



***O teu jogo favorito de colocação de azulejos está de volta numa versão duelo!***

*De todos os artistas que decoraram as paredes do palácio do Rei D. Manuel I em AZUL, dois artistas destacaram-se. Escolhidos por Sua Majestade para decorar o teto do palácio de Sintra, estes mestres azulejistas vão ter de mostrar ao rei quem é o melhor artista de Portugal!*

## PREPARAÇÃO

*O objetivo do jogo é seres quem tem mais pontos no final da 5ª ronda.*

- Dá a cada jogador 1 tabuleiro individual (A) e as 2 peças de jogador inicial (B) correspondentes.
- Coloca as 4 fábricas pequenas e a fábrica grande (C) em círculo, com os lados da lua próximos uns dos outros.
- Coloca o tabuleiro de pontuação (D) junto às fábricas, garantindo que os jogadores ficam de frente para a sua cor. Cada jogador coloca 2 marcadores de pontuação (E) nos espaços 0 e 5 da sua secção.
- Para o teu primeiro jogo, encontra as 3 peças de pontuação (H) com uma X e coloca-as junto ao tabuleiro de pontuação (D), com o lado da X virado para cima, como objetivos de pontuação para o final do jogo. Quando já conheceres bem o jogo, escolhe ou determina aleatoriamente quais os lados e quais as 3 (ou 4) peças de pontuação a usar.



- Das 75 peças de azulejo redondas, separa as 9 peças especiais (M) como reserva (N). Coloca a peça de jogador inicial (O) no espaço correspondente (P) da fábrica grande. Coloca as 65 peças de azulejo restantes (13 de cada uma das 5 cores) no saco.

- Preenche a secção do sol da fábrica grande com 5 peças de azulejo\* (K) e as 4 fábricas pequenas com 4 peças de azulejo cada (K) retirando-as aleatoriamente do saco.

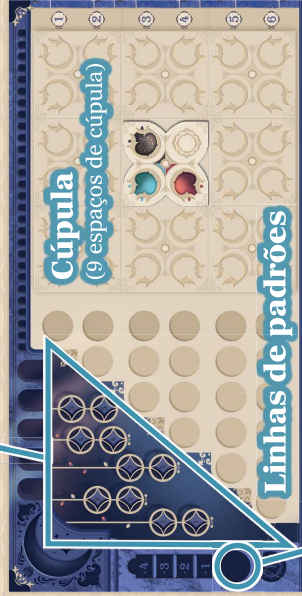
\*No caso raro das 5 peças de azulejo serem da mesma cor, devolve-as ao saco e retira de novo até que pelo menos uma seja de cor diferente.

- Forma uma reserva virada para baixo com as 20 peças de bónus (L). Coloca 1 peça de bónus virada para baixo na lua de cada uma das 4 fábricas pequenas (M).

- Determina aleatoriamente o jogador inicial. O outro jogador pega numa das 3 peças de cúpula visíveis e coloca-a, em qualquer orientação, em qualquer espaço de cúpula do seu tabuleiro individual. Preenche o tabuleiro de pontuação revelando a peça de cúpula seguinte da pilha. Depois, o jogador inicial faz o mesmo, escolhendo 1 peça de cúpula, colocando-a no seu tabuleiro individual e preenchendo o tabuleiro de pontuação.

*Está tudo pronto para começares!*

Reserva de peças de bónus



Cúpula  
(9 espaços de cúpula)

Linhas de padrões

Espaço para azulejos partidos

Fábrica pequena



Fábrica grande



## COMO JOGAR

O jogo decorre ao longo de 5 rondas, cada uma composta pelas seguintes fases:

**Fase 1: Aquisição, Fase 2: Colocação de azulejos na cúpula e pontuação, Fase 3: Preparação**

### FASE 1: AQUISIÇÃO

O jogador inicial é o primeiro a jogar. Depois, os jogadores alternam turnos até ao final da ronda.

No teu turno, executa **uma** das seguintes ações:

- A)** Coloca uma peça de jogador para receberes uma peça de cúpula;
- B)** Recolhe do sol de uma fábrica todos os azulejos da mesma cor;
- C)** Recolhe da lua de todas as fábricas todos os azulejos do topo da mesma cor;
- D)** Recolhe uma peça de bônus revelada.

**A)** Coloca uma peça de jogador no teu lado do tabuleiro de pontuação para receberes uma peça de cúpula e a colares num dos teus espaços vazios em **qualquer orientação**. A mesma cor pode aparecer várias vezes numa linha ou coluna da tua cúpula. Uma vez colocadas, as peças de cúpula não podem ser movidas ou rodadas.

