



AZUL

LETNI PAWILON

INSTRUKCJA



NEXT MOVE



Na początku XVI wieku, Król Manuel I zlecił najlepszym portugalskim rzemieślnikom budowę majestatycznych budynków. Po ukończeniu pałaców w Évorze i Sintrze, król postanowił zbudować Letni Pawilon na cześć najdostojniejszych członków rodziny królewskiej. Konstrukcję pawilonu powierzono najbardziej utalentowanym rzemieślnikom, których umiejętności pomogą nadać pawilonowi splendor, na jaki zasługuje rodzina królewska.

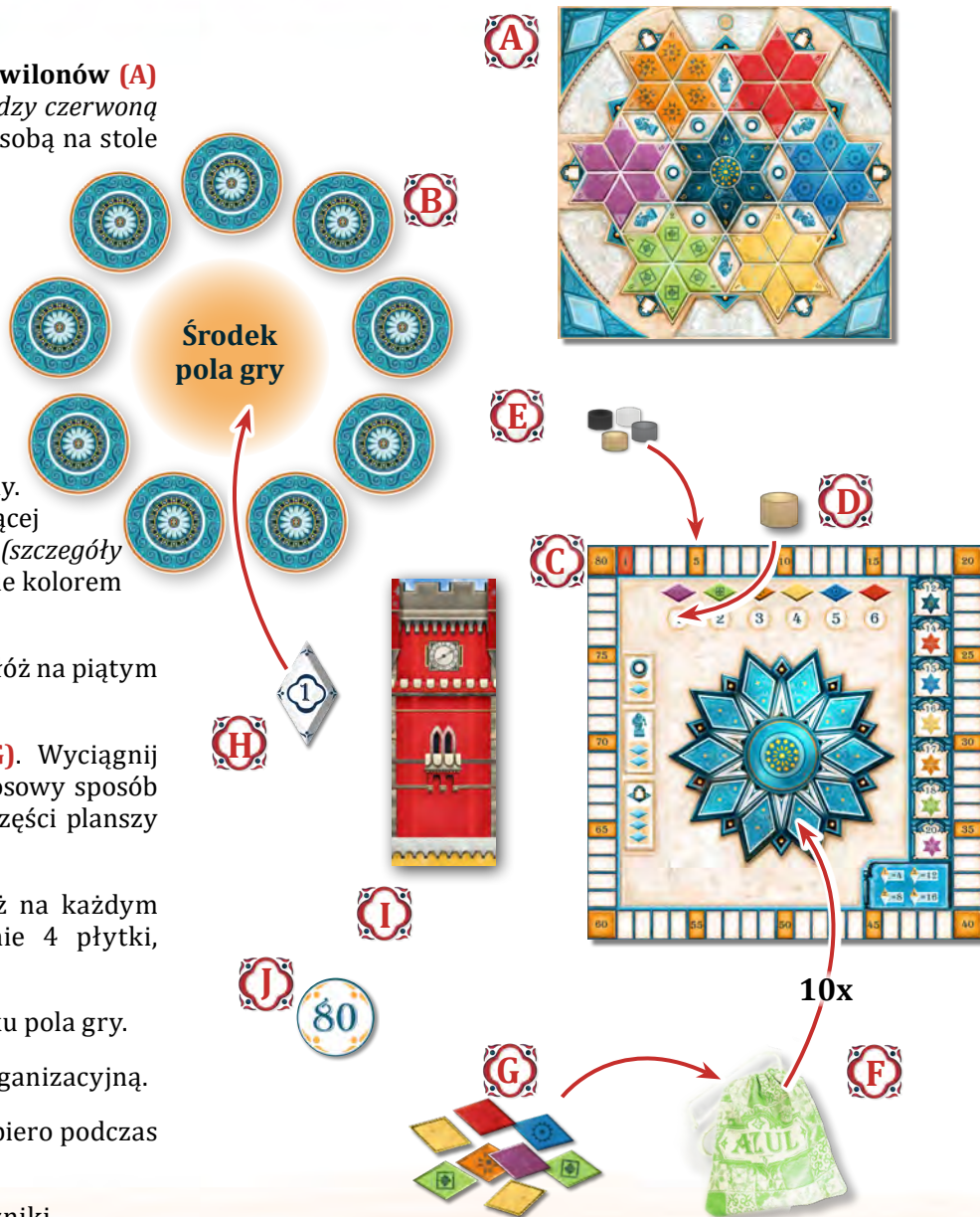
Niestety, król Manuel I zmarł przed rozpoczęciem budowy.

