

The logo for the board game AZUL is centered in a decorative, ornate frame. The word "AZUL" is written in a large, stylized, black serif font with gold outlines. Above the letters is a blue and gold crown-like structure with a central blue flower. The background features a circular design with a blue and gold sunburst pattern and several gold circular medallions with intricate designs.

# AZUL

MICHAEL KIESLING

## POJĘDYNEK



*Popularna gra w układanie barwnych mozaik wraca  
w nowej 2-osobowej odśrodku!*

*Spośród wszystkich artystów, którzy w grze AZUL tworzyli piękne mozaiki na  
ścianach pałacu króla Manuela I, dwóch szczególnie się wyróżniało.*

*Teraz władca wybrał ich, aby przyozdobili kopułę pałacu w Sintrze. Muszą  
pokazać królowi, kto jest najznamienszym artystą w całej Portugalii!*

# PRZYGOTOWANIE GRY

*Zwycięży osoba, która będzie miała najwięcej punktów na koniec gry.*

1. Każde z Was bierze **planszę gracza (A)** i 2 odpowiadające jej **znaczniki gracza (B)**.
2. Ułóżcie 4 **kafelki małych warsztatów** i 1 **kafelek dużego warsztatu (C)** w okrąg w taki sposób, aby ich księżycowe części były zwrócone do wewnątrz.
3. Połóżcie **planszę punktacji (D)** obok warsztatów w taki sposób, aby mieć zwróconą w swoją stronę jej część w odpowiednim kolorze. Każdy bierze 2 **znaczniki punktacji (E)** i umieszcza je na polach „0” i „5” w swojej części planszy punktacji.
4. Potasujcie 18 **kafelków kopuły** i połóżcie je w formie zakrytego stosu **(F)** obok planszy punktacji. Dobierzcie 3 kafelki kopuły i umieśćcie je odkryte na polach w środkowej części planszy punktacji **(G)**. To ekspozycja kafelków kopuły. Rozłóżcie **wieżę** i połóżcie ją w pobliżu.
5. Podczas przygotowania pierwszej rozgrywki znajdźcie 3 kafelki celów oznaczone  i połóżcie je obok planszy punktacji **(H)** stroną z  skierowaną do góry. To cele, które będą punktowane na koniec gry. *Gdy lepiej poznacie grę, wylosujcie albo wybierzcie 3 kafelki celów i stronę, której będziecie używać. Możecie też używać 4 kafelków celów.*



6. Spośród 75 okrągłych **plytek** odłóżcie **9 plytek specjalnych** (M) jako osobną pulę (I). Płytkę **gracza rozpoczynającego** (J) umieśćcie na odpowiednim polu dużego warsztatu (J). Pozostałych 65 plytek (po 13 w każdym z 5 kolorów) włóżcie do **woreczka**.

7. W słonecznej części dużego warsztatu ułóżcie **5 plytek** (+), a w słonecznej części 4 małych warsztatów – po **4 plytki** (+) (K).

*\* Jeśli się okaże, że wszystkie płytki w dużym warsztacie są tego samego koloru, wrzućcie je z powrotem do woreczka i dobierzcie nowe płytki. Powtarzajcie te kroki do momentu, aż co najmniej 1 płytka będzie innego koloru.*

8. Utwórzcie zakrytą pulę 20 **żetonów bonusowych** (L). Połóżcie po 1 zakrytym żetonie bonusowym w księżycowej części każdego z 4 małych warsztatów (M).

9. Losowo wybierzcie gracza rozpoczynającego. Drugi gracz wybiera 1 z 3 odkrytych kafelków kopuły i umieszcza go w dowolnej orientacji na dowolnym polu kopuły na swojej planszy. Potem odkrywa ze stosu nowy kafelek kopuły i **uzupełnia** puste pole ekspozycji.

Teraz gracz rozpoczynający wybiera 1 z 3 odkrytych kafelków kopuły i umieszcza go na swojej planszy, po czym **uzupełnia** puste pole ekspozycji.

