



*Вітражні майстри з усього світу,  
запрошуємо вас до Сінтри!*

*Хто краще за всіх прикрасить  
вікна палацу приголомшливими  
вітражами?*

## КОМПОНЕНТИ ГРИ

- 9 вітрин фабрик
- 4 планшети гравців (по 1 для кожного гравця)
- 32 стрічки з візерунками - вітражі (по 8 для кожного гравця)
- 4 фішки гравців (по 1 кожного кольору)
- 8 маркерів підрахунку балів (по 2 кожного кольору; далі в тексті — МПБ)
- 100 плиток (по 20 у кожному з 5 кольорів)
- 1 планшет для підрахунку балів
- 1 маркер першого ходу
- 1 мішечок, 1 «скляна» вежа

## ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1. У центрі столу розмістіть **вітрини фабрик** (А) стороною із помаранчевою каймою горілиць:

- Для гри удвох візьміть 5 вітрин;
- Для 3-х гравців візьміть 7 вітрин;
- Для 4-х гравців візьміть 9 вітрин фабрик.

*Поверніть невикористані вітрини у коробку.*

*Зуважте: якщо вам важко відрізнити кольори скелець, скористайтесь альтернативною підготовкою вітрин фабрик до гри на стор. 6.*

2. Поставте **«скляну» вежу** (Б) біля вітрин фабрик у межах досяжності всіх гравців.

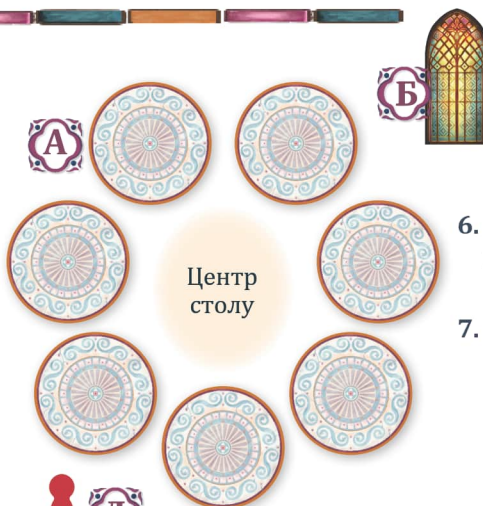
3. Кожен гравець обирає колір та отримує **планшет гравця** (В) цього кольору, який він кладе перед собою. Впевніться, що усі гравці використовують однакову сторону планшетів: або А, або В. Кожна сторона має свої властивості кінцевого підрахунку балів (див. деталі у розділі «Кінець гри»).

4. Кожен гравець отримує 8 двосторонніх **вітражів з візерунками** свого кольору, перемішує їх та викладає випадковим чином над кожним з 8 шпиль на своєму планшеті (Г). Для більшості вітражів немає різниці, яка сторона буде зверху. Однак в кожного гравця є 1 вітраж з 2 сірими полями-джокерами з однієї сторони. На початку гри ці вітражі повинні викладатись цими сірими полями вниз.



*Символ зверху не є місцем для викладення скелець, але він вказує на колір на зворотному боці вітража.*

5. Кожен гравець отримує **фішку** (Д) свого кольору та ставить її над крайнім лівим вітражем. Це — ваш скляр.



6. Гравець, який нещодавно мив вікна, отримує **маркер першого ходу** (Е) та кладе його біля свого планшета.

7. Визначте гравця, який буде слідкувати за **підрахунком балів**. Цей гравець кладе **планшет для підрахунку балів** (Е) біля свого планшета. Кожен гравець має 2 маркери для підрахунку балів: 1-й маркер він ставить на поле 0 на шкалі підрахунку балів (Е), а 2-й — на верхнє поле на шкалі розбитого скла (Ж).

Гравець, відповідальний за підрахунок балів, бере по 1 плитці кожного з 5 кольорів в руки, струшує та скидає по одній на стіл випадковим чином, викладаючи їх у порядку випадання на поля від II до VI показника раундів (З).

Врешті-решт він наповнює **мішечок** 95 плитками, що залишились (І), виймає одну випадковим чином та кладе її на поле I показника раундів (І).

