AZUL

Regras

AZUL

UM JOGO DE MICHAEL KIESLING

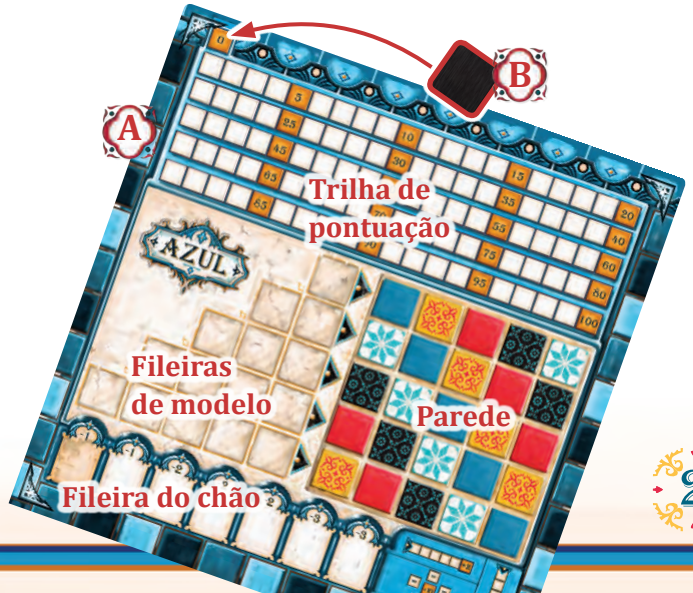
Criados pelos Mouros, os azulejos (inicialmente peças de cerâmica em azul e branco) tiveram total adesão pelos Portugueses quando seu rei Manuel I, em uma visita ao palácio de Alhambra no sul da Espanha, ficou fascinado pela perfeição deslumbrante da cerâmica mourisca. O rei, boquiaberto diante da beleza do interior de Alhambra, ordenou imediatamente que seu próprio palácio em Portugal tivesse as paredes decoradas com azulejos semelhantes. Azul leva você, um artista em assentamento de azulejos, para decorar as paredes do Palácio Real de Évora.

Preparação do Jogo

1. Dê a cada participante um tabuleiro de jogador **(A)**. Vire o seu tabuleiro para o lado que contém a parede colorida. (Ver Partida Alternativa para jogar com o lado cinza do tabuleiro de jogador). Todos os jogadores devem usar o mesmo lado.
2. Pegue 1 marcador de pontuação **(B)** e coloque-o no espaço "0" da sua trilha de pontuação.
3. Coloque os Expositores de Fábrica **(C)** em um círculo ao redor do centro da mesa:
   - Em uma partida com 2 jogadores, coloque 5 Expositores de Fábrica.
   - Em uma partida com 3 jogadores, coloque 7 Expositores de Fábrica.
   - Em uma partida com 4 jogadores, coloque 9 Expositores de Fábrica.
4. Preencha o saco **(D)** com as 100 peças (20 de cada cor) **(E)**.
5. O jogador que tiver visitado Portugal mais recentemente pega o marcador de primeiro jogador **(F)** e preenche cada Expositor de Fábrica com exatamente 4 peças retiradas aleatoriamente do saco.

Devolva para a caixa quaisquer tabuleiros de jogador, marcadores de pontuação e Expositores de Fábrica não utilizados.









Objetivo do jogo

Ser o jogador com mais pontos no fim da partida. A partida acaba após a rodada na qual pelo menos um jogador tiver completado uma fileira horizontal de 5 azulejos consecutivos em sua parede.



A Partida

A partida consiste de várias rodadas, cada uma das quais é composta por três fases:

A. Oferta da fábrica

B. Revestimento de parede

C. Preparação para a próxima rodada

A. Oferta da fábrica

O jogador inicial coloca o marcador de primeiro jogador no centro da mesa e realiza seu primeiro turno. O jogo segue em sentido horário.

No seu turno, você deve pegar azulejos de um dos seguintes modos:

a) Pegue **todos os azulejos da mesma cor** de qualquer Expositor de Fábrica e mova os azulejos restantes nesse Expositor de Fábrica para o centro da mesa.

OU

b) Pegue **todos os azulejos da mesma cor** do centro da mesa. Se, nessa rodada, você for o primeiro jogador a pegar azulejos do centro da mesa, pegue também o marcador de primeiro jogador e coloque-o no espaço livre mais à esquerda na sua fileira do chão.

Em seguida, adicione os azulejos que você pegou em **uma** das 5 fileiras de modelo no seu tabuleiro de jogador (a primeira fileira tem 1 espaço para conter 1 azulejo e a quinta fileira tem 5).



Coloque azulejos da direita para a esquerda.

