

The logo for the board game AZUL is centered in a stylized, ornate frame. The word "AZUL" is written in a bold, black, serif font with gold outlines. Above the letters is a blue and gold crown-like structure with a central blue flower. The background features a large, stylized sun or starburst in shades of blue and gold, surrounded by circular medallions with intricate patterns. The entire design is set against a light blue and white background with gold accents.

AZUL

МІХАЕЛЬ КІСЛІНГ

ДУЕЛЬ

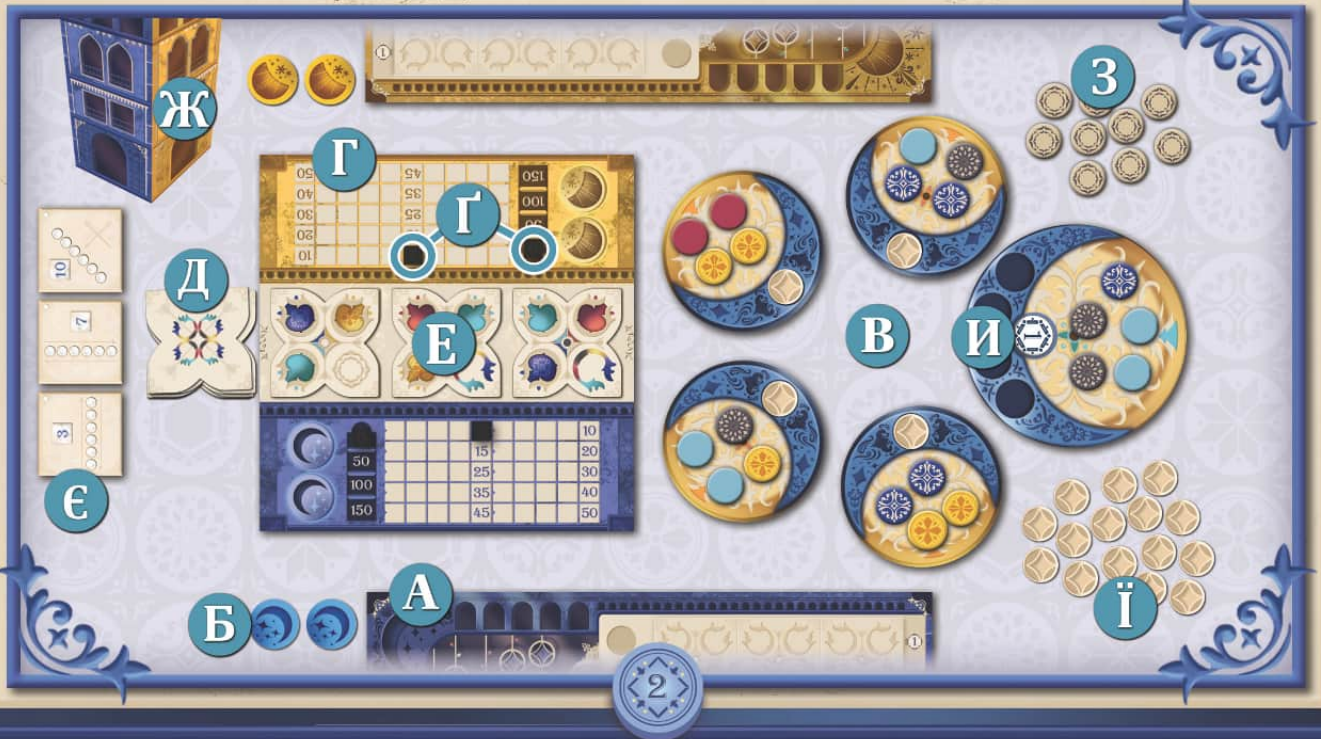
Перед вами дуельна версія добре відомої та улюбленої гри!

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. Пришов 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 (І) 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*, а сонця маленьких фабрик 4-ма плитками кожну (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 граєць, 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



Склад плиток

Склад розбитої плитки

Маленька фабрика



Велика фабрика



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 підрахунок 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 підрахунок 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 підрахунок очок (не заповнюйте спорожніле місце), АБО
- сплатіть 1 очко (перемістіть ваш маркер підрахунок 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 підрахунок 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-джерекері*** 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  (-2) на своєму планшеті гравця.

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



 Інна взяла 2 блакитні плитки **1** та поклала решту плиток у стос (чорну плитку, а зверху жовту) на фішку-джерекер.

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

 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

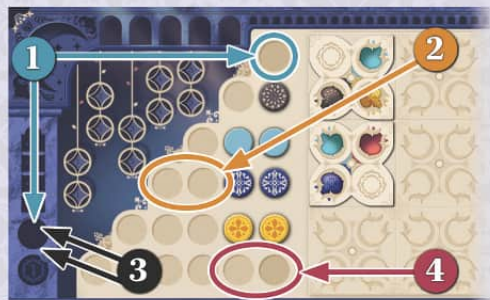
Ви повинні викласти на склад розбитої плитки всі вибрані плитки, які ви **не можете** або **не хочете** розмістити в рядках згідно з правилами гри. Ці плитки вважаються розбитими та приносять від'ємні очки наприкінці етапу декорування **купола**. Якщо на складі розбитої плитки вже є 4 плитки, скиньте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

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 різнокольорне гніздо, яке може бути заповнене плиткою будь-якого кольору згідно зі звичайними правилами викладення плитки.



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.



**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.

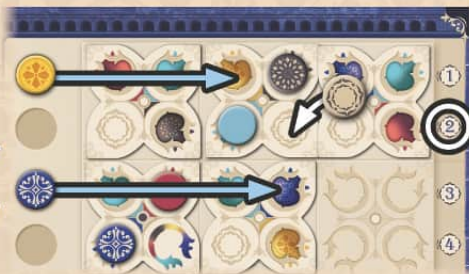
3. Якщо плитка заповнює 3-тє гніздо на спеціальній пластині, покладіть спеціальну плитку на відповідне гніздо і додайте очки, зазначені праворуч у цьому рядку.

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-джерекер.

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.



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,
Водрьюй-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 кожную завершену вертикальну колонку з 6 плиток на вашому куполі.



Отримайте 10 очок за кожную завершену 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 кожную плитку на гніздах по периметру вашого купола.



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



Втратьте 3 очки за кожному порожньому гнізду спеціальної плитки на вашому куполі.