

The background of the entire page is a grid of square tiles. Each tile features a different geometric or floral pattern in shades of blue, white, and gold. The patterns include stars, flowers, and intricate scrollwork. In the center of the page, there is a large, ornate banner with a blue and gold border. The banner has a decorative, pointed top and bottom. Inside the banner, the word "AZUL" is written in a large, bold, black serif font with a gold outline. Below "AZUL", the word "MINI" is written in a smaller, blue, sans-serif font, flanked by two small blue arrows pointing outwards.

AZUL

▷ MINI ◁

ПРАВИЛА ИГРЫ



Представленная маврами азулежу (в оригинале белая и голубая керамическая плитка) покорила сердца португальцев. Король Португалии Мануэль I при посещении дворца Альгамбры в Южной Испании был так заворожен сногшибательной красотой мавританской декоративной плитки, что немедленно приказал украсить такой же плиткой стены собственного дворца в Португалии.

Настольная игра «Azul» предлагает вам поучаствовать в украшении стен королевского дворца Эворы. Эта невероятно красивая и умная игра идеально сочетает легкие в освоении правила с глубоким и вдумчивым процессом игры.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выдайте каждому игроку его планшет игрока (A). Положите планшет игрока под пластиковую накладку цветной стеной вверх. Если вы собираетесь играть на стороне планшета с серой стеной – см. **Вариант игры**. Все игроки должны использовать одинаковые стороны планшетов.
2. Возьмите 2 фишки подсчета очков (B) и установите на клетках «0» на вашем счетчике очков.
3. Сформируйте круг из дисков Складов (C) в центре стола:
 - Для 2 игроков положите 5 дисков.
 - Для 3 игроков положите 7 дисков.
 - Для 4 игроков положите 9 дисков.

Примечание: для удобства можно оставить пластиковую подставку для дисков в картонном ложементе, а можно достать из него.

4. Положите в мешок (D) 100 плиток (по 20 каждого цвета) (E).
5. Тот, кто последним был в Португалии, будет первым игроком. Этот игрок получает жетон первого игрока (F) и кладет на каждый Склад по 4 плитки, наугад взятые из мешка.

Верните в коробку все лишние планшеты игроков, фишки подсчета очков и Склады.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать как можно больше очков к концу игры. Игра заканчивается после раунда, в котором как минимум один игрок заполнит горизонтальную линию из 5 плиток на своей стене.



ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов, каждый раунд делится на три последовательные фазы:

- А.** Предложения Фабрики
- В.** Облицовка стены
- С.** Подготовка к следующему раунду

А. Предложения Фабрики

Первый игрок кладет жетон первого игрока в центр стола и совершает первый ход. Следующим игроком будет сидящий слева от первого игрока (по часовой стрелке).

В свой ход вы должны взять плитку одним из нижеуказанных способов:

ЛИБО

- а)** Возьмите **все плитки одного цвета** с одного любого Склада и затем переместите все оставшиеся плитки с этого Склада в центр стола.

ЛИБО

- б)** Возьмите **все плитки одного цвета** с центра стола. Если вы первый, кто в этом раунде забирает плитки с центра стола, возьмите жетон первого игрока и положите его на самую левую свободную клетку на линии пола.



Затем положите плитки, которые вы взяли, на одну из 5 линий узоров вашего планшета игрока (на первой линии 1 клетка для размещения 1 плитки, на пятой линии – 5 клеток).

- Размещайте плитки одну за другой, **справа налево** на вашей выбранной линии узора.
- Если на линии узора уже есть плитки, вы можете дополнять эту линию только плиткой **такого же** цвета.
- Как только все клетки в линии узора заполняются плитками, эта линия считается законченной. Если вы взяли больше плиток, чем можете разместить в выбранной линии узора, все не поместившиеся плитки вы должны положить на линию пола (см. **Линия пола**).



Кладите плитку справа налево

Ваша цель в этой фазе – закончить как можно больше линий узора, так как в следующей фазе Облицовки стены, вы сможете перенести на стену только плитку с законченной линии узора, что принесет вам очки.

