



AZUL

MICHAEL KIESLING

ZOMERPAVILJOEN MINI





Aan het begin van de 16^e eeuw liet koning Manuel I de beste vaklieden van Portugal de meest geweldige gebouwen maken. Nadat de paleizen van Evora en Sintra gereed waren, zette de koning zijn zinnen op de bouw van een zomerpaviljoen dat de meest befaamde leden van de koninklijke familie zou eren. Deze constructie had gebouwd moeten worden door de meest getalenteerde vaklieden, voorzien van alle pracht en praal die de koninklijke familie verdient.

Helaas overleed koning Manuel I voordat de bouw ooit gestart kon worden...

In Azul - Zomerpaviljoen Mini keren spelers terug naar Portugal om te werken aan het project dat nooit van start is gegaan. Om het zomerpaviljoen te creëren, moeten jullie als professionele vaklieden de mooiste materialen gebruiken en tegelijkertijd zo min mogelijk verspillen. Het zal alleen de allerbeste bouwers lukken om de Portugese koninklijke familie te eren.

VOORBEREIDING

1. Elke speler neemt een **spelersbord (A)** en legt deze voor zich neer zodat de zijde met de gekleurde sterren naar boven ligt. (Zie spelvariant 1 op pagina 10 om met de zijde met sepiakleurige sterren te spelen.) Elke speler schuift zijn **scoreteller (B)** naar het 5^e vakje (5 punten) op zijn scorespoor.
2. Leg de **fabrieksschijven (C)** in een cirkel rondom het midden van de tafel:
 - Gebruik in een spel met 2 spelers 5 fabrieksschijven.
 - Gebruik in een spel met 3 spelers 7 fabrieksschijven.
 - Gebruik in een spel met 4 spelers 9 fabrieksschijven.

Let op: Je kunt ook de (reis)tray onderin de doos gebruiken om de fabrieksschijven en tegels op te leggen.

3. Leg het **voorraadbord (D)** naast de fabrieksschijven. Schuif de **rondeteller (E)** naar het vakje voor ronde 1. De rondeteller geeft, naast de huidige ronde, ook de jokerkleur van die ronde aan (dit zal op de volgende pagina worden toegelicht). In de eerste ronde is paars de jokerkleur.
4. Vul de **zak** met de 132 **tegels (F)**. Trek blind 10 tegels uit de zak en verdeel deze willekeurig over de **voorraadvakken (G)** die op het voorraadbord staan afgebeeld.
5. Vul elke fabrieksschijf met precies 4 tegels die ook willekeurig uit de zak worden getrokken. Leg de zak voorlopig aan de kant.
6. Leg de **startspelertegel (H)** in het midden van de tafel.
7. Plaats de **opslagruimte (I)** (binnendoos) tussen de fabrieksschijven en het voorraadbord, zodat de scoremogelijkheden voor iedere speler zichtbaar zijn.

Leg alle ongebruikte spelersborden en fabrieksschijven terug in de doos.





DOEL VAN HET SPEL

De speler met de meeste punten aan het einde van het spel wint. Het spel eindigt nadat er 6 rondes zijn gespeeld en de laatste scorefase heeft plaatsgevonden.

SPELVERLOOP

Elke ronde bestaat uit de volgende fases:

Fase 1: Tegels nemen

Fase 2: Tegels spelen en punten scoren

Fase 3: Voorbereiding van de volgende ronde (deze fase is tijdens de laatste ronde niet nodig).

De jongste speler begint en daarna verloopt het spel volgens de wijzers van de klok. Per ronde worden verschillende beurten gespeeld.

DE JOKERKLEUR

Tijdens elke ronde is een van de 6 tegelkleuren een jokerkleur. De rondeteller geeft aan in welke ronde een kleur als joker wordt beschouwd. Tegels in deze kleur komen in die ronde van pas omdat ze gebruikt kunnen worden ter vervanging van andere kleuren tegels.

Opmerking: als je tegels in de jokerkleur hebt genomen, kunnen deze in de huidige ronde alleen als jokertegels worden gebruikt. In volgende rondes gelden deze tegels niet langer als joker, omdat de jokerkleur elke ronde verandert!



