AZUL

Introduzido pelos mouros, azulejos (originalmente brancos e azuis) foram completamente abraçados pelos portugueses, quando seu rei Manuel I, em uma visita ao palácio Alhambra no sul da Espanha, ficou hipnotizado pela beleza deslumbrante daos azulejos decorativos mouros. O rei, impressionado pela beleza interior da Alhambra, ordenou imediatamente que o seu próprio palácio em Portugal seja decorado com azulejos de parede semelhantes. Azul faz de você, um artista de colocação de azulejos, para embelezar as paredes do Palácio Real de Évora.

GAME SETUP

1. Dê a cada jogador um tabuleiro de jogador (A). Vire o seu tabuleiro para o lado com a parede colorida. (Veja a variante para jogar com o lado cinza do tabuleiro do jogador). Cada jogador deve usar o mesmo lado.
2. Pegue 1 marcador de pontuação (B) e coloque-o no espaço "0" da sua faixa de pontos.
3. Coloque círculos de Fábrica (C) em um círculo ao redor da centro da mesa:
   - Em um jogo de 2 jogadores, coloque 5 círculos de fábrica.
   - Em um jogo de 3 jogadores, coloque 7 círculos de fábrica.
   - Em um jogo de 4 jogadores, coloque 9 círculosde fábrica.
4. Coloque no saco (D) os 100 azulejos (20 de cada cor) (E).
5. O jogador que mais recentemente visitou Portugal começa com o marcador do jogador (F) e, em seguida, preenche cada círculo de fábrica com exatamente 4 azulejos tirados aleatoriamente da bolsa.

Devolva os tabuleiros de jogadores não utilizados, marcadores de pontuação e círculo de fábrica de volta a caixa.







OBJETIVO DO JOGO

Vence o jogador com mais pontos no final do jogo.
O jogo termina após a rodada em que pelo menos um jogador completou uma linha horizontal de 5 azulejos consecutivos em sua parede.



GAMEPLAY

O jogo é jogado em vários rodadas, cada uma das quais é composto por três fases:

A. Oferta de fábrica

B. Revestimento de parede

C. Preparando a próxima rodada

A. Oferta de fábrica

O jogador inicial coloca o marcador do jogador inicial no centro da mesa e depois faz sua primeira escolha. O jogo então continua no sentido horário.

Por sua vez, você deve escolher o azulejo de uma das seguintes maneiras:

a) Escolha **todos os azulejos** da mesma cor de qualquer fábrica e em seguida, mova as peças restantes deste círculo da fábrica para o centro da mesa.

OU

b) Escolha **todos os azulejos** da mesma cor do centro da mesa. Se você é o primeiro jogador nesta rodada a escolher azulejos do centro da mesa, também pegue o marcador do jogador inicial e coloque-o no espaço livre mais à esquerda da sua linha de chão (azulejos quebrados).

Em seguida, adicione os azulejos que você escolheu para uma das 5 linhas padrão no tabuleiro de jogador (a primeira linha possui 1 espaço para armazenar 1 azulejo, a quinta linha tem 5 espaços).

- Coloque os azulejos, um a um, da direita à esquerda na sua linha padrão escolhida.
- Se a linha padrão já contém azulejos, você só pode adicionar azulejos da mesma cor a ele.



Coloque os azulejos da direita para a esquerda.

- Uma vez que todos os espaços de uma linha padrão são preenchido, essa linha é considerada completa. Se você pegou mais azulejos do que você pode colocar na sua linha padrão, você deve colocar o excesso de azulejos na linha do chão (veja a linha do chão).

Seu objetivo nesta fase é completar o máximo de suas linhas padrões como você pode, porque durante a próxima fase de parede, você só poderá mover os azulejos das linhas padrões completas para suas linhas correspondentes na sua parede para marcar pontos.

EXEMPLO DE PRIMEIRO TURNO

1. Por sua vez, Peter escolhe os 2 azulejos pretos de uma fábrica e os demais azulejos restantes vão para o centro da mesa.
2. Martin escolhe o azulejo amarelo de uma fábrica e coloca o restante dos 3 azulejos vermelhos no centro.



