

A highly decorative, symmetrical frame in shades of blue, gold, and white. It features intricate scrollwork, floral motifs, and a central four-petaled flower. The frame is set against a background of colorful geometric tiles in yellow, red, green, and purple, with a light-colored floral pattern in the background.

AZUL

ЛЕТНИЙ ДВОРЕЦ

ПРАВИЛА ИГРЫ



NEXT MOVE



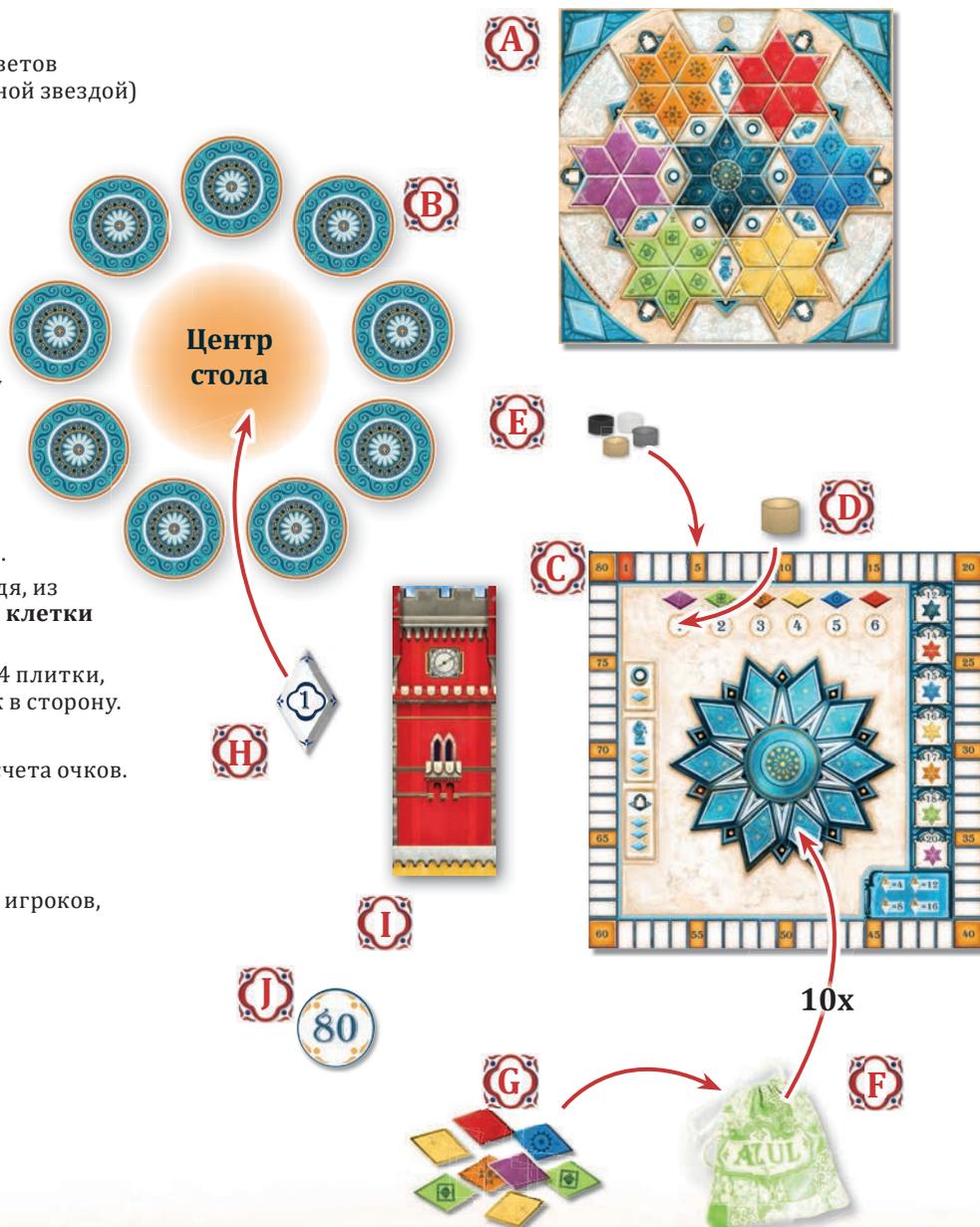
На рубеже 16-го века король Мануэль I поручил величайшим мастерам Португалии построить грандиозные здания. После завершения строительства дворцов Эворы и Синтры, король пожелал построить летний дворец в честь самых известных членов королевской семьи. Работа предназначалась для самых талантливых ремесленников – чье мастерство соответствует великолепию, которого заслуживает королевская семья. К сожалению, король Мануэль I умер еще до начала строительства.