O Michael decide retirar uma peça de cúpula com a sua ação, colocando a sua peça de jogador no tabuleiro de pontuação 1. Ele poderia retirar 1 das 3 peças de cúpula visíveis mas decide retirar uma da pilha. Ele paga 1 ponto 2, retira a peça de cúpula do topo da pilha (sem a revelar) e repete uma segunda vez (pagando outro ponto). O Michael decide parar, vê as 2 peças 3 e escolhe 1. Depois de a colocar num dos seus espaços de cúpula vazios 4 devolve a outra peça ao fundo da pilha.

**B)** Recolhe do sol de **uma** fábrica **todos** os azulejos da **mesma cor**. Depois, se for uma:

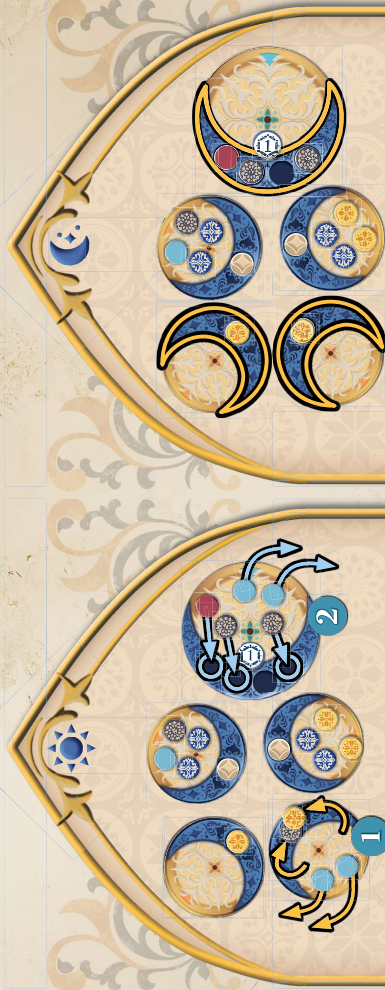
- **Fábrica pequena:** cria **uma pilha**, na ordem que quiseres, com os azulejos restantes e coloca-a em **cima** da peça de bônus\* na lua dessa fábrica;
- **Fábrica grande:** coloca os azulejos restantes **separadamente** nos espaços indicados da lua dessa fábrica (os espaços podem não ficar todos preenchidos).

\* Se existirem 4 azulejos da mesma cor numa **fábrica pequena**, a **peça de bônus associada é revelada assim que um jogador retirar esses 4 azulejos**.

**C)** Recolhe das luas das 5 fábricas **todos** os azulejos **do topo da mesma cor**. Ao recolheres das fábricas pequenas, mesmo que existam outros azulejos da mesma cor por baixo, recolhes apenas os azulejos do topo das pilhas.

**Importante:** Quem retirar primeiro azulejos da lua da **fábrica grande tem de** retirar também a peça de jogador inicial e colocá-la no espaço indicado (com -2) do seu tabuleiro individual.

Quando o **último azulejo** é retirado da lua de uma fábrica pequena, revela-se a peça de bônus que estava por baixo.



A lua retira 2 azulejos turquesa 1 e **empilha** os azulejos restantes em cima da peça de bônus (com o azulejo preto por baixo e o amarelo por cima).

De seguida, o Michael retira os 2 azulejos turquesa da fábrica grande e coloca os 3 azulejos restantes **separadamente na lua da fábrica grande 2**.

A lua decide retirar azulejos das luas, tendo a escolha entre 1 vermelho, 2 pretos ou 2 amarelos.

Se ela escolher os azulejos amarelos, não tem de retirar a peça de jogador inicial; apenas tem de o fazer se retirar pelo menos 1 azulejo da lua da fábrica grande.



Os azulejos que **retiraste** (da ação **B** ou **C**) são adicionados a **exatamente 1** das 6 linhas de padrões no teu tabuleiro individual (a primeira linha pode ter 1 azulejo, a segunda 2 azulejos, ...), seguindo estas regras:

- Coloca os azulejos na linha que escolheste, um de cada vez, **da direita para a esquerda**.
- Se essa linha já tiver azulejos, só podes adicionar mais azulejos **da mesma cor**.
- Quando **todos** os espaços de uma linha para padrões estiverem preenchidos, essa linha é considerada **completa**. Se tiveres recolhido **mais azulejos** do que podes colocar na linha que escolheste, empilha os que sobram no teu espaço para azulejos partidos. (Ver **Espaço para azulejos partidos**.)
- Podes adicionar azulejos a uma linha, mesmo que não seja possível pontuá-los na fase 2.