Gra Azul – Letni Pawilon przenosi cię do Portugalii, gdzie podejmujesz się zadania, które w rzeczywistości nigdy się nie rozpoczęło. Jako mistrz rzemiosła, będziesz budować Letni Pawilon z najlepszych materiałów. Musisz zachować ostrożność i unikać marnowania zasobów. Tylko najlepszy sprostać wyzwaniu, jakim jest uhonorowanie portugalskiej rodziny królewskiej.

PRZYGOTOWANIE GRY

- Niech każdy wybierze kolor. Daj graczom **plansze pawilonów (A)** w wybranych przez nich kolorach (*patrz: kółko pomiędzy czerwoną i pomarańczową gwiazdą*), którą każdy kładzie przed sobą na stole stroną z gwiazdami w różnych kolorach ku górze.
- Ułóż żetony **warsztatów dostawców (B)** w okrąg, wokół środka pola gry:
 - w grze 2-osobowej ułóż 5 warsztatów,
 - w grze 3-osobowej ułóż 7 warsztatów,
 - w grze 4-osobowej ułóż 9 warsztatów.
- Planszę punktacji (C)** połóż obok warsztatów.
- Okrągły znacznik (D)** postaw na polu pierwszej rundy. Ten znacznik nie tylko będzie wskazywać numer bieżącej rundy, ale również kolor atutowy w danej rundzie (*szczegóły przedstawiamy na kolejnej stronie*). W pierwszej rundzie kolorem atutowym będzie więc fioletowy.
- Znacznik punktacji** w kolorze każdego gracza **(E)** połóż na piątym polu toru punktacji na planszy organizacyjnej.
- Włóż do **woreczka (F)** 132 **znaczniki płytek (G)**. Wyciągnij 10 płytek z woreczka (*nie patrząc na nie*) i rozłóż w losowy sposób na **polach magazynu** znajdującego się w centralnej części planszy organizacyjnej.
- Wyciągnij z woreczka (*nie patrząc do niego*) i połóż na każdym warsztacie dostawców (*w losowy sposób*) dokładnie 4 płytki, a następnie odłóż woreczek na bok.
- Płytkę gracza rozpoczynającego (H)** połóż na środku pola gry.
- Wieżę (I)** postaw pomiędzy warsztatami a planszą organizacyjną.
- Żetony punktacji **(J)** odłóż na bok, będą potrzebne dopiero podczas liczenia punktów.

Wszystkie nieużywane plansze pawilonów, znaczniki punktacji i warsztaty dostawców odłóż do pudełka.



CEL GRY

Zwycięży ten, kto zdobędzie najwięcej punktów w trakcie gry. Gra kończy się po przeprowadzeniu punktacji końcowej, po 6. rundzie.

PRZEBIEG GRY

Gra trwa 6 rund, a każda z nich składa się z trzech faz:

Faza 1: oferta dostawców,

Faza 2: układanie płytek i punktacja,

Faza 3: przygotowanie do kolejnej rundy
(pomińcie tę fazę w ostatniej rundzie)

Grę rozpoczyna najmłodsza osoba. Na każdą rundę przypada kilka tur graczy, które następują po sobie w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

FAZA 1: OFERTA DOSTAWCÓW

W swojej turze **musisz** wybrać płytki i zabrać je do siebie (*położyć obok swojej planszy*). Możesz to zrobić na jeden z dwóch sposobów:

A) Wybierz **jeden warsztat dostawcy** i **jeden kolor płytek**, które się na nim znajdują. Kolor atutowy **możesz** wybrać tylko wtedy, kiedy jest jedynym kolorem dostępnym w wybranym warsztacie.


Jeśli na wybranym warsztacie znajdują się:

- tylko płytki w kolorze atutowym: zabierz z niego **jedną z nich**,
- płytki różnych kolorów: zabierz z niego **wszystkie płytki wybranego koloru**; musisz też zabrać 1 płytkę koloru atutowego, jeśli takie na nim są.

Pozostałe płytki z tego warsztatu przenieś na środek pola gry.

ALBO

B) Zabierz ze **środkła pola gry wszystkie płytki jednego koloru**, który **nie jest** kolorem atutowym w tej rundzie. Jeśli na środku pola gry są również płytki w kolorze atutowym, **musisz** dodatkowo wziąć **dokładnie jedną** z nich. Jeśli na środku stołu były **tylko** płytki w kolorze atutowym, zabierasz **tylko jedną** z nich (*nie możesz zabrać więcej ani mniej*).

