



Introduisert av Maurerne, «azulejos» (opprinnelig hvite og blå keramiske fliser) ble omfavnet av portugiserne da deres konge, Manuel I, ved et besøk til Alhambra-palasset i Sør-Spania ble trollbundet av de slående vakre mauriske dekorative flisene. Kongen, overveldet av det vakre interiøret i Alhambra, beordret umiddelbart at hans palass i Portugal skulle utsmykkes med lignende veggfliser. Azul lar deg, flisleggingsmesteren, forskjønne veggene i det Kongelige palasset i Evora.

OPPSETT

- Gi hver spiller et spillbrett (A). Legg brettet med den fargede vegg opp. (Se **Spillvariant** for å spille med den grå siden av spillbrettet). Alle spillerne må bruke samme side.
- Ta 1 poengmarkør (B) og plassér den på feltet «0» på poengbanen din.
- Legg fabrikkutstillingene (C) i en sirkel på midten av bordet:
 - I spill med 2 spillere, bruk 5 fabrikkutstillinger.
 - I spill med 3 spillere, bruk 7 fabrikkutstillinger.
 - I spill med 4 spillere, bruk 9 fabrikkutstillinger.
- Fyll posen (D) med de 100 flisene (20 i hver farge) (E).
- Spilleren som sist besøkte Portugal tar startspillermarkøren (F) og fyller så hver fabrikkutstilling med akkurat 4 brikker, som trekkes tilfeldig fra posen. Legg alle utbrukte spillbrett, poengmarkører og fabrikkutstillinger tilbake i esken.



Markedet

SPILLETS MÅLSETNING

Å bli spilleren med flest poeng ved spillets slutt. Spillet slutter etter runden hvor minst én spiller har fullført en horisontal linje med 5 fliser i rekkefølge på veggens sin.



HVORDAN SPILLE

Spillet går over flere runder, hvorav hver består av tre faser:

- Fabrikktilbud
- Veggflislegging
- Forberedelse av neste runde

A. Fabrikktilbud

Startspilleren plasserer startspillermarkøren i markedet og tar så sin første tur. Spillet fortsetter så med med klokken. I din tur må du plukke fliser på en av de følgende måtene:

ENTEN

a) Ta alle flisene med samme farge fra én av fabrikkutstillingene og flytt så resten av flisene fra denne fabrikkutstillingen til midten av bordet, som kalles markedet.

ELLER

b) Ta alle flisene med samme farge fra markedet. Om du er den første spilleren til å ta fliser fra markedet, ta også startspillermarkøren og plassér den på det ledige feltet lengst til venstre på gulvlinjen din.

Legg så flisene du plukket på én av de 5 mønsterlinjene på spillbrettet ditt (den første linjen har ett felt til 1 flis, den femte linjen har 5).

- Legg flisene, en etter en, fra høyre mot venstre på den valgte mønsterlinjen.
- Hvis mønsterlinjen allerede har fliser, kan du bare legge til fliser med samme farge på den.

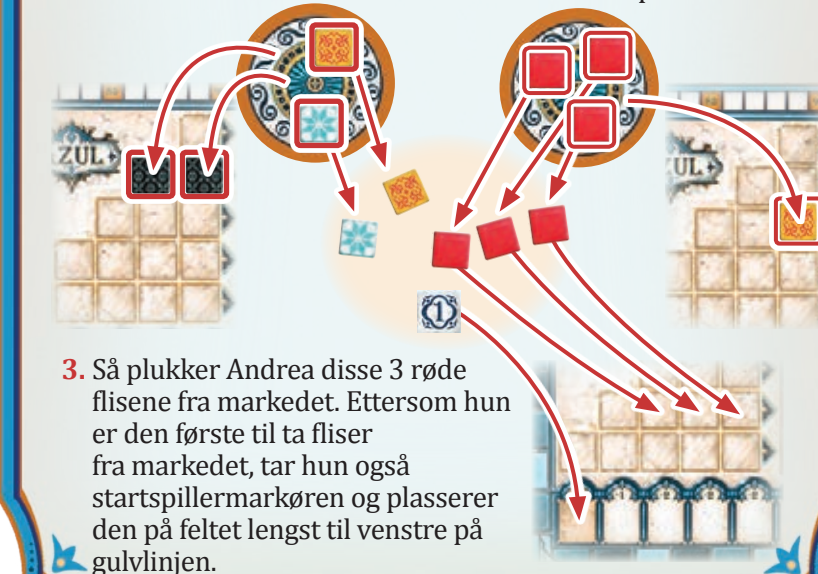
Legg flisene fra høyre mot venstre.

