



Ontdek de duelvariant van je favoriete tegelspel!

Van alle getalenteerde kunstenaars die in AZUL de muren van het paleis van koning Manuel I hebben versierd, staken twee vaklieden er met vlag en wimpel bovenuit. Zijne Majesteit heeft beide kunstenaars uitgekozen om het plafond van het paleis in Sintra te versieren. Zij zullen de koning moeten laten zien wie de beste kunstenaar van Portugal is!



VOORBEREIDING

Het doel van het spel is om de meeste punten te hebben verzameld aan het einde van de 5^e ronde.


1. Geef beide spelers een **spelersbord (A)** en de 2 bijbehorende **koepelfiches (B)**.
2. Leg de 4 **kleine fabrieken** en de **grote fabriek (C)** in een cirkel, met de maanzijdes naar elkaar toe.
3. Leg het **scorebord (D)** naast de fabrieken en zorg dat beide spelers aan de zijde van hun eigen kleur zitten. Pak elk 2 **scorestenen (E)** en leg deze op het 0- en 5-vakje van je eigen sectie.
4. Schud de 18 **koepelplaten** om een gedekte stapel (**F**) te vormen en leg deze naast het scorebord. Trek 3 koepelplaten en leg deze opgedraaid op de middelste vakken (**G**) van het scorebord. Vouw de **toren** uit en zet deze naast het bord.
5. Gebruik voor het eerste potje de 3 **scoretegels (H)** met een ♠ erop en leg deze met de ♠-zijde naar boven naast het scorebord (**D**). Dit zijn de scoredoelen voor het einde van het spel. *Zodra je beter bekend bent met het spel, kun je zelf bepalen (of willekeurig kiezen) welke zijdes en welke 3 (of 4) scoretegels je wilt gebruiken.*



6. Leg van de 75 ronde **tegels** de **9 speciale tegels**  opzij als een aparte voorraad **(I)**. Leg de **startspelertegel**  op het bijbehorende vakje **(J)** van de grote fabriek. Leg de overgebleven 65 tegels (13 in elk van de 5 kleuren) in de **zak**.

7. Vul het zongedeelte van de grote fabriek met **5 tegels***  en de 4 kleine fabrieken met **4 tegels** elk  **(K)**.

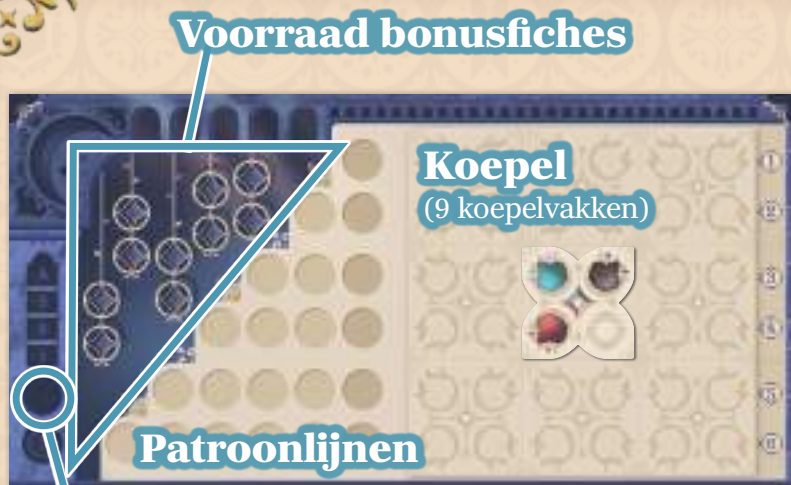
**In het zeer uitzonderlijke geval dat alle 5 tegels dezelfde kleur hebben, leg je deze terug in de zak en trek je opnieuw totdat minstens een van de tegels een andere kleur heeft.*

8. Vorm een gedekte voorraad met de 20 **bonusfiches**  **(L)**. Leg 1 bonusfiche gedekt op de maan van elk van de 4 kleine fabrieken **(M)**.

9. Bepaal willekeurig wie de startspeler is. De andere speler pakt 1 van de 3 zichtbare koepelplaten en plaatst deze, in een positie **naar keuze**, op een koepelvak **naar keuze** van zijn spelersbord. **Vul** het scorebord aan door de volgende koepelplaat van de stapel te pakken.

