



На початку 16-го століття найкращі архітектори та майстри декоративного мистецтва працювали над вдосконаленням палацу у Еворі за наказом короля Португалії Мануеля I. Але навіть краса 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 прискіпливо відбирав найвправніших та досвідчених майстрів. Лише ті, хто досконало володів необхідними уміннями та навичками, були удостоєні честі. На жаль, король не дожив навіть до початку робіт.

У грі «Азул. Літній палац» ми повернемося у ті часи і спробуємо зробити справу, яку не встиг розпочати король Мануель I. Спробуйте себе у ролі майстра декоративного мистецтва. Створюйте найвитонченіші візерунки, але їй не допускайте марнотратства. І нехай переможе найвправніший!

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. Кожен гравець отримує власний двосторонній планшет (А). Відрізати їх можна за кольором кружечка, який знаходиться між помаранчевою та червоною зірками. Кожен гравець кладе планшет перед собою кольоровим боком горілиць.

2. У центрі столу розмістіть строкаті картонні кружальця (Б) – вітрини фабрик, що виготовляють керамічну плитку.

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

3. Покладіть спільний планшет для підрахунку очок (В) поруч з вітринами фабрик.

4. Покладіть круглий маркер раунду (Г) на кружечок під номером 1, як показано стрілочкою на малюнку. Цей маркер допоможе вам не лише орієнтуватись, який зараз раунд, але й який колір у цьому раунді є джокером. Що таке колір-джокер ми пояснимо на наступній сторінці. У першому раунді джокером буде фіолетовий колір.

5. Кожен гравець бере маркер рахунку свого кольору (Д) і кладе на цифру 5 на шкалі по периметру планшета для підрахунку очок.

6. Покладіть в торбинку (Е) 132 різнобарвні плитки (Є). Не заглядаючи у торбинку, дістаньте 10 випадкових плиток і розкладіть в довільному порядку на променях зірки у центрі планшета для підрахунку очок (див. малюнок).

