



# AZUL

ГРА МІХАЄЛЯ КІСЛІНГА

ЛІТНІЙ ПАЛАЦ МІНІ



NEXT MOVE



ЛІТНІЙ ПАЛАЦ МІНІ

На початку XVI століття найкращі архітектори та майстри декоративного мистецтва за наказом короля Португалії Мануеля I працювали над вдосконаленням палацу у Еворі. Але навіть краси цієї грандіозної, для свого часу, будівлі та іншої перлини архітектури, палацу Сінтри, королю виявилось замало. Він задумав створити Літній палац, аби вшанувати пам'ять найславніших членів королівської родини. Король особисто присікливо відбирав найбільш вправних та досвідчених майстрів. Лише ті, які досконало володіли необхідними вміннями та навичками, були удостоєні честі. На жаль, король не дожив навіть до початку робіт.

У грі «Азул. Літній Палац-Міні» ми повернемося у ті часи, щоби зробити справу, яку не встиг навіть почати король Мануел I. Спробуйте себе у ролі майстра декоративного мистецтва. Створіть найвитонченіші візерунки, але й не допускайте марнотратства. І нехай перемаже найбільш вправний!

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Кожен гравець отримує власний двосторонній планшет (А) і розміщує його перед собою стороною з кольоровими зірками горілиць (щоб грати на зворотному боці планшета гравця з однотонними зірками, ознайомтесь з Варіантом гри №1 на стор. 10). Потім кожен гравець встановлює маркер підрахунку очок (Б) на цифрі «5» на своїй шкалі підрахунку очок.
2. У центрі столу розмістіть строкаті картонні кружальця (В) – вітрини фабрик, які виготовляють керамічну плитку.
  - Для гри удвох візьміть 5 вітрин;
  - Для 3-х гравців візьміть 7 вітрин;
  - Для 4-х гравців візьміть 9 вітрин фабрик.

**Зауважте:** ви можете залишити вітрини у спеціальному пластиковому організаторі. А можете витягнути їх та розмістити прямо на столі.

3. Розмістіть планшет запасу (Г) поруч із вітринами фабрик. Покладіть круглий маркер раунду (Д) на кружечок під номером 1, як показано стрілочкою на малюнку. Цей маркер допоможе вам не лише орієнтуватись, який зараз раунд, але і який колір у цьому раунді є джокером. Що таке колір-джокер ми пояснимо на наступній сторінці. У першому раунді джокером є фіолетовий.
4. Покладіть в торбинку 132 різнобарвні плитки (Е). Не заглядаючи у торбинку, дістаньте навмання 10 плиток і розкладіть їх в довільному порядку на ромбах зірок (Є) планшета запасу (див. малюнок на наступній сторінці).
5. Так само, не дивлячись, діставайте з торбинки по 4 плитки та викладайте на вітрини фабрик, поки не заповните кожну (по 4 плитки на вітрину). Наразі відкладіть торбинку убік.
6. Покладіть **плитку першого ходу (Ж)** в центрі столу.
7. Поставте картонний бокс (З) поруч з вітринами фабрик та планшетом запасу, щоб усі гравці бачили підказку кінцевого підрахунку очок.

Усі зайві планшети та вітрини фабрик покладіть назад у коробку.





## МЕТА ГРИ

Для досягнення перемоги вам треба набрати найбільшу кількість очок. Гра закінчується, коли гравці зіграли 6 раундів та здійснили кінцевий підрахунок очок.

## ХІД ГРИ

Кожен раунд гри складається з наступних етапів:

**Етап 1:** Вибір плиток

**Етап 2:** Декорування та підрахунок очок

**Етап 3:** Підготовка до наступного раунду (в останньому, 6-му раунді цього етапу немає)

Починає гру наймолодший гравець. Далі хід переходить за годинниковою стрілкою. Раунд закінчується, коли завершені всі 3 етапи.

## КОЛІР-ДЖОКЕР

У кожному раунді один з 6 кольорів виконує роль джокера. Маркер раунду позначає номер раунду та колір, який в цьому раунді виступає джокером. Це значить, що в цьому раунді плитки кольору-джокера можуть замінити плитки будь-якого іншого кольору.



### Увага!

Кожен з кольорів виконує функцію джокера лише в одному раунді. У решті раундів це звичайний колір, адже у кожному раунді джокер змінюється.