*Możecie zaczynać!*

magazyn żetonów bonusowych



mały warsztat



duży warsztat



# PRZEBIEG GRY

Rozgrywka trwa 5 rund. Każda runda składa się z 3 faz:  
**pozyskanie, układanie mozaik i punktowanie, przygotowanie.**

## FAZA 1: POZYSKANIE

Gracz rozpoczynający rozgrywa 1. turę, a potem rozgrywacie tury na zmianę aż do końca fazy. W swojej turze wykonaj **1** z następujących akcji:


- A) Umieść znacznik gracza, aby wziąć kafelki kopuły.
- B) Weź wszystkie płytki tego samego koloru ze słonecznej części dowolnego warsztatu.
- C) Weź wszystkie wierzchnie płytki tego samego koloru z księżycowej części wszystkich warsztatów.
- D) Weź odkryty żeton bonusowy.

**A)** Umieść znacznik gracza po swojej stronie planszy punktacji, aby wziąć kafelki kopuły i umieścić go w **dowolnej orientacji** na 1 z **pustych** pól kopuły na swojej planszy. Kolor może wystąpić wielokrotnie w tym samym rzędzie albo w tej samej kolumnie Twojej kopuły. Umieszczonego kafelka kopuły nie można przesuwać ani obracać.

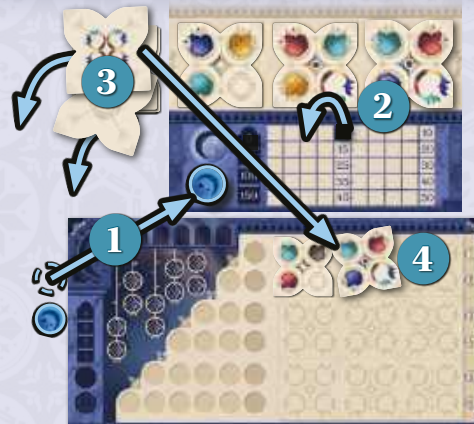
Gdy bierzesz kafelki kopuły, wybierz 1 z opcji:

- weź 1 z **odkrytych** kafelków kopuły z ekspozycji na planszy punktacji (nie uzupełniaj ekspozycji) ALBO
- zapłać 1 punkt, aby dobrać 1 zakryty kafelek kopuły ze stosu. Możesz to zrobić tyle razy, ile chcesz, za każdym razem dobierając po 1 kafelek. **Nie możesz** odkryć dobranych kafelków, dopóki nie zakończysz dobierania. Gdy skończysz dobierać kafelki, obejrzyj je i wybierz 1, a pozostałe odłóż w dowolnej kolejności na spód stosu. (*Rewers każdego kafelka kopuły wskazuje jego rodzaj – zob. str. 8.*)

**Uwaga! Musisz użyć obydwu swoich znaczników gracza w 4 pierwszych rundach. Nie można ich użyć w ostatniej rundzie.**

 Michał postanawia wykonać akcję wzięcia kafelka kopuły, więc umieszcza swój znacznik gracza na planszy punktacji **1**.

Mógłby wziąć 1 z 3 odkrytych kafelków, ale woli wziąć kafelek ze stosu. Płaci 1 punkt **2** i dobiera wierzchni kafelek ze stosu (nie odkrywa go), po czym robi to jeszcze raz. Kończy dobieranie, ogląda 2 dobrane kafelki **3** i wybiera 1. Umieszcza go na pustym polu kopuły **4** na swojej planszy, a drugi kafelek odkłada na spód stosu.





**B) Weź wszystkie płytki tego samego koloru ze słonecznej części 1 dowolnego warsztatu. Następnie:**

- Jeśli jest to **mały warsztat**, pozostałe płytki ułóż w dowolnej kolejności w **stos** i umieść go na żetonie bonusowym\* znajdującym się w księżycowej części tego warsztatu.
- Jeśli jest to **duży warsztat**, pozostałe płytki umieść **pojedynczo** na wyznaczonych polach księżycowej części tego warsztatu (niektóre pola mogą nie zostać wypełnione).


*\* Jeśli w małym warsztacie są 4 płytki tego samego koloru, to gdy tylko zostaną wzięte, należy odkryć żeton bonusowy znajdujący się w tym warsztacie.*



 Iga bierze z małego warsztatu 2 turkusowe płytki, a pozostałe płytki układa w **stos** na żetonie bonusowym **1** (czarną płytkę na dole, a żółtą na wierzchu).


