



AZUL

МІХАЕЛЬ КІСЛІНГ

ДУЕЛЬ

Перед вами дуельна версія добре відомої та улюбленої гри!

Серед усіх майстрів, які прикрашали плиткою стіни палацу короля Мануеля I у грі AZUL, двоє виділялися найбільшою вправністю. Його Величність сам обрав їх для декорування купола палацу в Сінтрі. Прийшов час визначити, хто з цих двох найкращий!

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Мета гри – протягом 5 раундів набрати найбільшу кількість очок.

1. Кожен гравець отримує **планшет гравця (А)** і 2 **жетони гравця** свого кольору (**Б**).
2. Утворіть коло з 4-х **маленьких** та 1-ї **великої фабрики (В)** й поверніть усі **фабрики** зображенням місяців усередину кола.
3. **Планшет підрахунку очок (Г)** має два кольори. Розмістіть його між гравцями так, щоб частина лівного кольору була повернута до планшета гравця того самого кольору. Кожен гравець бере по 2 **маркери підрахунку очок (І)** і розміщує їх на позначках 0 та 5 на своїй частині планшета підрахунку очок.
4. Купол палацу розділений на 9 квадратів. Перетасуйте 18 **пластин купола** (далі – **пластини**)

та покладіть їх у вигляді колоди долілиць (**Д**) поруч з планшетом підрахунку очок. Відкрийте верхні 3 пластини та розмістіть їх горілиць в середній частині (**Е**) планшета підрахунку очок.

5. Якщо ви граєте вперше, радимо вибрати 3 **жетони додаткових очок (Є)** із ★ і покласти їх ★ догори поруч із планшетом підрахунку очок (**Г**). Виконання завдань, зображених на цих жетонах, принесе додаткові очки наприкінці гри.

Якщо ви вже ознайомились з грою, випадковим чином виберіть 3 або 4 жетони додаткових очок та домовтесь, які завдання використовувати.

6. Зберіть **вежу** та поставте її поблизу (**Ж**).



7. З 75 круглих плиток відкладіть 9 спеціальних плиток (як окремий запас (З)). Розмістіть плитку першого ходу (1) на відповідному місці (И) на великій фабриці. Скиньте решту 65 плиток (по 13 кожного з 5 кольорів) в мішечок.

8. На лицьовому боці кожної фабрики зображені місяць і сонце. Витягніть навмання плитки з мішечка та заповніть сонце великої фабрики 5-ма плитками* (З), а сонця маленьких фабрик 4-ма плитками кожно (И).

*У рідкісному випадку ви можете витягнути з мішечка всі 5 плиток одного кольору. Якщо так сталося, поверніть їх назад і тягніть знову, поки хоча б одна з плиток не відрізнятиметься кольором.

9. Сформуєте запас з 20 фішок-джокерів (далі – фішки), розташували їх долілиць (И). Покладіть по 1-й фішці долілиць на місяць кожної з 4-х маленьких фабрик (И).

10. Визначте випадковим чином гравця, що розпочне гру. Його суперник бере одну з відкритих пластин купола і кладе її в будь-якій орієнтації на будь-який квадрат купола свого планшета гравця, а на порожнє місце на планшеті підрахунку очок викладає наступну пластину з колоди. Потім гравець, що ходитиме першим, теж вибирає 1 пластину, розміщує її на своєму планшеті гравця і викладає нову пластину з колоди на планшет підрахунку очок.

Тепер ви готові до гри!

Склад фішок-джокерів

Маленька фабрика



Склад плитки

Склад розбитої плитки



ХІД ГРИ

Гра триває 5 раундів, кожен з яких складається з наступних етапів:

Етап 1: Придбання, Етап 2: Декорування купола та підрахунок очок, Етап 3: Приготування

ЕТАП 1: ПРИДБАННЯ

Гравець, що розпочинає гру, робить перший хід. Далі гравці ходять по черзі до кінця раунду. У свій хід виконайте **одну** з наступних дій:

- А)** Покладіть жетон гравця, щоб взяти пластину з планшета підрахунку очок;
- Б)** Візьміть усі плитки одного кольору з сонця будь-якої однієї **фабрики**;
- В)** Візьміть усі верхні плитки одного кольору з місяців усіх **фабрик**;
- Г)** Візьміть відкриту фішку-джокер.

