



Присоединяйтесь к лучшим в мире шоколатье и создайте самый желанный набор шоколада!

«Azul. Шоколатье» – это коллекционное издание популярной игры «Azul», завоевавшей множество премий и наград.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

1. Выдайте каждому игроку его планшет игрока (A). Переверните планшет на сторону с цветной коробкой шоколада. Если вы собираетесь играть на стороне планшета с серой коробкой шоколада – см. **Варианты игры**. Все игроки должны использовать одинаковые стороны планшетов.
 2. Возьмите 1 фишку подсчета очков (B) и положите ее на клетку «0» на вашем счетчике очков.
 3. Сформируйте круг из блюдечек (C) в центре стола (синей стороной вверх):
 - Для 2 игроков положите 5 блюдечек.
 - Для 3 игроков положите 7 блюдечек.
 - Для 4 игроков положите 9 блюдечек.
 4. Положите в мешок (D) 100 плиток (по 20 каждого цвета) (E).
 5. Тот, кто последним ел шоколад, будет первым игроком. Этот игрок получает жетон первого игрока (F) и кладет на каждое блюдце по 4 плитки, наугад взятые из мешка.
- Верните в коробку все лишние планшеты игроков, фишки очков и блюдца.

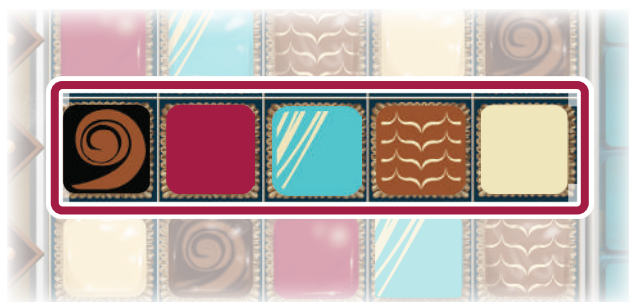


Центр стола



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Набрать как можно больше очков к концу игры. Игра заканчивается после раунда, в котором как минимум один игрок заполнит горизонтальную линию из 5 плиток в своей коробке шоколада.



ХОД ИГРЫ

Игра длится несколько раундов, каждый раунд делится на три последовательные фазы:

- A. Ассортимент
- B. Упаковка
- C. Подготовка к следующему раунду

A. Ассортимент

Первый игрок кладет жетон первого игрока в центр игрового стола и совершает первый ход. Следующим игроком будет сидящий слева от первого игрока (по часовой стрелке).

В свой ход вы должны взять плитку одним из нижеуказанных способов:

ЛИБО

- a) Возьмите **все плитки одного цвета** с одного любого блюда и затем переместите все оставшиеся плитки с этого блюда в центр стола.

ЛИБО

- b) Возьмите **все плитки одного цвета** с центра стола. Если вы первый игрок в этом раунде, который забирает плитки с центра стола, возьмите жетон первого игрока и положите его на самую левую свободную клетку на своей линии брака.

Затем положите взятые плитки на **одну** из 5 линий узоров вашего планшета игрока (на первой линии 1 клетка для размещения 1 плитки, на пятой линии – 5 клеток).

- Размещайте плитки одну за другой, **справа налево** на вашей выбранной линии узора.
- Если на линии узора уже есть плитки, вы можете дополнять эту линию только плитками **такого же** цвета.



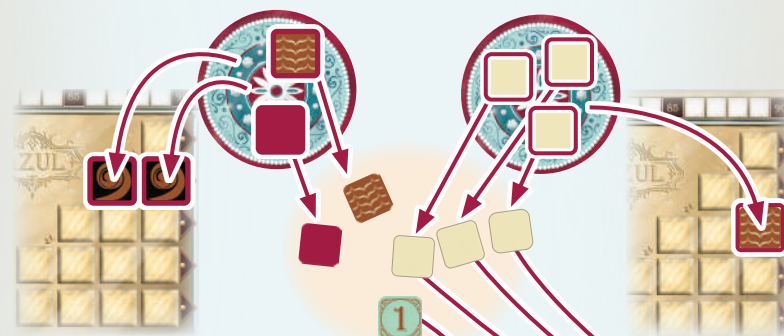
Кладите плитку справа налево

- Как только все клетки в линии узора заполняются плитками, эта линия считается законченной. Если вы взяли больше плиток, чем можете разместить в выбранной линии узора, все не поместившиеся плитки вы должны положить на линию брака (см. **Линия брака**).