Jeśli jesteś pierwszym graczem, który w tej rundzie zabiera płytki ze środkła pola gry, **musisz** również wziąć płytkę gracza rozpoczynającego. Połóż ją obok swojej planszy i przesuń swój znacznik na torze punktacji **w tył** o tyle pól, ile płytek zabrałeś **w tej turze** (*ale nie dalej niż poza pierwsze pole* ). Jeśli twój znacznik stoi na pierwszym polu, oczywiście nie cofasz go.

KOLOR ATUTOWY

W każdej rundzie jeden z 6 kolorów będzie kolorem atutowym.

Tor rund przedstawia kolor atutowy dla każdej rundy. Płytki w tym kolorze będą w danej rundzie szczególnie ważne, ponieważ można ich używać w zastępstwie płytek innych kolorów.

Uwaga: jeśli pozyskałeś płytki w kolorze atutowym, możesz ich użyć jako zastępników tylko w tej samej rundzie. W kolejnych rundach płytki tego koloru nie są już atutowymi, ponieważ atu zmienia się co rundę!



PŁYTKA GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO

Osoba posiadająca płytkę gracza rozpoczynającego będzie pierwszą, która położy swoje płytki na planszy pawilonu w 2. fazie. Rozpocznie również kolejną rundę. Przywilejem tego gracza jest wybór płytek spośród wszystkich warsztatów na początku rundy.

Kiedy położysz już płytki obok swojej planszy, tura przechodzi na kolejnego gracza (*zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara*).

PRZYKŁADOWA TURA

W 1. rundzie atutem jest fioletowy.



Gosia zabiera dwie czerwone płytki z warsztatu. W warsztacie nie ma płytek w kolorze atutowym, więc nie może zabrać żadnych innych płytek. Na koniec swojej tury przenosi obie żółte płytki na środek pola gry.

Maciek zabiera jedną zieloną płytkę z innego warsztatu. W warsztacie są płytki w kolorze atutowym, więc zabiera również jedną fioletową płytkę. Następnie przenosi pozostałe dwie płytki na środek pola gry.

Martyna zabiera ze środkła pola gry trzy żółte oraz jedną fioletową płytkę. Jest pierwszym graczem zabierającym płytki ze środkła pola gry, więc musi również zabrać płytkę gracza rozpoczynającego i cofnąć swój znacznik na torze punktacji o 4 pola.



Faza 1 kończy się, kiedy zabrane zostaną wszystkie płytki z warsztatów ORAZ środkła pola gry. Następnie rozegracie Fazę 2.

FAZA 2: UKŁADANIE PŁYTEK I PUNKTACJA

W tej fazie będziecie układać zebrane płytki na swoich planszach. Zaczyna gracz rozpoczynający. W swojej turze: sprawdź, czy masz obok swojej planszy **właściwą liczbę** płytek **wymaganego koloru**, aby położyć je na wybranym miejscu na planszy. Jeśli tak, połącz **dokładnie jedną** z nich na wybranym polu swojej planszy, a pozostałe odrzuć do **wieży** (patrz przykłady A i B na str. 5). Następnie tura przechodzi na gracza z twojej lewej strony. Powtarzajcie tury do czasu, kiedy nikt już nie będzie chciał lub mógł położyć kolejnych płytek na planszy.

ZASADY DOTYCZĄCE UKŁADANIA PŁYTEK:

- Możesz układać na planszy tylko te płytki, które zebrałeś obok swojej planszy.
- Możesz układać płytki tylko na polach w kształcie rombu na swojej planszy pawilonu. Nie możesz kłaść płytek na polach z filarami, posągami i oknami.
- Możesz układać płytki tylko na pustych polach.
- Wszystkie pola są ułożone w kształt gwiazdy. Kolor gwiazdy określa kolor płytek, które można układać na polach jej ramion. Liczby na polach wskazują, ile płytek należy zebrać, aby móc ułożyć **jedną płytkę** na danym polu. Wszystkie pozostałe płytki, które były potrzebne do ułożenia jednej z nich na danym polu należy odrzucić do wieży.
- Na polach gwiazdy znajdującej się pośrodku planszy pawilonu można układać płytki dowolnych kolorów, jednak każda z 6 układanych tam płytek musi być innego koloru niż te, które już na niej leżą.
- Płytki, których w swojej turze nie położysz na planszy pawilonu, trzymaj nadal obok swojej planszy.



