



AZUL

ПРАВИЛА ГРИ



Вигадана маврами (зазвичай біло-блакитна) керамічна плитка азулежу, (що в перекладі з арабської означає «шліфований камінь»), 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 різнобарвною плиткою. У грі Азул ви зможете спробувати себе у якості майстрів декоративного мистецтва. Вам випала честь прикрасити стіни королівського палацу у Еворі плитками азулежу.

Підготовка до гри

1. Кожен гравець отримує власний двосторонній планшет (А). Домовтесь, у який варіант Азулу (див. **Інші варіанти гри**) ви будете грати, та оберіть відповідний бік планшету. Початківцям радимо почати з варіанту з кольоровою стіною. Головне, щоб перед усіма гравцями був однаковий бік планшету.
2. Кожен гравець отримує маркер у вигляді кубика (Б) для підрахунку очок та встановлює його на позначці «0» у верхній частині планшету.
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.
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 кожен вітрину по 4 плитки. Якщо ніхто з вас ще не був у Португалії, розпочати гру може наймолодший гравець.

Планшети, маркери та вітрини фабрик, які виявились зайвими у цій грі, покладіть назад у коробку.



Центр
столу

МЕТА ГРИ

Щоб стати переможцем, вам треба набрати найбільшу кількість очок.

Гра завершується, щойно хтось із гравців заповнив будь-яку горизонталь з 5 плиток 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 плитку 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 нижнього ряду ігрового поля.

Це ніби підлога вашого палацу. Сюди потрапляють зайві плитки (вони падають на підлогу і розбиваються).

Нераціональне використання плиток, яке тягне за собою велику кількість відходів, принесе гравцеві штрафні бали.

Зверніть увагу на цифри зі знаком «-»

Немало, еге ж? Отже, будьте обачними!

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 у ряд відходів (на підлогу). (див. **Підлога**)

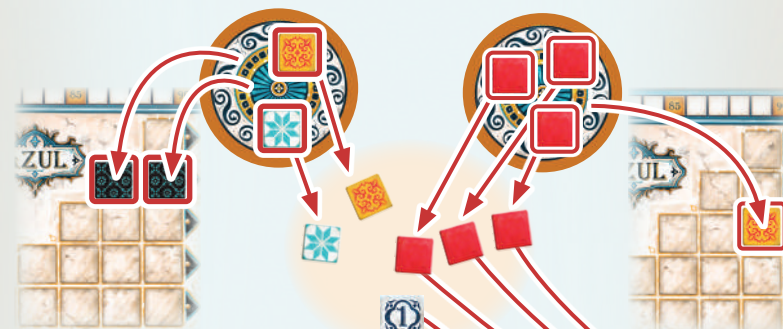
На даному етапі ваша мета – максимально ефективно заповнити плиткою складські ряди. На наступному етапі ви почнете декорувати свою стіну, а переносити на стіну можна лише плитки з заповненого ряду на складі на відповідному рівні. Тут же відбувається і підрахунок балів.



Розкладайте плитки справа наліво

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 нижнього ряду (на підлогу).



- Протягом усієї гри (у обох її варіантах) діє одне важливе правило: якщо на будь-якій горизонталі вашої стіни вже є плитка певного кольору, **не варто** на відповідному рівні вашого складу знову збирати цей колір. Перенести його на стіну ви все одно не зможете, а лише отримаєте багато відходів плитки.

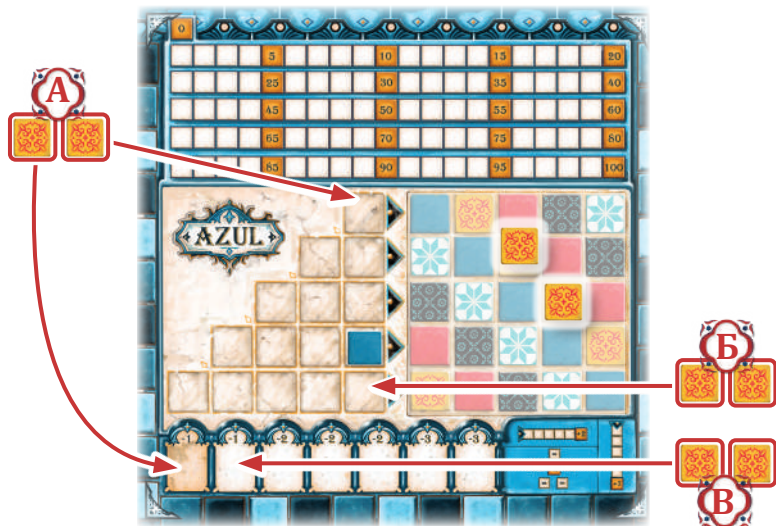
Підлога

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 ігрового поля. 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 ви взяли стільки плитки, що вона навіть не поміщається у ряду для надлишку, заповніть цей ряд, а решту складіть у **коробку** для гри. Нехай плитка поки полежить там.*

Перший етап гри закінчується, коли вітрини і центр столу спорожніли.

Переходимо до декорування стін.



Олена взяла з вітрини 2 помаранчеві плитки. Немає сенсу класти ці плитки на другий та третій рівень складу, адже на відповідних рівнях її стіни вже встановлені 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 інша плитка виявиться надлишковою і потрапить на підлогу (А).

Нижній 5 рівень її складу пустий і Олена може вільно розташувати тут обидві помаранчеві плитки (Б).

Вона навіть може вирішити відразу відправити обидві помаранчеві плитки на підлогу у надлишок (В).



