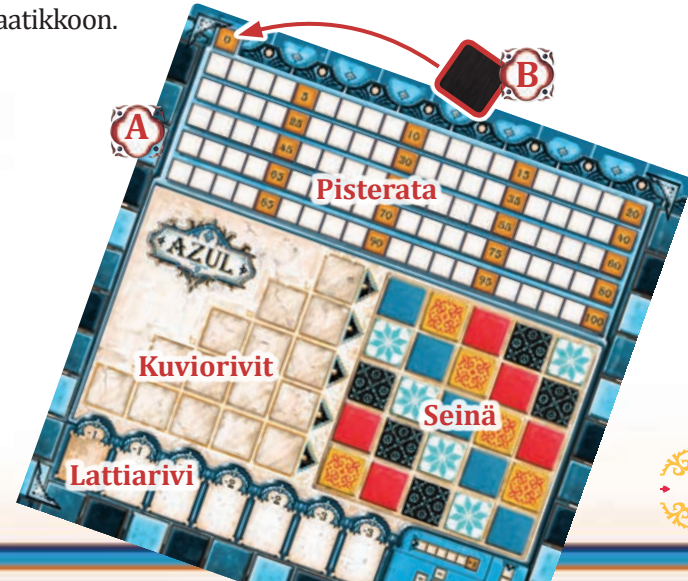




Maurien mukanaan tuomat azulejo-laatat (alun perin sinivalkoiset keraamiset laatat) otettiin Portugalissa innokkaasti vastaan, kun kuningas Emanuel I lumoutui Etelä-Espanjassa käydessään Alhambra-palatsin sisustuslaattojen uskomattomasta kauneudesta. Kuningas määräsi heti oman palatsinsa Portugalissa koristeltavaksi samanlaisilla laatoilla. Azul vie sinut laattataiteilijaksi 1500-luvulle koristamaan Evoran kuninkaallisen palatsin seinät.

ALKUVALMISTELUT

- Jokainen pelaaja ottaa yhden pelialustan **(A)** ja asettaa sen eteensä värillinen puoli ylöspäin. (Kohdasta "Pelimuunnelma" löytyvät ohjeet harmaalla puolella pelaamiseen.) Kaikkien on käytettävä pelialustan samaa puolta.
- Jokainen ottaa yhden pistemerkin **(B)** ja asettaa sen pisteratansa kohtaan "0".
- Asettakaa tehdasalustat **(C)** pöydän keskelle ympärämuodostelmaan:
 - 2 pelaajan peleissä 5 tehdasalustaa
 - 3 pelaajan peleissä 7 tehdasalustaa
 - 4 pelaajan peleissä 9 tehdasalustaa
- Pankaa pussiin **(D)** kaikki 100 laatua (20 jokaista väriä) **(E)**.
- Portugalissa viimeisimpänä käynyt pelaaja ottaa itselleen aloitusmerkin **(F)** ja asettaa sitten kullekin tehdasalustalle 4 sattumanvaraista pussista otettua laatua. Palauttakaa ylimääräiset pelialustat, pistemerkit ja tehdasalustat pelilaatikoon.



Pöydän keskiosa

PELIN TAVOITE

Tavoitteena on kerätä eniten pisteitä pelin loppuun mennessä. Peli päättyy sen kierroksen jälkeen, jonka aikana vähintään yksi pelaaja saa seinälleen viiden peräkkäisen laatan vaakasuoran rivin.



PELIN KULKU

Peliä pelataan useita kierroksia, joista jokaisessa on kolme vaihetta:

- tehtaan tarjonta
- seinän laatoitus
- seuraavan kierroksen valmistelu.