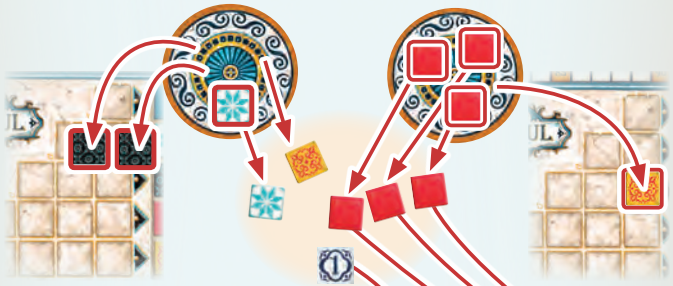
- Coloque os azulejos, um por um, **da direita para a esquerda** na fileira de modelo que você escolheu.
- Se a fileira de modelo já contiver azulejos, você só poderá adicionar azulejos da **mesma** cor a essa fileira.
- Quando todos os espaços de uma fileira de modelo forem preenchidos, essa fileira é considerada completa. Se tiver pegado mais azulejos do que é capaz de colocar na fileira de modelo que escolheu, você deverá colocar os azulejos excedentes na fileira do chão (ver Fileira do Chão).

Seu objetivo nessa fase é completar a maior quantidade possível das suas fileiras de modelo, pois, durante a fase de Revestimento de Parede, você só poderá mover azulejos das fileiras de modelo que estiverem completas para ganhar pontos colocando-as nas fileiras correspondentes da sua parede.

Exemplo de primeiros turnos

1. No turno de Peter, ele pega 2 azulejos pretos de um Expositor de Fábrica e coloca os azulejos restantes no centro da mesa.

2. Martin pega o azulejo amarelo de um Expositor de Fábrica e coloca os 3 azulejos vermelhos restantes no centro da mesa.



3. Em seguida, Andrea pega esses 3 azulejos vermelhos do centro da mesa. Visto que ela é a primeira a pegar azulejos do centro da mesa, ela também pega o marcador de primeiro jogador e o coloca no espaço da extrema esquerda da sua fileira do chão.



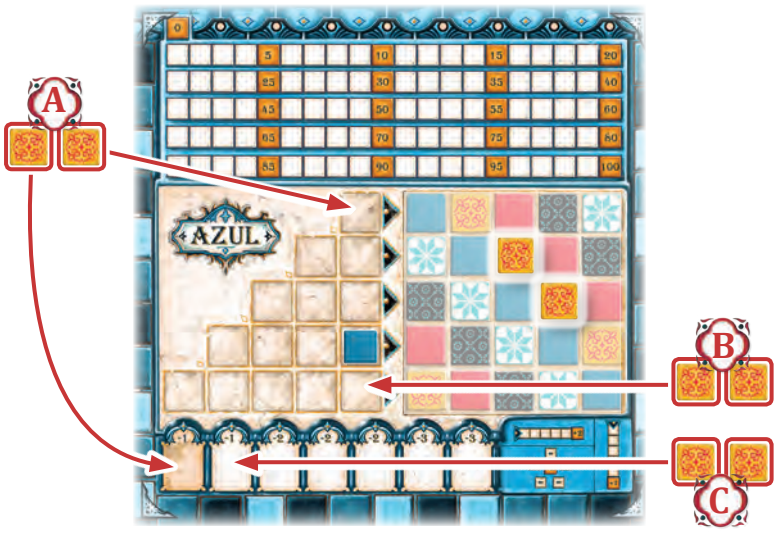
- Em todos os turnos subsequentes, você também deverá seguir a seguinte regra: Você **não pode** colocar azulejos de uma certa cor em uma fileira de modelo cuja fileira correspondente na sua parede já contenha um azulejo dessa cor.

Fileira do chão

Quaisquer azulejos que você tenha pegado e que não possa ou não queira colocar de acordo com as regras devem ser colocados na sua **fileira do chão**, preenchendo seus espaços **da esquerda para a direita**. Considera-se que esses azulejos caíram no chão e eles subtraem pontos na fase de Revestimento de Parede. *Se todos os espaços da sua fileira do chão estiverem ocupados, devolva quaisquer outros azulejos caídos para a **tampa** da caixa do jogo para mantê-los guardados por ora.*

Essa fase termina quando não houver mais azulejos no centro da mesa NEM em qualquer Expositor de Fábrica.

Em seguida, prossiga para a fase de Revestimento de Parede**.**



Andrea pega 2 azulejos amarelos de um Expositor de Fábrica. Ela não pode colocá-los em sua segunda ou terceira fileira de modelo, pois suas fileiras correspondentes na parede possuem, cada uma, um azulejo amarelo.

Ela também não pode colocá-los na quarta fileira de modelo, pois já há 1 azulejo azul ali e ela não pode adicionar azulejos de uma cor diferente à fileira.

