

AZUL

АВТОР ИГРЫ МИХАЭЛЬ КИСЛИНГ

ЛЕТНИЙ ДВОРЕЦ. MINI



На рубеже 16-го века король Мануэль I поручил величайшим мастерам Португалии построить грандиозные здания. Когда завершилось строительство дворцов Эворы и Синтры, король пожелал построить летний дворец в честь самых известных членов королевской семьи. Работа предназначалась для самых талантливых ремесленников, чье мастерство соответствует великолепию, которого заслуживает королевская семья.

К сожалению, король Мануэль I скончался еще до начала строительства.

Игроки возвращаются в Португалию, чтобы выполнить задачу, за которую никто не взялся. Как мастера-ремесленники вы должны использовать самые качественные материалы и избежать лишних затрат ценных ресурсов. Только лучшему мастеру под силу выполнить эту задачу и построить невероятной красоты дворец, достойный королевской семьи.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Каждый игрок берет **планшет игрока (А)** и кладет его перед собой цветной стороной вверх. Если вы собираетесь играть на стороне планшета с бежевыми звездами – см. **Вариант игры №1**. Все игроки должны использовать одинаковые стороны планшетов. Затем каждый игрок ставит свой **ползунок подсчета очков (В)** на клетку «5».
2. Сформируйте круг из **дисков Складов (С)** 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 положить диски Складов на пластиковую подставку.

3. Положите **хранилище (D)** рядом со Складами. Затем установите **счетчик раундов (Е)** на крайнюю левую клетку. Этот счетчик показывает не только текущий раунд, но и цвет джокеров (см. стр.3). В первом раунде джокерами будут фиолетовые плитки.
4. Положите в **мешочек 132 плитки (F)**. Не глядя возьмите из мешочка 10 плиток и случайным образом положите их на **клетки хранилища (G)**.
5. Положите на каждый Склад по 4 плитки, так же наугад взятые из мешочка. Отложите мешочек в сторону.
6. Положите **жетон первого игрока (H)** в центр стола.
7. Поставьте **башню (I)** рядом со Складами и хранилищем так, чтобы всем был виден счетчик раундов.

Верните в коробку все лишние планшеты игроков и Склады.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать как можно больше очков к концу игры. Игра заканчивается после 6 раундов и финального подсчета очков.

ХОД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из следующих фаз:

Фаза 1: Получение плиток

Фаза 2: Размещение плиток и получение очков

Фаза 3: Подготовка к следующему раунду (пропустите эту фазу в последнем раунде)

Первым игроком становится самый младший игрок, от него ход будет передаваться по часовой стрелке. В каждом раунде все игроки сделают по несколько ходов.

ЦВЕТ ДЖОКЕРА

В каждом раунде один из шести цветов плиток становится джокером. Счетчик раунда показывает, плитки какого цвета являются джокерами в текущем раунде. Плитки-джокеры нужны, чтобы заменять ими плитки любых других цветов.



Примечание: цвет джокеров меняется каждый раунд. Взятые плитки-джокеры можно использовать как джокеры только в текущем раунде, в следующем они станут обычными плитками.

Фаза 1: Получение плиток

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

- А)** Возьмите **все плитки одного цвета**, которые не являются джокерами этого раунда, с одного из Складов и положите их рядом со своим планшетом. Переместите все оставшиеся плитки с этого Склада в центр стола. Если при этом на Складе лежала одна или несколько плиток-джокеров, вы также **должны** взять с него одну (и только одну) плитку-джокер. Если на выбранном Складе лежат только плитки-джокеры, вы берете только одну такую плитку.

ИЛИ

- В)** Возьмите **все плитки одного цвета**, которые не являются джокерами этого раунда, с центра стола и положите их рядом со своим планшетом. Если при этом в центре стола лежит одна или несколько плиток-джокеров, вы **должны** взять только **одну** такую плитку. Если в центре стола лежат только плитки-джокеры, вы **должны** взять только **одну** плитку-джокер.

Если вы первый, кто в этом раунде забирает плитки с центра стола, возьмите жетон первого игрока и положите его рядом со своим планшетом. Передвиньте ваш ползунок подсчета очков на столько клеток назад, сколько плиток взяли в этот ход (не считая жетона первого игрока).

Если ваш ползунок уже находится на клетке «0», берите плитки с центра стола без потери очков.

