



AZUL

ПРАВИЛА

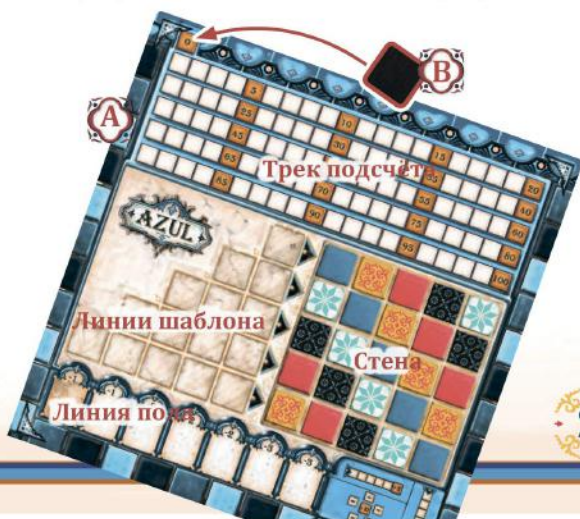


Привнесённые маврами азулежу (традиционно белые и синие керамические плитки) были переняты португальцами, после того, как их король Мануэл I, посетивший дворец Альгамбра на юге Испании, был очарован потрясающей красотой мавританских декоративных плиток. Король, пораженный внутренней красотой Альгамбры, немедленно приказал, чтобы его собственный дворец в Португалии был украшен подобными настенными плитками. Азул предлагает вам, художнику-мозаичнику, украсить стены Королевского дворца в Эворе.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выдайте каждому игроку игровой планшет (A).
Переверните свой планшет на сторону с цветной стеной. (см. **Вариант игры**, для игры на серой стороне планшета). Каждый игрок должен использовать ту же сторону.
2. Возьмите 1 маркер подсчёта (B) и положите его на деление «0» вашего трека подсчёта победных очков.
3. Положите диски фабрик (C) вокруг центра стола:
 - При игре на двоих, выложите 5 дисков.
 - При игре на троих, выложите 7 дисков.
 - При игре на четверых, выложите 9 дисков.
4. Положите в мешок (D) 100 плиток (по 20 каждого цвета) (E).
5. Игрок, недавно посетивший Португалию, берёт маркер первого игрока (F), а затем кладёт на каждый диск 4 плитки, вслепую вынутые из мешка.

Положите в коробку все неиспользованные игровые планшеты, маркеры подсчёта очков и диски фабрик.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать наибольшее количество очков в конце игры. Игра заканчивается после раунда, в котором по крайней мере один игрок завершил горизонтальную линию из 5 плиток.



ИГРОВОЙ ПРОЦЕСС

Игра длится в течение нескольких раундов, каждый из которых состоит из трех фаз:

- A. Предложение фабрики
- B. Облицовка
- C. Подготовка к следующему раунду

A. Предложение фабрики

Первый игрок кладёт маркер первого игрока в центр стола и делает ход. Далее по часовой стрелке ходят остальные игроки.

В свой ход вы должны взять плитки одним из следующих способов:

ЛИБО

- a) Возьмите **все плитки одного цвета** с любого диска, а затем переложите оставшиеся плитки с этого диска на центр стола.

ЛИБО

- b) Возьмите **все плитки одного цвета** с центра стола. Если вы первый игрок в этом раунде, взявший плитки с центра стола, также возьмите маркер первого игрока и положите его на крайнее левое свободное деление вашей линии пола.

Затем положите плитки, которые вы взяли, на **одну** из 5 линий шаблона вашего планшета (в первой линии 1 деление для хранения 1 плитки, в пятой линии — 5).

- Положите плитки одну за другой **справа налево** на выбранную линию шаблона.
- Если на линии шаблона уже лежат плитки, вы можете добавить на неё плитки **только такого же цвета**.



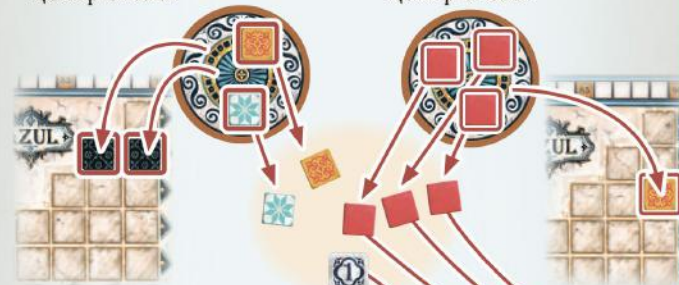
Кладите плитки справа налево.