Daarna doet de startspeler hetzelfde door 1 koepelplaat te kiezen, deze op zijn bord te plaatsen en daarna het scorebord aan te vullen.

Je bent nu klaar om te beginnen!

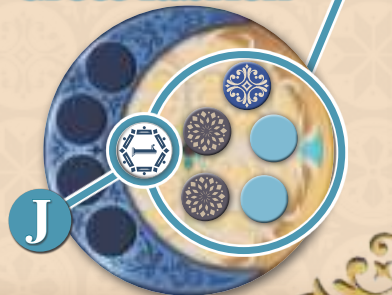


Ruimte voor gebroken tegels

Kleine fabriek



Grote fabriek



SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in 5 rondes, die elk uit de volgende fases bestaan:

Fase 1: Onderdelen pakken, Fase 2: Koepel betegelen & punten scoren,
Fase 3: Voorbereiding

FASE 1: ONDERDELEN PAKKEN

De startspeler is als eerste aan de beurt. Jullie spelen beide om de beurt tot het einde van deze fase.

Tijdens jouw beurt voer je **een** van de volgende acties uit:

- A) Plaats een koepelfiche om een koepelplaat te pakken
- B) Pak alle tegels van dezelfde kleur van het zongedeelte van een fabriek
- C) Pak alle bovenste tegels van dezelfde kleur van de manen van alle fabrieken
- D) Pak een onthuld bonusfiche

A) Plaats een koepelfiche op jouw zijde van het scorebord om een koepelplaat te pakken en deze op een van je **lege** koepelvakken in **een positie naar keuze** te plaatsen. Dezelfde kleur mag meerdere keren in een rij of kolom van je koepel voorkomen.

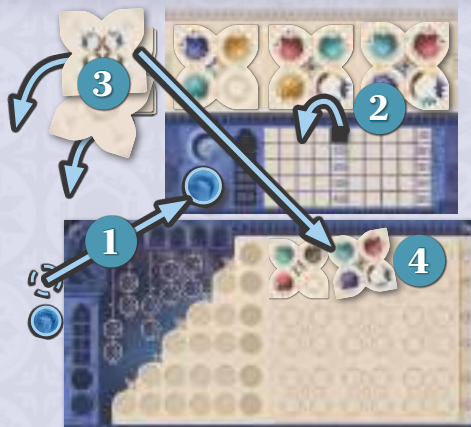
Eenmaal geplaatst, kunnen koepelplaten niet meer verplaatst of gedraaid worden. Kies bij het pakken van een koepelplaat **EEN** van de volgende opties:

- pak 1 van de **opengedraaide** koepelplaten uit het aanbod op het scorebord (vul deze niet aan), OF
- betaal 1 punt om 1 gedekte koepelplaat van de stapel te pakken. Je mag dit zo vaak doen als je wilt, met één koepelplaat tegelijk. Je **mag niet** naar de voorkant van de koepelplaat kijken totdat je besluit om te stoppen met trekken. Bekijk de koepelplaten na het trekken en kies er 1. Leg de andere platen terug onder de stapel, in een volgorde naar keuze. *(Op de achterzijde van elke plaat staat de soort weergegeven; zie pagina 8.)*

Belangrijk: Tijdens de eerste vier rondes **moet** je beide koepelfiches gebruiken. Tijdens de laatste ronde worden de fiches niet gebruikt.

 Michiel kiest ervoor om met zijn actie een koepelplaat te pakken, en plaatst daarom zijn koepelfiche op het scorebord **1**.

Hij zou 1 van de 3 zichtbare koepelplaten kunnen pakken, maar hij besluit om in plaats daarvan er eentje van de stapel te pakken. Hij betaalt 1 punt **2** en pakt de bovenste koepelplaat van de stapel (zonder deze te onthullen) en doet dit een tweede keer. Michiel besluit te stoppen, bekijkt de 2 koepelplaten **3** en kiest er 1. Hij legt de koepelplaat op een van zijn lege koepelvakken **4** en legt de andere koepelplaat onder de stapel.