FASE 1: TEGELS NEMEN

Tijdens een beurt **moet** je tegels nemen. Hiervoor heb je twee opties:

A) Neem **alle tegels van dezelfde kleur**, die deze ronde **niet** de jokerkleur is, van een van de **fabrieksschijven** en leg deze naast jouw spelersbord. Leg de overige tegels van deze fabrieksschijf in het midden van de tafel.

Als er een of meer tegels van de jokerkleur op deze fabrieksschijf liggen, **moet** je daarnaast **precies één** van deze jokertegels nemen.

Als er **enkel** tegels van de jokerkleur op de gekozen fabrieksschijf liggen, mag je slechts **één** jokertegel nemen.

OF

B) Neem **alle tegels van dezelfde kleur**, die deze ronde **niet** de jokerkleur is, van het **midden van de tafel** en leg deze naast jouw spelersbord. Als er een of meer tegels van de jokerkleur in het midden van de tafel liggen, **moet** je daarnaast **precies één** van deze jokertegels nemen. Als er **enkel** tegels van de jokerkleur in het midden van de tafel liggen, mag je slechts **één** jokertegel nemen.

Als je in de huidige ronde de eerste speler bent die tegels kiest uit het midden van de tafel, pak je de startspelertegel en legt deze naast jouw spelersbord. Je **verliest** direct het aantal **punten** dat gelijk is aan het aantal tegels (zonder de startspelertegel) dat je **deze beurt** hebt genomen. Je schuift de scoreteller op je scorespoor met dat aantal punten achteruit.

Als je scoreteller al op "0" staat, mag je nog steeds tegels uit het midden van de tafel nemen zonder daardoor nog meer punten te verliezen.

DE STARTSPELERTEGEL

De speler die de startspelertegel heeft, is de eerste speler die tijdens fase 2 tegels op zijn bord mag plaatsen en is ook degene die de volgende ronde start. Dit geeft het voordeel om als eerste speler tegels van de fabrieksschijven te kiezen, volgens de standaardregels.

Nadat je de gekozen tegels naast jouw spelersbord hebt geplaatst, gaat het spel verder met de volgende speler volgens de wijzers van de klok.

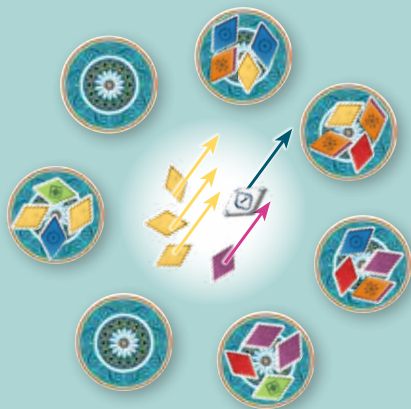
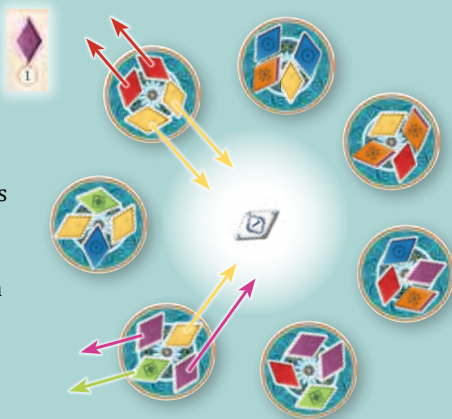


VOORBEELD VAN EEN BEURT

Tijdens ronde 1 is paars de jokerkleur.

Ina neemt beide rode tegels van een fabrieksschijf. Omdat er geen tegels van de jokerkleur liggen, mag ze geen andere tegels nemen. Ze legt vervolgens de twee gele tegels in het midden van de tafel.

Andrea neemt een groene tegel van een andere fabrieksschijf. Omdat er ook tegels van de jokerkleur liggen, neemt ze ook een paarse tegel en legt de twee overige tegels in het midden van de tafel.



Tom neemt de drie gele tegels van het midden van de tafel. Hij neemt ook een jokertegel.

Omdat hij de eerste speler is die tegels van het midden van de tafel neemt, moet hij ook de startspelertegel pakken. Hij moet zijn scoreteller 4 punten achteruit zetten.



Fase 1 eindigt wanneer alle fabrieksschijven EN het midden van de tafel leeg zijn. Ga daarna verder met fase 2.