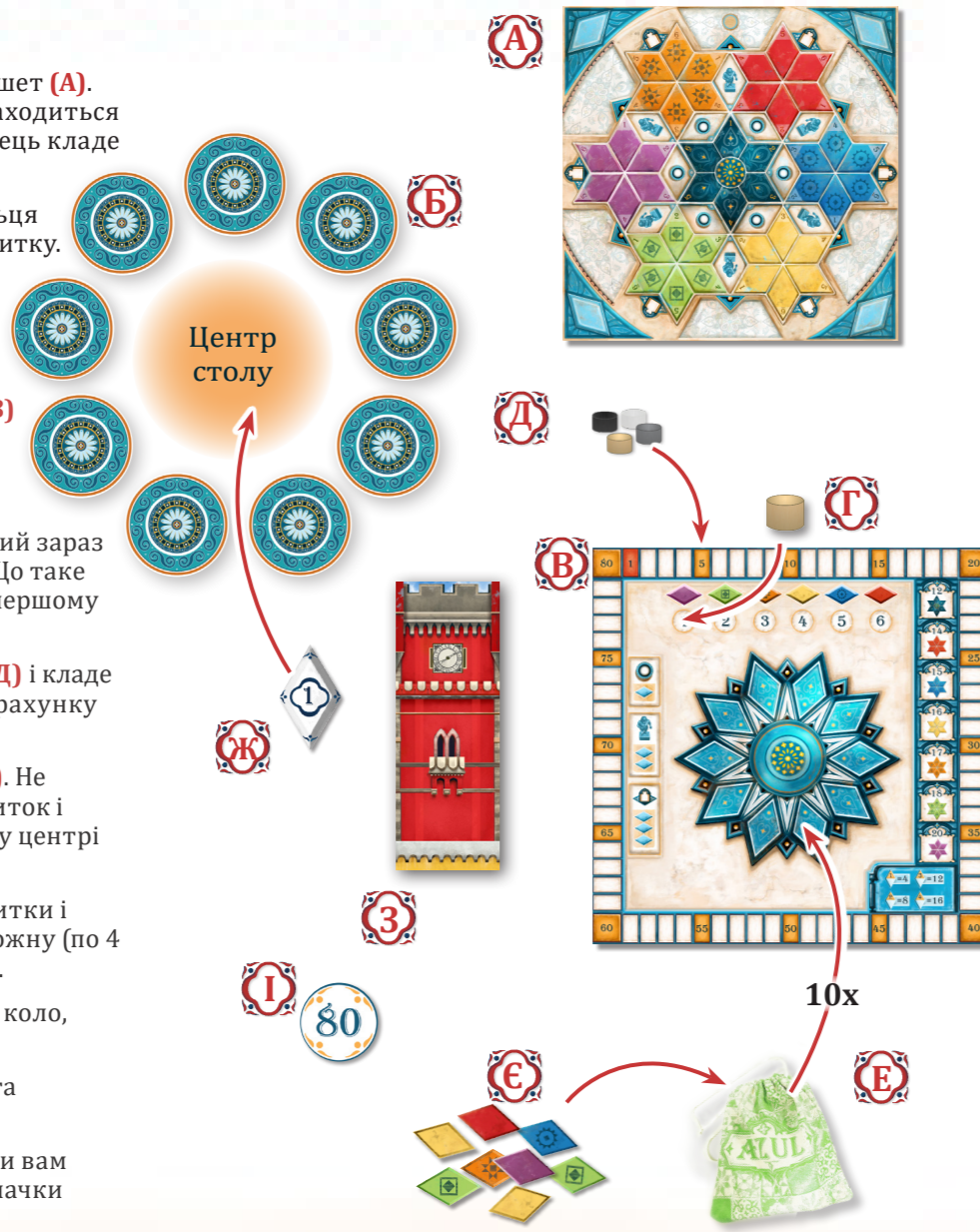
7. Так само, не дивлячись, витягайте з торбинки по 4 плитки і викладайте на вітрини фабрик, поки не заповните кожну (по 4 плитки на вітрину). Наразі відкладіть торбинку убік.

8. Покладіть маркер першого ходу (Ж) в центрі столу у коло, оточене вітринами фабрик.

9. Поставте картонну вежу (З) між вітринами фабрик та планшетом для підрахунку очок.

10. Кружальця з цифрою 80 (І) поки відкладіть убік, вони вам знадобляться, коли хтось із гравців досягне цієї позначки на планшеті для підрахунку очок.

Усі зайві планшети, маркери та вітрини фабрик поверніть назад у коробку.



МЕТА ГРИ

Для досягнення перемоги вам треба набрати найбільшу кількість очок. Гра закінчується, коли гравці зіграли 6 раундів та здійснили остаточний 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 (у останньому 6 раунді цього етапу немає).

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

ЕТАП 1: ВИБІР ПЛИТОК

Під час свого ходу на 1 етапі ви **повинні** вибрати плитки. Зробити це ви можете двома способами:

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

В) 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 **повинні** додатково взяти ще **одну** таку плитку кольору-джокера. Якщо ж у центрі лежать лише плитки кольору-джокера, ви можете взяти **лише одну** плитку цього кольору-джокера. Якщо ви першим у цьому раунді берете плитки з центру, ви також отримуєте маркер першого ходу і кладете поруч зі своїм планшетом. Тепер перемістіть маркер рахунку свого кольору по шкалі на стільки кроків **назад**, скільки плиток ви **щойно** взяли, але не далі ніж цифра 1. Якщо ваш маркер вже знаходиться на цифрі 1, ви можете взяти потрібні плитки, а маркер назад не пересувати.

МАРКЕР ПЕРШОГО ХОДУ

Гравець, який взяв маркер першого ходу, буде розпочинати другий етап цього раунду та першим почне декорувати свій планшет обраними плитками. Цей гравець також робитиме перший хід у наступному раунді. Отже, не зважаючи на штрафні бали (на шкалі), цей гравець матиме змогу першим обирати плитки з вітрин, а це неабияка перевага.