Ela pode, no entanto, colocar 1 deles na primeira fileira de modelo e colocar o azulejo excedente na fileira do chão (A).

Em vez disso, ela pode colocar ambos azulejos na quinta fileira de modelo (B).

Ela pode até optar por colocar ambos azulejos na fileira do chão (C).

B. Revestimento de parede

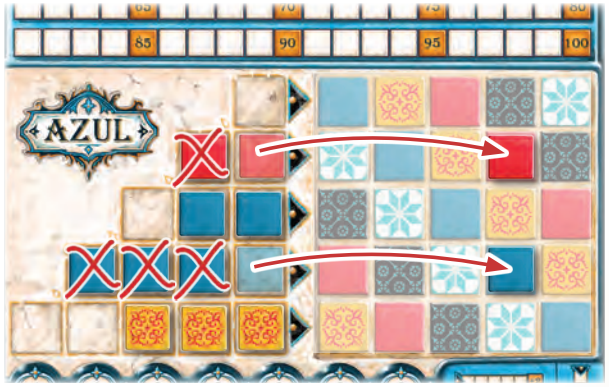
Essa fase pode ser realizada por todos os jogadores simultaneamente ao moverem azulejos das suas fileiras de modelo completas para as suas paredes.



A) Mexa nas suas fileiras de modelo **de cima para baixo**. Mova o azulejo da **extrema direita** de cada fileira **completa** para o espaço de mesma cor na fileira correspondente da sua parede. Cada vez que você move um azulejo, você ganha pontos imediatamente (ver Pontuação).

B) Em seguida, remova todos os azulejos de quaisquer fileiras de modelo que não tenham mais um azulejo no espaço da **extrema direita**. Coloque-os na **tampa** da caixa do jogo para deixá-los guardados por ora.

Feito isso, quaisquer azulejos restantes nas **fileiras de modelo** permanecerão no seu tabuleiro de jogador para a próxima rodada.



A) A segunda fileira de modelo de Peter está completa com 2 azulejos vermelhos. Portanto, ele move o azulejo da extrema direita dessa fileira de modelo para o espaço vermelho na parede (e imediatamente ganha 1 ponto, ver Pontuação).

Visto que a terceira fileira de modelo não está completa, ele a ignora.

A partir da sua quarta fileira de modelo completa, ele move o azulejo azul da extrema direita para o espaço azul na parede (e imediatamente ganha 1 ponto).

Ele ignora a quinta fileira de modelo, pois ela não está completa.

B) Depois disso, ele remove os azulejos restantes da segunda e quarta fileiras de modelo e os coloca na tampa da caixa do jogo. Os azulejos em sua terceira e quinta fileiras de modelo permanecem no tabuleiro dele.

Pontuação

Cada azulejo que você move para a sua parede sempre será colocado no espaço correspondente à cor do azulejo e imediatamente concederá pontos da seguinte maneira:

- Se **não** houver azulejos diretamente adjacentes (vertical ou horizontalmente) ao azulejo recém-colocado, ganhe 1 ponto na trilha de pontuação.



Colocar o azulejo vermelho concede 1 ponto.

- Se houver azulejos adjacentes, no entanto, siga estas instruções:

  Primeiramente, verifique se há 1 ou mais azulejos conectados **horizontalmente** ao azulejo recém-colocado. Se houver, conte todos esses azulejos conectados **(inclusive o recém-colocado)** e ganhe uma quantidade de pontos equivalente.

Neste exemplo, colocar o azulejo amarelo concede 3 pontos para os 3 azulejos horizontalmente conectados (inclusive o azulejo amarelo recém-colocado).



Em seguida, verifique se há 1 ou mais azulejos conectados **verticalmente** ao azulejo recém-colocado. Se houver, conte todos esses azulejos conectados **(inclusive o azulejo recém-colocado)** e ganhe uma quantidade de pontos equivalente.

Neste exemplo, colocar o azulejo azul concede 3 pontos para os azulejos conectados verticalmente.



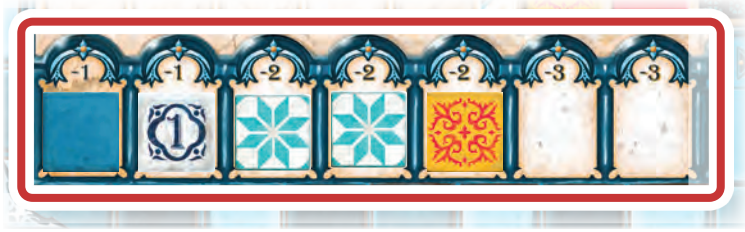
Neste exemplo, colocar o azulejo amarelo concede, além dos 4 pontos pelos azulejos horizontalmente conectados, 3 pontos por aqueles conectados verticalmente.



