

Welkom in het atelier!
Ga aan de slag en maak
een complete mozaïek!



Michael Kiesling



Lemonjuiceday
(Iris Wincker)

BEKIJK DE VIDEO
VAN DE SPELREGELS:



20'

2-4

5+

DOEL VAN HET SPEL

Pak tegels uit de kommen en leg ze op jouw bord. De eerste speler die zijn mozaïek voltooit, is de winnaar!

INHOUD EN VOORBEREIDING

1

120 tegels en 1 stoffen zakje

(30 rode vierkanten, 30 gele zeshoeken,
30 groene ruiten en 30 blauwe, ronde tegels)

Plaats **alle** tegels in het zakje.

2

De opslag, met 6 kommen

(1 grote kom en 5 kleine kommen)

Laat de opslag onder in de doos en zet de doos
in het midden van de tafel. Leg **exact 5 willekeurige tegels**
uit het zakje in iedere **kleine** kom (niet de grote kom).

3

6 mozaïekborden

Elk bord heeft een *leerling*-kant en een *meester*-kant.

Elke speler kiest een bord. Leg het bord **voor je** neer, zodat de kant van het bord laat zien welke versie jullie gaan spelen: ofwel de *leerling*-versie, ofwel de *meester*-versie (zie hieronder). Alle spelers moeten dezelfde kant van het bord gebruiken (dus jullie spelen allemaal dezelfde kant).

De jongste speler mag beginnen.



LEERLING-versie

Voor de eerste paar keer spelen,
raden we aan om de *leerling*-versie
te gebruiken, zodat je het spel leert
kennen. De regels voor deze versie zijn
aangegeven met groene randen.



MEESTER-versie

Zodra je het spel vaker gespeeld hebt, ben je
klaar om lastige mozaïeken te maken.
De regels voor deze versie zijn aangegeven
met roze randen.

asmodee
KIDS

Leerling-versie

Begin bij de startspeler en speel om de beurt met de klok mee.

SPELVERLOOP

Tijdens je beurt voer je acties 1 en 2 als volgt uit:



1 - PAK TEGELS

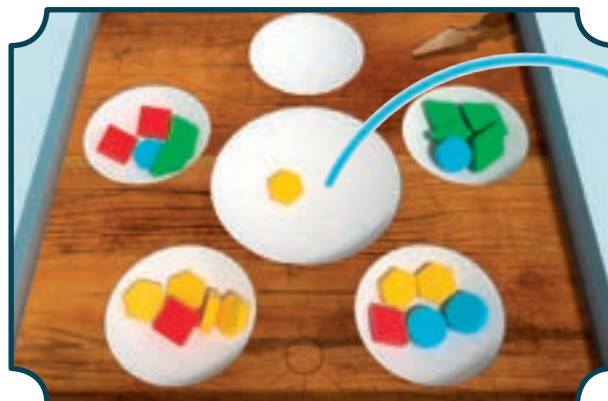


Pak **alle tegels van 1 kleur** uit een van de **kleine** kommen.
Leg de **resterende tegels** uit die kom in de **grote kom** in het midden.



OF

Pak **alle tegels van 1 kleur** uit de **grote kom**.



2 - PLAATS JE TEGELS

Leg de gepakte tegels op je mozaïekbord, op velden die passen bij hun vorm.



Voorbeeld

Reinier heeft de 3 rode vierkanten uit een kom gepakt. Hij legt deze tegels op de rode, vierkante velden van zijn bord.

BELANGRIJK! Als je te veel tegels hebt om te plaatsen, **dan kun je niet alle tegels op jouw bord kwijt.**

Geef jouw overgebleven tegels **aan de speler links van je**. Die speler legt ze op zijn eigen bord.

Als die speler ook niet alle tegels op zijn bord kan plaatsen, dan geeft hij de overgebleven tegels door aan de speler links van hem, en zo verder.

Als er overgebleven tegels zijn die bij alle spelers zijn geweest en weer terugkomen bij jou, dan leg je ze af.

ALLE KOMMEN AANVULLEN (indien nodig)

Als ALLE kommen leeg zijn aan het einde van een beurt (inclusief de grote kom),
vul dan elke **kleine kom met 5 tegels uit het zakje**.

