



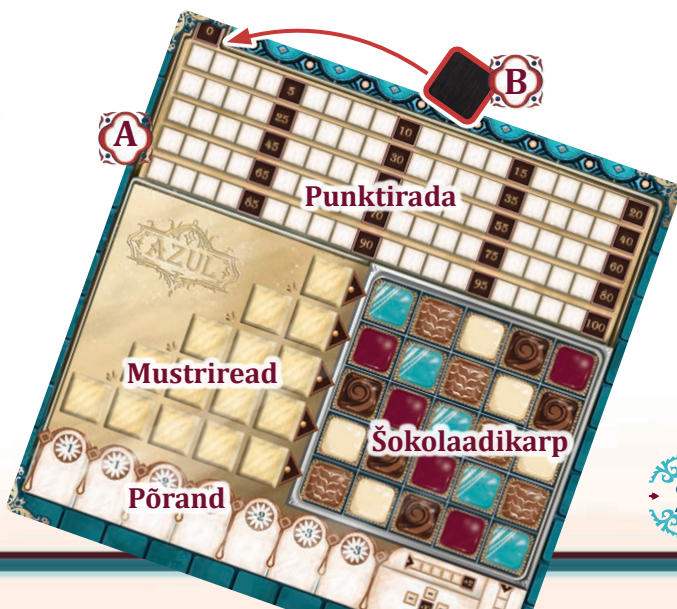
Ühine Azuli maailma parimate šokolaadivalmistajatega ning koosta läbi aegade maitsvaim šokolaadiassortii!

„Azul - Šokolaadimeister” on kolleksionääridele mõeldud piiratud trükk mitmete auhindadega pärjatud mängust „Azul”.

ETTEVALMISTUS MÄNGUKS

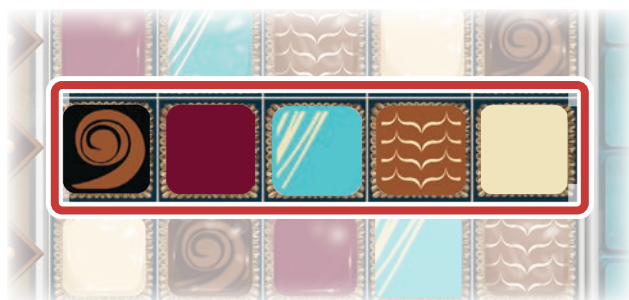
1. Anna igale mängijale mängulaud **(A)**. Mängijad võtavad selle enda ette värviline šokolaadikarp üleval (vaata Mänguvarianti halli poolega üleval). Kõik mängijad kasutavad sama poolt.
2. Iga mängija võtab 1 punktmarkeri **(B)** ning asetab selle punktirajal 0-le.
3. Aseta ümmargused vabrikumärgid **(C)** ringikujuliselt laua keskele:
 - 2 mängijaga 5 vabrikumärki.
 - 3 mängijaga 7 vabrikumärki.
 - 4 mängijaga 9 vabrikumärki.
4. Võta kott **(D)** ja pane sellesse 100 mosaiigitükki **(E)** (20 igast värvist).
5. Mängija, kes söi viimati šokolaadi, võtab alustava mängija märgi **(F)** ning asetab igale vabrikumärgile täpselt 4 pimesi kotist tõmmatud šokolaaditükki..

Üle jäänud mängijate mängulaudad, punktmarkerid ning vabrikumärgid pannakse tagasi mängukarpi.



MÄNGU EESMÄRK

Mängu eesmärgiks on koguda mängu lõpuks enim punkte. Mäng lõppeb pärast vooru, kus vähemalt üks mängija on karpi pannud 5-st järjestikust šokolaaditükist rea.



MÄNGU KÄIK

Mäng kestab mitu vooru, iga voor koosneb kolmest faasist:

- A. Vabrikute toodang
- B. Karpide koostamine
- C. Ettevalmistus järgmiseks vooruks

A. Vabrikute toodang

Alustav mängija asetab alustava mängija märgi laua keskele ning sooritab esimese käigu.

