



AZUL

GRA MICHAELA KIESLINGA

OGRÓD KRÓLOWEJ

INSTRUKCJA



Król Manuel I zlecił najlepszym portugalskim projektantom ogrodów budowę najbardziej niezwykłego ogrodu dla swojej żony, królowej Marii Aragońskiej.


W *Azul - Ogród Królowej* twoim zadaniem będzie zaaranżowanie wspaniałego ogrodu dla ukochanej żony króla, sadząc w nim piękne rośliny, drzewa i dodając różnorodne dekoracje.

Korzystając z innowacyjnego mechanizmu dobierania zasobów, charakterystycznego dla serii gier *Azul*, musisz starannie wybierać kolorowe płytki, aby udekorować ogród. Tylko najbardziej niesamowici projektanci ogrodów rozwiną się i zdobędą uznanie królowej.

PRZYGOTOWANIE GRY

1. Niech każdy wybierze kolor. Daj graczom:

- 1 **planszę ogrodu (A)**, którą każdy kładzie przed sobą na stole,
- 1 **magazyn (B)**, który każdy kładzie obok swojej planszy ogrodu,
- 1 **planszę fontanny (C)**, którą każdy kładzie na środku swojego ogrodu,
- 3 **jokery (D)**, które każdy kładzie na pustych miejscach swojego magazynu.

2. **Planszę punktacji (E)** połącz na środku stołu, stroną z widoczną ikoną . Złóż **koło obrotowe (F)**, przymocuj je do planszy i ustaw w pozycji startowej. Połącz **znacznik oceny (G)** na górze toru oceny.

3. **Znacznik punktacji (H)** w kolorze każdego gracza połącz na piętnastym polu *toru punktacji*.

4. Włóż do **woreczka (I)** 108 **płytek (J)**.

5. Potasuj 36 **kaflí ogrodu** i stwórz z nich 4 zakryte **stosy rundy**. W zależności od liczby graczy:

- w grze 2-osobowej: ułóż na każdym stosie po 5 kaflí ogrodu,
- w grze 3-osobowej: ułóż na każdym stosie po 7 kaflí ogrodu,
- w grze 4-osobowej: ułóż na każdym stosie po 8 kaflí ogrodu.

Połącz **stos 1. rundy (K)** na środku stołu, tworząc *pulę dostępnych elementów*. Ułóż stosy trzech kolejnych rund (L) w rzędzie, powyżej planszy punktacji.

Wylosuj z woreczka 4 płytki i ułóż je na wierzchnim kaflu stosu 1. rundy (*pola na tym kaflu ogrodu nie są w tym momencie używane*).

6. Z pozostałych kaflí ogrodu utwórz jeszcze jeden stos i postaw go obok stosów rund. Ten stos będzie nazywany *zasobami*. Na jego wierzchu połącz **żeton tarczy (M)**.

7. Połącz **płytkę gracza rozpoczynającego (N)** w puli.

8. Postaw **wieżę (O)** obok planszy punktacji, a **jokery (P)** obok niej.

9. Odłóż na bok **żetony punktów (Q)**. Są używane tylko podczas punktacji.

Niewykorzystane plansze ogrodów, magazyny, plansze fontann i żetony punktów odłóż do pudełka.



CEL GRY

Gra kończy się po przeprowadzeniu punktacji końcowej, po 4. rundzie. Zwycięży ten, kto w trakcie gry zdobędzie najwięcej punktów.

Wzór

Na różnych elementach gry występuje 6 wzorów, które pozwolą ci udekorować ogród królowej.

Każdy wzór pojawia się tę samą liczbę razy w każdym z 6 kolorów.

Każdy z nich ma przypisaną wartość, która określa zarówno:

koszt: , jak i **liczbę punktów:** .

Wzory zostały opracowane w taki sposób, aby ułatwić zapamiętanie wartości każdego z nich (np.: ptak ma 2 skrzydła, 3 motyle, kwiat z 4 płatkami, itd.).



Heksagon

Termin ten odnosi się do każdej kombinacji składającej się ze wzoru i koloru. Heksagony znajdują się na płytkach oraz na kafłach ogrodu.