FASE 2: TEGELS SPELEN EN PUNTEN SCOREN

De startspeler begint. Tijdens jouw beurt controleer je eerst of je het **juiste aantal** tegels van de **benodigde kleur** naast jouw spelersbord hebt om op een vak te spelen. Als je genoeg tegels hebt, plaats je **precies één** van deze tegels op het desbetreffende vak op jouw spelersbord. Leg de overige tegels die nodig waren in de **opslagruimte** (zie voorbeelden A en B op pagina 8). Het spel gaat dan verder bij de volgende speler volgens de wijzers van de klok. Dit proces wordt herhaald totdat geen van de spelers nog tegels kan of wil plaatsen.

REGELS VOOR HET PLAATSEN VAN TEGELS:

- Je mag alleen tegels plaatsen die naast jouw eigen spelersbord liggen.
- Tegels mogen alleen op de diamantvormige vakken van jouw spelersbord worden geplaatst. Plaats geen tegels op pilaren, standbeelden of ramen.
- Je mag alleen tegels op lege vakken plaatsen.
- De vakken vormen samen een ster. De kleur van de ster geeft aan welke kleur tegels hier geplaatst mogen worden. De cijfers op de vakken geven het totale aantal tegels aan dat nodig is om op dat vak **één enkele tegel** te mogen plaatsen (zie voorbeelden op pagina 8). Alle andere tegels die nodig zijn om op dit vak te spelen, moeten worden afgelegd in de opslagruimte.
- Voor de ster in het midden van het spelersbord mag je zelf bepalen waar welke kleur tegels geplaatst wordt, zolang alle 6 tegels op de ster maareen andere kleur hebben.
- Alle tegels die tijdens een beurt niet worden geplaatst, moeten naast jouw spelersbord worden bewaard.



GEbruik VAN JOKERKLEUREN

Als je niet genoeg tegels hebt of niet alle tegels van de benodigde kleur wilt gebruiken, mag je in plaats hiervan tegels van de huidige jokerkleur gebruiken. Hiervoor moet je minstens één tegel hebben van de kleur die je wil plaatsen. Alle andere benodigde tegels worden daarna in de opslagruimte afgelegd.

TIP VOOR HET GEbruik VAN JOKERTEGELS:

Jokertegels kunnen elke andere gekozen kleur vervangen. Hiervoor moeten ze gecombineerd worden met een tegel in de kleur van het vak waarop je wilt spelen (zie voorbeelden C-E op pagina 8).

Een tegel in de jokerkleur mag nooit worden geplaatst op een vak van de kleur die het vervangt. Een tegel in de jokerkleur mag alleen worden geplaatst op een vak met dezelfde kleur op het spelersbord. (bijvoorbeeld een paarse tegel op een paars vak, zie voorbeeld hiernaast).

VOORBEELD:



- Tom **combineert** een of meer paarse jokertegels met zijn groene tegel en plaatst de groene tegel op vakje '4' van de groene ster.
- Als hij zijn jokertegels **niet combineert** met een andere kleur, mag hij ze alleen gebruiken voor de ster, met dezelfde kleur als de jokertegels, in dit geval paars.

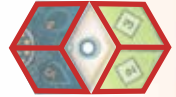
In beide gevallen had hij de tegel op de ster in het midden van zijn spelersbord kunnen plaatsen, zolang deze kleur hier nog niet ligt.

SCOREN

Voor **elke tegel** die je op jouw spelersbord **plaatst**, score je 1 punt. Schuif je scoreteller een punt vooruit op jouw scorespoor.

Als je met de tegel die je plaatst een **set van aaneengesloten tegels** vormt, dan score je **ook 1 punt per andere tegel van de set** (zie voorbeelden B-E op pagina 8). Alleen tegels die naast elkaar op de vakken van een ster liggen, worden beschouwd als aaneengesloten. Je ontvangt in de volgende gevallen een **extra bonusscore** in de vorm van **extra tegels** van de voorraadvakken op het voorraadbord, als...

- ... je de 4 aangrenzende vlakken rondom een **pilaar** met tegels hebt bedekt. Je moet dan direct **één** willekeurige tegel naar keuze nemen. Indien beschikbaar mag dit een jokertegel zijn.
- ... je de 4 aangrenzende vlakken rondom een **standbeeld** met tegels hebt bedekt. Je moet dan direct **twee** willekeurige tegels naar keuze nemen. Indien beschikbaar mogen dit beide jokertegels zijn.
- ... je de 2 aangrenzende vlakken rondom een **raam** met tegels hebt bedekt. Je moet dan direct **drie** willekeurige tegels naar keuze nemen. Indien beschikbaar mogen dit allemaal jokertegels zijn.