 Następnie Michał bierze z dużego warsztatu 2 turkusowe płytki, a pozostałe 3 płytki umieszcza **pojedynczo** w księżycowej części tego warsztatu **2**.

**C) Weź wszystkie wierzchnie płytki tego samego koloru z księżycowej części wszystkich 5 warsztatów. W przypadku małych warsztatów weź tylko wierzchnią płytkę ze stosu, nawet jeśli są pod nią płytki tego samego koloru.**

**Uwaga!** Pierwszy gracz, który bierze płytkę albo płytki z księżycowej części **dużego warsztatu**, **musi** również wziąć płytkę gracza rozpoczynającego i umieścić ją na polu  (-2) na swojej planszy.

Gdy zostanie wzięta **ostatnia płytkę** z księżycowej części małego warsztatu, należy odkryć żeton bonusowy, który się pod nią znajdował.



 Iga postanawia wziąć wierzchnie płytki tego samego koloru z księżycowej części wszystkich warsztatów. Ma do wyboru 1 niebieską płytkę, 2 czarne płytki albo 2 żółte płytki. Jeśli wybierze żółte płytki, nie weźmie płytki gracza rozpoczynającego. Będzie musiała ją wziąć tylko wtedy, gdy weźmie co najmniej 1 płytkę z księżycowej części dużego warsztatu.



**Wzięte płytki** (w ramach akcji **B** albo **C**) ułóż w 1 z 6 linii wzorów na swojej planszy (w pierwszej linii można położyć 1 płytkę, w drugiej 2 płytki itd.). Gdy to robisz, musisz przestrzegać następujących zasad:

- 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.
- Gdy zapełnisz płytkami **wszystkie** pola linii wzoru, linia jest **wypełniona**. Jeśli wzięłeś **więcej płytek**, niż możesz umieścić na pustych polach wybranej linii, odłóż nadmiarowe płytki na pole uszkodzonych płytek (zob. sekcja **Pole uszkodzonych płytek**).
- Możesz układać płytki w linii wzoru, nawet jeśli w fazie 2 nie zapewnią Ci punktów.

*Twoim celem jest wypełnienie jak największej liczby linii wzorów, ponieważ w fazie układania mozaik będziesz przenosić do kopuły płytki tylko z wypełnionych linii.*

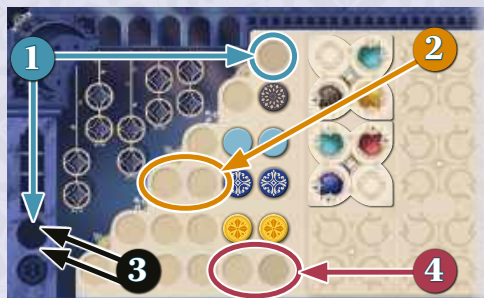
### **Pole uszkodzonych płytek**

Wszystkie wzięte płytki, których **nie możesz** albo **nie chcesz** umieścić w linii wzoru (zgodnie z zasadami), musisz układać w stos na polu uszkodzonych płytek na Twojej planszy. To uszkodzone płytki, za które na koniec fazy układania mozaik stracisz punkty. Jeśli na polu uszkodzonych płytek już znajdują się 4 płytki, kolejne uszkodzone płytki odrzucaj do wieży.

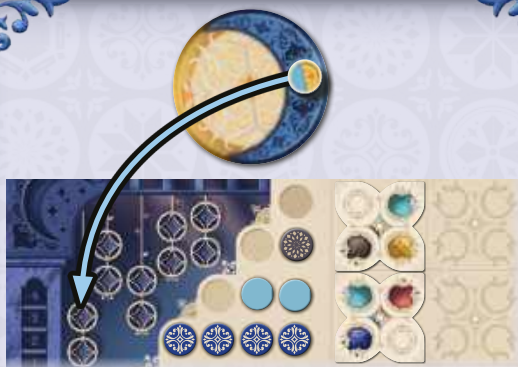
**D)** Weź **odkryty** żeton bonusowy i umieść go (odkryty) w swoim magazynie żetonów bonusowych. W każdej rundzie możesz wziąć dokładnie 2 żetony bonusowe. Żeton bonusowy staje się dostępny dopiero wtedy, gdy z małego warsztatu zostaną wzięte wszystkie płytki, czyli zostaną zabrane wszystkie płytki zarówno z części słonecznej, jak i księżycowej.

