



AZUL

→ МІНІ ←

Правила гри



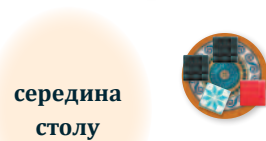
Вигадана маврами керамічна плитка азулежу (заввичай біло-блакитна), стала головним аспектом португальської архітектури. Король Португалії Мануель I під час свого візиту до розкішного палацу Альгамбра, що на півдні Іспанії, був просто таки зачарований красою мавританської мозаїки. Вражений витонченістю керамічної оздобы, король зажадав, аби стіни його власного палацу негайно були облицьовані цією стильною плиткою. Гра Азул запрошує вас, майстра декоративного мистецтва, прикрасити стіни королівського палацу у Еворі плитками азулежу.

Підготовка до гри

1. Кожен гравець отримує власний двосторонній планшет та пластиковий органайзер (А). Перегорніть свій планшет кольоровою стороною горілиць та вставте його у пластиковий органайзер (див. *Інший варіант гри*). Перед усіма гравцями повинен бути однаковий бік планшета.
2. Встановіть маркери для підрахунку очок (В) на позначці «0» на шкалі для підрахунку очок у верхній частині планшета.
3. У центрі столу розмістіть строкаті картонні кружальця (В) – вітрини фабрик, які виготовляють керамічну плитку.
 - Для гри удвох візьміть 5 вітрин,
 - Для 3-х гравців візьміть 7 вітрин,
 - Для 4-х гравців візьміть 9 вітрин фабрик.

Зауважте: Ви можете залишити вітрини у спеціальному пластиковому органайзері. А можете витягнути їх та розмістити прямо на столі.

4. Наповніть торбинку (Д) різнобарвними плитками (Г). У коробці ви знайдете 100 плиток (по 20 кожного кольору та дизайну).
5. Гравець, який не так давно був у Португалії, отримує маркер першого ходу у вигляді плитки із цифрою 1 (Е) та заповнює вітрини фабрик. Для цього він або вона, не дивлячись, дістає з торбинки та кладе на кожну вітрину по 4 плитки. Планшети, маркери та вітрини фабрик, які виявились зайвими у цій грі, покладіть назад у коробку.



Мета гри

Щоб стати переможцем, вам треба набрати найбільшу кількість очок. Гра завершується, щойно хтось із гравців заповнив будь-яку горизонталь 5-ю плитками поспіль на своїй стіні.



Хід гри

Гра складається з раундів, у кожному з яких є наступні етапи:

- А. Вибір плиток
- Б. Декорування стіни
- В. Підготовка до наступного раунду

А. Вибір плиток

Гравець, який розпочинає гру, кладе маркер першого ходу, який отримав перед початком гри, у центрі столу й робить перший хід. Наступний хід у грі щоразу переходить до гравця ліворуч за годинниковою стрілкою. Отже, у свій хід ви можете обрати плитки двома способами:

- а) Взяти **всі плитки одного кольору** з будь-якої однієї вітрини, а решту скинути у центр столу.

АБО

- б) Взяти **усі плитки одного кольору** з центру столу. Якщо ви першим у цьому раунді берете плитки з центру столу, ви також отримуєте маркер першого ходу. Покладіть цей маркер у крайній лівий квадрат підлоги.



Щойно вибрані плитки гравець розміщує на своєму складі, який складається з 5 рядів різної довжини (найвищий рівень вміщує лише 1 плитку, а найнижчий і найдовший 5).

- Розкладайте плитки на складі у ряди на власний розсуд **справа наліво**.
- Якщо у рядку вже є плитки, докладати туди можна лише плитки **такого самого** кольору та дизайну.
- Якщо ряд на складі вже заповнений, докладати плитки у нього не можна. Надлишок плитки потрапляє на підлогу. (див. *Підлога*).



Розміщуйте плитки справа наліво.

На даному етапі ваша мета – максимально ефективно заповнити плиткою складські ряди. На наступному етапі ви почнете декорувати свою стіну, тобто переносити по одній плитці із кожного заповненого ряду склада на відповідний ряд на стіні, на квадрат, позначений таким самим кольором, що і плитка.

