



# AZUL

▷ MINI ◁

INSTRUKCJA



Azulejos – oryginalnie były to biało-niebieskie płytki ceramiczne sprowadzone do Europy przez Maurów. Sławę i popularność w Portugalii zdobyły po wizycie króla Manuela I w południowej Hiszpanii. Król zafascynował się oszalałym pięknem mauretańskich dekoracji pałacu w Alhambrze i pod ich wrażeniem zlecił natychmiast przyozdobienie swojego pałacu w Portugalii podobnymi płytkami. W grze „Azul” wcielisz się w artystę układającego przepiękne mozaiki z płytek azulejos na ścianach pałacu królewskiego w Évorze.

## PRZYGOTOWANIE GRY

1. Daj każdemu graczowi po 1 planszy i 1 plastikowej nakładce **(A)**. Każdy gracz wsuwa planszę do nakładki tak, aby widoczna była strona z kolorową ścianą. (W rozdziale *Inny wariant gry* opisujemy zasady gry z użyciem szarej strony). Wszyscy musicie grać, używając tej samej strony.
2. Każdy przesuwa swoje znaczniki punktacji **(B)** na oba pola „0” toru punktacji na swojej planszy.
3. Ułóż żetony warsztatów dostawców **(C)** w okrąg, wokół środka pola gry:
  - w grze 2-osobowej ułóż 5 warsztatów,
  - w grze 3-osobowej ułóż 7 warsztatów,
  - w grze 4-osobowej ułóż 9 warsztatów.

**Wskazówka.** Możesz do tego wykorzystać środek pudełka z plastikową tacką albo samą tackę po wyjęciu jej z pudełka.

4. 100 płytek (po 20 każdego koloru) **(E)** włóż do woreczka **(D)**.
5. Daj płytkę gracza rozpoczynającego **(F)** temu, kto ostatnio był w Portugalii. Wyciągnij z woreczka losowo i ułóż na każdym żetonie warsztatu dostawcy po 4 płytki azulejos.

Niewykorzystane plansze, nakładki i warsztaty dostawców odłóż na bok, nie będą potrzebne w trakcie gry.



## CEL GRY

Zwycięży ten, kto zdobędzie najwięcej punktów w trakcie gry. Gra kończy się po zakończeniu rundy, w której co najmniej jeden gracz ukończył poziomy rząd 5 płytek na swojej ścianie.



## PRZEBIEG GRY

Gra trwa kilka rund, a każda z nich składa się z trzech faz:

- A. oferta dostawców,
- B. układanie mozaik,
- C. przygotowanie do kolejnej rundy.

### A. Oferta dostawców

Gracz rozpoczynający kładzie płytkę gracza rozpoczynającego w obszarze środka pola gry i wykonuje swoją pierwszą turę. Następnie kolejni gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze musisz wybrać płytki i zabrać je do siebie. Możesz to zrobić na jeden z dwóch sposobów:

- a) Weź **wszystkie płytki jednego koloru** z dowolnego jednego warsztatu dostawcy, a pozostałe płytki z tego warsztatu przenieś na środek pola gry.

ALBO

- b) Weź **wszystkie płytki jednego koloru** ze środka pola gry. Jeśli jesteś pierwszym graczem, który w tej rundzie zabiera płytki ze środka pola gry, musisz również wziąć płytkę gracza rozpoczynającego i położyć ją na skrajnym lewym pustym polu podłogi na swojej planszy. Nie możesz zabrać jedynie płytki gracza rozpoczynającego.

Następnie ułóż zabrane płytki w **jednej** z 5 linii wzorów na swojej planszy (*pierwsza linia ma 1 pole, na którym możesz trzymać 1 płytkę, a piąta linia ma ich 5*).