Leg de bonustegels die je hebt ontvangen naast jouw spelersbord.

Vul vóór de beurt van de volgende speler de lege voorraadvakken op het voorraadbord aan met tegels uit de zak. Mocht de zak leeg zijn, vul deze dan met alle tegels uit de opslagruimte om verder te gaan met het aanvullen van de lege vakken.

PASSEN

Als je tijdens een beurt geen tegels kunt of wilt plaatsen, moet je passen. Je mag maximaal **4 tegels** naast jouw spelersbord kiezen om mee te nemen naar de volgende ronde. Leg deze op de vier vakken in de hoeken van jouw spelersbord. Met deze tegels score je **geen** punten.

Alle andere tegels die je over hebt, moeten worden afgelegd in de opslagruimte. Voor elke afgelegde tegel verlies je 1 punt op je scorespoor (zie voorbeeld F op pagina 8). Je kunt hierna tijdens deze ronde geen beurt meer spelen.



SCOREVOORBEELDEN

In ronde 1 is paars de jokerkleur.

A: Ina heeft 7 blauwe tegels naast haar spelersbord, die ze kan gebruiken om op vak '6' van haar blauwe ster te spelen. Hiervoor gebruikt ze 6 blauwe tegels, waarvan ze er één op vak '6' van haar blauwe ster plaatst en de overige 5 tegels aflegt in de opslag. Ina scoort deze beurt 1 punt. Omdat ze de overige blauwe tegel later nog kan gebruiken, laat ze deze naast haar spelersbord liggen.



D: Andrea heeft 1 oranje tegel, 1 groene tegel en 3 paarse jokertegels beschikbaar. Ze gebruikt de 3 paarse tegels als jokertegels en plaatst de oranje tegel op vak '4' van haar oranje ster, legt de 3 paarse tegels af in de opslag en scoort 3 punten. Andrea kan er nu voor kiezen om de groene tegel te bewaren voor de volgende ronde, waarin groen de jokerkleur is.



B: Ina heeft 3 rode tegels naast haar spelersbord, die ze kan gebruiken om op vak '3' van haar rode ster te spelen. Ze plaatst een tegel op vak '3' en legt de andere twee tegels af in de opslag. Ze scoort maar 1 punt voor het plaatsen van de tegel, omdat ze geen set van aaneengesloten tegels vormt.



E: Charlotte heeft 2 paarse jokertegels, 2 rode tegels en 4 groene tegels beschikbaar. Ze plaatst 1 paarse tegel op vak '2' van haar paarse ster, legt de andere paarse tegel af en scoort 3 punten. Ze bewaart haar overige tegels om tijdens haar andere beurten in dezelfde ronde te gebruiken.



C: Andrea heeft 3 blauwe tegels en 3 paarse jokertegels naast haar spelersbord, die ze kan gebruiken om op vak '6' van haar blauwe ster te spelen. Ze plaatst 1 blauwe tegel op vak '6' van haar spelersbord en legt de 2 blauwe en 3 paarse tegels af in de opslag. Andrea scoort deze beurt 3 punten omdat ze een set van 3 aaneengesloten tegels vormt.



F: Charlotte heeft 4 groene en 2 rode tegels.

Ze past en neemt de 4 groene tegels mee naar de volgende ronde, waarin groen de jokerkleur is, door ze op de vier vakken in de hoeken van haar spelersbord te leggen.

Ze legt de 2 rode tegels af in de opslag en verliest 2 punten op haar scorespoor.



FASE 3: VOORBEREIDING VAN DE VOLGENDE RONDE

Deze taak wordt uitgevoerd door de startspeler.

Als ronde 6 nog niet gespeeld is, wordt de rondeteller naar de volgende ronde verplaatst, die gestart zal worden door de startspeler. Als je ronde 6 gespeeld hebt, ga je door naar het einde van het spel (zie volgende pagina).



Heb je ronde 6 nog niet gespeeld, dan vul je alle fabrieksschijven met precies 4 nieuwe, willekeurige tegels uit de zak.