Игроки возвращаются в Португалию, чтобы выполнить задачу, за которую никто не взялся. Как мастер-ремесленник, вы должны использовать лучшие материалы для создания летнего дворца, тщательно избегая лишней траты запасов ценных ресурсов. Только лучшие смогут выполнить эту задачу, чтобы почтить португальскую королевскую семью.

Подготовка

1. Каждый игрок выбирает **планшет игрока (A)** одного из цветов (который указан цветным кругом между оранжевой и красной звездой) и кладет его перед собой цветной стороной вверх.
2. Сформируйте круг из **дисков Складов (B)** в центре стола:
 - Для 2 игроков положите 5 дисков.
 - Для 3 игроков положите 7 дисков.
 - Для 4 игроков положите 9 дисков.
3. Положите **поле подсчета очков (C)** рядом с дисками Складов.
4. Положите большую круглую **фишку раунда (D)** на клетку первого раунда. Эта фишка показывает не только раунд, который сейчас идет, но и цвет джокеров, про которые будет объяснено на следующей странице. В первом раунде джокерами будут фиолетовые плитки.
5. Каждый игрок берет **фишку подсчета очков (E)** своего цвета и ставит ее на клетку «5» шкалы поля подсчета очков.
6. Положите в **мешочек (F)** 132 плитки **(G)**. Возьмите, не глядя, из мешочка 10 плиток и разместите их случайным образом, на **клетки запаса**, изображенные в центре поля подсчета очков.
7. Положите на каждый из используемых дисков Складов по 4 плитки, взятых случайным образом из мешочка. Отложите мешочек в сторону.
8. Положите **фишку первого игрока (H)** в центр стола.
9. Поставьте башню **(I)** между дисками Складов и полем подсчета очков.
10. Отложите жетоны «80 очков» **(J)** в сторону, они будут использоваться при подсчете очков.

Верните обратно в коробку все не используемые планшеты игроков, фишки подсчета очков и диски складов.



ЦЕЛЬ ИГРЫ

Игрок, набравший больше всех очков к концу игры, побеждает. Игра заканчивается после 6 раундов и финального подсчета очков.

ХОД ИГРЫ

Каждый раунд состоит из следующих фаз:

Фаза 1: Получение плиток

Фаза 2: Размещение плиток и получение очков

Фаза 3: Подготовка к следующему раунду (пропустите эту фазу в последнем раунде)

Самый молодой игрок начинает игру, затем ход передается по часовой стрелке. Каждый игрок сделает несколько ходов в каждом раунде.

ЦВЕТ ДЖОКЕРА

Каждому раунду соответствует один из шести цветов плиток указанный на шкале раундов планшета подсчета очков. Фишка раунда показывает, плитки какого цвета являются джокерами в текущем раунде. Плитки этого цвета могут быть полезны, так как в текущем раунде ими можно заменить плитки любого другого цвета.

Примечание: цвет джокеров меняется каждый раунд. Свойства сохраненных джокеров в следующем раунде утрачиваются.



