



AZUL

ГРА МІХАЕЛЯ КІСЛІНГА

САД КОРОЛЕВН

ПРАВИЛА ГРИ



Король Мануел I найняв найкращих дизайнерів Португалії для створення надзвичайного саду для своєї дружини, королеви Марії Арагонської.

У грі «Azul. Сад Королеви» гравцям треба створити дивовижний сад для улюбленої дружини короля, впорядковуючи прекрасні рослини і дерева та прикрашаючи все це орнаментами.

Використовуючи механізм вибору плиток, притаманний всім іграм із серії «Azul», гравці підбирають кольорові плитки для декорування своїх садів. Тільки найвправніший дизайнер досягне успіху та завоює благословення королеви.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

- Кожен гравець вибирає колір та отримує:
 - 1 **планшет саду (А)** та кладе його перед собою;
 - 1 **планшет складу (Б)** та кладе його біля свого саду;
 - 1 **жетон-фонтан (В)** та кладе його у середині свого саду;
 - 3 **джокери (Г)** та кладе їх на порожні місця свого складу.
 - Покладіть **планшет для підрахунку балів (Д)** стороною із символом догори всередині столу. Зберіть **поворотне колесо (Е)** та встановіть його у стартову позицію. Поставте **маркер остаточного підрахунку балів (Є)** на початку шкали остаточного підрахунку балів.
 - Кожен гравець отримує **маркер підрахунку балів (Ж)** свого кольору та ставить його на цифру 15 на **шкалі підрахунку балів**.
 - Помістіть всі 108 **кольорових плиток (З)** у **мішечок (І)**.
 - Перемішайте всі 36 ділянок **розширення саду** (далі ділянки саду), викладіть їх лицьовою стороною вниз, утворюючи 4 **стоси раундів** відповідно до кількості гравців у грі:
 - у грі для двох гравців, покладіть по 5 ділянок саду у стосі;
 - у грі для трьох гравців, покладіть по 7 ділянок саду у стосі;
 - у грі для чотирьох гравців, покладіть по 8 ділянок саду у стосі.
 Створіть **зону вітрини**, викладаючи **стос 1-го раунду (І)** посеред столу. Решту 3 стоси наступних раундів **(К)** покладіть у ряд над планшетом для підрахунку балів.

Витягніть навмання 4 плитки з мішечка та покладіть їх на верхню ділянку саду у стосі 1-го раунду (поки що не обов'язково викладати плитки саме на шестикутники верхньої ділянки).
 - Із ділянок саду, що залишились, сформуєте **стос загального запасу** біля ряду із стосами раундів. Покладіть на нього жетон щита **(Л)**.
 - Покладіть **маркер першого гравця (М)** у зоні вітрини.
 - Поставте **вежу (Н)** біля планшета для підрахунку балів, а **джокери (О)** покладіть поруч.
 - Покладіть **жетони для підрахунку балів (П)** окремо. Вони будуть використовуватись для позначення отриманих балів, коли ваш маркер підрахунку балів пройде повне коло по шкалі для підрахунку балів.
- Поверніть невикористані планшети садів, жетони-фонтани та маркери підрахунку балів у коробку.



МЕТА ГРИ

Набрати найбільшу кількість балів протягом 4 раундів, створюючи найпрекрасніший сад та дизайни/групи, які приведуть вас до перемоги.

Символ

Основа гри - це 6 символів, які дозволять задекорувати ваш сад.

Символи розподілені рівномірно між 6 кольорами гри (в кожному кольорі по 3 плитки кожного символу). Кожному символу притаманна певна цінність, яка вказує на ціну викладення,  а також на кількість балів .

Зовнішній вид плиток був розроблений саме для можливості пам'ятати цінність кожного символу — від 1 до 6 (наприклад: в птаха 2 крила, 3 метелики, квітка з 4 пелюстками, та ін.).



Шестикутник

Термін шестикутник використовується для позначення елемента гри, у якого є колір та символ. Шестикутником вважається лицьова частина плитки, а також одне з полів на ділянці саду, яке має певний колір із зображенням символу (НЕ центральне поле).



