

The logo for the board game AZUL is centered on a decorative background. The word "AZUL" is written in a large, bold, black serif font with a white outline and a blue shadow. Below it, the name "MICHAEL KIESLING" is written in a smaller, black, sans-serif font. At the bottom, the word "DUEL" is written in a white, serif font on a dark blue banner. The background features a central blue and white starburst design, surrounded by ornate gold and blue patterns, including circular medallions with intricate designs.

# AZUL

MICHAEL KIESLING



DUEL

***Il rinomato gioco degli artisti della ceramica è tornato  
in versione Duel!***

*Tra tutti gli artisti della ceramica che hanno decorato le pareti del palazzo del re Manuel I in AZUL, due si sono distinti sopra la massa. Scelti da Sua Maestà per decorare la volta del palazzo di Sintra, entrambi i maestri dovranno dimostrare al re chi è il miglior artista di tutto il Portogallo!*

# PREPARAZIONE DEL GIOCO

*Lo scopo del gioco è essere il giocatore con più punti alla fine del round 5.*

1. Consegnate a ogni giocatore una **plancia del giocatore (A)** e i 2 **segnalini giocatore** corrispondenti (**B**).
2. Collocate i 4 **vassoi piccoli** e il **vassoio grande (C)** in cerchio attorno al centro del tavolo, con i rispettivi lati luna rivolti gli uni verso gli altri.
3. Collocate la **plancia segnapunti (D)** accanto ai vassoi, assicurandovi che ciascun giocatore sia di fronte al proprio colore. Ogni giocatore prende 2 **segnapunti (E)** e li colloca sui numeri 0 e 5 della propria sezione.
4. Mescolate le 18 **lastre della cupola** e formate una pila a faccia in giù (**F**), poi mettetela accanto alla plancia segnapunti. Pescate 3 lastre della cupola e collocatele a faccia in su sulle caselle centrali (**G**) della plancia segnapunti. Predisponete la **torre** e collocatela lì vicino.
5. Per la vostra prima partita, recuperate le 3 **tessere punteggio (H)** con una  e collocatele con il lato  a faccia in su accanto alla plancia segnapunti (**D**) come obiettivi di punteggio finali del gioco. *Una volta che avrete preso dimestichezza con il gioco, scegliete o determinate casualmente quale lati e quali 3 (o 4) tessere punteggio usare.*

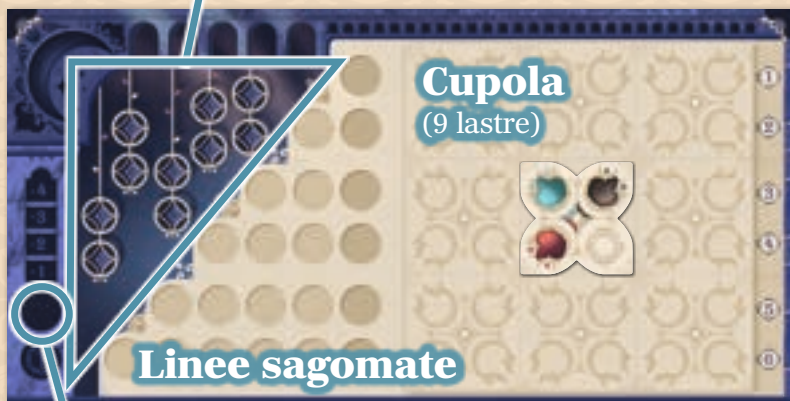


6. Radunate le 75 **piastrelle** rotonde e mettete da parte le 9 **piastrelle speciali** (I) in una riserva separata (I). Collocate la **piastrella primo giocatore** (I) sulla casella corrispondente (J) del vassoio grande. Mettete le 65 piastrelle rimanenti (13 per ognuno dei 5 colori) nel **sacchetto**.
7. Riempite la sezione sole del vassoio grande con 5 **piastrelle\*** (K) e quelle dei 4 vassoi piccoli con 4 **piastrelle** ognuna (K) pescandole casualmente dal sacchetto.
- \*Nel caso estremo in cui tutte e 5 le piastrelle siano dello stesso colore, rimettetetele nel sacchetto e ripescate finché almeno 1 di esse non è di un colore diverso dalle altre.*
8. Formate una riserva a faccia in giù con i 20 **gettoni bonus** (L). Collocate a faccia in giù 1 gettone bonus sulla sezione luna di ognuno dei 4 vassoi piccoli (M).