B) Pak alle tegels van dezelfde kleur van het zongedeelte van een van de fabrieken. Doe het volgende, op basis van de soort:

- **Kleine fabriek:** vorm een stapel met de overgebleven tegels, in een volgorde naar keuze, en plaats deze **bovenop** het bonusfiche* dat op de maan van deze fabriek ligt;
- **Grote fabriek:** plaats de overgebleven tegels **afzonderlijk** op de aangegeven maanvakken van die fabriek (het kan zijn dat niet alle vakken gevuld worden).


**Als 4 tegels van dezelfde kleur op een kleine fabriek liggen, wordt het bijbehorende bonusfiche onthuld zodra een speler deze 4 tegels pakt.*



 Ilse pakt 2 turquoise tegels **1** en vormt een **stapel** van de overgebleven tegels op het bonusfiche (zwarte tegel onderaan en gele tegel bovenop).


 Michiel pakt daarna de 2 turquoise tegels van de grote fabriek en plaatst de overgebleven 3 tegels van deze fabriek **afzonderlijk** op de maanvakken van de grote fabriek **2**.

C) Pak alle bovenste tegels van dezelfde kleur van alle manen van de 5 fabrieken. Pak bij kleine fabrieken, zelfs als er 1 of meer tegels van dezelfde kleur onder de bovenste tegel liggen, alleen de bovenste tegel van die stapel.

Belangrijk: De eerste speler die tegels van de maan van de **grote fabriek** pakt, **moet** ook de startspelertegel  pakken en legt deze op het daarvoor bestemde vak (-2) van zijn spelersbord.

Als de **laatste tegel** van de maan van een kleine fabriek is gepakt, wordt het bonusfiche dat eronder ligt onthuld.



 Ilse besluit om tegels van de manen te pakken. Ze heeft hierbij de keuze uit 1 rode, 2 zwarte of 2 gele tegels.

Als ze de gele tegels kiest, kan ze de startspelertegel niet pakken, ze kan deze alleen pakken als ze minstens 1 tegel van de maan van de grote fabriek pakt.

De tegels die je **gepakt** hebt (met actie **B** of **C**) worden toegevoegd aan exact **1** van de 6 patroonlijnen op je spelersbord (op de eerste lijn kan 1 tegel liggen, op de tweede lijn 2 tegels, enz.), volgens onderstaande regels:

- Plaats de tegels, **van rechts naar links** (een voor een), op de door jouw gekozen patroonlijn.
- Als er op deze patroonlijn al tegels liggen, mag je hier alleen tegels van **dezelfde** kleur aan toevoegen.
- Zodra **alle** vakjes van een patroonlijn gevuld zijn, wordt deze als **compleet** beschouwd. Als je **meer tegels** hebt gepakt dan je in je gekozen patroonlijn kunt plaatsen, moet je de overgebleven tegels opstapelen in je ruimte voor gebroken tegels (*Zie Ruimte voor gebroken tegels.*)
- Tegels kunnen zelfs aan een patroonlijn worden toegevoegd als deze tijdens fase 2 niet gescoord kunnen worden.

Ruimte voor gebroken tegels

In je ruimte voor gebroken tegels worden alle gekozen tegels opgestapeld die je niet volgens de regels **kunt** of **wilt** plaatsen. Deze tegels worden als gebroken beschouwd en kosten je punten aan het einde van fase 2: Koepel betegelen. Als er al 4 tegels in je ruimte voor gebroken tegels liggen, worden alle extra gebroken tegels in de toren afgelegd.

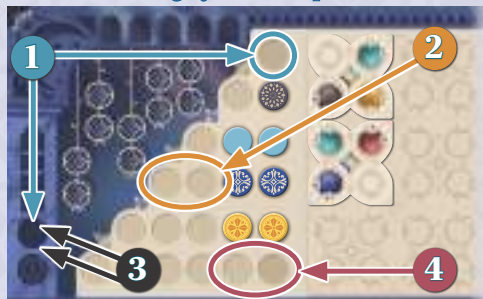
D) Pak een **onthuld** bonusfiche en leg deze opengedraaid in jouw voorraad bonusfiches. Je pakt elke ronde exact 2 bonusfiches.

Onthoud dat een bonusfiche pas beschikbaar is als alle tegels op een kleine fabriek weg zijn; oftewel, alle tegels op zowel de zon als de maan zijn door de spelers gepakt.

