LIMITED EDITION

AZUL

ГРА МІХАЕЛЯ КІСЛІНГА

МАЙСТЕР-ШОКОЛАТЬЄ

ПРАВИЛА ГРИ

NEXT MOVE

Приєднайся до найкращих майстрів-шоколатьє світу та створи найбажаніші шоколадні набори всіх часів!

Азул Майстер-шоколатьє - це лімітоване колекційне видання гри Азул, яка стала бестселером та завоювала численні нагороди.

Підготовка до гри

1. Кожен гравець отримує власний двосторонній планшет **(А)**. Домовтесь у який варіант Азулу (див. Інші варіанти гри) ви будете грати та оберіть відповідний бік планшету. Початківцям радимо почати з варіанту з кольоровою коробкою шоколаду. Головне, щоб перед усіма гравцями був однаковий бік планшету.

2. Кожен гравець отримує маркер у вигляді кубика **(Б)** для підрахунку очок та встановлює його на позначці «0» у верхній частині планшету.

3. У центрі столу розмістіть картонні кружальця **(В)**— вітрини фабрик, які виготовляють шоколад.

- Для гри удвох візьміть 5 вітрин,
- Для 3-х гравців візьміть 7 вітрин,
- Для 4-х гравців візьміть 9 вітрин фабрик.

4. Наповніть торбинку **(Д)** кольоровими плитками-цукерками **(Г)**. У коробці ви знайдете 100 цукерок (по 20 кожного кольору та дизайну).

5. Гравець, який не так давно ласував шоколадом, отримує маркер першого ходу у вигляді плитки із цифрою 1 **(Е)** та заповнює вітрини фабрик.

Для цього він або вона, не дивлячись, дістає з торбинки та кладе на кожну вітрину по 4 цукерки.

Планшети, маркери та вітрини фабрик, які виявились зайвими у цій грі, покладіть назад у коробку.

Мета гри

Кожен з гравців-шоколатьє прагне набрати найбільшу кількість переможних очок. Гра закінчується після раунду, в якому хоча б один з гравців заповнив горизонталь з 5 плиток поспіль у своїй коробці шоколаду.

Хід гри

Гра складається з раундів, у кожному з яких є наступні етапи:

А. Вибір цукерок.

Б. Складання солодощів у коробку.

В. Підготовка до наступного раунду.

А. Вибір цукерок

Гравець, який розпочинає гру, кладе маркер першого ходу, який отримав перед початком гри, у центрі столу й робить перший хід. Наступний хід у грі щоразу переходить до гравця ліворуч за годинниковою стрілкою. Отже, у свій хід ви можете обрати цукерки двома способами:

АБО

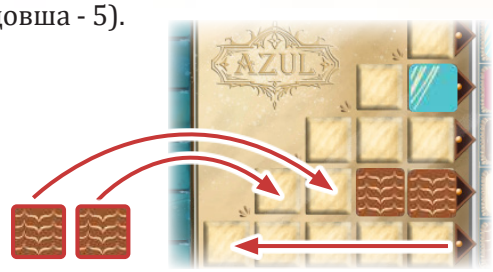
а) Взяти всі цукерки одного кольору з будь-якої однієї вітрини, а решту скинути у центр столу.

АБО

б) Взяти усі цукерки одного кольору з центру столу. Якщо ви першим у цьому раунді берете цукерки з центру столу, ви також отримуєте маркер першого ходу. Покладіть цей маркер у крайній лівий квадрат ряду для відходів. Це ніби підлога вашої майстерні. Сюди потрапляють зіпсовані цукерки (вони впали на підлогу). Нераціональне використання цукерок, яке тягне за собою велику кількість відходів, приноситиме гравцеві штрафні очки. Зверніть увагу на цифри зі знаком «-» Немало, еге ж? Отже, будьте обачними!

Щойно вибрані цукерки гравець розміщує на поличках своєї майстерні. Це 5 рядків різної довжини (найвища поличка вміщує 1 цукерку, а найнижча та найдовша - 5).

- Розкладайте цукерки на ряди поличок на власний розсуд справа наліво.
- Якщо на поличці вже є цукерки, докладати туди можна лише цукерки такого самого кольору та дизайну.



Розміщуйте цукерки справа наліво.

