

⇒ Setup

Cada jogador recebe um tabuleiro individual que coloca à sua frente com o mural colorida virado para cima (o mural cinzento serve para jogar em partidas de nível mais difícil).

Cada jogador recebe um cubo preto que coloca na casa zero da pista de pontos.

Colocam-se no centro da mesa discos (fábricas) em função do número de jogadores: 5 discos (2 jogadores) / 7 discos (3 jogadores) / 9 discos (4 jogadores).

Enche-se o saco com os 100 azulejos (20 de cada cor/padrão) e define-se o jogador inicial, que recebe a ficha correspondente e o saco com os azulejos. Em seguida, o jogador inicial coloca aleatoriamente, 4 azulejos em cada um dos discos (fábricas).

⇒ Desenvolvimento

Uma partida de Azul joga-se em várias rondas e em cada ronda executam-se as seguintes fases:

1. Oferta de fábrica
2. Montagem do mural
3. Preparação da ronda seguinte

1 . Oferta de fábrica

O jogador inicial começa por colocar o marcador correspondente no centro da mesa (no meio dos discos) e escolhe todos os azulejos da mesma cor/padrão de um dos discos ou do centro da mesa.

Se escolher tirar de um disco, coloca todos os azulejos que não escolheu no centro da mesa (refugo); se escolher tirar do centro da mesa, e for o primeiro a fazê-lo, terá de tirar também o marcador de jogador inicial que coloca na base do seu tabuleiro individual na casa -1.

Depois de um jogador escolher os azulejos que quer vai colocá-los numa das 5 linhas disponíveis do lado esquerdo do seu tabuleiro individual. A primeira linha tem 1 espaço, a segunda tem 2 espaços, a terceira tem 3 espaços, a quarta tem 4 espaços e a quinta tem 5 espaços.

Se o jogador já tiver azulejos com a mesma cor/padrão no seu tabuleiro individual, numa linha incompleta, tem de completar essa linha e se, depois de o fazer, ficar com azulejos por colocar, esses azulejos colocam-se na base do seu tabuleiro individual (ocupando sempre as casas mais à esquerda). Na fase de contagem dos pontos, esses azulejos contarão como pontos negativos.

2 . Montagem do mural

Nesta fase do jogo, os jogadores vão verificar quantas linhas conseguiram completar, e colocam um azulejo de cada uma dessas linhas no respetivo espaço do mural (espaço colorido à

direita, no tabuleiro individual). Os azulejos que sobraem em cada uma das linhas, depois da ação anterior, são colocados na caixa (não se colocam no saco!)

Sempre que se coloca um azulejo no mural, o jogador soma 1 ponto por ele, no entanto, se com esse azulejo conseguir formar uma linha de azulejos adjacentes uns aos outros soma esse número de pontos. Em seguida, faz a mesma verificação para a coluna onde colocou o seu azulejo, e se também se verificar a condição supracitada, ganha esses pontos também.



No exemplo de cima, o jogador colocou o azulejo amarelo e fez 4 pontos pela linha e 3 pontos pela coluna (o azulejo colocado conta duas vezes), num total de 7 pontos.

Depois de se contarem os pontos positivos, subtraem-se os eventuais pontos negativos pelos azulejos e/ou ficha de jogador inicial que estejam na base do tabuleiro individual de cada jogador.

Se o jogador tiver a ficha de jogador inicial, retira-a da base do seu tabuleiro e coloca-a de lado.

Todas as linhas de azulejos no tabuleiro individual do jogador que não estejam completas são deixadas assim, para serem completadas nos turnos seguintes.

3 . Preparação da ronda seguinte

Nesta fase, o jogador com a ficha de jogador inicial, pega no saco de azulejos e coloca aleatoriamente 4 em cada um dos discos/fábricas.

Começando pelo jogador inicial e continuando no sentido dos ponteiros do relógio, inicia-se uma nova ronda até que se observe a condição de final de jogo.

⇒ Fim do jogo

O jogo termina no fim da ronda onde pelo menos um jogador consiga completar uma linha do seu mural.

Em seguida, todos os jogadores vão somar pontos pelas seguintes condições:

- 2 pontos por cada linha completa no seu mural;
- 7 pontos por cada coluna completa no seu mural;
- 10 pontos por cada cor/padrão em que o jogador tenha conseguido colocar os 5 azulejos dessa cor/padrão no mural.

O jogador com mais pontos no final da contagem será o vencedor. Em caso de empate ganha quem tiver mais linhas completas. Se o empate se mantiver, a vitória é partilhada.