



AZUL

АВТОР ИГРЫ МИХАЭЛЬ КИСЛИНГ

САД КОРОЛЕВЫ

ПРАВИЛА ИГРЫ




Король Мануэль I созвал лучших садовников Португалии и поручил им создать самый восхитительный сад для своей жены – королевы Марии Арагонской.

Игра «Azul. Сад королевы» ставит перед игроками задачу сотворить для королевы великолепный сад, высадить диковинные растения и деревья, расположить садовые скульптуры и фонтаны.

Игрокам предстоит тщательно продумывать планировку сада и, используя инновационную механику драфта, выбирать красочные плитки для украшения сада. Создать небывалой красоты сад и добиться королевской благосклонности под силу только лучшему садовнику!

ПОДГОТОВКА

- Каждый игрок выбирает свой цвет и получает:
 - 1 **планшет сада (A)** – кладет его перед собой;
 - 1 **планшет склада (B)** – размещает его рядом с планшетом сада;
 - 1 **площадь с фонтаном (C)** – кладет ее в центр своего сада;
 - 3 **джокера (D)** – кладет их на 3 ячейки в верхнем ряду своего склада.
- Положите **поле подсчета очков (E)** на центр стола, стороной с символом  вверх. Соберите **вращающийся диск (F)** и установите его на исходное значение. Поместите **фишку групп (G)** сверху соответствующей шкалы.
- Каждый игрок берет **фишку подсчета очков (H)** своего цвета и помещает ее на клетку 15 на *шкале подсчета очков*.
- Сложите в **мешочек (I)** все 108 **цветных плиток (J)**.
- Перемешайте 36 **аллей (L)** и сложите лицевой стороной вниз. Разделите их на 4 **стопки раундов**, учитывая количество игроков:
 - 2 игрока: в каждой стопке по **5 аллей**;
 - 3 игрока: в каждой стопке по **7 аллей**;
 - 4 игрока: в каждой стопке по **8 аллей**.
 Создайте **выставочную зону**, поместив стопку 1-го раунда (K) (любую из 4-х) на центр стола. Поместите 3 оставшиеся стопки раундов (L) в ряд над полем подсчета очков. Вытяните 4 случайные плитки из мешочка и положите их на верхнюю аллею в стопке 1-го раунда.
- Создайте **запас** из оставшихся аллей, сложив их рядом со стопками раундов. Поверх запаса положите **жетон щита (M)** – он обозначает стопку запаса.
- Поместите **фишку первого игрока (N)** в выставочную зону.
- Поставьте **башню (O)** рядом с полем подсчета очков и положите оставшиеся после раздачи **джокеры (P)** между ними.
- Отложите **жетоны очков (Q)** в сторону – они понадобятся во время подсчета очков.

Верните все неиспользованные планшеты садов и складов, площади с фонтанами и фишки подсчета очков в коробку.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Ваша цель – создать прекраснейший сад за 4 раунда, комбинируя узоры и цвета, которые принесут победные очки и приведут к победе.

Узор

Шесть узоров для украшения сада – это главная изюминка игры. Узоры поровну распределены между шестью цветами. У каждого из них есть своя ценность, которая указывает одновременно и стоимость узора (★), и количество победных очков (✱).

Дизайн узоров был продуман так, чтобы вам легче было запомнить их ценность (например: 2 крыла у птицы; 3 бабочки; у цветка 4 лепестка и т. д.).



Гекс

Этим термином обозначается любая комбинация узора и цвета. Гекс можно найти на плитке или на аллее.



ХОД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из 3 следующих фаз:

Фаза 1: Действия игроков (пока все игроки не спасовали);

Фаза 2: Подсчет очков (4 раза за игру);

Фаза 3: Подготовка к следующему раунду (пропустите эту фазу в последнем раунде).

Каждый раунд начинается с первого игрока. Начинает игру самый младший игрок.

ФАЗА 1: ДЕЙСТВИЯ ИГРОКОВ

В свой ход **выберите одно** из следующих действий:

- А) Приобретение плиток и аллей
- Б) Размещение плитки
- В) Размещение аллей
- Г) Пас

Фаза 1 длится до тех пор, пока все игроки (выполняя действия по часовой стрелке) не спасуют.



А) ПРИОБРЕТЕНИЕ ПЛИТОК И АЛЛЕЙ

Выберите в выставочной зоне узор или цвет, соответствующий одному из вариантов:

- возьмите **ВСЕ** плитки и аллей с выбранным **узором**, но **разных цветов, ЛИБО**
- возьмите **ВСЕ** плитки и аллей выбранного **цвета**, но с **разными узорами**.

