



AZUL

ZOMERPAVILJOEN

SPELREGELS



NEXT MOVE



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 af 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* 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 kiest een **spelersbord (A)** in een speelkleur (aangegeven met de gekleurde cirkel tussen de rode en oranje sterren) en legt deze voor zich neer zodat de zijde met de gekleurde sterren naar boven ligt.
2. Leg de **fabrieksschijven (B)** in een cirkel in 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.
3. Leg het **scorebord (C)** naast de fabrieksschijven.
4. Zet de **rondesteen (D)** op het vakje voor ronde 1. De rondesteen 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.
5. Elke speler pakt een **scoresteen** in zijn kleur **(E)** en legt deze op het 5^e vakje van het scorespoor op het scorebord.
6. Vul de **zak (F)** met de 132 **tegels (G)**. Trek blind 10 tegels uit de zak en verdeel deze willekeurig over de **voorraadvakken** die in het midden van het scorebord staan afgebeeld.
7. Vul elke fabrieksschijf met precies 4 tegels die ook willekeurig uit de zak worden getrokken. Leg de zak voor nu aan de kant.
8. Leg het **startspelerfiche (H)** in het midden van de tafel.
9. Plaats de **toren (I)** tussen de fabrieksschijven en het scorebord.
10. Leg de **puntenfiches (J)** opzij, deze zullen tijdens het scoren gebruikt worden.

Leg alle ongebruikte spelersborden, scorestenen 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 een 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.

FASE 1: TEGELS NEMEN

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

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

Als er één 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.

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 één 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 het startspelerfiche en legt deze naast jouw spelersbord. Zet je scoresteen een aantal vakjes **achteruit** op het scorespoor gelijk aan het aantal tegels dat je **deze beurt** hebt genomen, maar niet verder terug dan het eerste vakje.

Als je scoresteen al op het eerste vakje staat, mag je alsnog tegels uit het midden van de tafel nemen zonder je scoresteen achteruit te zetten.



HET STARTSPELERFICHE

De speler die het startspelerfiche heeft, zal de eerste speler zijn 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 tegels van de fabrieksschijven te kiezen, volgens de standaard regels.

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

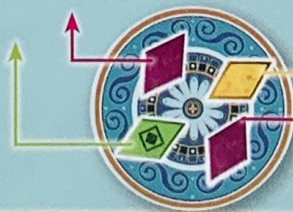
VOORBEELD VAN EEN BEURT

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 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 het startspelerfiche pakken. Hij moet zijn scoresteen 4 vakjes achteruit zetten.



DE JOKERKLEUR

Tijdens elke ronde is één van de 6 tegelkleuren een jokerkleur. Het rondespoor 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 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 **toren** (zie voorbeelden A en B op pagina 5). Het spel gaat dan verder met 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. Alle andere tegels die nodig zijn om op dit vak te spelen, moeten worden afgelegd in de toren.
- Voor de ster in het midden van het spelersbord mag je zelf bepalen waar welke kleur tegels geplaatst wordt, zolang alle 6 tegels maar een 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 wilt plaatsen. Alle andere benodigde tegels worden daarna in de toren afgelegd.

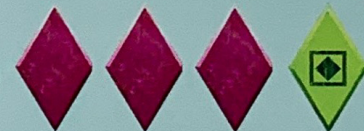
TIP VOOR HET GEBRUIK VAN JOKERTEGELS:

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 5).

Een tegel in de jokerkleur kan 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** één 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 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, ontvang je één punt. Zet je scoresteen één vakje vooruit op het scorespoor.

Als je een tegel **naast één of meer verbonden tegels** plaatst, ontvang je **één punt voor elk van deze tegels** (zie voorbeeld B-E op pagina 5). Alleen vakken die naast elkaar op een ster liggen, gelden als verbonden.

Het scorespoor is oneindig. Zodra je 80 punten passeert, ontvang je een puntenfiche en legt deze voor je neer om het totale aantal punten bij te houden.



Je ontvangt in de volgende gevallen een **extra bonusscore** in de vorm van **extra tegels** van de voorraadvakken op het scorebord, als...

