



AZUL

АВТОР ИГРЫ МИХАЭЛЬ КИСЛИНГ

ДУЭЛЬ

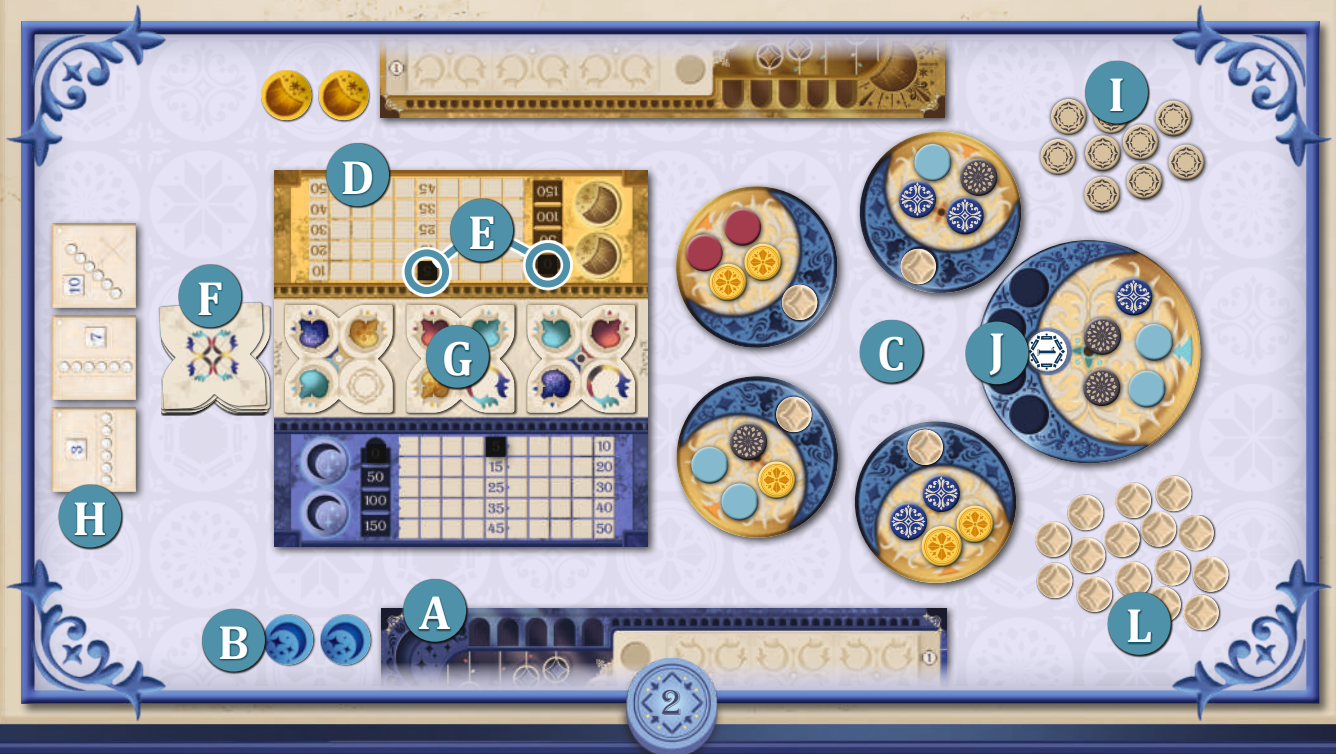
*Легендарная игра «Azul» возвращается в новом,
дуэльном формате!*

*Из всех мастеров, украшавших стены дворца короля Мануэля I, выделились двое.
Его Величество был настолько очарован их работой, что поручил им создать
невероятной красоты купол дворца Синтры, украсив его элегантным узором.
Настало время выяснить, кто же лучший мастер!*

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Цель игры – набрать наибольшее количество очков к концу 5-го раунда.