## ЕТАП 1: ВИБІР ПЛИТОК

Під час свого ходу ви **мусите** вибрати плитки. Зробити це ви можете двома способами:

**А)** взяти **всі плитки одного кольору** (який **не є** джокером у цьому раунді) з будь-якої однієї вітрини фабрики і покласти їх поруч зі своїм планшетом, а решту плиток з фабрики, яку ви щойно відвідали, скинути у центр стола. Якщо на вітрині, звідки ви щойно взяли плитки, була одна чи більше плиток кольору-джокера, ви **мусите** додатково взяти ще **одну** таку плитку. Якщо ж на вітрині, яку ви обрали, лежать **лише** плитки кольору-джокера, ви можете взяти **лише одну** плитку цього кольору.

### АБО

**Б)** взяти **всі плитки одного кольору** (який **не є** джокером у цьому раунді) з **центру столу** і покласти їх поруч зі своїм планшетом. Якщо у центрі, звідки ви щойно взяли плитки, була одна чи більше плиток кольору-джокера, ви **мусите** додатково взяти ще **одну** таку плитку. Якщо ж у центрі лежать лише плитки кольору-джокера, ви можете взяти звідти **лише одну** плитку. Якщо ви першим у цьому раунді берете плитки з центру, ви також отримуєте маркер першого ходу і кладете його поруч зі своїм планшетом. При цьому ви одразу втрачаєте стільки очок, скільки плиток ви щойно взяли без урахування плитки маркера першого ходу. Перемістіть ваш маркер підрахунку очок на відповідну кількість кроків **назад**. Якщо ваш маркер вже знаходиться на цифрі "0", ви все одно можете взяти потрібні плитки з центру столу, не втрачаючи додаткових очок.

## МАРКЕР ПЕРШОГО ХОДУ

Гравець, який взяв маркер першого ходу, буде розпочинати другий етап цього раунду та першим почне декорувати свій планшет вибраними плитками. Цей гравець також першим робитиме хід у наступному раунді. Отже, попри штрафні очки, цей гравець матиме змогу першим вибирати плитки з вітрин, а це неабияка перевага.

Щойно гравець скористався одним зі способів, описаних вище, вибрав плитки та поклав їх поруч зі своїм планшетом, право вибору переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою.

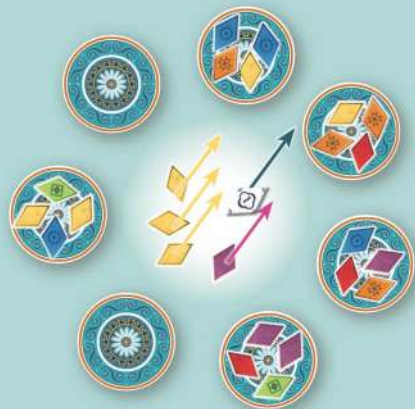
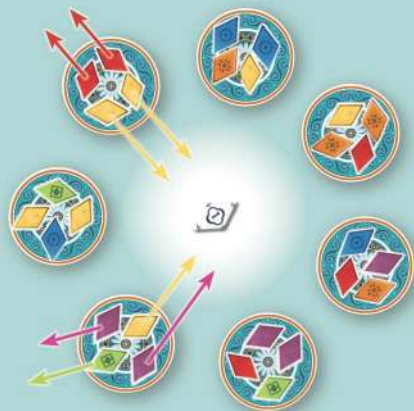
## ПРИКЛАД ЕТАПУ 1

### Колір-джокер першого раунду — фіолетовий.



Інна взяла дві червоні плитки з вітрини фабрики. Оскільки плиток кольору-джокера на вітрині немає, жодних додаткових плиток вона не бере, а решту скидає в центр столу.

Андрій бере зелену плитку з іншої вітрини. На ній також є дві фіолетові плитки (фіолетовий – джокер у цьому раунді), тому він додатково бере одну фіолетову плитку, а решту скидає в центр столу.



Оксана бере три жовті плитки з центру столу та додатково одну фіолетову. Оскільки вона першою бере плитки з центру столу, вона також отримує маркер першого ходу і мусить посунути свій маркер рахунку на шкалі на 4 кроки назад.



Перший етап раунду закінчується, коли всі вітрини фабрик ТА центр столу спорожнили, бо гравці розібрали усі плитки. Перейдіть до Етапу 2.