Жетон первого игрока

Тот, у кого жетон первого игрока, первым начнет размещать плитки на своем планшете в Фазе 2. А также в следующем раунде он будет первым выбирать плитки со Складов.

После того как вы положили плитки рядом со своим планшетом, ход передается следующему игроку (по часовой стрелке).

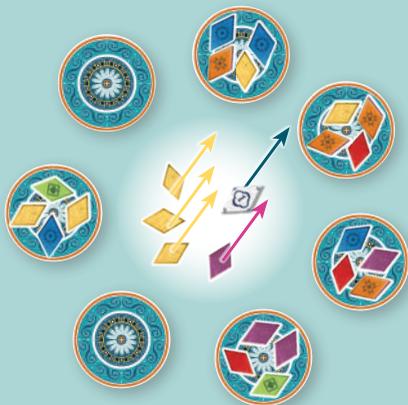
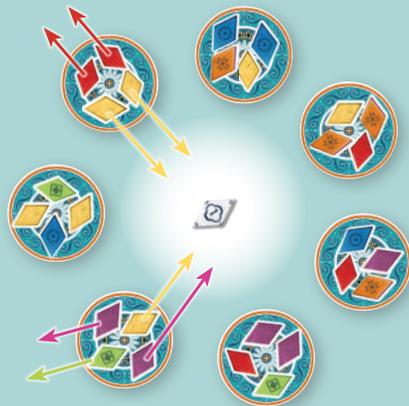
ПРИМЕР ХОДА

В первом раунде джокерами являются фиолетовые плитки.



Инна берет две красные плитки со Склада. Т. к. на Складе нет плиток-джокеров, она не может взять другие плитки. Оставшиеся желтые плитки она перемещает в центр стола.

Юля берет зеленую плитку с другого Склада. Т. к. на Складе есть плитки-джокеры, она также берет с него одну фиолетовую плитку, а оставшиеся две плитки перемещает в центр стола.



Петя берет три желтые плитки с центра стола и также берет одну плитку-джокер.

Т. к. он первый, кто взял плитки с центра стола, он забирает жетон первого игрока и сдвигает свой ползунок на 4 клетки назад (по количеству взятых плиток).



Эта фаза заканчивается, когда в центре стола **И** на всех Складах не останется плиток. Теперь переходите к Фазе 2.

ФАЗА 2: РАЗМЕЩЕНИЕ ПЛИТОК И ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ

Начинает фазу тот, у кого жетон первого игрока. В свой ход, если у него набралось нужное количество плиток **одного цвета**, он размещает на своем планшете одну из этих плиток на соответствующей клетке. Остальные необходимые для размещения плитки сбрасываются в **башню** (см. примеры А-В на стр. 8). Затем ход передается по часовой стрелке. Этот процесс повторяется до тех пор, пока игроки могут или хотят размещать плитки на своих планшетах.

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ ПЛИТОК

- Можно размещать только те плитки, которые лежат рядом с вашим планшетом.
- Плитки можно размещать только на клетках в форме ромба на вашем планшете. **Нельзя** размещать плитки на колоннах, статуях или окнах.
- Можно размещать плитки только на пустых клетках.
- Клетки образуют форму звезды. Цвет звезды показывает, плитки какого цвета можно размещать на ее клетках. Цифры на клетках показывают, сколько плиток нужно, чтобы разместить **одну** плитку на этой клетке (см. примеры на стр. 8). Все остальные плитки, необходимые для размещения на этой клетке, **сразу же** сбросьте в башню.
- На звезде в центре планшета все 6 плиток должны быть **разного цвета**.
- Плитки, которые вы не разместили во время своего хода, остаются лежать рядом с вашим планшетом.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЖОКЕРОВ

Если у вас нет необходимого количества плиток или вы не хотите использовать все плитки определенного цвета, можете использовать вместо них плитки-джокеры текущего раунда. В этом случае у вас должна быть как минимум **одна** плитка того цвета, который хотите разместить. Все остальные необходимые для размещения плитки сбрасываются в башню.

Совет по использованию плиток-джокеров

Этими плитками можно заменить любой другой цвет. Для этого объедините их с плитками того же цвета, что и клетка, на которую хотите разместить плитку (см. примеры С-Е на стр. 8).

Плитки-джокеры можно размещать на планшете только на клетках такого же цвета (см. пример справа). На клетках другого цвета их размещать нельзя.