8. Потім гравець із маркером першого ходу викладає на кожну вітрину фабрик по 4 кольорові плиткі (скельця), виймаючи їх випадковим чином з мішечка (К). Після заповнення мішечок кладуть поруч.






## ЦІЛЬ ГРИ

Набрати найбільшу кількість балів наприкінці гри. Гра закінчується після 6 раундів та фази кінцевого підрахунку балів.

## ХІД ГРИ

Гра триває 6 раундів.

Гравець, який розпочинає гру, кладе маркер першого ходу , який отримав перед початком гри, у центрі столу й робить перший хід. Наступний хід у грі щоразу переходить до гравця ліворуч за годинниковою стрілкою. Гравці ходять по черзі, доки всі кольорові плитки (скельця) з вітрин фабрик та з центру стола не будуть використані. Після цього раунд закінчується.

У свій хід слід виконати одну з наступних дій:

АБО **А)** Викласти скельця на вітраж АБО **Б)** Перемістити свого скляра на місце над крайнім лівим вітражем



### А) Викласти скельця

Якщо ви обрали цю дію, виконайте наступні три кроки:

- Крок 1** – Візьміть скельця одного кольору
- Крок 2** – Викладіть обрані скельця на одному з вітражів
- Крок 3** – Перевірте, чи вітраж завершено

### Крок 1 – Візьміть скельця одного кольору

Під час цієї дії слід АБО

а) Взяти **всі** скельця **одного кольору** з вітрини будь-якої фабрики, а решту скельця з тієї вітрини перемістити у центр стола

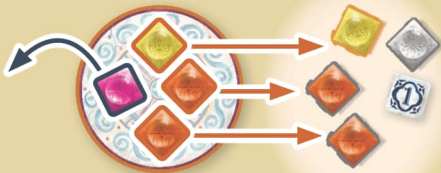
АБО

б) Взяти **всі** скельця **одного кольору** з центру стола.

**Увага:** якщо ви будете першим, хто у цьому раунді візьме скельця з центру стола, візьміть також маркер першого ходу з центру стола та покладіть його біля свого планшету гравця. Гравець, який слідкує за підрахунком балів, переміщує ваш МПБ на 1 крок вниз по шкалі розбитого скла.

#### Приклад а):

*Наталя* бере рожеве скельце з вітрини фабрики та переміщує решту 3 скельця (не рожеві) у центр стола.



#### Приклад б):

*Наталя* вирішує взяти 3 помаранчеві скельця з центру стола (А). Оскільки вона першою у цьому раунді забирає скельця з центру стола, вона також забирає маркер першого ходу (В) та кладе його біля свого планшету. І тому її МПБ на шкалі розбитого скла робить один крок вниз (С).





## Крок 2 – Викладіть обрані скельця на одному з вітражів.

Покладіть кожне скельце, яке ви взяли під час 1 кроку на **порожні місця такого ж кольору** на **одному з ваших вітражів**. Пам'ятайте про наступні правила викладення:

- Скельця, які ви вибрали, необхідно покласти на доступні місця одного вітражу (це означає, що не дозволяється розкласти обрані скельця на різні вітражі під час цієї дії).
- Це може бути вітраж безпосередньо під вашою фішкою скляра або будь-який наступний вітраж справа від нього (ніколи зліва).
- Якщо ви вирішите покласти скельця на вітраж справа від вашого скляра, спершу перемістіть його на місце безпосередньо над цим вітражем.
- Якщо на обраному вітражі немає достатньо вільних місць, щоб викласти всі обрані скельця, надлишкові скельця вважаються такими, що впали на підлогу та розбилися. За кожне таке «розбите скельце» ваш МПБ на шкалі розбитого скла переміщується на 1 крок вниз. «Розбиті скельця» повертаються у скляну вежу.
- Якщо для жодного скельця, яке ви взяли, немає відповідного місця на жодному вітражі, всі скельця вважаються «розбитими». Проте, якщо ваш скляр може дістатись до вітража, на якому є хоча б одне порожнє місце для скельця, яке ви вибрали, вам слід використати це місце і викласти скельце, навіть якщо б ви хотіли «розбити» всі з обраних.