Щойно гравець скористався одним із способів, описаних вище, обрав плитки і поклав їх поруч зі своїм планшетом, право вибору переходить до наступного гравця за стрілкою годинника.

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 є дві фіолетові плитки (фіолетовий – джокер у цьому раунді), і 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 центральне коло між ними спорожніли, бо гравці розібрали усі плитки.



ЕТАП 2: ДЕКОРУВАННЯ ТА ПІДРАХУНОК ОЧОК

Першим починає викладати плитки гравець з маркером першого ходу. Перш за все переконайтесь, що поруч з планшетом у вас є **необхідна кількість плиток потрібного кольору**. Візьміть одну плитку потрібного кольору і покладіть на відповідне місце, позначене відповідною цифрою на вашому планшеті. Решту плиток скиньте у картонну вежу (див. приклади А та В на стор.5 цього буклету). Далі черга викласти **одну** плитку переходить до наступного гравця за годинниковою стрілкою. Процес декорування закінчується, коли жоден з гравців не має змоги або бажання викладати плитки.

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, статуї та вікна.
- Плитки можна класти лише на порожні ромби
- Як ви бачите, ромби утворюють зірки різних кольорів. Колір вказує на колір плиток, які вам потрібно зібрати, аби задекорувати цю зірку. Цифри у куточках ромбів вказують на кількість плиток, яку вам потрібно зібрати, аби задекорувати цей конкретний ромб (покласти на нього лише одну із зібраних плиток). Решта плиток, які ви зібрали, аби задекорувати цей конкретний ромб, потрапляють у вежу.
- 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 використовували 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 нагоді 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 вежу.

КОРИСНА ПОРАДА ЩОДО ВИКОРИСТАННЯ ДЖОКЕРА:

Колір-джокер може замінити будь-який інший колір. Однак викладати на планшет можна лише колір, у який зафарбований відповідний ромб. Тому комбінуйте плитки потрібних кольорів з плитками-джокерами (див. приклад В-Е на стор.5 цього буклету).

Плитку-джокера не можна викладати на ромб кольору, який заміняє джокер. Але джокер можна викласти на ромб, власне, кольору джокера (тобто фіолетовий джокер на фіолетовий ромб, див. приклад праворуч)

ПРИКЛАД:

- Сергій **скомбінував** декілька (3) фіолетових джокерів з потрібним йому (1) зеленим кольором. У цьому випадку він може покласти зелену плитку на ромб зеленого кольору з цифрою 4.
- Якщо він вирішить **не комбінувати** джокер з іншим кольором, він може використати ці плитки, аби задекорувати ромби фіолетового кольору. В будь-якому випадку, він може задекорувати один з ромбів центральної (синьої) зірки, якщо цей колір на ній ще не викладено.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

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

Якщо плитка, яку ви виклали, **безпосередньо торкається однієї, або більше сусідніх плиток**, ви отримуєте **по одному очку за кожну таку сусідню плитку** (див. приклад В-Е на стор.5). В цьому випадку враховуються тільки ромби, які безпосередньо межують один з одним.

Ваш рахунок може перевищити цифру 80. В такому випадку візьміть кружечок з цифрою 80 і покладіть перед собою, та продовжуйте вести рахунок після 80.



ПРОПУСТИТИ ХІД

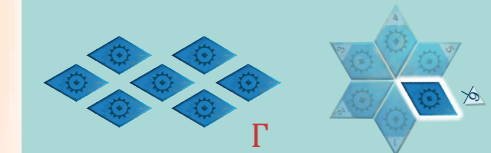
Якщо гравець не може або не хоче під час своєї черги викладати плитку, він може пропустити хід. Гравець може обрати **4 плитки** з тих, що лежать поруч з його планшетом та зберегти їх в резерві до наступного раунду. Для цього він розкладає їх на ромби у чотирьох кутах свого планшета. Ці плитки **не приносять**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

У цьому випадку усі інші плитки, що залишилися, треба скинути у картонну башту. Гравець втрачає по 1 очку (пересуває маркер рахунку по шкалі назад) за кожну таку плитку, що потрапила у башту (див. приклад F нижче). Гравець, який пропустив хід, більше не ходить у цьому раунді.