A. Tehtaan tarjonta

Aloittava pelaaja asettaa aloitusmerkin keskelle pöytää ja pelaa ensimmäisen vuoronsa. Tämän jälkeen peli jatkuu myötäpäivään. Vuorolla kerätään laattoja jommallakummalla seuraavista tavoista:

JOKO

- otat joltain tehdasalustalta **kaikki samaa väriä olevat laatat** ja siirrät sitten tehdasalustan loput laatat pöydän keskelle TAI
- otat pöydän keskeltä **kaikki samaa väriä olevat laatat**. Jos olet kierroksen ensimmäinen pelaaja, joka ottaa laattoja keskeltä pöytää, ota myös aloitusmerkki ja aseta se lattiarivisi ensimmäiseen paikkaan vasemmalta alkaen.

Aseta sitten ottamasi laatat **yhdele** pelialustasi viidestä kuviorivistä (ensimmäisellä rivillä on paikka yhdelle laatalle ja viidennellä viidelle).

- Aseta laatat valitsemallesi kuvioriville yksitellen **oikeasta reunasta alkaen**.
- Jos valitsemallasi kuviorivillä on jo laattoja, voit lisätä siihen vain **samaa väriä** olevia laattoja.
- Kun jonkin kuviorivin kaikki paikat on täytetty, rivi on täynnä. Jos olet ottanut enemmän laattoja kuin valitsemallesi kuvioriville mahtuu, ylimääräiset laatat on asetettava lattiariville (katso "**Lattiarivi**").

Aseta laatat oikealta alkaen.

Tässä pelin vaiheessa tavoitteena on täyttää mahdollisimman monta kuvioriviä, koska seuraavassa vaiheessa, seinän laatoituksessa, voit kerätä pisteitä siirtämällä laattoja vain täysiltä kuvioriveiltä seinän vastaaville riveille.

ESIMERKKI ENSIMMÄISISTÄ VUOROISTA

- Peter ottaa omalla vuorollaan tehdasalustalta 2 mustaa laatua ja asettaa loput laatat keskelle pöytää.
- Martti ottaa tehdasalustalta 1 keltaisen laatan ja asettaa loput 3 punaista laatua keskelle pöytää.
- Anni ottaa nämä 3 laatua keskeltä pöytää. Koska hän on kierroksen ensimmäinen laattoja keskeltä pöytää ottava pelaaja, hän ottaa myös aloitusmerkin ja asettaa sen lattiarivin vasemmanpuoleiseen paikkaan.

- Myöhemmillä kierroksilla on noudatettava seuraavaa sääntöä: jos jotain kuvioriviä vastaavalla seinärivillä on jo jonkinvärinen laatta, kuvioriville **ei saa** asettaa tätä samaa väriä olevia laattoja.

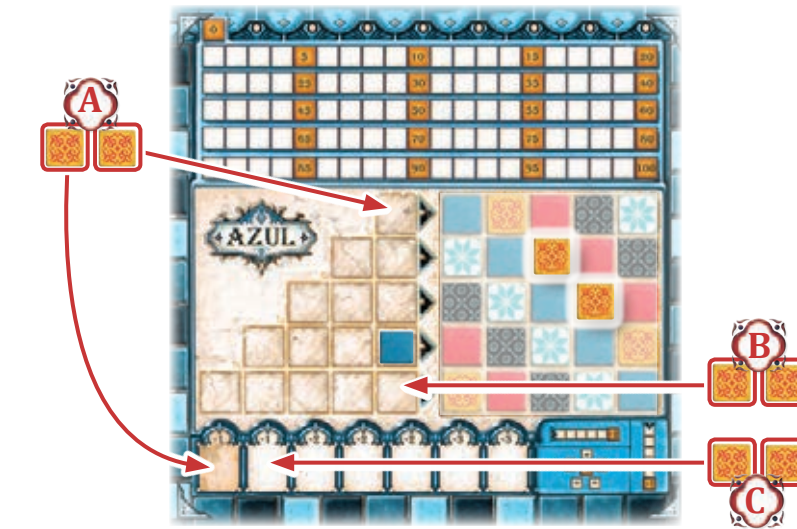
Lattiarivi

Jos olet ottanut laattoja, joita et voi tai halua asettaa kuvioriville sääntöjen mukaan, sinun on asetettava ne lattiariville ja täytettävä sen paikat **vasemmalta alkaen**. Nämä laatat ovat pudonneet lattialle, ja niistä saa seinän laatoitusvaiheessa miinuspisteitä.