1. Выдайте каждому игроку его **планшет игрока (A)** и 2 соответствующих **жетона игрока (B)**.
2. Сформируйте круг из **4 малых складов и большого склада (C)** так, чтобы стороны с изображением лун были рядом друг с другом.
3. Положите **поле подсчета очков (D)** рядом со складами так, чтобы напротив каждого игрока был его цвет. Каждый игрок берет 2 **фишки подсчета очков (E)** и ставит их на клетки «0» и «5» своего счетчика очков.
4. Перемешайте 18 **фрагментов купола**, сложите их стопкой лицевой стороной вниз (**F**) и положите рядом с полем подсчета очков. Возьмите три фрагмента и положите их лицевой стороной вверх на середину (**G**) поля подсчета очков. Поставьте **башню** рядом с полем подсчета очков.
5. Если вы играете впервые, найдите 3 **жетона целей (H)** с ★ и положите их рядом с полем подсчета очков (**D**) стороной со ★ вверх. Это цели, которые нужно выполнить обоим игрокам к концу игры. *В следующих партиях выберите или случайным образом определите, какие стороны жетонов целей будете использовать, и сколько их будет в игре (3 или 4).*



6. Из 75 круглых плиток отложите в сторону 9 **специальных плиток** (И). Положите **жетон первого игрока** (1) на соответствующее место (J) большого склада. Сложите в **мешочек** оставшиеся 65 плиток (по 13 штук каждого цвета).

7. На солнечную сторону большого склада положите **5 плиток*** (K), а на солнечные стороны малых складов – по **4 плитки** (K).

**В редких случаях, когда все 5 плиток одного цвета, верните их в мешочек и вытяните новые.*

Повторяйте до тех пор, пока хотя бы одна плитка не будет другого цвета.

8. Создайте запас из 20 **бонусных фишек** (L), сложив их лицевой стороной (с бонусом) вниз (L). Положите по 1 бонусной фишке лицевой стороной вниз на лунную сторону **каждого** малого склада (M).

9. Тот, кто последним встречал рассвет, становится первым игроком. Другой игрок выбирает 1 из 3 открытых фрагментов, берет его и, повернув любой стороной (на свое усмотрение), кладет на свободное место для фрагмента на своем планшете игрока. Затем **пополняет** поле подсчета очков – берет 1 фрагмент из стопки и кладет на поле подсчета очков лицевой стороной вверх.

Теперь первый игрок делает то же самое – выбирает 1 фрагмент и размещает его на своем планшете, после этого также пополняет поле подсчета очков.

Вы готовы к игре!

Хранилище бонусных фишек



Поле разбитых плиток

Малый склад



Большой склад



ХОД ИГРЫ

Игра длится 5 раундов, каждый раунд делится на 3 последовательные фазы:
Фаза 1: Предложение Фабрики; Фаза 2: Облицовка купола и подсчет очков;
Фаза 3: Подготовка к следующему раунду.

ФАЗА 1: ПРЕДЛОЖЕНИЕ ФАБРИКИ

Игроки будут ходить по очереди, начиная с первого игрока, до конца этой фазы.

В свой ход выполните одно из следующих действий:

- А)** Выложите жетон игрока, чтобы взять фрагмент.
- Б)** Возьмите с солнечной стороны склада все плитки одного цвета.
- В)** Возьмите с лунной стороны всех складов все верхние плитки одного цвета.
- Г)** Возьмите раскрытую бонусную фишку.

А) Выложите жетон игрока на свою сторону поля подсчета очков, чтобы взять один из фрагментов. Выбранный фрагмент поверните **любой стороной, на свое усмотрение**, и положите на **любое свободное** место своего купола. Один и тот же цвет может встречаться подряд и в нескольких линиях, и в столбца вашего купола.

После того как игрок положил фрагмент, перемещать и вращать его больше нельзя. Когда игрок берет фрагмент, он **также ЛИБО**:

