

A decorative title graphic for the board game 'Azul Mini'. The word 'AZUL' is written in a large, stylized, blue and gold font. Below it, the word 'MINI' is written in a smaller, simpler font, flanked by two small blue arrows. Below 'MINI', the word 'SPELREGELS' is written in a gold font inside a small, ornate gold and blue frame. The entire graphic is set against a background of a blue and white tiled pattern.

AZUL
↳ MINI ↳
SPELREGELS





Azulejos (oorspronkelijk witte en blauwe keramische tegels) zijn een uitvinding van de Moren. De versiering valt in de smaak bij de Portugese koning Manuel I tijdens zijn bezoek aan het Alhambra, in het zuiden van Spanje. Hij is zo onder de indruk van de fabelachtige schoonheid van de Moorse decoraties in het interieur van het Alhambra dat hij zijn eigen paleis in Portugal met soortgelijke tegels laat versieren. Het is aan jullie om in opdracht van de koning de muren van het koninklijke paleis in Evora te verfraaien.

VOORBEREIDING

1. Geef elke speler een spelersbord en een plastic tray (A).
Gebruik de zijde met de gekleurde muur en schuif deze in jouw plastic tray. (Zie *Spelvariant* om met de grijze zijde te spelen). Alle spelers moeten dezelfde zijde gebruiken.
2. Schuif beide scoretellers (B) naar vak "0" op jouw scorespoor.
3. 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.

4. Vul de zak (D) met de 100 tegels (20 in elke kleur) (E).
5. De speler die als laatste in Portugal is geweest, ontvangt de startspelertegel (F) en plaatst willekeurig 4 tegels uit de zak op elk van de fabrieksschijven.

Leg ongebruikte spelersborden en fabrieksschijven aan de kant.



DOEL VAN HET SPEL

De speler met de meeste punten wint. Het spel eindigt na de ronde waarin tenminste één speler een horizontale lijn van 5 opeenvolgende tegels op zijn muur maakt.



SPELVERLOOP

Het spel verloopt over meerdere rondes, die elk bestaan uit drie fases:

- A. Fabrieksaanbod
- B. Muurbekleding
- C. Voorbereiding van de volgende ronde

A. Fabrieksaanbod

De startspeler legt de startspelertegel in het midden van de tafel en speelt zijn eerste beurt. Daarna verloopt het spel volgens de wijzers van de klok.

Tijdens je beurt moet je op één van de volgende manieren tegels nemen:

OFWEL

- a) Neem **alle tegels van dezelfde kleur** van één van de fabrieksschijven en leg de rest van de tegels van deze fabrieksschijf in het midden van de tafel.
- OF
- b) Neem **alle tegels van dezelfde kleur** van het midden van de tafel. Als je in de huidige ronde de eerste speler bent die dat doet, dan ontvang je ook de startspelertegel en leg je deze op het meest linkse vak van jouw vloerlijn.



Leg dan de tegels die je nam op één van de 5 patroonlijnen van jouw spelersbord (op de eerste lijn is er plaats voor 1 tegel, op de vijfde lijn voor 5).

- Leg de tegels één voor één en **van rechts naar links** op de gekozen patroonlijn.
- Liggen er al tegels op de patroonlijn, dan mag je enkel tegels van **dezelfde kleur** toevoegen.
- Zodra alle vakken van een patroonlijn gevuld zijn, is die lijn compleet. Als je patroonlijn compleet is maar je nog tegels over hebt, dan moet je deze overige tegels op jouw vloerlijn leggen (zie *Vloerlijn*).



