

Створено Цуйоші Хашігучі

5211



СПЕЦІАЛЬНЕ ВИДАННЯ

ПРАВИЛА ГРИ



Ця захоплива гра називається Азул 5211 не випадково!

Саме у назві зашифровано механізм гри. Гравці отримують по 5 карт на руки і зратимуть спершу двома, а потім двічі по одній карті. Вдумливо викладайте карти, щоб уникнути надмірної кількості карт одного кольору. Спробуйте вгадати наміри ваших суперників і отримати максимум очок зі своїх карт!

Вміст коробки

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

Приготування до гри

Ретельно перемішайте карти. Подивіться у таблицю праворуч. Відповідно до кількості гравців вилучіть з колоди навмання (не підглядайте!) зазначену в таблиці кількість карт. Вони у майбутній грі не знадобляться. Роздайте гравцям по 5 карт сорочкою горілиць. Показувати свої карти іншим гравцям не можна. Решту карт сорочкою горілиць розмістіть у вигляді загальної колоди на столі так, щоб усім було зручно до них дотягнутися.

ПРИГОТУВАННЯ ДО ГРИ

Кількість гравців	Вилучіть карти
2	10
3	13
4	0
5	15

Мета гри

Протягом гри, яка триває декілька раундів, наберіть максимальну кількість очок. Кожен раунд складається з трьох ходів, протягом яких гравець має зіграти 4-ма картами: у перший хід викладає 2 карти, а у наступні 2 ходи - по одній. Після кожного ходу гравець добирає із загальної колоди необхідну кількість карт, щоб їх у нього було 5.

Наприкінці раунду відбувається підрахунок очок. Чи на столі викладена необхідна кількість карт із півником? Якщо ні - який колір домінує? Гра триває доти, доки загальна колода не закінчиться, а у гравців не залишиться по 1 карті.

Перемагає гравець із найбільшою кількістю переможних очок.

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

Хід гри



1. Викладення карт

Перший хід

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

Другий та третій хід

Тепер гравці вибирають по одній карті з руки і кладуть перед собою сорочкою горілиць.

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 і по 5 у руці.

2. Підрахунок очок в кінці раунду

Коли 3-й хід раунду зіграно, починається підрахунок очок. Карти, які принесуть переможні очки в цьому раунді, гравці покладуть поруч із собою колодою сорочкою горілиць. Зіграні карти, що не приносять очок, відправте у скид. Підрахунок очок здійснюється таким чином:

2.1 — Чи на столі викладена необхідна кількість карт із півником?

2.2 — Якщо карт із символом півника зіграно більше або менше, ніж потрібно (див. таблицю “Кількість карт з півником”), підрахуйте кількість карт того кольору, який домінує.

2.1 — Карти із символом півника

Якщо гравці сумарно виклали карти з півником у необхідній кількості, тоді очки підраховуються лише за карти з півником. Необхідна кількість карт з півником дорівнює кількості гравців +2 (див. таблицю праворуч). Гравці, які зіграли такі карти, кладуть їх поруч із собою колодою сорочкою горілиць. Решта зіграних карт відправляється у скид. Починається наступний раунд.

КІЛЬКІСТЬ КАРТ З ПІВНИКОМ

Гравці	Карти з півником
2	4
3	5
4	6
5	7



Приклад:

Чотири гравці виклали 6 карт із символом півника. Відповідно у цьому раунді враховуються тільки ці карти.



2.2 — Карти кольору, який домінує

Якщо карт із символом півника зіграно менше чи більше, ніж потрібно, треба з'ясувати, який колір на картах домінує. Порахуйте, скільки карт кожного кольору включно із картами з півником викладено всіма гравцями. Гравці забирають вісорані ними карти домінуючого кольору і кладуть їх поруч із собою колодою сорочкою горілиць. Решта зіграних карт відправляється у скид. Цифра в кутку кожної карти вказує на кількість отриманих очок. Починається наступний раунд.

Увага!

