



När kung Manuel I från Portugal besökte Alhambrapalatset i södra Spanien blev han helt tagen av de underbart vackra dekorativa kakelplattorna, kallade azulejos (från början vita och blå), som Morerna hade introducerat. Kungen, som blev helt besatt i Alhambras inre skönhet, gav genast order om att hans eget palats i Portugal skulle dekoreras med likadana kakelplattor. Som erfaren kakelläggare tar dig Azul till det kungliga palatset Evora där du ska pryda väggarna efter bästa förmåga.

FÖRBEREDELSE

- Ge varje spelare ett spelarbräde (A). Vänd brädet till sidan med den färgade väggen. (Se Variant för att spela med den grå sidan av spelarbrädet.) Alla spelare måste använda samma sida.
 - Ta en poängmarker (B) och lägg den på rutan "0" på din poängräknare.
 - Lägg fabriksdisplayerna (C) i en cirkel på mitten av bordet:
 - I ett 2-personers spel används 5 fabriksdisplayer.
 - I ett 3-personers spel används 7 fabriksdisplayer.
 - I ett 4-personers spel används 9 fabriksdisplayer.
 - Lägg ner de 100 brickorna (20 i varje färg) (E) i påsen (D).
 - Den spelare som senast besökte Portugal tar förstaspelarmarkören (F) och drar sedan 4 slumpvist valda brickor från påsen och placerar på varje fabriksdisplay.
- Lägg tillbaka de spelarbräden, poängmarker och fabriksdisplayer som inte används i lådan.



Mitten på bordet

SPELETS MÅL

Spelaren med mest poäng i slutet av spelet vinner. Spelet tar slut efter den runda där minst en spelare lyckats färdigställa en horisontell rad med 5 sammanhängande brickor på sin vägg.



SPELET

Spelet pågår i flera runda där varje runda består av tre faser:

- Fabrikerna erbjuder
- Kakla väggar
- Förbered inför nästa runda.

A. Fabrikerna erbjuder

Förstaspelaren lägger förstaspelarmarkern i mitten av bordet och påbörjar den första turen. Spelet fortsätter sedan i medurs riktning.

På din tur måste du ta en bricka på ett av följande sätt:

ANTINGEN

- Ta **alla brickor i samma färg** från en av fabriksdisplayerna och flytta de resterande brickorna från denna fabriksdisplay till mitten av bordet.
- Ta **alla brickor i samma färg** från mitten av bordet. Om du är denna rundans första spelare att ta brickor från mitten av bordet tar du också startspelarmarkern och lägger den på rutan längst till vänster på din golvråd.

ELLER

Därefter fyller du på med brickorna du tog på **en** av de 5 mönsterraderna på ditt spelarbräde (den första raden har 1 ruta för 1 bricka, den femte raden har 5).

- Lägg brickorna en och en **från höger till vänster** på din valda mönsterrad.
- Om det redan finns brickor på mönsterraden kan du bara lägga till brickor i **samma färg**.
- När alla rutor på en mönsterrad är fyllda räknas raden som komplett. Om du har plockat upp fler brickor än du kan lägga på din valda mönsterrad måste du lägga överskjutande brickor på golvraden (se **Golvraden**).

Under denna fas är ditt mål att färdigställa så många du kan av dina mönsterrader. I kaklingsfasen som följer kan du bara flytta brickor från kompletta mönsterrader till sina motsvarande rader på väggen vilket ger dig poäng.

EXEMPEL PÅ FÖRSTA TURERNA

- På sin tur tar Peter de 2 svarta brickorna från en fabriksdisplay och placerar de resterande brickorna i mitten på bordet.
- Frida tar den gula brickan från en fabriksdisplay och lägger de resterande 3 röda brickorna i mitten på bordet.
- Därefter tar Hanna dessa tre röda från mitten på bordet. Eftersom hon är den första som plockar från mitten på bordet tar hon också förstaspelarmarkern och lägger den på rutan längst till vänster på sin golvråd.

- I alla efterföljande rundor måste du också följa denna regel: Du får **inte** lägga brickor av en viss färg på en mönsterrad om motsvarande rad på din vägg redan har en bricka i den färgen.