PRZEBIEG GRY

Gra trwa 4 rundy, a każda z nich składa się z trzech faz:

Faza 1: akcje graczy (*dopóki wszyscy nie spasują*)

Faza 2: punktacja (*4 razy podczas gry*)

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

Grę rozpoczyna najmłodsza osoba. Każdą następną rundę zaczyna gracz posiadający płytkę gracza rozpoczynającego.

FAZA 1: AKCJE GRACZY

W swojej turze wybierz jedną z poniższych akcji:

- Dobierz płytki i kafle ogrodu
- Dołóż płytkę
- Dołóż kafel ogrodu
- Spasuj

Faza 1 jest kontynuowana w kolejności zgodnej z ruchem wskazówek zegara, do czasu, kiedy spasuje ostatni gracz.



A) Dobierz płytki i kafle ogrodu

Wybierz wzór albo kolor spośród tych, które są dostępne w puli. Następnie wykonaj jedną z poniższych czynności:

- weź **WSZYSTKIE** płytki i kafle ogrodu oznaczone wybranym **wzorem**, ale w **różnych kolorach**

ALBO

- weź **WSZYSTKIE** płytki i kafle ogrodu wybranego **koloru**, ale oznaczone **różnymi wzorami**.

Jeśli dwa albo więcej heksagonów jest identycznych, zabierasz tylko jeden (*dowolnie wybrany*) z nich.

Wszystkie zabrane płytki i kafle ogrodu umieść w swoim magazynie. Twój magazyn ma ograniczoną liczbę miejsc: 12 na płytki i 2 na kafle ogrodu. Jeśli nie masz wystarczająco dużo miejsca w swoim magazynie, aby pomieścić wszystkie wybrane heksagony, nie możesz wykonać tej akcji.

- Jeśli wzięłeś co najmniej jedną płytkę ze stosu bieżącej rundy:
 - weź wierzchni kafelek ogrodu ze stosu rundy wraz ze wszystkimi pozostałymi na nim płytkami i umieść ten kafelek bezpośrednio na stole, obok stosu, zwiększając w ten sposób pulę dostępnych elementów;
 - następnie wylosuj z woreczka 4 płytki i ułóż je na wierzchnim kafelku stosu rundy.
- Ponadto, odkryj wszystkie kafle ogrodu leżące w puli, na których nie ma żadnych płytek. Odkryte kafle zawierają symbol pawilonu (*w środku*) oraz heksagonu (*z brzegu*). Te odkryte kafle ogrodu od teraz są dostępne dla wszystkich graczy.

PRZYKŁAD

Monika gra jako pierwsza i decyduje się dobrać płytki i kafle ogrodu. Ma następujące możliwości:

- może zabrać wszystkie heksagony jednego koloru (*np. wszystkie niebieskie płytki*)

ALBO

- zabrać wszystkie heksagony z tym samym wzorem (*np. wszystkie płytki z ptakami*).

Monika wybiera niebieskie heksagony. Bierze 3 niebieskie płytki i umieszcza je na pustych miejscach w swoim magazynie. Dobrała płytki ze stosu rundy, więc musi przenieść wierzchni kafel ogrodu obok stosu, do puli, nie zdejmując leżącej na niej płytki z ptakiem. Następnie uzupełnia wierzchni kafel ogrodu na stosie 4 płytkami wylosowanymi z woreczka.



Kamil w swojej turze również decyduje się wziąć heksagony. Wybiera wszystkie płytki z ptakami, ale może wziąć tylko jedną płytkę z żółtym ptakiem. Decyduje się więc na zabranie płytki z żółtym ptakiem z kafła ogrodu, na którym jest tylko jedna płytkę.

Bierze też zieloną płytkę z ptakiem, w wyniku czego musi również zdjąć wierzchni kafel ogrodu, wraz z leżącymi na nim płytkami, ze stosu i ułożyć go na stole, w puli. Następnie uzupełnia stos płytkami.

Na koniec odwraca pusty kafel ogrodu awerssem do góry i kończy swoją turę.



W tej turze Agata może zabrać odkryty kafel ogrodu, jeśli wybierze wzór drzewa albo jasnozielony kolor.



B) Dołóż płytkę

Wybierz płytkę ze swojego magazynu i zapłać jej koszt, aby umieścić ją w swoim ogrodzie.