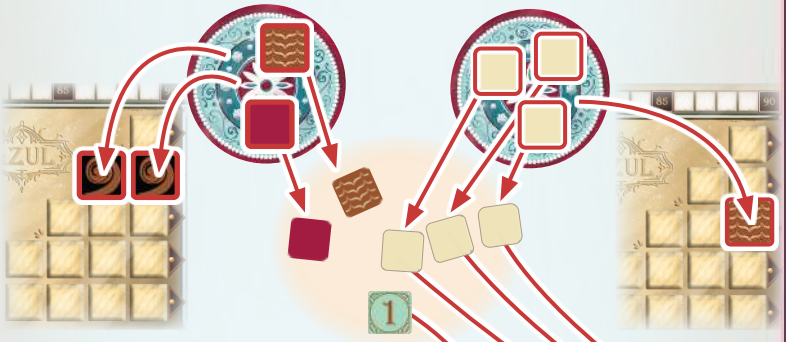
- Якщо поличка заповнена, додавати цукерки на цей рядок не можна. Надлишок шоколаду потрапляє у ряд відходів. (див. Відходи).

На даному етапі ваша мета – максимально ефективно заповнити цукерками полички майстерні. На наступному етапі ви почнете заповнювати свою коробку, а класти в неї можна лише шоколадні плитки з заповнених поличок. Тут же відбувається і підрахунок очок.

Приклад перших ходів.

1. У свій хід Павло бере 2 чорні цукерки з вітрини фабрики та переміщає ті, що залишились до центру стола.

2. Максим бере коричневу цукерку з вітрини фабрики та переміщує 3, що залишилися, у центр стола.



3. Потім Юлія бере 3 білі цукерки з центру стола. Оскільки вона робить це першою у цьому раунді, вона також бере маркер першого ходу та кладе його на крайнє ліве місце у рядку з відходами.

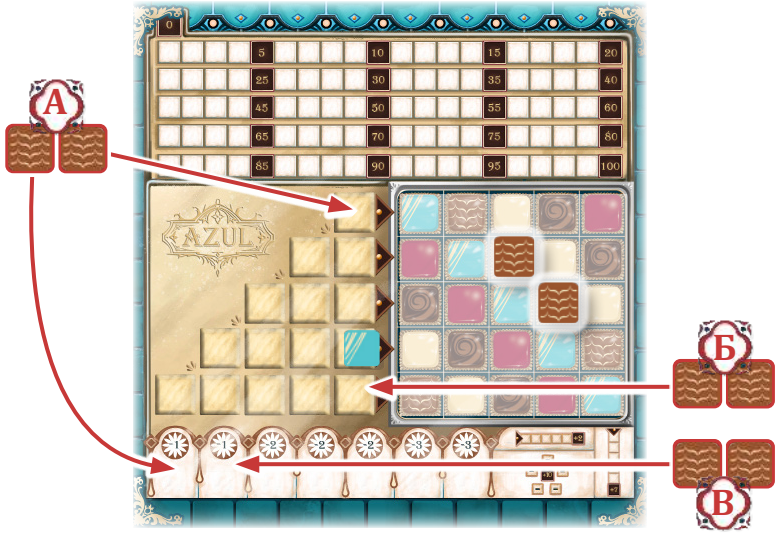
- У всіх подальших раундах необхідно дотримуватись наступних правил: не дозволяється викладати цукерки певного кольору на ту поличку, якщо на відповідній їй лінії у коробці шоколаду вже є цукерка цього кольору.

Відходи

Будь-яку обрану цукерку, яку ви не можете або не хочете покласти на поличку відповідно до правил, слід відправити у відходи, заповнюючи пусті місця рядка відходів зліва направо. Ці цукерки вважаються такими, що впали на підлогу, та приносять від'ємні очки на етапі складання солодощів у коробку. Якщо всі місця у рядку відходів зайняті, поверніть решту цукерок, що падатимуть на підлогу, у коробку від гри. Нехай поки що полежать там.

Цей етап закінчено, коли у центрі стола ТА на всіх вітринах фабрик більше немає цукерок.

Тоді переходьте до етапу заповнення коробки солодощами.



Юлія взяла 2 коричневі цукерки з вітрини фабрики. Вона не може розмістити їх на другій або третій поличках своєї майстерні, оскільки відповідні квадрати у коробці з шоколадом вже містять коричневі цукерки.

Вона також не може розмістити їх на четвертій, оскільки там вже знаходиться 1 цукерка блакитного кольору, а змішувати цукерки різного кольору на одній поличці не можна.

Проте вона може покласти 1 з них на першу поличку, а другу відправити у відходи (- От не втрималася та спробувала) (А).

Юлія може покласти обидві цукерки на п'яту поличку (Б).

Або відправити у відходи обидві цукерки, якщо це їй стратегічно вигідно (- Ах, вони раптом впали!) (В).