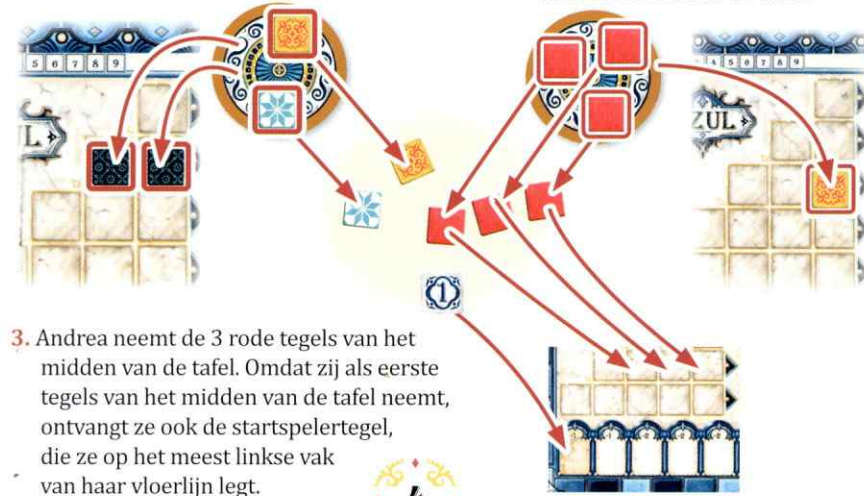
Je doel in deze fase is om zoveel mogelijk van je patroonlijnen compleet te maken, want tijdens de volgende fase 'Muurbekleding' mag je alleen tegels van complete patroonlijnen verschuiven naar overeenkomstige lijnen op jouw muur om punten te scoren.

- In alle latere rondes geldt de volgende regel: je mag **geen** tegels van een bepaalde kleur op een patroonlijn leggen als er al een tegel van die kleur op de overeenkomstige lijn van jouw muur ligt.

VOORBEELD EERSTE BEURT

1. Tijdens zijn beurt neemt Oliver de 2 zwarte tegels van een fabrieksschijf en legt hij de 2 overgebleven tegels in het midden van de tafel.

2. Martin neemt de gele tegel van een fabrieksschijf en legt de 3 overgebleven rode tegels in het midden van de tafel.



3. Andrea neemt de 3 rode tegels van het midden van de tafel. Omdat zij als eerste tegels van het midden van de tafel neemt, ontvangt ze ook de startspelertegel, die ze op het meest linkse vak van haar vloerlijn legt.



Vloerlijn

Als je tegels neemt en je deze niet volgens de regels op een patroonlijn kan of wil neerleggen, dan moet je ze **van links naar rechts** op je **vloerlijn** leggen. Deze tegels zijn op de vloer gevallen en zijn tijdens de fase 'Muurbekleding' minpunten waard. *Als alle vakken van jouw vloerlijn gevuld zijn, leg je de resterende tegels die je nog op je vloerlijn had moeten leggen, terug in de doos.*

Deze fase is voorbij zodra alle tegels van het midden van de tafel EN van alle fabrieksschijven zijn weggenomen. Ga verder met de fase 'Muurbekleding'.



Andrea neemt 2 gele tegels van een fabrieksschijf.

Ze mag deze niet op haar tweede of derde patroonlijn leggen, aangezien er in de overeenkomstige lijnen op haar muur al gele tegels liggen.

Ze mag de tegels ook niet op de vierde patroonlijn leggen, omdat daar al een blauwe tegel ligt en er geen tegels van verschillende kleuren op dezelfde patroonlijn mogen liggen.

Ze mag dus ofwel één tegel op de eerste patroonlijn leggen en de overgebleven tegel op haar vloerlijn (A), ofwel beide tegels op de vijfde patroonlijn leggen (B).

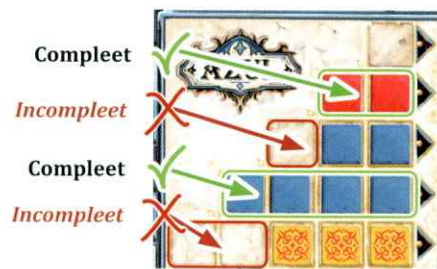
Ze zou zelfs beide tegels op haar vloerlijn mogen leggen (C).



