

The background is a grid of 20 square tiles, each with a different blue and white geometric or floral pattern. In the center, there is a large, ornate banner with a blue and gold border. The banner contains the word "AZUL" in a stylized, black, serif font with gold outlines. The banner has a decorative, pointed top and bottom with intricate scrollwork.

AZUL

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 заворожён сногшибательной красотой мавританской декоративной плитки, что немедленно приказал украсить такой же плиткой стены собственного дворца в Португалии.

Настольная игра Азул 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). Переверните планшет на сторону с цветной стеной. Если вы собираетесь играть на стороне планшета с серой стеной – смотрите **Варианты игры**. Все игроки должны использовать одинаковые стороны планшетов.
2. Возьмите 1 фишку подсчета победных очков (B) и положите ее на клетку «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.
4. Положите в мешок (D) 100 плиток (по 20 каждого цвета) (E).
5. Тот кто последним был в Португалии, будет первым игроком. Это игрок получает жетон первого игрока (F) и заполняет все Склады по 4 плитки, случайно взятые из мешка.

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



ЦЕЛЬ ИГРЫ

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



ХОД ИГРЫ

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

- A. Предложения Фабрики
- B. Облицовка стены
- C. Подготовка к следующему раунду

A. Предложение Фабрики

Первый игрок кладет жетон первого игрока в центр игрового 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 ниже указанных способов:

ЛИБО

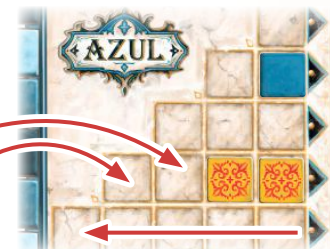
- a) Возьмите **все плитки одного цвета** с одного любого Склада и затем переместите все оставшиеся плитки с этого Склада на центр стола.

ЛИБО

- b) Возьмите **все плитки одного цвета** с центра стола. Если вы – первый игрок в этом раунде, который забирает фишки 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.



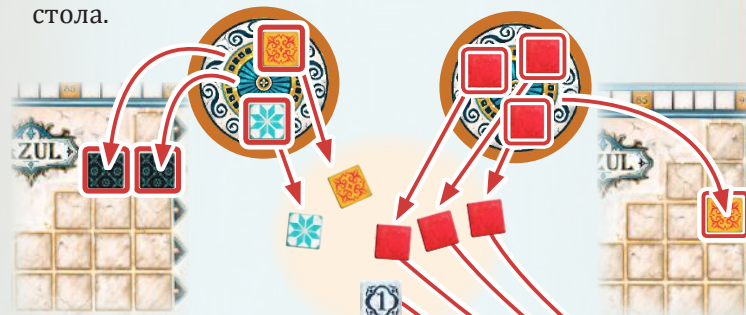
Кладите плитку справа налево

- Как только все клетки в линии узора заполняются плитками, эта линия считается законченной. Если вы взяли больше плиток, чем вы можете разместить в выбранной линии узора, все не поместившиеся плитки вы должны положить на линию пола (смотрите **Линия пола**).

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.

ПРИМЕР ПЕРВЫХ ХОДОВ

1. В свой ход Константин забрал 2 плитки черного цвета со Склада, а остальные 3 красные плитки он переместил в центр стола.
2. Александр забрал 1 желтую плитку со Склада, а остальные 3 красные плитки он переместил в центр стола.



3. Затем Екатерина забрала 3 красные плитки с центра стола. Так как она первый игрок, забравший плитку с центра стола, она также получает жетон первого игрока и кладет его на самую левую свободную клетку на линии пола.