Mäng jätkub päripäeva. Oma käigul võid sa võtta šokolaaditükke järgmisel kahel viisil:

KAS

- a) võta kõik sama värvi šokolaaditükid ühelt vabrikumärgilt ning liiguta kõik ülejäänud tükid mängulaua keskele.

VÕI

- b) võta kõik sama värvi šokolaaditükid laua keskel. Kui sa oled esimene mängija, kes seda teeb, saad sa endale ka alustava mängija märgi, mille paned kõige esimesele vasakpoolsele vabale põrandaruudule.

Seejärel aseta kõik võetud šokolaaditükid **ühele** viiest mustrireast (1. rida mahutab 1 tüki, viies mahutab 5.).

- Aseta tükid ühekaupa valitud ritta **paremalt vasakule**.

- Kui reas on juba mõni šokolaaditükk, võib sinna ritta asetada vaid **sama** värvi tükke.



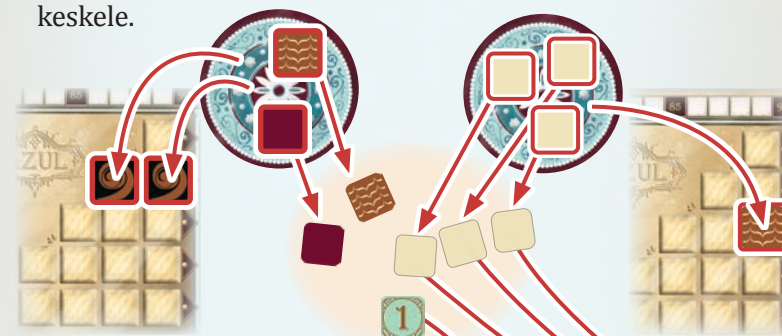
Aseta tükid paremalt vastakule

- Kui kõik mustrireaga kastid on šokolaaditükkidega täidetud, loetakse kogu rida täidetuks. Kui mängijal on rohkem tükke, kui ritta mahub, tuleb kõik ülejäänud tükid asetada põrandale (vt. **põrand**).

Selle faasi eesmärgiks on täita võimalikult palju mustriridasid, kuna järgmises, karpide koostamise faasis, võivad mängijad kasutada karpide koostamisel vaid mustriridades olevaid šokolaaditükke.

ESIMISE KÄIGU NÄIDE

1. Oma käigul võtab Peeter vabrikumärgilt kaks musta šokolaaditükki ning paneb kaks ülejäänud tükki laua keskele.
2. Martin võtab vabrikumärgilt pruuni šokolaaditüki ning paneb ülejäänud 3 valget tükki laua keskele.



3. Andres võtab laua keskel kolm valget šokolaaditükki. Kuna ta on esimene, kes laua keskel tükke võtab, saab ta endale ka esimese mängija märgi ning asetab selle kõige vasakpoolsemale vabale põrandaruudule.



- Hilisemates voorudes tuleb arvestada ka reegluga: kui karbi samal real on juba mõni šokolaaditükk, **ei tohi** sama värvi tükki mustri ritta asetada.