- Układaj płytki na pustych polach wybranej linii pojedynczo, **od prawej do lewej** strony.
- Jeśli w danej linii wzoru są już płytki, możesz do niej dokładać tylko płytki **tego samego** koloru.
- Kiedy zapełnisz płytkami wszystkie puste pola linii wzoru, linia jest wypełniona. Jeśli zabrałeś więcej płytek, niż możesz położyć na pustych polach wybranej linii, odłóż nadmiarowe płytki na podłogę (zobacz rozdział *Podłoga*).



**Układaj płytki od prawej do lewej.**

Twoim celem w tej fazie powinno być wypełnienie jak największej liczby linii wzorów. W kolejnej fazie (układanie mozaik) będziesz przynosić płytki z wypełnionych linii do odpowiadających im linii na ścianie, za co zdobędziesz punkty zwycięstwa.

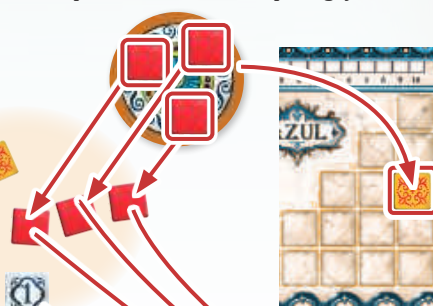
- We wszystkich kolejnych rundach obowiązuje dodatkowa zasada, której musicie przestrzegać: **nie wolno** kłaść płytek danego koloru w linii wzorów, jeśli w odpowiadającym rzędzie na ścianie znajduje się już płytką tego koloru.

### PRZYKŁADOWA PIERWSZA TURA

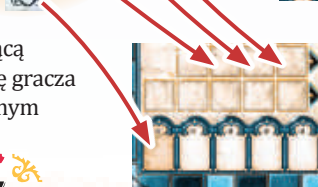
1. W swojej turze Gosia zabiera 2 czarne płytki z jednego z warsztatów, a pozostałe dwie przenosi na środek pola gry.



2. Maciek zabiera żółtą płytkę z innego warsztatu, a pozostałe 3 czerwone przenosi na środek pola gry.



3. Martyna z kolei bierze te 3 czerwone płytki ze środka pola gry. Jest pierwszą osobą zabierającą płytki ze środka, więc bierze też płytkę gracza rozpoczynającego i kładzie ją na skrajnym lewym pustym polu swojej podłogi.

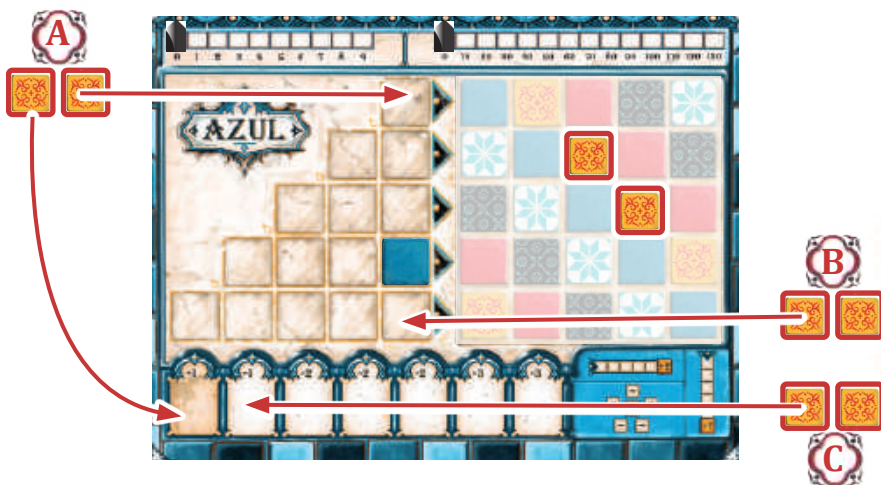


## Podłoga

Każdą zabraną płytkę, której nie chcesz albo nie możesz położyć na linii wzorów (*według zasad*), musisz położyć na pustym polu **podłogi**, uzupełniając ją **od lewej do prawej** strony. Pomyśl sobie, że te płytki odpadły ze ściany podczas układania i rozbiły się. Płytki z podłogi przynoszą ujemne punkty w fazie układania mozaik. *Jeśli wszystkie pola twojej podłogi są zajęte, odłóż chwilowo pozostałe rozbite płytki do pudełka.*

Wykonujcie kolejno swoje tury w tej fazie do momentu, kiedy nie będzie już żadnych płytek na środku pola gry ORAZ w żadnym z warsztatów dostawców.