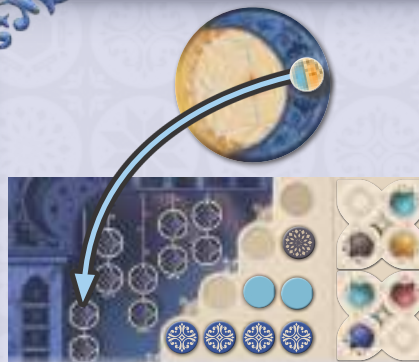
Opmerking: De voorraad bonusfiches bestaat uit 5 secties zodat je de rondes goed kunt bijhouden.

Jouw doel is om zo veel mogelijk patroonlijnen compleet te maken omdat je tijdens fase 2 alleen tegels van complete patroonlijnen naar je koepel mag verplaatsen.

Michiel heeft deze 2 tegels gekozen. Dit geeft hem 4 opties:



Alle tegels die je niet kunt **1** of wilt **3** plaatsen, moet je in de ruimte voor gebroken tegels leggen.



Ilse onthult dit bonusfiche nadat ze de laatste tegel gepakt heeft. Tijdens zijn beurt gebruikt Michiel zijn actie om het bonusfiche te pakken.

Fase 1 eindigt als:

- alle fabrieken volledig leeg zijn (dus zonder tegels of bonusfiches), en
- beide spelers hun 2 koepelfiches gebruikt hebben (behalve tijdens de vijfde ronde).

Als je geen van de vier acties kunt uitvoeren, moet je passen voor de rest van fase 1. Je mag om geen enkele andere reden passen.

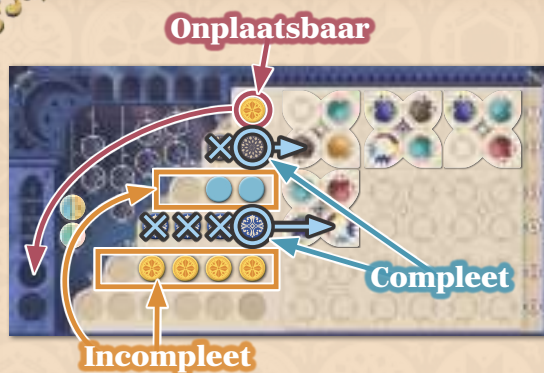
Opmerking: Op basis van bovenstaande voorwaarden kan het zijn dat de ene speler in staat is om acties uit te voeren terwijl de ander dit niet kan.

Ga verder met fase 2.

FASE 2: KOEPEL BETEGELEN & PUNTEN SCOREN

Beide spelers mogen deze fase tegelijkertijd uitvoeren. Tijdens deze fase verplaatsen de spelers tegels van hun complete patroonlijnen naar hun koepel.

- Ga al je patroonlijnen van **boven naar beneden** na. Verplaats de uiterst rechtse tegel van elke **complete lijn** naar een vak met **dezelfde kleur** op een koepelplaat in de bijbehorende lijn. Elke keer dat je een tegel verplaatst, score je onmiddellijk punten. (Zie **Punten scoren** op pagina 9.)
- Is er op dat moment geen beschikbaar kleurvak voor een **complete** of **incomplete** lijn, dan laat je de tegels **op hun plek liggen** totdat je een geschikte koepelplaat op je koepel hebt gelegd.
- Als er al 3 koepelplaten naast een patroonlijn liggen **en** er geen beschikbare overeenkomende vakken in de kleur van de tegels in deze lijn liggen, moet je deze 'onplaatsbare' tegels nu in je ruimte voor gebroken tegels leggen.
- Er kunnen verschillende tegels van dezelfde kleur in de rijen en kolommen van je koepel liggen.



Michiel heeft deze tegels in zijn patroonlijnen liggen.

1e patroonlijn: De tegel kan niet geplaatst worden dus stapelt hij deze op in zijn ruimte voor gebroken tegels.

2e patroonlijn: Omdat deze lijn compleet is, verplaatst hij de uiterst rechtse zwarte tegel naar het zwarte vak en scoort 1 punt. De andere zwarte tegels worden in de toren afgelegd.

4e patroonlijn: Omdat deze lijn ook compleet is, verplaatst Michiel de uiterst rechtse blauwe tegel naar het meerkleurige vak en scoort 1 punt. De andere blauwe tegels worden afgelegd in de toren.

Omdat de 3e en 5e patroonlijnen incompleet zijn, blijven deze tegels op zijn bord liggen.

