



Koning Manuel I heeft de beste tuinontwerpers van Portugal opdracht gegeven om de meest bijzondere tuin aan te leggen voor zijn vrouw, koningin Maria van Aragón.

In Azul - Tuin van de Koningin krijgen spelers de opdracht om een prachtige tuin voor de geliefde vrouw van de koning samen te stellen met gebruik van de mooiste planten, bomen en decoratieve elementen.

Door middel van een innovatieve drafting-methode, kenmerkend voor de Azul-serie, moeten spelers zorgvuldig kiezen met welke kleurrijke tegels ze hun tuin willen versieren. Alleen de allerbeste tuinontwerpers zullen tot bloei komen en de goedkeuring van de koningin verdienen.

VOORBEREIDING

- Elke speler kiest een kleur en ontvangt:
 - 1 **tuinbord (A)** dat men voor zich neer legt,
 - 1 **opslagbord (B)** dat men naast het tuinbord legt,
 - 1 **fonteinbord (C)** dat men in het midden van de tuin legt,
 - 3 **jokers (D)** die men op de lege vakjes van het opslagbord legt.
- Leg het **scorebord (E)** in het midden van de tafel zodat het symbool zichtbaar is. Zet het **draaiwiel (F)** in elkaar en plaats deze op de startpositie. Leg de **evaluatiesteen (G)** bovenaan het evaluatiespoor.
- Elke speler pakt een **scoresteen (H)** van hun eigen kleur en legt deze op het 15^e vakje van het **scorespoor**.
- Vul de **zak (I)** met alle 108 **gekleurde tegels (J)**.
- Schud de 36 **tuinuitbreidingen** en vorm 4 gedekte **rondestapels**, op basis van het aantal spelers:
 - gebruik in een spel met 2 spelers 5 tuinuitbreidingen per stapel,
 - gebruik in een spel met 3 spelers 7 tuinuitbreidingen per stapel,
 - gebruik in een spel met 4 spelers 8 tuinuitbreidingen per stapel.
 Vorm het **speelgebied** door de **1^e rondestapel (K)** in het midden van de tafel te plaatsen. Plaats de 3 volgende rondestapels (**L**) in een rij boven het scorebord.
 Vul de bovenste tuinuitbreiding van de 1^e rondestapel met precies 4 tegels die willekeurig uit de zak worden getrokken (de vakjes op deze tuinuitbreiding worden nu nog niet gebruikt).
- Vorm naast de rij stapels een **voorraadstapel** van de overgebleven tuinuitbreidingen en leg het **schildfiche (M)** er bovenop.
- Leg het **startspelerfiche (N)** in het speelgebied.
- Plaats de **toren (O)** naast het scorebord en de **jokers (P)** ernaast.
- Leg de **puntenfiches (Q)** opzij, deze zullen tijdens het scoren van punten gebruikt worden.



DOEL VAN HET SPEL

Je doel is om tijdens 4 rondes de mooiste tuin te creëren door patronen en kleuren te rangschikken. Dit levert punten op waarmee je het spel kunt winnen.

Patroon

De 6 patronen vormen de basis van het spel waarmee je jouw tuin kunt versieren.

Ze zijn gelijk verdeeld onder de 6 kleuren van het spel.

Elk patroon heeft een bijbehorende waarde die zowel de kosten ✦ als het aantal punten ✦ aangeeft.

Het specifieke ontwerp van de patronen maakt het makkelijk om de waarde van elk patroon te onthouden (bijv. de vogel heeft 2 vleugels, er zijn 3 vlinders, een bloem met 4 blaadjes, etc.)



Zeshoek

Deze term verwijst naar alle mogelijke combinaties van een patroon en een kleur.

Een zeshoek is zowel op tegels als op tuinuitbreidingen te vinden.



SPELVERLOOP

Elke ronde bestaat uit de volgende 3 fases:

Fase 1: Spelersacties (totdat alle spelers gepast hebben)

Fase 2: Punten scoren (4 keer per spel)

Fase 3: Voorbereiding van de volgende ronde (deze fase wordt tijdens de laatste ronde overgeslagen)

Elke ronde begint de startspeler.

De eerste ronde start de jongste speler het spel.

FASE 1: SPELERSACTIES

Tijdens jouw beurt moet je één van de volgende acties kiezen:

- Tegels en tuinuitbreidingen nemen
- Een tegel plaatsen
- Een tuinuitbreiding plaatsen
- Passen

Fase 1 loopt volgens de wijzers van de klok verder totdat alle spelers gepast hebben.