Is de zak leeg, vul deze dan met alle tegels uit de opslagruimte en ga verder met het aanvullen van de fabrieksschijven. In het uitzonderlijke geval dat de zak leeg is en er ook geen tegels meer in de opslagruimte liggen, start je de volgende ronde zoals gewoonlijk, ondanks dat niet alle fabrieksschijven aangevuld zijn.

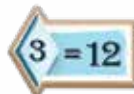
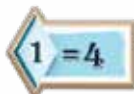
Leg de startspelertegel terug in het midden van de tafel.

Alle spelers die tegels in de hoeken van hun spelersbord hebben verzameld, leggen deze nu **naast** hun spelersbord.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na 6 rondes. Spelers controleren dan of ze aan onderstaande voorwaarden voldoen en verschuiven op basis hiervan hun scoreteller.

- Als je de **veelkleurige** ster (in het midden van jouw spelersbord) hebt voltooid, scoor je 12 punten.
- Als je de **rode** ster hebt voltooid, scoor je 14 punten.
- Als je de **blauwe** ster hebt voltooid, scoor je 15 punten.
- Als je de **gele** ster hebt voltooid, scoor je 16 punten.
- Als je de **oranje** ster hebt voltooid, scoor je 17 punten.
- Als je de **groene** ster hebt voltooid, scoor je 18 punten.
- Als je de **paarse** ster hebt voltooid, scoor je 20 punten.
- Als je **alle enen** hebt bedekt, scoor je 4 punten.
- Als je **alle tweeën** hebt bedekt, scoor je 8 punten.
- Als je **alle drieën** hebt bedekt, scoor je 12 punten.
- Als je **alle vieren** hebt bedekt, scoor je 16 punten.



Als er na de laatste ronde nog ongebruikte tegels op de vakken in de hoeken van jouw spelersbord liggen, moet je deze afleggen in de opslagruimte en verlies je 1 punt per tegel.

De speler met de meeste punten wint het spel. Bij een gelijkspel delen de spelers de overwinning.

SPELVARIANT 1

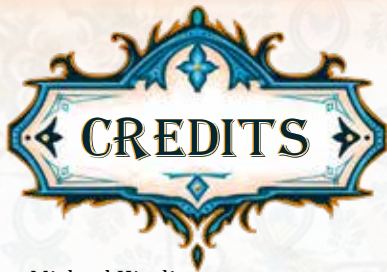

Om het spel op enigszins andere wijze te spelen, halen alle spelers hun spelersbord uit de houder en draaien hun bord om naar de zijde met de sepiakleurige sterren. Vervolgens klikken ze hun spelersbord weer in de houder. De regels zijn gelijk aan het standaardspel, met de volgende uitzonderingen:

- Tijdens het spel mag **jij kiezen** welke kleuren je op de stervormen plaatst (voor alle 7 sterren).
 - ◇ Als je kiest voor een meerkleurige ster, moeten alle 6 tegels een **verschillende kleur** hebben, zoals in het standaardspel.
 - ◇ Als je kiest voor een eenkleurige ster, moeten alle tegels **dezelfde kleur** hebben.
- Het is toegestaan om meer dan één ster in een bepaalde kleur of meerdere meerkleurige sterren te maken. Je scoort punten voor deze sterren zoals in de standaardregels is omschreven.
- Let er goed op dat de cijfers op de sterren aan de andere zijde van het spelersbord anders zijn.

SPELVARIANT 2

De achterzijde van het voorraadbord heeft een andere volgorde van de jokerkleuren per ronde. Om te spelen met de nieuwe volgorde van jokerkleuren, kun je het voorraadbord in de plastic houder omdraaien. De andere regels blijven ongewijzigd.





CREDITS

Spelontwerp: Michael Kiesling

Redactie: Pierre-Olivier Gravel & Martin Roy

Illustraties: Chris Quilliams

Grafisch ontwerp: Emeline D'Aoust & Adrian Harper

Nederlandse editie: Stefan Meeuwsen en Marieke Versmissen

Met speciale dank van Plan B aan Stephen Yau voor zijn medewerking aan het ontwerp van *Azul—Zomerpaviljoen Mini*.

Ontwikkeld door:



© 2024 Plan B Games Inc.

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

info@planbgames.com
www.nextmovegames.com

Niets van dit product mag worden
gereproduceerd zonder specifieke
toestemming van de uitgever.

Geproduceerd in China

SCORE OVERZICHT



1 = 4	2 = 8			
3 = 12	4 = 16			
				