

EDYCJA  
LIMITOWANA

# AZUL

MICHAEL KIESLING

MISTRZ CZEKOLADY

INSTRUKCJA

rebel

NEXT MOVE



*Azul – Mistrz czekolady upamiętnia fantastyczną pracę wszystkich graczy dekorujących ściany pałacu królewskiego w oryginalnej wersji gry.*

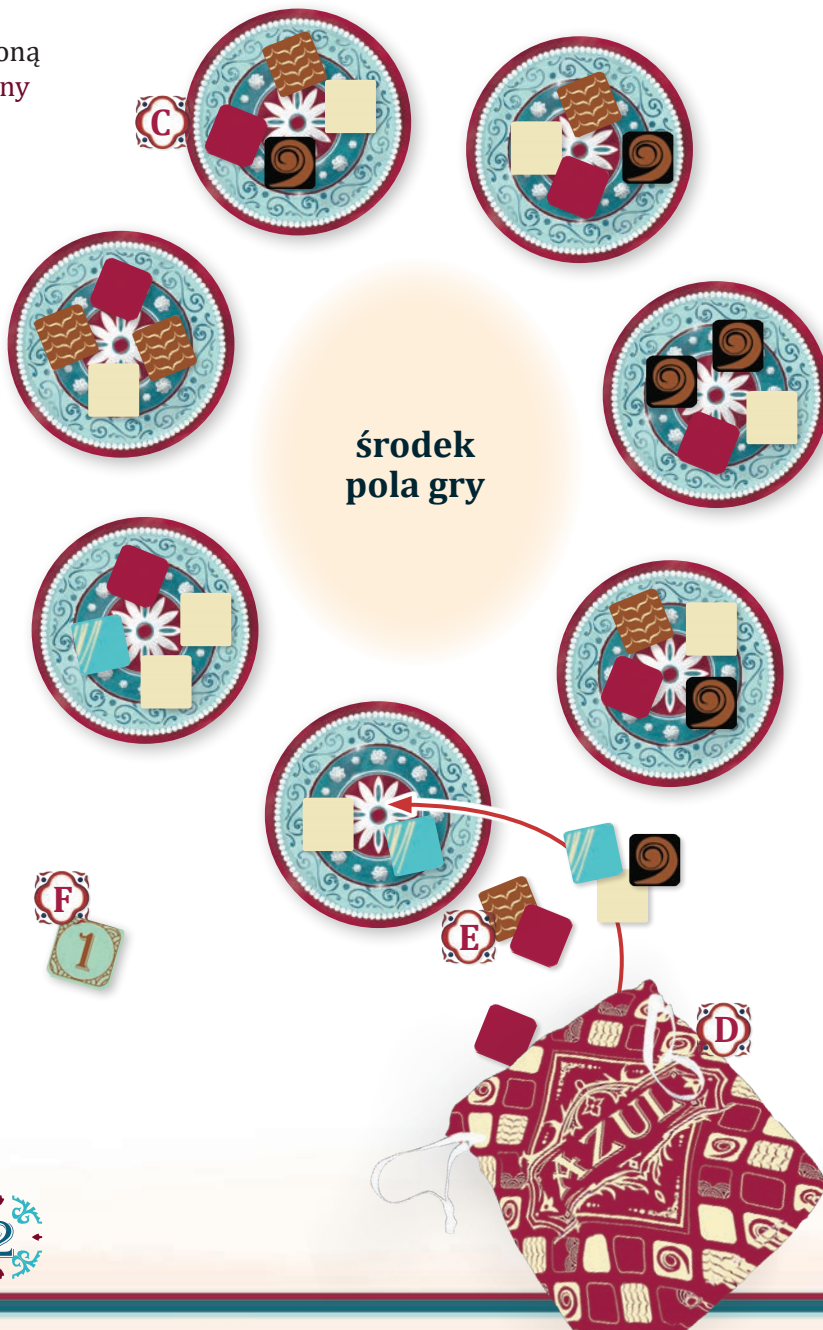
*Niniejsza limitowana edycja jest oparta na zasadach pierwotnej wersji, która skradła serca graczy na całym świecie. Tym razem zamiast ozdabiania pałacu pięknymi mozaikami będziecie tworzyć niezwykle pudełka z czekoladkami. Płytki w grze zamieniły się z ceramicznych kafelków na praliny inspirowane wytworami największych mistrzów czekolady na świecie.*