**Uwaga!** Magazyn żetonów bonusowych jest podzielony na 5 sekcji, aby łatwiej było śledzić rundy.

Michał wziął te 2 płytki:    
Ma teraz 4 możliwości:



Płytki, których nie możesz **1** albo nie chcesz **3** umieścić w linii wzoru, układaj w stos na polu uszkodzonych płytek.



Po wzięciu ostatniej płytki Iga odkryła żeton bonusowy. Michał bierze go w swojej turze w ramach akcji wzięcia odkrytego żetonu bonusowego.

**Faza 1** dobiega końca, gdy:

- wszystkie warsztaty są puste (nie ma już w nich żadnych płytek ani żetonów bonusowych) ORAZ
- obydwójcie użyliście swoich 2 żetonów gracza (oprócz rundy 5).

Jeśli nie jesteś w stanie wykonać żadnej z 4 akcji, musisz spasować na pozostałą część fazy 1. To jedyna sytuacja, w której gracz może spasować.

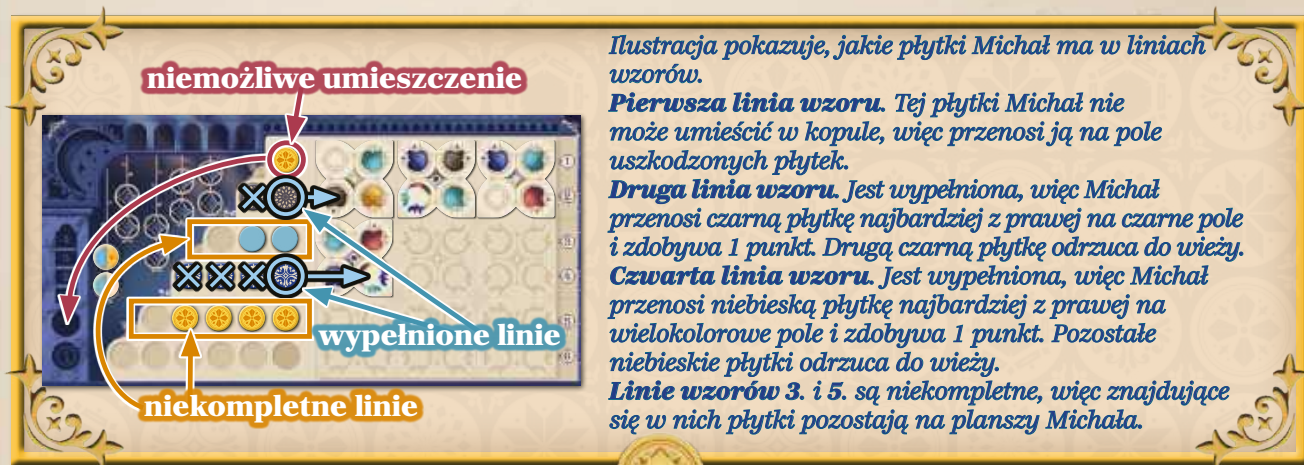
**Uwaga!** Ze względu na warunki końca fazy może się zdarzyć, że jeden z graczy będzie musiał spasować, podczas gdy drugi wciąż będzie wykonywać akcje.

Przejdźcie do fazy 2.

## FAZA 2: UKŁADANIE MOZAIK I PUNKTOWANIE

Tę fazę możecie rozpatrywać jednocześnie. W jej trakcie będziecie przenosić płytki z wypełnionych linii wzorów do swoich kopuł.

- Sprawdź swoje linie wzorów od **górnego do dolnego**. Przenieś skrajną prawą płytkę z każdej **wypełnionej** linii na pole na kafelku kopuły **tego samego koloru** w rzędzie odpowiadającym danej linii. Za każdym razem, gdy przenosisz płytkę, natychmiast zdobywasz punkty (zob. sekcja **Punktowanie** na str. 9).
- Jeśli w kopule nie ma aktualnie pól w kolorze odpowiadającym **wypełnionej** albo **niekompletnej** linii wzoru, **zachowaj** płytki w danej linii do momentu, aż umieścisz odpowiedni kafelek kopuły.
- Jeśli dana linia ma już przypisane 3 kafelki kopuły i nie ma dostępnych pól w kolorze płytek znajdujących się w tej linii, umieszczenie tych płytek jest niemożliwe. Musisz przenieść je na pole uszkodzonych płytek.
- W poszczególnych rzędach i kolumnach kopuły może się znajdować kilka płytek tego samego koloru.