- Во всех следующих раундах игры вы должны следовать одному правилу: **нельзя класть** плитку в линию узора, если на соответствующей линии стены уже есть плитка такого же цвета.

ПРИМЕР ПЕРВЫХ ХОДОВ

1. Федя взял 2 плитки черного цвета со Склада, а остальные плитки он переместил в центр стола.

2. Гена взял 1 желтую плитку со Склада, а остальные 3 красные плитки он переместил в центр стола.



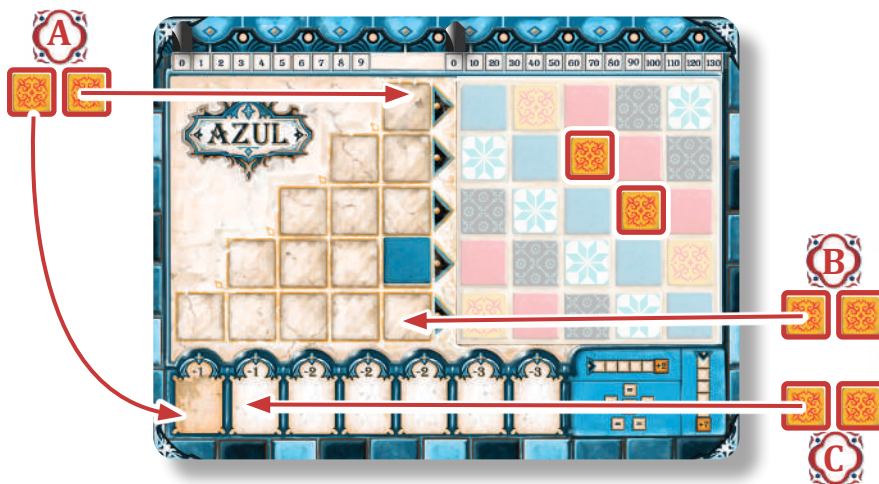
3. Ася взяла 3 красные плитки с центра стола. Так как она первая, кто взял плитку с центра стола, она также получает жетон первого игрока и кладет его на самую левую свободную клетку на линии пола.



Линия пола

Любые плитки, которые вы взяли и не смогли или не захотели размещать в соответствии с правилами, вы должны положить на **линию пола**, заполняя ее **слева направо**. Эти плитки считаются упавшими на пол и отнимут у вас часть очков в фазе Облицовки стены. *Если все клетки вашей линии пола уже заняты, складывайте все остальные упавшие плитки в коробку от игры.*

Эта фаза заканчивается тогда, когда в центре стола **И** на всех Складах не останется плиток. Теперь переходите к фазе Облицовки стены.



Ася взяла 2 желтые плитки с одного из Складов.

Она не может положить их во вторую и третью линии узора, так как на соответствующих линиях стены уже есть желтые плитки.

Также она не может положить их и в четвертую линию узора, так как там уже лежит 1 синяя плитка и в эту линию нельзя добавлять плитки другого цвета.

Но она может положить 1 плитку в первую линию узора и оставшуюся плитку положить на линию пола (A).

Или она может положить обе плитки на пятую линию узора (B).

Или же и вовсе положить обе плитки на линию пола (C).

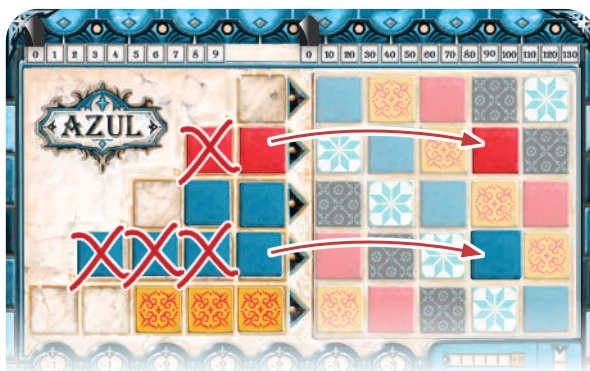
В. Облицовка стены

Эта фаза может выполняться всеми игроками одновременно. В этой фазе игроки будут перемещать плитки с законченных линий узора на соответствующие линии стены.