Następnie przejdźcie do fazy układania mozaik.



*Przemek bierze 2 żółte płytki z warsztatu dostawcy i zastanawia się, w której linii wzorów je położyć. Nie może ich położyć w drugiej ani w trzeciej linii, ponieważ w odpowiadających im rzędach na ścianie są już żółte płytki. Nie może ich położyć również w czwartej linii, ponieważ znajduje się w niej już 1 niebieska płytka, a płytki w jednej linii zawsze muszą być tego samego koloru.*

*Możliwe opcje są więc trzy:*

- 1. położyć jedną w pierwszej linii, a drugą odłożyć na podłogę (A),*
- 2. położyć obie płytki w piątej linii wzorów (B),*
- 3. odłożyć obie płytki na podłogę (C).*



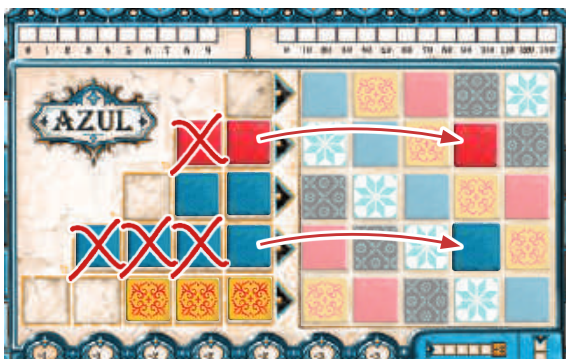
## B. Układanie mozaik

W tej fazie wszyscy możecie wykonywać akcje równocześnie, ponieważ będziecie przenosić płytki z wypełnionych linii na ścianę.

A) Sprawdź swoje linie wzorów **od górnej do dolnej**. Przenieś **skrajną prawą** płytkę z każdej **wypełnionej** linii na pole ściany tego samego koloru, w rzędzie odpowiadającym danej linii. Za każdym razem, kiedy przenosisz płytkę, zdobywasz punkty zwycięstwa (zobacz rozdział *Punktacja*).

B) Odłóż chwilowo **do pudełka** wszystkie płytki z linii wzorów, w których brakuje **skrajnej prawej płytki**.

Kiedy przeprowadzicie powyższe czynności, wszystkie płytki leżące wciąż na **liniach wzorów** waszych plansz pozostają tam do następnej rundy.



A) Druga linia wzorów na planszy Gosi jest wypełniona 2 czerwonymi płytkami. Gosia przenosi więc skrajną prawą płytkę z tej linii na czerwone pole ściany, w tym samym rzędzie (zdobywając natychmiast 1 punkt, zobacz rozdział *Punktacja*).

Trzecia linia nie jest jeszcze wypełniona, więc Gosia ignoruje ją.

Następnie przenosi skrajną prawą płytkę z czwartej linii na niebieskie pole na ścianie (zdobywając kolejny 1 punkt).

Ignoruje też piątą linię, ponieważ jest niekompletna.

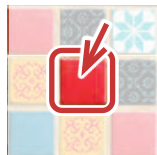
B) Kończąc wykonywanie akcji w tej fazie, przenosi wszystkie płytki z drugiej i czwartej linii wzorów do pudełka. Płytki leżące w trzeciej i piątej linii wzorów pozostają na planszy.