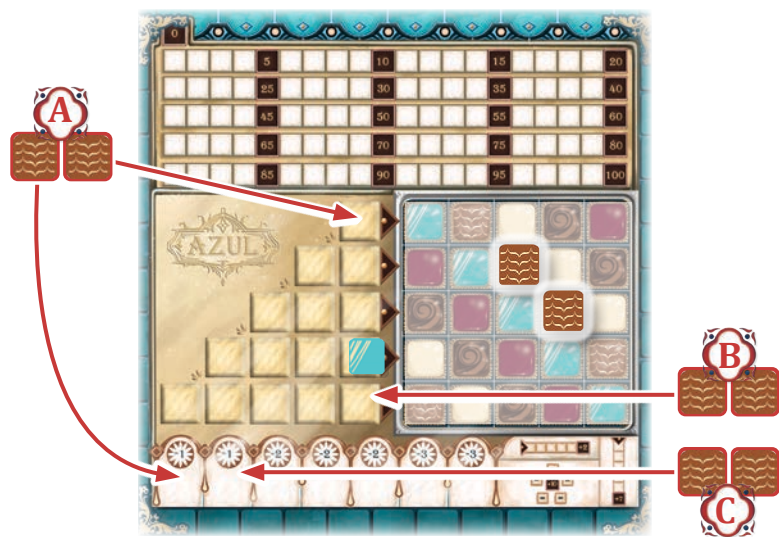
Põrand

Kõik tükid, mille mängija on võtnud, kuid ei taha või reeglitest lähtudes ei saa mustri ridadele paigutada, tuleb panna **põrandale**, täites ruutused **vasakult paremale**. Need šokolaaditükid on põrandale kukkunud ning nende eest saab karbi koostamise faasis miinuspunkte.

Kui mängija kõik põrandaruudud on täidetud, pannakse ülejäänud sinna minevad tükid ajutiselt mängukarbi kaane sisse.

Antud faas lõppeb, kui mängulaua keskelt NING vabrikumärkeidelt on kõik šokolaaditükid ära võetud.

Seejärel liigub mäng edasi karpide koostamise faasi.



Andres võtab vabrikumärgilt 2 pruuni tükki.

Ta ei tohi neid panna teise või kolmandasse ritta, kuna selles reas on karbis juba pruun tükk olemas.

Ta ei või neid panna ka neljandasse ritta, kuna seal on juba sinine šokolaaditükk ning ta ei tohi panna sinna teist värvi tükke.

Ta võib ühe neist asetada esimesse ritta ning teise põrandale (A).

Ta võib mõlemad tükid asetada viiendasse ritta (B).

Või ta võib pettunult mõlemad šokolaaditükid põrandale visata (C).

B. Karpide koostamine

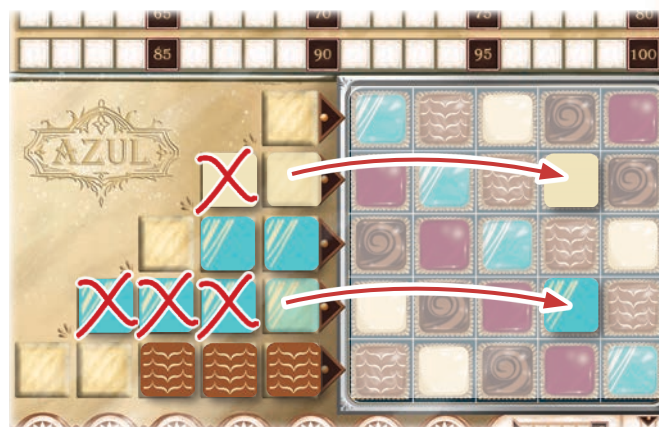
Selle faasi läbivad mängijad samaaegselt, liigutades šokolaaditükke mustri ridadest seinale.

- A)** Alusta kõige **ülemisest reast ning lõpeta alumisega**. Liiguta kõige **parempoolne** šokolaaditükk igast **lõpetatud reast** sama värvi ruudule seinal. Iga tüki liigutamise eest saab mängija punkte (vt. **Punktilugemine**).



- B)** Seejärel pane kõik ridades olevad tükid, mille seast kõige **parempoolne** šokolaaditükk sai karpri pandud, ajutiselt mängukarbi **kaane** sisse.

Pärast mõlema sammu läbimist, jäävad **poolikud read** järgmise vooru tarvis mängulauale.



- A)** Peetri teine rida on kahe valge šokolaaditükiga lõpetatud.

Seega liigutab ta kõige parempoolse tüki oma karpri (ja saab koheselt 1 punkti, vt. Punktilugemine).

Kuna kolmas rida on poolik, jääb see puutumata. Järgmine lõpetatud rida on neljas, kust ta liigutab kõige parempoolse tüki karpri (saades koheselt 1 punkti).