9. Determinate casualmente il primo giocatore. L'altro giocatore prende 1 delle 3 lastre della cupola visibili e la colloca, in **qualsiasi** orientamento, in una casella cupola **qualsiasi** della sua plancia del giocatore. **Rifornite** la plancia segnapunti rivelando la lastra della cupola successiva dalla pila.
- Poi il primo giocatore fa la stessa cosa, scegliendo 1 lastra della cupola e collocandola sulla propria plancia del giocatore; poi rifornisce la plancia segnapunti.

*Ora siete pronti per iniziare a giocare!*

### Deposito dei gettoni bonus



### Casella delle piastrelle rotte

### Vassoio piccolo



### Vassoio grande



# SVOLGIMENTO DEL GIOCO

La partita si svolge in 5 round, ognuno dei quali è composto dalle seguenti fasi:

**Fase 1: Acquisizione, Fase 2: Rivestimento della Cupola e Punteggio, Fase 3: Preparazione**

## FASE 1: ACQUISIZIONE

Il primo giocatore effettua il primo turno. I giocatori si alternano effettuando un turno a testa fino alla fine di questa fase. Nel vostro turno, effettuate **1** delle seguenti azioni:

- A)** Collocate 1 segnalino giocatore per prendere 1 lastra della cupola
- B)** Prendete tutte le piastrelle dello stesso colore dalla sezione sole di un singolo vassoio
- C)** Prendete tutte le piastrelle dello stesso colore posizionate in cima dalla sezione luna di tutti i vassoi
- D)** Prendete 1 gettone bonus rivelato

**A)** Collocate 1 segnalino giocatore sul vostro lato della plancia segnapunti per prendere 1 lastra della cupola e collocate quella lastra su una delle vostre caselle della cupola **vuote**, in **qualsiasi orientamento**. Uno stesso colore può apparire più di una volta in una riga o in una colonna della vostra

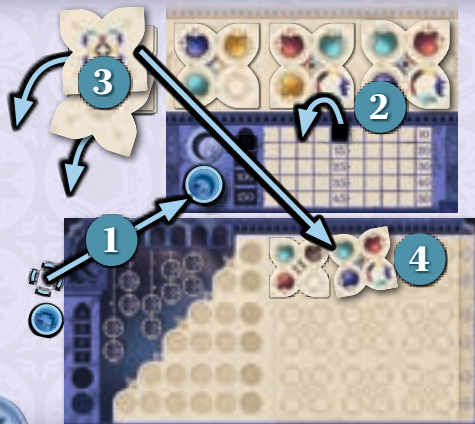
cupola. Una volta collocata, la lastra non può più essere mossa né ruotata.

Quando prendete una lastra, SCEGLIETE 1 DEI DUE EFFETTI SEGUENTI:

- Prendete 1 lastra della cupola a **faccia in su** dal **vassoio** della plancia segnapunti (non rifornite la plancia) OPPURE
- Pagate 1 punto per pescare 1 lastra della cupola a **faccia in giù** dalla cima della pila. Potete farlo tutte le volte che volete, una lastra alla volta. **Non potete** guardare il fronte della lastra (o delle lastre) finché non decidete di fermarvi dal pescare. Dopo aver pescato, guardate le lastre, sceglierne 1 e rimettete le altre sotto la pila nell'ordine che preferite. (*Ogni retro della lastra ne mostra il tipo; vedere a pagina 8.*)

**Importante:** *Dovete usare entrambi i vostri segnalini giocatore durante i primi quattro round. Essi non verranno usati durante l'ultimo round.*

