

Автор гри Цуйоші Хашигучі

5211



СПЕЦІАЛЬНЕ ВИДАННЯ

ПРАВИЛА ГРИ



Недарма ця картярська гра називається Азул 5211!
Саме у назві зашифровано механізм гри. Гравці отримують по 5 карт на руки і гратимуть спершу двома, а потім двічі по одній карті з тих, що в руці. Головне - зловити удачу за хвіст і зуміти викласти якомога більше карт певного кольору, але не більше зазначеного числа для певної кількості гравців.

Вміст коробки:

100 ігрових карт (по 20 шт. кожного з 5-ти кольорів), кожен колір містить 5 карт з символом півника і номіналом 1 бал, 6 - номіналом 2 бали, 5 - 3 бали, 2 - 4 бали, 1 - 5 балів та 1 - 6 балів.

Підготовка до гри:

Ретельно перемішайте карти. Подивіться у таблицю праворуч. Відповідно до кількості гравців, вилучіть з колоди випадковим чином (не підглядайте!) зазначену в таблиці кількість карт. Вони у майбутній грі не потрібні. Роздайте гравцям по 5 карт сорочкою горілиць. Показувати свої карти іншим гравцям не можна. Решту карт візерунками долілиць помістіть стопкою на столі так, щоб усім було зручно до них дотягнутися. Це загальна колода.

ПІДГОТОВКА ДО ГРИ:

кількість гравців	вилучіть карти
2	10
3	13
4	0
5	15

Мети гри:

Гра триває декілька раундів. Кожен раунд складається з трьох **ходів**, під час яких гравець має зіграти 4-ма картами: спочатку викладає 2 карти, а потім два рази по одній. Після **кожного ходу** гравець добирає в руки із загальної стопки таку кількість карт, якої бракує до 5.

Наприкінці **раунду** відбувається підрахунок балів. Чи достатня кількість зіграних карт зі значком півника, щоб рахувати бали? Якщо ні - який колір домінує? Гра триває доти, доки загальна стопка не закінчиться, а у гравців не залишиться в руці по 1 карті.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних балів.

*Півник в португальських легендах є символом справедливості, долі й дива.

Хід гри:



1. Гра картами

Перший хід

Гравці одночасно беруть карти в руки, дивляться, що їм дісталось, вибирають 2 і викладають їх перед собою візерунками долілиць. Коли всі гравці зробили свій вибір, викладені карти одночасно відкривають. Потім гравці добирають з загальної колоди таку кількість карт, якої бракує до 5 штук, тобто 2. Порядок, у якому гравці будуть добирати карти, неважливий

Другий та третій хід

Тепер гравці вибирають по одній карті з руки й кладуть перед собою візерунками долілиць.

Відкривають одночасно, так само як і під час першого ходу. Добирають по одній карті до 5 карт із загальної колоди.

Наприкінці третього ходу у гравців буде по 4 відкриті карти перед ними на столі та по 5 у руці.

2. Підрахунок балів в кінці раунду

Коли 3-й хід раунду зіграно, починається підрахунок балів. Карти, які принесуть переможні бали в цьому раунді, гравці покладуть поруч із собою стопкою сорочкою горілиць. Зіграні карти, що не приносять балів, відправте у відбій. Тепер можна розпочати наступний раунд. Підрахунок балів здійснюється таким чином:

2. 1 - Скільки зіграно карт з символом півника всіма гравцями?

2. 2 - Якщо карт з символом півника зіграна недостатня кількість (див. таблицьку "Символ півника"), підрахуйте кількість карт того кольору, який домінує.

2. 1 – Карти з символом півника

Якщо гравці сумарно виклали кількість карт з півником рівну кількості гравців +2, то в цьому раунді переможні бали принесуть тільки карти з символом півника (див. таблицьку праворуч). Гравці, які зіграли такі карти, кладуть їх поруч із собою стопкою сорочкою горілиць. Решта зіграних карт відправляється у відбій. Починається наступний раунд.

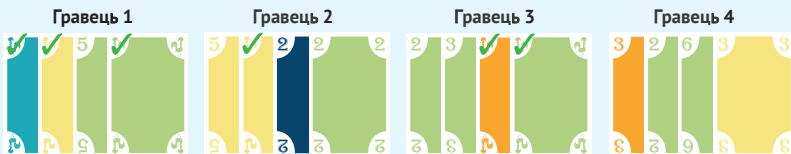
СИМВОЛ ПІВНИКА

Гравці	Карти
2	4
3	5
4	6
5	7



Приклад:

Чотири гравці виклали 6 карт з символом півника. У цьому раунді враховуються тільки карти з символом півника.