Если среди взятых вами гексов есть два (или больше) полностью одинаковых, вы должны взять только один из них (на свой выбор). Все плитки и аллей, которые вы приобретаете, должны быть помещены на ваш склад. Он ограничен: в нем 12 ячеек для плиток и 2 ячейки для аллей. Если на вашем складе недостаточно места для всех выбранных гексов, вы не можете поместить их туда – выберите другие. Каждый полученный гекс должен быть размещен на своем месте склада: плитки размещаются на пустых (незанятых) ячейках склада (3 верхних ряда), аллей – на ячейках для аллей.

- Если вы взяли хотя бы одну плитку **из текущей** стопки раунда:

» снимите самую верхнюю аллею со стопки раунда вместе со всеми оставшимися на ней плитками. Положите ее рядом со стопкой текущего раунда, чтобы расширить выставочную зону.

» выложите на самую верхнюю аллею в стопке раунда 4 случайные плитки, вытянутые из мешочка.

- Кроме того, если одна или несколько аллей в выставочной зоне пусты (на них больше нет плиток) – переверните их лицевой стороной вверх. После этого в центре аллей вы увидите один декоративный элемент (фонтан, статую, скамейку или беседку) и какой-либо гекс. Теперь эти аллей доступны игрокам.

ПРИМЕР

Глеб – первый игрок. Он решает приобрести плитки и аллеи. У него есть следующие варианты. Глеб может:

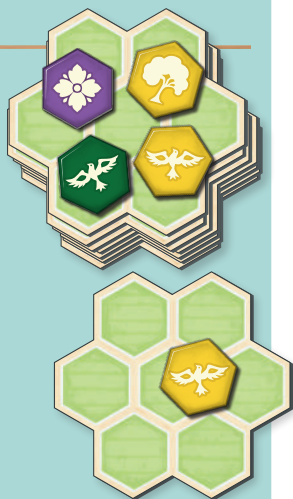
- взять все гексы одного цвета (например: все голубые плитки), **ЛИБО**
- взять все гексы с одинаковым узором (например, все плитки с птицами).

Глеб выбирает голубые гексы.

Он берет 3 голубые плитки и выкладывает их на пустые ячейки своего склада. Поскольку он взял плитки со стопки раунда, он должен снять с нее верхнюю аллею и выложить ее в выставочную зону, оставив на аллее плитку с птицей. Затем он выкладывает на верхнюю в стопке аллею ровно 4 плитки, вытянутые из мешочка.



Теперь ход Инны: она тоже решает приобрести гексы. Она выбирает все плитки с птицами, но взять может только одну из двух одинаковых желтых птиц. Ее решение – взять желтую птицу с аллеи, на которой лежит только одна плитка. Поскольку Инна забирает зеленую плитку с птицей из стопки текущего раунда, она снимает верхнюю аллею со стопки, расширяя выставочную зону. Теперь она выкладывает на верхнюю в стопке аллею ровно 4 плитки, вытянутые из мешочка. Затем она переворачивает пустую аллею лицевой стороной вверх – на этом ее ход окончен.



В последующий ход аллею, лежащую лицевой стороной вверх, любой игрок может забрать себе, если выберет узор с деревом или салатный цвет.



Б) РАЗМЕЩЕНИЕ ПЛИТКИ

Выберите плитку со своего склада и оплатите стоимость ее узора, чтобы разместить плитку на планшете своего сада – на площади с фонтаном или аллее.



Оплата стоимости

У каждого узора, изображенного на плитках или аллеях, есть стоимость размещения: она указана в верхней части планшета сада.

Оплатите стоимость узора, сбросив **со своего склада** требуемое количество гексов (плиток и/или аллей). Плитка, которую хотите разместить, также идет в счет оплаты. Сбрасываемые гексы должны соответствовать одному из условий:

ЛИБО иметь **такой же узор**, **ЛИБО** **такой же цвет**, что на размещаемом гексе.

Гексы, которыми вы оплачиваете стоимость, могут быть одинаковыми, но обязательно должны отличаться от того, который вы размещаете в своем саду. Поместите сброшенные плитки в башню. Положите сброшенные аллеи лицевой стороной вниз под стопку запаса.

Оплата джокерами

Если у вас на складе не хватает плиток и/или аллей нужного узора или цвета (а также, если вы не хотите их использовать), можно совершить оплату с помощью джокеров. В таком случае у вас должен быть как минимум один гекс, который вы хотите разместить (джокер в своем саду размещать нельзя). Положите сброшенные джокеры рядом с башней.

Глеб хочет разместить в своем саду голубую плитку с бабочками. Стоимость размещения этой плитки – 3. В дополнение к голубой плитке с бабочками, которую Глеб хочет разместить в своем саду, он должен сбросить со своего склада еще 2 других гекса.