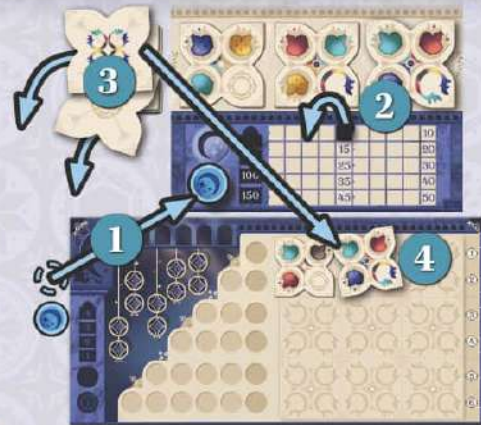
А) Покладіть жетон гравця на своїй частині планшета підрахунку очок, щоб взяти пластину і розмістити її на одному з ваших **порожніх** квадратів купола у **будь-якій** орієнтації. Один і той самий колір може повторюватись у рядку або колонці вашого купола без жодних обмежень. Після розміщення пластини її не можна переміщувати або обертати.

Коли ви берете пластину АБО:

- візьміть одну з **відкритих** пластин на планшеті підрахунку очок (не заповнюйте спорожніле місце), АБО
- сплатіть 1 очко (перемістіть ваш маркер підрахунку очок на 1 крок назад), щоб взяти одну пластину безпосередньо з колоди. Ви можете взяти скільки завгодно пластин одну за одною (кожного разу сплачуючи 1 очко), але **не можна** дивитись на лицьовий бік пластини, доки ви не вирішите зупинитись. Тепер подивіться на взяті пластини, виберіть одну з них, а решту поверніть під низ колоди у довільному порядку. (Кожен зворотний бік пластини вказує на її тип; див. сторінку 8.)

Важливо: ви повинні використовувати обидва свої жетони гравця в кожному з перших чотирьох раундів. В останньому раунді вони не використовуються.

У свій хід Михайло хоче взяти пластину, розміщуючи свій жетон на планшеті підрахунку очок **1**. Він може взяти одну з 3 відкритих пластин, але натомість вирішує взяти пластини з колоди. Він платить 2 очка **2** і бере дві верхні пластини з колоди не відкриваючи їх. На цьому Михайло зупиняється, відкриває обидві пластини і вибирає одну з них **3**. Він розміщує цю пластину на одному зі своїх порожніх квадратів купола **4**, а іншу повертає вниз колоди.



Б) Візьміть усі плитки одного кольору з сонця будь-якої однієї фабрики. Потім, якщо це:

- **Маленька фабрика:** створіть **стос** у вибраному вами порядку з решти плиток і розмістіть його на фішці-джокері* на місяці цієї фабрики;
- **Велика фабрика:** розмістіть решту плиток **по одній** на вільних кружечках місяця цієї фабрики (можуть бути заповнені не всі кружечки).

*Якщо на маленькій фабриці знаходяться 4 плитки однакового кольору, відкрийте фішку на місяці цієї фабрики, щойно гравець забере ці 4 плитки з її сонця.

В) Візьміть усі верхні плитки одного кольору з місяців усіх фабрик. Якщо на місяцях маленьких фабрик в стосах лежать 2 чи більше плиток однакового кольору, все одно можна взяти лише одну верхню плитку з кожного стосу.

Важливо: гравець, який першим візьме плитку з місяця великої фабрики, повинен також взяти плитку першого ходу і покласти її на відповідне місце ❶ (-2) на своєму планшеті гравця.

Коли гравець забирає **останню** плитку зі стосу на місяці маленької фабрики, він перевертає фішку, що знаходилася під нею.



❶ Інна взяла 2 блакитні плитки ❶ та поклала решту плиток у стос (чорну плитку, а зверху жовту) на фішку-джокер.

❷ Тепер Михайло бере 2 блакитні плитки з великої фабрики та решту плиток з сонця цієї фабрики переміщує на вільні кружечки на її місяці ❷.



❸ Інна вирішує взяти плитки з місяців, що дає їй вибір між 1 червоною, 2 чорними та 2 жовтими плитками.

Якщо вона вибере жовті плитки, вона не зможе отримати плитку першого ходу, тому що для цього треба взяти хоча б 1 плитку з місяця великої фабрики.