## ЕТАП 2: ДЕКОРУВАННЯ ТА ПІДРАХУНОК ОЧОК

Першим починає викладати плитку гравець з маркером першого ходу. Виберіть зірку, один з ромбів якої ви хочете задекорувати. На кожному ромбі вказана цифра від 1 до 6. Для викладення плитки на ромб з певною цифрою у вас повинна бути **така сама кількість плиток цього кольору**.

Покладіть 1 плитку кольору цієї зірки на відповідний ромб, а решту скиньте у бокс (див. приклади А та Б на стор. 8). Гравці по черзі, за годинниковою стрілкою викладають по 1 плитці, доки усі гравці не скажуть «пас» (не зможуть або не схочуть викладати плитку).

### ПРАВИЛА ДЕКОРУВАННЯ:

- Гравець може викладати лише свої плитки, які знаходяться поруч з його планшетом.
- Плитки можна викладати лише на місця відповідного кольору, які мають форму ромба, на власному планшеті. Не кладіть плитки на місця, які символізують колони, статуй та вікна.
- Плитки можна викладати лише на порожні ромби.
- На планшетах гравців ромби утворюють зірки різних кольорів. Колір зірки вказує на колір плиток, якими ви будете декорувати цю зірку. Цифра на кожному ромбі вказує на кількість плиток цього кольору, яку вам потрібно зібрати, аби задекорувати цей конкретний ромб. Покладіть на відповідний ромб **лише одну** із зібраних плиток, решту плиток цього кольору відправте у бокс.
- В центрі вашого планшета є синя зірка. Ромби, які утворюють цю зірку, можна декорувати плитками різного кольору. Але всі 6 ромбів мають бути задекоровані різними кольорами.
- Плитки, які ви не використали для декорування на цьому етапі в цьому раунді, лишаються поруч з вашим планшетом до наступного раунду.



### ЯК КОРИСТУВАТИСЬ КОЛЬОРОМ-ДЖОКЕРОМ?

Якщо у вас немає достатньо плиток потрібного кольору, або ви не хочете їх використовувати, вам у пригоді стане колір-джокер. Використовуйте джокер замість будь-якого кольору. Однак у вас має бути принаймні одна плитка кольору, який ви вирішили замінити джокером. Зазвичай, після декорування, всі інші плитки потрапляють у бокс.

#### ПОРАДА ВИКОРИСТАННЯ ДЖОКЕРА:

Колір-джокер може замінити будь-який інший колір. Однак викладати плитку можна лише на ромби такого ж кольору. Додайте до плиток відповідного кольору плитку-джокери для отримання необхідної для декорування кількості плиток (див. *приклад Б-Г* на стор. 8 цього буклету).

Плитку-джокер не можна викладати на ромб того кольору, який цей джокер замінює. Але джокер можна викладати на ромб кольору-джокера (отже, *фіолетовий джокер - на фіолетовий ромб*). Дивіться приклад праворуч.

#### ПРИКЛАД:

- Сергій додав три фіолетові джокери до однієї зеленої плитку і тепер може покласти зелену плитку на ромб зеленого кольору з цифрою "4".
  - Якщо він не додає до 3-х джокерів інших плиток, він може використати їх, аби задекорувати один з ромбів фіолетового кольору (*наприклад, 1, 2 або 3*).
- Сергій може також обрати для декорування ромб центральній зірки, якщо на ній ще немає цих кольорів.



## ПІДРАХУНОК ОЧОК

Кожна плитка, яку ви виклали на планшеті, приносить вам одне очко. Посуньте свій маркер підрахунку очок на шкалі на один крок вперед.

Якщо ви розміщуєте плитку поруч з однією або групою з'єднаних плиток, ви отримуєте **по одному очку за кожную плитку цієї групи** (див. приклад Б-Г на стор. 8). До уваги беруться тільки ромби однієї зірки, що знаходяться поруч.

Ви отримуєте **додаткові бонуси** у вигляді **додаткових плиток**, які ви можете взяти з зірки, розташованої у центрі планшета запасу, якщо:

- ... виклали усі 4 плитки навколо **колонн**. Одразу візьміть будь-яку **одну плитку** на ваш вибір.
- ... виклали усі 4 плитки навколо **статуї**. Одразу візьміть будь-які **2 плитки** на ваш вибір. Це можуть бути плитки-джокери, якщо такі є в наявності.
- ... виклали обидві плитки поруч з **вікном** (під вікном). Одразу візьміть будь-які **3 плитки** на ваш вибір. Це можуть бути плитки-джокери, якщо такі є в наявності.