Ваша цель в этой фазе – закончить как можно больше линий узора, так как в последующей фазе Упаковки вы сможете переместить в коробку шоколада только плитку с законченной линии узора, что принесет вам очки.

ПРИМЕР ПЕРВЫХ ХОДОВ

1. Петя взял 2 плитки черного цвета с блюда, а остальные плитки он переместил в центр стола.
2. Коля взял 1 коричневую плитку с блюда, а остальные 3 белые плитки он переместил в центр стола.



3. Оля взяла 3 белые плитки с центра стола. Так как она первая, кто взял плитку с центра стола, она получает жетон первого игрока и кладет его на самую левую свободную клетку на линии брака.



- Во всех следующих раундах вы должны следовать одному правилу: нельзя класть плитку в линию узора, если на соответствующей линии коробки шоколада уже есть плитка такого же цвета.

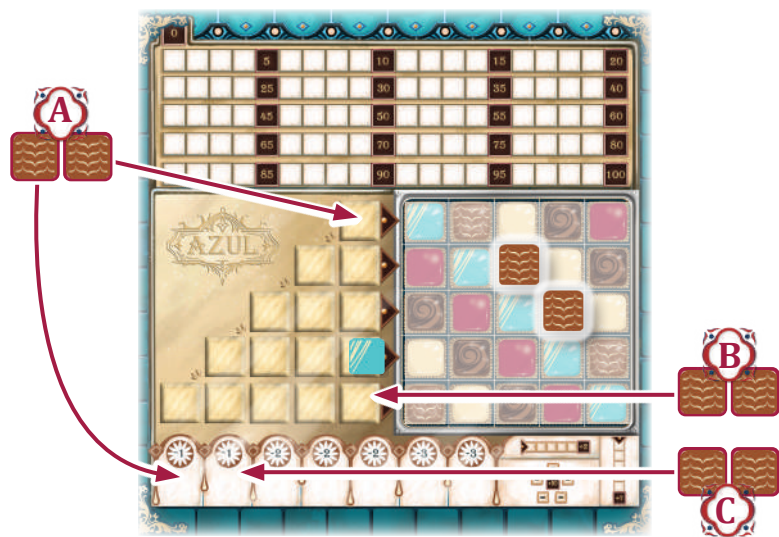
Линия брака

Любые плитки, которые вы взяли и не смогли или не захотели размещать в соответствии с правилами, вы должны положить на **линию брака**, заполняя ее **слева направо**. Эти плитки считаются забракованными и отнимут у вас часть очков в фазе Упаковки.

Если все клетки вашей линии брака уже заняты, складывайте остальные забракованные плитки в **крышку** коробки от игры.

Эта фаза заканчивается тогда, когда в центре стола **И** на всех блюдах не останется плиток.

Теперь переходите к фазе Упаковки.



Оля взяла 2 коричневые плитки с одного из блюдец.

Она не может положить их во вторую и третью линии узора, так как на соответствующих линиях коробки шоколада уже есть коричневые плитки.

Также она не может положить их и в четвертую линию узора, так как там уже лежит 1 синяя плитка и в эту линию нельзя добавлять плитки другого цвета.

Но она может положить 1 плитку в первую линию узора и оставшуюся плитку положить на линию брака (А).

Или она может положить обе плитки на пятую линию узора (В).

Или же и вовсе положить обе плитки на линию брака (С).

В. Упаковка

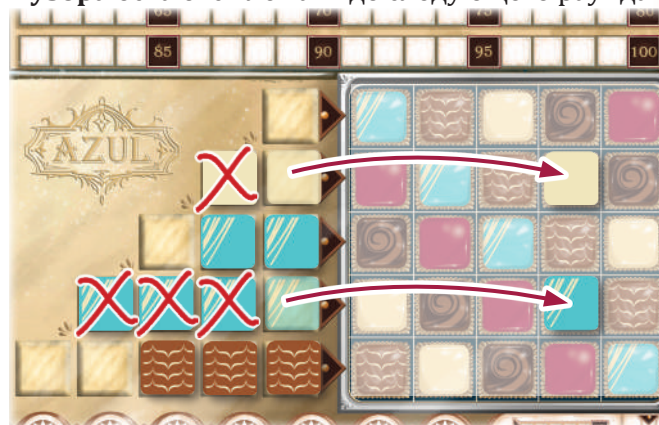
Эта фаза может выполняться всеми игроками одновременно. В этой фазе игроки перемещают плитки с законченных линий узора на соответствующие линии коробки шоколада.