A) TEGELS EN TUINUITBREIDINGEN NEMEN

Kies een patroon of een kleur uit het speelgebied op basis van een van de volgende opties:

- neem ALLE tegels en tuinuitbreidingen met het gekozen **patroon** maar met **verschillende kleuren, OF**
- neem ALLE tegels en tuinuitbreidingen van de gekozen **kleur** maar met **verschillende patronen.**

Als twee of meer zeshoeken binnen jouw selectie identiek zijn, mag je er slechts één van nemen (naar eigen keuze).

Alle tegels en tuinuitbreidingen die je neemt moeten op jouw opslagbord worden geplaatst. Jouw opslagbord heeft een beperkt aantal vakjes: 12 voor tegels en 2 voor tuinuitbreidingen. Als er niet genoeg ruimte op jouw opslagbord is voor alle gekozen zeshoeken kan deze selectie niet worden gekozen.

- Heb je minstens één tegel van de huidige rondestapel genomen:**

» Verwijder de bovenste tuinuitbreiding van de rondestapel, samen met alle overgebleven tegels die erop liggen, en leg deze tuinuitbreiding direct op tafel naast de stapel om het speelgebied te vergroten.

» Vul daarna de bovenste tuinuitbreiding van de rondestapel met precies 4 tegels die willekeurig uit de zak worden getrokken.

- Als vervolgens één of meer tuinuitbreidingen in het speelgebied **leeg** zijn (zonder tegels erop), moet je deze open draaien. Hierdoor worden er op de tuinuitbreidingen nu een paviljoen in het midden en een zeshoek zichtbaar. Deze tuinuitbreidingen zijn nu beschikbaar voor alle spelers.

VOORBEELD

Martin begint het spel en kiest ervoor om tegels en tuinuitbreidingen te nemen. Hij heeft nu de volgende opties:

- alle zeshoeken van dezelfde kleur (bijv. alle blauwe tegels) nemen, **OF**
- alle zeshoeken met hetzelfde patroon (bijv. alle vogeltegels) nemen.

Martin kiest de blauwe zeshoeken.

Hij neemt de 3 blauwe tegels en plaatst ze op de lege vakjes van zijn opslagbord.

Omdat hij de tegels van de rondestapel heeft genomen, moet hij de bovenste tuinuitbreiding naast de stapel in het speelgebied plaatsen en de overgebleven vogeltegels erop laten liggen. Daarna vult hij de bovenste tuinuitbreiding van de stapel aan met precies 4 willekeurige tegels uit de zak.



Karin kiest er tijdens haar beurt vervolgens ook voor om zeshoeken te nemen. Ze kiest voor alle vogeltegels, maar ze kan slechts één van de twee gele vogels nemen. Ze besluit om de gele vogel van de tuinuitbreiding met slechts één tegel te nemen.

Omdat ze de groene vogeltegels neemt, verwijdert ze de bovenste tuinuitbreiding om het speelgebied te vergroten. Daarna vult ze de stapel aan.

Uiteindelijk draait ze de lege tuinuitbreiding open en maakt haar beurt af.



Tijdens een volgende beurt mogen spelers nu ook de opgedraaide tuinuitbreiding nemen, wanneer hun selectie het boompatroon of de lichtgroene kleur bevat.



B) EEN TEGEL PLAATSEN

Kies een tegel van jouw opslagbord en betaal de kosten om de tegel in je tuin te plaatsen.



Kosten betalen:

Elk patroon dat op de tegels en tuinuitbreidingen staat heeft bepaalde plaatsingskosten die bovenaan je tuinbord worden weergegeven.

Betaal de kosten door dit aantal tegels en/of tuinuitbreidingen **van jouw opslagbord** af te leggen, inclusief de gekozen tegel of tuinuitbreiding die je wilt plaatsen. Betaal de kosten op basis van één van de volgende opties:

- alle afgelegde zeshoeken moeten **hetzelfde patroon** maar **verschillende kleuren** hebben, **OF**
- alle afgelegde zeshoeken moeten **dezelfde kleur** maar **verschillende patronen** hebben.

Plaats de afgelegde tegels in de toren. Leg de afgelegde tuinuitbreidingen gedekt onderaan de voorraadstapel.

Betalen met jokers:

Als je niet genoeg tegels en/of tuinuitbreidingen van het benodigde patroon of kleur op jouw opslagbord hebt, of deze niet wilt gebruiken, mag je voor de rest van deze betaling jokers gebruiken. Hiervoor moet je minstens één zeshoek hebben die je wilt plaatsen (je kunt geen joker in je tuin plaatsen). Voor elke andere benodigde zeshoek mag je één joker afleggen. Leg alle afgelegde jokers terug in de voorraad.

Martin wil een blauwe vlindertegel in zijn tuin plaatsen. De kosten om een vlinder te plaatsen zijn 3.