*Elementy gry nie są (niestety) zrobione z czekolady.*

## PRZYGOTOWANIE GRY

1. Daj każdemu graczowi jedną planszę **(A)**. Należy ją ułożyć stroną z kolorowym pudełkiem czekoladek ku górze. (W rozdziale Inny wariant gry opisujemy zasady gry z użyciem szarej strony). Wszyscy musicie grać, używając tej samej strony.
2. Każdy kładzie 1 znacznik punktacji **(B)** na polu „0” toru punktacji na swojej planszy.
3. Ułóż żetony fabryk czekolady **(C)** w okrąg wokół środka pola gry niebieską stroną ku górze:
  - w grze 2-osobowej ułóż 5 żetonów fabryk czekolady,
  - w grze 3-osobowej ułóż 7 żetonów fabryk czekolady,
  - w grze 4-osobowej ułóż 9 żetonów fabryk czekolady.
4. 100 płytek czekoladek (po 20 każdego koloru) **(E)** włóż do woreczka **(D)** i dobrze wymieszaj.
5. Daj płytkę gracza rozpoczynającego **(F)** graczowi, który ostatnio jadł czekoladę. Wylosuj z woreczka i ułóż na każdym żetonie fabryki czekolady po 4 płytki czekoladek.

Niewykorzystane plansze, znaczniki punktacji i żetony fabryk odłóż do pudełka.



## CEL GRY

Zwycięży gracz, który zdobędzie najwięcej punktów na koniec gry. Gra kończy się po zakończeniu rundy, w której co najmniej jeden gracz ukończył poziomy rząd 5 płytek czekoladek w swoim pudełku czekoladek.



## PRZEBIEG GRY

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

- Oferta fabryk
- Układanie płytek czekoladek
- Przygotowanie do kolejnej rundy

### A. Oferta fabryk

Gracz rozpoczynający kładzie płytkę gracza rozpoczynającego w obszarze środka pola gry i wykonuje swoją pierwszą turę. Następnie kolejni gracze wykonują swoje tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara.

W swojej turze musisz wybrać płytki i zabrać je do siebie. Możesz to zrobić na jeden z dwóch sposobów:

- Wz **wszystkie** płytki czekoladek **jednego koloru** z dowolnej fabryki, a pozostałe płytki z tej fabryki przenieś na środek pola gry.

ALBO

- Wz **wszystkie** płytki czekoladek **jednego koloru** ze środka pola gry. Jeśli jesteś pierwszym graczem, który w tej rundzie zabiera płytki ze środka pola gry, musisz również wziąć płytkę gracza rozpoczynającego i położyć ją na skrajnym lewym pustym polu podłogi na swojej planszy. Nie możesz zabrać tylko płytki gracza rozpoczynającego.

Następnie ułóż zabrane płytki w **jednej** z 5 linii wzorów na swojej planszy (pierwsza linia ma 1 pole, na którym możesz trzymać 1 płytkę, a piąta linia ma ich 5).

- Układaj płytki na pustych polach wybranej linii pojedynczo **od prawej do lewej** strony.

- Jeśli w danej linii wzoru są już płytki, możesz do niej dokładać tylko płytki **tego samego koloru**.

*Układaj płytki od prawej do lewej.*

- Kiedy zapełnisz płytkami wszystkie puste pola linii wzoru, linia jest wypełniona. Jeśli zabrałeś więcej płytek, niż możesz położyć na pustych polach wybranej linii, odłóż nadmiarowe płytki na podłogę (zobacz rozdział *Podłoga*).

Twoim celem w tej fazie powinno być wypełnienie jak największej liczby linii wzorów. W kolejnej fazie (układanie płytek czekoladek) będziesz przenosić płytki z wypełnionych linii do odpowiadających im rzędów w pudełku czekoladek, za co zdobędziesz punkty.

### PRZYKŁADOWA PIERWSZA TURA

- W swojej turze Gosia zabiera 2 czarne płytki z jednej z fabryk, a pozostałe dwie przenosi na środek pola gry.
- Maciek zabiera brązową płytkę z innej fabryki, a pozostałe 3 kremowe przenosi na środek pola gry.

- Martyna z kolei bierze 3 kremowe płytki ze środka pola gry. Jest pierwszą osobą zabierającą płytki ze środka, bierze więc też płytkę gracza rozpoczynającego i kładzie ją na skrajnym lewym pustym polu swojej podłogi.

