

Створено Цуйоші Хашігучі

# 5211



СПЕЦІАЛЬНЕ ВИДАННЯ

## ПРАВИЛА ГРИ



**Ця захоплива гра називається Азул 5211 не випадково!**

**Саме у назві зашифровано механізм гри. Гравці отримують по 5 карт на руки і зратимуть спершу двома, а потім двічі по одній карті. Вдумливо викладайте карти, щоб уникнути надмірної кількості карт одного кольору. Спробуйте вгадати наміри ваших суперників і отримати максимум очок зі своїх карт!**

## Вміст коробки

100 ігрових карт (по 20 шт. кожного з 5-ти кольорів), кожен колір містить 5 карт із символом півника і номіналом 1 очко, 6 карт - номіналом 2 очки, 5 - 3 очки, 2 - 4 очки, 1 - 5 очок та 1 - 6 очок.

## Приготування до гри

Ретельно перемішайте карти. Подивіться у таблицю праворуч. Відповідно до кількості гравців вилучіть з колоди навмання (не підглядайте!) зазначену в таблиці кількість карт. Вони у майбутній грі не знадобляться. Роздайте гравцям по 5 карт сорочкою горілиць. Показувати свої карти іншим гравцям не можна. Решту карт сорочкою горілиць розмістіть у вигляді загальної колоди на столі так, щоб усім було зручно до них дотягнутися.

### ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Кількість гравців	Вилучіть карти
2	10
3	13
4	0
5	15

## Мета гри

Протягом гри, яка триває декілька раундів, наберіть максимальну кількість очок. Кожен раунд складається з трьох ходів, протягом яких гравець має зіграти 4-ма картами: у перший хід викладає 2 карти, а у наступні 2 ходи - по одній. Після кожного ходу гравець добирає із загальної колоди необхідну кількість карт, щоб їх у нього було 5.

Наприкінці раунду відбувається підрахунок очок. Чи на столі викладена необхідна кількість карт із півником? Якщо ні - який колір домінує? Гра триває доти, доки загальна колода не закінчиться, а у гравців не залишиться по 1 карті.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних очок.

\*Півник в португальських легендах є символом справедливості, долі й дива.

# Хід гри



## 1. Викладення карт

### Перший хід

Гравці одночасно беруть карти в руки, дивляться, що їм дісталось, вибирають 2 і викладають їх перед собою сорочкою горілиць. Коли всі гравці зробили свій вибір, викладені карти одночасно відкривають. Потім гравці добирають із загальної колоди таку кількість карт, якої бракує до 5 штук, тобто по 2. Порядок, у якому гравці будуть добирати карти, неважливий.

### Другий та третій хід

Тепер гравці вибирають по одній карті з руки і кладуть перед собою сорочкою горілиць.

Відкривають одночасно, так само, як і під час першого ходу. Добирають по одній карті до 5 карт із загальної колоди.

Наприкінці третього ходу у гравців буде по 4 відкриті карти перед ними на столі і по 5 у руці.

## 2. Підрахунок очок в кінці раунду

Коли 3-й хід раунду зіграно, починається підрахунок очок. Карти, які принесуть переможні очки в цьому раунді, гравці покладуть поруч із собою колодою сорочкою горілиць. Зіграні карти, що не приносять очок, відправте у скид. Підрахунок очок здійснюється таким чином:

**2.1** — Чи на столі викладена необхідна кількість карт із півником?

**2.2** — Якщо карт із символом півника зіграно більше або менше, ніж потрібно (див. таблицю "Кількість карт з півником"), підрахуйте кількість карт того кольору, який домінує.

### 2.1 — Карти із символом півника

Якщо гравці сумарно виклали карти з півником у необхідній кількості, тоді очки підраховуються лише за карти з півником. Необхідна кількість карт з півником дорівнює кількості гравців +2 (див. таблицю праворуч). Гравці, які зіграли такі карти, кладуть їх поруч із собою колодою сорочкою горілиць. Решта зіграних карт відправляється у скид. Починається наступний раунд.

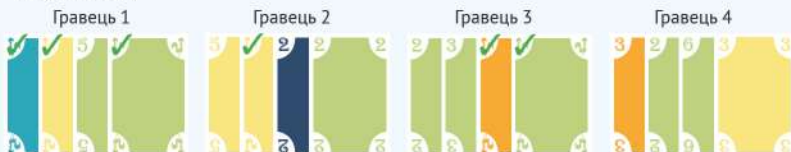
#### КІЛЬКІСТЬ КАРТ З ПІВНИКОМ

Гравці	Карти з півником
2	4
3	5
4	6
5	7



### Приклад:

Чотири гравці виклали 6 карт із символом півника. Відповідно у цьому раунді враховуються тільки ці карти.