- ... je de 4 aangrenzende vlakken rondom **een pilaar** met tegels hebt bedekt. Je moet dan direct **één** willekeurige tegel naar keuze nemen.
- ... 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 scorebord aan met tegels uit de zak. Mocht de zak leeg zijn, vul deze dan met alle tegels uit de toren 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 scoor je **geen** punten.

Alle andere tegels die je over hebt, moeten worden afgelegd in de toren. Voor elke afgelegde tegel verlies je 1 punt op het scorespoor (zie voorbeeld F op deze pagina). 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 toren.

Ina scoort deze beurt 1 punt.

Omdat ze de overige blauwe tegel later nog kan gebruiken, laat ze deze naast haar spelersbord liggen.



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 één tegel op vak '3' en legt de andere 2 af in de toren.

Hier scoort ze 1 punt voor omdat er geen andere tegels verbonden zijn met dit vak van de rode ster.

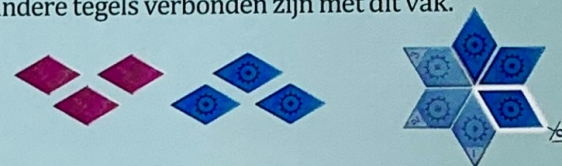


C

Andrea heeft 3 blauwe tegels en 3 paarse joker-tegels 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 toren.

Andrea scoort deze beurt 3 punten omdat er 2 andere tegels verbonden zijn met dit vak.



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 toren 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.



E

Erica 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.



F

Erica heeft 4 groene en 2 rode tegels.

Ze past en neemt de 4 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 toren en verliest 2 punten op het scorespoor.



FASE 3: VOORBEREIDING VAN DE VOLGENDE RONDE

Deze taak wordt uitgevoerd door de startspeler.

Als ronde 6 nog niet is bereikt, wordt de rondesteen naar de volgende ronde verplaatst en wordt met deze ronde gestart. Als ronde 6 al is bereikt, ga je door naar het einde van het spel (zie volgende pagina).

Vul alle fabrieksschijven met precies 4 nieuwe, willekeurige tegels uit de zak.

Is de zak leeg, vul deze dan met alle tegels uit de toren 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 toren zijn, start je de volgende ronde zoals gewoonlijk, ondanks dat niet alle fabrieksschijven aangevuld zijn.

Leg het startspelerfiche 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.



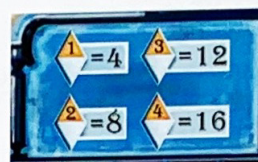
EINDE VAN HET SPEL

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

- 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 1'en** hebt bedekt, scoor je 4 punten.
- Als je **alle 2'en** hebt bedekt, scoor je 8 punten.
- Als je **alle 3'en** hebt bedekt, scoor je 12 punten.
- Als je **alle 4'en** 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 toren en verlies je 1 punt per tegel.

De speler met de meeste punten wint het spel. In geval van een gelijkspel delen de spelers de overwinning.

SPELVARIANT

Om het spel op enigszins andere wijze te spelen, draaien alle spelers hun spelersbord om naar de andere zijde waarop de sterren zonder kleur staan afgebeeld. De regels zijn gelijk aan het standaard spel, 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 standaard spel.
 - ◊ 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 ontvangt punten voor deze sterren zoals in de standaard regels is omschreven.
- Let er goed op dat de cijfers op de sterren aan de andere zijde van het spelersbord anders zijn.



CREDITS

Ontwikkeld door:



© 2020 Plan B Games Inc.

Alle rechten voorbehouden.

Bewaar deze informatie ter referentie.

Niets van dit product mag worden gereproduceerd zonder specifieke toestemming.

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

info@nextmovegames.com

www.nextmovegames.com

Geproduceerd in China

Spelontwerp: Michael Kiesling

Producent: Sophie Gravel

Ontwikkeling: Peter Eggert, Katja Volk,
André Bierth, Moritz Thiele

Art Direction: Sophie Gravel

Illustraties: Chris Quilliams

Grafisch Ontwerp: Maryse Hébert-Lemire

Redactie: Katja Volk

Nederlandse vertaling: Kim Somberg &
Stefan Meeuwssen