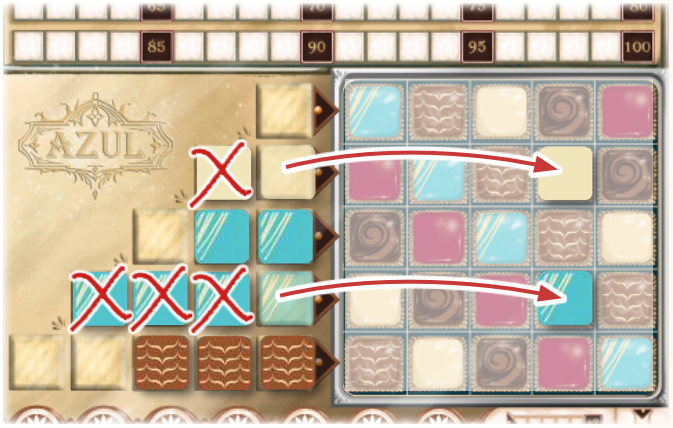
Б. Укладання солодощів у коробку

Цей етап може виконуватись всіма гравцями одночасно, оскільки вони переміщують свої цукерки із заповнених поличок своєї майстерні до коробки шоколаду:

А) Перевірте свої полички зверху вниз. Перемістіть цукерку, що знаходиться справа на кожній заповненій поличці, на відповідний квадрат коробки з шоколадом.

Б) Потім приберіть всі цукерки з тих поличок, з яких переміщували цукерки. Скиньте їх у коробку.

Всі цукерки, які залишились на недоукомплектованих поличках майстерні, переходять у наступний раунд.



Друга поличка Павла заповнена і містить 2 цукерки. Отже, він переміщує крайню праву цукерку з цієї полички на білий квадрат у коробці з шоколадом (та одразу отримує 1 очко (див. Підрахунок очок).

Оскільки третя поличка не заповнена, цукерки на ній залишаються на місці.

Зі своєї заповненої четвертої полички Павло переміщує крайню праву цукерку на відповідний квадрат у коробці шоколаду (та одразу отримує 1 очко).

П'ята поличка не заповнена, тож вона залишається без змін.

Б). Після цього він скидає всі цукерки, що залишились на другій та четвертій поличках, у коробку. Цукерки з третьої та п'ятої поличок залишаються на планшеті та стають частиною стратегії гравця у наступному раунді.

Підрахунок очок

Кожна цукерка, яку ви кладете у коробку з шоколадом, приносить вам певну кількість очок. Підрахунок очок здійснюється наступним чином:

- Якщо поруч із цукеркою, яку ви щойно поклали у коробку, немає жодної іншої суміжної плитки (ані по вертикалі, ані по горизонталі), вона приносить вам 1 очко.

Розміщення білої плитки дає вам 1 очко.

- Якщо ж цукерка, яку ви щойно перемістили у коробку, утворює горизонтальний або вертикальний рядок з іншими цукерками, зробіть наступне: спершу порахуйте плитки, які утворюють рядок по горизонталі зі щойно переміщеною цукеркою. Нова цукерка приносить вам 1 очко і кожна, з яких утворився рядок по горизонталі, теж по 1 очку.

У цьому прикладі, перемістивши коричневу цукерку, ви отримуєте 3 очки за горизонтальний рядок (включно із щойно покладеною цукеркою).

Тепер так само порахуйте цукерки, що утворили вертикальний стовпчик з щойно переміщеною. Обов'язково врахуйте нову цукерку. Порахуйте ці очки та додайте до свого результату. В наведеному прикладі, за переміщення бірюзової цукерки ви отримуєте 3 очки за вертикальний стовпчик цукерок.

В цьому прикладі, переміщення коричневої цукерки, приносить вам не тільки 4 очки за горизонтальний рядок, а також 3 очки за вертикальний стовпчик. В такому випадку ви отримуєте 7 очок за переміщення всього однієї коричневої цукерки!

Перемістіть маркер у верхній частині планшету на відповідну кількість кроків.

А тепер погляньте на відходи цукерок. Скільки їх туди потрапило? Над кожною цукеркою у рядку відходів зображене число, яке треба відняти за цю цукерку. Порахуйте усі свої штрафні очки, відніміть від свого результату та перемістіть маркер на відповідну кількість кроків назад. Хоч би як, та менше ніж 0 у вас бути не може.

Після підрахунку скиньте цукерки з рядка відходів у коробку.

Примітка: маркер першого ходу теж потрапляє у відходи і приносить штрафні очки, але замість коробки, покладіть його перед собою.

Павло втрачає 8 очок, оскільки у нього в рядку відходів опинилося 4 цукерки та маркер першого ходу.

В. Підготовка до наступного раунду

Якщо наразі жоден з гравців не виклав повністю хоча б одну горизонталь цукерок у своїй коробці (див. Кінець гри), гра продовжується. Перед початком наступного раунду гравець, який має маркер першого ходу, поповнює вітрини фабрик. Не дивлячись, гравець дістає з торбинки та розкладає по 4 цукерки на кожну вітрину. Якщо використали всі цукерки з мішечка, скиньте у нього цукерки, що накопичилися у коробки з-під гри, і продовжуйте поповнювати вітрини.