Всі плитки, які ви **вибрали** завдяки діям **Б** або **В**, викладаються на одному з 6 рядків на складі плитки вашого планшета гравця (перший рядок може вмістити 1 плитку, другий – 2 плитки тощо), дотримуючись наступних правил:

- Розміщуйте плитки **справа наліво** одну за одною в обраному вами рядку.
- Якщо в рядку вже є плитки, ви можете додавати тільки плитки **того ж кольору**.
- Щойно **всі** місця в рядку заповнені, цей рядок вважається **завершеним**. Якщо ви вибрали **більше плиток**, ніж можете розмістити в вибраному рядку, викладіть надлишкові плитки на складі розбитої плитки (див. **Склад розбитої плитки**).
- Плитки можуть бути додані до рядка, навіть якщо під час Етапу 2 за них не можна отримати очки.

Склад розбитої плитки

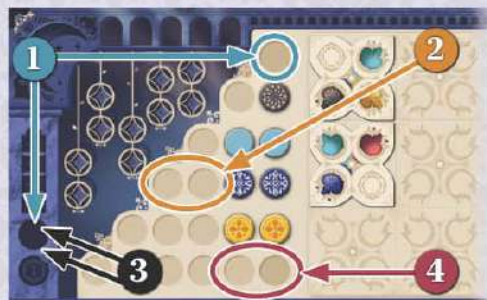
Ви повинні викласти на склад розбитої плитки всі вибрані плитки, які ви **не можете** або **не хочете** розмістити в рядках згідно з правилами гри. Ці плитки вважаються розбитими та приносять від'ємні очки наприкінці етапу декорування **купола**. Якщо на складі розбитої плитки вже є 4 плитки, скиньте всі наступні розбиті плитки у **вежу**.

Г Візьміть **відкриту** фішку та покладіть її горілиць на вашому складі фішок-джокерів. В кожному раунді ви зможете взяти 2 фішки. Запам'ятайте, що фішка стає доступною щойно гравець забирає останню плитку зі стосу місяця маленької **фабрики** (плиток немає ні на сонці, ні на місяці **фабрики**).

Примітка: склад фішок-джокерів розділений на 5 відділів для зручного визначення раундів.

Ваша мета в Етапі 1 – завершити якомога більше рядків, оскільки під час Етапу 2 ви зможете переміщати плитки лише із завершених рядків на свій купол.

Михайло вибрав ці 2 плитки
В нього є 4 дії на вибір



Пам'ятайте, розбитою вважається та плитка, яку ви не можете **1** або не хочете **3** викласти на складі плитки.



Інна відкрила фішку-джокер після того, як взяла останню плитку. У свій хід Михайло використовує свою дію, щоб забрати цю фішку.

Етап 1 закінчується, коли:

- Усі фабрики повністю порожні (немає плиток і фішок-джокерів) та
- Обидва гравці використали по 2 жетони гравця (крім п'ятого раунду).

Якщо ви не можете виконати жодну з чотирьох дій, ви повинні пропустити решту Етапу 1. Жодним іншим чином пропустити решту Етапу 1 не можна.

Примітка: гравець може продовжувати виконувати дії Етапу 1, навіть якщо його суперник вимушений пропустити решту цього етапу.

Перейдіть до Етапу 2.

ЕТАП 2: ДЕКОРУВАННЯ КУПОЛА ТА ПІДРАХУНОК ОЧОК

Обидва гравці можуть виконувати цей етап одночасно. У цьому етапі гравці переміщують плитки із завершених рядків на пластини свого купола.

- Перевірте кожен рядок, йдучи **зверху вниз**. З кожного **завершеного** рядка на складі плитки перемістіть крайню праву плитку на гніздо **того ж кольору** на пластині купола в цьому ж рядку. Кожного разу, коли ви переміщуєте плитку, негайно підраховуйте очки. (Див. **Підрахунок Очок** на сторінці 9.)
- Якщо на пластині немає вільних гнізд потрібного кольору для розміщення плиток, залиште плитки на складі плитки у **завершеному** або **незавершеному** рядку. Можливо в наступних раундах ви зможете розмістити пластину, яка матиме гніздо потрібного кольору для розміщення **плитки**.
- Якщо ж у цьому рядку вже є 3 пластини, **але** на них немає вільних гнізд для плитки певного кольору, ви повинні перемістити плитки, які не можна розмістити, на склад розбитої плитки.
- У рядках і колонках вашого купола плитки одного кольору можуть повторюватись.



Михайло має такі плитки у рядках свого складу.