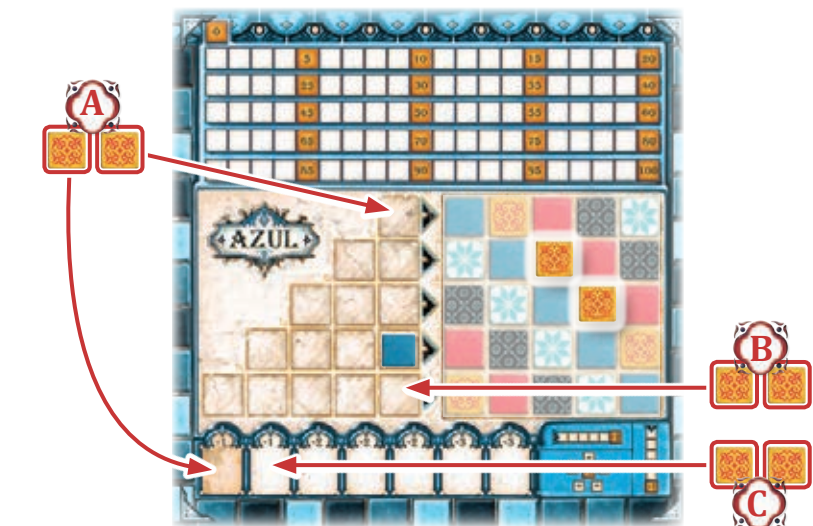
Golvråd

Alla brickor du plockat som du inte kan eller inte vill lägga ut enligt reglerna ovan måste du lägga på din **golvråd** från vänster till höger. Dessa brickor räknas som om du tappat dem på golvet och de ger minuspoäng i kaklingsfasen.

Om alla dina rutor på golvraden är upptagna lägger du överskjutande brickor i **locket** på spellådan där de förvaras tills vidare.

Denna fas tar slut när både mitten på bordet OCH alla fabriksdisplayer är tomma från brickor.

Därefter påbörjas kaklingsfasen.



Hanna plockar två gula brickor från en fabriksdisplay. Hon får inte lägga dem på sin andra eller tredje mönsterrad eftersom deras motsvarande rad på väggen har gula brickor. Hon får inte heller lägga dem på sin fjärde mönsterrad eftersom det redan finns 1 blå bricka. Endast blå brickor kan läggas på denna rad. Hon kan däremot lägga en bricka på den första mönsterraden och den överskjutande brickan på golvraden (A). Eller så kan hon lägga båda brickorna på den femte mönsterraden (B). Hon kan även välja att lägga båda brickorna på golvraden (C).

B. Kakla väggar

Denna fas kan utföras samtidigt av alla spelare eftersom brickor bara flyttas över från kompletta mönsterrader till deras motsvarande väggrader.

- Gå igenom dina mönsterrader **upifrån och ned**. Flytta brickan **längst till höger** från varje **komplett** rad till rutan av samma färg på motsvarande rad på din vägg. Var gång du flyttar en bricka får du samtidigt poäng (se **Poäng**).

- Efter det tar du alla brickor från de mönsterrader som inte har en bricka **längst till höger** och lägger dem i **locket** på spellådan där de förvaras tills vidare.

När detta är gjort kommer de återstående brickorna på **mönsterraderna** att stanna på ditt spelarbräde till nästa runda.



A) Peters andra mönsterrad har två röda brickor och är komplett. Han flyttar brickan längst till höger över till den röda rutan på väggen (och får genast 1 poäng). Han hoppar över den tredje raden eftersom den inte är komplett. Den fjärde raden är komplett. Han flyttar den blå brickan längst till höger över till den blå rutan på väggen (och får genast 1 poäng). Den femte raden är inte heller komplett och hoppas därför över. B) Därefter tar han de brickor som blev kvar på mönsterrad två och fyra och lägger dem i locket på spellådan. Brickorna på hans tredje och femte mönsterrad stannar kvar på hans bräde.

Poäng

Brickor som du flyttar över till din vägg läggs alltid på den ruta som matchar brickans färg och ger omedelbart poäng.

- Om det **inte** finns några direkt angränsande brickor (vertikalt eller horisontellt) till brickan du just la får du 1 poäng som du noterar på din poängräknare.



Denna röda bricka ger dig 1 poäng.

- Om det däremot finns angränsande brickor utför du följande:

Först kontrollerar du om det finns 1 eller fler **horisontellt** angränsande brickor till brickan du nyss la.

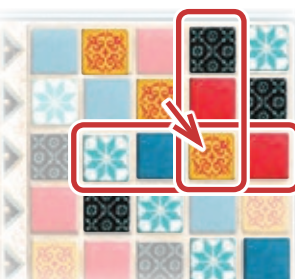


I detta exempel lägger du den gula brickan och får 3 poäng för de 3 horisontellt angränsande brickorna (inklusive den nyss lagda gula brickan).