- У всіх подальших раундах слід дотримуватись наступних правил: якщо на будь-якій горизонталі вашої стіни вже є плитка певного кольору, на відповідному рівні вашого склада **не дозволяється** знову збирати цей колір.

Приклад першого ходу

1. У свій хід Андрій бере 2 чорні плитки з однієї з вітрин, а решту скидає у центр столу.
2. Олександр бере помаранчеву плитку з сусідньої вітрини і решту скидає у центр столу.



3. Олена бере з центру столу 3 червоні плитки. У цьому раунді вона першою бере плитки з центру столу і тому отримує ще й маркер першого ходу. Його вона кладе у крайній лівий квадрат підлоги.



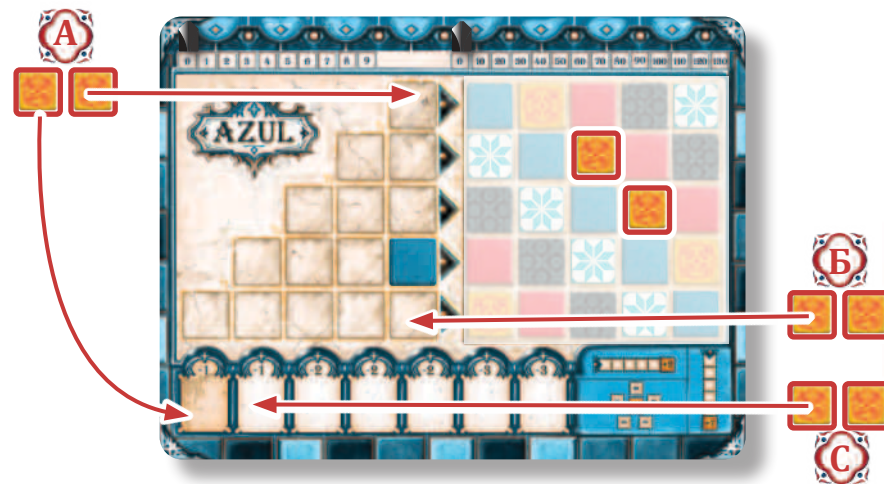
Підлога

Плитка, яку ви вже взяли, але не хочете або не можете розмістити на складі згідно з правилами, потрапляє на підлогу, а саме у **нижній ряд** вашого планшету. Цей ряд заповнюється **зліва направо**. Надлишок плитки падає на підлогу і розбивається.

Ця необачність приносить вам штрафні очки під час підрахунку очок у кожному раунді. Якщо всі місця на підлозі зайняті, **скиньте решту** «розбитої» плитки у коробку.

Перший етап гри закінчується, коли вітрини фабрик та центр столу спорожніли.

Переходимо до декорування стін.



Олена взяла з вітрини 2 помаранчеві плитки. Вона не може покласти ці плитки на другий та третій рівень склада, адже на відповідних рівнях її стіни вже знаходяться плитки цього кольору.

На четвертому рівні її складу вже є одна блакитна плитка, отже помаранчеву плитку сюди теж не можна класти. Вона може покласти одну плитку на перший верхній рівень, але в такому випадку друга плитка виявиться надлишковою і потрапить на підлогу (A).

Або вона може розташувати обидві помаранчеві плитки на п'ятому рівні (B).

Олена також може покласти обидві плитки одразу на підлогу. Можливо це їй стратегічно вигідно. (C).



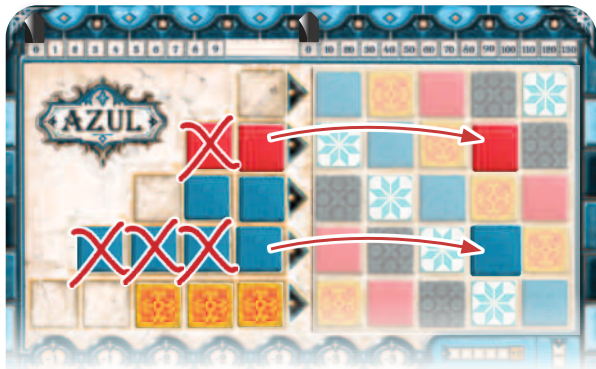
Б. Декорування стіни

На цьому етапі усі гравці можуть переміщувати плитку на свою стіну одночасно. Немає потреби робити це по черзі. Гравці просто переносять плитку із заповнених складських рівнів на відповідні рівні стіни.