- А)** Пройдите по всем своим линиям узора **сверху вниз**. Разместите **самую правую** плитку из каждой **законченной** линии узора на соответствующую линию коробки шоколада – на клетку такого же цвета, как и размещаемая плитка. Каждый раз, когда вы перемещаете плитку, вы тут же получаете очки (см. **Подсчет очков**).



- В)** Теперь уберите все плитки с линии узора, на которых нет плитки на **самой правой** клетке. Сложите эти плитки в **крышку** коробки от игры.

После того как это сделано, все остальные плитки на **линиях узора** остаются лежать до следующего раунда.



- А)** *Вторая линия узора Пети закончена 2 белыми плитками. Он перемещает самую правую плитку с линии узора на соответствующую линию коробки шоколада – на белую клетку (за что тут же получает 1 очко, см. **Подсчет очков**).*

Так как третья линия узора не закончена, он пропускает ее.

Из четвертой линии узора он перемещает самую правую голубую плитку на соответствующую линию коробки шоколада – на голубую клетку (за что тут же получает 1 очко).

Он пропускает пятую линию, так как она не закончена.

- В)** *После этого он убирает все плитки со второй и четвертой линии узора и складывает их в крышку коробки от игры. Плитки на третьей и пятой линии остаются на его планшете игрока.*



Подсчет очков

Каждая плитка, перемещенная в коробку шоколада, кладется на клетку такого же цвета, как и перемещаемая плитка. После этого вы тут же получаете очки по следующим правилам:

- Если на соседних клетках (по вертикали или горизонтали), с только что перемещенной плиткой нет других плиток, вы получаете 1 очко на шкале подсчета очков.



Эта белая плитка дает 1 очко

- Если же на соседних клетках есть плитки, то сделайте следующее:

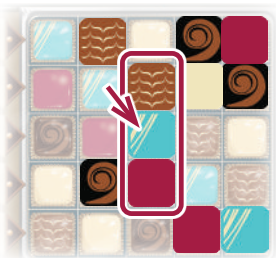
Проверьте, есть ли плитки на клетках, соседних **по горизонтали** с той, на которую вы только что переместили плитку. Подсчитайте все эти соединенные плитки и получите за каждую по 1 очку (**включая и за только что перемещенную плитку**).

Эта коричневая плитка дает 3 очка за 3 соединенные друг с другом по горизонтали плитки (включая за только что перемещенную коричневую плитку).



Затем проверьте, есть ли 1 или больше плиток на клетках, соседних **по вертикали** с той, на которую вы только что переместили плитку. Подсчитайте все эти соединенные плитки и получите за каждую по 1 очку (**включая и за только что перемещенную плитку**).

Эта голубая плитка дает 3 очка за 3 соединенные друг с другом по вертикали плитки.



Эта коричневая плитка дает 4 очка за соединенные друг с другом по горизонтали плитки и 3 очка за соединенные плитки по вертикали.

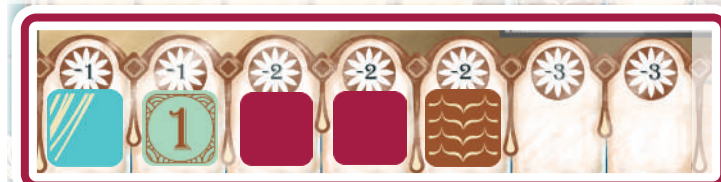


В конце фазы Упаковки проверьте, есть ли у вас плитки на **линии брака**. За каждую плитку на линии брака вы теряете столько очков, сколько указано над этой плиткой. Подвиньте вашу фишку очков в соответствии с потерянными очками (у вас не может быть меньше 0 очков).



После этого снимите все плитки с линии брака и сложите их в **крышку** коробки от игры.

Примечание: если на вашей линии брака есть жетон первого игрока, при подсчете очков он считается обычной плиткой. После подсчета очков он не кладется в крышку коробки, а остается перед вами.



Петя теряет 8 очков, так как на его линии брака лежат 4 плитки и жетон первого игрока.

С. Подготовка к следующему раунду

Если ни один из игроков не заполнил горизонтальную линию из 5 плиток в своей коробке шоколада (см. **Конец игры**), подготовьтесь к следующему раунду. Тот, у кого жетон первого игрока, заполняет все блюда (кладет по 4 плитки из мешка, как и при подготовке к игре).

Если в мешке закончились плитки, переложите все плитки из крышки от коробки в мешок и продолжайте заполнять блюда. Затем начните новый раунд.