А) Пройдите по всем своим линиям узора **сверху вниз**. Переместите **самую правую** плитку из каждой **законченной** линии узора на соответствующую линию стены – на клетку такого же цвета, как и размещаемая плитка. Каждый раз, когда вы перемещаете плитку, вы тут же получаете очки (см. **Подсчет очков**).

В) Теперь уберите все плитки с линий узора, на которых нет плитки на **самой правой** клетке. Сложите эти плитки в коробку от игры.

После того как это сделано, все остальные плитки на **линиях узора** остаются лежать до следующего раунда.



А) Вторая линия узора Феди закончена 2 красными плитками. Он перемещает самую правую плитку с линии узора на соответствующую линию стены – на красную клетку (за что тут же получает 1 очко, см. **Подсчет очков**).

Так как третья линия узора не закончена, он пропускает ее.

Из четвертой линии узора он перемещает самую правую синюю плитку на соответствующую линию стены – на синюю клетку (за что тут же получает 1 очко).

Он пропускает пятую линию, так как она не закончена.

В) После этого он убирает все плитки со второй и четвертой линии узора и складывает их в коробку. Плитки на третьей и пятой линии остаются на его планшете игрока.

Подсчет очков

Каждая плитка, перемещенная на стену, кладется на клетку такого же цвета, как и перемещаемая плитка. После этого вы тут же получаете очки по следующим правилам:

- Если на соседних клетках (по вертикали или горизонтали) с только что перемещенной плиткой нет других плиток, вы получаете 1 очко на шкале счетчика очков.

Эта красная плитка дает 1 очко.



- Если же на соседних клетках есть плитки, то сделайте следующее: Проверьте, есть ли плитки на клетках, соседних **по горизонтали** с той, на которую вы только что переместили плитку. Подсчитайте все эти соединенные плитки и получите за каждую по 1 очку (**включая и за только что перемещенную плитку**).

Эта желтая плитка дает 3 очка за 3 соединенные друг с другом по горизонтали плитки (включая за только что перемещенную желтую плитку).

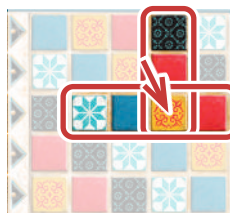


Затем проверьте, есть ли плитки на клетках, соседних **по вертикали** с той, на которую вы только что переместили плитку. Подсчитайте все эти соединенные плитки и получите за каждую по 1 очку (**включая и за только что перемещенную плитку**).

Эта синяя плитка дает 3 очка за 3 соединенные друг с другом по вертикали плитки.



Эта желтая плитка дает 4 очка за соединенные друг с другом по горизонтали плитки и 3 очка за соединенные плитки по вертикали.



В конце фазы Облицовки проверьте, есть ли у вас плитки на **линии пола**. За каждую плитку на линии пола вы теряете столько очков, сколько указано над этой плиткой. Подвиньте вашу фишку подсчета очков в соответствии с потерянными очками (у вас не может быть меньше 0 очков).



После этого снимите все плитки с линии пола и сложите их в коробку.

Примечание: если на вашей линии пола есть жетон первого игрока, при подсчете очков он считается обычной плиткой. После подсчета очков он не кладется в коробку, а остается перед вами.



Федя теряет 8 очков, так как на его линии пола лежат 4 плитки и жетон первого игрока.

С. Подготовка к следующему раунду

Если ни один из игроков не заполнил горизонтальную линию из 5 плиток на своей стене (см. **Конец игры**), подготовьтесь к следующему раунду. Тот, у кого жетон первого игрока, заполняет все Склады (кладет по 4 плитки из мешка, как и при подготовке к игре).