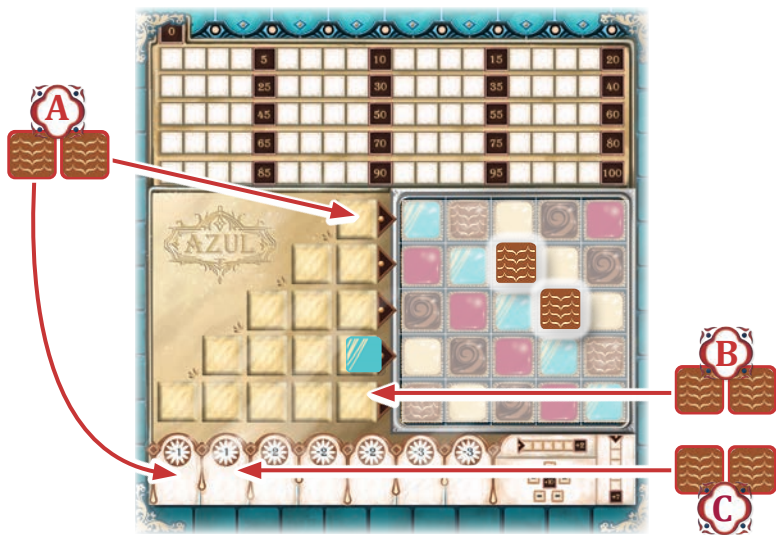
- We wszystkich kolejnych rundach obowiązuje dodatkowa zasada, której musicie przestrzegać: **nie wolno** kłaść płytek danego koloru w linii wzorów, jeśli w odpowiadającym rzędzie w pudełku czekoladek znajduje się już płytka tego koloru.

## Podłoga

Każdą zabraną płytkę, której nie chcesz albo nie możesz położyć na linii wzorów (według zasad), musisz położyć na pustym polu **podłogi**, uzupełniając ją **od lewej do prawej** strony. Pomyśl sobie, że te czekoladki spadły na podłogę podczas układania ich w pudełku i muszą zostać wyrzucone. Płytki z podłogi przynoszą ujemne punkty w fazie układania płytek czekoladek. *Jeśli wszystkie pola na twojej podłodze są już zajęte, odłóż pozostałe upuszczone na podłogę płytki czekoladek do pokrywki pudełka.*

Wykonujcie kolejno swoje tury w tej fazie do momentu, gdy nie będzie już żadnych płytek na środku pola gry ORAZ w żadnej z fabryk.

Następnie przejdźcie do fazy układania płytek czekoladek.



*Przemek bierze 2 brązowe płytki z fabryki i zastanawia się, w której linii wzorów je położyć. Nie może ich położyć w drugiej ani w trzeciej linii, ponieważ w odpowiadających im rzędach w jego pudełku czekoladek są już brązowe płytki. Nie może ich położyć również w czwartej linii, ponieważ znajduje się w niej już 1 niebieska płytka, a płytki w jednej linii zawsze muszą być tego samego koloru.*

*Przemek ma 3 opcje:*

- położyć jedną płytkę w pierwszej linii, a drugą odłożyć na podłogę (A),*
- położyć obie płytki w piątej linii wzorów (B),*
- odłożyć obie płytki na podłogę (C).*



## B. Układanie płytek czekoladek

W tej fazie wszyscy możecie wykonywać akcje równocześnie, ponieważ będziecie przenosić płytki z wypełnionych linii do swoich pudełek czekoladek.

- A)** Sprawdź swoje linie wzorów **od górnej do dolnej**. Przenieś **skrajną prawą** płytkę z każdej **wypełnionej** linii na pole w pudełku tego samego koloru w rzędzie odpowiadającym danej linii. Za każdym razem, gdy przenosisz płytkę, zdobywasz punkty (zobacz rozdział *Punktacja*).



- B)** Odłóż **do pokrywki pudełka** wszystkie płytki z linii wzorów, w których brakuje **skrajnej prawej płytki**.

Kiedy przeprowadzicie powyższe czynności, wszystkie płytki leżące wciąż na **liniach wzorów** waszych plansz pozostają tam do następnej rundy.



- A)** *Druga linia wzorów na planszy Gosi jest wypełniona 2 kremowymi płytkami. Gosia przenosi więc skrajną prawą płytkę z tej linii na kremowe pole w swoim pudełku czekoladek w tym samym rzędzie (zdobywając natychmiast 1 punkt, patrz rozdział Punktacja).*

*Trzecia linia jest niekompletna, więc Gosia ją ignoruje.*

*Następnie przenosi skrajną prawą płytkę z wypełnionej czwartej linii na niebieskie pole w swoim pudełku czekoladek (zdobywając kolejny 1 punkt).*

*Ignoruje też piątą linię, ponieważ jest niekompletna.*

- B)** *Kończy wykonywanie akcji w tej fazie, przenosząc wszystkie płytki z drugiej i czwartej linii wzorów do pokrywki pudełka. Płytki leżące w trzeciej i piątej linii wzorów pozostają na planszy.*

## Punktacja

Każdą płytkę przenoszoną z linii wzorów do pudełka czekoladek (w tym samym rzędzie) musisz zawsze położyć na polu w jej kolorze, za co natychmiast otrzymujesz punkty:

- Jeśli położona płytką **nie przylega** do innych płytek (w pionie lub poziomie), zdobywasz 1 punkt.