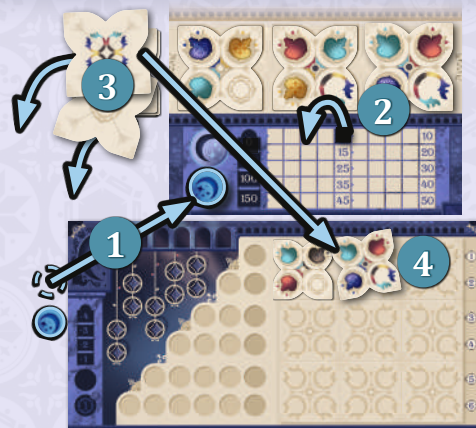
- берет 1 фрагмент из лежащих **лицевой стороной вверх на поле подсчета очков** (при этом поле не пополняется), **ЛИБО**
- тратит 1 очко, чтобы взять 1 фрагмент, лежащий **лицевой стороной вниз** рядом с полем. Это можно сделать сколько угодно раз, но брать можно только по 1 фрагменту за каждое очко. До тех пор пока игрок набирает фрагменты, он **не смотрит** их лицевые стороны. Когда игрок закончил набор, он **смотрит** лицевые стороны набранных фрагментов, выбирает **один**, а остальные возвращает под низ стопки **лицевой стороной вниз** в любом порядке. *(На обороте каждой части купола указан ее тип; см. стр. 8.)*

Важно: вы **обязаны использовать** оба жетона игрока в каждом из первых четырех раундов. В последнем раунде они не используются.



В свой ход Игорь решает взять фрагмент, для этого он кладет свой жетон на поле подсчета очков **1**.

Он может взять 1 из 3 фрагментов, лежащих **лицевой стороной вверх**, но вместо этого решает взять один из стопки. Игорь тратит 1 очко **2** берет из стопки **верхний фрагмент** (не глядя на лицевую сторону) и решает взять еще один, для чего тратит еще 1 очко. Игорь решает **остановиться**, **смотрит лицевые стороны** обоих фрагментов **3** и выбирает 1. Выбранный фрагмент он **кладет на любое свободное место** на своем куполе **4** а второй **возвращает под низ** стопки.




Б) Возьмите **все плитки одного цвета** с солнечной стороны **одного** любого склада. Затем, если это:

- малый склад – сложите оставшиеся плитки **стопкой** в любом порядке и поставьте ее поверх бонусной фишки*, лежащей на лунной стороне этого склада;
- большой склад – **по отдельности** положите оставшиеся плитки на лунную сторону этого склада, на указанные места (не все места могут оказаться заполнены).


**Если на малом складе лежит 4 плитки одного цвета, раскройте бонусную фишку, как только игрок возьмет эти 4 плитки.*


В) Возьмите **все плитки одного цвета** со всех лунных сторон складов. Для малых складов: даже если в стопке есть 1 или более плиток одного цвета, взять можно только самую верхнюю плитку из этой стопки.

Важно: тот игрок, который первым возьмет плитку(и) с лунной стороны **большого склада**, также берет фишку первого игрока и кладет ее на указанное место  (-2) своего планшета.


Когда с лунной стороны малого склада будет взята **последняя плитка**, переверните бонусную фишку, лежавшую под стопкой.



 Жанна забирает 2 бирюзовые плитки **1** и складывает оставшиеся плитки **стопкой** поверх бонусной фишки (черная плитка внизу и желтая сверху).

 Затем Игорь берет 2 бирюзовые плитки с большого склада и **по отдельности** кладет оставшиеся 3 плитки на лунную сторону с этого склада **2**.



 Жанна решает взять плитки с лунных сторон, у нее выбор между 1 красной, 2 черными или 2 желтыми плитками.

Если она выберет желтые плитки, она не возьмет фишку первого игрока; Жанна будет обязана взять ее, только если выберет хотя бы 1 плитку с лунной стороны большого склада.

Взятые плитки (в действиях **Б** или **В**) кладутся **только в 1** из 6 линий узора на планшете игрока (на первой линии 1 клетка для размещения 1 плитки, на второй – 2 плитки и т.д.), по следующим правилам:

- 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 плитками **такого же цвета**.
- Как только **все** клетки в линии узора заполнятся плитками, эта линия считается законченной. Если вы взяли **больше плиток**, чем можете разместить в выбранной линии узора, все не поместившиеся плитки вы должны положить в поле разбитых плиток (см. **Поле разбитых плиток**).
- Можно дополнять плитками линию узора, даже если во время фазы 2 они пока не принесут очки.