**Espaço para azulejos partidos**  
Tens de empilhar no teu espaço para azulejos partidos todos os azulejos recolhidos que **não possas** ou **não queiras** colocar de acordo com as regras. Estes azulejos são considerados partidos e custam-te pontos no final da fase de colocação de azulejos na cúpula. Se o teu espaço para azulejos partidos já tiver 4 azulejos, descarta quaisquer azulejos adicionais para a torre.

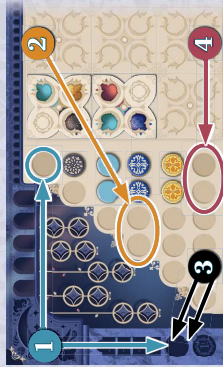
**D)** Retira uma peça de bônus **revelada** e coloca-a virada para cima na tua reserva de peças de bônus. Vais retirar exatamente 2 peças de bônus em cada ronda.

Lembra-te que uma peça de bônus fica acessível assim que todos os azulejos tiverem sido retirados de uma fábrica pequena, ou seja, quando todos os azulejos forem retirados tanto do sol como da lua dessa fábrica.

**Nota:** A tua reserva de peças de bônus está dividida em 5 seções para te ajudar a acompanhar o número de rondas.

O teu objetivo é completar o maior número possível de linhas de padrões, uma vez que durante a fase de colocação de azulejos na cúpula, só podes mover azulejos de linhas completas para a tua cúpula.

O Michael retirou estes 2 azulejos. Ele agora tem 4 opções:



O Michael pode empilhar azulejos que não consegue **1** ou não quer colocar **3** no seu espaço para azulejos partidos.



A Ina revelou esta peça de bônus depois de retirar o último azulejo. No seu turno, o Michael usa a sua ação para retirar essa peça de bônus.

A fase 1 termina quando:

- todas as fábricas estiverem completamente vazias (sem azulejos nem peças de bônus) e
- ambos os jogadores tiverem usado as suas 2 peças de jogador (exceto na quinta ronda).

Se não puderes realizar nenhuma das quatro ações, tens obrigatoriamente de passar o resto da fase 1. Caso contrário, não podes.

**Nota:** Devido às condições de final da fase, um jogador pode conseguir continuar a realizar ações enquanto o outro não pode.

Prossigue para a fase 2.

## FASE 2: COLOCAÇÃO DE AZULEJOS NA CÚPULA E PONTUAÇÃO

Ambos os jogadores podem resolver esta fase simultaneamente, movendo o azulejo mais à direita de cada uma das suas linhas de padrões completas para a sua cúpula.

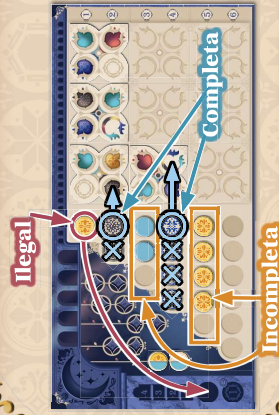
- Percorre as tuas linhas de padrões **de cima para baixo**. Move o azulejo mais à direita de cada linha **completa** para um espaço vazio **da mesma cor** numa peça de cúpula dessa linha. Sempre que moves um azulejo, pontua imediatamente. (Ver a **Pontuação na página 9**.)
- Se não tiveres um espaço da cor correspondente a uma linha **completa** ou **incompleta**, mantém os azulejos no lugar até colocares uma peça de cúpula adequada.
- Se já tiveres 3 peças de cúpula associadas a uma linha de padrões **mas** não existirem espaços correspondentes disponíveis para a cor dos azulejos nessa linha, tens obrigatoriamente de mover estas peças "ilegais" para o teu espaço para azulejos partidos.
- Podem existir vários azulejos da mesma cor nas linhas e colunas da tua cúpula.

O Michael tem estes azulejos nas suas linhas de padrões.

**1.ª linha:** O azulejo é ilegal, por isso ele empilha-o no seu espaço para azulejos partidos.

**2.ª linha:** Está completa, por isso ele move o azulejo preto mais à direita para o espaço preto e ganha 1 ponto. Os outros azulejos pretos são descartados para a torre.

