

AZUL

ВИТРАЖИ СИНТРЫ

Правила игры



NEXT MOVE



*Мастера витражного стекла,
добро пожаловать в Синтру!*
*Кто из вас сможет лучше
украсить окна дворца
великолепными витражами?*

СОСТАВ ИГРЫ:

- 9 дисков Складов
- 4 планшета дворцов (по 1 каждого цвета игрока)
- 32 полоски витражей (по 8 каждого цвета игрока)
- 4 фишки стекольщиков (по 1 каждого цвета игрока)
- 8 фишек подсчета очков (по 2 каждого цвета игрока)
- 100 фишек стекол (по 20 штук 5 цветов)
- 1 поле подсчета очков
- 1 фишка первого игрока
- 1 мешочек
- 1 стеклянная башня

ПОДГОТОВКА

1. Сформируйте круг из **дисков Складов (А)** оранжевой окантовкой вверх в центре стола:
 - Для 2 игроков положите 5 дисков.
 - Для 3 игроков положите 7 дисков.
 - Для 4 игроков положите 9 дисков.

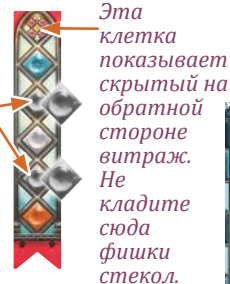
Все не используемые диски Складов верните обратно в коробку.

Примечание: если вы испытываете затруднения с определением цветов фишек стекла, смотрите страницу 6 для альтернативной подготовки дисков Складов.

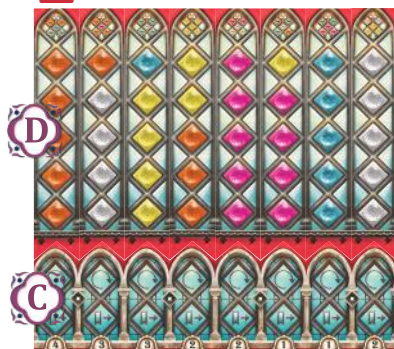
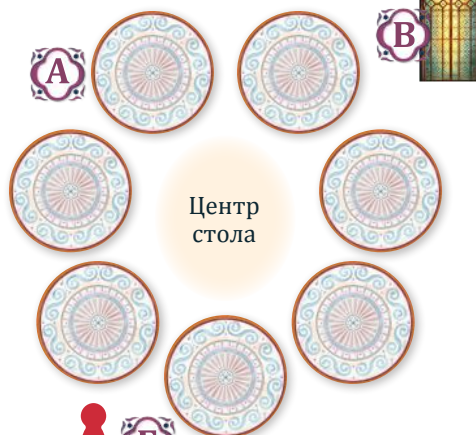
2. Соберите и поставьте **стеклянную башню (В)** рядом с дисками фабрики так, чтобы всем игрокам было удобно до нее дотягиваться.

3. Каждый игрок выбирает цвет и берет себе **планшет дворца (С)** этого цвета. Убедитесь, что все игроки используют одну и ту же сторону планшета: А или В. Финальный подсчет очков для каждой из сторон немного отличается (смотрите стр. 5 «Конец игры»).

4. Затем каждый игрок получает **8** двусторонних **полосок витража** своего цвета, перемешивает их и случайным образом располагает над каждым из 8 шпиль своего планшета дворца (**Д**). У каждого игрока есть полоска с 2 серыми клетками джокерами на одной из сторон. Игрок, который выложил полоску этой стороной вверх, должен перевернуть ее на другую сторону так, чтобы джокеры смотрели вниз.



5. Каждый игрок берет фишку Стекольщика (**Е**) своего цвета и ставит его над своей самой левой полоской витража.




Победные очки
Индикатор раунда
Поле разбитого стекла

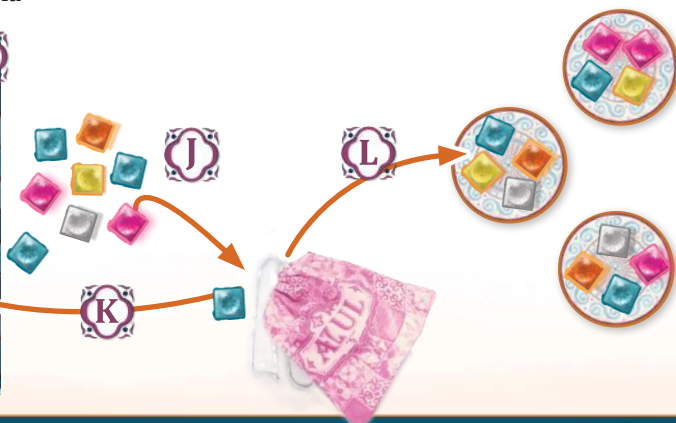


6. Игрок, который последним мыл окна, получает **фишку первого игрока (I)** и кладет ее рядом со своим планшетом дворца.

7. Выберите игрока, который будет отвечать за поле подсчета очков (**F**). Этот игрок кладет поле подсчета очков рядом со своим планшетом дворца и ставит по одной цветной фишке каждого игрока на клетку 0 поля подсчета очков (**G**) и по одной цветной фишке каждого игрока на самую верхнюю клетку поля разбитого стекла (**H**).

Затем он берет в руки по 1 **фишке стекла** каждого из 5 цветов (), закрывает ладони трясет их и бросает фишки по одной случайным образом на стол, после чего расставляет их в выпавшем порядке на клетки с II по VI поля раундов. Наконец, он заполняет **мешочек** оставшимися 95 фишками стекла (**J**), случайным образом достает 1 фишку стекла из мешочка и ставит ее на клетку I поля раундов (**K**).

8. Теперь игрок с фишкой первого игрока заполняет каждый диск Складов 4 фишками стекла, взятыми случайным образом из мешочка (**L**) и кладет мешочек рядом.



ЦЕЛЬ ИГРЫ:

Игрок, набравший больше всех очков к концу игры, побеждает.
Игра заканчивается после 6 раундов и финального подсчета очков.

ХОД ИГРЫ:

Игра длится 6 раундов.

Каждый раунд проходит в следующем порядке: сначала игрок с фишкой первого игрока кладет ее на центр стола. Затем он совершает первый ход раунда. После этого ходит игрок, сидящий слева от первого игрока (следующий по часовой стрелке) и т.д. Раунд заканчивается, когда все фишки стекол с дисков складов и центра стола будут разобраны игроками.

В свой ход игрок может выполнить одно из двух действий:

А) Заполнить витраж ИЛИ **В) Вернуть свою фишку стекольщика к самой левой полоске витража**



А) Заполнить витраж

Если вы выбрали это действие, вам необходимо совершить следующие 3 шага:

Шаг 1 – Взять фишки стекол одного цвета с диска склада или центра стола

Шаг 2 – Положить фишки стекол на одну из своих полосок витража, соблюдая соответствие цветов

Шаг 3 – Проверить, закончен ли какой-либо витраж

Шаг 1– Взять фишки стекол одного цвета

На этом шаге вы должны сделать одно из двух:

а) Взять **все** фишки стекол одного цвета с одного из дисков Складов и **передвинуть** все оставшиеся фишки стекол с этого диска склада на центр стола.

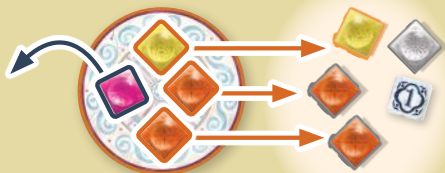
ИЛИ

б) Взять **все** фишки стекол **одного** цвета с центра стола.

Внимание: если вы – первый игрок в этом раунде, который забирает фишки стекол с центра стола, возьмите жетон первого игрока и положите его рядом со своим планшетом дворца, а игрок, отвечающий за поле подсчета очков, перемещает вашу фишку на 1 клетку вниз на поле разбитого стекла.

Пример а):

Маша взяла розовую фишку стекол с диска Склада и переместила оставшиеся 3 фишки стекол (не розовые) в центр стола.



Пример б):

Маша решила взять 3 оранжевые фишки стекол с центра стола (А). Так как она первый игрок, который берет фишки стекол с центра стола в этом раунде, она также забирает себе фишку первого игрока (В) и кладет ее рядом со своим планшетом дворца. Из-за этого ее фишка на поле разбитого стекла смещается на 1 клетку вниз (С).



С	Red cube	Yellow cube	Grey cube	-1
	Blue cube			-2
				-4

Шаг 2 – Положить фишки стекл на одну из своих полосок витражей

Положите каждую фишку стекла, которую вы взяли в шаге 1 на **свободные клетки соответствующего цвета** на одной из ваших полосок витража. Соблюдайте следующие правила:

- Фишки стекл, которые вы взяли, должны быть размещены на одной полоске витража (вы не можете распределить взятые фишки по разным полоскам витража).
- Вы можете выбрать для заполнения полоску витража, которая либо находится под вашей фишкой стекольщика, либо любую которая находится **правее** вашей фишки стекольщика, (**нельзя** выбирать витражи, которые находятся **левее** вашей фишки стекольщика).
- Если вы выбрали полоску витража для заполнения справа от вашей фишки стекольщика, то перед заполнением переместите фишку вашего стекольщика к этому витражу (поставьте фишку стекольщика над этой полоской витража).
- Если на выбранной полоске витража не хватает пустых клеток выбранного цвета, то все непоместившиеся фишки стекл разбиваются. За каждую такую фишку «разбитого» стекла, ваша фишка на поле разбитого стекла смещается на 1 клетку вниз. После чего «разбитые» фишки сбросьте в стеклянную башню.
- Если у вас нет свободных клеток, совпадающих по цвету со взятыми фишками стекл, то все такие фишки считаются «разбитыми». Но если у вас есть хотя бы одна свободная клетка на одной из полосок витража, до которой ваш стекольщик может добраться, вы должны поместить фишки на свободные клетки соответствующего цвета на этой полоске витража – даже если бы вы хотели сбросить все фишки в стеклянную башню.

Внимание: у каждого игрока есть полоска витража, которая содержит 2 клетки джокера серого цвета. На каждой такой клетке может быть размещена фишка стекла любого цвета.

Шаг 3– Проверить закончен ли какой-либо витраж

Если после завершения шага 2 одна или более клеток на полоске витража под вашей фишкой стекольщика окажутся пусты – **ваш ход заканчивается** и начинается ход следующего игрока.

Но если все клетки на полоске витража заполнены фишками стекла – выполните следующие шаги:

- 3а)** Сначала проверьте, получите ли вы какие-нибудь дополнительные очки за цвет фишек: посчитайте, как много фишек стекл в собранной полоске совпадают по цвету с **верхней фишкой индикатора раунда** и получите столько же очков, отмечая это перемещением вашей фишки на поле подсчета очков. Если ни одна из фишек стекл не совпадает по цвету с верхней фишкой **индикатором раунда**, вы не получите дополнительных очков за цвет.

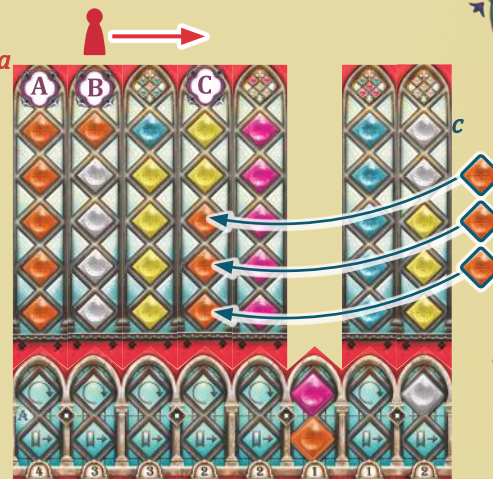
Пример:

После того как **Маша** взяла 3 оранжевые фишки стекл центра стола, она должна положить их на одну из своих полосок витража.

Она не может положить их на полоску (А), потому что она находится слева от ее фишки стекольщика.

Она может положить одну из фишек на одну свободную оранжевую клетку на полоске витража под фишкой стекольщика (В), при этом 2 остальные оранжевые фишки стекл будут считаться разбитыми, что приведет к смещению ее фишки на поле разбитого стекла на 2 клетки вниз.

Или она может положить все 3 оранжевые фишки стекл на 3 свободные клетки оранжевого цвета на полоске витража (С), если она переместит своего стекольщика к этой полоске.



Пример:

Маша закончила собирать полоску витража (А), она проверяет фишку индикатора раунда, чтобы узнать, получит ли она дополнительные очки за цвет. Сейчас идет 3 раунд и индикатор раунда – желтая фишка стекла (В). Так как в Машинной законченной полоске витража 2 желтые фишки стекла, она получает 2 очка, что отмечается на поле подсчета очков.