Поле разбитых плиток

Любые плитки, которые вы взяли и **не смогли** или **не захотели** размещать в соответствии с правилами, вы должны положить в поле разбитых плиток, складывая их стопкой. Эти плитки считаются разбившимися и отнимут у вас часть очков в фазе Облицовки купола. Если в поле разбитых плиток уже есть 4 плитки, сбрасывайте все остальные разбитые плитки в башню.

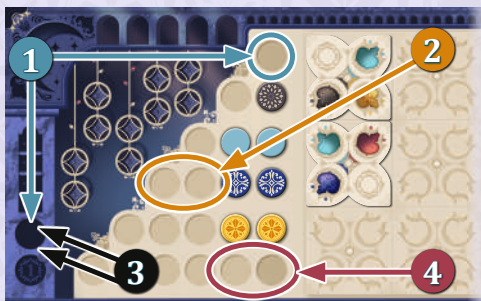
Г) Возьмите **открытую** бонусную фишку и положите ее лицевой стороной вверх в хранилище бонусных фишек. Вы возьмете ровно 2 бонусные фишки в каждом раунде.

Помните: бонусную фишку можно взять, только когда с лунной и солнечной сторон малого склада будут собраны все плитки.

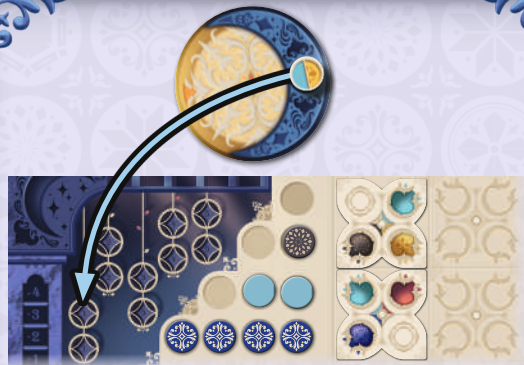
Примечание: хранилище бонусных фишек разделено на 5 частей – это поможет отслеживать раунды.

Ваша цель – закончить как можно больше линий узора, так как в последующей фазе Облицовки купола вы сможете перемещать на свой купол только плитки с законченных линий узора.

Игорь выбрал эти 2 плитки.
У него есть четыре варианта:



Он должен положить плитки, которые не может **1** или не хочет размещать **3** в поле разбитых плиток.



Жанна открыла эту бонусную фишку после того, как взяла последнюю плитку с этого малого склада. В свой ход Игорь использует действие, чтобы забрать бонусную фишку.

Фаза 1 заканчивается, когда:

- все склады полностью пусты (на них не осталось ни плиток, ни бонусных фишек) **И**
- оба игрока использовали по 2 своих жетона игрока (кроме 5 раунда).

Если игрок не может выполнить ни одно из четырех действий, он пропускает оставшуюся часть фазы 1. Пропускать действия иным способом нельзя.

Примечание: по условиям окончания фазы один игрок может продолжать выполнять действия, в то время как другой уже не может.

Переходите к фазе 2.

ФАЗА 2: ОБЛИЦОВКА КУПОЛА И ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Оба игрока могут выполнять эту фазу одновременно. В ней игроки перемещают плитки со своих законченных линий узора на свой купол.

- Пройдите по всем своим линиям узора **сверху вниз**. Переместите крайнюю правую плитку с каждой **законченной** линии на клетку **такого же цвета** соответствующей линии купола. Каждый раз, когда вы перемещаете плитку, вы тут же получаете очки (см. **Подсчет очков** на стр. 9).
- Если нет подходящих по цвету клеток на куполе для **законченной** или **незаконченной** линии, **оставьте** плитки на месте до тех пор, пока неложите подходящий фрагмент на свой купол.
- Если напротив линии узора уже лежит 3 фрагмента, но среди них нет доступных клеток с соответствующим цветом плитки в этой линии, переместите эти «не размещаемые» плитки в поле разбитых плиток.
- В линиях и столбцах купола может быть несколько плиток одного цвета.



В линиях узора Игоря есть плитки:

1-я линия узора: плитку нельзя разместить, поэтому он кладет ее на свое поле разбитых плиток.

2-я линия узора: закончена, поэтому он перемещает крайнюю правую черную плитку на черную клетку купола и получает 1 очко. Оставшаяся черная плитка сбрасывается в башню.