Om så räknar du dessa brickor (**inklusive brickan du just la**) och får så många poäng. Därefter kontrollerar du om det finns 1 eller fler vertikalt angränsande brickor till brickan du nyss la. Om så räknar du dessa brickor (inklusive brickan du just la) och får så många poäng.



I detta exempel lägger du den blå brickan och får 3 poäng för de vertikalt angränsande brickorna.



I detta exempel lägger du den gula brickan och får både 4 poäng för de horisontellt angränsande brickorna men även 3 poäng för de vertikala.

I slutet av kaklingsfasen kontrollerar du om du har några brickor på din **golvråd**. För varje bricka på din golvråd blir du av med lika många poäng som anges direkt ovanför rutan. Flytta tillbaka din poängmarkör lika många steg. (Den kan dock aldrig gå under 0 poäng.)



Därefter tar du bort alla brickor från din golvråd och lägger dessa i locket till spellådan. **Notera:** Om du har förstaspelarmarken på din golvråd räknas den som en vanlig bricka där, men istället för att läggas i locket lägger du den framför dig.



Peter blir av med 8 poäng eftersom han har 4 brickor och förstaspelarmarken på sin golvråd.

C. Förbered nästa runda

Om ingen spelare har klarat av en horisontell rad med 5 sammanhängande brickor på sin vägg (se **Spelet slutar**), förbereds nästa runda. Spelaren som har förstaspelarmarken fyller på alla fabriksdisplayer med 4 brickor från påsen, precis som under förberedelser. Om påsen töms hålls alla brickor som samlats i locket tillbaka ner i påsen, sedan fortsätter påfyllnaden av fabriksdisplayerna. Nu kan nästa runda börja.

I de sällsynta fall att brickorna tar slut och det inte finns några i locket börjar rundan som vanligt även om inte alla fabriksdisplayer är påfyllda.

SPELET SLUTAR

Spelet slutar **direkt** efter den kaklingsfas där minst en spelare har byggt en komplett **horisontell** rad av 5 sammanhängande brickor på sin vägg.

När spelet väl har slutat delas ytterligare poäng ut beroende på om du klarat följande mål:

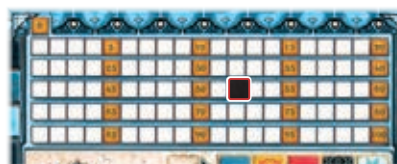
- Du får 2 poäng för varje komplett horisontell rad med 5 sammanhängande brickor på din vägg.
- Du får 7 poäng för varje komplett vertikal rad med 5 sammanhängande brickor på din vägg.
- Du får 10 poäng för varje färg som du placerat alla 5 brickor av på din vägg.



Spelaren med mest poäng på sin poängsträcka vinner spelet.

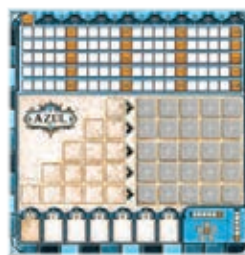
Om det blir lika vinner den av de som fick lika som har flest kompletta horisontella rader.

Om det fortfarande är lika delas vinsten av dessa.



Variant

Ni kan använda den grå sidan på spelarbräderna för att få ett lite annorlunda spel. Reglerna är precis detsamma som för det vanliga spelet, förutom när du flyttar en bricka från en mönsterrad till väggen. Du får då lägga den på valfri plats på den motsvarande väggraden. Men när spelet fortskrider får det i var och en av de 5 **vertikala** linjerna på din vägg bara finnas 1 bricka i varje färg. Kom också ihåg att samma färg inte får förekomma mer än en gång i varje horisontell rad. **Specialfall:** I kaklingsfasen kan det hända att du inte kan flytta brickan längst till höger på en mönsterrad över till väggen då det inte längre finns en legal plats att lägga den på. Om detta inträffar måste du genast lägga alla brickor från den mönsterraden på golvråden (se **Golvråden**).



Speldesign: Michael Kiesling

Producent: Sophie Gravel

Utveckling: Viktor Kobilke & Philippe Schmit

Art Direction: Philippe Guérin

Illustrationer: Chris Quilliams

Grafisk Design: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly

Kommunikation: Mike Young

Utrikeshantering: Andrea Ahlers & Katja Wienicke

Redigering: Sophie Gravel, Viktor Kobilke

Marknad: Martin Bouchard

Utvecklat av:



© 2018 Plan B Games Inc.

No part of this product may be reproduced without specific permission.

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

www.planbgames.com

Retain this information for your records.

Distribution: Asmodee Nordics
Valseholmen 1, 2650 Hvidovre, DK

www.asmodeenordics.com

Made in China.