**4.ª linha:** Está completa, por isso ele move o azulejo azul mais à direita para o espaço com todas as cores e ganha 1 ponto. Os outros azulejos azuis são descartados para a torre. Como a 3.ª e 5.ª linhas estão incompletas, os azulejos permanecem no seu tabuleiro.



## Peças de bônus

Podés usar as tuas peças de bônus para completar linha(s) de padrões durante esta fase:

Se uma linha de padrões incompleta tiver **pelo menos** 1 azulejo, podés usar peças de bônus para completar a linha.

Cada **par (2) de peças de bônus da cor correspondente aos azulejos** de uma linha, ou **quaisquer 3 peças de bônus**, podem ser usadas para substituir 1 azulejo. Vira as peças de bônus usadas de face para baixo na tua reserva.

Podés fazer isto várias vezes enquanto tiveres peças de bônus disponíveis, desde que haja pelo menos 1 azulejo na linha.

**Nota:** Algumas peças de bônus têm apenas uma metade colorida (a outra metade com linhas a tracejado está vazia).

- Depois de verificares as 6 linhas de padrões, remove todos os azulejos das linhas que agora não têm um azulejo no seu espaço mais à direita e descarta-as para a torre.
- Quaisquer azulejos restantes nas linhas permanecem no teu tabuleiro para a próxima ronda.

## Peças de cúpula

Existem dois **tipos** de peças de cúpula:

- As **peças especiais** têm um espaço sem cor que só pode ser preenchido com um azulejo especial. Esse azulejo é colocado **imediatamente** depois de os outros 3 espaços da peça de cúpula serem preenchidos. Ao colocares um azulejo especial, ganha imediatamente os pontos indicados no **lado direito** dessa linha. Esta é a única forma de colocar um azulejo especial.

- As **peças joker** têm um espaço com todas as cores onde podés colocar um azulejo de qualquer cor, de acordo com as regras normais de colocação de azulejos na cúpula.

## PONTUAÇÃO

Cada azulejo que moves para a tua cúpula é sempre colocado num espaço correspondente à sua cor (ou num espaço com todas as cores) e pontua imediatamente da seguinte forma:

1. Se não existirem outros azulejos diretamente adjacentes na vertical ou horizontal ao azulejo recém-colocado, ganha 1 ponto.
2. Se existirem **azulejos adjacentes**, faz o seguinte:
  - Se existir 1 ou mais azulejos **horizontalmente** ligados ao azulejo recém-colocado, conta **todos** esses azulejos, incluindo o recém-colocado (e peças de azulejo especiais) e ganha esse número de pontos.
  - Depois, se existir 1 ou mais azulejos **verticalmente** ligados ao azulejo recém-colocado, conta **todos** esses azulejos, incluindo o recém-

colocado, incluindo o recém-colocado, conta **todos** esses azulejos, incluindo o recém-

colocado (e peças de azulejo especiais) e ganha esse número de pontos.

3. Se o azulejo preencher o 3.º espaço de uma peça de cúpula especial, adiciona um azulejo especial ao espaço correspondente e ganha os pontos no lado direito dessa linha. Um azulejo especial não pontua por azulejos adjacentes.

Por fim, se tiveres azulejos no teu espaço para azulejos partidos, perdes o número de pontos indicado **por azulejo** (por exemplo, se tiveres 2 azulejos, perdes um total de 3 pontos). Ajusta o teu marcador de pontuação no tabuleiro de pontuação e descarta estes azulejos para a torre.

Adicionalmente, quem tiver a peça de jogador inicial perde 2 pontos.

**Nota:** Nunca podés ter menos de 0 pontos.

*O azulejo amarelo que o Michael colocou dá-lhe 2 pontos pelos azulejos ligados horizontalmente (incluindo o amarelo que colocou) e 2 pontos pelos azulejos ligados verticalmente (também incluindo o amarelo). Isto completa a peça especial. Ele coloca um azulejo especial e ganha 2 pontos (por estar na 2.ª linha). Depois, o azulejo azul dá-lhe 3 pontos pelos azulejos ligados verticalmente, que inclui o azulejo especial acabado de colocar.*



*No final da fase de colocação de azulejos na cúpula, o Michael perde um total de 8 pontos: 6 pontos pelos seus 3 azulejos partidos e 2 pontos pela peça de jogador inicial. Depois, ele descarta os azulejos partidos para a torre.*



### FASE 3: PREPARAÇÃO

Esta fase é ignorada na 5.ª ronda. Caso contrário, prepara a próxima ronda da seguinte forma:

1. Recupera do tabuleiro de pontuação as tuas 2 peças de jogador.
2. Repõe a área de peças de cúpula até ter 3.
3. Repõe a fábrica grande com 5 azulejos\* e cada fábrica pequena com 4 azulejos e uma peça de bônus.