ФАЗА 1: ПОЛУЧЕНИЕ ПЛИТОК

В свой ход, вы **должны** взять плитки. Чтобы сделать это у вас есть два варианта:

А) Взять **все плитки одного цвета**, которые не являются джокером этого раунда, с одного из дисков Складов и положить их рядом со своим планшетом игрока. Передвиньте все оставшиеся фишки с этого диска Склада на центр стола.

Если при этом на диске Склада лежала одна или несколько плиток джокеров, вы **должны** взять дополнительно одну (и только одну) плитку джокера.

Если на выбранном диске Склада лежат только плитки джокеров, вы можете взять только **одну** плитку джокера.

В) Взять **все плитки одного цвета**, которые не являются джокером этого раунда, с центра стола и положить их рядом со своим планшетом игрока. Если при этом в центре стола лежит одна или несколько плиток джокеров, вы **должны** взять дополнительно **одну** плитку джокера. Если в центре стола лежат только плитки джокеров, вы можете взять только **одну** плитку джокера.

или

Если вы – первый игрок в этом раунде, который забирает плитки с центра стола, возьмите жетон первого игрока и положите его рядом со своим планшетом игрока. Передвиньте свою фишку подсчета очков на шкале подсчета очков назад на столько клеток, сколько плиток вы взяли в этот ход, но не дальше клетки 1 . Если ваша фишка подсчета очков уже находится на первой клетке шкалы подсчета очков, вы можете брать плитки с центра стола без перемещения своей фишки назад.

ФИШКА ПЕРВОГО ИГРОКА

Игрок обладающей фишкой первого игрока, первым, начнет размещать плитки на своем планшете в фазу 2. И в следующем раунде он будет первым выбирать плитки с дисков Складов.

После того как вы положите плитки рядом со своим планшетом игрока, ход передается следующему игроку по часовой стрелке.

ПРИМЕР ХОДА

В первом раунде джокерами являются фиолетовые плитки.



Инна берет две красные плитки с диска Склада. Так как на диске нет плиток джокеров, она не может взять другие плитки. Оставшиеся желтые плитки она перемещает в центр стола.

Юля берет зеленую плитку с другого диска Склада. Так как на диске есть плитки джокеров, она также берет одну фиолетовую плитку, а оставшиеся две плитки она перемещает в центр стола.

Анатолий берет три желтые плитки с центра стола. Дополнительно он получает плитку джокера. Так как он первый игрок, который взял плитки с центра стола, он должен также взять фишку первого игрока и передвинуть свою фишку подсчета очков на 4 клетки назад (по количеству фишек, которые он взял).



Фаза 1 заканчивается, когда на центре стола и всех дисках складов не останется ни одной плитки.

ФАЗА 2: РАЗМЕЩЕНИЕ ПЛИТОК И ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ

Начинает фазу первый игрок. В свой ход он проверяет, набралось ли у него достаточное **количество** плиток **нужного цвета**, чтобы разместить их на своем планшете игрока. Если нужное количество плиток набралось, игрок размещает **одну** из этих плиток на соответствующей клетке своего планшета.

Остальные необходимые для размещения плитки, игрок сбрасывает в **башню** (смотрите пример А и В на странице 5). Затем ход передается по часовой стрелке. Это процесс повторяется до тех пор, пока игроки могут или хотят размещать плитки на своих планшетах.

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ ПЛИТОК:

- Вы можете размещать только те плитки, которые лежат рядом с вашим планшетом игрока.
- Плитки могут быть размещены только на клетках в форме ромба на вашем планшете игрока. Не размещайте плитки на колоннах, статуях или окнах.
- Вы можете размещать плитки только на пустых клетках.
- Клетки образуют форму звезды. Цвет звезды показывает цвет плиток, которые могут быть размещены на ее клетках. Цифры на клетках показывают, сколько плиток вы должны потратить, чтобы разместить **одну** плитку на этой клетке. Все остальные плитки необходимые для размещения на этой клетке, должны быть сразу же сброшены в башню.
- На звезде по центру планшета игрока нет указания, какой цвет плитки там должен располагаться, но все 6 плиток на этой звезде должны быть **разного цвета**.
- Плитки, которые вы не расположили во время своего хода, остаются лежать рядом с вашим планшетом игрока.



