



AZUL

INSTRUKCJA



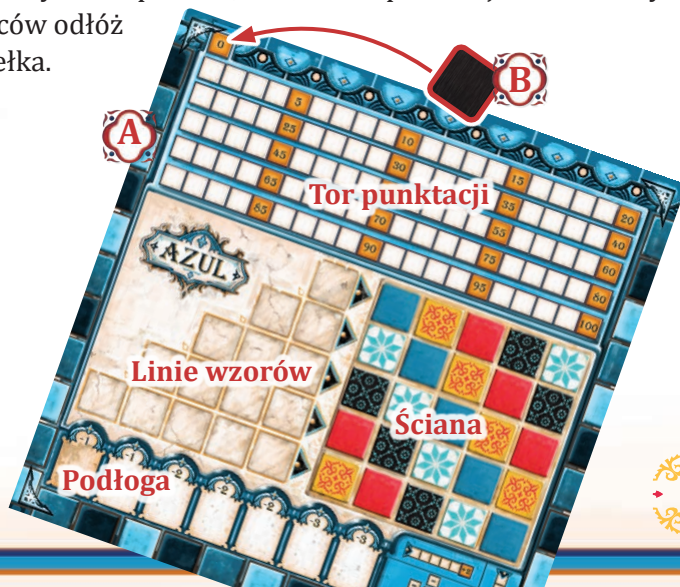
Azulejos - oryginalnie były to biało-niebieskie płytki ceramiczne, sprowadzone do Europy przez Maurów. Sławę i popularność w Portugalii zdobyły po wizycie króla Manuela I w południowej Hiszpanii. Król zafascynował się oszałamiającym pięknem mauretańskich dekoracji pałacu w Alhambrze i pod ich wrażeniem zlecił natychmiast przyozdobienie swojego pałacu w Portugalii podobnymi płytkami.

W grze Azul wcielisz się w artystę układającego przepiękne mozaiki z Azulejos na ścianach pałacu królewskiego w Évorze.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Daj każdemu graczowi jedną planszę (A), którą ten kładzie przed sobą na stole, 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 kładzie 1 znacznik punktacji (B) na polu „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.
4. 100 płytek (po 20 każdego koloru) (D) włóż do woreczka (E).
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, znaczniki punktacji i warsztaty dostawców odłóż do pudełka.



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 ruchem 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).

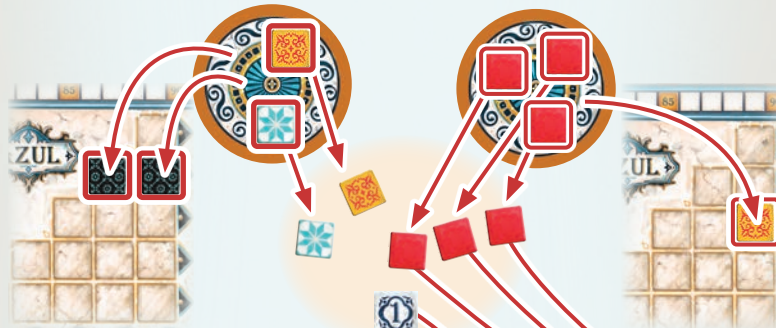
- Układaj płytki na pustych polach wybranej linii pojedynczo, **od prawej do lewej** strony.
- Jeśli w danej linii wzoru są już płytki, możesz do niej dokładać tylko płytki **tego samego** koloru. *Układaj płytki od prawej do lewej.*
- Kiedy zapełnisz płytkami wszystkie puste pola linii wzoru, linia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



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

PRZYKŁADOWA PIERWSZA TURA

1. W swojej turze Gosia zabiera 2 czarne płytki z jednego z warsztatów, a pozostałe 3 czerwone 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, bierze więc też płytkę gracza rozpoczynającego i kładzie ją na skrajnym lewym pustym polu swojej podłogi.