*Za położenie tej kremowej płytki otrzymasz 1 punkt.*

- Jeśli jednak położona płytką przylega do jakiegokolwiek innej, postępuj w opisany poniżej sposób:

Najpierw sprawdź, czy płytką przylega **w poziomie** do co najmniej 1 innej płytki. Jeśli tak, policz, ile płytek w tej grupie przylega do siebie poziomo (**włączając właśnie położoną płytkę**). Zdobywasz dokładnie tyle punktów.

*W tym przykładzie za położenie brązowej płytki otrzymasz 3 punkty, ponieważ utworzony rząd składa się z trzech przylegających do siebie płytek (włączając w to nowo położoną brązową płytkę).*



Następnie sprawdź, czy płytką przylega **w pionie** do co najmniej 1 innej płytki. Jeśli tak, policz ile płytek w tej grupie przylega do siebie pionowo (**włączając właśnie położoną płytkę**). Zdobywasz dokładnie tyle punktów.

*W tym przykładzie za położenie niebieskiej płytki otrzymasz 3 punkty, ponieważ w tej grupie połączone są ze sobą w pionie łącznie trzy płytki.*



*W tym przykładzie za położenie brązowej płytki otrzymasz nie tylko 4 punkty za grupę poziomo połączonych płytek, ale również 3 punkty za grupę pionowo połączonych płytek.*



Po podliczeniu wszystkich punktów zdobytych w tej fazie układania czekoladek sprawdź, czy **na twojej podłodze** znajdują się upuszczone płytki. Za każdą płytkę leżącą na podłodze odejmij od wcześniej zdobytych punktów liczbę wskazaną bezpośrednio nad polem podłogi, na którym leży dana płytką.



**Przesuń teraz** swój znacznik na torze punktacji o właściwą liczbę pól w przód albo w tył (znacznik jednak nigdy nie cofa się poniżej 0).

Po podliczeniu punktów zbierz wszystkie płytki ze swojej podłogi i odłóż je do pokrywki pudełka. **Uwaga!** Jeśli na polu swojej podłogi masz płytkę gracza rozpoczynającego, policz za nią punkty tak, jakby była zwykłą płytką. Nie odkładaj jej jednak do pudełka, tylko połóż przed sobą.



*Maciek traci łącznie 8 punktów, ponieważ pierwszych 5 pól jego podłogi jest zajętych (płytką gracza rozpoczynającego też się liczy).*

## C. Przygotowanie do kolejnej rundy

Jeśli nikomu nie udało się ułożyć poziomego rzędu 5 płytek w swoim pudełku czekoladek (zobacz rozdział *Koniec gry*), przygotujcie grę do kolejnej rundy. Uzupełnijcie wszystkie żetony fabryk, kładąc na nich po 4 płytki czekoladek z woreczka (jak na początku gry). Jeśli w woreczku zabraknie płytek, wysypcie do niego zawartość pokrywki pudełka i kontynuujcie uzupełnianie. Następnie rozpocznijcie kolejną rundę gry.

W rzadkim przypadku, jeśli ponownie wyczerpicie zasoby płytek, a w pokrywce pudełka nie ma żadnej lub jest niewystarczająca liczba płytek, rozpocznijcie nową rundę pomimo tego, że nie wszystkie fabryki są uzupełnione.

## KONIEC GRY

Gra kończy się tuż po zakończeniu fazy układania płytek czekoladek, w której co najmniej jeden z was ułożył co najmniej jeden **poziomy** rząd 5 płytek w swoim pudełku czekoladek.

Na koniec gry każdy dolicza do swojego wyniku dodatkowe punkty za osiągnięcie poniższych celów:

- Zdobywasz 2 punkty za każdy ukończony poziomy rząd składający się z 5 płytek.
- Zdobywasz 7 punktów za każdą ukończoną kolumnę składającą się z 5 płytek.
- Zdobywasz 10 punktów za każdy kolor, w którym masz wszystkie 5 płytek w swoim pudełku czekoladek.