Con la sua azione, Linda sceglie di prendere una lastra collocando il suo segnalino giocatore sulla plancia segnapunti **1**. Potrebbe prendere una delle 3 lastre visibili, ma decide invece di prenderne una dalla pila. Paga 1 punto **2** e pesca 1 lastra dalla cima della pila (senza rivelarla) e lo fa una seconda volta (pagando 1 altro punto). Linda decide di fermarsi, guarda le 2 lastre **3** e ne sceglie 1. La colloca su una delle sue caselle della cupola vuote **4** e rimette l'altra sotto la pila.



**B)** Prendete **tutte le piastrelle dello stesso colore** dalla sezione sole di **1** qualsiasi vassoio. Poi, se si tratta di un:

- **Vassoio piccolo:** create una **pila** con le piastrelle rimanenti, nell'ordine che preferite, e collocatela **in cima** al gettone bonus\* della sezione luna di quel vassoio.
- **Vassoio grande:** collocate **separatamente** le piastrelle rimanenti sulle caselle indicate della sezione luna di quel vassoio (è possibile che alcune caselle rimangano vuote).

*\*Se su un vassoio piccolo si trovano 4 piastrelle dello stesso colore, il gettone bonus associato viene rivelato non appena un giocatore prende quelle 4 piastrelle.*



*Luca prende 2 piastrelle turchesi **1** e impila le piastrelle rimanenti sul gettone bonus (piastrella nera sul fondo e gialla in cima).*

*Poi Linda prende le 2 piastrelle turchesi dal vassoio grande e colloca le 3 piastrelle rimanenti di questo vassoio **separatamente** sulla sezione luna del vassoio grande **2**.*

**C)** Prendete **tutte le piastrelle dello stesso colore** **posizionate in cima** dalla sezione luna di tutti e 5 i vassoi. Per i vassoi piccoli, anche se sotto la piastrella in cima ci sono 1 o più piastrelle del suo stesso colore, prendete solo la piastrella più in alto da quella pila.

**Importante:** Il giocatore che per primo prende 1 o più piastrelle dalla sezione luna del **vassoio grande** **deve** anche prendere la piastrella primo giocatore e collocarla sulla casella indicata **1** (-2) della propria plancia del giocatore.

Quando **l'ultima piastrella** della sezione luna di un vassoio piccolo viene presa, rivelate il gettone bonus che si trovava sotto di essa.



*Luca decide di prendere le piastrelle dalle sezioni luna, potendo scegliere tra 1 piastrella rossa, 2 nere oppure 2 gialle.*

*Se prende le piastrelle gialle, non prenderà la piastrella primo giocatore; dovrà prenderla solo se prenderà almeno una piastrella dalla sezione luna del vassoio grande.*



Le piastrelle **prese** (dall'azione **B** o **C**) vengono aggiunte a **esattamente 1** delle 6 linee sagomate presenti sulla vostra plancia del giocatore (la prima linea può contenere 1 piastrella, la seconda 2 piastrelle e via dicendo), seguendo queste regole:

- Collocate le piastrelle **da destra a sinistra** e una alla volta nella linea sagomata scelta.
- Se la linea sagomata contiene già delle piastrelle, potete aggiungervi solo piastrelle dello **stesso** colore.
- Una volta riempite **tutte** le caselle di una linea sagomata, questa viene considerata **completa**. Se avete preso **più piastrelle** di quante ne potete collocare nella linea sagomata da voi scelta, impilate le piastrelle in eccesso sulla vostra casella delle piastrelle rotte (vedere "**Casella delle Piastrelle Rotte**" di seguito).
- Le piastrelle possono essere aggiunte a una linea sagomata anche se durante la fase 2 non possono far ottenere punti.

