



Es waren eigentlich die Mauren, die die ursprünglich weiß-blauen Keramikfliesen, genannt Azulejos, einstmais einführten. Doch die Portugiesen vereinnahmten sie ganz für sich, nachdem König Manuel I. bei einem Besuch der Alhambra in Südspanien von der Schönheit der schmuckvollen Fliesen geradezu überwältigt worden war. Sofort wies er seine Bediensteten an, dass die Wände seines eigenen Palastes in Evora mit ähnlich prachtvollen Fliesen zu verzieren seien. Azul lädt euch dazu ein, ihm diesen Wunsch zu erfüllen.

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler erhält eine Spielerablage (A) und legt sie so vor sich ab, dass die farbige Wand nach oben zeigt. (Die Änderungen für das Spiel mit der grauen Seite sind im Abschnitt **Variante** beschrieben). Alle Spieler müssen die gleiche Seite benutzen.
- Jeder nimmt sich einen Punktemarker (B) und legt ihn auf Feld 0 seiner Punkteleiste.
- Ordnet der Spielerzahl entsprechend mehrere Manufakturplättchen (C) als Kreis um die Tischmitte an:
 - Im Spiel zu zweit: Legt 5 Manufakturplättchen aus.
 - Im Spiel zu dritt: Legt 7 Manufakturplättchen aus.
 - Im Spiel zu viert: Legt 9 Manufakturplättchen aus.
- Füllt den Beutel (D) mit den 100 Fliesen (20 pro Farbe) (E).
- Wer von euch zuletzt in Portugal war, erhält den Startspielermarker (F) und legt ihn vor sich ab. Dann bestückt er jedes ausliegende Manufakturplättchen mit genau 4 Fliesen, die er zufällig aus dem Beutel zieht. Legt den Beutel anschließend für später beiseite.

Legt etwaige ungenutzte Spielerablagen, Punktemarker und Manufakturplättchen zurück in die Schachtel.



ZIEL DES SPIELS

Sei am Spielende der Spieler mit den meisten Punkten. Das Spiel endet nach der Runde, in der mindestens ein Spieler eine horizontale Reihe seiner Wand mit 5 Fliesen vervollständigt hat.



Dann musst du sofort alle Fliesen, die du genommen hast, einer der 5 Musterreihen deiner Spielerablage zuweisen (die erste Reihe hat nur Platz für 1 Fliese, die fünfte für 5):

- Lege die Fliesen **von rechts nach links** auf die leeren Felder der gewählten Musterreihe.
- Falls die Musterreihe bereits Fliesen enthält, darfst du nur Fliesen **derselben Farbe** hinzufügen.
- Sobald alle Felder einer Musterreihe belegt sind, **nach links hinzu**.

Bodenreihe

Alle Fliesen, die du genommen hast, aber nicht den Regeln entsprechend in einer Musterreihe unterbringen kannst oder willst, musst du **von links nach rechts** auf die leeren Felder deiner Bodenreihe legen. Diese Fliesen sind sozusagen zu Bruch gegangen und bringen in der Fliesungsphase Minuspunkte. Falls alle Felder deiner Bodenreihe belegt sein sollten, lege **hinzukommende Fliesen stattdessen in den Schachteldeckel**.

Dein Ziel

in dieser Phase sollte es sein, so viele Musterreihen wie möglich zu komplettern. Denn nur solche ermöglichen es dir, in der folgenden Fliesungsphase Fliesen an deine Wand zu bringen, um so Punkte zu erhalten.

Fahrt dann mit der Fliesungsphase fort.

2

B. Fliesungsphase

Diese Phase kann in alle gleichzeitig ausführen.

- A) Geh deine Musterreihen von **oben nach unten** durch.

Bei jeder **kompletten** Reihe verfahren wie folgt: Versetze die Fliesen, die in dieser Musterreihe am weitesten rechts liegt, auf das Feld derselben Farbe in der zugehörigen horizontalen Reihe an der Wand. Dafür erhältst du jeweils sofort eine bestimmte Anzahl an Punkten (siehe Abschnitt **Werung**).

- B) Nachdem du mit allen Musterreihen durchgegangen bist, alle Fliesen von denjenigen Musterreihen (und nur von diesen), deren jeweils ganz **rechte** Feld leer ist.

Lege die so entfernten Fliesen in den **Schachteldeckel**, um sie dort für später zu sammeln.

Fliesen, die hingegen auf **Musterreihen** liegen, die noch nicht komplett waren, verbleiben dafür für die nächste Runde.



A) Peters zweite Musterreihe ist mit 2 roten Fliesen komplett. Daher versetzt er die am weitesten rechts liegende Fliese dieser Musterreihe auf das entsprechende rote Feld an der Wand (unverhältnismäßig 1 Punkt, siehe Werung).

B) Eine dritte Musterreihe nicht komplett, ignoriert diese.

Von seiner vierten Musterreihe, die ebenfalls komplett ist, versetzt er die am weitesten rechts liegende Fliese auf das entsprechende blaue Feld an der Wand (unverhältnismäßig 1 Punkt).