Бонусні плитки покладіть поруч з планшетом.

Перш ніж наступний гравець виконає свою дію, заповніть пусті ромби, що утворились на планшеті запасу. Витягніть навання потрібну кількість плиток з торбинки. Якщо торбинка спорожніла, пересипте у неї плитки з картонного бокса і тоді заповніть пусті ромби.

## ПРОПУСТИТИ ХІД

Якщо гравець не може або не хоче під час своєї черги викладати плитку, він може пропустити хід. Гравець може вибрати до 4-х плиток з тих, що лежать поруч з його планшетом, щоб зберегти їх в резерві до наступного раунду. Для цього він розкладає їх на ромби у чотирьох кутах свого планшета. Ці плитки **не приносять** йому очки.

Решту плиток, що залишилися, треба скинути у картонний бокс. Гравець втрачає по 1 очку (пересуває маркер підрахунку очок по шкалі назад) за кожную таку плитку, що потрапила у бокс (див. приклад Д нижче). Гравець, який пропустив хід, втрачає право ходу у цьому раунді.



## ПРИКЛАДИ ПІДРАХУНКУ ОЧОК

### У першому раунді колір-джокер – фіолетовий

**А:** Інна має 7 блакитних плиток, що дає можливість задекорувати ромб блакитного кольору з цифрою 6. Вона викладає одну плитку на цей ромб (позначений цифрою 6), а 5 плиток скидає у бокс.

Розміщення цієї плитки приносить їй 1 очко.

В неї залишилась ще одна блакитна плитка, яку можна використати пізніше, тому вона лишає її поруч з планшетом.



**Б:** Інна має 3 червоні плитки поруч зі своїм планшетом. Вона може використати їх, щоб закрити ромб червоного кольору із цифрою 3. Вона кладе одну плитку на цей ромб (позначений цифрою 3), а 2 плитки скидає у бокс.

Розміщення цієї плитки приносить їй 1 очко. Оскільки сусідні ромби ще не заповнені, жодних додаткових очок вона не отримує.



**В:** Андрій має 3 блакитні та 3 фіолетові (колір-джокер) плитки поруч зі своїм планшетом. Він вирішує використати фіолетові плитки у якості блакитних, щоб закрити блакитний ромб з цифрою 6.

Він викладає одну плитку на блакитний ромб з цифрою 6, 2 блакитні та 3 фіолетові плитки скидає у бокс.

За блакитну плитку Андрій отримує 3 очки, адже плитка, яку він щойно поклав, безпосередньо межує з групою з 2-х плиток.



**Г:** Андрій має 1 помаранчеву, 1 зелену та 3 фіолетові плитки-джокери поруч зі своїм планшетом. Він використовує три плитки-джокери як помаранчеві й викладає одну помаранчеву плитку на ромб помаранчевого кольору з цифрою 4. Всі фіолетові плитки він скидає у бокс.

Розміщення плитки приносить Андрію 3 очки (див. малюнок). Андрій вирішує використати зелену плитку у наступному раунді, адже у наступному раунді зелений колір буде джокером.



**Ґ:** Оксана має 2 фіолетові плитки-джокери, 2 червоні та 4 зелені плитки поруч зі своїм планшетом. Вона кладе 1 фіолетову плитку на фіолетовий ромб з цифрою 2, а другу скидає у бокс. Розміщення цієї плитки принесло їй 3 очки. Решту плиток вона також планує використати у цьому ж раунді.



**Д:** У Оксани залишилося 4 зелені та 2 червоні плитки. Вона вирішує пропустити хід і розкладає 4 зелені плитки у кути свого планшета як резерв, бо у наступному раунді зелений колір стане джокером.

А дві червоні плитки вона скидає у бокс, втрачаючи при цьому 2 очки на шкалі підрахунку.



### 3: ПІДГОТОВКА ДО НАСТУПНОГО РАУНДУ

Це завдання завжди виконує перший гравець раунду.

Якщо ви ще не дійшли до 6-го раунду, пересуньте маркер раунду на наступний раунд та підготуйтеся до нього. Якщо ж це кінець 6-го раунду, перейдіть до розділу "Кінець гри" на наступній сторінці.





Витягніть з торбинки навмання 4 плитки та покладіть на вітрину фабрики. Заповніть таким чином всі вітрини. Якщо торбинка спорожніла, пересипте у неї плитки з боксу та продовжуйте заповнювати вітрини фабрик.