1-й рядок: плитку не можна розмістити, тому він відправляє її на складі розбитої плитки. **2-й рядок:** завершений, тому він переміщує крайню праву чорну плитку на чорне гніздо та заробляє 1 очко. Друга чорна плитка скидається у вежу. **4-й рядок:** завершений, тому Михайло переміщує крайню праву синю плитку на різноколірне гніздо та заробляє 1 очко. Решта синіх плиток скидаються у вежу.

Оскільки 3-й та 5-й рядки незавершені, плитки залишаються на своїх місцях на складі плитки.



Фішки-джокери

Фішки-джокери можна використовувати для завершення рядків на складі плиток у цьому етапі:

Якщо незавершений рядок містить **принаймні 1** плитку, ви можете використовувати фішки-джокери для завершення цього рядка. Кожна **пара фішок, що містять колір плиток** у рядку, або **будь-які 3 фішки** можуть замінити 1 плитку. Переверніть використані фішки долілиць на вашому складі фішок-джокерів.

Цю дію можна виконати стільки разів, скільки доступних фішок-джокерів у вас є, але перед початком дії в рядку повинна бути принаймні 1 плитка.

- Після перевірки всіх 6 рядків та завершення декорування впевніться, що всі решта плиток з рядків, які тепер не мають плиток на крайніх правих кружечках складу, були скинуті у **вежу**.
- Усі плитки, розташовані в незавершених рядках, залишаються на вашому планшеті для наступного раунду.



Завдяки своїм напівблакитним фішкам Михайло може завершити 3-й рядок.

Проте він також може використати будь-які 3 свої фішки, щоб завершити 4-й рядок.



Пластини купола

Існують 2 види пластин:

- **Спеціальні пластини:** мають 1 гніздо без кольору, яке може бути заповнене лише спеціальною плиткою. Ця плитка розміщується негайно після заповнення інших 3 гнізд на пластині. Додайте очки, вказані праворуч у цьому рядку, одразу після розміщення спеціальної плитки. Спеціальні плитки можна викладати лише в такий спосіб.
- **Пластини-джокери:** мають одне різноколірне гніздо, яке може бути заповнене плиткою будь-якого кольору згідно зі звичайними правилами викладення плитки.



**Спеціальна
пластина**



**Пластина-
джокер**



ПІДРАХУНОК ОЧОК

Кожна плитка, яку ви переміщуєте на пластину свого купола, завжди розміщується на гнізді, що відповідає її кольору або на різноколірному гнізді. Після цього негайно підрахуйте очки наступним чином:

1. Якщо поруч з плиткою, яку ви щойно виклали на пластині, немає жодної іншої суміжної плитки (ані по вертикалі, ані по горизонталі), вона приносить вам 1 очко.
2. Якщо ж плитка, яку ви щойно виклали на стіні, стала **суміжною до інших плиток**, зробіть наступне:
 - Спершу порахуйте плитки, суміжні з щойно встановленою **по горизонталі**. Нова плитка приносить вам 1 очко і кожна суміжна з нею по горизонталі плитка теж додає по 1 очку.
 - Потім, якщо є 1 або більше плиток, що межують із щойно розміщеною **плиткою по**

вертикалі, підрахуйте всі ці плитки, із щойно розміщеною включно (а також суміжні спеціальні плитки, якщо такі є), і додайте собі відповідну кількість очок.

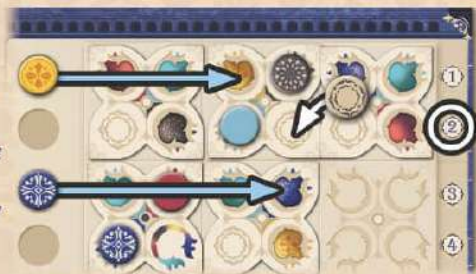
3. Якщо плитка заповнює 3-тє гніздо на спеціальній пластині, покладіть спеціальну плитку на відповідне гніздо і додайте очки, зазначені праворуч у цьому рядку.

Зрештою перевірте, чи є у вас якісь плитки на складі розбитої плитки. За **кожну** плитку там відніміть кількість очок, вказану за таку плитку (наприклад, якщо у вас 2 плитки, відніміть 3 очки). Перемістіть свій маркер підрахунку очок по шкалі на відповідну кількість кроків назад, а розбиту плитку скиньте у **вежу**.

Крім того, гравець з плиткою першого ходу втрачає 2 очки.

