

The background is a grid of square tiles with various patterns in shades of blue and beige. The tiles include geometric star patterns, floral motifs, and solid colors. In the center, there is a large, ornate banner with a blue and gold border. The banner contains the word 'AZUL' in a large, stylized, black serif font with gold outlines. Below 'AZUL' is the word 'MINI' in a smaller, black serif font, flanked by small black arrows pointing left and right.

# AZUL

↳ MINI ◀

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

Настольная игра «Azul» 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). Положите планшет игрока под пластиковую накладку цветной стеной вверх. Если вы собираетесь играть на стороне планшета с серой стеной – см. **Вариант игры**. Все игроки должны использовать одинаковые стороны планшетов.
2. Возьмите 2 фишки подсчета очков (B) и установите на клетках «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.

**Примечание:** для удобства можно оставить пластиковую подставку для дисков в картонном ложементе, а можно достать из него.

4. Положите в мешок (D) 100 плиток (по 20 каждого цвета) (E).
5. Тот, кто последним был в Португалии, будет первым игроком. Этот игрок получает жетон первого игрока (F) и кладет на каждый Склад по 4 плитки, наугад взятые из мешка.

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



## ЦЕЛЬ ИГРЫ

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



## Ход ИГРЫ

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

- А.** Предложения Фабрики
- В.** Облицовка стены
- С.** Подготовка к следующему раунду

### А. Предложения Фабрики

Первый игрок кладет жетон первого игрока в центр 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 нижеуказанных способов:

ЛИБО

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

ЛИБО

- б)** Возьмите **все плитки одного цвета** с центра стола. Если вы первый, кто в этом раунде забирает плитки 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.
- Как только все клетки в линии узора заполняются плитками, эта линия считается законченной. Если вы взяли больше плиток, чем можете разместить в выбранной линии узора, все не поместившиеся плитки вы должны положить на линию пола (см. **Линия пола**).



**Кладите плитку справа налево**

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.

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

### ПРИМЕР ПЕРВЫХ ХОДОВ

1. Федя взял 2 плитки черного цвета со Склада, а остальные плитки он переместил в центр стола.

2. Гена взял 1 желтую плитку со Склада, а остальные 3 красные плитки он переместил в центр стола.



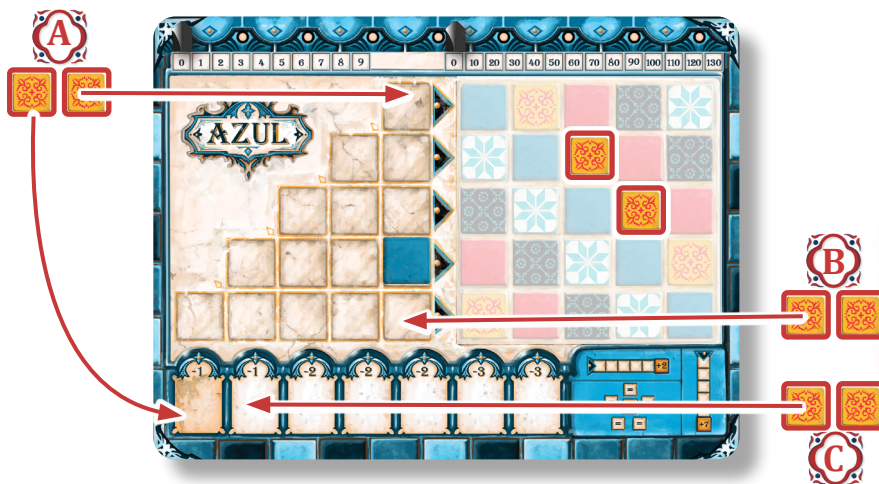
3. Ася взяла 3 красные плитки с центра стола. Так как она первая, кто взял плитку с центра стола, она также получает жетон первого игрока и кладет его на самую левую свободную клетку на линии пола.



## 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 фазе Облицовки стены. *Если все клетки вашей линии пола уже заняты, складывайте все остальные упавшие плитки в коробку от игры.*

Эта фаза заканчивается тогда, когда в центре стола **И** на всех Складах не останется плиток. Теперь переходите к фазе Облицовки стены.



*Ася 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 (A).*

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

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

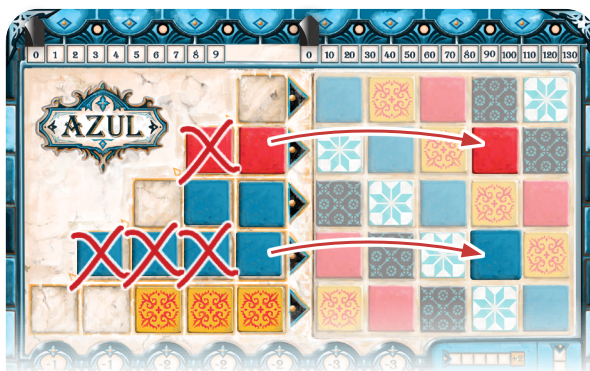
## В. Облицовка стены

Эта фаза может выполняться всеми игроками одновременно. В этой фазе игроки будут перемещать плитки с законченных линий узора на соответствующие линии стены.

А) Пройдите по всем своим линиям узора **сверху вниз**. Переместите **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 (см. **Подсчет очков**).

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

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



А) Вторая линия узора Феди 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, см. **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 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 коробку. Плитки на третьей и пятой линии остаются на его планшете игрока.

## Подсчет очков

Каждая плитка, перемещенная на стену, кладется 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) с только что перемещенной плиткой нет других плиток, вы получаете 1 очко на шкале счетчика очков.