C) Die fünfte Musterreihe ist ebenfalls komplett und wird ignoriert.

D) Danach entfernt er von der zweiten und dritten Musterreihe alle übrigen Fliesen und legt sie in den Schachteldeckel. Die Fliesen in seiner dritten und fünften Musterreihe bleiben für die nächste Runde einfach liegen.

3

ZUGBEISPIEL

- Peter nimmt die 2 schwarzen Fliesen von einem Manufakturplättchen und schiebt die übrigen Fliesen von dort in die Tischmitte.

- Martin nimmt die gelbe Fliese von einem Manufakturplättchen und schiebt die 3 übrigen roten Fliesen von dort in die Tischmitte.

- Dann nimmt Andrea diese 3 roten Fliesen aus der Tischmitte. Da sie in dieser Runde die Erste ist, die Fliesen aus der Tischmitte wählt, nimmt sie auch den Startspielermarker und platziert ihn auf dem linken Feld ihrer Bodenreihe.

ODER

- Nimm alle Fliesen einer Farbe aus der Tischmitte.

Falls du der erste Spieler bist, der diese Runde Fliesen aus der Tischmitte nimmt, musst du außerdem den Startspielermarker nehmen und auf dem am weitesten links liegenden freien Feld deiner Bodenreihe platzieren.

- In allen späteren Runden musst du zusätzlich folgende Regel beachten: Du darfst die Fliesen einer bestimmten Farbe **niemals** in eine Musterreihe legen, in deren zugehöriger horizontaler Reihe **an der Wand** bereits eine Fliese **derselben Farbe** vorhanden ist (siehe auch **Beispiel** unten). Es gehören immer die Musterreihe und die horizontale Reihe an der Wand zusammen, die durch einen Pfeil verbunden sind.

4

B. Fliesungsphase

Diese Phase kann in alle gleichzeitig ausführen.

- A) Geh deine Musterreihen von **oben nach unten** durch.

Bei jeder **kompletten** Reihe verfahren wie folgt: Versetze die Fliesen, die in dieser Musterreihe am weitesten rechts liegt, auf das Feld derselben Farbe in der zugehörigen horizontalen Reihe an der Wand. Dafür erhältst du jeweils sofort eine bestimmte Anzahl an Punkten (siehe Abschnitt **Werung**).

- B) Nachdem du mit allen Musterreihen durchgegangen bist, alle Fliesen von denjenigen Musterreihen (und nur von diesen), deren jeweils ganz **rechte** Feld leer ist.

Lege die so entfernten Fliesen in den **Schachteldeckel**, um sie dort für später zu sammeln.

Fliesen, die hingegen auf **Musterreihen** liegen, die noch nicht komplett waren, verbleiben dafür für die nächste Runde.



A) Peters zweite Musterreihe ist mit 2 roten Fliesen komplett. Daher versetzt er die am weitesten rechts liegende Fliese dieser Musterreihe auf das entsprechende rote Feld an der Wand (unverhältnismäßig 1 Punkt, siehe Werung).

B) Eine dritte Musterreihe nicht komplett, ignoriert diese.

Von seiner vierten Musterreihe, die ebenfalls komplett ist, versetzt er die am weitesten rechts liegende Fliese auf das entsprechende blaue Feld an der Wand (unverhältnismäßig 1 Punkt).

C) Die fünfte Musterreihe ist ebenfalls komplett und wird ignoriert.

D) Danach entfernt er von der zweiten und dritten Musterreihe alle übrigen Fliesen und legt sie in den Schachteldeckel. Die Fliesen in seiner dritten und fünften Musterreihe bleiben für die nächste Runde einfach liegen.

Wertung

Jede Fliese, die du an deine Wand setzt, wird dort auf das Feld der passenden Farbe gelegt und gibt **sofort** wie folgt Punkte:

- Falls an die neugesetzte Fliese **keine** weitere Fliese angrenzt (horizontal oder vertikal), erhältst du genau 1 Punkt auf deiner Punkteleiste.



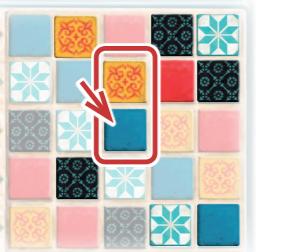
- Falls an die neugesetzte Fliese jedoch **mindestens eine** weitere Fliese angrenzt, verfahre wie folgt:

Überprüfe zuerst, ob die neugesetzte Fliese nun Teil einer **horizontal** zusammenhängenden Gruppe ist, die aus mindestens 2 Fliesen besteht. Falls ja, erhältst du sofort so viele Punkte, wie es der Anzahl der ununterbrochen zusammenhängenden Fliesen innerhalb dieser horizontalen Gruppe entspricht (**eingeschlossen der neugesetzten Fliese**).



In diesem Beispiel bringt das Setzen der gelben Fliese 3 Punkte, da sie dadurch Teil einer horizontalen Gruppe wird, die aus insgesamt 3 Fliesen besteht.