✓ с тем же узором, но других цветов



✓ того же цвета, но с другими узорами



✓ джокер(ы) – замена любого гекса



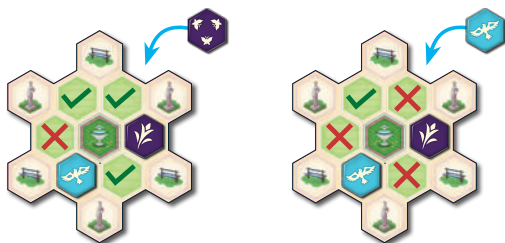
✗ нельзя оплачивать такими же гексами



Выбранная плитка должна быть размещена в вашем саду на пустой ячейке аллеи или площади с фонтаном (не занятой гексом или любым другим декоративным элементом: фонтаном, беседкой и т.д.):

- рядом с ней не должно быть соседних гексов (т. е. примыкающих одной из сторон), **ЛИБО**
- она должна быть соседней с одним или несколькими гексами, но при этом должна иметь **одинаковый узор ИЛИ** цвет, как **хотя бы у одного** из соседних гексов.

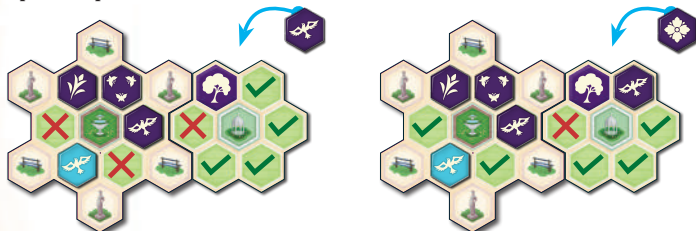
Нельзя размещать плитку в саду, если она становится соседней с полностью совпадающей по цвету и узору плиткой.



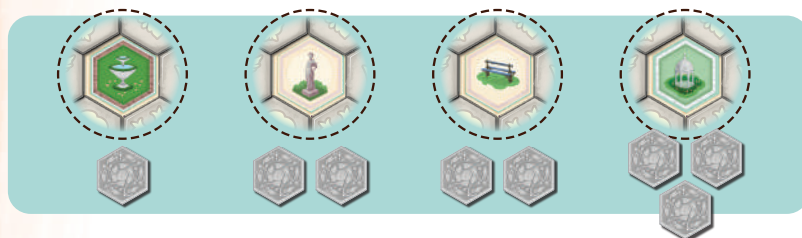
Когда соседними оказываются как минимум два гекса с одинаковыми узорами **или** одного и того же цвета, образуется **группа**. Один и тот же гекс может одновременно быть частью группы по своему узору, а также частью другой группы по своему цвету.

Примечание: в процессе игры ни при каких обстоятельствах вы **не можете создать группу, в которой содержится два одинаковых гекса** (с одним и тем же узором и тем же цветом).

Это касается групп гексов, как создаваемых в данный момент, так и расширяемых.



Если вы полностью окружите плитками фонтан, статую, скамейку или беседку, вы получите джокеры из запаса в количестве, указанном за конкретный декоративный элемент. Эти джокеры немедленно размещаются на вашем складе. Если на складе недостаточно места, лишние джокеры возвращаются в запас. Количество джокеров не ограничено. Если джокеров больше нет в наличии – используйте любые жетоны для замены.



Примечание: если в любой момент игры мешочек опустеет, переложите в него все плитки из башни и продолжите заполнение аллей. Если в мешочке все еще недостаточно плиток, игра продолжается, но наверху стопки будет лежать меньшее количество плиток или их даже не будет вовсе. Если плиток не осталось – переверните лицевой стороной вверх все **пустые** аллеи из текущей стопки раунда, поместив их в выставочную зону.

В) РАЗМЕЩЕНИЕ АЛЛЕЙ

Аллеи предоставляют 5 или 7 дополнительных ячеек для плиток. Вы можете:

- выбрать аллею с 5 пустыми ячейками **на своем складе** и оплатить ее стоимость, в зависимости от узора, сбросив со своего склада требуемое количество гексов (*см. правила для плиток в столбце слева*), **ЛИБО**
- взять из **запаса** верхнюю аллею с 7 пустыми ячейками и оплатить ее стоимость 6 очками со шкалы подсчета очков (счет игрока не может быть отрицательным!).

Жетон щита возвращается на верхнюю аллею в стопке запаса – он напоминает о стоимости.

Разместите выбранную аллею на любом свободном пространстве вокруг площади с фонтаном по своему усмотрению; правила размещения те же, что и для плиток (*см. в столбце слева*).