Відбувається це наступним чином:

А) Погляньте на усі рівні свого складу **зверху вниз**. Бачите **заповнений** рівень? Візьміть з нього одну **крайню праву** плитку та розташуйте її на відповідній горизонталі на квадраті відповідного кольору на стіні палацу. Кожна плитка, перенесена на стіну, приносить вам очки. Відразу проведіть підрахунок (див. *Підрахунок очок*).

В) Решту плиток з рівнів, які були заповнені, **скиньте у коробку**. Пізніше вони вам ще знадобляться. Плитку на **незаповнених** рівнях складу не чіпайте. Із цим запасом плитки ви переходите у наступний раунд.



А) На другому рівні складу Андрія лежать 2 червоні плитки. Цей рівень заповнений. Отже, Андрій бере крайню праву плитку з цього рівня і переносить на червоний квадрат цієї горизонталі на своїй стіні. Ця плитка відразу приносить йому 1 очко (див. *Підрахунок очок*).

Третій рівень заповнений не повністю, тому Андрій залишає цю плитку на складі й рухається далі. З четвертого рівня складу, який заповнений блакитною плиткою, він переносить крайню праву плитку на блакитний квадрат на стіні і знову отримує 1 очко.

П'ятий рівень теж заповнений не повністю, і його Андрій залишає без змін.

Б) Насамкінець, Андрій забирає решту плиток з другого та четвертого рівнів складу і відправляє її в коробку. Плитка на третьому і п'ятому рівнях лишається на складі.



Заповнений

Незаповнений

Заповнений

Незаповнений



Підрахунок очок

• Кожна плитка, яку ви переносите на стіну, переміщується на квадрат такого ж кольору та приносить вам певну кількість очок. Підрахунок очок здійснюється наступним чином:

• Якщо поруч із плиткою, яку ви щойно перемістили на стіну, **немає** жодної іншої суміжної плитки (ані по вертикалі, ані по горизонталі), вона приносить вам 1 очко.

Червона плитка
приносить вам 1 очко.



• Якщо плитка, яку ви щойно перемістили на стіну, утворила рядок чи стовпчик з іншими плитками, зробіть наступне:

Спершу порахуйте плитки прилеглі до щойно встановленої **по горизонталі**. Нова плитка приносить вам 1 очко. Кожна плитка, що утворює з нею горизонтальний рядок, теж по 1 очку.

Жовта плитка приносить вам
3 очки за 3 плитки у рядку по
горизонталі (викладена жовта та
дві інші поруч з нею).



Тепер так само порахуйте плитки, які утворюють стовпчик **по вертикалі**. Обов'язково врахуйте **нову плитку**, яку ви щойно виклали. Порахуйте ці очки та додайте до свого результату.

У цьому прикладі синя плитка
приносить вам 3 очки за
вертикальний стовпчик з трьох
плиток.



У цьому прикладі жовта плитка
приносить вам не лише 4 очки за
горизонтальний рядок з 4-х плиток,
але й також 3 очки за вертикальний
стовпчик з 3-х плиток.



А тепер погляньте на **підлогу** свого палацу. Скільки плиток «розбилися»? Над кожною плиткою на підлозі зображене число, яке треба відняти за цю плитку. Порахуйте усі свої штрафні очки, відніміть від свого результату та перемістіть маркер на відповідну кількість кроків назад. Хоч би як, та менше 0 у вас бути не може.



Після підрахунку зберіть плитку «з підлоги» та скиньте у коробку.

Примітка: маркер першого ходу теж потрапляє на підлогу і приносить штрафні очки, але замість коробки, покладіть його перед собою.



Андрій мусив відняти від свого результату 8 штрафних очок за 4 плитки та маркер першого ходу на підлозі.