### Casella delle Piastrelle Rotte

Dovete impilare sulla vostra casella delle piastrelle rotte tutte le piastrelle prese che **non potete o non volete** collocare secondo le regole. Quelle piastrelle sono considerate rotte e vi costeranno punti alla fine della fase Rivestimento della Cupola e Punteggio. Se la vostra casella delle piastrelle rotte contiene già 4 piastrelle, scartate ogni ulteriore piastrella rotta nella torre.

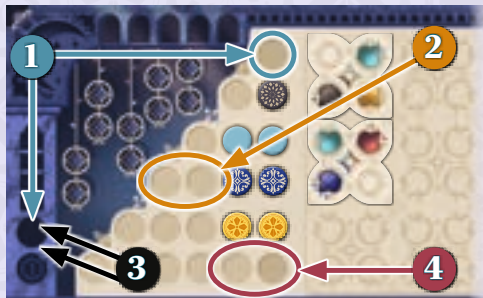
**D)** Prendete 1 gettone bonus **rivelato** e colocalo a faccia in su nel vostro deposito dei gettoni bonus. Prenderete esattamente 2 gettoni bonus ogni round.

Ricordate che un gettone bonus diventa accessibile quando sono state prese tutte le piastrelle da un vassoio piccolo, cioè quando tutte le piastrelle sono state prese sia dalla sezione sole che da quella luna.

**Nota:** il deposito dei gettoni bonus è diviso in 5 sezioni per aiutarvi a tenere traccia dei round.

*Il vostro obiettivo è completare il maggior numero possibile di linee sagomate, poiché durante la fase 2 potete muovere le piastrelle solo da linee sagomate complete alla vostra cupola.*

Linda ha preso queste 2 piastrelle   
Ora ha queste 4 opzioni:



Linda può impilare sulla casella delle piastrelle rotte le piastrelle che non può **1** o non vuole **3** collocare.



Luca ha rivelato questo gettone bonus dopo aver preso l'ultima piastrella. Nel suo turno, Linda usa la sua azione per prendere il gettone bonus.





## Gettoni Bonus

In questa fase potete usare i gettoni bonus per aiutarvi a completare le linee sagomate:

Se una linea sagomata incompleta include **almeno** 1 piastrella, è possibile usare i gettoni bonus per completarla. Potete usare **2 gettoni bonus del colore corrispondente alle piastrelle** nella linea sagomata o **3 gettoni bonus qualsiasi** per rimpiazzare 1 piastrella mancante. Girate a faccia in giù nel vostro deposito i gettoni bonus usati.

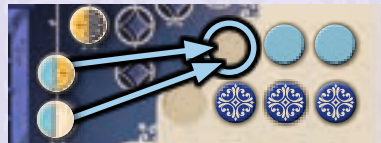
Questa operazione può essere eseguita tante volte quanti sono i gettoni bonus utilizzabili, ma nella linea sagomata deve esserci almeno 1 piastrella.

- Dopo aver esaminato tutte e 6 le linee sagomate, rimuovete tutte le piastrelle da ogni linea sagomata che ora non presenta una piastrella nella casella più a destra, e scartatele nella torre.
- Tutte le piastrelle rimanenti sulle linee sagomate rimangono sulla vostra plancia del giocatore per il round successivo.

## Lastre della cupola

Le lastre della cupola sono di 2 tipi:

- Le **lastre speciali** presentano una casella non colorata che può essere riempita solo con una piastrella speciale. Quella piastrella viene collocata **immediatamente** dopo che gli altri 3 spazi della lastra sono stati riempiti. Dopo aver collocato una piastrella speciale, ottenete immediatamente i punti indicati sul **lato destro** di quella riga. Questo è l'unico modo per poter collocare una piastrella speciale.
- Le **lastre jolly** presentano una casella multicolore sulla quale può essere collocata una piastrella di un qualsiasi colore, come da regole normali per il rivestimento della cupola.