Б. Декорування стіни

На цьому етапі усі гравці можуть викладати плитку на своїх стінах одночасно. Немає потреби робити це по черзі. Гравці просто переносять плитку із заповнених складських рядів 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 місці відповідного кольору на стіні палацу. Кожна плитка, викладена на стіні, приносить вам очки. Відразу проведіть підрахунок (див. **Підрахунок очок**).

В) Решту плиток з рядів, які були заповнені, складіть у коробку з-під гри. Пізніше вони вам ще знадобляться.

Плитку на незаповнених рівнях складу не чіпайте. Із цим запасом плитки ви переходите у наступний раунд.



На другому рівні складу Андрія лежать 2 червоні плитки. Цей рівень заповнений. Отже, Андрій бере крайню праву плитку з цього рівня і переносить на відповідне червоне місце цієї горизонталі на своїй стіні.

*Ця плитка відразу приносить йому 1 очко (див. **Підрахунок очок**).*

Третій рівень заповнений не повністю, Андрій не чіпає плитку на ньому й рухається далі.

З четвертого рівня складу, який заповнений блакитною плиткою, він переносить крайню праву на відповідне місце на стіні і знову отримує 1 очко.

П'ятий рівень теж заповнений не повністю, і його Андрій не чіпає.

Насамкінець, Андрій забирає решту плитки з другого та четвертого рівнів складу і відправляє її в коробку з-під гри. Плитка на третьому і п'ятому рівнях лишається на складі.

Підрахунок очок

• Кожна плитка, яку ви викладаєте на стіні, приносить вам певну кількість очок. Підрахунок очок здійснюється наступним чином:

- Якщо поруч із плиткою, яку ви щойно виклали на стіні, немає жодної іншої суміжної плитки (ані по вертикалі, ані по горизонталі), вона приносить вам 1 очко.



Розмістивши на стіні ось цю червону плитку, ви отримуєте 1 очко.

- Якщо плитка, яку ви щойно виклали на стіні, стала суміжною до інших плиток, зробіть наступне: Спершу порахуйте плитки прилеглі **до щойно встановленої по горизонталі**. Нова плитка приносить вам 1 очко і кожна суміжна з нею по горизонталі плитка теж по 1 очку.

В даному прикладі, виклавши на полі ось цю помаранчеву плитку ви отримуєте 3 очки. 1 очко за нову помаранчеву та по 1 очку за 2 суміжні з нею по горизонталі плитки, які вже були на стіні. $1+1+1=3$

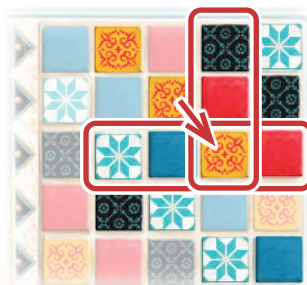


Тепер так само порахуйте плитки суміжні з щойно встановленою **по вертикалі**. **Обов'язково врахуйте нову плитку, яку ви щойно виклали**. Порахуйте ці очки та додайте до свого рахунку. Перемістіть маркер у верхній частині поля на відповідну кількість кроків.

Виклавши ось цю блакитну плитку, ви отримуєте 3 очки по вертикалі.



У цьому прикладі, виклавши помаранчеву плитку, ви отримуєте 4 очки по горизонталі (1 очко за нову помаранчеву та 3 за суміжні) та 3 по вертикалі (1 за помаранчеву та 2 за суміжні).



А тепер погляньте на підлогу свого палацу. Скільки плиток «розбилосся»? Над кожною плиткою на підлозі зображене число, яке треба відняти за цю плитку. Порахуйте усі свої штрафні бали, відніміть від свого рахунку 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 покладіть її у коробку з-під гри.

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



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

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 з-під гри 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.

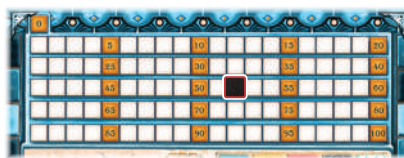
До загального рахунку додайте додаткові очки, якщо ви виконали наступні умови:

- 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.

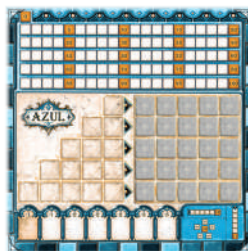
Якщо декілька гравців отримали однакову кількість очок, перемагає гравець з більшою кількістю заповнених горизонталей на стіні. Якщо й у цьому випадку рахунок рівний, декілька гравців стають переможцями.



Інший варіант гри

Існує й дещо інший варіант гри. На нашу думку, трішки ускладнений. Для нього використовуйте бік ігрового поля не з кольоровою, а сірою стіною. Правила гри абсолютно тотожні з попереднім варіантом за винятком того, що, переносючи плитку з певного рівня складу на відповідну горизонталь на стіні, ви не прив'язуєтесь до конкретного місця, 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**).



Дизайн гри: Міхаель Кіслінг

Продюсер: Софі Гравель

Розробка: Віктор Кобілке та Філіп Шміт

Арт директор: Філіп Герен

Малюнки: Кріс Куільямс

Графічний дизайн: Філіп Герен, Карла Рон та Марі Ів Жолі

PR: Майк Янг

Відділ продажів: Андреа Алерс та Катя Вієніке

Редактори: Софі Гравель, Віктор Кобілке

Маркетинг: Мартін Бушар

Локалізація гри українською: ТОВ Бельвіль bville.com.ua



© 2021 Plan B Games Inc.

Жодна з частин цього виробу не може бути відтворена без окремого дозволу.

вул. де ла Кооператів, 19, Піго, QC. J0P 1P0, Канада.

www.planbgames.com

Зберігайте цю інформацію

Вироблено в Китаї.



адреса:

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