## Punktacja

Każdą płytkę przenoszoną z linii wzorów na ścianę (w tym samym rzędzie) musisz zawsze położyć na polu w jej kolorze, za co natychmiast otrzymujesz punkty zwycięstwa:

- Jeśli położona płytką **nie przylega** do innych płytek (w pionie lub poziomie), zdobywasz 1 punkt.

*Za położenie tej czerwonej płytki otrzymasz 1 punkt.*



- Jeśli jednak położona płytką **przylega** do jakiegokolwiek innej płytki, postępuj w poniżej opisany sposób:

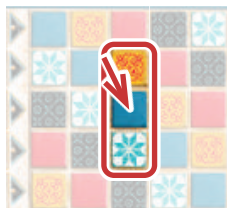
Najpierw sprawdź, czy płytką przylega **w poziomie** do co najmniej 1 innej płytki. Jeśli tak, policz ile płytek w tej grupie przylega do siebie poziomo (**włączając właśnie położoną płytkę**). Zdobywasz dokładnie tyle punktów.

*W tym przykładzie za położenie żółtej płytki otrzymasz 3 punkty, ponieważ utworzona grupa składa się z trzech przylegających do siebie płytek (włączając w to nowo położoną żółtą płytkę).*



Następnie sprawdź, czy płytką przylega **w pionie** do co najmniej 1 innej płytki. Jeśli tak, policz ile płytek w tej grupie przylega do siebie pionowo (**włączając właśnie położoną płytkę**). Zdobywasz dokładnie tyle punktów.

*W tym przykładzie za położenie niebieskiej płytki otrzymasz 3 punkty, ponieważ w tej grupie połączone są ze sobą w pionie łącznie trzy płytki.*



*W tym przykładzie za położenie żółtej płytki otrzymasz nie tylko 4 punkty za grupę poziomo połączonych płytek, ale również 3 punkty za grupę pionowo połączonych płytek.*



Po podliczeniu wszystkich punktów zdobytych w tej fazie układania mozaik, sprawdź czy **na twojej podłodze** znajdują się rozbite płytki. Za każdą płytkę leżącą na podłodze odejmij od wcześniej wyliczonych punktów liczbę wskazaną bezpośrednio nad polem podłogi, na którym była dana płytką.



**Przesuń teraz swoje znaczniki** na torze punktacji o właściwą liczbę pól w przód lub w tył (*twój wynik nigdy nie może spaść poniżej 0*).

Po podliczeniu punktów zbierz wszystkie płytki ze swojej podłogi i odłóż je do pudełka.

**Uwaga:** jeśli na polu swojej podłogi posiadasz płytkę gracza rozpoczynającego, policz za nią punkty tak, jakby była zwykłą płytką. Nie odkładaj jej jednak do pudełka, tylko połóż przed sobą.



**Maciek traci łącznie 8 punktów, ponieważ pierwszych 5 pól jego podłogi jest zajętych (płytką gracza rozpoczynającego też się liczy).**

## C. Przygotowanie do kolejnej rundy

Jeśli nikomu nie udało się ułożyć poziomego rzędu 5 płytek na swojej ścianie (*zobacz rozdział **Koniec gry***), przygotujcie grę do kolejnej rundy. Uzupełnijcie wszystkie warsztaty dostawców, kładąc na nich po 4 żetony z woreczka (*tak jak na początku gry*). Jeśli w woreczku zabraknie płytek, wsypcie do niego zawartość pudełka i kontynuujcie uzupełnianie. Następnie rozpocznijcie kolejną rundę gry.

W rzadkim przypadku, jeśli ponownie wyczerpiecie zasoby płytek, a w pudełku nie ma żadnej lub jest niewystarczająca liczba płytek, rozpocznijcie nową rundę pomimo tego, że nie wszystkie warsztaty są uzupełnione.