KORZYSTANIE Z KOLORU ATUTOWEGO

Jeśli nie masz odpowiedniej liczby płytek w potrzebnym kolorze albo nie chcesz ich zużywać, możesz je zastąpić płytkami w kolorze atutowym bieżącej rundy. Wciąż jednak musisz mieć co najmniej jedną płytkę właściwego koloru, którą położysz na planszy, a do wieży odrzucasz pozostałe.

UWAGA:

Płytki w kolorze atutowym zastępują dowolny inny kolor. Musisz je jednak łączyć z co najmniej jedną płytką koloru danej gwiazdy (patrz przykłady C, D i E na str. 5).

Nie możesz położyć płytki w kolorze atutowym na polu gwiazdy zastępowanego koloru. Płytkę w kolorze atutowym możesz położyć na planszy tylko na polu **tego samego koloru** (przykładowo, fioletową płytkę na fioletowym polu; patrz przykład z prawej strony).

PRZYKŁAD:

- Aktualnym kolorem atutowym jest fiolet. Przemek łączy trzy fioletowe płytki z zieloną, kładzie zieloną płytkę na polu nr „4” zielonej gwiazdy, a fioletowe odrzuca.
 - Jeśli **nie użyłby** fioletowych płytek do zastąpienia zielonych, mógłby użyć ich do ułożenia fioletowej płytki na fioletowej gwiazdzie.
- W obu przypadkach mógłby ułożyć płytkę na gwiazdzie na środku swojej planszy, o ile płytką danego koloru jeszcze tam nie leży.



PUNKTACJA

Otrzymujesz 1 punkt zwycięstwa za **każdą płytkę**, którą **ułożysz** na planszy. Przesuń swój znacznik punktacji o jedno pole w przód na torze punktacji.

Jeśli położysz płytkę **bezpośrednio obok jednej lub większej liczby płytek na połączonych polach**, otrzymujesz **po jednym dodatkowym punkcie za każdą z tych płytek** (patrz przykłady B, C, D i E na str. 5). Pola połączone to te, które bezpośrednio ze sobą sąsiadują na tej samej gwiazdzie.

Tor punktacji jest ciągły. Jeśli przekroczysz 80 punktów, weź żeton punktacji i połącz go przed sobą na stole, aby wiadomo było, ile masz łącznie punktów.



Otrzymasz również **dodatkową premię podczas punktacji**, w formie **dodatkowych płytek z pół magazynu**, kiedy:

- ... ułożysz 4 płytki na sąsiadujących polach wokół **filaru**: weź wówczas (natychmiast) dowolną **jedną** płytkę.
- ... ułożysz 4 płytki na sąsiadujących polach wokół **posągu**: weź wówczas (natychmiast) dowolne **dwie** płytki. Wszystkie mogą być w kolorze atutowym, jeśli są dostępne.
- ... ułożysz 2 płytki na sąsiadujących polach obok **okna**: weź wówczas (natychmiast) dowolne **trzy** płytki. Wszystkie mogą być w kolorze atutowym, jeśli są dostępne.

Płytki uzyskane w ten sposób połącz obok swojej planszy.

Puste miejsca w magazynie uzupełnij płytkami z woreczka zanim swoją turę rozpocznie kolejny gracz. Jeśli woreczek jest pusty, wsyp do niego wszystkie płytki z wieży i kontynuuj uzupełnianie magazynu.



PASOWANIE

Jeśli nie chcesz albo nie możesz ułożyć płytek w swojej turze, musisz spasować. Aby zachować niektóre płytki do kolejnej rundy, wybierz maksymalnie **4 płytki** spośród tych, które leżą obok twojej planszy i umieść je na pustych miejscach w narożnikach planszy swojego pawilonu. Umieszczenie płytek w tych miejscach **nie** przynosi żadnych punktów. Pozostałe płytki odrzuć do wieży. Tracisz 1 punkt za każdą płytkę, którą odrzuciłeś w ten sposób. Cofnij swój znacznik na torze punktacji (*patrz przykład F poniżej*). W tym momencie runda kończy się dla ciebie.

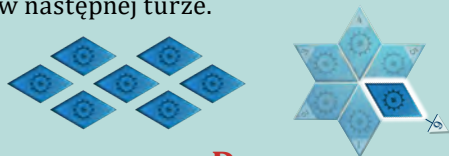
PRZYKŁADY PUNKTACJI

W 1. rundzie atutem jest fioletowy.