В. Підготовка до наступного раунду

Якщо наразі жоден з гравців не виклав повністю хоча б одну горизонталь на своїй стіні (див. **Кінець гри**), гра продовжується. Перед початком наступного раунду гравець, який має маркер першого ходу, поповнює вітрини фабрик. Не дивлячись, гравець дістає з торбинки та розкладає по 4 плитки на кожную вітрину. Якщо використали всі плитки з мішечка, скиньте у нього плитки з коробки і продовжуйте поповнювати вітрини.

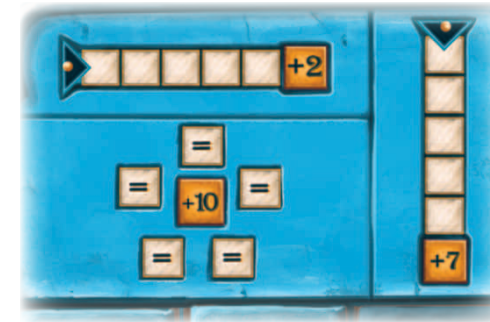
Наприкінці гри може трапитись так, що плиток у мішечку не вистачатиме: не всі вітрини будуть заповнені або будуть заповнені частково. Продовжуйте грати аж до виконання умови, яка вказує на кінець гри (див. нижче).



Кінець гри

Раунд, у якому хоча б один з гравців **повністю виклав горизонталь** (усі 5 плиток) на своїй стіні, стає останнім. До загального результату додайте додаткові очки, якщо ви виконали наступні умови:

- За кожен заповнену горизонталь (усі 5 плиток) на стіні, отримайте 2 додаткові очки.
- Кожна заповнена вертикаль (усі 5 плиток по вертикалі) приносить вам 7 додаткових очок.
- Кожен колір та дизайн, представлений на стіні усіма 5 плитками, приносить вам 10 додаткових очок.



Підрахуйте очки та встановіть маркери на відповідних числах.

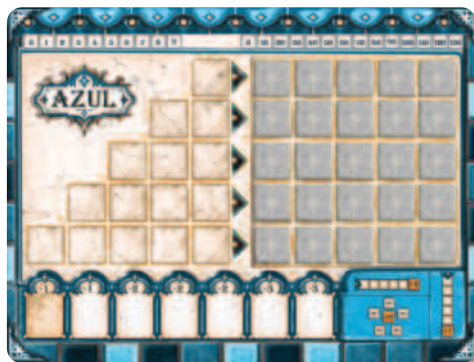
Гравець з найбільшою кількістю очок стає переможцем. Якщо декілька гравців отримали однакову кількість очок, перемагає гравець з більшою кількістю заповнених горизонталей на стіні. Якщо й у цьому випадку рахунок рівний, декілька гравців стають переможцями.



Інший варіант гри

Існує й трішки ускладнений варіант гри. Для нього використовуйте зворотний бік ігрового поля з сірою стіною. Правила гри абсолютно тотожні з попереднім варіантом за винятком того, що, переносячи плитку з певного рівня складу на відповідну горизонталь на стіні, ви не прив'язуєтесь до конкретного кольорового квадрату, а кладете плитку на цій горизонталі на власний розсуд.

Головне правило, якого треба дотримуватись у цьому варіанті гри (як і в попередньому): кожен колір та дизайн повинен зустрічатись у кожній горизонталі та вертикалі **лише один раз**.



Примітка:

Якщо ви все-таки припустились помилки, зібрали на якомусь рівні складу плитку певного кольору, а перед перенесенням її на стіну усвідомили, що це суперечить головному правилу (колір буде повторюватись по вертикалі чи горизонталі), уся плитка з цього рівня потрапляє на підлогу і приносить вам штрафні бали (див. Підлога).

Автори

Дизайн гри: Міхаель Кіслінг

Продюсер: Софі Гравель

Малюнки: Кріс Куільямс

Графічний дизайн: Адріан Харпер

Редактор: П'єр Олів'є Гравель

Локалізація гри українською: ТОВ Бельвіль bville.com.ua



© 2022 Plan B Games Inc.

Жодна з частин цього виробу не може бути відтворена без окремого дозволу.
вул. де ла Кооператів, 19, Ріго, QC. J0P 1P0, Канада.

