

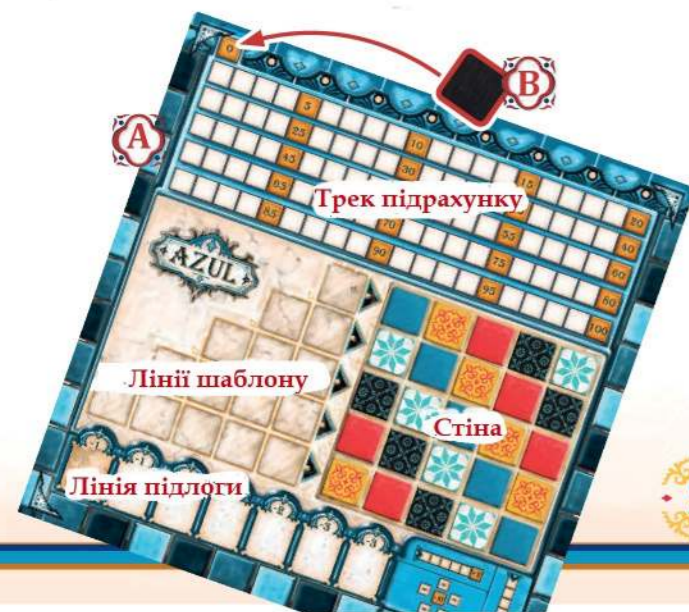


Привнесені маврами азулежу (традиційно білі і сині керамічні плитки) були запозичені португальцями, після того, як їх король Мануель I, відвідав палац Альгамбра на півдні Іспанії та був зачарований приголомшливою красою мавританських декоративних плиток. Король, вражений внутрішньою красою Альгамбри, негайно наказав, щоб його власний палац в Португалії був прикрашений подібними настінними плитками. Азул пропонує вам, як художнику-мозаїчнику, прикрасити стіни Королівського палацу в Еворі.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Видайте кожному гравцеві ігровий планшет (A).
Перевірте свій планшет на сторону з кольоровою стіною. (див. **Варіант гри**, для гри на сірій стороні планшета).
Кожен гравець повинен використовувати однакову сторону.
2. Візьміть 1 маркер підрахунку (B) і покладіть його на поділ «0» вашого треку підрахунку переможних балів.
3. Покладіть диски фабрик (C) довкола центру столу:
 - При грі на двох, викладіть 5 дисків.
 - При грі на трьох, викладіть 7 дисків.
 - При грі на чотирьох, викладіть 9 дисків.
4. Покладіть в мішок (D) 100 плиток (по 20 кожного кольору) (E).
5. Гравець, який нещодавно побував у Португалії, бере маркер першого гравця (F), а потім кладе на кожен диск 4 плитки, наосліп виймаючи їх з мішка.

Покладіть в коробку всі невикористані ігрові планшети, маркери підрахунку балів і диски фабрик.



МЕТА ГРИ

Набрати найбільшу кількість балів в кінці гри. Гра закінчується після раунду, в якому принаймні один гравець завершив горизонтальну лінію з 5 плиток.



ІГРОВИЙ ПРОЦЕС

Гра триває протягом декількох раундів, кожен з яких складається з трьох фаз:

- A. Пропозиція фабрики
- B. Облицювання
- C. Підготовка до наступного раунду

A. Пропозиція фабрики

Перший гравець кладе маркер першого гравця в центр столу і робить хід. Далі за годинниковою стрілкою ходять інші гравці.

У свій хід ви повинні взяти плитки одним з наступних способів:
АБО

a) Візьміть **всі плитки одного кольору** з будь-якого диску, а потім перекладіть невикористані плитки з цього диску на центр столу.

АБО

b) Візьміть **всі плитки одного кольору** з центру столу. Якщо ви перший гравець в цьому раунді, який взяв плитки з центру столу, також візьміть маркер першого гравця і покладіть його на крайню ліву вільну секцію вашої лінії підлоги.

Потім покладіть плитки, які ви взяли, на **одну** з 5 ліній шаблону вашого планшета (в першій лінії 1 місце для зберігання 1 плитки, в п'ятій лінії - 5).

• Покладіть плитки одну за одною **справа наліво** на обрану лінію шаблону.

• Якщо на лінії шаблону вже лежать плитки, ви можете додати на неї плитки **тільки такого ж кольору**.



Кладіть плитки справа наліво.

• Коли все місце на лінії шаблону заповнено, ця лінія вважається завершеною. Якщо ви взяли більше плиток, ніж можете покласти на обрану лінію шаблону, ви повинні покласти зайві плитки на лінію підлоги (див. **Лінія підлоги**).

Ваша мета в цій фазі - завершити якомога більше ліній шаблону, тому що під час наступної фази, ви зможете переміщувати плитки із завершених ліній шаблону на відповідні лінії на стіні і набирати бали.