Примечание: в конце каждого раунда, верхняя фишка индикатора раунда убирается из игры. Таким образом, всегда видно, какой раунд сейчас идет.

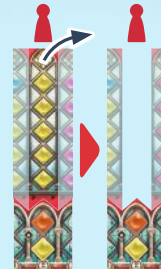
3b) Теперь снимите все пять фишек стекол с полосы законченного витража, из пяти фишек выберите одну, а остальные четыре сбросьте в стеклянную башню. Затем положите фишку стекла, которую вы оставили, на **окно дворца** под полоской с законченным витражом:



• Если верхняя клетка этого окна дворца еще **не занята**, положите фишку стекла на **верхнюю** клетку и **переверните** полоску витража над ним на другую сторону. Фишка стекольщика остается на месте.



• Если верхняя клетка уже занята фишкой, положите новую фишку стекла на **нижнюю** клетку этого окна. Это окно теперь закончено, **уберите** полоску над ним обратно в коробку. Фишка стекольщика остается над этим пустым местом.



3c) Наконец, после того как вы положили первую или вторую фишку стекла на клетку окна, получите очки за законченный витраж (количество очков указано под этим окном) и дополнительно получите **все** очки, указанные под окнами **справа** от только что заполненного, если на них есть хотя бы одна фишка стекла.

После этого ваш ход закончен.

Примечание: если вы играете с планшетом дворца на стороне *A*, то не имеет значения, какую фишку стекла вы перенесете на клетку окна дворца после заполнения витража. Если вы играете на стороне *B*, это может быть важно для финального подсчета очков (смотрите стр. 5 «Конец игры»).

Пример (продолжение):

Маша убирает все фишки стекла с законченной полоски витража, 4 фишки отправляет в стеклянную башню, а одну фишку стекла перемещает на верхнюю клетку окна дворца под полоской витража. *Маша* переворачивает полоску на другую сторону. После этого она получает 5 очков (2 очка указаны под окном с законченным витражом + очки, указанные под окнами справа, на которых уже есть хотя бы одна фишка стекла).



В) Передвинуть свою фишку стекольщика к самой левой полоске витража

Вместо того, чтобы брать фишки стекол, вы можете вернуть своего стекольщика назад и поставить его над **самой левой** полоской витража. Нельзя поставить фишку стекольщика над пустым местом! После этого ваш ход закончен.

Важно: Если ваша фишка стекольщика уже находится над самой левой полоской витража, вы не можете выполнить это действие и должны брать фишки стекол.



КОНЕЦ РАУНДА

Если в конце хода одного из игроков не осталось фишек стекол на дисках складов и в центре стола, раунд заканчивается. Игрок, отвечающий за поле подсчета очков, сбрасывает верхнюю фишку с поля *индикатора раундов* в стеклянную башню. Когда все фишки *индикаторов раунда* будут сброшены, шестой раунд закончится и наступит конец игры. В любом другом случае подготовьтесь к следующему раунду:

Игрок с фишкой первого игрока достает из мешочка по 4 фишки стекла и заполняет ими каждый диск складов, как при подготовке к игре. Если мешочек опустел, переложите в него все фишки из стеклянной башни и продолжите заполнение дисков складов. Заполнив склады, начните новый раунд.

Если вдруг и в мешке и в башне фишек не осталось, то начинайте новый раунд как обычно, даже если не все склады заполнены. Это крайне редкая, но возможная ситуация.



КОНЕЦ ИГРЫ

После шести раундов игра заканчивается и наступает **финальная фаза подсчета очков**. Для того чтобы подсчитать итоговые очки, каждый игрок должен выполнить следующие 3 шага:

1) Получить по **1 очку за каждые 3 фишки стекла**, которые остались на ваших полосках витража.

2) **Вычтуть** очки, указанные справа от клетки, на которой находится фишка игрока на поле разбитого стекла.

Пример: на полосках витражей *Маши* осталось 7 фишек стекла, что приносит ей 2 очка.




Пример: справа от клетки, на которой остановилась фишка *Маши* на поле разбитого стекла указано -8. Поэтому ее фишка на поле подсчета очков отодвигается на 8 клеток назад.