3. Então, Andrea escolhe estes 3 azulejos vermelhos do centro da mesa. Como ela é a primeira a escolher do centro, ela também leva o marcador de primeiro jogador e coloca-o no espaço mais à esquerda da linha do chão.

- Em todas as rodadas posteriores, você também deve cumprir a seguinte regra: você **não tem permissão** para colocar azulejos de uma determinada cor em uma linha padrão cuja linha correspondente da sua parede já contém um azulejo dessa cor.

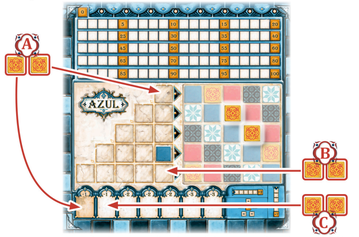
Linha de chão

Quaisquer azulejo que escolheu que não pode ou não quer colocar nas linhas padrão, de acordo com as regras, você deve colocar na sua **linha de chão**, enchendo seus espaços **da esquerda para a direita**. Esses azulejos são consideradas como tendo caído no chão e darão pontos negativos na fase de revestimento da parede.

Se todos os espaços de sua linha de chão estiverem ocupados, devolva o excedente de azulejos caídos para a tampa da caixa do jogo por enquanto.

Esta fase termina quando o centro da mesa e todas as fábricas não tiverem mais azulejos.

Em seguida, continue com a fase de parede.



Andrea escolhe 2 azulejos amarelos de uma Fábrica. Ela não tem permissão para colocá-los em sua segunda ou terceira linha padrão, porque suas linhas de parede correspondentes possuem um azulejo amarelo.

Ela também não pode colocá-los na quarta linha padrão, pois já há 1 azulejo azul e ela não pode adicionar azulejo de uma cor diferente nele.

No entanto, ela pode colocar 1 deles na primeira linha padrão e o excedente de azulejo na linha do chão (A).

Ou ela pode colocar ambos os azulejos na quinta linha padrão (B).

Ela pode até escolher colocar os dois azulejos na linha do chão (C).

B. Revestimento de parede

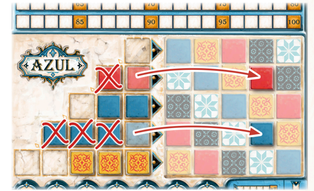
Esta fase pode ser realizada por todos os jogadores simultaneamente, à medida que movem os azulejos das suas linhas padrão que estão completas para suas paredes.

A) Veja suas linhas padrão **de cima para baixo.** Mova o azulejo mais à direita de cada linha **completa** para o espaço da mesma cor da linha correspondente de sua parede. Cada vez que você move um azulejo, marque pontos imediatamente (veja Pontuação).



B) Então, remova todos os azulejos de qualquer linha padrão que agora não tem o azulejos no **espaço mais à direita**. Coloque-os na tampa da caixa do jogo por enquanto.

Uma vez feito isso, os azulejos restantes nas **linhas padrão** ficam no tabuleiro do seu jogador para a próxima rodada.



A) A segunda linha padrão de Peter é completa com 2 azulejos vermelhos. Então ele move o azulejo mais à direita desta linha padrão para o espaço vermelho na parede (e imediatamente marca 1 ponto, veja Pontuação).

Como a terceira linha padrão não está completa, ele ignora.

De sua quarta linha padrão, está completa, ele move para o lado direito o azulejo azul sobre o espaço azul na parede (e marca 1 ponto imediatamente).

Ele ignora a quinta linha padrão, pois não está completa.

B) Depois, ele remove os azulejos restantes da segundo e quarta linhas e os coloca na tampa da caixa do jogo.

Pontuação

Cada azulejo que você move para a sua parede sempre é colocada no espaço correspondente à sua cor e imediatamente marca a seguinte pontuação:

- Se **não** houver azulejos diretamente adjacente (vertical ou horizontalmente) para o novo azulejo colocado, ganhe 1 ponto na faixa de pontos.



Colocando o azulejo vermelho dá a você 1 ponto.