Als er niet genoeg tegels zijn om alle kommen aan te vullen, vul dan zoveel kommen als je kunt.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die alle velden van zijn mozaïekbord heeft gevuld, wint het spel!
De andere spelers kunnen dan, als ze dat willen, ook hun mozaïek voltooien.

Meester-versie

Elke mozaïek in deze versie is verdeeld in afzonderlijke **afbeeldingen** die bestaan uit 1 of meerdere velden (van 1 tot en met 6).

Naast elke *afbeelding* staan **sterren** ★. Je scoort die sterren als die *afbeelding*, **aan het einde van het spel, volledig is gevuld met tegels**.

In deze versie geldt dat het aantal keren dat je de kommen mag (aan)vullen **gelijk is aan het aantal spelers**. De eerste keer dat je de kommen vult aan het begin van het spel, telt daarbij ook mee (voorbeeld: bij een spel met 3 spelers, kun je de kommen in totaal 3x vullen). Aan het einde van het spel wint de speler die de meeste sterren heeft gescoord.



SPELVERLOOP

Tijdens je beurt voer je acties 1 en 2 als volgt uit:

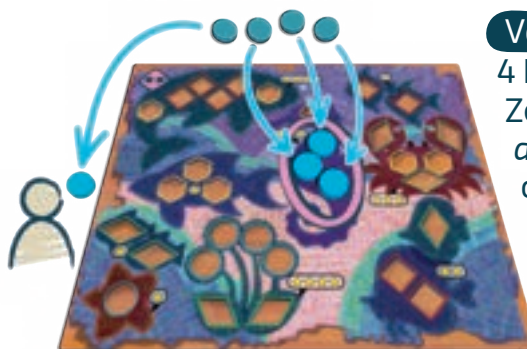
1 - PAK TEGELS

Volg dezelfde regels als bij de *leerling*-versie.

2 - PLAATS JE TEGELS

Leg je tegels op **slechts één afbeelding** van jouw mozaïekbord, passend bij de vorm van de velden. Geef tegels die je niet op de *afbeelding* kunt plaatsen, **aan de speler links van je**, zoals bij de *leerling*-versie.

Als er overgebleven tegels zijn die bij alle spelers zijn geweest en weer terugkomen bij jou, dan leg je ze af. Je mag ze niet op jouw mozaïekbord plaatsen.



Voorbeeld Florine heeft 4 blauwe, ronde tegels gepakt. Ze plaatst 3 van de tegels op de *afbeelding* van het zeepaardje op haar bord en geeft de overgebleven tegel aan de speler links van haar. (Ze mag die tegel niet op een andere *afbeelding* op haar bord plaatsen, zelfs niet als daar velden met deze vorm vrij zijn.)

ALLE KOMMEN AANVULLEN (indien nodig)

Als **ALLE** kommen **leeg** zijn aan het einde van een beurt (inclusief de grote kom), dan vult **een van de spelers die de kommen nog niet heeft aangevuld**, elke kleine kom met **5 tegels uit het zakje**.

Als **alle** kommen leeg zijn en alle spelers de kommen **een keer hebben gevuld**, dan **eindigt het spel**.

EINDE VAN HET SPEL

Aan het einde van het spel telt elke speler het aantal sterren ★ dat ze gescoord hebben.

Je scoort alleen sterren voor de **afbeeldingen die je volledig gevuld hebt**. *Afbeeldingen* die niet volledig gevuld zijn, scoren geen sterren.

Aan het einde van het spel gaat de **overwinning naar de speler(s) met de meeste sterren**.



Voorbeeld Aan het einde van het spel heeft Florine 4 *afbeeldingen* gevuld: een walvis, een zeepaardje, een vis en een zeester. Ze scoort $4 + 3 + 1 + 1 = 9$ sterren. Ze scoort geen sterren voor *afbeeldingen* die niet volledig gevuld zijn.

BEDANKT!

Bedankt aan alle kinderen, jong en oud, die dit spel mee getest hebben.

© 2026, Asmodee Group/SPACE Cow. Alle rechten voorbehouden.

Nederlandse vertaling: Marieke Versmissen en Stefan Meeuwssen.

Vind hier alle asmodee Kids updates:

en op [asmodeekids.com](https://www.asmodeekids.com)

Azul is een spel
ontworpen door Michael
Kiesling en uitgegeven door



asmodee
KIDS