*Con i 2 gettoni bonus per metà turchesi, Linda può completare la sua terza linea sagomata.*

*Tuttavia, può anche combinare 3 suoi gettoni bonus qualsiasi per completare la sua quarta linea sagomata.*



**Lastra Speciale**



**Lastra Jolly**





## PUNTEGGIO

Ogni piastrella mossa sulla cupola deve sempre essere collocata su una casella corrispondente al suo colore (o su una casella multicolore) e vi fa immediatamente ottenere i seguenti punti:

1. Se non ci sono piastrelle direttamente adiacenti verticalmente o orizzontalmente alla piastrella appena collocata, ottenete 1 punto.
2. Se ci sono **piastrelle adiacenti**, procedete come segue:
  - Controllare se ci sono 1 o più piastrelle collegate **orizzontalmente** alla piastrella appena collocata. In caso affermativo, contate **tutte queste piastrelle collegate**, inclusa quella appena collocata (e le eventuali piastrelle speciali), e ottenete un pari ammontare di punti.
  - Poi, se ci sono 1 o più piastrelle collegate **verticalmente** alla piastrella appena collocata,

contatele **tutte**, inclusa quella appena collocata (e le eventuali piastrelle speciali), e ottenete un pari ammontare di punti.

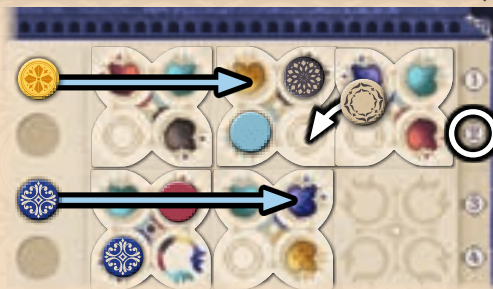
3. Se la piastrella riempie la terza casella di una lastra speciale, aggiungete una piastrella speciale alla casella corrispondente e ottenete i punti sul lato destro della riga.

Infine, controllate se ci sono piastrelle nella vostra casella delle piastrelle rotte. Per ogni piastrella presente, perdetevi il numero di punti **per** piastrella indicato (per esempio, se avete 2 piastrelle, perdetevi 3 punti). Regolate di conseguenza il segnapunti sul vostro tracciato del punteggio e scartate queste piastrelle rotte nella torre.

Inoltre, il giocatore con la piastrella primo giocatore perde 2 punti.

**Nota:** Non potete mai scendere sotto 0 punti.

*La prima piastrella gialla collocata da Linda le fa ottenere 2 punti per le 2 piastrelle collegate orizzontalmente (comprendendo la piastrella gialla appena collocata) e 2 punti per le 2 piastrelle collegate verticalmente (sempre comprendendo la piastrella appena collocata). Ciò le permette di completare la lastra speciale. Linda colloca quindi una piastrella speciale e ottiene 2 punti (perché si trova nella seconda linea sagomata). Poi la piastrella blu le fa ottenere 3 punti per le piastrelle collegate verticalmente, tra cui la piastrella speciale appena collocata.*



*Alla fine della fase Rivestimento della Cupola e Punteggio, Linda perde un totale di 8 punti:*

- 6 punti per le sue 3 piastrelle rotte e
- 2 punti per la piastrella primo giocatore.

*Poi scarta le piastrelle rotte nella torre.*



## FASE 3: PREPARAZIONE

Questa fase viene saltata durante il round 5. Negli altri round, preparare il round successivo come segue:

1. Riprendete i vostri 2 segnalini giocatore dalla plancia segnalpunti.
2. Rifornite il vassoio delle lastre della cupola fino ad avere 3 lastre.
3. Rifornite il vassoio grande con 5 piastrelle\* e ogni vassoio piccolo con 4 piastrelle e 1 gettone bonus.

*\*Nel caso estremo in cui tutte e 5 le piastrelle siano dello stesso colore, rimettetetele nel sacchetto e ripescate finché almeno 1 di esse non è di un colore diverso dalle altre.*

Se il sacchetto è vuoto, rifornitelo utilizzando tutte le piastrelle della torre e continuate a rifornire i vassoi rimanenti.

