

Азул. Кришталева мозаїка

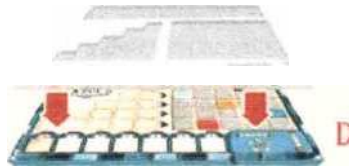
Підготовка до гри

1. Поміняйте всі планшети гравців базової гри (А) на планшети з цього набору (В), і роздайте по одному кожному гравцеві. Потім гравці домовляються, який бік планшета вони будуть використовувати, і кладуть його перед собою горілиць.



2. Кожен гравець отримує прозору накладку (С) і накриває нею свій планшет (D) так, щоб вони ідеально збігалися.

3. Всі інші кроки ідентичні базовій грі.



МЕТА ГРИ

Станьте гравцем з найбільшою кількістю балів в кінці гри. Гра закінчується після раунду, в якому хоча б один гравець завершив горизонтальну лінію з 5-ти плиток на своїй стіні.

ХІД ГРИ

Правила ідентичні правилам варіанту в оригінальній грі: коли ви кладете плитку на стіну зі складу, ви можете покласти її на будь-яке вільне місце на відповідній горизонтальній лінії стіни. Плитки кожного кольору можуть опинитися на кожній горизонтальній і вертикальній лінії стіни тільки один раз.

ЩО НОВОГО?

Бік 1

Деякі клітинки на стіні мають колір певних плиток і множник (x2):

на ці клітинки можна класти тільки плитки відповідного кольору.

Коли ви кладете плитку на одну з цих клітинок, ви одразу ж подвоюєте бали, зароблені за цю плитку.

Для цього підрахуйте бали за плитку, як у базовій грі, а потім подвоюйте результат.

У цьому прикладі розміщення жовтої плитки на x2 приносить 10 балів, як розраховано нижче:

- Ви отримуєте 3 бали, тому що жовта плитка стає частиною горизонтального рядка з 3 плиток;
- Ще 2 бали, тому що жовта плитка стає частиною вертикальної групи з 2 плиток;
- Підсумкова кількість балів, підрахована, як і в оригінальній грі, становить 5 балів. Тепер застосуйте коефіцієнт x2, подвоївши загальну суму до 10 балів.



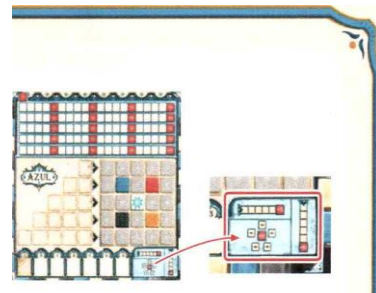
Бік 2

На цьому боці планшету деякі квадратики також заздалегідь пофарбовані, і ви можете розміщувати плитки відповідного кольору тільки на цих місцях.

Додаткові бали, які ви можете набрати на цьому боці планшету, відрізняються від оригінальної гри наступним чином:

- Отримуйте 3 бали за кожну повну горизонтальну лінію з 5 послідовних плиток на вашій стіні.
- Отримуйте 10 балів за кожну повну вертикальну лінію з 5 послідовних плиток на вашій стіні.
- Отримуйте 12 балів за кожні 5 плиток одного кольору, які розмістили на стіні.

Як тільки один з гравців заповнив хоча б одну горизонтальну лінію, гра закінчується за правилами базової гри.



КІНЕЦЬ ГРИ

Як тільки один з гравців заповнив хоча б одну горизонтальну лінію, гра закінчується за правилами базової гри.

Гравець, який після остаточного підрахунку набрав найбільшу кількість балів, оголошується переможцем.

У разі нічиєї перемогу здобуває гравець з більшою кількістю повних горизонтальних ліній. У випадку, якщо і тут виникає нічия, то перемога ділиться між гравцями.

Дизайнер: Міхаель Кіслінг

Продюсер: Софі Гравель

Розробка: Петер Еггерт, Катя Фольк, Андре Бірт та Моріц Тіле

Арт-директор: Софі Гравель

Ілюстрація: Кріс Квільямс

Графічний дизайн: Stephane Vachon &

Maryse Hebert-Lemire

Редагування: Катя Волк

Розробка:

© 2020 Plan B Games Inc.

Всі права захищені. 19 rue de la Cooperative,

Rigaud QC1OPIPO

Канада Plan B Games Europe GmbH

Sinstorfer Weg 70

21077 Hamburg

Німеччина info@nextmovegames.com

www.nextmovegames.com

Будь ласка, збережіть цю інструкцію, оскільки вона містить важливу інформацію. Цей продукт не може бути використаний або скопійований повністю або частково, без явного дозволу видавця.