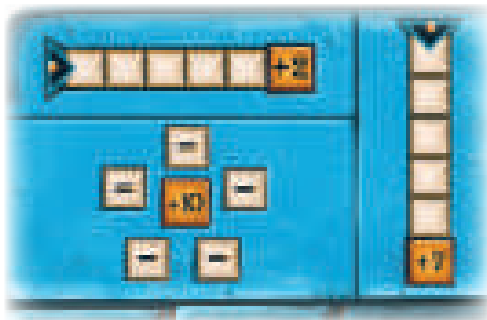


## KONIEC GRY

Gra kończy się **tuż po zakończeniu** fazy układania mozaik, w której co najmniej jeden z was ułożył co najmniej jeden **poziomy** rząd 5 płytek na swojej ścianie.

Po zakończeniu gry, każdy dolicza do swojego wyniku dodatkowe punkty za osiągnięcie poniższych celów:

- zdobywasz 2 punkty za każdy ukończony poziomy rząd składający się z 5 płytek.
- zdobywasz 7 punktów za każdą ukończoną kolumnę składającą się z 5 płytek.
- zdobywasz 10 punktów za każdy kolor, w którym posiadasz na swojej ścianie wszystkie 5 płytek.



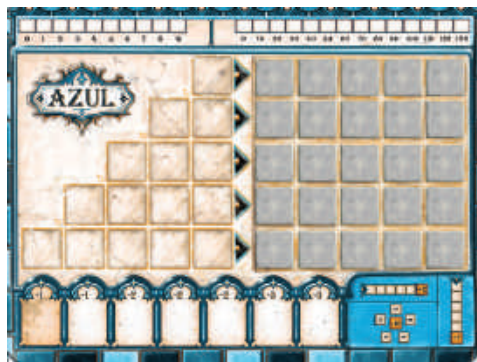
Gry wygrywa ten z was, kto zdobył łącznie najwięcej punktów. Remis rozstrzygany jest na korzyść tego, kto ukończył więcej poziomych rzędów na swojej ścianie. Jeśli nadal jest remis, remisujący wygrywają.



## INNY WARIANT GRY

Jeśli chcecie spróbować trochę innej wersji gry, użyjcie tej strony planszy, na której ściana jest szara. Każdy gracz wsuwa planszę do nakładki tak, aby widoczna była strona z szarą ścianą. Zasady są takie same jak w zwykłej grze, poza tym, że podczas przenoszenia płytki z linii wzoru na ścianę możesz położyć ją na dowolnym polu rzędu odpowiadającego danej linii.

Obowiązuje też zasada, że **w każdej pionowej** kolumnie na swojej ścianie nie możesz powtórzyć płytki tego samego koloru. Pamiętaj, że również w poziomym rzędzie nie możesz powtórzyć płytki tego samego koloru (*zgodnie z zasadami podstawowymi*).



### Przypadek szczególny:

W fazie układania mozaik może się zdarzyć, że nie będziesz mógł przenieść na ścianę skrajnej prawej płytki z którejś linii wzorów, ponieważ nie ma miejsca, gdzie (*zgodnie z zasadami*) można by ją położyć. W takim przypadku musisz natychmiast przenieść **wszystkie** płytki z tej linii wzorów na podłogę (*zobacz rozdział [Podłoga](#)*).



**Projekt gry:** Michael Kiesling

**Produkcja:** Sophie Gravel

**Ilustracje:** Chris Quilliams

**Projekt graficzny:** Adrian Harper

**Redakcja:** Pierre-Olivier Gravel

**Tłumaczenie:** Przemysław Korzeniewski

**Realizacja:**



© 2022 Plan B Games Inc.

Żaden fragment tego produktu nie może być powielany bez uzyskania pozwolenia.