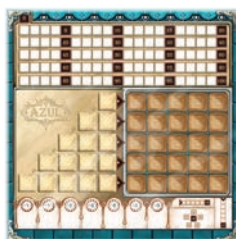


Grę wygrywa gracz, który zdobył łącznie najwięcej punktów. Remis rozstrzygany jest na korzyść tego, kto ukończył więcej poziomych rzędów w swoim pudełku czekoladek. Jeśli nadal jest remis, gracze współdzielą wygraną.

## Inny wariant gry

Jeśli chcecie spróbować trochę innej wersji gry, użyjcie tej strony planszy, na której wszystkie pola w pudełku czekoladek mają ten sam kolor. Zasady są takie same jak w zwykłej grze z wyjątkiem tego, że podczas przenoszenia płytki z linii wzoru do pudełka czekoladek możesz położyć ją na dowolnym pustym polu rzędu odpowiadającego danej linii. Obowiązuje też zasada, że **w każdej pionowej** kolumnie w swoim pudełku czekoladek nie możesz powtórzyć płytki tego samego koloru. Pamiętaj, że również w poziomym rzędzie nie możesz powtórzyć płytki tego samego koloru (zgodnie z zasadami podstawowymi).

**Przypadek szczególny.** W fazie układania płytek czekoladek może się zdarzyć, że nie będziesz mógł przenieść do swojego pudełka czekoladek skrajnej prawej płytki z wypełnionej linii wzorów, ponieważ nie ma pola, na którym (zgodnie z zasadami) można by ją położyć. W takim przypadku musisz natychmiast przenieść **wszystkie** płytki z tej linii wzorów na podłogę (zobacz rozdział *Podłoga*).



## Wariant fabryk specjalnych

Przed rozpoczęciem gry, a następnie na początku fazy C każdej rundy przed wypełnieniem żetonów fabryk potasuj **wszystkie 9** żetonów niebieską stroną ku górze. Następnie ułóż je wokół środka pola gry zgodnie z zasadami przygotowania gry i losowo obróć tyle żetonów, ilu graczy bierze udział w rozgrywce, na złotą stronę (z efektem). Nieużywane w tej rundzie żetony fabryk odłóż na bok.

Zasady są takie same jak w zwykłej grze poszerzone o 5 różnych efektów fabryk specjalnych. Niektóre mogą wpływać na przygotowanie rundy, a inne na jej przebieg.

1. Po przygotowaniu rundy połącz 1 dodatkową płytkę z woreczka na ten żeton.



2. Po przygotowaniu rundy weź po 1 płytkę wskazanego koloru z obu sąsiadujących żetonów fabryk (jeżeli to możliwe) i połącz je na tym żetonie.



3. Gdy gracz bierze płytki z tego żetonu, pozostałe płytki **nie są przenoszone** na środek pola gry, ale zostają na nim.



4. Gdy gracz bierze płytki z tego żetonu, pozostałe płytki **nie są przenoszone** na środek pola gry. Zamiast tego gracz dowolnie rozdziela je i przenosi na dwa sąsiadujące z nim żetony fabryk (niebieskie lub złote). Obowiązuje ograniczenie – płytki jednego koloru muszą być przeniesione na jeden żeton fabryki.



5. Gdy gracz bierze płytki z tego żetonu, pozostałe płytki **są przenoszone** na środek pola gry. Następnie gracz kładzie ten żeton obok swojej podłogi. To specjalne pole podłogi pozostaje u niego do końca rundy. Następna płytką, którą ten gracz musiałby położyć na podłodze, trafia na to specjalne pole i nie daje punktów ujemnych.



**Projekt gry:** Michael Kiesling

**Ilustracje:** Chris Quilliams, Nina Allen

**Produkcja:** Sophie Gravel

**Projekt graficzny:** Nina Allen

**Współpraca zagraniczna:** Andrea Ahlers

**Redakcja:** Pierre-Olivier Gravel



Już po rozgrywce? Podziel się wrażeniami z innymi graczami w grupie **PLANSZOWA REBELIA** FB/groups/planszowarebelia

Żaden fragment tego produktu nie może być powielany bez uzyskania pozwolenia. Prosimy o zachowanie powyższych informacji. Wyprodukowano w Chinach.



**Realizacja:**

© 2022 Plan B Games Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone. 19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0, Kanada.

info@planbgames.com, www.planbgames.com

**Importer/Dystrybucja w Polsce:**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk

www.wydawnictworebel.pl, wydawnictwo@rebel.pl