ХІД ГРИ

Кожен раунд складається з 3 наступних фаз:

Фаза 1: дії гравців (доки всі гравці не вирішать пропустити хід)

Фаза 2: підрахунок балів (4 рази протягом гри)

Фаза 3: підготовка до наступного раунду (в останньому раунді цієї фази немає)

ФАЗА 1: ДІЇ ГРАВЦІВ

У свій хід виберіть одну з наступних дій:

- A) Вибір плитки та/або ділянки саду.
- B) Розміщення плитки у саду.
- C) Розміщення ділянки саду.
- D) Пропуск ходу.

Фаза 1 виконується гравцями по черзі за годинниковою стрілкою, поки всі гравці не пропустять хід.



A) ВИБІР ПЛИТКИ ТА/АБО ДІЛЯНКИ САДУ

Виберіть символ або колір у зоні вітрини та скористайтеся однією з двох можливих дій:

- візьміть **ВСІ** плитки та ділянки саду з **однаковим символом**, але різного кольору **АБО**
- візьміть **ВСІ** плитки та ділянки саду однакового **кольору**, але з **різними символами**.

Якщо з вибраних вами плиток та ділянок саду 2 або більше ідентичні (мають однакові колір та символ), вам слід взяти тільки одну з них (на свій розсуд).

Всі плитки та ділянки саду, які ви вибираєте, слід розмістити на своєму планшеті складу. У вашому складі кількість місць обмежена: 12 для плиток та 2 для ділянок саду. Якщо на вашому складі недостатньо місця для всіх вибраних елементів, такий вибір здійснити не можна.

- Якщо ви взяли принаймні одну плитку зі стосу поточного раунду:

»заберіть верхню ділянку саду з цього стосу разом з плитками, що залишились на ньому, та покладіть її безпосередньо на стіл біля стосу у зоні вітрини. Таким чином зона вітрини буде розширюватись.

»Потім викладіть на верхню ділянку саду, що залишились у цьому стосі, 4 плитки, взяті з мішечка.

- В подальшому, щойно одна або більше ділянок саду у зоні вітрини **спорожніли** (на них закінчилися плитки), переверніть їх горілиць — лицьова сторона має зображення альтанки (у центрі) та шестикутника з символом. Тепер ці ділянки саду можна використовувати для декорування саду.



ПРИКЛАД

Андрій ходить першим та хоче взяти плитки та ділянки саду. В нього є наступні варіанти дій. Він може:

- **АБО** взяти всі шестикутники (плитки та ділянки саду) однакового кольору (наприклад, всі блакитні плитки);

- **АБО** взяти всі шестикутники (плитки та ділянки саду) з однаковим символом (наприклад, всі плитки з птахами).

Андрій обирає вибирає блакитні. Він бере 3 блакитні плитки та кладе їх на порожні місця у своєму складі. Оскільки він взяв плитки зі стосу цього раунду, йому треба покласти верхню ділянку саду біля цього стосу у зоні вітрини. При цьому жовта плитка з символом птаха залишається на ньому. Потім він витягує 4 плитки з мішечка та викладає їх на верхню ділянку саду у стосі цього раунду.



У свій хід Інна теж вирішує взяти плитки. Вона вибирає плитки з символом птаха, але з двох жовтих плиток з птахами вона може взяти лише одну. Тому вона бере жовту плитку з птахом з ділянки саду, на якій знаходиться лише ця одна плитка.

Оскільки вона взяла також зелену плитку з птахом, вона знімає верхню ділянку саду зі стосу і кладе її разом із трьома плитками, що залишились на ньому, у зоні вітрини, завдяки чому зона вітрини знову розширюється. Після цього нові плитки з мішечка викладаються на верхню ділянку саду у стосі.



Зрештою Інна перевертає порожню ділянку саду горілиць і завершує свій хід.



У свій хід пізніше гравець може взяти ділянку саду, що лежить горілиць, якщо він вибирає шестикутники з деревом або шестикутники світло-зеленого кольору.



Б) РОЗМІЩЕННЯ ПЛИТКИ У САДУ

Оберіть плитку з вашого складу та сплатіть ціну її розміщення у вашому саду.



Сплата ціни:

Кожен символ, зображений на плитці або ділянці саду, має власну ціну розміщення, вказану у верхній частині вашого планшета саду (справа та зліва).