Два чинники можуть вплинути на підрахунок карт домінуючого кольору:

- кількість карт домінуючого кольору або кольорів досягла або перевищила ліміт;
- однакова кількість карт двох (або більше) домінуючих кольорів.

Ліміт кольору

Ліміт кольору залежить від кількості гравців і дорівнює кількості гравців +3 (див. таблицю праворуч).

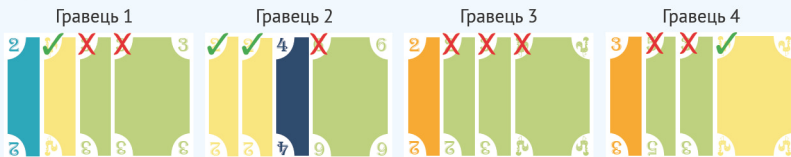
Якщо загальна кількість карт певного кольору, зіграних усіма гравцями, дорівнює або більша за ліміт, карти цього кольору не приносять очки у цьому раунді. В такому випадку усі карти цього кольору відкладаються у скид. З'ясуйте домінуючий колір карт, що залишилися, відповідно до таблиці праворуч.

ЛІМІТ КОЛЬОРУ

Кількість гравців	Ліміт
2	5
3	6
4	7
5	8

Приклад:

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

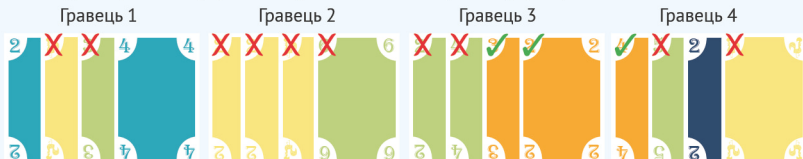


Однакова кількість карт домінуючих кольорів

Якщо серед усіх викладених гравцями карт два або більше кольорів стали домінуючими (мають однакову кількість карт), то всі карти цих кольорів треба відправити у скид. Тепер визначте домінуючий колір карт, що залишилися. Якщо домінуючий колір знайти не вдасться, переможних очок в цьому раунді ніхто не отримає.

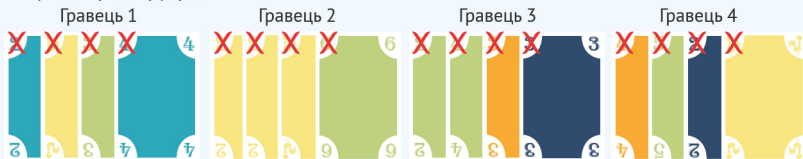
Приклад 1:

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



Приклад 2:

Найбільшу кількість мають карти жовтого і зеленого кольору, тому вони відправляються у скид. Серед інших кольорів, що залишилися, також не можна визначити домінуючого: викладено однакову кількість синього, помаранчевого і бірюзового кольору. Всі вони йдуть у скид і не приносять очок гравцям у цьому раунді.



Завершення гри

Коли загальна колода з картами закінчиться, зіграйте останній раунд, звісно, без добору карт між ходами. Остання карта з руки відправляється у скид. Підрахуйте очки на зібраних картах наприкінці раунду.

Дещо довший варіант гри

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

Перемога

Гравці підраховують суму очок, зазначених на картах, зібраних в особистій колоді під час гри. Карта із символом півника принесе 1 очко. У разі нічиєї перемагає гравець, який набрав більше карт. Якщо і карт порівну - радійте перемозі разом.

Над грою працювали

Автор гри: Цуйоші Хашігучі

Продюсер: Софі Гравель

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

Арт-директор: Софі Гравель

Ілюстратор: Кріс Куільямс

Графічний дизайн: Маріс Хеберт-Лемір
Данік Ренау



© 2024 Plan B Games Inc.
4001 rue F.-X.-Tessier, suite 100
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5
Canada

Всі права застережено.
Жодна частина цього продукту не може бути
відтворена без спеціального дозволу. Збережіть
цю інформацію для подальшого використання.

Зроблено в Китаї.

**GALLERY
OUCHI**

Development by:



www.planbgames.com
info@planbgames.com