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

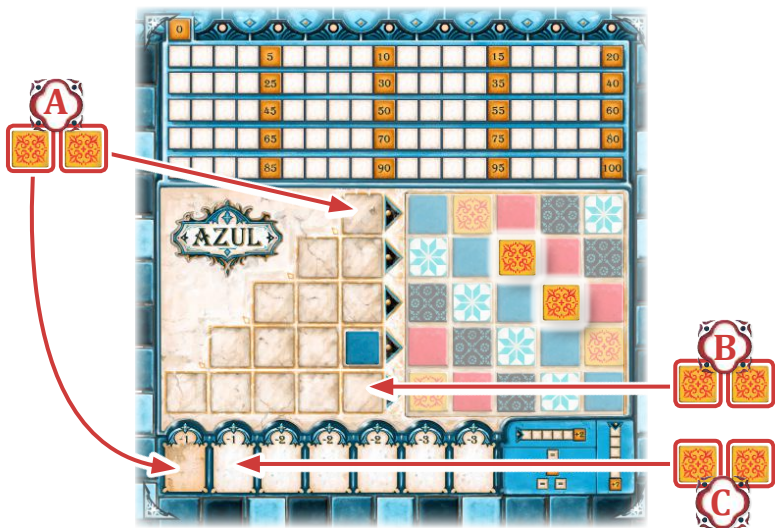
Линия пола

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 фазу Облицовки стены.

Если все клетки вашей линии пола уже заняты, складывайте все остальные упавшие плитки в **крышку** коробки от игры.

Эта фаза заканчивается тогда, когда в центре стола **И** на всех Складах не останется плиток.

Теперь переходите к фазе Облицовки стены.



Екатерина 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 (А).

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

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



В. Облицовка стены

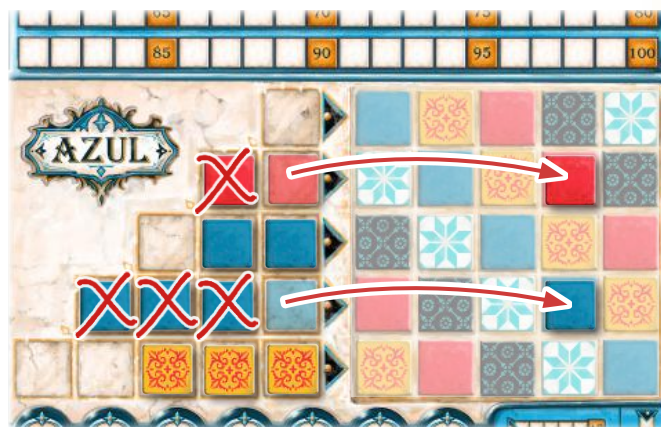
Эта фаза может выполняться всеми игроками одновременно. В эту фазу игроки будут перемещать плитки с заполненных линий узора на соответствующие линии стены.

А) Пройдите по всем своим линиям узора **сверху вниз**. Разместите **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 (смотрите **Подсчет очков**).



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

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



А) Вторая линия узора Константина 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, смотрите **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 победное 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 крышку коробки от игры. Плитки на третьей и пятой линии остаются лежать на его планшете игрока.

Подсчет очков

Каждая плитка, перемещенная на стену, ставится 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), от только что перемещенной плитки нет других плиток, вы получаете 1 очко на шкале подсчета очков.

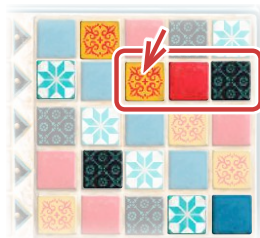


*Размещение
красной
плитки
даст 1 очко*

- Если же на соседних клетках есть плитки, то сделайте следующее:

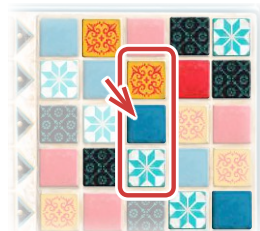
Сначала проверьте есть ли 1 или больше плиток на соседних **по горизонтали** клетках присоединенных к только что перемещенной плитке. Подсчитайте все эти соединенные плитки и получите за каждую такую плитку по 1 очку (**включая и за только что перемещенную плитку**).

В этом примере перемещение желтой фишки даст вам 3 очка за 3 соединенные друг с другом по горизонтали плитки (включая только что перемещенную желтую плитку).

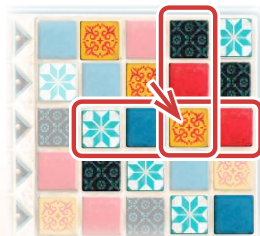


Затем проверьте, есть ли 1 или больше плиток на соседних **по вертикали** клетках присоединенных к только что перемещенной плитке. Подсчитайте все эти соединенные плитки и получите за каждую такую плитку по 1 очку (**включая и за только что перемещенную плитку**).

В этом примере перемещение синей фишки даст вам 3 очка за 3 соединенные друг с другом по вертикали плитки.