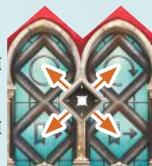


Внимание: если во время игры чья-то фишка с поля разбитого стекла достигает нижней клетки со значением -18, ее игрок немедленно теряет 18 очков и возвращает фишку на самую верхнюю клетку.

3) Получить дополнительные очки, в зависимости от того, на какой стороне планшета дворца проходила игра:

А На **Стороне А** планшета есть 4 орнамента () состоящих из двух окон. Для каждого орнамента посчитайте занятые фишками клетки:

- Если все 4 клетки орнамента заполнены фишками стекол, получите 10 очков.
- Если 3 любые клетки орнамента заполнены фишками стекол, получите 6 очков.
- Если 2 любые клетки орнамента заполнены фишками стекол, получите 3 очка.
- Если на клетках орнамента лежит одна или ни одной фишки стекла, вы получите 0 очков.



В На **Стороне В** подсчитайте, сколько окон на планшете дворца вы **закончили**. Окно считается законченным, если на верхней и на нижней клетке есть фишки стекла.

Затем выберите **один** цвет и подсчитайте, сколько всего фишек стекла этого цвета лежит на клетках окон вашего планшета дворца. Умножьте количество законченных окон на количество фишек стекла выбранного цвета и получите столько очков.

Пример: Маша получает 23 очка, так как первый и второй орнамент заполнены 4 фишками стеклом каждый (2 x 10 очков) и последний орнамент заполнен 2 фишками стекла (3 очка).



Пример: Маша завершила 4 окна и выбрала оранжевый цвет. Поскольку на клетках окон ее планшета дворца лежат 5 оранжевых фишек стекла, она получает 20 очков (4 x 5).



Игрок, набравший больше остальных очков, побеждает. При равном результате побеждает игрок, который потерял меньше очков на поле разбитого стекла. Если и тут результат равный, объявляется ничья.

ВЫ ПУТАЕТЕ ЦВЕТА ФИШЕК СТЕКОЛ?

Вот как вы можете подготовить игру:

В шаге 1 подготовки к игре: переверните диски Складов на обратную сторону. На каждом из них есть 5 секторов: каждый для своего типа фишек стекла, что позволяет распознавать их по цвету и форме выгравированной на них.

На 5 дисках складов один из секторов ярче других.

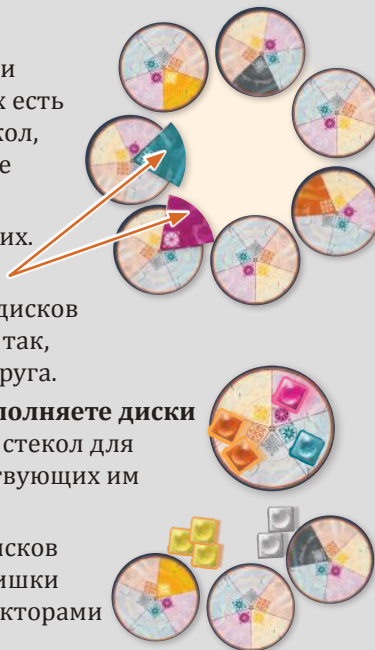
Когда будете формировать круг из дисков Складов, убедитесь, что используете все 5 этих дисков с подкрашенным сектором, и сориентируйте их так, чтобы подкрашенный сектор смотрел в центр круга.

В шаге 8 подготовки к игре и каждый раз, когда заполняете диски Складов в конце раунда: раскладывайте по 4 фишки стекла для каждого диска так, чтобы фишки лежали на соответствующих им секторах.

Во время игры: когда вы снимаете фишки стекла с дисков Складов и кладете их в центр стола, всегда кладите фишки рядом с подкрашенными соответствующим цветом секторами дисков Складов.

Чтобы показать, какая сейчас фишка лежит на поле индикатора раунда: возьмите любой небольшой предмет (к примеру, монетку) и положите его рядом с подкрашенным соответствующим цветом сектором диска Склада.

Когда кладете фишки стекла на вашу полосу витража: смотрите на форму на клетках витража и расставляйте фишки стекла в соответствии с формой.



Автор игры:Продюсер:Разработка:Иллюстрации:Графическое оформление:Редактура:Маркетинг:Доработка: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.
info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com
Retain this information for your records
Made in China.