Bonusfiches

Je kunt je bonusfiches gebruiken om patroonlijnen tijdens deze fase compleet te maken:

Als er in een incomplete patroonlijn **minstens** 1 tegel ligt, kun je bonusfiches gebruiken om deze lijn compleet te maken.

Elk **paar (2) bonusfiches met dezelfde kleur als de tegels** in de patroonlijn, of **3 willekeurige bonusfiches**, kunnen ingezet worden voor 1 tegel. Draai de gebruikte bonusfiches om en leg deze gedekt in je voorraad bonusfiches.

Zolang je voldoende bruikbare bonusfiches hebt, kun je dit zo vaak doen als je wilt. Er moet echter wel altijd minstens 1 tegel in een lijn liggen.

- Nadat je alle 6 patroonlijnen langs bent gegaan, verwijder je de tegels van de patroonlijnen waarop nu geen tegel meer in het uiterst rechtse vakje ligt. Leg deze tegels af in de toren.
- Alle overgebleven tegels op de patroonlijnen blijven op je spelersbord liggen voor de volgende ronde.

Koepelplaten

Er zijn twee soorten koepelplaten:

- **Speciale platen** hebben een kleurloos vak dat alleen met een speciale tegel gevuld kan worden. Deze tegel wordt **onmiddellijk** geplaatst nadat de andere 3 vakken van deze plaat gevuld zijn. Na het plaatsen van een speciale tegel, score je onmiddellijk de punten die aan de **rechterzijde** van deze rij staan. Dit is de enige manier om een speciale tegel te plaatsen.
- **Jokerplaten** hebben een meerkleurig vak waarop een tegel in een kleur naar keuze geplaatst kan worden, volgens de gebruikelijke regels voor het betegelen.



Met zijn 2 half-turquoise bonusfiches kan Michiel zijn 3e patroonlijn compleet maken.

Hij kan echter ook 3 willekeurige bonusfiches combineren om zijn 4e patroonlijn compleet te maken.



Speciale plaat



Jokerplaat



PUNTEN SCOREN

Elke tegel die je naar je koepel verplaatst, wordt altijd op een vak van dezelfde kleur (of op een meerkleurig vak) geplaatst en levert onmiddellijk de volgende score op:

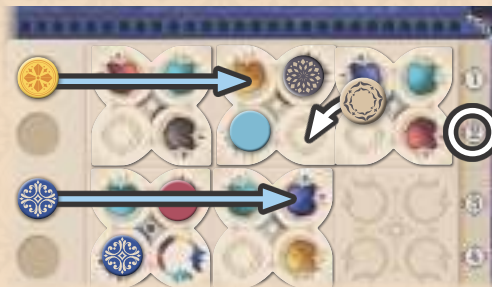
1. Als er geen tegels direct (verticaal of horizontaal) aan de zojuist geplaatste tegel grenzen, scoor je 1 punt.
2. Als er **aangrenzende tegels zijn**, voer je de volgende stappen uit:
 - Controleer of er 1 of meer tegels **horizontaal** verbonden zijn met de zojuist geplaatste tegel. Zo ja, tel dan **al deze tegels**, inclusief de zojuist geplaatste tegel (en eventuele speciale tegels) en scoor dat aantal punten.

- Controleer vervolgens of er 1 of meer tegels **verticaal** verbonden zijn met de zojuist geplaatste tegel. Tel **al deze tegels**, inclusief de zojuist geplaatste tegel (en eventuele speciale tegels) en scoor dat aantal punten.
3. Als de tegel het 3e vak van een speciale koepelplaat vult, leg je een speciale tegel op het bijbehorende vak en scoor je het aantal punten dat rechts van die rij staat.

Daarna controleer je of je tegels in je ruimte voor gebroken tegels hebt liggen. Voor elke tegel in dit veld verlies je het aantal punten **per** tegel zoals aangegeven staat (als je bijvoorbeeld 2 tegels hebt, verlies je 3 punten). Pas je scoresteen op je scorespoor hierop aan en leg deze gebroken tegels af in de toren.

Opmerking: Je score kan nooit onder de 0 punten uitkomen.