ИСПОЛЬЗОВАНИЕ ДЖОКЕРОВ

Если у вас нет необходимого количества плиток или вы не хотите использовать все свои плитки определенного цвета, вы можете использовать вместо них джокеры текущего раунда. В этом случае вы должны иметь как минимум **одну** плитку цвета, который вы хотите разместить. Все остальные необходимые для размещения на клетке плитки сбрасываются в башню.

СОВЕТ ПРИ ИСПОЛЬЗОВАНИИ ПЛИТОК ДЖОКЕРОВ:

Джокеры могут заменять любой другой выбранный цвет. В этом случае вы должны объединять их с плитками цвета, соответствующего цвету клетки, на которой вы хотите разместить плитку (смотрите пример С-Е на странице 5).

Выкладывать джокер на клетку другого цвета планшета игрока нельзя. Их можно сбрасывать в башню, заменяя недостающие плитки других цветов. Плитки джокеров могут быть расположены на планшете игрока на клетках такого же цвета (смотри справа).

ПРИМЕР:

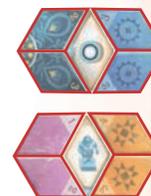
- Анатолий объединяет несколько фиолетовых плиток с зеленой плиткой, и кладет зеленую плитку на клетку «4» зеленой звезды.
- Если он не объединит свои джокеры с другим цветом, он может использовать их для звезды соответствующего цвета, в данном случае фиолетовой.



В обоих случаях, он может расположить плитку на звезде в центре планшета игрока, если этот цвет еще не был представлен там.

Вы также можете получить награду в виде дополнительных плиток из запаса плиток с поля подсчета очков, когда:

- ... заполняете плитками 4 клетки, прилегающие к клетке с колонной. Вы должны тут же взять одну любую плитку по вашему выбору из запаса.
- ... заполняете плитками 4 клетки, прилегающие к клетке со статуей. Вы должны тут же взять две любые плитки по вашему выбору из запаса. Они обе могут быть джокерами, если это возможно.
- ... заполняете плитками 2 клетки, прилегающие к клетке с окном. Вы должны тут же взять три любые плитки по вашему выбору из запаса. Они все могут быть джокерами, если это возможно.



Полученные дополнительные плитки положите рядом со своим планшетом игрока.

Перед началом хода следующего игрока, заполните пустые клетки запаса на поле подсчета очков плитками взятыми случайным образом из мешка. Если мешок пуст, выполните его плитками из башни и продолжите заполнять пустые клетки.

ПОЛУЧЕНИЕ ОЧКОВ

За каждую плитку, которую вы разместите на своем планшете игрока, вы получите одно победное очко. Передвиньте свою фишку игрока на одну клетку вперед по шкале подсчета очков.

Если вы положите плитку рядом с одной или более плитками по соседству, вы получите дополнительно одно победное очко за каждую такую плитку (смотрите примеры В-Е на странице 5). Только клетки, находящиеся друг за другом в звезде, считаются соседними.

Шкала подсчета очков считается бесконечной. Если вы наберете больше 80 очков, возьмите жетон «80 очков» и положите его перед собой. Это поможет легко подсчитать итоговое количество победных очков в конце игры.



ПАС

Если вы не хотите или не можете разместить ни одной плитки в свой ход, вы должны сказать пас. Вы можете выбрать до 4 плиток, которые лежат рядом с вашим планшетом игрока, чтобы перенести их в следующий раунд. Положите их на четыре клетки по углам вашего планшета игрока. Они не дают победных очков.