Для сплати ціни розміщення візьміть відповідну кількість плиток та/або ділянок саду з **вашого складу**. Можна взяти:

- всі шестикутники (плитки та/або ділянки саду) з **однаковими символами** але **різного кольору АБО**
- всі шестикутники (плитки та/або ділянки саду) **однакового кольору**, але з **різними символами**.

Плитка або ділянка саду, яку ви хочете викласти у своєму саду, входить у ціну розміщення. Ви викладаєте її у своєму саду. Решту плиток скидаєте у вежу, а решту ділянок саду кладете долілиць вниз під стос загального запасу.

Сплата за допомогою джокерів:

Якщо у вашому складі немає достатньої кількості плиток та/або ділянок саду з потрібним символом або необхідного кольору, чи якщо ви не хочете їх використовувати, ви можете здійснити платіж за допомогою джокерів.

У такому випадку вам необхідно мати на складі принаймні один шестикутник, який Ви хочете викласти у саду (джокер у саду викласти не можна). За кожен інший, потрібний для оплати шестикутник, можна скинути джокер. Поверніть скинуті джокери назад до загального запасу.

Приклад: Андрій хоче викласти блакитну плитку з метеликом у своєму саду. Ціна розміщення метелика - 3. Крім блакитної плитки з метеликом, яку він розмістить у своєму саду, Андрій має скинути 2 інші шестикутники зі свого складу:



✓ однаковий символ, але різні кольори;



✓ однаковий колір, але різні символи;



✓ джокер(и) для заміни будь-яких шестикутників.

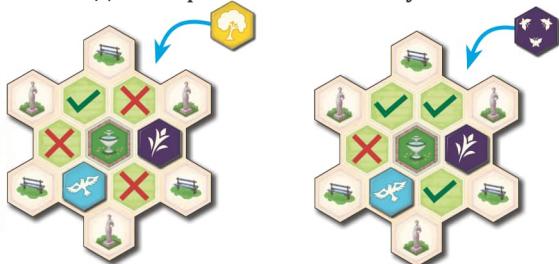


✗ Ідентичні шестикутники використовувати не можна.



Вибрані плитки слід викладати на порожні місця вашого саду (не зайняті шестикутниками чи елементами саду (лавка, статуя, фонтан та альтанка)), дотримуючись таких правил:

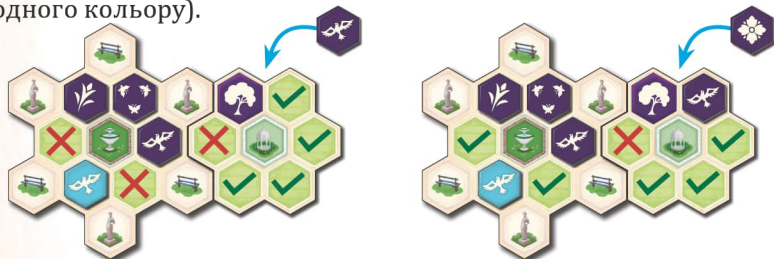
- **АБО** поруч не повинно бути жодних прилеглих шестикутників
- **АБО** поруч з одним чи більше шестикутниками. У цьому випадку символ або колір шестикутника повинен збігатись **принаймні з одним** прилеглим шестикутником.



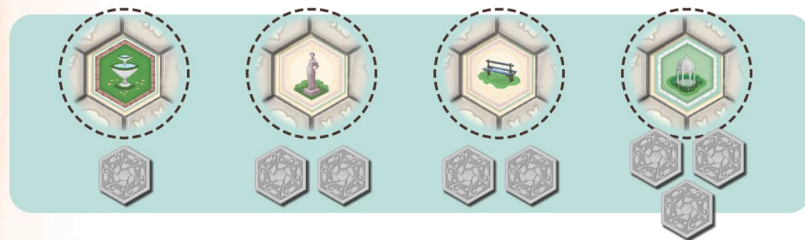
Суміжні шестикутники, хоча б 2 з яких мають однаковий символ **або** однаковий колір (але **НЕ** однаковий символ і колір одночасно), утворюють **групу**.

Один шестикутник може бути одночасно частиною однієї групи за своїм символом та частиною іншої групи – за своїм кольором.