2.2 — Карти кольору, який домінує

Якщо не було зіграно точної кількості карт з півником, що дорівнює кількості гравців +2, треба з'ясувати, який колір на картах домінує. Порахуйте, скільки карт кожного кольору викладено всіма гравцями. Карти з символом півника теж додаються до підрахунку. **Цифра в кутку** карти для визначення кольору **не має значення** - вона знадобиться тільки під час підсумкового підрахунку балів. Гравці забирають зіграні ними карти домінантного кольору і кладуть їх поруч із собою стопкою сорочкою горілиць. Решта зіграних карт відправляється у відбій. Починається наступний раунд.

Увага! Під час підрахунку домінантного кольору гравці можуть зіткнутися з двома варіантами розвитку гри:

- однакова кількість карт двох (або більше) домінантних кольорів
- перевищення ліміту кольору

Ліміт кольору

Якщо всі гравці виклали таку кількість карт певного кольору, що дорівнює або перевищує кількість гравців +3, то цей колір **не принесе** балів в цьому раунді. Карти цього кольору скидаються у відбій.

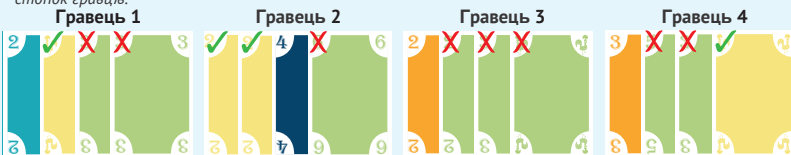
З'ясуйте домінантний колір карт, що залишилися відповідно до таблиці праворуч.

ЛІМІТ КОЛЬОРУ

Гравці	Ліміт
2	5
3	6
4	7
5	8

Приклад:

Чотири гравці виклали разом 8 карт зеленого кольору. Зелений міг би стати домінантним кольором, але кількість карт перевищила ліміт (для 4-х гравців він дорівнює 7) і всі зелені карти необхідно скинути. Тепер домінантним кольором став жовтий і тільки жовті карти додаються до власних стопок гравців.



Рівна кількість карт домінантних кольорів

Якщо гравці разом виклали карти, що утворили два або більше домінантних кольорів, то всі карти цих кольорів треба відправити у відбій. Тепер визначте домінантний колір карт, що залишилися. Якщо домінантного кольору знайти не вдасться, переможних балів в цьому раунді ніхто не отримає.

Приклад 1:

Викладено по 5 карт жовтого і зеленого кольору. Вони йдуть у відбій. Наступний домінантний колір, помаранчевий, принесе переможні бали 3-му та 4-му гравцям.



Приклад 2:

Найбільшу кількість мають карти жовтого і зеленого кольору, тому вони скидаються у відбій. Серед інших кольорів також не можна визначити домінантного: карт синього, помаранчевого і бірюзового кольору теж викладено однакову кількість. Всі вони йдуть у відбій і не приносять балів гравцям.



Завершення гри

Коли загальна колода з картами закінчиться, зіграйте останній раунд, звісно, без добору карт між ходами. Остання карта з руки відправляється у відбій. Підрахуйте бали наприкінці раунду.

Перемога

Гравці підраховують суму балів, зазначених на картах, зібраних в особисту стопку під час гри. Символ півника принесе 1 бал. У разі нічиєї перемагає гравець, який набрав більше карт. Якщо і карт порівну - радійте перемозі разом.

Дещо довший варіант гри

Домовтеся, що переможцем стане гравець, який першим набере 50 або навіть 100 переможних балів. Щоразу, коли загальна колода карт спорожніє, підраховуйте отримані бали й записуйте результат кожного гравця. Переможе перший, хто набере потрібну суму балів.

Над грою працювали:

Автор гри: Цуйоші Хашігучі

Продюсер: Софі Гревел

Розробка: Пітер Еггерт, Катя Волк,
Андре Бірф & Мориц Тіль

Арт-директор: Софі Гревел

Ілюстратор: Кріс Куільямс

Графічний дизайн: Маріс Хеберт-Лемаїр,
Данік Ренау



© 2020 Plan B Games Inc. 19
rue de la Coopérative Rigaud
QC J0P 1P0 Canada

Plan B Games Europe GmbH Am
Römerkastell 10
70376 Stuttgart
Germany

Всі права застережені.

Жодна частина цього продукту не може бути
відтворена без спеціального дозволу. Збережіть
цю інформацію для своїх записів. Зроблено в
Німеччині.

**GALLERY
OUCHI**

Розроблено:



www.planbgames.com
info@planbgames.com