Por fim, no final da fase de Revestimento de Parede, verifique se você possui azulejos na sua **fileira do chão**. Para cada azulejo na sua fileira do chão, você perde a quantidade de pontos indicada logo acima dele. Ajuste o marcador de pontuação na sua trilha de pontuação adequadamente (no entanto, você nunca pode ter menos de 0 pontos).



Depois disso, remova todos os azulejos da sua fileira do chão e coloque-os na tampa da caixa do jogo. ***Observação:*** Se você estiver com o marcador de primeiro jogador na sua fileira do chão, ele conta como um azulejo normal ali. Mas, em vez de colocá-lo na tampa do jogo, coloque-o à sua frente.



Peter perde um total de 8 pontos, pois ele tem 4 azulejos e o marcador de primeiro jogador na sua fileira do chão.

C. Preparação para a próxima rodada

Caso ninguém tenha completado uma fileira horizontal de 5 azulejos consecutivos em sua parede (ver Fim do jogo), prepare a próxima rodada. O jogador com o marcador de primeiro jogador reabastece cada um dos Expositores de Fábrica com 4 azulejos do saco, assim como foi feito na preparação. Se o saco estiver vazio, reabasteça-o com todos os azulejos que foram colocados na tampa da caixa do jogo e continue preenchendo os Expositores de Fábrica restantes. Em seguida, inicie a nova rodada.

Na rara ocasião em que você ficar sem azulejos novamente e não houver mais nenhum na tampa da caixa, comece a nova rodada como de costume mesmo que nem todos os Expositores de Fábrica estejam adequadamente preenchidos.

Fim do jogo

O jogo acaba logo **após** a fase de Revestimento de Parede na qual pelo menos um jogador tiver completado pelo menos uma fileira **horizontal** com 5 azulejos consecutivos em sua parede.

Quando o jogo acabar, ganhe pontos extras se tiver atingido os seguintes objetivos:

- Ganhe 2 pontos para cada fileira horizontal completa de 5 azulejos consecutivos na sua parede.
- Ganhe 7 pontos para cada fileira vertical completa de 5 azulejos consecutivos na sua parede.
- Ganhe 10 pontos para cada cor da qual todos os 5 azulejos tenham sido colocados na sua parede.

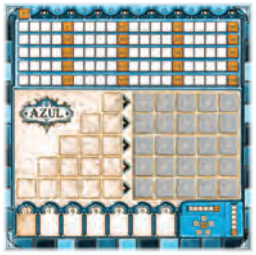


O jogador com mais pontos em sua trilha de pontuação vence o jogo. Em caso de empate, o jogador empatado com mais linhas horizontais completas vence o jogo. Se isso não resolver o empate, a vitória é compartilhada.



Partida Alternativa

Para um jogo ligeiramente diferente, use o lado cinza dos tabuleiros de jogador. As regras são exatamente as mesmas de uma partida normal, exceto pelo fato de que, quando você move um azulejo de uma fileira de modelo para a parede, você pode colocá-lo em qualquer espaço da fileira correspondente na parede. No entanto, à medida em que a partida avança, em cada uma das 5 fileiras **verticais** da sua parede, não pode aparecer a mesma cor mais de uma vez. Lembre-se também de que, em cada fileira horizontal, também não pode aparecer a mesma cor mais de uma vez.



Exceção: Na fase de assentamento de azulejos, pode ocorrer de você não ser capaz de mover o azulejo da extrema direita de certa fileira de modelo para a parede devido ao fato de não haver mais um espaço válido para ele. Nesse caso, você deve colocar imediatamente **todos** os azulejos dessa fileira de modelo na sua fileira do chão (ver Fileira do chão).

Créditos

Design do Jogo: Michael Kiesling
Produção: Sophie Gravel
Desenvolvimento: Viktor Kobilke e Philippe Schmit
Direção de Arte: Philippe Guérin
Ilustrações: Chris Quilliams
Design Gráfico: Philippe Guérin, Karla Ron e Marie-Eve Joly
Comunicações: Mike Young
Relações Exteriores: Andrea Ahlers e Katja Wienicke
Edição: Sophie Gravel, Viktor Kobilke
Marketing: Martin Bouchard
Desenvolvimento por:

NEXT MOVE

© 2018 Plan B Games Inc.
Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem autorização específica. 19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0, Canadá.
info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com
Conserve esta informação para os seus registros.
Feito na China.

GALÁPAGOS JOGOS

Equipe formada por pessoas muito legais que acreditam que jogos de tabuleiro são uma forma de entretenimento fantástica!

Tradução: Bárbara Coelho
Revisão: Priscilla Freitas e Matheus Farina
Diagramação BR: Danilo Sardinha
www.GalapagosJogos.com.br