A

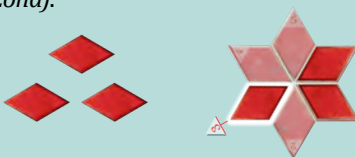
Gosia ma 7 niebieskich płytek obok swojej planszy, które chce wykorzystać do położenia płytki na polu „6” niebieskiej gwiazdy. W tym celu bierze 6 niebieskich płytek, kładzie jedną z nich na wybranym polu, a pozostałych 5 odrzuca do wieży. W ten sposób zdobywa 1 punkt. Pozostała 1 niebieską płytkę pozostawia obok swojej planszy, do wykorzystania w następnej turze.



B

Maciek ma 3 czerwone płytki obok swojej planszy, które chce wykorzystać do położenia płytki na polu „3” czerwonej gwiazdy. Kładzie więc jedną z nich na polu „3”, a pozostałe 2 odrzuca do wieży.

W ten sposób zdobywa 1 punkt (*pozostałe dwie płytki nie sąsiadują z tą, która została położona*).



C

Martyna ma 3 niebieskie i 3 fioletowe (*atutowe*) płytki obok swojej planszy, które chce wykorzystać do położenia płytki na polu „6” niebieskiej gwiazdy. Kładzie więc 1 niebieską płytkę na polu „6” swojej planszy pawilonu, a następnie odrzuca do wieży 2 niebieskie oraz 3 fioletowe płytki.

W ten sposób Martyna zdobywa 3 punkty (*położona płytka połączona jest z dwiema innymi*).



D

Przemek ma 1 pomarańczową, 1 zieloną i 3 fioletowe (*atutowe*) płytki. Łączy 3 fioletowe płytki z pomarańczową, aby położyć płytkę na polu „4” pomarańczowej gwiazdy. Odrzuca 3 fioletowe płytki do wieży i przesuw swój znacznik punktacji o 3 pola.

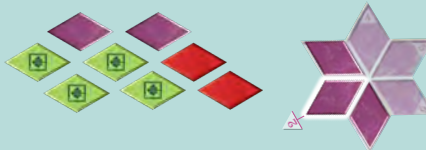
Przemek decyduje się pozostawić zieloną płytkę na kolejną rundę, ponieważ zielony kolor będzie wówczas kolorem atutowym.



E

Agata ma 2 fioletowe, 2 czerwone i 4 zielone płytki. Decyduje się położyć 1 fioletową płytkę na polu „2” swojej fioletowej gwiazdy i odrzucić drugą fioletową płytkę do wieży. W ten sposób zdobywa 3 punkty.

Pozostałe płytki zachowuje na kolejną turę tej samej rundy.



F

Ola ma 4 zielone i 2 czerwone płytki.

Decyduje się spasować i zachować 4 zielone płytki na kolejną rundę, w której zielony będzie kolorem atutowym. Zielone płytki kładzie na polach w narożnikach swojej planszy pawilonu.

Pozostałe 2 czerwone płytki odrzuca do wieży, za co traci 2 punkty (*cofa znacznik na torze punktacji*).



FAZA 3: PRZYGOTOWANIE DO KOLEJNEJ RUNDY

Poniżej opisane kroki przeprowadza osoba posiadająca płytkę gracza rozpoczynającego.

Jeśli właśnie kończycie 6. rundę, pomińcie kroki opisane poniżej i wykonajcie czynności opisane w rozdziale **Koniec gry** (*patrz: str. 6*).

Jeśli to nie jest 6. runda, przesun znacznik rund na kolejne pole. Będziesz rozpoczynać tę rundę.

Uzupełnij warsztaty dostawców, kładąc na każdym z nich po 4 płytki z woreczka. Jeśli woreczek jest pusty, wsyp do niego wszystkie płytki z wieży i kontynuuj uzupełnianie.

W rzadkim przypadku, kiedy woreczek jest pusty i nie ma już płytek w wieży, w kolejnej rundzie nie wszystkie warsztaty będą uzupełnione. Kontynuujcie grę mimo to.

Odłóż płytkę gracza rozpoczynającego na środek pola gry. Wszyscy gracze, którzy mieli płytki w rogach planszy pawilonu zabierają je stamtąd i kładą **obok** swojej planszy.