Если в мешке закончились плитки, переложите все плитки из коробки в мешок и продолжайте заполнять Склады. Затем начните новый раунд.

В чрезвычайно редких случаях в мешке могут закончиться плитки, притом, что в коробке тоже нет плиток. В таком случае начинайте новый раунд как обычно, даже если не все Склады будут заполнены.

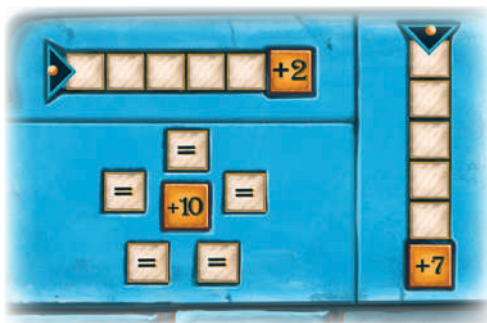


КОНЕЦ ИГРЫ

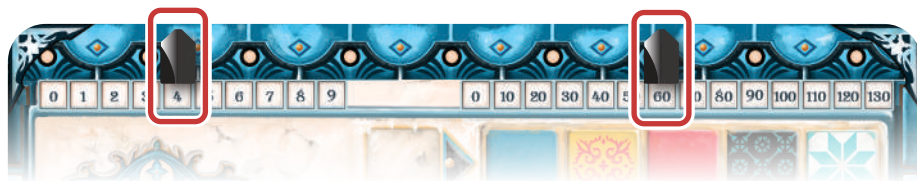
Игра заканчивается сразу **после** фазы Облицовки стены, если хотя бы один игрок заполнил хотя бы одну **горизонтальную** линию из 5 плиток на своей стене.

Как только игра закончилась, подсчитайте дополнительные очки, если вы выполнили следующие условия:

- Получите 2 очка за каждую заполненную горизонтальную линию из 5 плиток на вашей стене.
- Получите 7 очков за каждую заполненную вертикальную линию из 5 плиток на вашей стене.
- Получите 10 очков за каждые 5 плиток одинакового цвета на вашей стене.



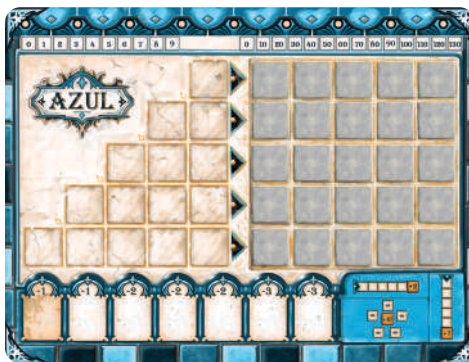
Игрок, набравший больше всех очков, побеждает в игре. При равном счете побеждает игрок, заполнивший больше горизонтальных линий из 5 плиток. Если и после этого не удастся определить победителя, объявляется ничья.



ВАРИАНТ ИГРЫ

Для небольшого изменения игры положите планшет игрока под пластиковую накладку серой стороной вверх. Правила игры остаются точно такими же, **кроме:** когда вы перемещаете плитку с линии узора на линию стены, вы можете положить эту плитку на любую клетку соответствующей линии стены.

Помните! На каждую из 5 **вертикальных** линий стены нельзя класть плитку одного цвета больше одного раза.
На каждую из 5 **горизонтальных** линий стены нельзя класть плитку одного цвета больше одного раза.



Особый случай:

В фазе Облицовки стены может случиться так, что вы не сможете переместить самую правую плитку с линии узора на соответствующую линию стены, так как там уже нет доступной клетки, удовлетворяющей правилам, описанным выше. В таком случае вы должны немедленно переместить **все** плитки с этой линии узора на линию пола (см. **Линия пола**).



Автор игры: Михаэль Кислинг

Продюсер: Софи Гравель

Иллюстрации: Крис Квилльямс

Графический дизайн: Адриан Харпер

Редактура: Пьер-Оливье Гравель

Разработано:



© 2022 Plan B Games Inc.