ПРИКЛАДИ ПІДРАХУНКУ ОЧОК

У першому раунді колір-джокер – фіолетовий

А
Інна має 7 блакитних плиток. Вона може використати їх, щоб задекорувати ромб блакитного кольору із цифрою 6. Вона кладе одну плитку на цей ромб (позначений цифрою 6), а решту 5 скидає у башту. Розміщення цієї плитки приносить їй 1 очко. В неї залишилась ще одна блакитна плитка, яку вона може використати пізніше, тому вона лишає її поруч з планшетом.



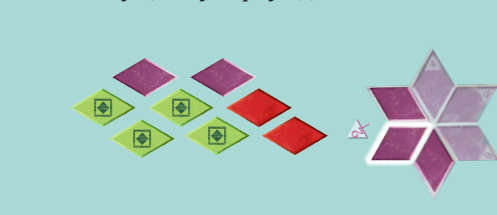
Г
Андрій має 1 помаранчеву, 1 зелену та 3 фіолетові плити (джокери) поруч зі своїм планшетом. Він використовує три плити-джокери у якості помаранчевих. Він кладе одну помаранчеву плитку на ромб помаранчевого кольору з цифрою 4. Решту фіолетових плиток він скидає у башту. Виклавши цю плитку, Андрій отримує 3 очки (див. малюнок). Андрій вирішує використати зелену плитку у наступному раунді, адже у наступному раунді зелений колір буде джокером.



Б
Інна має 3 червоні плити поруч зі своїм планшетом. Вона може використати їх, щоб задекорувати ромб червоного кольору із цифрою 3. Вона кладе одну плитку на цей ромб (позначений цифрою 3), а решту 2 скидає у вежу. Розміщення цієї плитки приносить їй 1 очко, оскільки сусідні ромби ще не заповнені і жодних додаткових очок вона не отримує.



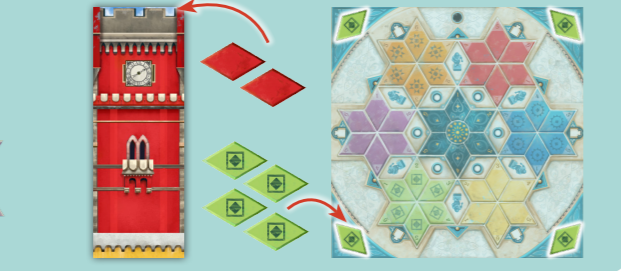
Д
Оксана має 2 фіолетові плити (джокери), 2 червоні та 4 зелені плити поруч зі своїм планшетом. Вона кладе 1 фіолетову плитку на фіолетовий ромб з цифрою 2, а другу скидає у башту. Розміщення цієї плитки принесло їй 3 очки. Решту плиток вона викладе трішки пізніше у цьому ж раунді.



В
Андрій має 3 блакитні та 3 фіолетові (колір-джокер) плити поруч зі своїм планшетом. Він вирішує використати фіолетові плити у якості блакитних, щоб задекорувати блакитний ромб з цифрою 6. Він кладе одну плитку на блакитний ромб з цифрою 6, а решту блакитних (2) та 3 фіолетові плити скидає у вежу. За блакитну плитку Андрій отримує 3 очки, адже плитка, яку він щойно поклав, безпосередньо межує з двома іншими плитками.



Е
Оксана має 4 зелені та 2 червоні плити. Вона вирішує пропустити хід. Вона знає, що у наступному раунді зелений колір буде джокером, тому розкладає 4 зелені плити у кутах свого планшета в якості резерву. Дві червоні плити вона скидає у вежу й втрачає 2 очки на шкалі.