**Увага:** у кожного гравця є один вітраж із зображеннями 2 сірими клітинками-джокерами. На кожну з них можна викласти скельце будь-якого кольору.

## Крок 3 – Перевірте, чи вітраж завершено.

Якщо після закінчення 2 кроку одна або більше клітинок на вітражі під вашим скляром все ще порожня, ваш хід закінчується і настає черга наступного гравця.

Однак, якщо на кожній з 5 клітинок розташоване скельце, виконайте наступні дії по порядку:

- 3а)** По-перше, перевірте, чи ви не отримуєте бонусні бали за колір: підрахуйте, скільки скелець на заповненому вітражі мають однаковий колір з **верхнім скельцем** на індикаторі раунду, та отримайте таку ж кількість балів, пересуваючи свій маркер підрахунку балів по шкалі. Якщо немає жодного скельця такого кольору, ви не отримуєте жодних балів за колір.

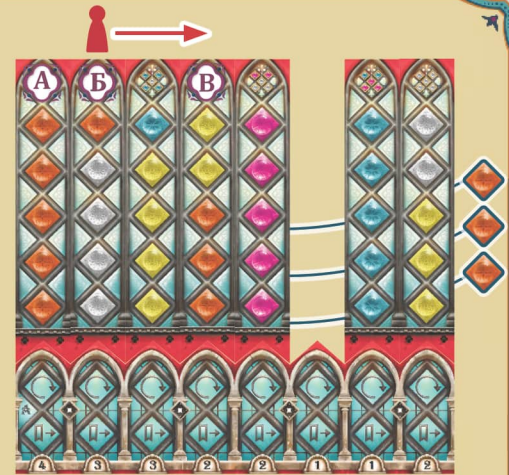
**Примітка:** наприкінці кожного раунду треба забрати верхнє скельце з індикатора раунду та покласти його у вежу, щоб бачити, який зараз раунд.



### Приклад:

Після вибору 3 помаранчевих скельць з середини стола Наталя повинна покласти їх на один зі своїх вітражів.

Вона не може покласти їх на вітраж (А), оскільки він знаходиться зліва від її скляра. Проте вона може АБО покласти одне скельце на порожнє місце на вітражі під її скляром (Б), а 2 інших скельць «впадуть і розіб'ються» (через це її МПБ на шкалі розбитого скла буде переміщений на 2 кроки вниз), АБО покласти всі 3 скельця на 3 порожні місця на вітражі (В). Але для початку їй треба перемістити свого скляра на місце над цим вітражем.



### Приклад:

Наталя заповнила свій вітраж (А). Вона дивиться на індикатор раунду і перевіряє, чи не отримає бали за колір: зараз 3 раунд, а верхнє скельце на індикаторі раунду жовтого кольору (Б). Оскільки на заповненому вітражі розташовано 2 жовті скельця, Наталя одразу отримує 2 бали і пересуває свій МПБ на шкалі підрахунку балів на 2 кроки вперед.

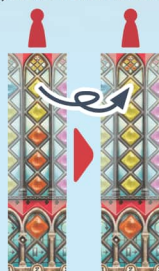




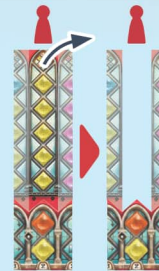
**36)** Після цього заберіть всі скельця із заповненого вітража, виберіть одне, яке у вас залишиться, а решту 4 покладіть у «скляну» вежу. Потім покладіть обране скельце, яке ви залишили, на **вікно палацу** безпосередньо під цим вітражем:



• Якщо це вікно все ще **незаповнене**, покладіть скельце на **верхню** клітинку цього вікна, а потім **переверніть** вітраж над цим вікном на іншу сторону. Ваш скляр залишається на місці над цим вітражем.



• Якщо на верхній клітинці вже є скельце, покладіть нове скельце на **нижню** клітинку цього вікна. Оскільки вікно тепер закінчене, **заберіть** вітраж над цим вікном і поверніть у коробку. Ваш скляр залишається на цьому ж місці над порожньою коміркою.