В этом примере перемещение желтой фишки даст вам не только 4 очка за соединенные друг с другом по горизонтали плитки, но и 3 очка за соединенные плитки по вертикали.



И наконец, в конце фазы Облицовки стены, 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 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 крышку коробки.

Примечание: Если на вашей линии пола есть жетон первого игрока, он считается, как обычная плитка при подсчете очков, но после подсчета очков он не кладется в крышку коробки, а остается перед вами.



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

С. Подготовка к следующему раунду

Если ни один из игроков не закончил горизонтальную линию из 5 плиток на своей стене (смотрите **Конец игры**), подготовьтесь к следующему раунду. Игрок с жетоном первого игрока заполняет все Склады по 4 плитки из мешка, как и при подготовке к игре. Если в мешке закончились плитки, переложите все плитки из крышки коробки в мешок и продолжайте заполнять Склады. Затем начните новый раунд.

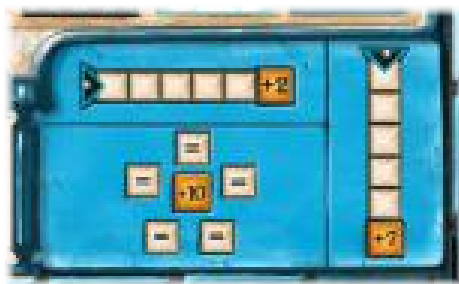
В чрезвычайно редких случаях в мешке могут закончиться плитки, при том, что в крышке коробки тоже нет плиток, в таком случае начинайте новый раунд как обычно, даже при том учете что не все Склады заполнены.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается сразу **после** фазы Облицовки стены, если хотя бы один игрок собрал 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 завершённую горизонтальную линию из 5 плиток на вашей стене.
- Получите 7 очков за каждую завершённую вертикальную линию из 5 плиток на вашей стене.
- Получите 10 очков за каждые 5 плиток одинакового цвета на вашей стене.

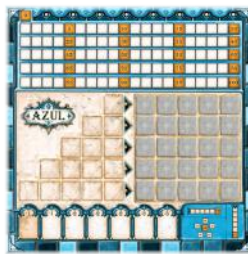


Игрок, набравший больше всех очков, побеждает в игре. При равном счете, побеждает игрок закончивший больше горизонтальных линий из 5 плиток. Если и после этого не удастся определить победителя, объявляется ничья.



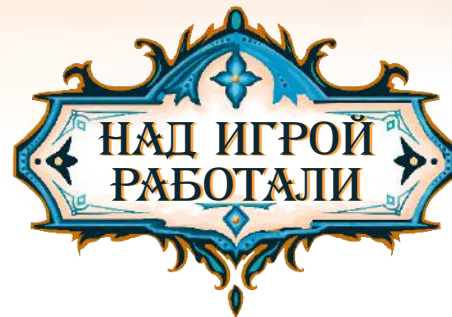
Вариант игры

Для небольшого изменения игры используйте серую сторону планшета игрока. Правила игры остаются точно такими же, за исключением того, что когда вы перемещаете плитку с линии узора на линию стены, вы можете разместить эту плитку на любой клетке соответствующей линии стены.



Но, на каждой из **5 вертикальных** линий стены, нельзя размещать плитку одного цвета больше одного раза. Также не забывайте, что и на всех горизонтальных линиях плитка каждого цвета может быть размещена только один раз.

Особый случай: В фазу Облицовки стены, может произойти так, что вы не сможете переместить самую правую плитку с линии узора на соответствующую линию стены, так как там не осталось доступной клетки, удовлетворяющей правилам, описанным выше. В таком случае вы должны немедленно переместить **все** плитки из этой линии узора на линию пола (смотрите **Линия пола**).



Автор игры: Михаэль Кислинг

Продюсер: Софи Гравель

Разработка: Виктор Кобилке,
Филипп Шмит

Арт-директор: Филипп Герен

Иллюстрации: Крис Квилльямс

Графическое оформление: Филипп Герен, Карла Рон,
Мари-Ева Жоли

Связь с общественностью: Майк Янг

Международные отношения: Андреа Ахлерс, Катя Венике

Редактура: Софи Гравель,
Виктор Кобилке

Маркетинг: Мартин Бушар

Разработано:



© 2018 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.

8965