*Ilustracja pokazuje, jakie płytki Michał ma w liniach wzorów.*

**Pierwsza linia wzoru.** Tej płytki Michał nie może umieścić w kopule, więc przenosi ją na pole uszkodzonych płytek.

**Druga linia wzoru.** Jest wypełniona, więc Michał przenosi czarną płytkę najbardziej z prawej na czarne pole i zdobywa 1 punkt. Drugą czarną płytkę odrzuca do wieży.

**Czwarta linia wzoru.** Jest wypełniona, więc Michał przenosi niebieską płytkę najbardziej z prawej na wielokolorowe pole i zdobywa 1 punkt. Pozostałe niebieskie płytki odrzuca do wieży.

**Linie wzorów 3. i 5.** są niekompletne, więc znajdujące się w nich płytki pozostają na planszy Michała.



## Żetony bonusowe

W tej fazie możesz użyć swoich żetonów bonusowych, aby ukończyć linie wzorów.

Jeśli niekompletna linia wzoru zawiera **co najmniej 1 płytkę**, możesz użyć żetonów bonusowych, aby ją ukończyć. Możesz użyć **2 żetonów bonusowych z kolorem odpowiadającym płytkom** znajdującym się w linii wzoru albo **3 dowolnych żetonów bonusowych**, aby zastąpić 1 płytkę. Użyte żetony odwróć rewersami do góry w magazynie żetonów bonusowych.

Możesz to zrobić tyle razy, na ile pozwalają Ci żetony bonusowe dostępne w Twoim magazynie, ale w linii wzoru musi się znajdować co najmniej 1 płytka.

- Po sprawdzeniu wszystkich 6 linii wzorów odrzuć do wieży wszystkie płytki z tych linii, w których brakuje skrajnej prawej płytki.
- Wszystkie płytki leżące wciąż w liniach wzorów pozostają tam do następnej rundy.

## Kafelki kopuły

Są 2 rodzaje kafelków kopuły:

- **Kafelki specjalne** mają pole bez przypisanego koloru, na którym można umieścić tylko płytkę specjalną. Płytkę specjalną umieszcza się **natychmiast** po wypełnieniu pozostałych 3 pól kafelka. Po umieszczeniu płytki specjalnej natychmiast zdobywasz punkty wskazane z **prawej strony** danego rzędu. Płytkę specjalną można umieścić w kopule tylko w ten sposób.
- **Kafelki uniwersalne** mają wielokolorowe pole, na którym można umieścić płytkę dowolnego koloru zgodnie ze standardowymi zasadami układania mozaik.



*Dzięki swoim 2 żetonom bonusowym z turkusowymi połówkami Michał może ukończyć 3. linię wzoru.*

*Może też użyć 3 dowolnych ze swoich żetonów bonusowych, aby ukończyć 4. linię wzoru.*



**kafelek specjalny**



**kafelek uniwersalny**





## PUNKTOWANIE

Każdą płytkę przenoszoną z linii wzorów do kopuły musisz zawsze umieścić na polu w jej kolorze (albo na polu wielokolorowym), za co natychmiast zdobywasz punkty.

1. Jeśli umieszczona płytką nie przylega do innych płytek (w pionie ani w poziomie), zdobywasz 1 punkt.
2. Jeśli umieszczona 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 jest połączonych w poziomie**, włączając tę właśnie umieszczoną (i płytki specjalne, jeśli są w tej grupie). Zdobycie punkty dokładnie tyle punktów.
  - Następnie sprawdź, czy płytką przylega **w pionie** do co najmniej 1 innej płytki. Jeśli tak, policz, **ile płytek jest połączonych w pionie**, włączając tę właśnie umieszczoną (i płytki specjalne, jeśli są w tej grupie). Zdobycie punkty dokładnie tyle punktów.