Viies rida on poolik – ka selle jätab ta puutumata.

B) Pärast punktide märkimist eemaldab ta allesjäänud šokolaaditükid teisest ja neljandast reast ning paneb need mängukarbi kaane sisse. Kolmandas ja viiendas reas olevad tükid jäävad puutumata

Punktid

Iga šokolaaditükk, mille mängija liigutab oma mustriomadelt kommikarpi, asetatakse alati sama värvi ruudule karbis ning mängija saab selle eest punkte:

- Kui kommikarpi pandud šokolaaditüki naabruses (nii vertikaalselt kui horisontaalselt) ei ole ühtegi teist tükki, saab mängija 1 punkti.
- Kui aga äsja karpi pandud tüki naabruses on teisi tükke, siis talita järgmiselt: esmalt kontrolli äsjalisatud šokolaaditükiga **horisontaalselt** samas reas olevate šokolaaditükide arvu. Iga ühendatud tüki (**k.a. äsjalisatud tüki**) eest saab mängija 1 punkti.



Punase tüki karpipanek annab 1 punkti.

Selles näites saab mängija pruuni šokolaaditüki karpipaneku eest 3 punkti, kuna horisontaalselt on ühendatud 3 tükki (k.a. äsjalisatud tükk).



Seejärel kontrolli äsjalisatud šokolaaditükiga **vertikaalselt** samas veerus olevate šokolaaditükide arvu. Iga ühendatud tüki (**k.a. äsjalisatud tüki**) eest saab mängija 1 punkti.

Selles näites annab sinise šokolaaditüki karpipanek mängijale kolm lisapunkti.



Selles näites annab pruuni šokolaaditüki karpipanek mängijale horisontaalse rea eest 4 punkti ning vertikaalse veeru eest 3 punkti.



Karpide koostamise faasi lõpus kontrollivad mängijad üle oma **põrandad**. Iga põrandale kukkunud šokolaaditüki eest saab mängija ruudu kohale märgitud arvu miinuspunkte. Mängijad liigutavad oma punktmarkerit vastavalt saadud miinustele (mängija punktisumma ei saa langeda alla nulli).



Pärast kõikide punktide kokkulugemist panevad kõik mängijad põrandal olnud tükid mängukarbi kaane sisse. **Märkus:** Kui mängijal on põrandal alustava mängija märk, läheb see arvesse kui tavaline põrandale kukkunud šokolaaditükk. Selle asemel aga, et märk karbikaane sisse panna, võtab mängija selle enda ette.



Peeter kaotab 8 punkti, kuna tal on põrandal 4 šokolaaditükki ning alustava mängija märk.

C. Ettevalmistus järgmiseks vooruks

Kui ükski mängija ei ole lõpetanud kommikarbis 5-st järjestikusest mosaiigitükist koosnevat horisontaalset rida (vt. **Mängu lõpp**), valmistutakse järgmiseks vooruks. Alustava mängija märgi omanik tõmbab kotist pimesi iga vabrikumärgi jaoks 4 šokolaaditükki nagu mängu alguses. Kui kott saab tühjaks, kallatakse karbikaane sisse kogunenud šokolaaditükid kotti.

Seejärel algab uus voor. Juhul, kui kott saab tühjaks, kuid ka karbikaanes ei ole vabrikumärkide tarvis piisavalt šokolaaditükke, algab uus voor pooleldi täidetud vabrikumärkidest hoolimata.



MÄNGU LÕPP

Mäng lõppeb **pärast** karpide koostamise vooru, kui vähemalt üks mängija on lõpetanud seinal 5-st järjestikusest šokolaaditükist koosneva **horisontaalse** rea.