Примітка: у вас ніколи не може бути менше ніж 0 очок.

Перша жовта плитка, яку виклав Михайло, приносить йому 2 очки за 2 плитки, суміжні по горизонталі (включно із викладеною жовтою плиткою), а також 2 очки за 2 плитки, суміжні по вертикалі (також включно із жовтою). Спеціальна пластинка тепер вважається завершеною. Він викладає спеціальну плитку та отримує 2 очки (оскільки ця спеціальна плитка знаходиться в другому рядку). Синя плитка з 3-го рядка приносить йому 3 очки за плитки, суміжні по вертикалі. Ці 3 плитки включають щойно викладену спеціальну плитку.



Наприкінці етапу декорування пластин купола Михайло втрачає 8 очок:

- 6 очок за 3 розбиті плитки та
 - 2 очки за плитку першого ходу.
- Він скидає розбиті плитки у вежу.



ЕТАП 3: ПРИГОТУВАННЯ

Наприкінці 5-го раунду Етап 3 не виконується. В 1-4 раундах підготуйтеся до наступного раунду таким чином:

1. Заберіть свої 2 жетони гравця з планшета підрахунку очок.
2. Заповніть місця для пластин на планшеті підрахунку очок 3-ма пластинами з колоди.
3. Заповніть велику **фабрику** 5-ма плитками та покладіть на кожну маленьку фабрику 4 плитки та 1 фішку-джокер.

Якщо всі 5 плиток на великій **фабриці** одного кольору, поверніть їх у мішечок і витягніть знову, доки принаймні одна з них не буде іншого кольору. Якщо мішечок порожній, поверніть в нього всі плитки з **вежі** та продовжуйте заповнювати решту фабрик.

В **рідкісних випадках** і у мішечку, і у **вежі** може закінчитися плитка. Все одно розпочніть новий раунд, як зазвичай, навіть якщо деякі **фабрики** не будуть заповнені.

4. Гравець із плиткою першого ходу повертає цю плитку на її місце на великій **фабриці** та розпочинає новий раунд.



КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після етапу декорування плиткою пластин купола у 5-му раунді. Додайте очки за виконання завдань на жетонах додаткових очок, як описано на стор. 12.

Гравець із найбільшою кількістю очок виграє гру. У разі нічиєї, виграє гравець із плиткою першого ходу.



ТИТРИ

Дизайн гри: Міхаель Кіслінг

Директор студії: Жан-Франсуа Гане

Розробка гри: П'єр-Олів'є Гравель
Андре Бірт
Яннік Боле
Ан Ту Тран

Ілюстрації: Маева да Сілва

Графічний дизайн: Емелін Д'Ауст
Александра Госелін
Адріан Харпер

Маркетинг: Томмі Больо
Ізабель Френет

Адміністрація: Манон Сильвестр
Жюлі Тібо



© 2025 План Б Геймз інк.

4001 рю Ф.-Ч.-Тейє, світ 100,
Водрой-Доріон, QC J7V 5V5, Канада

info@planbgames.com

www.nextmove-games.com

Жодну з частин цього товару не можна
відтворювати без дозволу.

Виготовлено в Китаї.



ОПИС ЖЕТОНІВ ДОДАТКОВИХ ОЧОК

Наприкінці гри отримайте додаткові очки за кожне виконане завдання, зображене на жетонах додаткових очок.



Отримайте 3 очки за кожен завершений горизонтальний рядок з 6 плиток на вашому куполі.



Отримайте 7 очок за кожен завершений вертикальний рядок з 6 плиток на вашому куполі.



Отримайте 10 очок за кожен завершений діагональ з 6 плиток на вашому куполі (можливі 2 діагоналі).



Якщо всі різноколірні гнізда на пластинах вашого купола заповнені, отримайте по 2 очки за **кожне з них**. Не отримуйте нічого, якщо принаймні одне різноколірне гніздо порожнє.



Отримайте 4 очки за кожен горизонтальний рядок на вашому куполі, що складається з принаймні 5 плиток різного кольору у будь-якому порядку (може включати 1 спеціальну плитку).



Отримайте 1 очко за кожен плитку на гніздах по периметру вашого купола.



Отримайте 3 або 8 очок (як зазначено) за кожен заповнену пластину, розміщену в одному з чотирьох кутів вашого купола.



Втратьте 3 очки за кожне порожнє гніздо спеціальної плитки на вашому куполі.