3. Jeśli umieszczona płytką zajmuje 3. pole kafelka specjalnego, umieść płytką specjalną na odpowiednim polu tego kafelka. Zdobycie punkty wskazane z prawej strony danego rzędu.

Na koniec sprawdź, czy masz jakiegokolwiek płytki na polu uszkodzonych płytek. Za każdą znajdującą się tam płytką tracić wskazaną dla niej liczbę punktów (np. jeśli masz 2 uszkodzone płytki, tracić 3 punkty). Przesuń swój znacznik na torze punktacji o odpowiednią liczbę pól, a uszkodzone płytki odrzuć do wieży.

Osoba z płytką gracza rozpoczynającego tracić dodatkowe 2 punkty.

**Uwaga!** Znacznik punktacji nigdy nie cofa się poniżej 0.

*Najpierw Michał przynosi żółtą płytkę. Zdobywa 2 punkty za 2 płytki połączone w poziomie (włączając w to umieszczoną właśnie żółtą płytkę) i 2 punkty za 2 płytki połączone w pionie (też włączając tę żółtą płytkę). Żółta płytką zajęła 3. pole kafelka specjalnego. Michał umieszcza zatem płytkę specjalną i zdobywa 2 punkty (tyle wskazuje liczba obok rzędu kopuły, w którym umieścił tę płytkę). Następnie przynosi niebieską płytkę i zdobywa 3 punkty za grupę 3 połączonych w pionie płytek, włączając płytkę specjalną, którą umieścił przed chwilą.*

*Na koniec fazy układania mozaik Michał tracić w sumie 8 punktów:*

- 6 punktów za 3 uszkodzone płytki
- i 2 punkty za płytkę gracza rozpoczynającego.

*Uszkodzone płytki odrzuca do wieży.*



## FAZA 3: PRZYGOTOWANIE

Pomińcie tę fazę w rundzie 5. W pozostałych rundach przygotujcie grę do kolejnej rundy w następujący sposób:

1. Zdejmijcie z planszy punktacji swoje 2 znaczniki gracza.
2. Uzupełnijcie puste pola ekspozycji kafelków kopuły.
3. Uzupełnijcie duży warsztat, umieszczając w nim 5 płytek\*, i małe warsztaty, umieszczając w nich po 4 płytki i żetony bonusowym.

*\* Jeśli okaże się, że wszystkie płytki w dużym warsztacie są tego samego koloru, wrzućcie je z powrotem do woreczka i dobierzcie nowe płytki. Powtarzajcie te kroki do momentu, aż co najmniej 1 płytka będzie innego koloru. Jeśli w woreczku zabraknie płytek, wsypcie do niego zawartość wieży i kontynuujcie uzupełnianie warsztatów.*

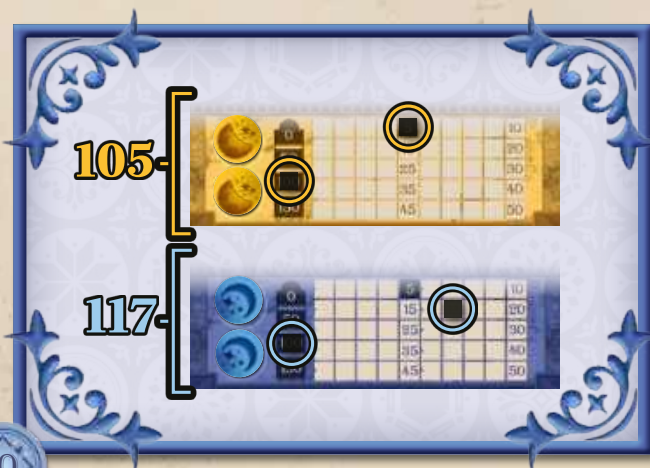
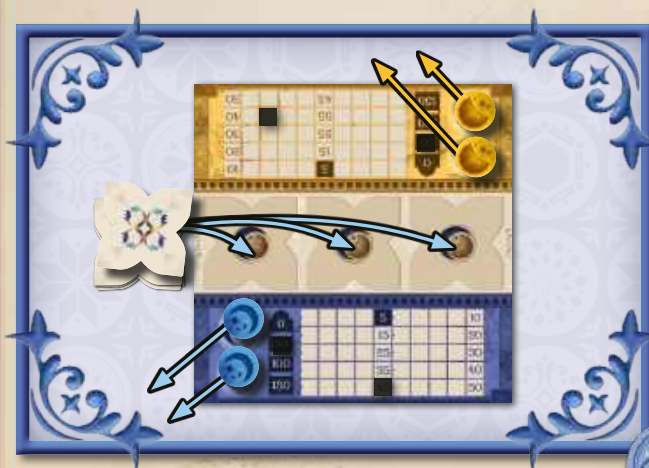
**Rzadka sytuacja.** Jeśli ponownie zabraknie płytek, a wieża będzie pusta albo będzie w niej niewystarczająca liczba płytek, rozpocznijcie nową rundę zgodnie ze standardowymi zasadami pomimo tego, że nie wszystkie warsztaty są uzupełnione. Jeśli któryś z małych warsztatów pozostanie w tej sytuacji pusty, natychmiast odkryjcie znajdujący się na nim żeton bonusowy.