- Se houver qualquer azulejo adjacentes, no entanto, faça o seguinte:

  Verifique primeiro se há 1 ou mais azulejos ligados **horizontalmente** com o azulejo recém colocado. Em caso afirmativo, conte todas essas peças ligadas **(incluindo o recém colocado)** e ganhe muitos pontos.



Neste exemplo, colocando o azulejo amarelo dá-lhe 3 pontos para os 3 azulejos horizontalmente ligados (incluindo o recém-colocado azulejo amarelo).

Em seguida, verifique se existem 1 ou mais azulejos **verticalmente** ligados ao azulejo recém-colocado. Em caso afirmativo, conte todas essas peças ligadas **(incluindo o azulejo recém colocado)** e ganhar muitos pontos.



Neste exemplo, colocando o azulejo azul dá 3 pontos para o azulejos ligados verticalmente.



Neste exemplo, colocando o azulejo amarelo dá-lhe não só 4 pontos para os azulejos unidos horizontalmente, mas também 3 pontos para os azulejos ligados na vertical.

Finalmente, no final da fase de parede, verifique se você tem algum azulejos na sua **linha do chão**. Para cada azulejo na linha do chão, você perde o número de pontos indicados diretamente acima. Ajuste seu marcador de pontuação na sua faixa de pontuação de acordo com a penalidade (no entanto, você nunca pode cair abaixo de 0 pontos).



Depois, remova todos os azulejos da linha do chão e coloque-os na tampa da caixa do jogo.
Nota: Se você tem o marcador de jogador inicial na sua linha do chão, ele conta como um azulejo normal. Mas em vez de colocá-lo na caixa, coloque-o na sua frente.



Peter perde um total de 8 pontos, pois ele tem 4 azulejos e o marcador de jogador inicial na linha do chão.

C. Preparando a próxima rodada

Se ninguém tiver completado uma linha horizontal de 5 azulejos consecutivas em sua parede ainda (veja Fim do Jogo), prepare a próxima rodada.O jogador com o marcador do jogador inicial coloca em cada uma das fábrica, 4 azulejos do saco como no setup inicial. Se o saco estiver vazio, recarregue-o com todos os azulejos que colocou na caixa do jogo e depois continue a preencher o restante dos círculos de fábricas. Então, comece a nova rodada.

No caso raro de que você fique sem azulejos novamente enquanto não tendo mais nenhum na caixa, comece a nova rodada como de costume mesmo que nem todos os círculos das fábrica estejam devidamente preenchidas.

Fim do Jogo

O jogo termina logo **após** a fase de parede em que pelo menos um jogador completou pelo menos uma **linha horizontal** com 5 azulejos consecutivos em sua parede.

Uma vez que o jogo terminou, marque pontos adicionais se você alcançar os seguintes objetivos:

- Ganhe 2 pontos por cada linha horizontal completa de 5 azulejos consecutivos em sua parede.
- Ganhe 7 pontos por cada linha vertical completa de 5 azulejos consecutivos em sua parede.
- Ganhe 10 pontos por cada cor da qual você colocou todos os 5 azulejos em sua parede.

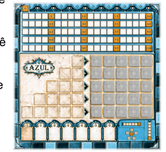


O jogador com o maior número de pontos em sua faixa de pontos ganha o jogo. No caso de um empate, o jogador empatado com mais completa linhas horizontais ganham o jogo. Se ainda estiver empatado, a vitória será de ambos.



Variação do Jogo

Para um jogo ligeiramente diferente, use o lado cinza do tabulheiro do jogador. As regras são exatamente as mesmas do jogo normal, exceto que quando você mova um azulejo de uma linha padrão para o muro, você pode colocá-lo em qualquer espaço da sua linha de parede correspondente. No entanto, à medida que o jogo avança, em cada uma das 5 linhas **verticais** da sua parede, nenhuma cor pode aparecer mais que uma vez.



CREDITS

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
Coordination: Geneviève Blouin
Foreign Affairs: Andrea Ahlers & Katja Wienicke
Editing: Sophie Gravel, Viktor Kobilke
Marketing: Martin Bouchard
Development by:

© 2017 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.
Made in China.
Tradução e Edição
Youkai Sanseru

AZUL

RULEBOOK