Наприкінці гри може трапитись так, що цукерок у мішечку не вистачатиме: не всі вітрини будуть заповнені або будуть заповнені частково. Продовжуйте грати аж до виконання умови, яка вказує на кінець гри (див. нижче).

Кінець гри

Раунд, у якому хоча б один з гравців повністю виклав горизонталь (усі 5 цукерок) у своїй коробці шоколаду, стає останнім. До загального рахунку додайте додаткові очки, якщо ви виконали наступні умови:

- За кожну заповнену горизонталь (усі 5 цукерок) у коробці, отримайте 2 додаткові очки.
- Кожна заповнена вертикаль (усі 5 цукерок по вертикалі) приносить вам 7 додаткових очок.
- Кожен колір та дизайн, представлений у коробці усіма 5 цукерками, приносить вам 10 додаткових очок. Гравець з найбільшою кількістю очок стає переможцем. Якщо декілька гравців отримали однакову кількість очок, перемагає гравець з більшою кількістю заповнених горизонталей. Якщо й у цьому випадку рахунок рівний, декілька гравців стають переможцями.

Інший варіант гри

Існує й дещо інший варіант гри. Для нього використовуйте бік планшету з коричневою коробкою. Правила гри абсолютно тотожні з попереднім варіантом, за винятком того, що гравець може перенести цукерку з заповненої полички своєї майстерні на відповідну горизонталь у коробці на будь-яке місце на власний розсуд. Головне правило, якого треба дотримуватись у цьому варіанті гри (як і в попередньому): кожен колір та дизайн повинен зустрічатись у кожній горизонталі та вертикалі лише один раз.
Примітка: Якщо ви все-таки припустились помилки, зібрали на якійсь поличці цукерки певного кольору, а перед перенесенням цукерки у коробку усвідомили, що це суперечить головному правилу (колір буде повторюватись по вертикалі чи горизонталі), усі цукерки з цієї полички потрапляють у відходи і приносить вам штрафні очки (див. Відходи).

Варіант гри зі спеціальними фабриками

Перед початком гри перемішайте всі вітрини фабрик синім боком горілиць. Потім розкладіть в центрі столу відповідну до правил гри кількість вітрин. Врешті-решт навмання перегорніть стільки вітрин фабрик, скільки гравців бере участь у грі, відкриваючи золоту сторону Особливих Фабрик (ОФ). У грі є 5 різних видів вітрин Особливих Фабрик. Деякі можуть вплинути на підготовку до гри гравцем, який починає раунд, а інші впливають на поточний раунд наступним чином:

ОФ1. Після завершення підготовки до раунду додайте 1 цукерку з мішечка на цю вітрину Особливої Фабрики.

ОФ 2. Після завершення підготовки до раунду візьміть по 1 цукерці відповідного дизайну (вказаний на цій вітрині) з сусідніх вітрин зліва та справа (якщо вони там є) та покладіть їх на цю вітрину Особливої Фабрики.

ОФ 3. Коли гравець вибирає цукерки з вітрини цієї Особливої Фабрики, цукерки, що лишились, не скидаються у центр столу, а залишаються на цій вітрині.

ОФ 4. Коли гравець вибирає цукерки з вітрини цієї Особливої Фабрики, цукерки, що лишились, не скидаються у центр столу. Замість цього гравець переміщує їх на вітрини фабрик (сині та/або золоті) поруч зліва та/або справа, розділивши ці цукерки між цими двома вітринами. Єдине обмеження - не можна розділяти цукерки одного кольору.

ОФ 5. Коли гравець вибирає цукерки з вітрини цієї Особливої Фабрики, цукерки, що лишились, переміщаються у центр столу. Потім цей гравець викладає цю вітрину Особливої Фабрики у вигляді додаткового місця для відходів до кінця раунду. Наступна цукерка, яка має потрапити у відходи, замість цього викладається на цю Особливу Фабрику, а гравець уникає штрафних очок.

CREDITS

Дизайн гри: Міхаель Кіслінг
Продюсер: Софі Гравель
Малюнки: Кріс Куїльямс, Ніна Аллен
Графічний дизайн: Ніна Аллен
Редактор: П'єр Олів'є Гравель

Розроблено:

© 2022 План Б Геймз. Всі права захищено.

вул. Рю де ла Кооператив 19, Ріго, QC J0P 1P0, Канада
info@planbgames.com
www.planbgames.com

Жодну деталь цього товару заборонено відтворювати без особливого дозволу. Збережіть цю інформацію. Вироблено в Китаї.

Український переклад правил: ТОВ Бельвіль bville.com.ua