Voor de eerste gele tegel die Michiel plaatst, scoort hij 2 punten dankzij de 2 horizontaal verbonden tegels (inclusief de zojuist geplaatste gele tegel) en 2 punten voor de 2 verticaal verbonden tegels (ook inclusief de tegel zelf). Hiermee is zijn speciale koepelplaat compleet. Hij plaatst een speciale tegel en scoort 2 punten (omdat deze in de tweede lijn ligt). Vervolgens scoort hij met de blauwe tegel 3 punten dankzij de verticaal verbonden tegels, inclusief de zojuist geplaatste speciale tegel.



Aan het einde van fase 2 (Koepel betegelen) verliest Michiel in totaal 8 punten:

- - 6 punten voor zijn 3 gebroken tegels, en
 - - 2 punten voor de startspelertegel.
- Hij legt de gebroken tegels af in de toren.*



FASE 3: VOORBEREIDING

Deze fase wordt tijdens de 5^e ronde overgeslagen. Bereid in alle andere rondes als volgt de volgende ronde voor:

1. Neem je 2 koepelfiches op het scorebord terug.
2. Vul het aanbod met openliggende koepelplaten aan tot 3 koepelplaten.
3. Vul de grote fabriek aan met 5 tegels* en elke kleine fabriek met 4 tegels en een bonusfiche.
**In het zeer uitzonderlijke geval dat alle 5 tegels op de grote fabriek dezelfde kleur hebben, worden alle tegels terug in de zak geplaatst en trek je opnieuw totdat minstens een van de tegels een andere kleur heeft.*

Als de zak leeg is, wordt deze aangevuld met alle tegels uit de toren en ga je verder met het aanvullen van de overgebleven fabrieken.

Zeldzaam geval: Als de tegels opnieuw opraken en de toren leeg is, begin je de nieuwe ronde zoals gewoonlijk, zelfs als sommige fabrieken niet aangevuld kunnen worden. In dit geval zal een bonusfiche op een lege kleine fabriek onmiddellijk onthuld worden (aangezien de fabriek leeg is).

4. De speler met de startspelertegel legt deze tegel terug op het bijbehorende vak van de grote fabriek en start de nieuwe ronde.



Het spel eindigt na de fase Koepel betegelen van de 5^e ronde, waarna je extra punten kunt scoren met de scoretegels, zie pagina 12.

De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van een gelijkspel, wint de speler met de startspelertegel.



CREDITS

Spelontwerp: Michael Kiesling

Hoofd studio: Jean-François Gagné

Ontwikkeling: Pierre-Olivier Gravel
André Biérth
Yannick Beaulé
Anh Tú Tran

Artwork en illustraties: Maëva Da Silva

Grafisch ontwerp: Émeline D'Aoust
Alexandra Gosselin
Adrian Harper

Marketing: Tommy Beaulieu
Isabelle Frenette

Administratie: Manon Sylvestre
Julie Thibault

Nederlandse editie: Kim Somberg
Marieke Versmissen
Stefan Meeuwssen



© 2025 Plan B Games Inc.

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

info@planbgames.com

www.nextmove-games.com

Geen enkel deel van dit product mag
zonder toestemming gereproduceerd worden.
Gereproduceerd in China.

OVERZICHT SCORETEGELS

Aan het einde van het spel score je extra punten voor elke behaalde voorwaarde die op de scoretegels beschreven staat.



Scoor 3 punten voor elke complete horizontale rij (6 tegels) in je koepel.



Scoor 7 punten voor elke complete verticale kolom (6 tegels) in je koepel.



Scoor 10 punten voor elke complete diagonale lijn (6 tegels) in je koepel (tweemaal mogelijk).



Als alle meerkleurige vakken in je koepel gevuld zijn, score je 2 punten voor elk van deze vakken. Je scoort geen extra punten als er minstens één meerkleurig vak leeg is.



Scoor 4 punten voor elke horizontale rij in je koepel die uit minstens 5 verschillend gekleurde tegels bestaat, ongeacht de volgorde (mag slechts 1 speciale tegel bevatten).



Scoor 1 punt voor elke tegel op de buitenste vakken van je koepel.



Scoor 3 of 8 punten (zoals afgebeeld) voor elke **volledig gevulde** koepelplaat die in een van de vier hoeken van je koepel geplaatst is.



Verlies 3 punten voor elk leeg speciale-tegelvak in je koepel.