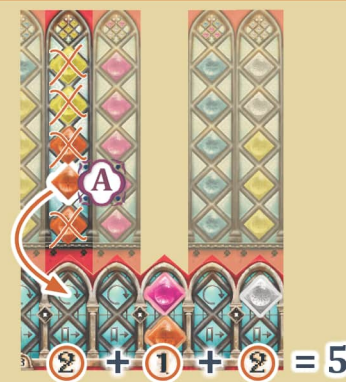
**Зв)** Врешті-решт отримайте бали за це вікно незалежно від того, скільки скелець на ньому розташовано: 1 чи 2. Ви отримуєте бали у кількості, що дорівнює числу, вказаному під цим вікном, а також ви додаєте **всі** числа, що знаходяться під вікнами **справа**, на яких теж вже є 1 або 2 скельця.

Після цього ваш хід закінчується.

**Примітка:** якщо ви використовуєте планшет гравця стороною А, немає значення, яке саме скельце ви переміщуєте на вікно палацу. Якщо ж ви використовуєте планшет стороною В, вибір кольору скельця може бути важливим для кінцевого підрахунку балів (див. деталі у розділі «Кінець гри»).

**Приклад (продовжено):**

*Наталія* забирає всі скельця із заповненого вітража, скидаючи 4 з них у скляну вежу, а 1 (А) переміщує на верхню клітинку вікна під цим вітражем. Потім вона перевертає вітраж на іншу сторону. Після цього вона отримує 5 балів (2 бали, зображені під цим вікном + бали, зображені під тими вікнами справа, на яких є хоча б 1 скельце).



## Б) Перемістіть свого скляра назад на місце над крайнім лівим вітражем

**Замість** вибору будь-яких скелець ви можете перемістити свого скляра назад на місце над **крайнім лівим** вітражем (зверніть увагу на те, що його не можна переміщати на місце над порожньою коміркою, де вже немає вітража). На цьому ваш хід закінчується.

**Важливо:** якщо ваш скляр вже знаходиться над крайнім лівим вітражем, ви не можете виконати дію з переміщення скляра, а повинні натомість вибрати скельця.



## КІНЕЦЬ РАУНДУ

Якщо наприкінці ходу гравця на вітринах фабрик ТА у центрі стола не залишилось скелець, раунд закінчується. Тепер гравець, що слідкує за рахунком, забирає верхнє скельце з індикатору раундів та скидає його у скляну вежу. Гра закінчується, коли ви зіграєте шість раундів, а отже всі 6 клітинок індикатору раундів спорожніють. Після цього переходьте до розділу «Кінець гри». В іншому випадку підготуйтеся до наступного раунду:

Гравець із маркером першого ходу заповнює кожну вітрину фабрик 4 скельцями з мішечка, як у початковій підготовці до гри. Якщо мішечок спорожнів, заповніть його, використовуючи скельця зі «скляної» вежі, та продовжуйте заповнення вітрин до кінця. Після цього починається наступний раунд. У рідкісних випадках у «скляній» вежі не залишається жодного скельця. Тоді починайте раунд як зазвичай навіть за відсутності достатньої кількості скелець на всіх вітринах.



## КІНЕЦЬ ГРИ

Гра закінчується після 6 раунду. Після цього відбувається **кінцевий підрахунок балів**.

Для визначення кінцевого рахунку, кожен гравець повинен виконати 3 кроки:  
**1) Отримайте 1 бал за кожні 3 скельця** (будь-якого кольору), що залишились на вітражах.  
**2) Відніміть** бали, вказані справа від вашого МПБ на шкалі **розбитого скла**.

**Приклад:** в Наталії залишилось 7 скелець, розташованих на вітражах. Вона отримує 2 бали.



**Приклад:** клітинка, на якій стоїть маркер *Наталі*, показує -8 балів. Отже її фішка робить 8 кроків назад на шкалі підрахунку балів.



**Увага:** якщо протягом гри МПБ будь-кого з гравців на шкалі розбитого скла досягає нижньої клітинки (-18), власник цього МПБ одразу втрачає 18 балів, а МПБ переміщується на верхню клітинку на шкалі розбитого скла.