No part of this product may
be reproduced without specific permission.

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0, Canada.

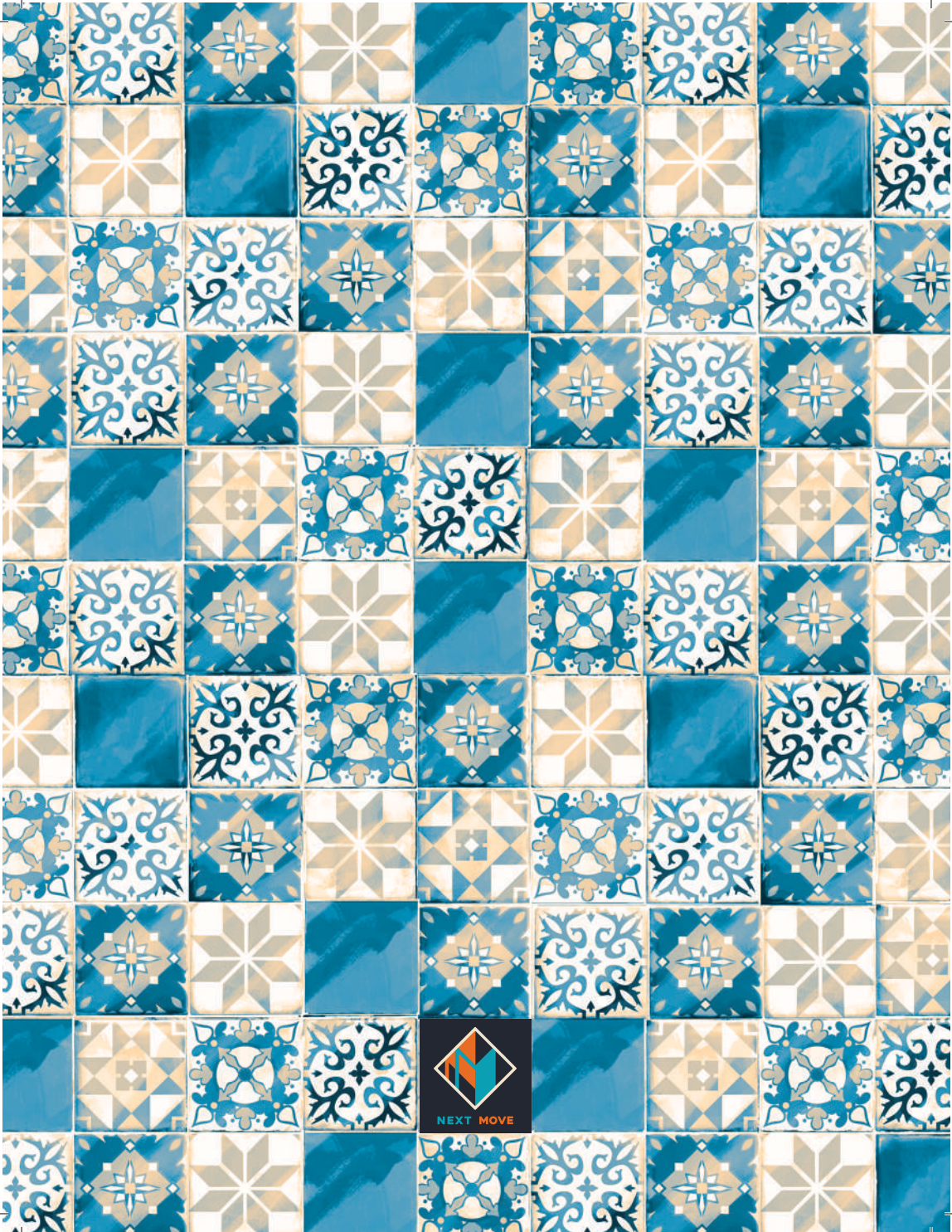
www.planbgames.com

Retain this information for your records.

Made in China.

8886





NEXT MOVE