*\*No caso raro das 5 peças de azulejo na fábrica grande serem da mesma cor, devolve-as ao saco e retira de novo até que pelo menos uma seja de cor diferente.*

Se o saco estiver vazio, reabastece-o com todos os azulejos da torre e continua a preencher as fábricas restantes.

**Caso raro:** Se ficares sem azulejos novamente e a torre estiver vazia, começa a nova ronda como habitual, mesmo que algumas fábricas não fiquem preenchidas. Nestes casos, a peça de bônus dessa fábrica pequena vazia é imediatamente revelada (por a fábrica estar vazia).

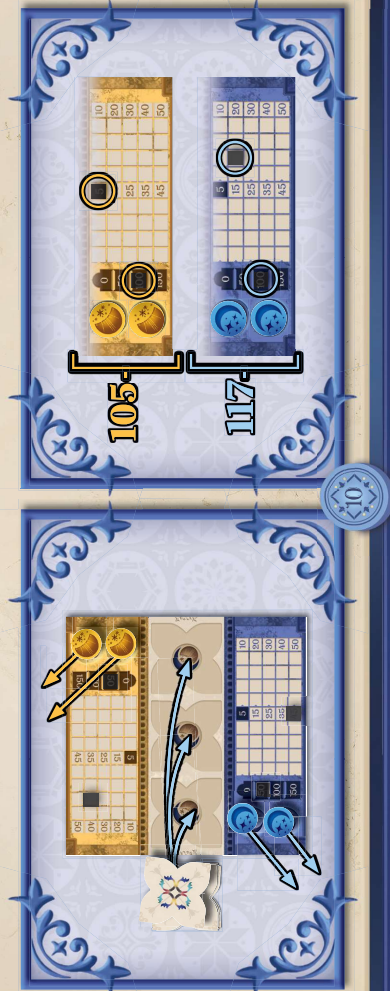
4. Quem tiver a peça de jogador inicial devolve-a ao seu espaço na fábrica grande e começa a nova ronda.



### FINAL DO JOGO

O jogo termina após a fase de colocação de azulejos na cúpula da 5.ª ronda, seguindo-se a avaliação das peças de pontuação, como descrito na página 12.

Quem tiver mais pontos vence o jogo. Em caso de empate, vence quem tiver a peça de jogador inicial.



### CRÉDITOS

**Autoria:** Michael Kiesling

**Direção do estúdio:** Jean-François Gagné

**Edição e**

**desenvolvimento:** Pierre-Olivier Gravel  
André Bierth  
Yannick Beaulé  
Anh Tú Tran

**Direção de arte**

**e ilustrações:** Mãeva Da Silva

**Design gráfico:** Émeline D'Aoust  
Alexandra Gosselin  
Adrian Harper

**Marketing:** Tommy Beaulieu

Isabelle Frenette

**Administração:** Manon Sylvestre

Julie Thibault

**Tradução portuguesa:** Hugo Marinho

Rita Jesus



© 2025 Plan B Games Inc.

100-4001 rue F-X.-Tessier,  
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5, Canada  
[www.nextmove-games.com](http://www.nextmove-games.com)

Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem autorização



## PEÇAS DE PONTUAÇÃO

No final do jogo, ganhas pontos adicionais por cada condição das peças de pontuação cumprida.



Ganhas 3 pontos por cada linha horizontal completa (linha com 6 azulejos) na tua cúpula.



Ganhas 7 pontos por cada linha vertical completa (coluna com 6 azulejos) na tua cúpula.



Ganhas 10 pontos por cada linha diagonal completa (6 azulejos) na tua cúpula (possível 2 vezes).



Se todos os espaços com todas as cores na tua cúpula estiverem preenchidos, ganhas 2 pontos por cada um deles. Não ganhas nada se pelo menos um espaço com todas as cores estiver vazio.



Ganhas 4 pontos por cada linha horizontal na tua cúpula que contenha pelo menos 5 azulejos de cores diferentes em qualquer ordem (pode incluir 1 azulejo especial).



Ganhas 1 ponto por cada azulejo nos espaços exteriores da tua cúpula.



Ganhas 3 ou 8 pontos (conforme indicado) por cada peça de cúpula preenchida dos quatro cantos da tua cúpula.



Perdes 3 pontos por cada espaço de azulejo especial vazio na tua cúpula.