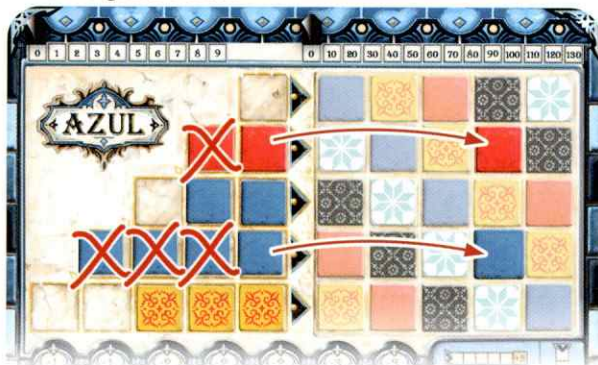
B. Muurbekleding

Deze fase kan door alle spelers gelijktijdig worden uitgevoerd. Ze leggen tegels van hun complete patroonlijnen op hun muur, waarbij geldt:

- A) Werk je patroonlijnen **van boven naar beneden** af. Neem alleen de **meest rechtse** tegel van elke **complete** lijn en leg deze op het vak met dezelfde kleur in de overeenkomstige lijn van jouw muur. Zodra je een tegel op jouw muur legt, scoor je punten (zie *Punten scoren*).
- B) Resterende tegels van complete patroonlijnen worden van het bord verwijderd en voorlopig in de doos afgelegd.



Tegels van **patroonlijnen die bij het begin van deze fase incompleet waren**, blijven op het spelbord liggen voor de volgende ronde.



- A) De tweede patroonlijn van Oliver is compleet met 2 rode tegels. Hij legt de meest rechtse tegel van zijn patroonlijn op het rode vak van zijn muur, op dezelfde lijn. Hiermee scoort hij 1 punt (zie *Punten scoren*).

Zijn derde patroonlijn is nog niet compleet, dus voorlopig doet hij daar nog niets mee. Zijn vierde patroonlijn is ook compleet. Hij legt de meest rechtse blauwe tegel op het blauwe vak van zijn muur, op dezelfde lijn (en scoort hiermee 1 punt). Hij negeert zijn vijfde patroonlijn, want die is nog niet compleet.

- B) Vervolgens verwijdert hij de resterende tegels van zijn tweede en vierde patroonlijn en legt deze in de doos. De tegels op zijn derde en vijfde patroonlijn blijven op het bord liggen.



Punten scoren

Elke tegel die je naar je muur verplaatst, wordt steeds op het vak gelegd dat overeenkomt met zijn kleur. Hiermee scoor je als volgt punten:

- Grenzen er **geen** tegels (verticaal of horizontaal) aan de zojuist geplaatste tegel, dan scoor je 1 punt op het scorespoor.

Met het plaatsen van de rode tegel scoor je 1 punt.



- Als er tegels naast jouw tegel liggen, doe dan het volgende: Controleer eerst of er 1 of meer tegels **horizontaal** grenzen aan de zojuist geplaatste tegel. Tel al deze tegels (**inclusief de zojuist geplaatste tegel**) en scoor dat aantal punten.

Met het plaatsen van de gele tegel scoor je 3 punten voor de 3 horizontaal aangrenzende tegels (inclusief de gele tegel die zojuist werd geplaatst).



Controleer of er 1 of meer tegels **verticaal** grenzen aan de zojuist geplaatste tegel. Je scoort dat aantal punten (**inclusief de zojuist geplaatste tegel**).

Met het plaatsen van de blauwe tegel scoor je 3 punten voor de verticaal aangrenzende tegels.



Met het plaatsen van de gele tegel scoor je 4 punten voor de horizontaal aangrenzende tegels en 3 punten voor de verticaal aangrenzende tegels.



Controleer aan het einde van de fase 'Murbekleding' of er tegels op jouw vloerlijn liggen. Voor elke tegel op jouw vloerlijn verlies je het aantal punten dat erboven vermeld staat. Schuif jouw scoreteller achteruit op het scorespoor (je score kan echter nooit onder nul uitkomen).



Verwijder tenslotte alle tegels van jouw vloerlijn en leg ze in de doos.

Opmerking: ligt de startspelertegel op jouw vloerlijn, dan telt deze daar als een normale tegel. Leg deze tegel daarna niet in de doos, maar leg deze voor je neer.



Oliver verliest in totaal 8 punten, omdat zijn vloerlijn 4 tegels en de startspelertegel bevat.