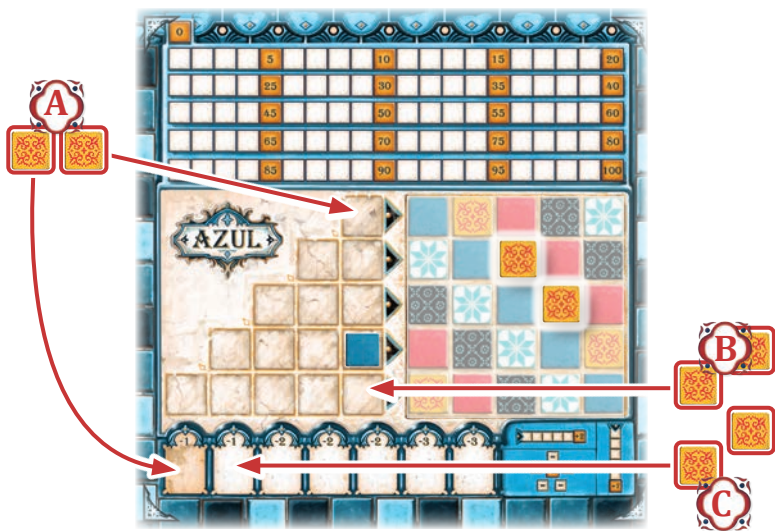
- We wszystkich kolejnych rundach obowiązuje dodatkowa zasada, której musicie przestrzegać: **nie wolno** kłaść płytek danego koloru w linii wzorów, jeśli w odpowiadającym rzędzie na ścianie znajduje się już płytka tego koloru.

Podłoga

Każdą zabraną płytkę, której nie chcesz albo nie możesz położyć na linii wzorów (*wg 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 pokrywki 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:

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

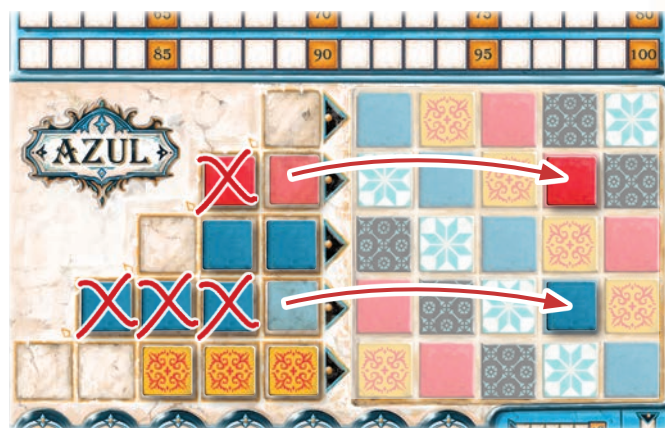
- A)** Sprawdź swoje linie wzorów **od górnej do dolnej**. Przenieś **skrajną prawą** płytkę z każdej **wypełnionej** linii na pole ściany tego samego koloru, w rzędzie odpowiadającym danej linii.



Za każdym razem, kiedy przenosisz płytkę, zdobywasz punkty zwycięstwa (*zobacz rozdział Punktacja*).

- B)** Odłóż chwilowo **do pokrywki 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 Gosia 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, patrz 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 pokrywki 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:

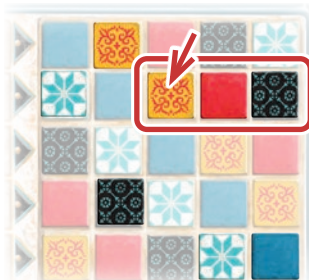
- Jeśli położona płytką **nie przylega** do innych płytek (w pionie lub poziomie), zdobywasz 1 punkt.



- Jeśli jednak położona płytką przylega do jakiegokolwiek innej, 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 utworzony rząd 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 leży dana płytką.



Przesuń teraz swój znacznik na torze punktacji o właściwą liczbę pól w przód lub w tył (znacznik jednak nigdy nie cofa się poniżej 0).

Po podliczeniu punktów, zbierz wszystkie płytki ze swojej podłogi i odłóż je do pokrywy 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, wysypcie do niego zawartość pokrywy 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, 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 swoich wyników 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.

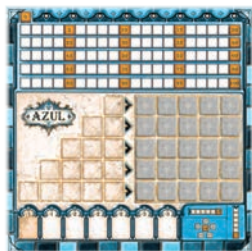


Grę wygrywa ten z was, kto zdobył łącznie najwięcej punktów. Remis rozstrzygany jest na korzyść tego, kto ukończył więcej poziomych rzędów na swojej ścianie. Jeśli nadal jest remis, remisujący wygrywają.



Inny wariant gry

Jeśli chcecie spróbować trochę innej wersji gry, użyjcie tej strony planszy, na której ściana jest szara. 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 też, 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

Rozwój: Viktor Kobilke
i Philippe Schmit

Kierownik artystyczny: Philippe Guérin

Ilustracje: Chris Quilliams

Projekt graficzny: Philippe Guérin,
Karla Ron
i Marie-Eve Joly

Komunikacja: Mike Young

Współpraca zagraniczna: Andrea Ahlers
i Katja Wienicke

Redakcja: Sophie Gravel,
Viktor Kobilke

Marketing: Martin Bouchard

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
www.planbgames.com

Prosimy o zachowanie powyższych informacji.



Importer/Dystrybucja w Polsce:

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

www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl

