrella **accanto a 1 o più piastrelle collegate tra loro**, ottenete 1 punto per ciascuna di esse (*vedi esempi B-E a pagina 5*). Soltanto le caselle di una stella adiacenti tra loro sono considerate caselle collegate.

Il percorso segnapunti è continuo. Se superate gli 80 punti, prendete 1 segnalino punti e conservatelo di fronte a voi, in modo da ricordarvi che avete già compiuto un giro del percorso segnapunti.



Come **bonus aggiuntivo**, potete ottenere **piastrelle aggiuntive** dalle **caselle di rifornimento** in determinate occasioni:

- Quando circondate di piastrelle le 4 caselle adiacenti a una **colonna**, dovete prendere immediatamente **1** piastrella a vostra scelta.
- Quando circondate di piastrelle le 4 caselle adiacenti a una **statua**, dovete prendere immediatamente **2** piastrelle a vostra scelta (possono essere piastrelle jolly, se disponibili).
- Quando circondate di piastrelle le 2 caselle adiacenti a una **finestra**, dovete prendere immediatamente **3** piastrelle a vostra scelta (possono essere piastrelle jolly, se disponibili).

Collocate le piastrelle appena ricevute accanto alla vostra plancia del giocatore. Prima del turno del giocatore successivo, rifornite le caselle di rifornimento vuote della plancia segnapunti con piastrelle estratte dal sacchetto. Se il sacchetto è vuoto, riempietelo con tutte le piastrelle che avete collocato nella torre, quindi continuate a rifornire le caselle di rifornimento rimanenti.



## PASSARE

Se non volete o non potete collocare piastrelle nel vostro turno dovete passare, rinunciando a svolgere altri turni in questo round. Potete scegliere di conservare per il round successivo un massimo di **4 piastrelle** tra quelle accanto alla vostra plancia del giocatore, collocandole nelle quattro caselle agli angoli della vostra plancia del giocatore. Quelle piastrelle **non** danno punti. Dopodiché, tutte le altre piastrelle che vi sono rimaste devono essere scartate nella torre. Per ogni piastrella scartata in questo modo, perdetevi 1 punto sul percorso segnapunti (*vedi l'esempio F a seguire*).

### ESEMPIO DI PUNTEGGIO

Nel round 1, il colore jolly è il viola.



**A**

Ilaria ha 7 piastrelle blu accanto alla sua plancia del giocatore, che può utilizzare per giocare sulla casella "6" della sua stella blu. Per farlo, usa 6 piastrelle blu, collocandone 1 nella casella "6" della sua stella blu e scartando le altre 5 nella torre.

In questo turno, Ilaria ottiene 1 punto.

Può utilizzare la piastrella blu che le rimane in un secondo momento, quindi la conserva accanto alla sua plancia del giocatore.



**D**

Andrea ha 1 piastrella arancione, 1 verde e 3 viola accanto alla sua plancia del giocatore. Usa le 3 piastrelle viola come jolly e colloca la piastrella arancione nella casella "4" della sua stella arancione, scartando le 3 piastrelle viola nella torre e ottenendo 3 punti.

Andrea può decidere di conservare la piastrella verde per il round successivo, quando il verde sarà il colore jolly.



**B**

Ilaria ha 3 piastrelle rosse accanto alla sua plancia del giocatore, che può utilizzare per giocare sulla casella "3" della sua stella rossa. Per farlo, colloca 1 piastrella rossa nella casella "3" della sua stella rossa e scarta le altre 2 nella torre.

In questo turno, Ilaria ottiene 1 punto, perché non ci sono altre piastrelle collegate a quella casella della stella rossa.



**E**

Chiara ha 2 piastrelle viola, 2 rosse e 4 verdi accanto alla sua plancia del giocatore. Colloca 1 piastrella viola nella casella "2" della sua stella viola e scarta l'altra piastrella viola, ottenendo 3 punti.

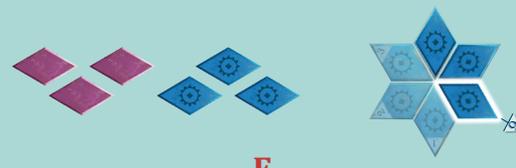
Conserva le piastrelle rimanenti per usarle nei turni successivi di quel round.



**C**

Andrea ha 3 piastrelle blu e 3 viola accanto alla sua plancia del giocatore, che può utilizzare per giocare sulla casella "6" della sua stella blu. Per farlo, colloca 1 piastrella blu nella casella "6" della sua stella blu e scarta le 2 piastrelle blu e le 3 viola nella torre.

In questo turno, Andrea ottiene 3 punti, perché ci sono altre 2 piastrelle collegate a quella casella della stella blu.



**F**

Chiara ha 4 piastrelle verdi e 2 rosse.

Decide di passare e conserva le 4 piastrelle verdi per il round successivo, quando il verde sarà il colore jolly, collocandole nelle quattro caselle agli angoli della sua plancia del giocatore.

Poi scarta le 2 piastrelle rosse nella torre e perde 2 punti sul percorso segnapunti.



## FASE 3: PREPARAZIONE AL ROUND SUCCESSIVO

Se non avete ancora svolto il sesto round (*in quel caso, vedi Fine della Partita alla pagina successiva*), il giocatore con il segnalino primo giocatore fa avanzare il contatore round nella casella del round successivo, nel quale svolgerà il primo turno.

Il giocatore con il segnalino primo giocatore rifornisce ogni tessera vassoio con 4 piastrelle estratte casualmente dal sacchetto. Se il sacchetto è vuoto, lo riempie con tutte le piastrelle che avete collocato nella torre, quindi continua a rifornire le tessere vassoio rimanenti. Nel raro caso in cui esauriate di nuovo le piastrelle mentre non ce n'è nessuna nella torre, iniziate il nuovo round normalmente, anche se alcune delle tessere vassoio non saranno completamente rifornite.

Ricollocate il segnalino primo giocatore al centro del tavolo, poi collocate **accanto** alla vostra plancia del giocatore tutte le piastrelle che avete collocato nelle caselle agli angoli della vostra plancia del giocatore.



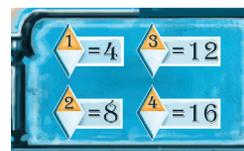
## FINE DELLA PARTITA

La partita termina dopo 6 round. Una volta che la partita è terminata, ottenete ulteriori punti se avete completato i seguenti obiettivi:

- Se avete completato la stella **multicolore** (al centro della vostra plancia del giocatore), ottenete 12 punti.
- Se avete completato la stella **rossa**, ottenete 14 punti.
- Se avete completato la stella **blu**, ottenete 15 punti.
- Se avete completato la stella **gialla**, ottenete 16 punti.
- Se avete completato la stella **arancione**, ottenete 17 punti.
- Se avete completato la stella **verde**, ottenete 18 punti.
- Se avete completato la stella **viola**, ottenete 20 punti.



- Se avete coperto **tutti gli "1"**, ottenete 4 punti.
- Se avete coperto **tutti i "2"**, ottenete 8 punti.
- Se avete coperto **tutti i "3"**, ottenete 12 punti.
- Se avete coperto **tutti i "4"**, ottenete 16 punti.



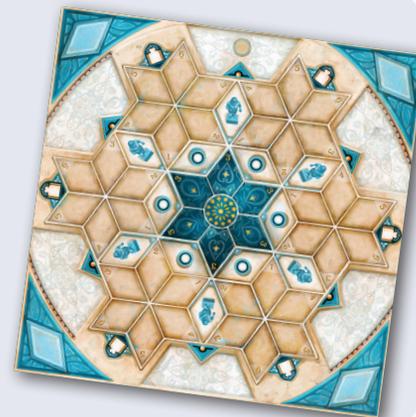
Se avete ancora piastrelle nelle caselle agli angoli della vostra plancia del giocatore, scartatele nella torre e perdetevi 1 punto per ogni piastrella scartata in questo modo.

Il giocatore con più punti vince la partita. In caso di parità, la vittoria è condivisa.

## VARIANTE DI GIOCO

Per una modalità di gioco leggermente diversa, usate il lato delle plance del giocatore con le stelle grigie. Le regole restano immutate, con le seguenti eccezioni:

- Durante la partita, potete **scegliere** quali colori collocare in tutte e 7 le vostre stelle.
  - ▣ Se scegliete di creare una stella multicolore, tutte le sue piastrelle devono essere di **colore diverso**, come nel gioco standard.
  - ▣ Se scegliete di creare una stella monocolora, tutte le sue piastrelle devono essere dello **stesso colore**.
- Sono ammesse più stelle dello stesso colore, così come più stelle multicolore. Ottenete punti da esse proprio come nel gioco standard.
- Notate che i numeri sulle caselle delle stelle sono diversi da quelli sull'altro lato delle plance del giocatore.



## RICONOSCIMENTI

### Sviluppo:



© 2024 Plan B Games Inc.

Tutti i diritti riservati.

Nessuna parte di questo prodotto può essere riprodotta senza autorizzazione specifica.

4001 rue F.-X.-Tessier, local 100

Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5, Canada

[info@planbgames.com](mailto:info@planbgames.com)

[www.nextmovegames.com](http://www.nextmovegames.com)

Fabbricato in Cina

**Autore:** Michael Kiesling

**Produzione:** Sophie Gravel

**Sviluppo:** Peter Eggert, Katja Volk,  
André Bierth, Moritz Thiele

**Direzione Artistica:** Sophie Gravel

**Illustrazioni:** Chris Quilliams

**Progetto Grafico:** Maryse Hébert-Lemire

**Revisione:** Katja Volk

**Edizione Italiana**

**Traduzione:** Lorenzo Fanelli

**Revisione:** Fabio Severino

**Adattamento Grafico:** Giacomo Pellini

**Direzione Editoriale:** Massimo Bianchini





# AZUL

SUMMER PAVILION

REGOLAMENTO



NEXT MOVE