Примітка: незалежно від того, чи ви розміщуєте шестикутник поруч з іншим, чи з'єднуєте шестикутники, що не були прилеглі один до одного перед цим ходом, **НЕ дозволяється** створювати або розширювати групу, в якій після створення або розширення будуть 2 однакові шестикутники (з однаковим символом та одного кольору).



Якщо ви повністю оточили фонтан, статую, лавку або альтанку, ви отримуєте джокери із запасу відповідно до оточеного елемента. Слід одразу розмістити ці джокери у вашому складі. Якщо у складі немає місця, надлишкові джокери втрачаються. Кількість джокерів не лімітована. Якщо у загальному запасі закінчились джокери, знайдіть їм адекватну заміну.



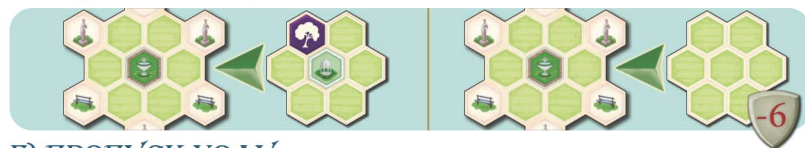
Примітка: якщо в будь-який момент протягом гри у мішечку закінчуються плитки для заповнення ділянок саду, перекладіть у мішечок всі плитки з вежі. Якщо і при цьому плиток не вистачає, гра продовжується з меншою кількістю плиток на верхній ділянці саду на стосі або взагалі без них. Якщо плиток на стосі не буде зовсім, всі **порожні** ділянки саду зі стосу поточного раунду викладаються горілиць у зоні вітрини.

В) РОЗМІЩЕННЯ ДІЛЯНКИ САДУ

Ділянки саду надають 5 або 7 додаткових місць для розміщення плиток.

- Виберіть ділянку саду з **вашого складу** та сплатіть ціну її викладення (деталі сплати див. на стор. 4),
- **АБО** візьміть ділянку саду, розташовану **долілиць** у стосі загального запасу (надає 7 вільних місць). Перемістіть маркер підрахунку балів на планшеті підрахунку балів на 6 кроків назад (у гравця не може бути менше 0 балів).

Покладіть вибрану ділянку саду на вільне місце у зоні розширення саду навколо вашого фонтану. Ви можете на власний розсуд визначити орієнтацію шестикутника з символом, але з дотриманням правил викладення плиток (див. малюнок зліва).



Г) ПРОПУСК ХОДУ

Якщо ви більше **не хочете** взяти або розмістити жодних шестикутників, ви **можете** відмовитись від продовження ходу. Але, якщо ви не можете виконати жодної з перших трьох дій, ви **повинні** пропустити хід. При цьому ви можете скинути будь-яку кількість шестикутників з вашого складу та зарахувати загальну вартість скинутих шестикутників, як свої від'ємні бали (дерево = -1, птах = -2 і т.д.).

Гравець, який першим пропускає хід, отримує маркер першого ходу і переміщує свій маркер для підрахунку балів на 1 крок назад на планшеті підрахунку балів. Гравець, який пропускає хід, більше не робить ходи до кінця фази 1. Коли всі гравці вирішили пропустити ходи, фаза 1 закінчується.

ФАЗА 2: ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Починаючи з першого гравця, кожен гравець підраховує свої бали, отримані у поточному раунді. Поворотне колесо вказує на 3 символи та/чи кольори, за які нараховуються бали у цьому раунді. За кожен шестикутник у вашому саду, що збігається із символом або кольором, на який вказує колесо, ви отримуєте відповідну кількість балів, вказану над плитками на планшеті підрахунку балів. Один і той самий шестикутник можна враховувати двічі (за його символ та за колір). Потім кожен гравець отримує 1 бал за кожну альтанку, розташовану у їхньому саду. Коли всі гравці підраховували бали, фаза 2 закінчується.

Шкала підрахунку балів нескінченна. Коли ваш маркер підрахунку балів пройде повне коло, використовуйте жетони підрахунку балів вашого кольору для подальшого підрахунку балів.

ФАЗА 3: ПІДГОТОВКА ДО НАСТУПНОГО РАУНДУ

Поверніть за годинниковою стрілкою поворотне колесо на наступне місце, вказане лініями. У зоні вітрини скиньте всі плитки, що залишилися на ділянках саду, у вежу, а всі ділянки саду, що залишилися, поверніть у загальний запас, поклавши під низ стосу загального запасу долілиць.