- Så fort alle feltene på en mønsterlinje er fylt, er denne linjen ansett som fullført. Hvis du har tatt inn flere fliser enn du kan legge på den valgte mønsterlinjen, må du legge de overskytende flisene på gulvlinjen (se **Gulvlinjen**).

Målet ditt i denne fasen er å fullføre så mange av dine mønsterlinjer som du klarer, fordi du i den påfølgende Veggflisleggingsrunden bare får flytte fliser fra fullførte mønsterlinjer til deres korresponderende linjer på din vegg for å score poeng.

FRSTE TUR EKSEMPEL

- I sin tur plukker Petter de to svarte flisene fra en fabrikkutstilling og legger de gjenværende flisene på markedet.
- Martin plukker den gule flisen fra fabrikkutstillingen og legger de gjenværende 3 røde flisene på markedet.
- Så plukker Andrea disse 3 røde flisene fra markedet. Ettersom hun er den første til ta fliser fra markedet, tar hun også startspillermarkøren og plasserer den på feltet lengst til venstre på gulvlinjen.



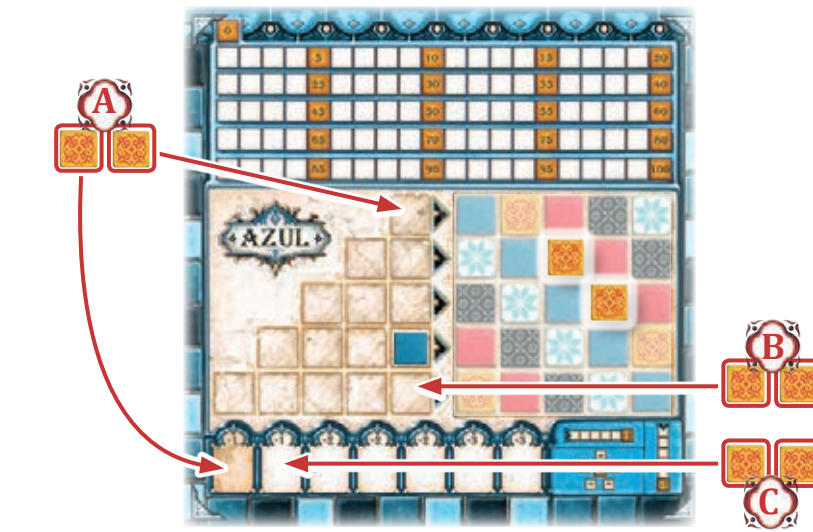
- I alle de påfølgende rundene må du følge denne regelen: Du kan ikke plassere fliser med en farge på en mønsterlinje om den korresponderende vegglinjen allerede har en flis med denne fargen.

Gulvlinje

Alle flisene du har plukket, men som du ikke kan eller vil plassere i henhold til reglene, må legges på gulvlinjen, som fylles fra venstre mot høyre. Disse flisene anses å ha falt på gulvet og gir minuspoeng i Veggflisleggingsfasen. Hvis alle feltene på gulvlinjen din er fylt, returneres alle påfølgende fliser til eskelokket for lagring inntil videre.

Denne fasen slutter når markedet OG alle fabrikkutstillingene er tomme for fliser.

Fortsett så til Veggflisleggingsfasen.



Andrea plukker 2 gule fliser fra en fabrikkutstilling. Hun kan ikke plassere dem i sin andre eller tredje mønsterlinje fordi deres korresponderende vegglinjer begge har en gul brikke.

Hun kan ikke plassere dem på den fjerde mønsterlinjen heller, ettersom det allerede er 1 blå flis der, og hun kan ikke legge til fliser med en annen farge på den.

Hun kan, derimot, legge 1 av dem på den første mønsterlinjen og den overskytende flisen på gulvlinjen (A).

Eller hun kan legge begge flisene på den femte mønsterlinjen (B). Hun kan også velge å legge begge flisene på gulvlinjen (C).