C. Voorbereiding van de volgende ronde

Heeft er nog niemand een horizontale lijn van 5 opeenvolgende tegels op zijn muur (zie *Einde van het spel*), bereid dan de volgende ronde voor. De speler met de startspelertegel vult alle fabrieksschijven weer aan met 4 tegels uit de zak. Is de zak leeg, vul deze dan opnieuw met de tegels die je in de doos hebt afgelegd en ga verder met de aanvulling van de fabrieksschijven. Daarna begint de volgende ronde.

Het is uitzonderlijk, maar mocht het gebeuren dat je opnieuw zonder tegels komt te zitten nadat je de zak hebt aangevuld met afgelegde tegels, dan begint de volgende ronde, ook al zijn niet alle fabrieksschijven volledig aangevuld.

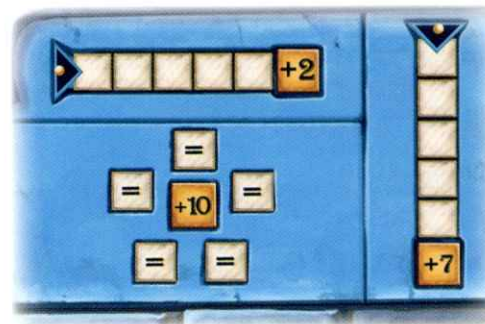


EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra er **na** de fase 'Murbekleding' minstens één speler is die tenminste één lijn van 5 **horizontaal** aangrenzende tegels op zijn muur heeft gemaakt.

Zodra het spel ten einde is, scoor je extra punten als je aan de volgende voorwaarden voldoet:

- Scoor 2 punten voor elke complete horizontale lijn van 5 opeenvolgende tegels op je muur.
- Scoor 7 punten voor elke complete verticale lijn van 5 opeenvolgende tegels op je muur.
- Scoor 10 punten voor elke kleur waarvan je alle tegels (5) op je muur hebt geplaatst.



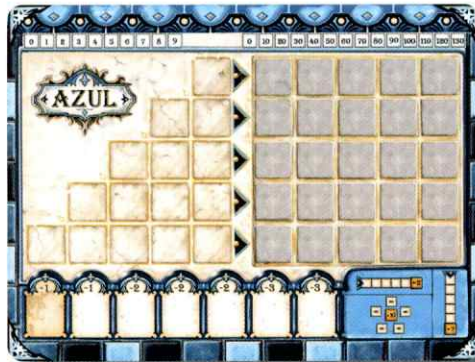
De speler met de meeste punten op zijn of haar scorespoor wint het spel. Zijn er spelers met een gelijke score, dan wint van hen de speler met de meeste complete horizontale lijnen op zijn muur. Is er dan nog steeds sprake van een gelijkspel, dan delen de betreffende spelers de overwinning.



SPELVARIANT

Voor een nieuwe ervaring kun je de grijze zijde van de bordes gebruiken. De regels zijn identiek aan die van het gewone spel, met één uitzondering. Als je een tegel van een patroonlijn op je muur legt, dan mag je die tegel op een willekeurig vak van de overeenkomstige muurlijn leggen.

Echter, tijdens het spel geldt dat er zowel op een **horizontale** lijn als op een **verticale** lijn van je muur slechts één tegel van een kleur mag liggen.



Speciale situatie:

Tijdens de fase Muurbekleding kan het gebeuren dat je de meest rechtse tegel van een bepaalde patroonlijn niet op je muur kan plaatsen, omdat er geen geschikte positie meer voor beschikbaar is. In dat geval moet je direct **alle** tegels van deze patroonlijn in je vloerlijn leggen (zie *Vloerlijn*).

CREDITS

Spelontwerp: Michael Kiesling

Producent: Sophie Gravel

Illustraties: Chris Quilliams

Grafisch ontwerp: Adrian Harper

Redactie: Pierre-Olivier Gravel

Nederlandse editie: Stefan Meeuwssen

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

Ontwikkeld door:



© 2023 Plan B Games Inc.

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

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

info@planbgames.com

www.planbgames.com

Bewaar deze informatie ter referentie.

Geproduceerd in China.