4. Osoba, która ma płytkę gracza rozpoczynającego, odkłada ją na odpowiednie pole dużego warsztatu i rozpoczyna następną rundę.



Rozgrywka dobiega końca po zakończeniu fazy układania mozaik w rundzie 5. Gdy to nastąpi, zdobywacie dodatkowe punkty za cele zgodnie z opisem na stronie 12.

Grę wygrywa osoba, która zdobyła łącznie najwięcej punktów. W razie remisu wygrywa osoba z płytką gracza rozpoczynającego.



# STOPKA

**Projekt gry:** Michael Kiesling

**Szef studia:** Jean-François Gagné

**Rozwój gry:** Pierre-Olivier Gravel  
André Bierth  
Yannick Beaulé  
Anh Tú Tran

**Dyrektor artystyczny**

**i ilustracje:** Maëva Da Silva

**Projekt graficzny:** Émeline D'Aoust  
Alexandra Gosselin  
Adrian Harper

**Marketing:** Tommy Beaulieu  
Isabelle Frenette

**Administracja:** Manon Sylvestre  
Julie Thibault

**Tłumaczenie:** Agnieszka Chrzanowska

**Redakcja:** zespół Rebel



© 2025 Plan B Games Inc.  
4001 rue F.-X.-Tessier, suite 100,  
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5  
Kanada

[info@planbgames.com](mailto:info@planbgames.com)  
[www.nextmove-games.com](http://www.nextmove-games.com)

Żadna część tego produktu nie może  
być powielana bez zezwolenia.  
Wyprodukowano w Chinach.

**Importer/Dystrybucja w Polsce:**

Rebel Sp. z o.o.  
ul. Budowlanych 64c, 80-298 Gdańsk  
[www.wydawnictworebel.pl](http://www.wydawnictworebel.pl)  
[wydawnictwo@rebel.pl](mailto:wydawnictwo@rebel.pl)

**rebel**



## KAFELKI CELÓW

Na koniec gry zdobywacie dodatkowe punkty za spełnienie warunków wskazanych na poszczególnych kafelkach celów.



Zdobywasz 3 punkty za każdy ukończony rząd w kopule (poziomą linię z 6 płytkami).



Zdobywasz 7 punktów za każdą ukończoną kolumnę w kopule (pionową linię z 6 płytkami).



Zdobywasz 10 punktów za każdą ukończoną przekątną w kopule (ukośną linię z 6 płytkami; można to zrobić tylko 2 razy).



Jeśli na wszystkich wielokolorowych polach Twojej kopuły znajdują się płytki, zdobywasz 2 punkty za każde to pole. Jeśli choć 1 wielokolorowe pole jest puste, nie zdobywasz żadnych punktów.



Zdobywasz 4 punkty za każdą poziomą linię w kopule zawierającą płytki w co najmniej 5 różnych kolorach (płytki specjalne też się liczą). Kolejność płytek nie ma znaczenia.



Zdobywasz 1 punkt za każdą płytkę na polach przy krawędzi kopuły.



Zdobywasz 3 albo 8 punktów (jak na ilustracji) za każdy wypełniony kafelek kopuły w narożnikach.



Tracisz 3 punkty za każde puste pole na płytce specjalną w kopule.