Płacenie kosztu:

Każdy wzór pojawiający się na płytkach albo kaflach ogrodu ma swój własny koszt, określony w górnej części planszy ogrodu.

Zapłać ten koszt, **odrzucając z magazynu** wskazaną liczbę płytek i/lub kafli ogrodu, włącznie z wybraną płytką albo kaflem ogrodu, który chcesz położyć na planszy. Odrzucone heksagony muszą:

- mieć **taki sam wzór**, co płytkę albo kafel ogrodu, który chcesz położyć, ale być **innego koloru** (*każdy od siebie oraz od kafelka, za który płacisz*) **ALBO**
- być **tego samego koloru**, co płytkę albo kafel ogrodu, który chcesz położyć, ale **mieć inny wzór** (*każdy od siebie oraz od kafelka, za który płacisz*).

Odrzucone płytki wrzucaj do wieży, a odrzucone kafle ogrodu wsuń zakryte pod spód stosu zasobów.

Płacenie jokerami:

Jeśli w magazynie nie masz wystarczającej liczby płytek oraz/ albo kafli ogrodu o wymaganym wzorze albo kolorze, albo nie chcesz ich użyć, możesz zapłacić za pomocą jokerów.

Za każdy wymagany heksagon, poza jednym, możesz odrzucić jednego jokera. Musisz jednak użyć i położyć w ogrodzie co najmniej jeden heksagon (*nie możesz kłaść jokerów w ogrodzie*). Odrzucone jokery odłóż do puli pozostałych jokerów.

Monika chce położyć w swoim ogrodzie płytkę z niebieskim motylem. Koszt umieszczenia motyla wynosi 3. Oprócz niebieskiego motyla, którego chce umieścić w swoim ogrodzie, Monika musi wziąć z magazynu i odrzucić 2 inne heksagony, spełniające poniższe wymagania:



- ✓ ten sam wzór, ale inny kolor



- ✓ ten sam kolor, ale inny wzór



- ✓ joker zastępuje dowolny heksagon

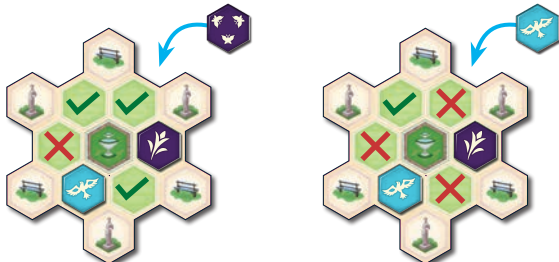


- ✗ heksagony nie mogą być takie same



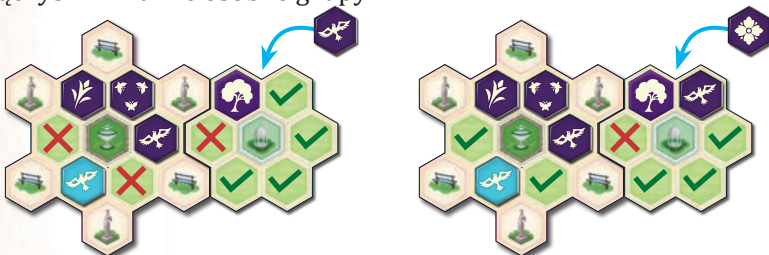
Wybraną płytkę musisz umieścić na wolnym polu (*niezajętym przez heksagon albo element ogrodu*) w twoim ogrodzie:

- nie sąsiadującym z żadnym innym heksagonem, **ALBO**
- przylegającym do jednego albo więcej heksagonów. W tym przypadku wzór **albo** kolor płytki musi być taki sam, jak **co najmniej jednego** z sąsiednich heksagonów, ale nie może być identycznym heksagonem.

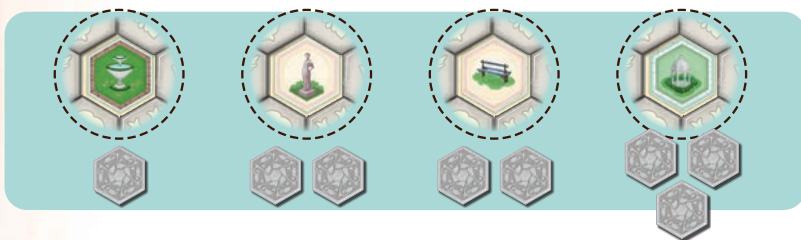


Gdy co najmniej dwa heksagony o takich samych wzorach **albo** kolorach (*ale nie obu jednocześnie*) sąsiadują ze sobą, tworzą **grupę**. Jeden heksagon może być częścią grupy ze względu na swój wzór, a także być częścią innej grupy ze względu na kolor.