У випадку, якщо всіх плиток з торбинки та боксу не вистачає для заповнення вітрин, все одно починайте раунд.

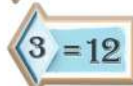
Покладіть плитку першого ходу в центрі стола.

Усі гравці, які зберегли плитки в кутках своїх планшетів, кладуть будь-які з них (на власний розсуд) **поруч** зі своїми планшетами.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, щойно закінчується 6-й раунд. Гравці з'ясовують, чи вдалося їм виконати хоча б якусь із цілей, перерахованих нижче, і додають додаткові очки, пересуваючи свої маркери підрахунку очок по шкалі.

- Гравець, який повністю задекорував **різнобарвну** зірку (у центрі свого планшета) отримує 12 очок.
- Гравець, який повністю задекорував **червону** зірку, отримує 14 очок.
- Гравець, який повністю задекорував **блакитну** зірку, отримує 15 очок.
- Гравець, який повністю задекорував **жовту** зірку, отримує 16 очок.
- Гравець, який повністю задекорував **помаранчеву** зірку, отримує 17 очок.
- Гравець, який повністю задекорував **зелену** зірку, отримує 18 очок.
- Гравець, який повністю задекорував **фіолетову** зірку, отримує 20 очок.
- Гравець, який закрив **усі** ромби з цифрою 1, отримує 4 очки.
- Гравець, який закрив **усі** ромби з цифрою 2, отримує 8 очок.
- Гравець, який закрив **усі** ромби з цифрою 3, отримує 12 очок.
- Гравець, який закрив **усі** ромби з цифрою 4, отримує 16 очок.



Якщо після закінчення останнього раунду у кутках вашого планшета залишилися в резерві плитки, які ви не використали, скиньте їх у бокс та відніміть по 1 очку за кожену.

Гравець, який у підсумку отримав найбільшу кількість очок, стає переможцем. Якщо декілька гравців отримали однакову кількість очок, вони ділять радість перемоги між собою.

## ВАРІАНТ ГРИ №1

Для підготовки до наступного варіанту гри гравцям потрібно вийняти з пластикового органайзера свій планшет, перевернути на сторону з однотонними зірками та знову вставити в органайзер. Правила гри в основному збігаються з базовим варіантом, але мають місце наступні відмінності:

- У цій грі **ви самі визначаєте** колір зірок. Це стосується усіх 7 зірок на планшеті.
  - ▣ Якщо ви вирішили декорувати якусь із зірок різними кольорами, усі її шість ромбів мусять бути різного кольору.
  - ▣ Якщо ви вирішили декорувати зірку в один колір, усі її 6 ромбів мають бути **однакового кольору**.
- У цьому варіанті гри можна декорувати однаковим кольором більш ніж одну зірку. Так само, більш ніж одну зірку можна зробити різнобарвною. Підрахунок очок ведеться як і у базовому варіанті гри.
- Зверніть увагу на те, що цифри нанесені на ромби в іншому порядку.



## ВАРІАНТ ГРИ №2

Порядок кольорів-джокерів на лічильнику раундів на зворотному боці планшета запасу інший. Щоби обрати другий варіант, витягніть планшет запасу з органайзера та вставте іншим боком. Решта правил залишається без змін.





## Автори

**Дизайн гри:** Міхаель Кіслінг

**Продюсер:** Мартін Бушар

**Малюнки:** Кріс Куільямс

**Графічний дизайн:** Емелін Д'Ост та Адріан Харпер

**Редактор:** П'єр Олів'є Гравель та Мартін Рой

Компанія Plan B Games хотіла би висловити особливу подяку Стівену Яу за його співпрацю над дизайном гри Азул Літній Палац-Міні.



© 2024 Plan B Games Inc.

Жодна з частин цього виробу не може бути відтворена без окремого дозволу.  
4001 Ф.Х. Тес'є, Водр'юй-Доріон, QC. J7V 5V5, Канада.  
[www.nextmovegames.com](http://www.nextmovegames.com)

**Локалізація гри українською:**

ТОВ Бельвіль [bville.com.ua](http://bville.com.ua)

адреса: 03056 м. Київ,

вул. Боткіна 4, оф. 54,




тел. 044 236-98-68,

сайт: [www.bville.com.ua](http://www.bville.com.ua)

Вироблено в Китаї.

ПІДКАЗКА - ПІДРАХУНОК ОЧОК



1 = 4	2 = 8			
3 = 12	4 = 16	