Когда все деления линии шаблона заполнены, эта линия считается завершённой. Если вы взяли больше плиток, чем можете положить на выбранную линию шаблона, вы должны положить лишние плитки на линию пола (см. **Линия пола**).

Ваша цель в этой фазе — завершить как можно больше линий шаблона, потому что во время следующей фазы вы сможете перемещать плитки с завершённых линий шаблона на соответствующие линии на стене и набирать очки.

ПРИМЕР ПЕРВОГО ХОДА

1. В свой ход Питер взял 2 чёрные плитки с диска фабрики и положил оставшиеся плитки на центр стола.
2. Мартин взял жёлтую плитку с диска фабрики и положил 3 оставшиеся красные плитки на центр стола.



3. Андреа взяла эти 3 красные плитки. Как первый игрок, взявший плитки из центра, она также берёт маркер первого игрока и кладёт его на крайнее левое деление линии пола.

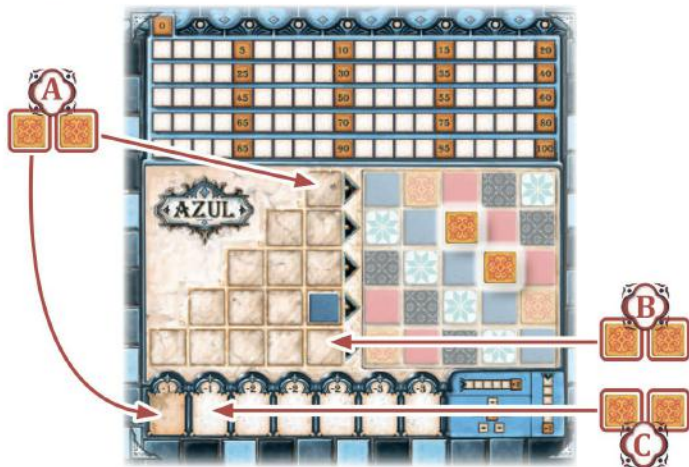
- Вы также должны соблюдать следующее правило: **нельзя** класть плитки на линию шаблона, если соответствующая ей линия стены уже содержит плитку этого цвета.

Линия пола

Любые плитки, которые вы взяли, но не можете или не хотите выкладывать в соответствии с правилами, вы должны положить на **линию пола**, заполняя её деления **слева направо**. Эти плитки считаются упавшими на пол и отнимают очки в фазе облицовки. *Если все деления вашей линии пола заняты, верните все оставшиеся упавшие плитки в крышку коробки.*

Эта фаза заканчивается, когда на центре стола и всех дисках закончатся плитки.

После чего начинается фаза облицовки.



Андреа взяла 2 жёлтые плитки с диска. Она не может выложить их на второй или третьей линии шаблона, так как на соответствующих им линиях стены уже есть жёлтая плитка.

Она также не может выложить их на четвёртой линии шаблона, так как там уже есть 1 синяя плитка, и она не может добавлять к ней плитки другого цвета.

Однако, она может положить одну из них на первую линию шаблона, а лишнюю на линию пола (А). Или она может положить обе плитки на пятую линию шаблона (В).

Она может даже положить обе плитки на линию пола (С).

В. Облицовка

Эта фаза может выполняться всеми игроками одновременно.

- А) Двигаясь по линиям шаблона **сверху вниз**, перемещайте крайнюю **правую** плитку каждой **завершённой** линии на деление того же цвета на соответствующей линии стены.



Каждый раз, когда вы перемещаете плитку, сразу подсчитывайте те очки (см. **Подсчёт победных очков**).

- В) Затем уберите в **крышку** коробки все плитки с линий шаблона, на которых пустует **крайнее правое** деление.

Все оставшиеся плитки на **линиях шаблона** останутся на вашем игровом планшете на следующий раунд.



- А) Вторая линия шаблона Петра завершена двумя красными плитками. Поэтому он перемещает крайнюю правую плитку этой линии шаблона на красное деление на стене (и сразу же получает 1 очко, см. **Подсчёт победных очков**). Поскольку третья строка шаблона не завершена, он игнорирует ее. С завершённой четвёртой линии шаблона он перемещает самую правую синюю плитку на синее деление на стене (и сразу же получает 1 очко). Он игнорирует пятую линию, так как она не завершена.
- В) Затем он убирает оставшиеся плитки со второй и четвёртой линий шаблона в крышку коробки. Плитки на его третьей и пятой линиях шаблона остаются на его планшете.

