



## 2 a 4 jogadores (2)

### Preparação

- Coloque os Expositores de Fábrica formando um círculo no centro da mesa, de acordo com o número de jogadores:

Nº de Jogadores	2	3	4
Nº de Expositores	5	7	9

- Coloque 4 Peças de Azulejo em cada Expositor.

- Cada jogador recebe:

- 1 Tabuleiro de Jogador com o lado colorido para cima.
- Coloque o marcador de pontuação preto no zero.
- Azulejo de 1º Jogador.

### Turno de Jogo

Os jogadores alternam turnos, em sentido horário, até que haja um vencedor. Cada rodada possui 3 etapas:

#### 1- Oferta da Fábrica:

- O 1º Jogador coloca o Azulejo de 1º Jogador no centro dos expositores e escolhe uma das opções:
  - Pegue todas as Peças de Azulejo de uma mesma cor de um Expositor de Fábrica, movendo todos os Azulejos não coletados para o centro dos Expositores.
  - Pegue todos os Azulejos de uma mesma cor do centro dos Expositores. Se você for a primeira pessoa a fazer isso, também pegue o Azulejo de 1º Jogador, colocando-o no espaço mais à esquerda da sua Fileira de Chão.
- Coloque os Azulejos coletados em **uma** das cinco Fileiras de Modelo no seu Tabuleiro de Jogador, seguindo as regras:
  - Coloque-os um de cada vez, da direita para a esquerda.
  - Uma mesma Fileira de Modelo só pode conter uma cor de Azulejo.
  - Múltiplas fileiras podem conter a mesma cor.
  - Caso sobrem Azulejos que não puderam ser colocados em uma Fileira de Modelo, coloque-os, da esquerda para a direita, na Fileira de Chão.



- **Caso já haja Azulejos em sua parede, 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.**
- Essa etapa termina quando todos os Azulejos nos Expositores e no centro dos Expositores tiverem sido recolhidos.

#### 2- Revestimento de Parede:

- Observe todas as suas Fileiras de Modelo **completas**, e mova o Azulejo da extrema direita para o espaço de mesma cor na Fileira de Chão correspondente da sua parede.



- Sempre que mover um Azulejo dessa forma, pontue imediatamente.
- Todos os outros Azulejos dessas mesmas Fileiras são removidos de jogo.
- Fileiras de Modelo incompletas não se alteram.
- Perca todos os pontos descritos na Fileira de Chão que possuam Azulejos, removendo-os de jogo. Exceto o Azulejo de 1º Jogador, que é movido para o topo do tabuleiro desse jogador, o qual será o primeiro a jogar na próxima rodada.

#### 3- Preparação para a Próxima Rodada:

- Aquele com o Azulejo de 1º Jogador repõe cada Expositor com 4 Azulejos.
- Se o saco de Azulejos ficar vazio, coloque todos os Azulejos que foram removidos de jogo dentro dele.
- Se não houverem Azulejos suficientes para colocar 4 em cada Expositor, continue o jogo assim mesmo.

### Pontuação

Pontue sempre que mover um Azulejo da Fileira de Modelo para sua Parede:

- Se **não houver** azulejos ortogonais ao azulejo recém-colocado, ganhe 1 ponto na trilha de pontuação.



- Verifique se há 1 ou mais Azulejos conectados **horizontalmente E/OU verticalmente** ao azulejo recém-colocado.

Se houver, conte todos esses azulejos conectados (inclusive o recém-colocado) e ganhe uma quantidade de pontos equivalente.



### Final de Jogo

- Quando um jogador completar a primeira linha horizontal do jogo, será marcada a última rodada do jogo. Todos continuam jogando até o final desta rodada normalmente, contabilizando a pontuação final e determinando o vencedor da partida.

- Contabilize as pontuações extras descritas no canto inferior direito do Tabuleiro de Jogador:

- +2 Pontos para cada Linha Horizontal Completa.
- +7 Pontos para cada Linha Vertical Completa.
- +10 Pontos para cada cor da qual todos os 5 Azulejos tenham sido colocados na sua parede.



- Critério de Desempate: Aquele com mais linhas horizontais completas ganha.