Naast de blauwe vlindertegel die hij in zijn tuin wil plaatsen, moet Martin 2 andere zeshoeken van zijn opslagbord afleggen.



- ✓ hetzelfde patroon, verschillende kleuren



- ✓ dezelfde kleur, verschillende patronen



- ✓ joker(s) om zeshoeken mee te vervangen



- ✗ mag geen identieke zeshoeken bevatten



De gekozen tegel moet op een leeg vakje (zonder zeshoek of tuinelement erop) van je tuin worden geplaatst, waarbij geldt:

- op een vakje zonder enige aangrenzende zeshoeken, **OF**
- op een vakje grenzend aan één of meer zeshoeken. In dit geval moet het patroon **of** de kleur van de tegel gelijk zijn aan **minstens één** van de aangrenzende zeshoeken.

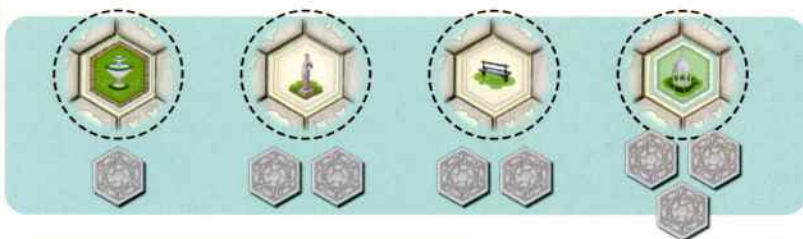


Er wordt een **groep** gevormd wanneer minstens twee zeshoeken met identieke patronen **of** identieke kleuren, **maar niet beide**, aangrenzend zijn. Een zeshoek kan deel zijn van de ene groep op basis van het patroon, en van een andere groep op basis van kleur.

Let op: Het is **niet toegestaan** om een groep te vormen of te vergroten als deze hierdoor 2 identieke zeshoeken bevat (hetzelfde patroon en dezelfde kleur), ongeacht of dit ontstaat door de zeshoek die je plaatst of door het verbinden van zeshoeken.



Als je er in slaagt om een fontein, een standbeeld, een bankje of een paviljoen volledig te omsluiten, ontvang je jokers uit de voorraad op basis van het omsloten element. Deze jokers moeten onmiddellijk op je opslagbord worden geplaatst. Als er niet genoeg ruimte op je opslagbord is, gaat het overschot aan jokers verloren. Het aantal jokers is onbeperkt. Als er geen jokers meer beschikbaar zijn in de voorraad, mag je elke andere geschikte vervanging gebruiken.



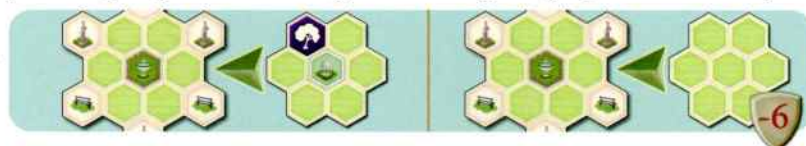
Let op: Als er op een bepaald moment in het spel niet genoeg tegels in de zak zitten om een tuinuitbreiding te vullen, worden alle tegels uit de toren in de zak gedaan. Als er nu alsnog niet genoeg tegels in de zak zitten, gaat het spel verder met minder tegels of zelfs zonder tegels op de stapel. In het laatste geval worden alle **lege** tuinuitbreidingen van de huidige rondestapel in het speelgebied opgedraaid.

C) EEN TUINUITBREIDING PLAATSEN

Tuinuitbreidingen bieden 5 of 7 extra vakjes voor tegels:

- kies een tuinuitbreiding **van jouw opslagbord** en betaal de kosten (zie pagina 4 voor details over het betalen van kosten), **OF**
- neem een **gedekte** tuinuitbreiding (met 7 lege vakjes) uit de voorraad door precies 6 punten op het scorespoor in te leveren (de score van een speler kan niet negatief zijn).

Plaats de gekozen tuinuitbreiding op een leeg uitbreidingsgebied rondom je fonteinbord op een manier naar keuze waarbij dezelfde plaatsingsregels als voor tegels worden gevolgd (zie linkerkolom).



D) PAssEN

Je **mag** passen als je niet meer zeshoeken wilt nemen of plaatsen. Je **moet** passen als je geen van de hiervoor genoemde acties kunt uitvoeren. Bij het passen mag je zoveel mogelijk zeshoeken van jouw opslagbord afleggen. De waarden van alle afgelegde zeshoeken tellen hierbij **als minpunten**.