Приклад першого ходу

1. У свій хід Віталія взяв 2 чорні плитки з диску фабрики і поклав невикористані плитки на центр столу.
2. Роман взяв жовту плитку з диску фабрики і поклав 3 невикористані червоні плитки на центр столу.
3. Лідія взяла ці 3 червоні плитки. Як перший гравець, що взяв плитки з центру, вона також бере маркер першого гравця і кладе його на крайню ліву вільну секцію лінії підлоги.

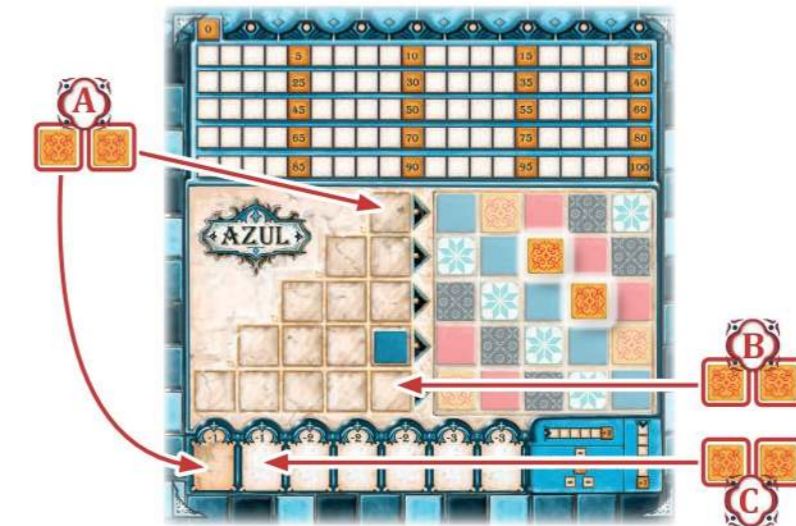


• Ви також повинні дотримуватися такого правила: **не можна** класти плитки на лінію шаблону, якщо відповідна їй лінія стіни вже містить плитку цього кольору.

Лінія підлоги

Будь-які плитки, які ви взяли, але не можете або не хочете викладати відповідно до правил, ви повинні покласти на **лінію підлоги**, заповнюючи її секції **зліва направо**. Ці плитки вважаються впадшими на підлогу і віднімають бали в фазі облицювання. Якщо всі секції вашої лінії підлоги зайняті, поверніть всі зайві плитки в коробку.

Ця фаза закінчується, коли на центрі столу і на всіх дисках закінчатися плитки. Після чого починається фаза облицювання.



Лідія взяла 2 жовті плитки з диска. Вона не може викласти їх на другій або третій лінії шаблону, так як на відповідних їм лініях стіни вже є жовта плитка. Вона також не може викласти їх на четвертій лінії шаблону, так як там вже є 1 синя плитка, і вона не може додавати до неї плитки іншого кольору. Однак, вона може покласти одну з них на першу лінію шаблону, а зайву на лінію підлоги (A). Або вона може покласти обидві плитки на п'яту лінію шаблону (B). Вона може навіть покласти обидві плитки на лінію підлоги (C).

B. Облицювання

Ця фаза може виконуватись всіма гравцями одночасно.

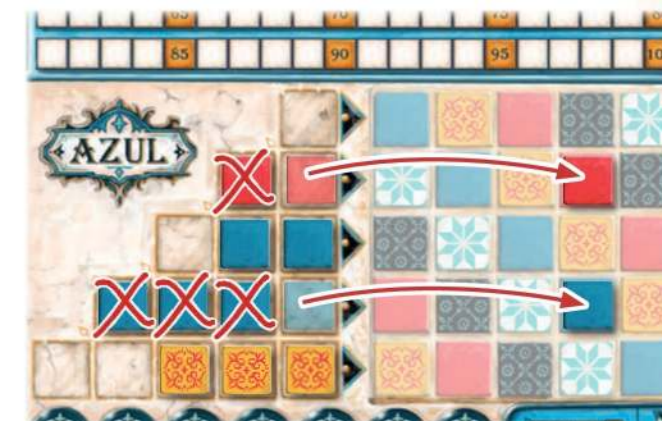
A) Рухаючись по лініях шаблону **зверху вниз**, перекладіть крайню **праву** плитку кожної **завершеної** лінії на відповідну їй лінію стіни в секції того ж кольору.



Кожен раз, коли ви перекладаєте плитку, одразу підраховуйте бали (див. **Підрахунок переможних балів**).

B) Потім приберіть до **коробки** всі плитки з ліній шаблону, на яких пусте **крайня права** секція.

Всі плитки незавершених **ліній шаблону** залишаються на вашому ігровому планшеті на наступний раунд.



A) Друга лінія шаблону Віталія завершена двома червоними плитками. Тому він переміщує крайню праву плитку цієї лінії шаблону на червону секцію на стіні (і відразу ж отримує 1 бал, див. **Підрахунок переможних балів**). Оскільки третій рядок шаблону не завершений, він ігнорує його. Із завершеної четвертої лінії шаблону він переміщує найправішу синю плитку на синю секцію на стіні (і відразу ж отримує 1 бал). Він ігнорує п'яту лінію, так як вона не завершена. B) Потім він прибирає плитки з другої і четвертої ліній шаблону до коробки. Плитки на третій і п'ятій лініях шаблону залишаються на його планшеті.