Любые другие плитки, которые у вас остались необходимо сбросить в башню, при этом вы теряете по 1 победному очку за каждую сброшенную таким образом плитку (смотрите пример F на странице 5). После того как вы объявили пас, вы больше не можете ходить в этом раунде.

ПРИМЕРЫ ПОЛУЧЕНИЯ ОЧКОВ

В первом раунде, джокерами являются фиолетовые плитки.



A

У Инны рядом с ее планшетом игрока лежат 7 синих плиток, которые она может использовать, чтобы разместить плитку на синей звезде на клетке «6». Она использует 6 синих плиток, кладет одну свою синюю плитку на клетку «6» на своей синей звезде, а 5 остальных сбрасывает в башню.

Инна получает 1 победное очко за этот ход.

Оставшуюся одну синюю плитку она может использовать позже. Инна оставляет ее рядом со своим игровым планшетом.



B

У Инны рядом с ее планшетом игрока лежат 3 красных плитки, которые она может использовать, чтобы разместить плитку на красной звезде на клетке «3». Она кладет одну красную плитку на клетку «3» на своей красной звезде, а 2 остальных сбрасывает в башню.

За это она получает 1 победное очко, потому что нет других плиток по соседству с этой клеткой на красной звезде.



C

У Юли рядом с ее планшетом игрока лежат 3 синие и 3 фиолетовых плитки, которые она может использовать, чтобы разместить плитку на синей звезде на клетке «6». Она кладет одну синюю плитку на клетку «6» на своей синей звезде, а 2 синие и 3 фиолетовых плитки сбрасывает в башню. Юля получает 3 победных очка в этот ход, потому что есть 2 другие плитки по соседству с этой клеткой на синей звезде.



D

У Юли рядом с ее планшетом игрока лежат 1 оранжевая, 1 зеленая и 3 фиолетовых плитки. Она использует 3 фиолетовых плитки как джокеры и кладет одну оранжевую плитку на клетку «4» ее оранжевой звезды, сбрасывает 3 фиолетовых плитки в башню и получает 3 победных очка.

Юля решает оставить зеленую плитку на следующий раунд, так как в следующем раунде зеленые плитки будут джокерами.



E

У Анатолия рядом с его планшетом игрока лежат 4 зеленые, 2 красные и 2 фиолетовые плитки джокера. Он кладет одну фиолетовую плитку на клетку «2» его фиолетовой звезды, сбрасывает другую фиолетовую плитку в башню и получает 3 победных очка.

Анатолий оставляет плитки, чтобы использовать их в следующих ходах этого раунда.

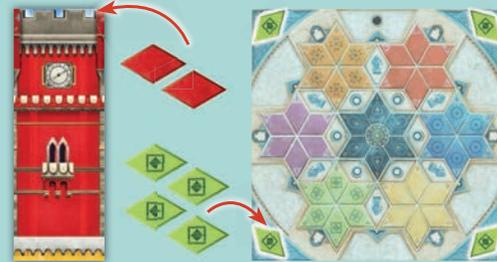


F

У Анатолия рядом с его планшетом игрока лежат 4 зеленые и 2 красные плитки.

Он пасует и так как в следующем раунде зеленые плитки будут джокерами, он оставляет себе 4 зеленые плитки на следующий раунд, размещая их по четырем углам своего планшета игрока.

Оставшиеся 2 красные плитки Анатолий сбрасывает в башню и теряет 2 победных очка на шкале подсчета очков.



ФАЗА 3: ПОДГОТОВКА К СЛЕДУЮЩЕМУ РАУНДУ

Все ниже описанные действия выполняются первым игроком.

Если вы не достигли 6 раунда, передвиньте фишку раунда на клетку следующего раунда. Если же фишка раунда уже стоит на клетке 6 раунда, пропустите все ниже описанные шаги и переходите к концу игры (смотрите следующую страницу).

Заполните все диски Складов по 4 плитки, взятые случайным образом из мешочка.