De eerste speler die past ontvangt het startspelerfiche en verplaatst zijn scoresteen 1 vakje achteruit op het scorespoor. Alle spelers die passen kunnen tijdens fase 1 niet langer een beurt spelen. Zodra alle spelers gepast hebben, is fase 1 voorbij.

FASE 2: PUNTEN SCOREN

Beginnend met de startspeler tellen alle spelers hun score voor deze ronde op. Het draaiwiel geeft de 3 scorende patronen of kleuren voor deze ronde aan. Voor elke zeshoek in jouw tuin die overeenkomt met het patroon of de kleur die het wiel aangeeft, scoor je een aantal punten. Dezelfde zeshoek kan twee keer punten opleveren (op basis van het patroon en de kleur). Daarna scoort elke speler 1 punt voor elk **zichtbaar paviljoen** in hun tuin.

Als de score voor alle spelers is opgeteld, is fase 2 voorbij.

Het scorespoor is oneindig. Gebruik de puntenfiches in jouw kleur om het totale aantal punten bij te houden.

FASE 3: VOORBEREIDING VAN DE VOLGENDE RONDE

Draai het draaiwiel met de klok mee naar de volgende positie die met de lijnen wordt aangegeven. Leg in het speelgebied alle overgebleven tegels op de gedekte tuinuitbreidingen af in de toren en leg alle overgebleven tuinuitbreidingen gedekt terug in de voorraad.

Plaats de volgende rondestapel in het speelgebied en vul de bovenste tuinuitbreiding met precies 4 tegels die uit de zak worden getrokken.

De speler met het startspelerfiche plaatst deze in het speelgebied in de buurt van de volgende rondestapel en begint met de nieuwe ronde.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt nadat alle spelers tijdens de 4^e ronde gepast hebben. Er volgt zoals gewoonlijk een laatste scoretelling voor deze ronde, gevolgd door de eindscore.

EINDScore

Alle spelers maken hun opslagbord leeg. Voor elke overgebleven joker scoor je 1 punt. Voor **elke** overgebleven tegel of tuinuitbreiding scoor je minpunten op basis van het patroon dat erop staat (boom = **-1**, vogel = **-2**, etc.).

De evaluatiesteen wordt vervolgens naar het eerste vakje van het evaluatiespoor verplaatst (een blauwe zeshoek). Dit spoor toont de 6 kleuren, gevolgd door de 6 patronen. Van boven naar beneden op het spoor wordt eerst elke kleur en vervolgens elk patroon geëvalueerd.

Alle spelers scoren punten voor elke **groep van minstens 3 zeshoeken** die overeenkomt met de huidige evaluatie. Spelers kunnen binnen dezelfde evaluatie voor een onbeperkt aantal groepen punten scoren. Bij een groep scoor je punten voor elke aparte zeshoek, op basis van het patroon (zie rechts op het scorebord).

Daarnaast kunnen er 6 extra bonuspunten worden gescoord voor elke groep van 6 zeshoeken.



Na het berekenen van de eindscore wint de speler met de meeste punten. Bij een gelijkspel delen deze spelers de overwinning.

Spelvariant

Om het spel op enigszins andere wijze te spelen, draai je het scorebord om zodat het symbool zichtbaar is, en bevestig je het draaiwiel tijdens de voorbereiding aan deze zijde. Alle regels zijn gelijk aan het standaard spel, met de volgende uitzonderingen:



» Patronen scoren op een andere manier in fase 2.

» Er kunnen tijdens de eindscore extra bonuspunten worden gescoord voor groepen.



Eindscore voorbeeld

Martin gaat verder met zijn eindscore en verplaatst hiervoor zijn scoresteen op de juiste manier op het scorespoor. Hij begint met zijn opslagbord:



Daarna telt hij de punten voor zijn tuin:



Let op: Deze 2 tegels vormen een groep van slechts 2 zeshoeken. Voor deze groep scoor je geen punten omdat alleen groepen van minstens 3 zeshoeken punten opleveren.

CREDITS

Ontwikkeld door:



© 2022 Plan B Games Inc. Alle rechten voorbehouden.

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

info@planbgames.com | www.planbgames.com

Niets van dit product mag worden gereproduceerd zonder specifieke toestemming. Bewaar deze informatie ter referentie.

Geproduceerd in China

Spelontwerp: Michael Kiesling

Producent: Sophie Gravel

Ontwikkeling: Martin Bouchard,

André Bierth,

Moritz Thiele,

Anh Tú Tran

Art Direction: Sophie Gravel

Illustratie: Chris Quilliams

Grafisch ontwerp: Tarek Saoudi,

Nina Allen

3D modellen: Tarek Saoudi

Redactie: Martin Bouchard

Nederlandse vertaling: Kim Somberg,

Stefan Meeuwssen