4-я линия узора: закончена, поэтому он перемещает крайнюю правую синюю плитку на разноцветную клетку купола и получает 1 очко. Оставшиеся синие плитки сбрасываются в башню. Поскольку 3-я и 5-я линии узора не закончены, плитки на них остаются на его планшете.



Бонусные фишки

Игроки могут использовать свои бонусные фишки – они помогут закончить линии узора в этой фазе. Если на незаконченной линии узора есть **хотя бы 1** плитка, можно использовать бонусные фишки, чтобы закончить эту линию.

Добавить 1 плитку в линию узора можно, если использовать **2 бонусные фишки, совпадающие по цвету** с плитками в линии узора, или **любые 3 бонусные фишки** (в этом случае их цвета не имеют значения). Переверните использованные бонусные фишки лицевой стороной вниз и оставьте их в хранилище. Переместите крайнюю правую плитку с этой законченной линии узора на соответствующую клетку линии купола.

Это можно сделать столько раз, сколько подходящих бонусных фишек есть у игрока, главное, чтобы в незаконченной линии узора была хотя бы 1 плитка.

- Теперь уберите все плитки с линий узора, на которых нет плитки на самой правой клетке, и сбросьте их в башню.
- Все остальные плитки на линиях узора остаются лежать до следующего раунда.



У Игоря есть 2 бонусные фишки с голубыми половинками. С их помощью он может закончить 3-ю линию узора.

Также он может использовать любые 3 свои бонусные фишки, чтобы закончить 4-ю линию узора.



Фрагменты купола

Существует два **типа** фрагментов:

- **специальные** – с **нейтральной** клеткой, на которую можно положить только специальную плитку. Эта плитка выкладывается **немедленно**, как только остальные 3 клетки фрагмента будут заполнены. После того как игрок выложил специальную плитку, он немедленно получает столько очков, сколько указано в правой части этой линии купола. Это единственный способ выложить специальную плитку.
- **джокерные** – с **разноцветной** клеткой, на которую можно положить плитку любого цвета, по обычным правилам облицовки купола.



**Специальный
фрагмент**



**Джокерный
фрагмент**



ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Каждая плитка, перемещенная на купол, кладется на клетку такого же цвета, как и перемещаемая плитка (или на разноцветную клетку). После этого вы сразу получаете очки по следующим правилам:

1. Если на соседних клетках (по вертикали или горизонтали) с только что перемещенной плиткой нет других плиток, вы получаете 1 очко на шкале подсчета очков.
2. 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. Посчитайте **все эти соединенные плитки** (специальные тоже считаются) и получите за каждую по 1 очку (включая и за только что перемещенную плитку).

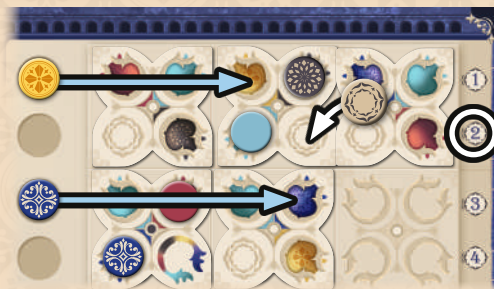
- Затем проверьте, есть ли плитки на клетках, соседних **по вертикали** с той, на которую вы только что переместили плитку. Посчитайте **все эти соединенные плитки** (специальные тоже считаются) и получите за каждую по 1 очку (включая и за только что перемещенную плитку).
3. Если плитка заполняет третью клетку специального фрагмента, положите специальную плитку на соответствующую клетку и получите очки, указанные в правой части этой линии купола.

Проверьте, есть ли у вас плитки в поле разбитых плиток. За каждую плитку потеряйте указанное количество очков (считаются снизу вверх; например, если у вас 2 плитки, вы теряете 3 очка). Подвиньте свою фишку подсчета очков в соответствии с потерянными очками и сбросьте разбитые плитки в башню.

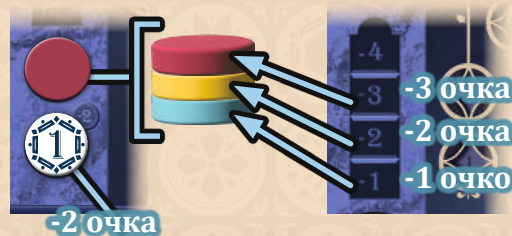
Кроме того, тот, у кого фишка первого игрока, теряет 2 очка.