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC.  
J0P 1P0, Kanada

[info@planbgames.com](mailto:info@planbgames.com)  
[www.planbgames.com](http://www.planbgames.com)



**Importer/Dystrybucja w Polsce:**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c  
80-298 Gdańsk

[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)  
[wydawnictwo@rebel.pl](mailto:wydawnictwo@rebel.pl)

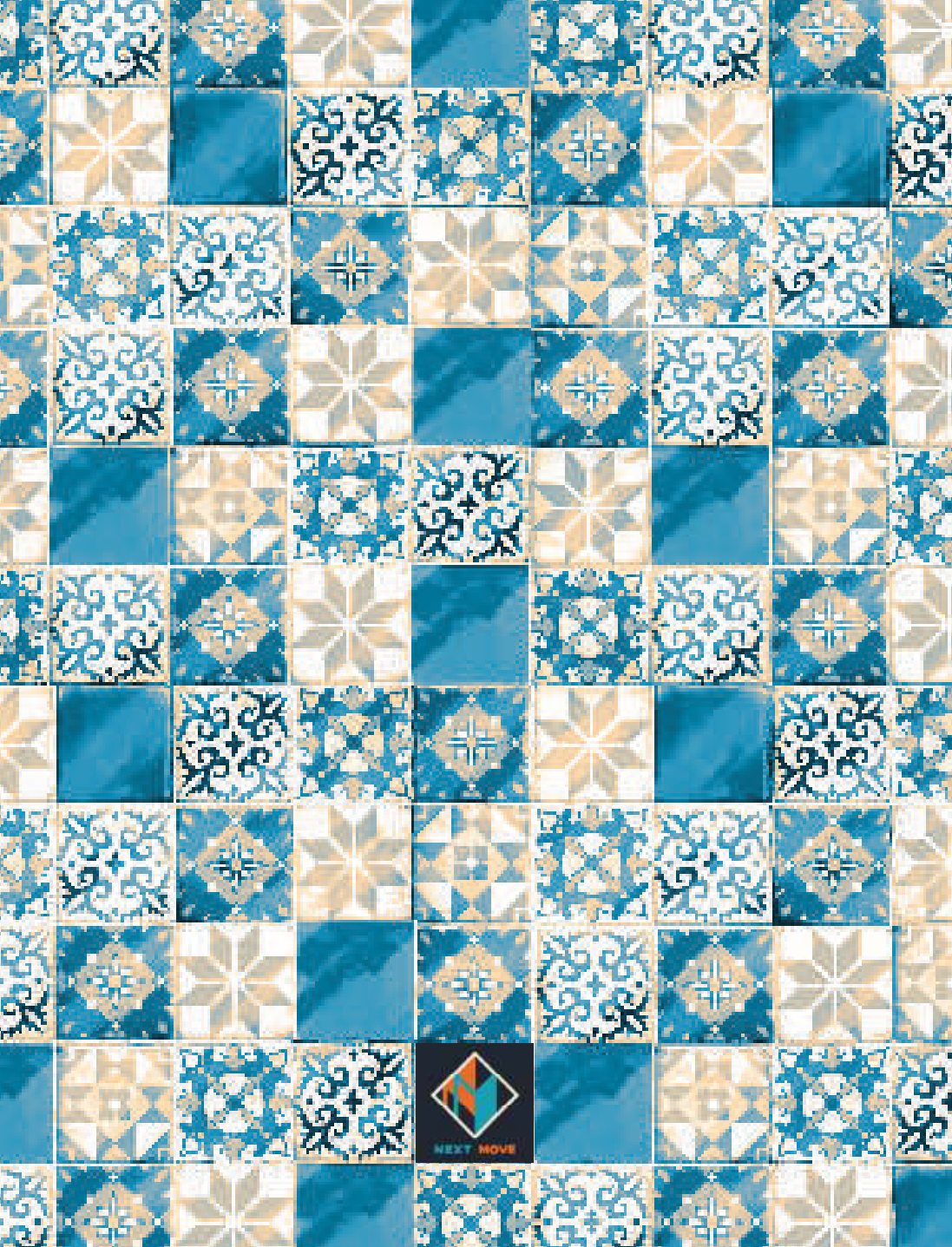


Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA** FB/groups/planszowarebelia

Prosimy o zachowanie powyższych informacji.

Wyprodukowano w Chinach.





NEXT MOVE