Uwaga: nie wolno tworzyć albo rozszerzać grupy, która zawiera 2 identyczne heksagony (*tego samego koloru i wzoru*) - niezależnie od tego czy heksagon dokładasz bezpośrednio do grupy, czy łączysz nim dwie osobne grupy.



Jeśli całkowicie otoczysz fontannę, posąg, ławkę lub pawilon, otrzymujesz jokery z puli jokerów w liczbie zależnej od rodzaju otoczonego elementu. Otrzymane jokery musisz natychmiast umieścić w swoim magazynie. Jeśli nie masz wystarczająco dużo miejsca w magazynie, nadmiarowe jokery przepadają. Jokery nie są limitowane. Jeśli nie ma już dostępnych jokerów w zasobach, użyj dowolnego innego zamiennika.



Uwaga: jeśli w trakcie gry opróżnicie woreczek, wysp do niego wszystkie płytki z wieży. W rzadkim przypadku, kiedy woreczek jest pusty i nie ma już płytek w wieży, kontynuujcie grę z mniejszą liczbą płytek albo nawet bez nich. W tym ostatnim przypadku odkryj wszystkie puste kafle ogrodu ze stosu i ułóż je w puli dostępnych elementów.

C) Dołóż kafel ogrodu

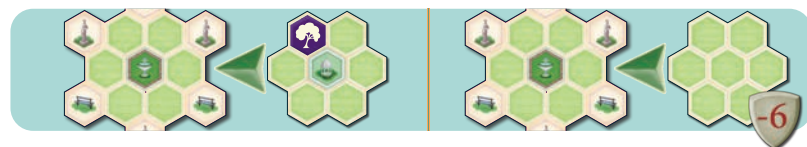
Kafle ogrodu zapewniają 5 albo 7 pól na płytce. Aby dołożyć kafel:

- wybierz kafelek ogrodu ze **swojego magazynu** i zapłać jego koszt (*patrz Płacenie kosztu, str. 4*)

ALBO

- weź zakryty kafelek ogrodu (*zapewniający 7 wolnych pól*) ze stosu zasobów i cofnij swój znacznik na torze punktacji o 6 pól (*nie możesz mieć mniej punktów niż 0*). Nie możesz go odwrócić!

Umieść wybrany kafelek na pustym polu wokół swojej planszy fontanny, w dowolnie wybranej orientacji, stosując się do zasad rozmieszczania obowiązujących przy dokładaniu płytek (*patrz lewa kolumna*).



D) Spasuj

Możesz spasować, jeśli nie chcesz dobierać ani dokładać więcej heksagonów lub kafli. **Musisz** spasować, jeśli nie możesz wykonać żadnej z powyższych akcji. Po spasowaniu możesz odrzucić dowolną liczbę heksagonów ze swojego magazynu, otrzymując za to tyle **punktów ujemnych**, ile warte są odrzucone heksagony.

Jeśli jesteś pierwszym graczem, który spasował, otrzymujesz płytkę gracza rozpoczynającego. Połóż ją obok swojej planszy i przesuń swój znacznik na torze punktacji w tył o 1 miejsce. Po spasowaniu nie możesz wykonywać już żadnych akcji do końca aktualnie toczącej się fazy. Gdy wszyscy gracze spasują, 1. faza kończy się.

Faza 2: Punktacja

Zaczynając od gracza posiadającego płytkę gracza rozpoczynającego, obliczcie swoje wyniki rundy. Koło obrotowe wskazuje 3 punktowane wzory albo kolory dla danej rundy. Za każdy heksagon w swoim ogrodzie pasujący do wzoru albo koloru wskazanego przez koło, zdobywasz określoną liczbę punktów. Ten sam heksagon może punktować dwukrotnie (*za wzór i za kolor*). Następnie każdy gracz zdobywa 1 punkt za każdy **widoczny pawilon** w swoim ogrodzie. Gdy wszyscy gracze zdobędą punkty, faza 2 dobiega końca.