*Эта красная плитка дает 1 очко.*



- 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. Подсчитайте все эти соединенные плитки и получите за каждую по 1 очку (**включая и за только что перемещенную плитку**).

*Эта желтая плитка дает 3 очка за 3 соединенные друг с другом по горизонтали плитки (включая за только что перемещенную желтую плитку).*

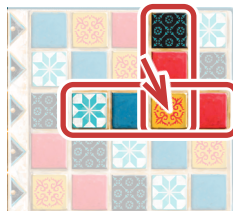


Затем проверьте, есть ли плитки на клетках, соседних **по вертикали** с той, на которую вы только что переместили плитку. Подсчитайте все эти соединенные плитки и получите за каждую по 1 очку (**включая и за только что перемещенную плитку**).

*Эта синяя плитка дает 3 очка за 3 соединенные друг с другом по вертикали плитки.*



*Эта желтая плитка дает 4 очка за соединенные друг с другом по горизонтали плитки и 3 очка за соединенные плитки по вертикали.*



В конце фазы Облицовки 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 подсчета 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 коробку.

**Примечание:** если на вашей линии пола есть жетон первого игрока, при подсчете очков он считается обычной плиткой. После подсчета очков он не кладется в коробку, а остается перед вами.



*Федя теряет 8 очков, так как на его линии пола лежат 4 плитки и жетон первого игрока.*

## С. Подготовка к следующему раунду

Если ни один из игроков не заполнил горизонтальную линию из 5 плиток на своей стене (см. **Конец игры**), подготовьтесь к следующему раунду. Тот, у кого жетон первого игрока, заполняет все Склады (кладет по 4 плитки из мешка, как и при подготовке к игре). Если в мешке закончились плитки, переложите все плитки из коробки в мешок и продолжайте заполнять Склады. Затем начните новый раунд.

В чрезвычайно редких случаях в мешке могут закончиться плитки, притом, что в коробке тоже нет плиток. В таком случае начинайте новый раунд как обычно, даже если не все Склады будут заполнены.



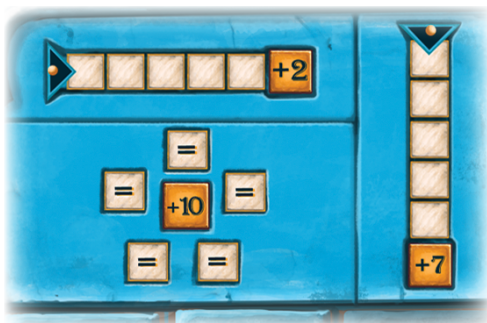


## КОНЕЦ ИГРЫ

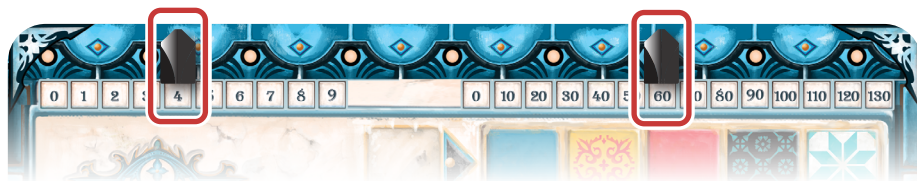
Игра заканчивается сразу **после** фазы Облицовки стены, если хотя бы один игрок заполнил хотя бы одну **горизонтальную** линию из 5 плиток на своей стене.

Как только игра закончилась, подсчитайте дополнительные очки, если вы выполнили следующие условия:

- Получите 2 очка за каждую заполненную горизонтальную линию из 5 плиток на вашей стене.
- Получите 7 очков за каждую заполненную вертикальную линию из 5 плиток на вашей стене.
- Получите 10 очков за каждые 5 плиток одинакового цвета на вашей стене.



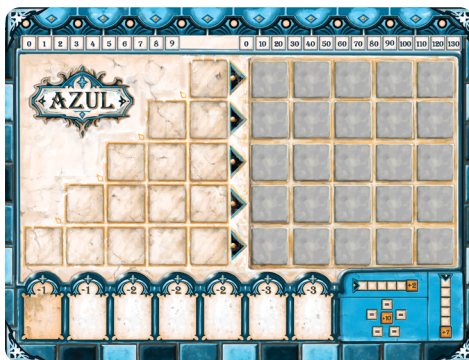
Игрок, набравший больше всех очков, побеждает в игре. При равном счете побеждает игрок, заполнивший больше горизонтальных линий из 5 плиток. Если и после этого не удастся определить победителя, объявляется ничья.



## ВАРИАНТ ИГРЫ

Для небольшого изменения игры положите планшет игрока под пластиковую накладку серой стороной вверх. Правила игры остаются точно такими же, **кроме:** когда вы перемещаете плитку с линии узора на линию стены, вы можете положить эту плитку на любую клетку соответствующей линии стены.

**Помните!** На каждую из 5 **вертикальных** линий стены нельзя класть плитку одного цвета больше одного раза.  
На каждую из 5 **горизонтальных** линий стены нельзя класть плитку одного цвета больше одного раза.



### Особый случай:

В фазе Облицовки стены может случиться так, что вы не сможете переместить самую правую плитку с линии узора на соответствующую линию стены, так как там уже нет доступной клетки, удовлетворяющей правилам, описанным выше. В таком случае вы должны немедленно переместить **все** плитки с этой линии узора на линию пола (см. **Линия пола**).



**Автор игры:** Михаэль Кислинг

**Продюсер:** Софи Гравель

**Иллюстрации:** Крис Квилльямс

**Графический дизайн:** Адриан Харпер

**Редактура:** Пьер-Оливье Гравель

**Разработано:**



© 2022 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](http://www.planbgames.com)

Retain this information for your records.

Made in China.

8886