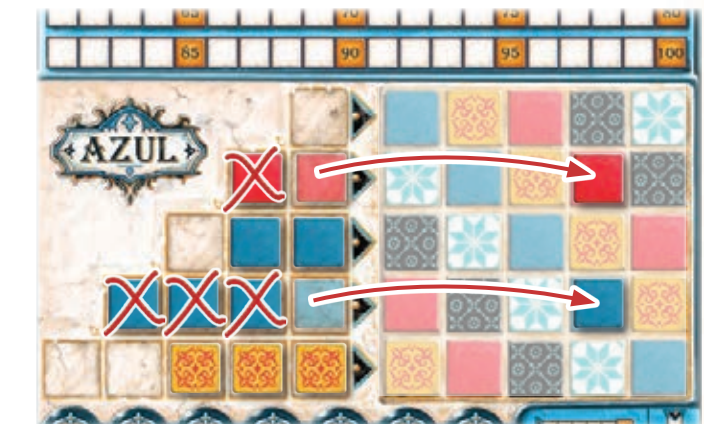
B. Veggflislegging

Denne fasen kan utføres av alle samtidig, ettersom de flytter flisene fra sine fullførte mønsterlinjer til sine vegger.

- A) Gå gjennom dine mønsterlinjer fra toppen til bunnen. Flytt flisen lengst til høyre fra hver mønsterlinje til feltet med samme farge på den korresponderende linjen på vegg. Hver gang du flytter en flis, får du poeng med én gang (se **Scoring**).



- B) Fjern så alle flisene fra mønsterlinjer som ikke har noen flis i feltet lengst til høyre. Legg dem i eskelokket for lagring for nå. Etter at dette er gjort blir alle gjenværende fliser på mønsterlinjene værende på spillbrettet til neste runde.



Peters andre mønsterlinje er fullført med 2 røde fliser. Så han flytter flisen lengst til høyre på sin mønsterlinje til det røde feltet på vegg (og får umiddelbart 1 poeng, se **Scoring**). Ettersom den tredje mønsterlinjen ikke er fullført, ser han bort fra den. Fra sin fullførte fjerde mønsterlinje, flytter han den blå flisen lengst til høyre til det blå feltet på vegg (og scorer umiddelbart 1 poeng).

Han ser bort fra den femte mønsterlinje da den ikke er fullført.

B) Etterpå fjerner han alle de gjenværende flisene fra den andre og fjerde mønsterlinje og legger dem i eskelokket. Flisene i den tredje og femte mønsterlinje forblir på hans spillbrett.



Scoring

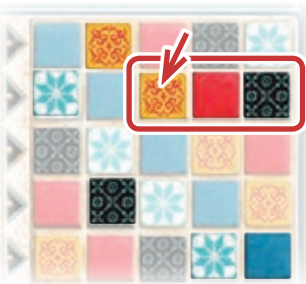
Hver flis du flytter til veggen plasseres alltid på feltet med den matchende fargen og gir umiddelbart poeng som følger:

- Hvis det ikke er noen fliser rett ved siden (vertikalt eller horisontalt) til den nylig plasserte flisen, får man 1 poeng og flytter på poengbanen.



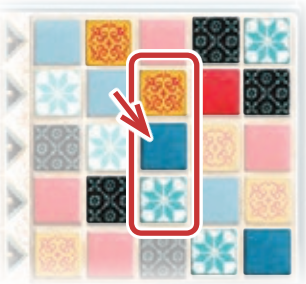
Å plassere den røde flisen vil gi deg 1 poeng.

- Om det er noen fliser ved siden av, derimot, gjør som følger: Sjekk først om det er 1 eller flere fliser horisontalt koblet til den nylig plasserte flisen. Om det er tilfellet, tell så antallet koblede fliser (inkludert den nylig plasserte) og få så mange poeng.

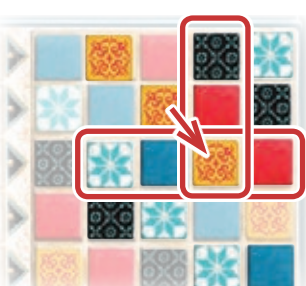


I dette eksempelet vil den gule flisen gi deg 3 poeng for de 3 horisontalt koblede flisene (inkludert den nylig plasserte gule flisen).

Sjekk deretter om det er 1 eller flere fliser som **vertikalt** kobler til den nylig plasserte flisen. Om så er tilfellet, tell de koblede flisene (**inkludert den nylig plasserte flisen**) og få like mange poeng.