Примечание: у вас не может быть меньше 0 очков.

Игорь перемещает желтую плитку, она дает 2 очка за две горизонтально соединенные плитки (включая и за только что перемещенную плитку) и 2 очка за две вертикально соединенные плитки (также учитывая ее саму). Эта плитка заполняет специальный фрагмент, и Игорь кладет специальную плитку, которая дает 2 очка (т.к. выложена во 2-ю линию купола). Синяя плитка дает 3 очка за три вертикально соединенные плитки, включая и за только что выложенную специальную плитку.



В конце фазы Облицовки купола Игорь теряет 8 очков: 6 очков за 3 разбитые плитки и 2 очка за фишку первого игрока. Он сбрасывает разбитые плитки в башню.



ФАЗА 3: ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

Пропустите эту фазу в 5-м раунде, в остальных раундах подготовка проходит следующим образом:

1. Заберите 2 своих жетона игрока с планшета подсчета очков.
2. Пополните поле подсчета очков, чтобы на нем снова было 3 фрагмента, лежащих лицевой стороной вверх.
3. На солнечную сторону большого склада положите 5 плиток*. На солнечную сторону малых складов – по 4 плитки, а на лунную – по 1 бонусной фишке.

**В редких случаях, когда все 5 плиток одного цвета, верните их в мешочек и вытяните новые. Повторяйте до тех пор, пока хотя бы одна плитка не будет другого цвета.*

Если в мешочке закончились плитки, переложите все плитки из башни в мешочек и продолжайте заполнять склады.

Редкий случай: в мешочке могут закончиться плитки, притом, что в башне тоже нет плиток. В таком случае начинайте новый раунд как обычно, даже если не все склады будут заполнены, и переверните бонусные фишки на пустых малых складах (потому что они уже пусты).

4. Тот, у кого жетон первого игрока, возвращает фишку на соответствующее место на большом складе и начинает следующий раунд.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после фазы Облицовки купола в 5 раунде, и начинается подсчет очков за жетоны целей, как описано на стр. 12.

Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает в игре.

В случае ничьей побеждает тот, у которого фишка первого игрока.



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор игры: Михаэль Кислинг

Глава студии: Жан-Франсуа Ганье

**Редактура
и разработка:** Пьер-Оливье Гравель
Андре Биерт
Янник Боль
Ан Ту Тран

**Арт-директор
и иллюстрации:** Маэва да Силва

Графический дизайн: Эмилиан Д'Ауст
Александра Госселин
Адриан Харпер

Маркетинг: Томми Болье
Изабелла Френетт

Руководство: Манон Сильвестре
Жюли Тибо

Разработано:

© 2025 Plan B Games Inc.
4001 rue F.-X.-Tessier, suite 100,
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5, Canada
www.nextmove-games.com

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

Made in China.



8444



ПАМЯТКА ПО ЖЕТОНАМ ЦЕЛЕЙ

В конце игры посчитайте дополнительные очки за каждое выполненное условие, указанное на жетонах целей.



Получите 3 очка за каждую заполненную горизонтальную линию вашего купола (строка из 6 плиток).



Получите 7 очков за каждую заполненную вертикальную линию вашего купола (столбец из 6 плиток).



Получите 10 очков за каждую заполненную диагональную линию вашего купола из 6 плиток (можно выполнить дважды).



Если все разноцветные клетки вашего купола заполнены, получите по 2 очка за каждую из них. Если хотя бы одна разноцветная клетка пустая, очки за эту цель получить нельзя.



Получите по 4 очка за каждую горизонтальную линию вашего купола, состоящую из плиток минимум 5 разных цветов в любом порядке (может включать специальные плитки).



Получите по 1 очку за каждую плитку на периметре вашего купола.



Получите 3 или 8 очков (как показано) за каждый заполненный фрагмент, размещенный в одном из четырех углов вашего купола.



Потеряйте по 3 очка за каждую пустую специальную клетку вашего купола.