KONIEC GRY

Gra kończy się po sześciu rundach. Każdy gracz sprawdza teraz, czy spełnił warunki zdobycia dodatkowych punktów i przesuwa odpowiednio swój znacznik punktacji.



- Za zakrycie płytkami całej **wielokolorowej** gwiazdy (tej w środku twojej planszy pawilonu) zdobywasz 12 punktów.
- Za zakrycie płytkami całej **czerwonej** gwiazdy zdobywasz 14 pkt.
- Za zakrycie płytkami całej **niebieskiej** gwiazdy zdobywasz 15 pkt.
- Za zakrycie płytkami całej **żółtej** gwiazdy zdobywasz 16 pkt.
- Za zakrycie płytkami całej **pomarańczowej** gwiazdy zdobywasz 17 pkt.
- Za zakrycie płytkami całej **zielonej** gwiazdy, zdobywasz 18 pkt.
- Za zakrycie płytkami całej **fioletowej** gwiazdy zdobywasz 20 pkt.



- Za zakrycie **wszystkich pól „1”** zdobywasz 4 pkt.
- Za zakrycie **wszystkich pól „2”** zdobywasz 8 pkt.
- Za zakrycie **wszystkich pól „3”** zdobywasz 12 pkt.
- Za zakrycie **wszystkich pól „4”** zdobywasz 16 pkt.

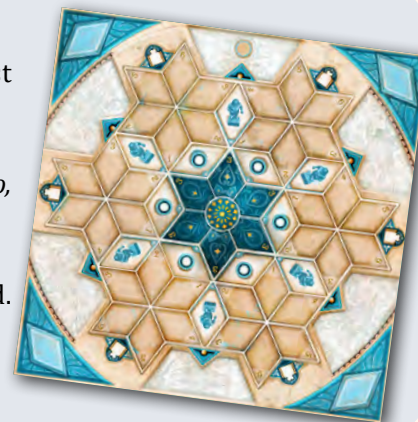
Jeśli po ostatniej rundzie w rogach twojej planszy pozostały płytki, których nie zużyłeś, odrzuć je do wieży. Za każdą z nich tracisz 1 punkt.

Grę zwycięża osoba, która zdobyła najwięcej punktów. W przypadku remisu zwycięzcy wspólnie cieszą się wygraną!

INNY WARIANT GRY

Jeśli chcecie spróbować trochę innej wersji gry, użyjcie tej strony planszy, na której widocznych jest 6 gwiazd jednego koloru. Zasady są takie same, jak w zwykłej grze, poza poniższymi wyjątkami:

- Podczas gry **sam wybierasz kolor**, jaki będzie mieć każda z 7 gwiazd.
 - ◊ Jeśli tworzysz gwiazdę wielokolorową, każda z 6 płytek wciąż musi mieć **inny kolor** (tak samo, jak w grze podstawowej).
 - ◊ Jeśli tworzysz gwiazdę jednokolorową, wszystkie płytki muszą być **tego samego koloru**.
- Możesz stworzyć więcej niż jedną gwiazdę danego koloru oraz wiele wielokolorowych gwiazd. Każda z nich punktuje zgodnie ze zwykłymi zasadami (u góry tej strony).
- Zauważ, że liczby na polach gwiazd po jednej stronie planszy są różne od tych po drugiej stronie.



Realizacja:



© 2020 Plan B Games Inc.

Wszelkie prawa zastrzeżone.

Prosimy o zachowanie powyższych informacji.

Żaden fragment tego produktu nie może być powielany bez uzyskania pozwolenia.

19 rue de la Coopérative, Rigaud,

QC J0P 1P0, Kanada

info@nextmovegames.com

www.nextmovegames.com

STOPKA REDAKCYJNA



Wydawnictwo Lacerta

skr. poczt. 57003

ul. Czarnieckiego 15
53-638 Wrocław, Polska

facebook.com/LacertaPL

www.LACERTA.pl

kontakt@lacerta.pl

Grę polecają:



PLANSZOWE NEWSY



DamaGier.pl



GAME TROLL TV



granie w chmurach



Autor gry: Michael Kiesling

Produkcja: Sophie Gravel

Rozwój: Peter Eggert, Katja Volk,
André Bierth, Moritz Thiele

Kierownik artystyczny: Sophie Gravel

Ilustracje: Chris Quilliams

Projekt graficzny: Maryse Hébert-Lemire

Edycja: Katja Volk

Tłumaczenie: Przemysław Korzeniewski

Korekta: Marta i Monika Syc

Wyprodukowano w Chinach