## 2.2 — Карти кольору, який домінує

Якщо карт із символом півника зіграно менше чи більше, ніж потрібно, треба з'ясувати, який колір на картах домінує. Порахуйте, скільки карт кожного кольору включно із картами з півником викладено всіма гравцями. Гравці забирають зіграні ними карти домінуючого кольору і кладуть їх поруч із собою колодою сорочкою горілиць. Решта зіграних карт відправляється у скид. Цифра в кутку кожної карти вказує на кількість отриманих очок. Починається наступний раунд.

### Увага!

Два чинники можуть вплинути на підрахунок карт домінуючого кольору:

- кількість карт домінуючого кольору або кольорів досягла або перевищила ліміт;
- однакова кількість карт двох (або більше) домінуючих кольорів.

### Ліміт кольору

Ліміт кольору залежить від кількості гравців і дорівнює кількості гравців +3 (див. таблицю праворуч).

Якщо загальна кількість карт певного кольору, зіграних усіма гравцями, дорівнює або більша за ліміт, карти цього кольору не приносять очки у цьому раунді. В такому випадку усі карти цього кольору відкладаються у скид. З'ясуйте домінуючий колір карт, що залишилися, відповідно до таблиці праворуч.

#### ЛІМІТ КОЛЬОРУ

Кількість гравців	Ліміт
2	5
3	6
4	7
5	8

### Приклад:

Чотири гравці виклали разом 8 карт зеленого кольору. Зелений міг би стати домінуючим кольором, але кількість карт перевищила ліміт (для 4-х гравців він дорівнює 7) і всі зелені карти необхідно скинути. Тепер домінуючим кольором став жовтий, і тільки жовті карти додаються до власних колод гравців.



## Однакова кількість карт домінуючих кольорів

Якщо серед усіх викладених гравцями карт два або більше кольорів стали домінуючими (мають однакову кількість карт), то всі карти цих кольорів треба відправити у скид. Тепер визначте домінуючий колір карт, що залишилися. Якщо домінуючий колір знайти не вдасться, переможних очок в цьому раунді ніхто не отримає.

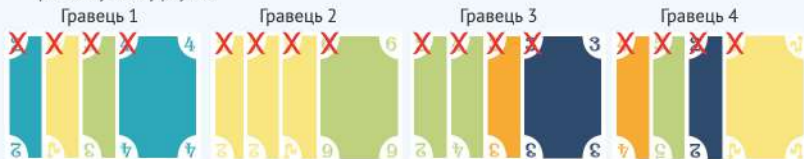
### Приклад 1:

Викладено по 5 карт жовтого і зеленого кольору. Вони йдуть у скид. Наступний домінуючий колір, помаранчевий, принесе переможні очки 3-му та 4-му гравцям.



### Приклад 2:

Найбільшу кількість мають карти жовтого і зеленого кольору, тому вони відправляються у скид. Серед інших кольорів, що залишилися, також не можна визначити домінуючого: викладено однакову кількість синього, помаранчевого і бірюзового кольору. Всі вони йдуть у скид і не приносять очок гравцям у цьому раунді.



## Завершення гри

Коли загальна колода з картами закінчиться, зіграйте останній раунд, звісно, без добору карт між ходами. Остання карта з руки відправляється у скид. Підрахуйте очки на зібраних картах наприкінці раунду.

## Дещо довший варіант гри

Домовтеся, що переможцем стане гравець, який першим набере 50 або навіть 100 переможних очок. Щоразу, коли загальна колода карт спорожніє, підраховуйте отримані очки й записуйте результат кожного гравця. Переможе перший, хто набере потрібну суму очок.

## Перемога

Гравці підраховують суму очок, зазначених на картах, зібраних в особистій колоді під час гри. Карта із символом півника принесе 1 очко. У разі нічиєї перемагає гравець, який набрав більше карт. Якщо і карт порівну - радійте перемозі разом.

**Над грою працювали**

**Автор гри:** Цуйоші Хашігучі

**Продюсер:** Софі Гравель

**Розробка:** Пітер Еггерт, Катя Волк,  
Андре Бірф & Мориц Тіль

**Арт-директор:** Софі Гравель

**Ілюстратор:** Кріс Куільямс

**Графічний дизайн:** Маріс Хеберт-Лемір  
Данік Ренау



© 2024 Plan B Games Inc.  
4001 rue F.-X.-Tessier, suite 100  
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5  
Canada

Всі права застережено.  
Жодна частина цього продукту не може бути  
відтворена без спеціального дозволу. Збережіть  
цю інформацію для подальшого використання.

Зроблено в Китаї.

**GALLERY  
OUCHI**

Development by:



[www.planbgames.com](http://www.planbgames.com)  
[info@planbgames.com](mailto:info@planbgames.com)