ЕТАП 3: ПІДГОТОВКА ДО НАСТУПНОГО РАУНДУ

Якщо це кінець 6 раунду, перейдіть до остаточного підрахунку очок, як описано в розділі «Кінець гри» на наступній сторінці. Якщо ви ще не дісталися 6 раунду, підготуйте усе необхідне до наступного раунду. А саме: перемістіть маркер раунду на потрібну цифру.

Не дивлячись, витягніть з торбинки по 4 випадкові плити та розкладіть на кожну вітрину фабрики (по 4 плити на вітрину). Якщо торбинка спорожня, пересипте у неї плити з вежі та продовжуйте заповнювати вітрини фабрик. Якщо торбинка спорожня, і у вежі плиток також немає, починайте раунд, навіть якщо не всі вітрини фабрик заповнені.

Покладіть маркер першого ходу в центрі кола, утвореного вітринами.

Усі гравці, які зберегли плити у якості резерву в кутках своїх планшетів, кладуть їх **поруч** зі своїми планшетами.



КІНЕЦЬ ГРИ

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

- Гравець, який повністю виклав **різнокольорову** 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 заклав **усі** ромби з цифрою 1, отримує 4 очки.
- Гравець, який заклав **усі** ромби з цифрою 2, отримує 8 очок.
- Гравець, який заклав **усі** ромби з цифрою 3, отримує 12 очок.
- Гравець, який заклав **усі** ромби з цифрою 4, отримує 16 очок.



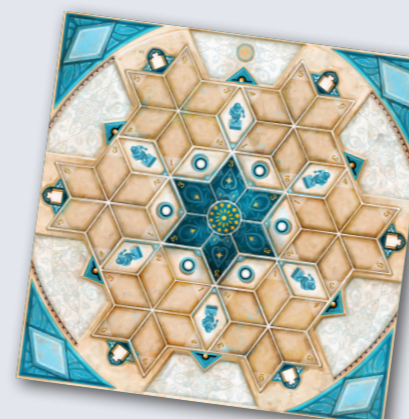
Якщо після закінчення останнього раунду у кутках вашого планшета залишились в резерві плити, які ви не використали, скиньте їх у вежу та відніміть по 1 очку за кожну.

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

ІНШИЙ ВАРІАНТ ГРИ

Існує ще один, дещо ускладнений варіант гри. Для нього гравці використовують не кольоровий бік своїх планшетів, а однотонний. Правила гри тотожні з попереднім варіантом, але мають місце наступні винятки:

- 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 викладати однаковим кольором більш ніж одну зірку. Так само, більш ніж одну зірку можна зробити різнокольоровими. Підрахунок очок ведеться як і у попередньому варіанті гри.
- Зверніть увагу на те, що порядок цифр, нанесених на ромби, у цих двох варіантах гри відрізняється.



Розроблено:

© 2021 Plan B Games Inc.
2021 Plan B Games Inc.
Жодна з частин цього виробу не може бути відтворена без окремого дозволу.
вул. де ла Кооператів, 19, Ріго, КС. ЮР 1Р0, Канада.
www.planbgames.com
Зберігайте цю інформацію
Переклад українською мовою: ТОВ Бельвіль
Адреса:
03056 м. Київ,
вул. Боткіна 4, оф. 54,
тел. 044 236-98-68,
сайт: www.bville.com.ua
bville@bville.kiev.ua

Вироблено в Китаї.



Дизайн гри: Міхаель Кіслінг

Продюсер: Софі Гравель

Розробка: Петер Егерт, Катя Фольк,
Андре Бірт, Моріц Тіле

Арт директор: Софі Гравель

Малюнки: Кріс Куільямс

Графічний дизайн: Мариз Ебер Лемір

Редактори: Катя Фольк

ЛІТНІЙ ПАЛАЦ

ПРАВИЛА ГРИ