ПРИМЕР

- Петя объединяет 3 фиолетовые плитки с зеленой и размещает зеленую плитку на клетке «4» зеленой звезды.
- Если он не объединит свои плитки-джокеры с другим цветом, он может использовать их для звезды соответствующего цвета, в данном случае фиолетовой.



В обоих случаях он может разместить плитку на звезде в центре планшета, если на этой звезде еще нет плитки такого цвета.

Получение очков

За каждую плитку, размещенную на своем планшете, вы получаете 1 победное очко. Сдвиньте ваш ползунок подсчета очков на одну клетку вперед.

Если вы положите плитку рядом с одной или более плитками по соседству, вы получите **дополнительно 1** победное очко за каждую такую плитку (см. примеры В-Е на стр. 8). Соседними считаются плитки, расположенные друг за другом в звезде.

Вы также можете получить награду в виде плиток из хранилища, когда:

- ... заполняете плитками 4 клетки, прилегающие к клетке с **колонной**. Вы **сразу же** берете **одну** любую плитку (на свой выбор) из хранилища.
- ... заполняете плитками 4 клетки, прилегающие к клетке со **статуей**. Вы **сразу же** берете **две** любые плитки (на свой выбор) из хранилища. При этом они обе могут быть джокерами (если это возможно).
- ... заполняете плитками 2 клетки, прилегающие к клетке с **окном**. Вы **сразу же** берете **три** любые плитки (на свой выбор) из хранилища. При этом они все могут быть джокерами (если это возможно).



Полученные из хранилища плитки положите рядом со своим планшетом.

Перед началом хода следующего игрока, заполните пустые клетки хранилища плитками, взятыми случайным образом из мешочка. Если мешочек пуст, переложите в него все плитки из башни и продолжите заполнять пустые клетки.

Пас

Если в свой ход вы не хотите или не можете разместить ни одной плитки, вы должны объявить пас. Вы можете выбрать **не более 4** плиток из лежащих рядом с вашим планшетом, чтобы перенести их в следующий раунд. Положите их на четыре клетки, расположенные по углам вашего планшета. Они **не приносят** победных очков.



Любые другие плитки, которые у вас остались рядом с планшетом, сбросьте в башню и потеряйте по 1 очку за каждую сброшенную плитку (см. пример F на стр. 8).

После того как вы объявили пас, вы больше не делаете ходов в этом раунде.

ПРИМЕРЫ ПОЛУЧЕНИЯ ОЧКОВ

В первом раунде джокерами являются фиолетовые плитки.

А: рядом с планшетом Инны 7 синих плиток, которые она может использовать, чтобы разместить плитку на синей звезде на клетке «6». Она использует 6 синих плиток, размещает одну из них на клетке «6» синей звезды, а 5 остальных сбрасывает в башню.

Инна получает 1 победное очко. Оставшуюся синюю плитку она может использовать позже. Инна оставляет ее рядом с планшетом.



В: рядом с планшетом Инны 3 красные плитки, которые она может использовать, чтобы разместить плитку на клетке «3» красной звезды. Она размещает одну красную плитку на клетке «3» красной звезды, а 2 остальные сбрасывает в башню.

Инна получает 1 победное очко, т. к. на красной звезде нет других плиток по соседству с этой клеткой.



С: рядом с планшетом Юли 3 синие и 3 фиолетовые плитки-джокеры, которые она может использовать, чтобы разместить плитку на синей звезде на клетке «6». Она размещает одну синюю плитку на клетке «6» синей звезды, а 2 синие и 3 фиолетовые плитки сбрасывает в башню.

Юля получает 3 победных очка, т.к. на синей звезде есть 2 другие плитки по соседству с этой клеткой.



Д: рядом с планшетом Юли 1 оранжевая, 1 зеленая и 3 фиолетовые плитки-джокеры. Она использует 3 фиолетовые плитки и размещает одну оранжевую плитку на клетке «4» оранжевой звезды. Используемые фиолетовые плитки она сбрасывает в башню и получает 3 победных очка, т.к. есть 2 плитки по соседству с этой клеткой.

Юля решает оставить зеленую плитку на следующий раунд, т.к. в следующем раунде зеленые плитки будут джокерами.



Е: рядом с планшетом Пети 4 зеленые, 2 красные и 2 фиолетовые плитки-джокеры. Он размещает одну фиолетовую плитку на клетке «2» фиолетовой звезды, сбрасывает другую фиолетовую плитку в башню и получает 3 победных очка, т.к. есть 2 плитки по соседству с этой клеткой.