Покладіть стос наступного раунду у зоні вітрини, візьміть навмання 4 плитки з мішечка та викладіть на верхній ділянці саду цього стосу. Власник маркеру першого ходу викладає маркер у зоні вітрини біля стосу цього раунду та починає новий раунд.

Г) КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується, коли усі гравці пропустили хід у 4-му раунді. Як зазвичай, спочатку відбувається підрахунок балів наприкінці раунду, а потім здійснюється остаточний підрахунок балів.

ОСТАТОЧНИЙ ПІДРАХУНОК БАЛІВ

Кожен гравець підраховує свій склад. За кожен джокер, що залишився, гравець отримує 1 бал. За кожен плитку або кожен ділянку саду, що залишились, гравець отримує від'ємні бали відповідно до символів на плитці/ділянці саду (дерево = -1, птах = -2, і т.д.).

Маркер остаточного підрахунку балів встановлюється на перший крок шкали остаточного підрахунку балів (блакитний шестикутник). Ця шкала вказує на 6 кольорів, за якими йдуть 6 символів. Потім маркер рухається зверху вниз, а бали підраховуються на кожному кроці.

Кожен гравець отримує бали за будь-яку групу, що складається з мінімум 3 шестикутників, що відповідають поточному кроку маркеру остаточного підрахунку балів. Кількість груп, яку гравець може врахувати під час одного й того ж кроку, не лімітована. Загальна кількість балів, отримана за групу, дорівнює сумі балів за кожен шестикутник у цій групі відповідно до його символу (див. ціну кожного у колонці справа на планшети підрахунку балів).

Крім цього за кожен групу з 6 шестикутників нараховуються додаткові 6 балів.

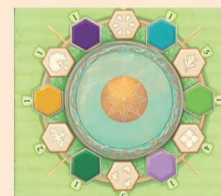
Після остаточного підрахунку балів переможцем стає гравець із найбільшою їхньою кількістю. У випадку однакової кількості балів всі такі гравці розділяють перемогу.



Варіант гри

Для дещо іншого варіанту гри переверніть планшет для підрахунку балів стороною із символом  догори та встановіть поворотне колесо на цій стороні під час підготовки до гри. Правила гри залишаються незмінними, окрім:

- » за символи у фазі 2 нараховується інша кількість балів;
- » під час остаточного підрахунку балів за групи нараховують більше додаткових балів.



Приклад остаточного підрахунку балів

Андрій починає остаточний підрахунок та відповідно переміщує свій маркер підрахунку балів на планшеті.

Він починає зі складу:

 $1+1=2$  -4

Потім підраховує бали за сад:

 $1+2+3+6=12$  $1+1+1+1+1=5$

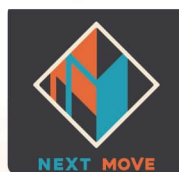
 $1+2+3+4+5+6=21$  $3+3+3=9$
Бонус: група з 6 = 6 Перша група

 $3+4+5+6=18$  $3+3+3+3=12$
Друга група

Примітка: ці 2 плитки утворюють групу лише з 2 шестикутників. Ця група не приносить бали, оскільки враховуються лише групи з 3 та більше шестикутників.

Розроблено:

© 2023 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative,
Rigaud, QC. J0P 1P0, Canada.
info@planbgames.com
www.planbgames.com
Жодна частина цього
виробу не може бути
відтворена
без окремого дозволу.
Вироблено в Китаї.



Локалізація гри українською:
TOB Бельвіль bville.com.ua
Редактор: Андрій Наконечний
Адреса:
03056 м. Київ
вул. Боткіна 4, оф. 54
тел. 044 236-98-68
сайт: www.bville.com.ua
bville@bville.kiev.ua

Бельвіль

Автор: Міхаель Кіслінг,
Продюсер: Софі Гравель,
Розробка: Мартін Бушар,
Андре Бір,
Моріц Тіле,
Ан Ту Тран

Дизайн: Софі Гравель
Ілюстрації: Кріс Куїльямс
Графічний дизайн: Тарек Сауді
Ніна Аллен
ЗД моделювання: Тарек Сауді
Редагування: Мартін Бушар