3) Отримайте бонусні бали залежно від сторони планшету гравця, яку ви використовуєте у грі:

**А** Сторона А На планшеті зображені 4 орнаменти ( ). Порахуйте, скільки скелець знаходиться навколо кожного з них (від 1 до 4):

- Якщо на всіх 4 клітинках є скельця, ви отримуєте 10 балів.
- Якщо скельця є на будь-яких 3 клітинках, ви отримуєте 6 балів.
- Якщо скельця є на будь-яких 2 клітинках, ви отримуєте 3 бали.
- Якщо скельця є на 1 клітинці або їх немає на жодній, ви отримуєте 0 балів.



**Приклад:** *Наталія* отримує загалом 23 бали, оскільки 1 та 2 орнамент вона оточила 4 скельцями кожен (2x10 балів), біля останнього орнаменту розташовано 2 скельця (3 бали).



**В** Сторона В Порахуйте кількість завершених вікон на вашому планшеті (вікно вважається завершеним, якщо обидві клітинки закриті скельцями).

Потім виберіть **один** колір та порахуйте, скільки скелець цього кольору ви виклали на вікнах вашого планшету. Перемножьте кількість скелець цього кольору із кількістю завершених вікон та зробіть відповідну кількість кроків по шкалі підрахунку балів.

**Приклад:** *Наталія* завершила 4 вікна, а на вікнах палацу розташовано 5 скелець помаранчевого кольору. Отже, вона отримує 20 балів (4x5).



Гравець з найбільшою кількістю балів виграє гру. У випадку нічиєї виграє гравець, який отримав меншу кількість штрафних балів на шкалі розбитого скла. У подальшому випадку нічиєї гравці розділяють перемогу.

### У ВАС ВИНИКЛИ ТРУДНОЩІ ІЗ РОЗРІЗНЯННЯМ КОЛЬОРІВ СКЕЛЕЦЬ?

Ось приклад, як можна підготуватись до гри та почати грати:

**Під час першого кроку:** переверніть вітрини фабрик на іншу сторону. На кожній з вітрин зображено 5 секторів: по одному для кожного типу скелець. Вони виділяються за допомогою кольору та різними формами, вигравіюваних на них. На 5 вітринах фабрик один сектор зафарбований більше, ніж інші. Впевніться, що ви використовуєте ці 5 вітрин у грі, коли викладаєте коло, та спрямуєте зафарбовані кольорові сектори у центр стола.

**Під час 8 кроку підготовки до гри та кожного разу, коли ви заповнюєте вітрини фабрик наприкінці раунду:** викладайте всі 4 скельця таким чином, щоб вони були розташовані на секторі відповідного кольору.

**Під час гри:** коли ви переміщуєте скельця з вітрини фабрики у центр стола, завжди кладіть скельце певного кольору біля зафарбованого сектору вітрини фабрики такого ж кольору.

**Для визначення кольору поточного скельця на індикаторі раундів:** використайте будь-який маркер (наприклад, монету) та покладіть його біля зафарбованого сектора того ж кольору, що і поточне скельце на індикаторі раундів.

**Під час викладання скелець на своїх вітражах:** звертайте увагу на форми, вказані на клітинках, та викладайте на них відповідні скельця.



Дизайн гри: Міхаель Кіслінг  
Продюсер: Софі Гравель  
Розробка: Віктор Кобілке  
Малюнки: Кріс Куільямс  
Графічний дизайн: Карла Рон  
Редактор: Віктор Кобілке  
Перевірка: Нейл Кроулі



© 2018 Plan B Games Inc.  
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC.  
J0P 1P0, Canada.

info@planbgames.com  
www.planbgames.com

Жодна частина цього виробу не може бути відтворена без окремого дозволу.

Вироблено в Китаї.

Локалізація гри українською:  
ТОВ Бельвіль [bville.com.ua](http://bville.com.ua)  
Редактор: Андрій Наконечний  
Адреса:  
03056 м. Київ  
вул. Боткіна 4, оф. 54  
тел. 044 236-98-68  
сайт: [www.bville.com.ua](http://www.bville.com.ua)  
[bville@bville.kiev.ua](mailto:bville@bville.kiev.ua)





# AZUL

ВІТРАЖІ СІНТРИ

Правила гри



NEXT MOVE