



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 **rondsteen (D)** op het vakje voor ronde 1. De rondsteen 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.