Jos lattiarivisi on täynnä, aseta loput pudonneet laatat väliaikaiseen säilytykseen pelilaatikon **kanteen**.

Tämä pelivaihe päättyy, kun kaikki laatat ovat loppuneet tehdasalustoilta JA pöydän keskeltä.

Tämän jälkeen alkaa seinän laatoitus.



Anni ottaa tehdasalustalta 2 keltaista laatua. Hän ei saa asettaa niitä toiselle eikä kolmannelle kuvioriville, koska niitä kumpaakin vastaavalla seinärivillä on jo keltainen laatta.

Hän ei voi asettaa niitä myöskään kolmannelle kuvioriville, koska siellä on jo 1 sininen laatta eikä sinne siis voi lisätä muunvärisiä laattoja.

Anni voi kuitenkin asettaa 1 keltaisen laatan ensimmäiselle kuvioriville ja 1 keltaisen laatan lattiariville (A).

Hän voi myös asettaa molemmat laatat viidennelle kuvioriville (B).

Molemmat laatat on mahdollista asettaa myös lattiariville (C).

B. Seinän laatoitus

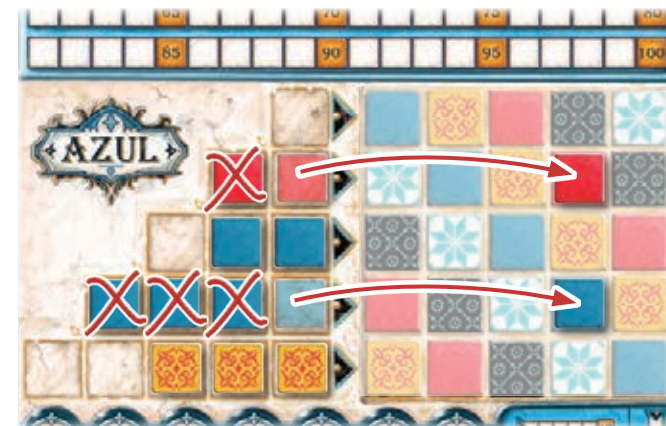
Kaikki pelaajat voivat suorittaa tämän vaiheen yhtä aikaa, koska he siirtävät laattoja täysiltä kuvioriveiltä seinälleen.

- A)** Käy kuviorivisi läpi **ylhäältä alas**. Siirrä jokaisen täyden kuviorivin **oikeanpuoleisin laatta** kuvioriviä vastaavan seinärivin samanväriseen paikkaan. Aina kun siirrät laatan, saat siitä kertyvät pisteet heti (katso "**Pisteytys**").



- B)** Poista sitten kaikki laatat niiltä kuvioriveiltä, joiden **oikeassa reunassa** ei ole enää laatua. Aseta poistetut laatat pelilaatikon **kanteen** väliaikaiseen säilytykseen.

Kun tämä on tehty, loput kuvioriveillä olevat laatat jätetään paikoilleen seuraavaa kierrosta varten.



A) Peterin toinen kuviorivi on täynnä. Siinä on 2 punaista laatua. Hän siirtää kuviorivin oikeanpuoleisen laatan vastaavan seinärivin punaiseen paikkaan (ja saa heti 1 pisteen, katso "**Pisteytys**"). Kolmas kuviorivi on vajaa, joten sille ei tehdä mitään. Täydeltä neljänneltä kuvioriviltä Peter siirtää oikeanpuoleisimman laatan vastaavan seinärivin siniseen paikkaan (ja saa heti 1 pisteen).

Viides kuviorivi on vajaa, joten sille ei tehdä mitään.