В чрезвычайно редких случаях в мешке могут закончиться плитки, притом, что в крышке от коробки тоже нет плиток. В таком случае начинайте новый раунд как обычно, даже если не все блюда будут заполнены.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается сразу **после** фазы Упаковки, если хотя бы один игрок заполнил хотя бы одну **горизонтальную** линию из 5 плиток в своей коробке шоколада.

Как только игра закончилась, подсчитайте дополнительные очки, если вы выполнили следующие условия:

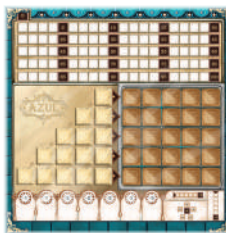
- Получите 2 очка за каждую заполненную горизонтальную линию из 5 плиток в вашей коробке шоколада.
- Получите 7 очков за каждую заполненную вертикальную линию из 5 плиток в вашей коробке шоколада.
- Получите 10 очков за каждые 5 плиток одинакового цвета в вашей коробке шоколада.



Игрок, набравший больше всех очков, побеждает в игре. При равном счете побеждает игрок, заполнивший больше горизонтальных линий из 5 плиток. Если и после этого не удастся определить победителя, объявляется ничья.

Вариант игры

Для небольшого изменения игры используйте серую сторону планшета игрока. Правила игры остаются точно такими же, **кроме:** когда вы перемещаете плитку с линии узора в коробку шоколада, вы можете положить эту плитку на любую клетку соответствующей линии коробки шоколада. Но на каждую из 5 **вертикальных** линий коробки шоколада нельзя класть плитку одного цвета больше одного раза. Также не забывайте, что на любую **горизонтальную** линию плитку одного цвета можно положить только один раз.



Особый случай: в фазе Упаковки может случиться так, что вы не сможете переместить самую правую плитку с линии узора на соответствующую линию коробки шоколада, так как там уже нет доступной клетки, удовлетворяющей правилам, описанным выше. В таком случае вы должны немедленно переместить **все** плитки с этой линии узора на линию брака (см. **Линия брака**).

Игра со специальными блюдами

Перед началом каждого раунда выполните действия: возьмите **все 9** блюдечек, положите синей стороной вверх и перемешайте.

Положите блюда в центр стола, как указано в подготовке к игре, а лишние уберите в коробку. Наугад переверните золотой стороной вверх столько блюдечек, сколько участников в игре.

Правила игры остаются точно такими же. Однако есть 5 типов специальных блюдечек – некоторые влияют на подготовку к раунду, а некоторые – на весь раунд.

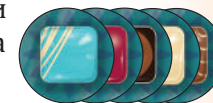
1. После подготовки к раунду добавьте 1 плитку из мешка на это блюдце.

2. После подготовки к раунду возьмите (если возможно) по 1 плитке изображенного узора с обоих соседних блюдечек (слева и справа от этого) и положите их на это блюдце.

3. Когда игрок берет плитки с этого блюдца, оставшиеся плитки не перемещаются в центр стола, а остаются на этом блюдце.

4. Когда игрок берет плитки с этого блюдца, оставшиеся плитки не перемещаются в центр стола. Вместо этого игрок кладет их на блюдца, находящиеся слева и/или справа от данного, и распределяет плитки между этими двумя блюдами. Единственное **ограничение** – плитки одного цвета не могут быть перемещены на разные блюда.

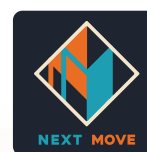
5. Когда игрок берет плитки с этого блюдца, оставшиеся плитки перемещаются в центр стола. Затем игрок кладет это блюдце рядом со своей линией брака до конца раунда. Следующая плитка, которая должна быть положена в его линию брака, вместо этого кладется на это блюдце, пропуская линию брака. За эту плитку вы не потеряете очки. Все последующие забракованные плитки кладутся на линию брака, как обычно.



Автор игры: Михаэль Кислинг
Продюсер: Софи Гравель
Иллюстрации: Крис Квилльямс, Нина Аллен
Редактура: Пьер-Оливье Гравель
Графический дизайн: Нина Аллен



Разработано:



© 2022 Plan B Games Inc.
All rights reserved.
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC
J0P 1P0, Canada
info@planbgames.com
www.planbgames.com

8877



No part of this product may be reproduced without specific permission. Retain this information for your records. Made in China.



СПЕЦИАЛЬНОЕ
ИЗДАНИЕ

AZUL

АВТОР ИГРЫ МИХАЭЛЬ КИСЛИНГ

ШОКОЛАТЪЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ



NEXT MOVE