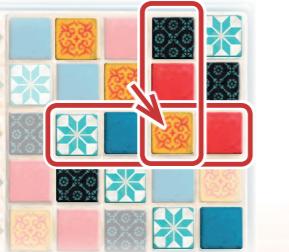
Überprüfe danach noch, ob die neugesetzte Fliese nun Teil einer **vertikal** zusammenhängenden Gruppe ist, die aus mindestens 2 Fliesen besteht. Falls ja, erhältst du sofort so viele Punkte, wie es der Anzahl der ununterbrochen zusammenhängenden Fliesen innerhalb dieser vertikalen Gruppe entspricht (**eingeschlossen der neugesetzten Fliese**).



In diesem Beispiel bringt das Setzen der blauen Fliese 2 Punkte, da sie dadurch Teil einer vertikalen Gruppe wird, die aus insgesamt 2 Fliesen besteht.

In diesem Beispiel bringt das Setzen der gelben Fliese insgesamt sogar 7 Punkte:

- **4 Punkte**, weil sie dadurch Teil einer **horizontalen Gruppe** wird, die aus **insgesamt 4 Fliesen** besteht,
- **und dann noch mal 3 Punkte**, weil sie dadurch ebenso Teil einer **vertikalen Gruppe** wird, die aus **insgesamt 3 Fliesen** besteht.



Am Ende der Fließungsphase überprüfe schließlich, ob sich Fliesen in deiner **Bodenreihe** befinden. Für jede Fliese dort verlierst du nun so viele Punkte, wie über ihrem jeweiligen Feld angegeben ist. Passe deine Punkte auf deiner Punkteleiste entsprechend an (du kannst jedoch niemals unter 0 Punkte fallen).

Beim Setzen der roten Fliese erhältst du 1 Punkt.



SPIELENDE

Das Spiel endet direkt **nach** der Fließungsphase, in der mindestens ein Spieler mindestens eine **horizontale** Reihe seiner Wand so vervollständigt hat, dass diese aus 5 zusammenhängenden Fliesen besteht.

Sobald das Spiel zu Ende ist, erhältst du noch Zusatzpunkte, falls deine Wand eines oder mehrere der folgenden Merkmale aufweist:

- Pro vollständiger horizontaler Reihe (bestehend aus 5 Fliesen) erhältst du 2 Punkte.
- Pro vollständiger vertikaler Reihe (bestehend aus 5 Fliesen) erhältst du 7 Punkte.
- Pro Farbe, von der du alle 5 Fliesen an deiner Wand untergebracht hast, erhältst du 10 Punkte.



Der Spieler mit den insgesamt meisten Punkten gewinnt das Spiel. Bei Gleichstand gewinnt der daran beteiligte Spieler, der mehr vollständige horizontale Reihen an seiner Wand vorweisen kann. Bei erneutem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.



C. Vorbereiten der nächsten Runde

Sofern noch kein Spieler eine horizontale Reihe seiner Wand vervollständigt hat (siehe **Spielende**), müsst ihr die nächste Runde vorbereiten. Dazu bestückt der Spieler, der den Startspielermarker besitzt, nun wieder jedes ausliegende Manufakturplättchen mit genau 4 Fliesen, die er zufällig aus dem Beutel zieht. Falls der Beutel leer ist, füllt er ihn wieder mit all den Fliesen auf, die im Schachteldeckel gesammelt wurden, und fährt dann mit dem Bestücken der Manufakturplättchen fort. Danach beginnt die neue Runde.

Im seltenen Fall, dass der Beutel leer ist und sich auch keine entfernten Fliesen im Schachteldeckel befinden, beginnt ihr die neue Runde dennoch ganz normal, auch wenn nicht alle Manufakturplättchen bestückt worden sind.

Variante

Wenn ihr wollt, könnt ihr eure Spielerablagen zu Spielbeginn auf die Rückseite drehen, so dass die Seite mit der grauen Wand nach oben zeigt. Die Regeln sind identisch mit dem normalen Spiel, mit folgender Ausnahme: Wenn du eine Fliese von einer Musterreihe an die Wand versetzt, darfst du sie grundsätzlich auf ein beliebiges freies Feld der zugehörigen horizontalen Reihe legen. Allerdings greift dabei noch eine weitere Regel: In jeder der 5 **vertikalen** Reihen deiner Wand darf jede Farbe jeweils nur ein Mal vorkommen.



Spieleautor: Michael Kiesling

Produzentin: Sophie Gravel

Entwicklung: Viktor Kobilke & Philippe Schmit

Art Direction: Philippe Guérin

Illustration: Chris Quilliams

Grafik: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly

Koordination: Geneviève Blouin

Foreign Affairs: Andrea Ahlers & Katja Wenicke

Redaktion: Sophie Gravel & Viktor Kobilke

Marketing: Martin Bouchard

Entwickelt von:



© 2017 Plan B Games Inc.

Dieses Produkt darf ohne ausdrückliche Erlaubnis des Verlages weder im Ganzen noch in Teilen vervielfältigt werden.

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

Plan B Games Europe GmbH, Sinstorfer Weg 70, 21077 Hamburg.

www.planbgames.com

Made in China.