B) Lopuksi Peter poistaa loput laatat toiselta ja neljänneltä kuvioriviltä ja asettaa ne pelilaatikon kanteen. Kolmannen ja viidennen kuviorivin laatat jäävät paikoilleen.



Pisteytys

Jokainen kuvioriviltä seinälle siirrettävä laatta asetetaan sen väriä vastaavaan paikkaan. Laatoista saa heti pisteitä seuraavasti:

- Jos seinälle asetetun uuden laatan viereiset paikat (pysty- ja vaakasuoraan) ovat **tyhjiä**, etenet pisteradalla yhden pisteen.



Punaisen laatan asettaminen tuo 1 pisteen.

- Jos viereisissä paikoissa on laattoja, toimi seuraavasti: Tarkista ensin, onko uuteen laattaan kiinnittyneenä 1 tai useampi laatta **vaakasuoralla** rivillä. Jos on, saat

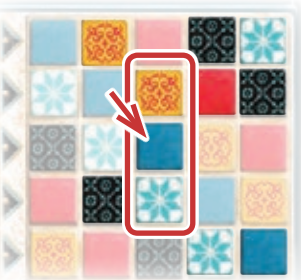
Tässä esimerkissä keltaisen laatan asettaminen tuo 3 pistettä, koska yhteen kiinnittyneitä laattoja on vaakarivillä 3 (uusi laatta mukaan luettuna).



pisteitä yhteen kiinnittyneiden laattojen yhteenlasketun määrän verran (**laske mukaan myös uusi laatta**). Tarkista sitten, onko uuteen laattaan kiinnittyneenä 1 tai useampi laatta **pystysuoralla** rivillä.

Jos on, saat pisteitä yhteen kiinnittyneiden laattojen

Tässä esimerkissä sinisen laatan asettaminen tuo 3 pistettä, koska yhteen kiinnittyneitä laattoja on pystyrivillä 3.



yhteenlasketun määrän verran (**laske mukaan myös uusi laatta**).

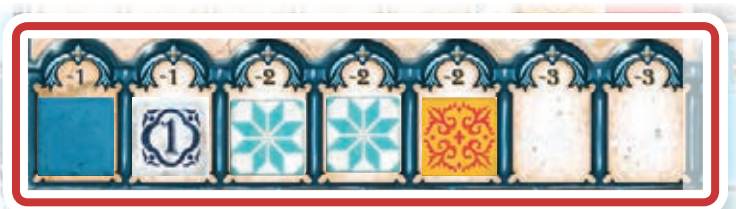
Tässä esimerkissä keltaisen laatan asettaminen tuo 4 pistettä vaakasuorassa yhteen kiinnittyneiden laattojen vuoksi ja lisäksi 3 pistettä pystysuorassa yhteen kiinnittyneiden laattojen vuoksi.



Tarkista seinän laatoitusvaiheen päätteeksi, onko **lattiarivilläsi** laattoja. Menetät jokaista lattiarivillä olevaa laattaa kohden sen yläpuolella näkyvän pistemäärän. Siirrä pistemerkkiä pisteradalla saamasi pistemäärän mukaan (pistemäärä ei voi pudota alle nollaan).



Poista sitten kaikki laatat lattiariviltä ja aseta ne pelilaatikon kanteen. **Huomio:** Jos lattiarivillä on aloitusmerkki, se lasketaan tavalliseksi laataksi. Aseta se kuitenkin pelilaatikon kannen sijaan eteesi.



Peter menettää yhteensä 8 pistettä, koska hänen lattiarivillään on 4 laattaa ja aloitusmerkki.