Tor punktacji jest ciągły. Po przekroczeniu pola „0” weź odpowiedni żeton punktów, abyś mógł śledzić swój całkowity wynik.

Faza 3: Przygotowanie do następnej rundy

Przekręć koło obrotowe zgodnie z ruchem wskazówek zegara, do następnej pozycji wyznaczonej liniami. Odrzuć do wieży wszystkie pozostałe płytki z kafli ogrodu, leżące w dostępnej puli. Zakryj odkryte kafle ogrodu w puli, po czym odłóż je wszystkie na stos zasobów.

Umieść stos następnej rundy w dostępnej puli. Wylosuj z woreczka 4 płytki i ułóż je na wierzchnim kafle ogrodu na stosie rundy.

Gracz posiadający płytkę gracza rozpoczynającego, odkłada ją do puli i rozpoczyna kolejną rundę.

KONIEC GRY

Gra kończy się po podliczeniu punktów w drugiej fazie czwartej rundy. Po jej zakończeniu przeprowadźcie punktację końcową.

PUNKTACJA KOŃCOWA

Wszyscy odrzucają elementy ze swoich magazynów, licząc za nie punkty. Każdy niewykorzystany joker wart jest 1 punkt. **Każdy** niewykorzystany heksagon (*plytka lub kafel*) przynosi ujemne punkty adekwatnie do wartości swojego wzoru (*drzewo = -1, ptak = -2, itd.*).

Na torze oceny zilustrowano 6 kolorów, po których następują 6 wzorów. Przesuwaj znacznik oceny na kolejne pola toru oceny, rozpoczynając od góry (*pierwszy jest niebieski heksagon*) w dół.


Każdy gracz podlicza punkty za każdą grupę **co najmniej 3 heksagonów** w swoim ogrodzie, odpowiadających aktualnie rozpatrywanej kategorii na torze oceny. Nie ma ograniczeń co do liczby grup, które uwzględnia się przy ocenie danej kategorii. Grupa jest punktowana przez zsumowanie punktów za każdy heksagon w tej grupie, adekwatnie do jego wzoru (*patrz wartości po prawej stronie planszy punktacji*).

Ponadto, każda grupa wielkości 6 heksagonów daje ci 6 dodatkowych punktów.



Grę zwycięża ten, kto po zakończeniu punktacji końcowej zdobył najwięcej punktów. W przypadku remisu o pierwsze miejsce jest kilku zwycięzców!

INNY WARIANT GRY

Aby urozmaicić grę, podczas przygotowania gry obróć planszę punktacji symbolem  ku górze i złóż koło obrotowe po tej stronie. Wszystkie zasady są takie same, jak opisano w instrukcji, z następującymi wyjątkami:



» w drugiej fazie wzory punktują inaczej,

» podczas punktacji końcowej przyznawanych jest więcej dodatkowych punktów.



Przykład punktacji końcowej

Kamil podlicza swój ostateczny wynik i odpowiednio przesuwają swój znacznik na torze punktacji.

Zaczyna od swojego magazynu:



Następnie podlicza punkty za ogród:



Uwaga: te dwie płytki tworzą grupę składającą się z 2 heksagonów. Tak mała grupa nie jest punktowana, ponieważ oceniane są tylko grupy składające się z co najmniej 3 heksagonów.

Realizacja:



© 2022 Plan B Games Inc.
Wszelkie prawa zastrzeżone.
19 rue de la Coopérative
Rigaud, QC J0P 1P0, Kanada
info@planbgames.com
www.planbgames.com

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

Grę polecają:



STOPKA REDAKCYJNA

rebel

Importer/Dystrybucja w Polsce:

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
www.wydawnictworebel.pl
wydawnictwo@rebel.pl

Autor gry: Michael Kiesling
Produkcja: Sophie Gravel
Rozwój: Martin Bouchard, André Bierth, Moritz Thiele, Anh Tú Tran

Kierownik artystyczny: Sophie Gravel
Ilustracje: Chris Quilliams
Projekt graficzny: Tarek Saoudi, Nina Allen
Modele 3D: Tarek Saoudi
Edycja: Martin Bouchard
Tłumaczenie: Marta Syc
Korekta: Przemysław Korzeniewski, Monika Syc