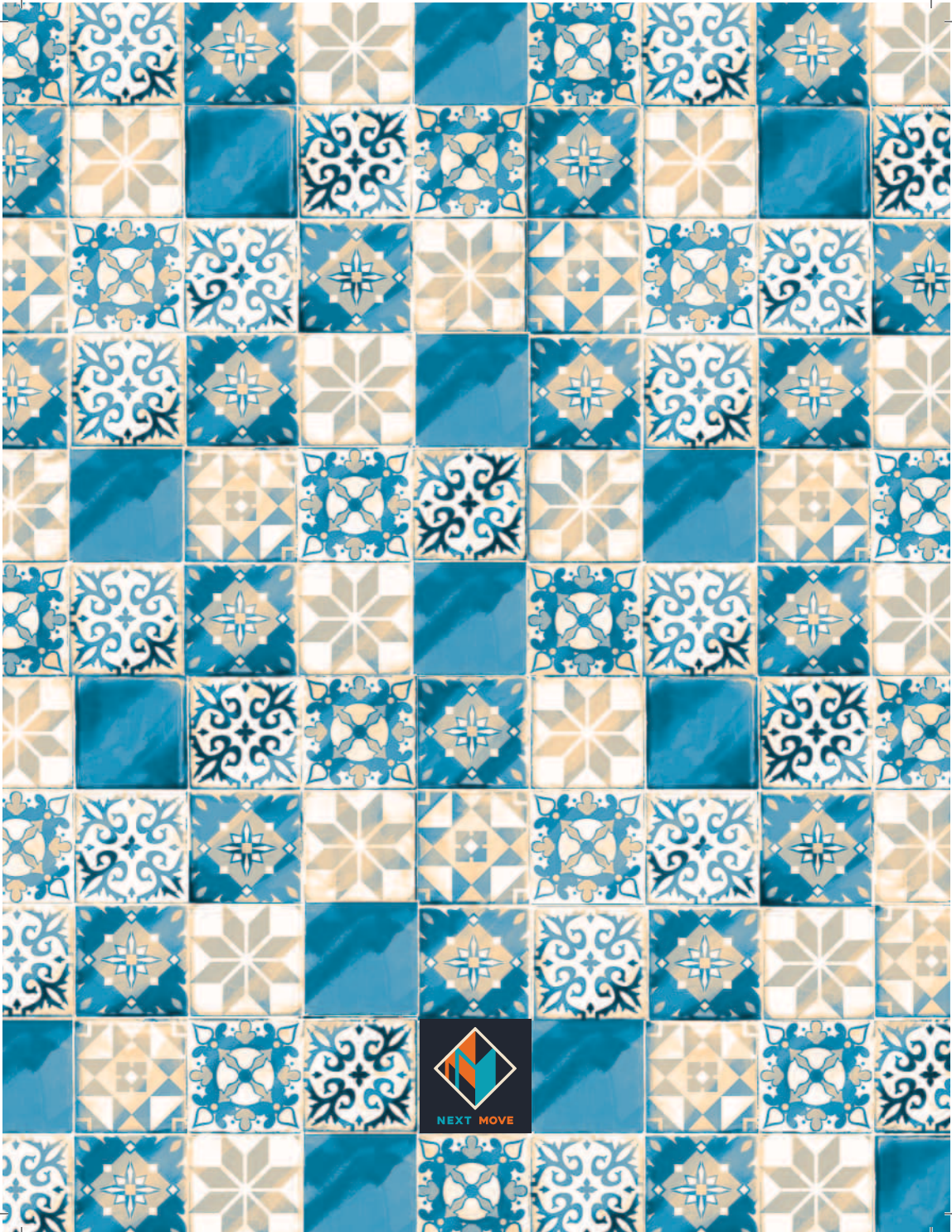
www.planbgames.com

Зберігайте цю інформацію

Бельвіль

адреса: 03056 м. Київ,
вул. Боткіна 4, оф. 54,
тел. 044 236-98-68,
сайт: www.bville.com.ua

Вироблено в Китаї.



NEXT MOVE