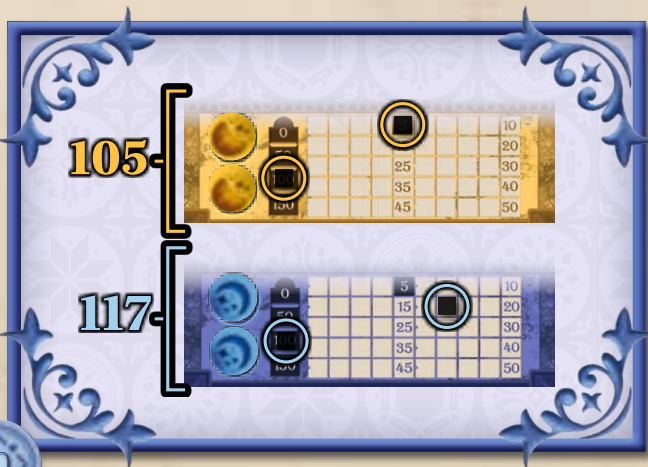
**Caso raro:** Se esaurite di nuovo le piastrelle e la torre è vuota, iniziate il nuovo round come al solito, anche se alcuni vassoi non saranno pieni. In questo caso, un gettone bonus su un vassoio piccolo vuoto viene immediatamente rivelato (poiché il vassoio è vuoto).

4. Il giocatore con la piastrella primo giocatore la rimette nella casella corrispondente sul vassoio grande. Il nuovo round ha inizio.



La partita termina dopo la fase Rivestimento della Cupola e Punteggio del round 5, seguita dalla riscossione dei punteggi delle tessere come descritto a pagina 12.

Il giocatore con il maggior numero di punti vince la partita. In caso di parità, il giocatore con la piastrella primo giocatore vince.



# RICONOSCIMENTI

**Design del Gioco:** Michael Kiesling

**Direzione Studio:** Jean-François Gagné

**Produzione e Sviluppo:** Pierre-Olivier Gravel  
André Bierth  
Yannick Beaulé  
Anh Tú Tran

**Direzione Artistica  
e Illustrazioni:** Maëva Da Silva

**Progetto Grafico:** Émeline D'Aoust  
Alexandra Gosselin  
Adrian Harper

**Marketing:** Tommy Beaulieu  
Isabelle Frenette

**Amministrazione:** Manon Sylvestre  
Julie Thibault

**Edizione Italiana**

**Traduzione:** Luca Baboni

**Revisione:** Fabio Severino

**Direzione Editoriale:** Massimo Bianchini



© 2025 Plan B Games Inc.

4001 rue F.-X.-Tessier, suite 100,  
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5, Canada

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

[www.nextmove-games.com](http://www.nextmove-games.com)

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

## CONSULTAZIONE TESSERE PUNTEGGIO

Alla fine della partita, ottenete un ammontare di punti aggiuntivi per ogni condizione soddisfatta descritta sulle tessere punteggiato.



Ottenete 3 punti per ogni linea orizzontale completa (riga di 6 piastrelle) sulla vostra cupola.



Ottenete 7 punti per ogni linea verticale completa (colonna di 6 piastrelle) sulla vostra cupola.



Ottenete 10 punti per ogni linea diagonale completa (6 piastrelle) sulla vostra cupola (è possibile soddisfarla due volte).



Se tutte le caselle multicolore della cupola sono state riempite, ottenete 2 punti per ognuna di esse. Non ottenete nulla se 1 o più caselle multicolore sono vuote.



Ottenete 4 punti per ogni linea orizzontale sulla vostra cupola composta da almeno 5 piastrelle di colore diverso in qualsiasi ordine (potete includere 1 piastrella speciale).



Ottenete 1 punto per ogni piastrella sulle caselle esterne della vostra cupola.



Ottenete 3 o 8 punti (come mostrato) per ogni lastra della cupola posizionata in uno dei quattro angoli della cupola che è stata riempita.



Perdete 3 punti per ogni casella piastrella speciale vuota sulla vostra cupola.