Петя оставляет зеленые и красные плитки, чтобы использовать их в следующих ходах этого раунда.



Ф: рядом с планшетом Пети 4 зеленые и 2 красные плитки. Он пасует и, т.к. в следующем раунде зеленые плитки будут джокерами, оставляет 4 зеленые плитки на следующий раунд, размещая их по четырем углам своего планшета.

Оставшиеся 2 красные плитки Петя сбрасывает в башню и теряет 2 победных очка.



ФАЗА 3: ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

Все нижеописанные действия выполняет тот, у кого жетон первого игрока.

Если 6 раунд не наступил, сдвиньте счетчик раундов на следующую клетку. Если счетчик уже стоит на клетке 6 раунда, сразу переходите к концу игры (см. стр. 9).



Положите на каждый Склад по 4 плитки, взятые наугад из мешочка.

Если мешочек пуст, переложите в него все плитки из башни и продолжите заполнять пустые Склады.

В редких случаях 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. Верните жетон первого игрока в центр стола.

Теперь все игроки берут свои плитки, отложенные на следующий раунд (лежащие на углах планшетов), и кладут их рядом с ним.

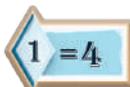
КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 6 раундов. Игроки проверяют, выполнили ли они определенные цели, и получают дополнительные очки.

- Если вы полностью закрыли **многоцветную** звезду (в центре планшета), получите 12 очков.
- Если вы полностью закрыли **красную** звезду, получите 14 очков.
- Если вы полностью закрыли **синюю** звезду, получите 15 очков.
- Если вы полностью закрыли **желтую** звезду, получите 16 очков.
- Если вы полностью закрыли **оранжевую** звезду, получите 17 очков.
- Если вы полностью закрыли **зеленую** звезду, получите 18 очков.
- Если вы полностью закрыли **фиолетовую** звезду, получите 20 очков.



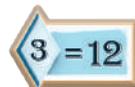
• Если вы закрыли **все «1»** на всех звездах, получите 4 очка.



• Если вы закрыли **все «2»** на всех звездах, получите 8 очков.



• Если вы закрыли **все «3»** на всех звездах, получите 12 очков.



• Если вы закрыли **все «4»** на всех звездах, получите 16 очков.



Если после последнего раунда на углах вашего планшета остались плитки, которые вы не смогли использовать, сбросьте их в башню и потеряйте по 1 победному очку за каждую такую плитку.

Игрок, набравший больше победных очков, становится победителем. В случае ничьей игроки делят победу.

ВАРИАНТ ИГРЫ №1

Для небольшого изменения игры положите планшет под пластиковую накладку стороной с бежевыми звездами вверх.

Правила игры остаются прежними, **за исключением:**

- Во время игры вы сами выбираете, какого цвета будет каждая звезда (для всех 7 звезд).
 - ◇ Если вы решили выкладывать многоцветную звезду, то все 6 плиток на этой звезде должны быть разного цвета, по обычным правилам.
 - ◇ Если вы решили выкладывать одноцветную звезду, то все плитки на ней должны быть одного цвета.
- У вас может быть больше одной звезды одного цвета и больше одной многоцветной звезды. Вы будете получать очки за эти звезды так же, как и при обычной игре.
- Обратите внимание: цифры на звездах на разных сторонах планшета различаются.



ВАРИАНТ ИГРЫ №2

Если хотите разнообразить порядок расположения джокерных цветов, достаньте хранилище из пластиковой наклейки и переверните на другую сторону. Остальные правила игры остаются прежними.





НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Автор игры: Михаэль Кислинг

Редактура: Пьер-Оливер Гравель, Мартин Рой

Иллюстрации: Крис Квилльямс

Графическое оформление: Эмелин Дауст,
Адриан Харпер

Next Move выражает особую благодарность Стивену Яу за его помощь в разработке игры «Azul. Летний дворец. MINI».

Разработано:



© 2025 Plan B Games Inc.

All rights reserved.

No part of this product may be reproduced
without specific permission.
4001 F.-X.-Tessier st, suite 100
Vaudreuil-Dorion QC J7V 5V5
Canada

www.nextmove-games.com

8443



ПАМЯТКА ПО ПОДСЧЕТУ ОЧКОВ



1 = 4	2 = 8			
3 = 12	4 = 16			
				