Pärast mängu lõppu saavad mängijad punkte ka järgmiste eesmärkide täitmise eest:

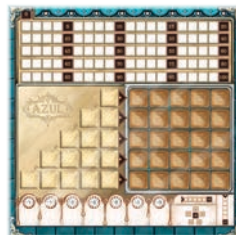
- 2 punkti iga lõpetatud 5 järjestikuse šokolaaditükiga horisontaalse rea eest mängija karbis.
- 7 punkti iga lõpetatud 5 järjestikuse šokolaaditükiga vertikaalse veeru eest mängija karbis.
- 10 punkti iga värvi eest, millest mängija on seina pannud kõik 5 šokolaaditükki.



Mängu võidab mängija, kes on kogunud mängu lõpuks enim punkte. Viigi korral võidab mängija, kel on rohkem lõpetatud horisontaalseid ridasid. Kui ka see viiki ei lahenda, jagavad mängijad võitu.

Mänguvariant

Natuke erinevaks mängukogemuseks võivad mängijad kasutada mängulaudade pruune pooli. Mängureeglid jäävad ühe erinevusega samaks: mängijad võivad mustiridadest šokolaaditükke karpi liigutades asetada need ükskõik millisele ruudule samas reas. Mängu käigus aga tuleb jälgida, et üheski **veerus ega reas** ei oleks rohkem kui üks sama värvi šokolaaditükk.



Erijuhtum: karbi koostamise faasis võib juhtuda, et mängija ei saa mustrirealt šokolaaditükki karpi panna, kuna seal ei ole sellele sobivat kohta. Sellisel juhul tuleb **kõik** selles mustrireas olevad šokoladitükid panna põrandale (vt. **põrand**).

Erivabrikute variant

Iga vooru algul sega **kõik 9** vabrikumärki sinise poolega üleval. Seejärel sea vastavalt mängu ettevalmistuse juhendile hulk vabrikuid laua keskele. Viimaks pööra ümber (kuldne pool üleval) mängijate arvuga **võrdne** hulk vabrikumärke. Pane kasutamata jäänud vabrikumärgid tagasi mängukarpi.

Mängu käik on tavapärane, kuid juures on 5 erinevat tüüpi erivabrikut. Vabrikute eriomaduse on järgnevad:

1. Pärast vooru ettevalmistust võta kotist 1 lisa šokolaaditükk ja pane see sellele vabrikule.



2. Pärast vooru ettevalmistust võta (võimalusel) 1 vabrikul kujutatud värvusest šokolaaditükk nii vabriku paremalt kui vasakult naabervabrikult ning pane see eriomadusega vabrikule.



3. Kui mängija võtab sellelt vabrikult šokolaaditükke, ei panda ülejäänud tükke mitte laua keskele, vaid need jäävad vabrikumärgile.



4. Kui mängija võtab sellelt vabrikult šokolaaditükke, ei panda ülejäänud tükke laua keskele. Selle asemel jaotab mängija need võimalikult võrdselt kahe naabervabriku vahel. Ainuke piirang jagamisel on, et sama värvi tükid peavad saama samasse vabrikusse.



5. Kui mängija võtab sellelt vabrikult šokolaaditükke, pannakse ülejäänud tükid laua keskele. Seejärel võtab mängija ühe selle vabriku erimärgi, mille ta paneb oma põrandarea kõrvale. Järgmine šokolaaditükk, mis lõpetaks muidu põrandal, asetatakse sellele märgile, kus ta ei anna mängijale miinuspunkte.



Mängu autor: Michael Kiesling

Tootmisjuht: Sophie Gravel

Illustratsioonid: Chris Quilliams,
Nina Allen

Graafiline kujundus: Nina Allen

Toimetaja: Pierre-Olivier Gravel



Kujundaja:



© 2022 Plan B Games Inc. Kõik õigused kaitstud.
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0,
Canada.

info@planbgames.com
www.planbgames.com

Ühtegi mängu osa ei tohi ilma loata reprodutseerida.
Säilitada kontaktandmed. Valmistatud Hiinas.

LIMITED
EDITION

AZUL

MICHAEL KIESLING

ŠOKOLADIMEISTER

MÄNGUJUHEND



NEXT MOVE