

Автор игры **Тцуёси Хасигути**

5211



СПЕЦИАЛЬНОЕ ИЗДАНИЕ

ПРАВИЛА ИГРЫ



Эта карточная игра недаром называется Азул 5211! Механизм игры зашифрован в названии. Игроки получают по 5 карточек на руки и будут играть сперва две, а потом дважды по одной карточке из доставшихся. Главное – поймать удачу за хвост и суметь выложить как можно больше карточек определённого цвета, но не больше указанного числа для текущего состава игроков.

Состав игры:

Игровые карточки – 100 шт. (по 20 каждого из 5 цветов), каждый цвет включает 5 карточек со значком петушка* и ценностью 1 очко, 6 ценностью 2 очка, 5 ценностью 3 очка, 2 ценностью 4 очка, 1 ценностью 5 очков и 1 ценностью 6 очков.

Подготовка к игре:

Тщательно перемешайте игровые карточки. Посмотрите таблицу справа. В зависимости от количества игроков, уберите случайным образом (не подглядывая) указанное в таблице количество карточек в коробку. Они предстоящей игре участвовать не будут.

Раздайте игрокам по 5 карточек лицом вниз. Показывать свои карточки другим игрокам нельзя. Остальные карточки, лицом вниз, поместите стопкой на столе так, чтобы всем было удобно до них дотянуться. Это общая стопка.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ:	
количество игроков	уберите карточки
2	10
3	13
4	0
5	15

Цель игры:

Игра продолжается несколько раундов. Каждый раунд состоит из трёх **частей**, во время которых игрок успеет сыграть 4 карточки: 2 во время первой части и по одной во время второй и третьей. В конце **каждой части** игрок подбирает в свою руку из общей стопки недостающее до 5 количество карточек.

В конце **раунда** происходит подсчёт очков. Достаточно ли количество сыгранных карточек со значком петушка? Если нет – какой цвет преобладает?

Игра продолжается до тех пор, пока общая стопка не закончится, а у игроков не останется на руке по 1 карточке.

Побеждает игрок с наибольшим количеством победных очков.

*Петушок в португальских легендах – символ справедливости, судьбы и чуда.

Ход игры:

1. Сыграть карточки из руки

Первая часть

Игроки одновременно берут карточки в руку, смотрят, что им досталось, выбирают 2 и кладут их перед собой лицом вниз. Когда все игроки совершили свой выбор, выложенные карточки одновременно переворачиваются на всеобщее обозрение. Игроки добирают недостающее до 5 количество карточек из общей стопки в руку. Порядок, в котором игроки будут добирать карточки, неважен.

Вторая и третья части

Теперь игроки выбирают по одной карточке из руки и кладут перед собой лицом вниз.

Открывают одновременно, так же, как и при игре первой части.

Добирают недостающие до 5 карточки из общей стопки.

В конце третьей части у игроков будет по 4 открытые карточки перед ними на столе и по 5 в руке.

2. Подсчёт очков в конце раунда

Когда 3 части раунда сыграны, начинается подсчёт очков. Карточки, которые принесут победные очки в этом раунде, игроки положат рядом с собой стопкой лицом вниз. Сыгранные карточки, не приносящие очков, отправьте в сброс. Приступайте к следующему раунду.

Подсчёт очков осуществляется так:

2.1 – Сколько всеми игроками сыграно карточек со значком петушка?

2.2 – Если карточек со значком петушка сыграно меньше, подсчитайте количество карточек преобладающего цвета.

2.1 – Карточки со значком петушка

Если игроки суммарно выложили количество карточек петушка равное или большее количеству игроков +2, то в этом раунде победные очки принесут только карточки со значком петушка. См. таблицу справа. Игроки, сыгравшие такие карточки, кладут их рядом с собой стопкой лицом вниз. Остальные сыгранные карточки отправляются в сброс. Начинается следующий раунд.

ЗНАЧКИ ПЕТУШКА

Игроки	Карточки
2	4
3	5
4	6
5	7

Пример:

В игре на четверых игроки сыграли 6 карточек со значком петушка. В этом раунде учитываются только карточки со значком петушка.



2.2 — Карточки преобладающего цвета

Если карточек со значком петушка сыграно меньше, чем количество игроков +2, надо подсчитать карточки преобладающего цвета. Посчитайте, сколько карточек каждого цвета выложено всеми игроками. Карточки со значком петушка тоже участвуют в подсчёте. В определении преобладающего цвета **цифра в углу** карточки **не учитывается** – она понадобится только при итоговом подсчёте очков. Игроки забирают сыгранные ими карточки преобладающего цвета и кладут их рядом с собой стопкой лицом вниз. Остальные сыгранные карточки отправляются в сброс. Начинается следующий раунд.