Г) ПАС

Вы **можете** объявить, что пасуете, если больше не хотите приобретать или размещать гексы. Но также вы **обязаны** пасовать, если не можете выполнить какое-либо из вышеупомянутых действий. Если вы спасовали, то можете сбросить любое количество гексов со своего склада, заплатив очками за каждый сброшенный узор (за дерево вычитите **1** очко, за птицу – **2** очка и т. д.).

Игрок, **спасовавший первым**, получает фишку первого игрока и вычитает 1 очко со шкалы подсчета очков. Игрок, который спасовал, больше не может совершать ходы до конца фазы 1. Когда спасовали все игроки, фаза 1 завершается.

ФАЗА 2: ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Начиная с первого игрока, каждый игрок подсчитывает свои очки, заработанные за раунд. Вращающийся диск указывает, какие узоры и цвета приносят очки в этом раунде. За каждый гекс в вашем саду, совпадающий узором или цветом с указаниями диска, вы получаете определенное количество очков. Один и тот же гекс может принести очки дважды (за его узор и за его цвет). Затем каждый игрок получает 1 очко за каждую **беседку** в своем саду. Когда все игроки подсчитали очки, фаза 2 завершается.

При необходимости используйте жетоны очков, чтобы отслеживать свой счет, ставший больше 60 и 120 очков.

ФАЗА 3: ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

Поверните вращающийся диск по часовой стрелке в его следующее положение, отмеченное линиями. Из выставочной зоны уберите все плитки и сбросьте их в башню. Затем верните в запас лицевой стороной вниз все оставшиеся аллеи из выставочной зоны. Поместите в выставочную зону следующую стопку раунда. Выложите поверх этой стопки 4 плитки, случайно вытянутые из мешочка. Игрок, обладающий фишкой первого игрока, возвращает ее в выставочную зону – кладет ее рядом с новой стопкой раунда и начинает ход.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после того, как все игроки спасовали в 4-м раунде. Как обычно, раунд доигрывается до конца, проводится подсчет очков, заработанных в этом раунде, и затем начинается финальный подсчет очков.

ФИНАЛЬНЫЙ ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Каждый игрок считает плитки, оставшиеся на его складе. За каждого оставшегося там джокера игрок получает 1 очко. За **каждую** оставшуюся на складе плитку или аллею он вычитает очки в зависимости от того, какие узоры на ней изображены (за дерево вычитите **1** очко, за птицу – **2** очка и т. д.). Затем фишка групп перемещается на первую (голубую) ячейку соответствующей шкалы. На этой шкале показаны 6 цветов, за которыми следуют 6 узоров. При продвижении фишки групп сверху вниз по шкале, очки засчитываются за каждый указанный цвет, а затем за каждый узор.


Каждый игрок получает очки за **любую группу**, состоящую как минимум из **трех гексов** соответствующего цвета или узора. Общее количество очков за группу равно сумме очков за каждый отдельный гекс в ее составе, в зависимости от узора на нем (см. их ценность на правой стороне поля подсчета очков).

Кроме того, за каждую группу из 6 гексов начисляется дополнительно 6 бонусных очков.



После финального подсчета очков объявляется победитель: им становится тот, у кого больше всего очков. В случае ничьей игроки делят победу.

Вариант игры

Если вы хотите разнообразить игру, то на стадии подготовки партии переверните поле подсчета очков так, чтобы был виден центральный значок , и соберите вращающийся диск с этой стороны. Все правила те же, что и в обычной игре, кроме:



» в фазе 2 за узоры очки начисляются по-другому.

» во время финального подсчета очков начисляется больше дополнительных очков за группы.



Пример финального подсчета очков

Глеб проводит финальный подсчет очков и в соответствии с ним передвигает свою фишку на шкале подсчета очков.

Он начинает со своего склада:

 $1+1=2$  -4

Затем он оценивает свой сад:

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

 $1+2+3+4+5+6=21$  $3+3+3=9$
Первая группа

бонус за группу из 6 = 6

 $3+4+5+6=18$  $3+3+3+3=12$
Вторая группа

НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ

Разработано:



© 2021 Plan B Games Inc. All rights reserved.

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC J0P 1P0, Canada

info@planbgames.com | www.planbgames.com

No part of this product may be reproduced without specific permission. Retain this information for your record.

Made in China

Автор игры: Михаэль Кислинг

Продюсер: Софи Гравель

Разработка: Мартин Бушар

Андре Биерт

Мориц Тиль

Ан Ту Тран

Арт-директор: Софи Гравель

Иллюстрации: Крис Квилльямс

Графический дизайн: Тарек Сауди

Нина Аллен

Тарек Сауди

Редактура: Мартин Бушар

8862