I dette eksempelet vil plassering av den blå flisen gi deg 3 poeng for de vertikalt koblede flisene.



I dette eksempelet vil plasseringen av den gule flisen ikke bare gi 4 poeng for den horisontalt koblede flisene, men også 3 poeng for de vertikalt koblede.

Til slutt i Veggflisleggingsfasen må du sjekke om du har noen fliser igjen på din **gulvlinje**. For hver flis på din gulvlinje får du like mange minuspoeng som angitt over den. Flytt poengmarkøren din tilsvarende på poengbanen (du kan aldri få mindre enn 0 poeng).



Etterpå fjernes alle flisene på gulvlinjen din og legges i eskelokket. **Merk:** Hvis du har startspillermarkøren på din gulvlinje, teller den som en vanlig flis der. Men istedenfor å legge den i eskelokket, plasserer du den foran deg.



Peter mister til sammen 8 poeng ettersom han har 4 fliser og startspillermarkøren på sin gulvlinje.

C. Forberedelse til neste runde

Om ingen fullførte en horisontal linje med 5 fliser på rekke på veggen sin (se **Spilletts slutt**), gjør klar til neste runde. Spilleren med startspillermarkøren fyller opp fabrikkutstillingene igjen med 4 fliser fra posen, som ved begynnelsen. Hvis posen er tom, fylles den opp igjen med alle flisene dere har lagt til siden i eskelokket, og forsette med å fylle opp de gjenværende fabrikkutstillingene. Start så den nye runden.

En sjeldne gang kan dere gå tom for fliser samtidig som det ikke er noen igjen i eskelokket, start neste runde som vanlig selv om ikke alle fabrikkutstillingene er skikkelig fylt opp.



SPILLETS SLUTT

Spillet slutter rett **etter** Veggflisleggingsfasen da minst én av spillerne har fullført minst én **horisontal** rekke med 5 fliser på sin vegg. Så fort spillet er over, scores tilleggs poeng om du har oppnådd disse målene:

- Få 2 poeng for hver komplette horisontale linje med 5 fliser på veggen din.
- Motta 7 poeng for hver fullførte vertikale linje med 5 fliser i rekke på veggen din.
- Få 10 poeng for hver farge du har plassert alle 5 av på veggen din.

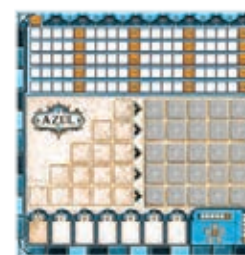


Spilleren med flest poeng vinner spillet. Om det er uavgjort vinner spilleren med flest horisontalt fullførte linjer. Om det ikke skiller de uavgjorte spillerne, deles seieren.



Spillvariant

For et litt annerledes spill, bruk den grå siden av spillerbrettene. Reglene er akkurat de samme som i det vanlige spillet, bortsett fra når du flytter en flis fra en mønsterlinje til veggen, kan du plassere den på hvilket som helst felt i den korresponderende vegglinjen. Men, ettersom spillet går fremover, kan ikke en farge være mer enn én gang på hver **vertikale** linje på veggen din. Husk også at ingen farge kan være to ganger på en horisontal linje heller.



Spesialtilfelle: I Veggflisleggingsfasen kan det skje at du ikke kan flytte flisen lengst til høyre fra en gitt mønsterlinje til veggen fordi det ikke er noen lovlig felt igjen for den. I dette tilfellet må du umiddelbart legge alle flisene fra denne mønsterlinjen ned på gulvlinjen din (se **gulvlinjen**).



Game Design: Michael Kiesling

Producer: Sophie Gravel

Development: Viktor Kobilke & Philippe Schmit

Art Direction: Philippe Guérin

Illustrations: Chris Quilliams

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

Communications: Mike Young

Foreign Affairs: Andrea Ahlers & Katja Wienicke

Editing: Sophie Gravel, Viktor Kobilke

Marketing: Martin Bouchard

Development by:



© 2018 Plan B Games Inc.

Ingen del av dette produktet kan reproduseres uten spesifikk tillatelse.

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

www.planbgames.com

Behold denne informasjonen for fremtidig referanse.

Distribution: Asmodee Nordics
Valseholmen 1, 2650 Hvidovre, DK
www.asmodeenordics.com

Made in China.