Подсчёт победных очков

Каждая плитка, которую вы перемещаете на свою стену, всегда помещается на деление, соответствующее её цвету и сразу же засчитывается следующим образом:

- Если **нет** плиток, смежных (по вертикали или по горизонтали) с вновь размещённой плиткой, получите 1 очко.
- Однако, если смежные плитки есть, выполните следующие действия:



Сначала проверьте, есть ли 1 или несколько плиток, **горизонтально** смежных с вновь размещённой плиткой. Если да, подсчитайте все смежные плитки (**включая вновь размещённую**) и получите очки.

В этом примере размещение жёлтой плитки даст вам 3 очка за 3 горизонтально смежные плитки (включая вновь размещённую жёлтую плитку).



Затем проверьте, есть ли одна или несколько плиток, **вертикально** смежных с вновь размещённой плиткой. Если да, подсчитайте все смежные плитки (**включая вновь размещённую**) и получите очки.

В этом примере размещение синей плитки даст вам 3 очка за 3 вертикально смежные плитки.



В этом примере размещение жёлтой плитки даст вам не только 4 очка за горизонтально смежные плитки, но и 3 очка за вертикальные.



Наконец, в конце этапа облицовки проверьте, есть ли у вас плитки в вашей **линии пола**. За каждую плитку в вашей линии пола вы теряете количество очков, указанных над ней. Разместите свой маркер подсчёта очков в соответствии с результатом (однако вы никогда не сможете опуститься ниже 0 очков).



Затем уберите все плитки с линии пола и положите их в крышку коробки. **Примечание.** Если у вас есть маркер первого игрока на линии пола, он считается обычной плиткой. Но вместо того, чтобы положить его в крышку, положите его перед собой.



Питер теряет в общей сложности 8 очков, так как у него 4 плитки и маркер первого игрока на его линии пола.

С. Подготовка к следующему раунду

Если никто еще не завершил на своей стене горизонтальную линию из 5 плиток (см. **Конец игры**), подготовьтесь к следующему раунду. Игрок с маркером первого игрока кладёт на каждый диск фабрики 4 плитки из мешка, как в начале игры. Если мешок пуст, пополните его всеми плитками, которые вы убрали в крышку коробки, а затем продолжайте заполнять оставшиеся диски. Теперь можете начинать новый раунд.

В редком случае, когда в мешке заканчиваются плитки, а в крышке нет ни одной, начните новый раунд с не полностью заполненными дисками фабрик.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается сразу **после** фазы облицовки, в котором по крайней мере один игрок завершил хотя бы одну **горизонтальную** линию из 5 плиток.

В конце игры, получите дополнительные очки, если вы достигли следующих целей:

- Получите 2 очка за каждую завершённую горизонтальную линию из 5 тайлов.
- Получите 7 очков за каждую завершённую вертикальную линию из 5 тайлов.
- Получите 10 очков за каждые пять размещённых на стене плиток одного цвета.



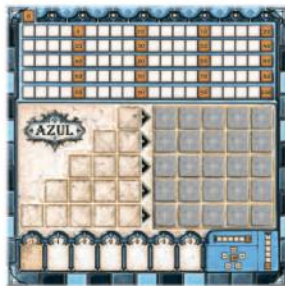
Игрок с наибольшим количеством очков побеждает в игре. В случае ничьи, побеждает игрок с наибольшим количеством завершённых горизонтальных линий.

Если это условие не выявит победителя, победа разделяется.



Вариант игры

Для слегка другой игры используйте серую сторону планшетов. Правила точно такие же, как и в обычной игре, за исключением того, что при перемещении плитки с линии шаблона на стену вы можете разместить ее на любом делении соответствующей линии стены. Однако, в процессе игры на каждой из 5 **вертикальных** линий вашей стены может быть не более одной плитки каждого цвета.



Game Design: Michael Kiesling

Producer: Sophie Gravel

Development: Viktor Kobilke & Philippe Schmit

Art Direction: Philippe Guérin

Illustrations: Chris Quilliams

Graphic Design: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly

Coordination: Geneviève Blouin

Foreign Affairs: Andrea Ahlers & Katja Wienicke

Editing: Sophie Gravel, Viktor Kobilke

Marketing: Martin Bouchard

Development by:



© 2017 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.