Если мешочек опустеет, пересыпьте в него плитки из башни и продолжайте заполнять диски Складов.

В редких случаях может случиться так, что опустеет мешочек и не останется плиток в башне, в таких случаях начинайте новый раунд как обычно, несмотря на то, что не все диски Складов полностью заполнены.

Переместите фишку первого игрока на центр стола.

Теперь все игроки берут свои плитки, отложенные на следующий раунд, с углов своих планшетов и кладут их рядом с ним.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра заканчивается после 6 раундов. Игроки проверяют, смогли ли они выполнить определенные цели и отмечают это на шкале подсчета очков.

- Если вы полностью закончили **многоцветную** звезду (в центре вашего планшета игрока), получите 12 очков.
- Если вы полностью закончили **красную** звезду, получите 14 очков.
- Если вы полностью закончили **синюю** звезду, получите 15 очков.
- Если вы полностью закончили **желтую** звезду, получите 16 очков.
- Если вы полностью закончили **оранжевую** звезду, получите 17 очков.
- Если вы полностью закончили **зеленую** звезду, получите 18 очков.
- Если вы полностью закончили **фиолетовую** звезду, получите 20 очков.



- Если вы закрыли **все 1** на всех звездах, получите 4 очка.
- Если вы закрыли **все 2** на всех звездах, получите 8 очков.
- Если вы закрыли **все 3** на всех звездах, получите 12 очков.
- Если вы закрыли **все 4** на всех звездах, получите 16 очков.



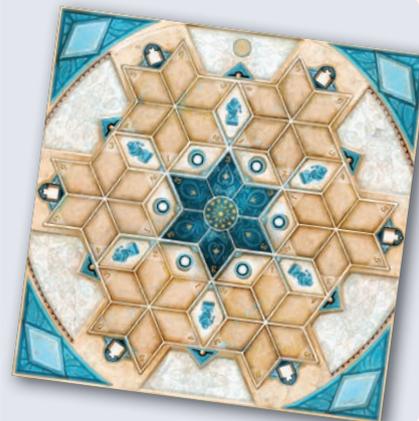
Если после последнего раунда у вас останутся плитки на углах вашего планшета игрока, которые вы не можете использовать, сбросьте их в башню и потеряйте по 1 победному очку за каждую такую плитку.

Игрок, набравший больше победных очков, становится победителем. В случае ничьей, игроки делят победу.

ВАРИАНТ ИГРЫ

Для того чтобы немного изменить игровой процесс, все игроки должны перевернуть свои планшеты игроков на другую сторону с одноцветными звездами. Правила игры остаются прежними, за исключением следующего:

- Во время игры вы сами будете выбирать, какой цвет будет использоваться в звезде (для всех 7 звезд).
 - ◊ Если вы решили делать многоцветную звезду, то все 6 плиток внутри этой звезды должны быть разных цветов, как и в обычной игре.
 - ◊ Если вы решили делать одноцветную звезду, то все плитки должны быть одного цвета.
- Разрешено делать больше одной звезды одного цвета и больше одной многоцветной звезды. Вы будете получать очки за эти звезды, так же как и при обычной игре.
- Обратите внимание, что цифры на звездах на разных сторонах планшета различаются.



НАД ИГРОЙ РАБОТАЛИ



© 2020 Plan B Games Inc.

All rights reserved.

Retain this information for your records.

No part of this product may be reproduced without specific permission.

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC J0P 1P0, Canada

info@nextmovegames.com

www.nextmovegames.com



APL 8712

Автор игры: Михаэль Кислинг

Продюсер: Софи Гравель

Разработка: Питер Еггерт, Катя Волк,
Андре Бьерт, Мориц Тиле

Арт-директор: Софи Гравель

Иллюстрации: Крис Квилльямс

Графическое оформление: Марис Эберт-Лемир

Редактура: Катя Волк