Підрахунок переможних

Кожна плитка, яку ви переклали на свою стіну, завжди розміщується на секцію, що відповідає її кольору і одразу ж зараховується наступним чином:

- Якщо немає плиток, суміжних (по вертикалі або по горизонталі) із щойно розміщеною плиткою, отримайте 1 бал.



- Але, якщо суміжні плитки є, виконайте наступні дії:

Спочатку перевірте, чи є 1 або кілька плиток, **горизонтально** суміжних із щойно розміщеною плиткою. Якщо так, порахуйте ті всі суміжні плитки (**включно із щойно розміщеною**) і отримайте бали.

В цьому прикладі розміщення жовтої плитки дасть вам 3 бали за 3 горизонтально суміжні плитки (включаючи щойно розміщену жовту плитку).



Потім перевірте, чи є одна або кілька плиток, **вертикально** суміжних із щойно розміщеною плиткою. Якщо так, порахуйте ті всі суміжні плитки (**включно із щойно розміщеною**) і отримайте бали.

У цьому прикладі розміщення синьої плитки дасть вам 3 бали за 3 вертикально суміжні плитки.



У цьому прикладі розміщення жовтої плитки дасть вам не тільки 4 бали за горизонтально суміжні плитки, але і 3 бали за вертикальні.



В кінці етапу облицювання перевірте, чи є у вас плитки на вашій **лінії підлоги**. За кожну таку плитку ви втрачаєте кількість балів, вказаних над нею. Розмістіть свій маркер підрахунку балів у відповідності до результату (ви ніколи не зможете спуститися нижче 0 балів).



Потім приберіть всі плитки з лінії підлоги і покладіть їх до коробки. **Примітка.** Якщо у вас є маркер першого гравця на лінії підлоги, він вважається звичайною плиткою. Але замість того, щоб покласти його в коробку, покладіть його перед собою.



Віталій втрачає в цілому 8 балів, так як у нього є 4 плитки та маркер першого гравця на його лінії підлоги.

с. Підготовка до наступного раунду

Якщо ніхто ще не завершив на своїй стіні горизонтальну лінію з 5 плиток (див. **Кінець гри**), підготуйтеся до наступного раунду. Гравець з маркером першого гравця кладе на кожен диск фабрики 4 плитки з мішка, як на початку гри.

Якщо мішок порожній, поповніть його всіма плитками, які ви забрали в коробку, а потім продовжуйте заповнювати диски. Тепер можете починати новий раунд.

У нечастому випадку, коли в мішку закінчуються плитки, а в коробці немає жодної, почніть новий раунд із не повністю заповненими дисками фабрик.

КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується одразу після фази облицювання, в якій принаймні один гравець завершив хоча б одну **горизонтальну** лінію з 5 плиток.

В кінці гри, отримайте додаткові бали, якщо ви досягли наступних цілей:

- Отримайте 2 бали за кожну завершену горизонтальну лінію з 5 тайлів.
- Отримайте 7 балів за кожну завершену вертикальну лінію з 5 тайлів.
- Отримайте 10 балів за кожні п'ять розміщених на стіні плиток одного кольору.

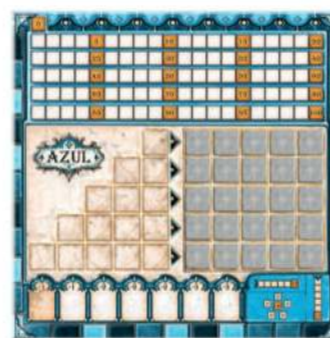


Гравець з найбільшою кількістю балів перемагає в грі. В разі нічиєї, перемагає гравець з найбільшою кількістю завершених горизонтальних ліній. Якщо ця умова не виявить переможця, перемога ділиться.



Варіант гри

Для трохи іншої гри використовуйте сіру сторону планшетів. Правила точно такі ж, як і в звичайній грі, за винятком того, що при переміщенні плитки з лінії шаблону на стіну ви можете розмістити її на будь-якій секції відповідної лінії стіни. Але, в процесі гри на кожній із 5 **вертикальних** ліній вашої стіни може бути не більше однієї плитки кожного кольору.



Game Design: Michael Kiesling

Producer: Sophie Gravel

Development: Viktor Kobilke & Philippe Schmit

Art Direction: Philippe Guérin

Illustrations: Chris Quilliams

Graphic Design: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly

Coordination: Geneviève Blouin

Foreign Affairs: Andrea Ahlers & Katja Wienicke

Editing: Sophie Gravel, Viktor Kobilke

Marketing: Martin Bouchard

Development by:



© 2017 Plan B Games Inc.

Жодна частина цього виробу не може відтворюватися без спеціального дозволу.

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

www.planbgames.com

Переклад українською: Віталій Акімов

2019