C. Seuraavan kierroksen valmistelu

Jos kukaan pelaajista ei ole onnistunut saamaan seinälleen viiden peräkkäisen laatan vaakasuoraa riviä (katso **"Pelin päättyminen"**), valmistelkaa uusi kierros. Pelaaja, jolla on aloitusmerkki, lisää jokaisen tehdasalustan päälle pussista 4 laattaa, kuten alkuvalmisteluissa. Jos pussi on tyhjä, täyttäkää se pelilaatikon kannessa olevilla laatoilla ja jatkakaa sitten tehdasalustojen täyttämistä. Tämän jälkeen uusi kierros voi alkaa.

Jos pussi tyhjenee taas eikä kannessa ole enempää laattoja, aloittakaa uusi kierros tavalliseen tapaan, vaikka kaikissa tehtaissa ei olisi riittävästi laattoja.

PELIN PÄÄTTYMINEN

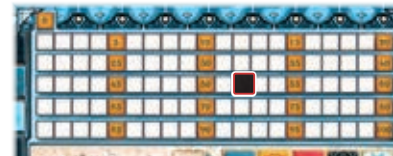
Peli päättyy heti sen laatoitusvaiheen **jälkeen**, jonka aikana vähintään yksi pelaaja saa seinälleen viiden peräkkäisen laatan **vaakasuoran** rivin.

Kun peli päättyy, saat lisäpisteitä seuraavista saavutuksista:

- Saat 2 lisäpistettä jokaisesta seinälläsi olevasta **vaakasuorasta** viiden peräkkäisen laatan rivistä.
- Saat 7 lisäpistettä jokaisesta seinälläsi olevasta **pystysuorasta** viiden peräkkäisen laatan rivistä.
- Saat 10 lisäpistettä jokaisesta väristä, josta sinulla on kaikki 5 laattaa seinällä.

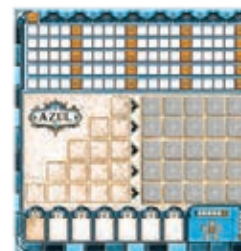


Pelin voittaa pelaaja, jolla on eniten pisteitä pisteradallaan. Jos peli päättyy tasapeliin, sen voittaa pelaaja, jolla on enemmän täysiä vaakasuoria rivejä. Jos peli on edelleen tasan, voitto jaetaan.



Pelimuunnelma

Jos haluatte hieman erilaisen pelimuunnelman, käyttäkää pelialustojen harmaata puolta. Säännöt ovat muuten samat kuin peruspelissä, mutta kun laattoja siirretään kuvioriveiltä seinälle, ne voidaan asettaa vastaavan rivin mihin tahansa paikkaan. Pelin edetessä seinän jokaisella 5 pystyrivillä saa kuitenkin olla vain yksi laatta kutakin väriä. Myös jokaisella vaakarivillä saa olla vain yksi laatta kutakin väriä. **Erikoistilanne:** Seinän laatoitusvaiheessa voi käydä niin, ettet pysty siirtämään jonkin kuviorivin oikeanpuoleisinta laattaa seinälle, koska siellä ei ole sopivaa paikkaa. Tällöin **kaikki** kyseisen kuviorivin laatat on siirrettävä heti lattiariville (katso **"Lattiarivi"**).



Pelin suunnittelu: Michael Kiesling

Tuotanto: Sophie Gravel

Kehittely: Viktor Kobilke & Philippe Schmit

Ulkoasun suunnittelu: Philippe Guérin

Kuvitus: Chris Quilliams

Graafinen suunnittelu: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly

Koordinointi: Mike Young

Ulkomaanyhteydet: Andrea Ahlers & Katja Wienicke

Editointi: Sophie Gravel, Viktor Kobilke

Markkinointi: Martin Bouchard

Kehittänyt



© 2018 Plan B Games Inc.

Mitään tämän tuotteen osaa ei saa jäljentää ilman nimenomaista lupaa.

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

www.planbgames.com

Säilytä nämä tiedot.

Jakelu: Asmodee Nordics
Valseholmen 1, 2650 Hvidovre, DK

www.asmodeenordics.com

Valmistettu Kiinassa.



PELISÄÄNNÖT