Внимание! При подсчёте преобладающего цвета игроки могут столкнуться с двумя вариантами развития игры:

- одинаковое количество карточек двух (или более) преобладающих цветов
- превышение лимита цвета

Лимит цвета

Если карточек преобладающего цвета всеми игроками выложено больше, чем количество игроков +3, то этот цвет **не принесёт** победных очков в этом раунде. Карточки этого цвета отправляются в сброс.

Теперь определите преобладающий цвет оставшихся на столе карточек и не превысили ли они лимит цвета. См. таблицу справа.

ЛИМИТ ЦВЕТА

Игроки	Лимит
2	5
3	6
4	7
5	8

Пример:

В игре на четверых игроки сыграли 8 карточек зелёного цвета. Зелёный мог бы стать преобладающим цветом, но количество карточек превысило лимит (для 4-х игроков равный 7) и все зелёные карточки необходимо сбросить. Теперь преобладающим цветом стал жёлтый и только жёлтые карточки принесут победные очки в конце игры.

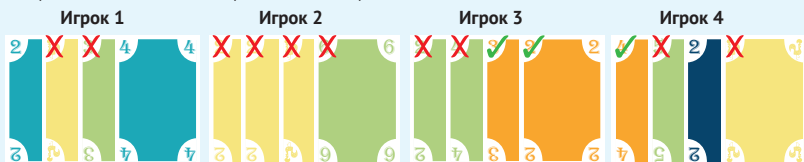


Равное количество карточек преобладающих цветов

Если всеми игроками сыграно одинаковое количество карточек двух или более преобладающих цветов, то все карточки этих цветов надо отправить в сброс. Теперь определите преобладающий цвет оставшихся карточек. Если преобладающего цвета найти не удастся, значит, победных очков никто не получит.

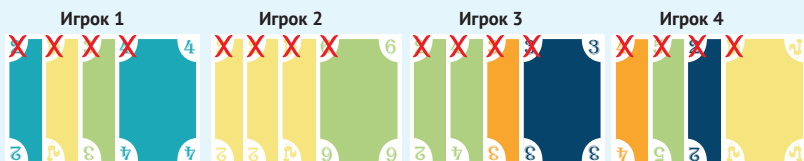
Пример 1:

Выложено по 5 карточек жёлтого и зелёного цвета. Они уходят в сброс. Следующий преобладающий цвет – оранжевый. Он принесёт победные очки.



Пример 2:

Здесь преобладающие жёлтый и зелёный отправляются в сброс, но среди остальных цветов нельзя определить преобладающий – у синего, оранжевого и бирюзового тоже выложено одинаковое количество карточек. Они тоже уходят в сброс, не принося победных очков никому из игроков.



Окончание игры

Когда общая стопка закончится, сыграйте последний раунд, естественно, без добора карточек между его частями. Последняя карточка из руки отправляется в сброс. Подсчитайте очки в конце раунда.

Победа

Игроки подсчитывают сумму очков, указанных в углу карточек, собранных в личную стопку во время игры. Значок петушка принесет 1 очко. В случае ничьей побеждает игрок, набравший больше карточек. Если и карточек поровну – радуйтесь победе вместе.

«Длинный» вариант игры

Договоритесь, что победителем станет игрок, первым набравший 50 или даже 100 победных очков. Тогда каждый раз, когда общая стопка опустеет и вы подсчитаете полученные очки – запишите результат каждого игрока. Победит первый, набравший нужную сумму очков.

Над игрой работали:

Автор игры: Тцуёси Хасигути

Продюсер: Софи Грэвел

Разработка: Питер Эггерт, Катя Волк,
Андрэ Бирф & Мориц Тиль

Арт-директор: Софи Грэвел

Иллюстратор: Крис Куильямс

Графический дизайн: Марис Хеберт-Лемаир,
Даник Ренау



© 2020 Plan B Games Inc.
19 rue de la Coopérative
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

Plan B Games Europe GmbH
Am Römerkastell 10
70376 Stuttgart
Germany

All rights reserved.
No part of this product may be reproduced
without specific permission.
Retain this information for your records.
Made in Germany.

GALLERY
OUCHI

Разработано:



www.planbgames.com
info@planbgames.com