



AZUL

قوانین



پرتغالی‌ها، پس از آن‌که پادشاه‌شان، "مانوئل اول"، در بازدیدش از کاخ افسانه‌ای "آلمراء"، در جنوب اسپانیا، شیفته‌ی کاشی‌های لعاب‌دار آبی و سفید، موسوم به "آزوله‌ژو" یا "آسوله‌خو" شد - که یادگار اعراب مسلمان در جنوب اروپا هستند - استقبالی فوق‌العاده از این کاشی‌های زینتی زیبا کردند. مانوئل اول - که مسحور و مقهور زیبایی کاخ همتای اسپانیایی خود شده بود - بلافاصله دستور داد که دیوارهای داخلی کاخ او در پرتغال نیز با چنان کاشی‌هایی زینت داده شوند! "آزول"، شما را - در نقش یک هنرمند کاشی‌کار و برای آراستن دیوارهای کاخ پادشاهی "اؤورا" - به پرتغال قرن شانزده میلادی می‌برد ...

(توضیح مترجم: واژه‌ی "آزوله‌ژو" (پرتغالی) یا "آسوله‌خو" (اسپانیایی) برگرفته از واژه‌ی عربی "الزلیج" به معنای "سنگِ جَلا داده شده" می‌باشد)

آغاز بازی

۱. به هر بازیکن، یک "صفحه" بدهید (A). صفحه‌ی خود را به سمتی بچرخانید که "دیوار رنگین" بر روی آن دیده می‌شود (برای مشاهده‌ی شیوه‌ی بازی با "دیوار خاکستری"، به بخش **شیوه‌ی دیگر بازی** مراجعه نمایید). واضح است که نمی‌شود برخی از بازیکنان با سمت "رنگین" صفحه و برخی دیگر با سمت "خاکستری" بازی کنند!

۲. هر یک، یک "تشانگر امتیاز" (B) برداشته و در خانه‌ی "صفر" از "ردیف امتیازات" خود بگذارید.

۳. کارگاه‌های کاشی‌سازی را - به شکل یک دایره - در وسط میز بازی بچینید (C):

- در بازی دو نفره، ۵ کارگاه چیده می‌شود...
- در بازی سه نفره، ۷ کارگاه چیده می‌شود...
- در بازی چهار نفره، ۹ کارگاه چیده می‌شود...

۴. کیسه‌ی پارچه‌ای (D) را با ۱۰۰ کاشی (۲۰ کاشی از هر رنگ (E)) پر کنید.

۵. بازیکنی که بیش‌تر از بقیه، "پرتغال" دوست دارد، "تشانگر آغازکننده" (F) را برداشته و سپس هر "کارگاه" را با ۴ کاشی - که به شکل تصادفی از کیسه‌ی پارچه‌ای بیرون می‌کشد - پر می‌کند. "صفحه‌ها"، "تشانگرهای امتیاز" و "کارگاه‌های کاشی‌سازی" اضافی را به جعبه‌ی بازی برگردانید!



هدف بازی

بازیکنی باشید که در پایان بازی، بیشترین امتیاز را دارد! اگر در یک دور از بازی، دست کم یکی از بازیکنان موفق شود یک ردیف افقی از ۵ کاشی بهم پیوسته، در "دیوار" خود تشکیل دهد، در پایان آن دور، بازی به پایان می‌رسد.



چگونگی بازی

بازی، در چندین دور برگزار شده و هر دور، شامل ۳ مرحلهی مختلف می‌شود:

- (الف) انتخاب کاشی
- (ب) کاشی‌کاری
- (ج) آماده‌سازی برای دور بعدی

الف) انتخاب کاشی

"آغازکنندهی بازی"، "تشانگر آغازکننده" را در وسط میز بازی گذاشته و اولین نوبت خود را بازی می‌کند. سپس بازی در جهت حرکت عقربه‌های ساعت ادامه پیدا می‌کند.

در نوبت خود، باید به یکی از این دو شیوه، کاشی انتخاب کنید:

یا

(الف) همهی کاشی‌های هم‌رنگ موجود در یک کارگاه را -به‌انتخاب خودتان- برداشته و کاشی‌های باقی‌ماندهی آن کارگاه را به وسط میز بازی منتقل کنید...

یا

(ب) همهی کاشی‌های هم‌رنگ موجود در وسط میز بازی را -به‌انتخاب خودتان- بردارید. اگر در یک دور از بازی، شما نخستین بازیکنی بودید که کاشی‌های وسط میز را انتخاب می‌کند، "تشانگر آغازکننده" را نیز برداشته و در نخستین خانهی سمت چپ "ردیف کف" خود قرار دهید.

سپس کاشی‌هایی را که برداشته‌اید، به یکی از ۵ ردیف "مشق"، در صفحهی خود اضافه کنید (ردیف مشق اول، یک خانهی خالی دارد برای یک کاشی و ردیف مشق آخر (پنجم)، ۵ خانهی خالی دارد برای ۵ کاشی).

• کاشی‌ها را یک‌به‌یک، از راست به چپ، در ردیف انتخابی خود قرار دهید.

• در هر ردیف، فقط کاشی‌های هم‌رنگ را می‌توان قرار داد. اگر یک ردیف، خالی نباشد فقط کاشی‌های هم‌رنگ با کاشی‌های قبلی‌اش را می‌توان در آن چید.

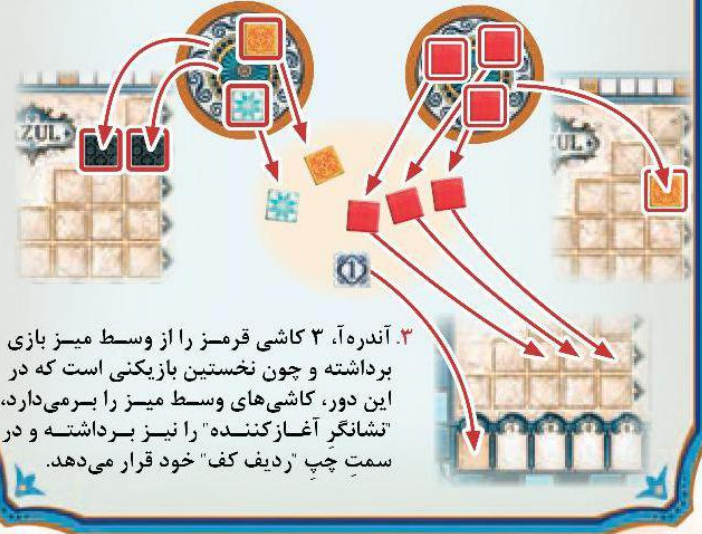


• وقتی که همهی خانه‌های یک ردیف، پر شد، آن ردیف، "کامل‌شده" محسوب می‌شود. اگر کاشی‌هایی که برداشته‌اید، بیش‌تر از آن هستند که بتوانید در یکی از ردیف‌ها جای دهید، باید کاشی‌های اضافی را در "ردیف کف" صفحهی خود قرار دهید (بخش ردیف کف را ببینید).

در این مرحله، هدف شما کامل کردن بیش‌ترین تعداد ردیف‌های مشق‌تان است زیرا در مرحلهی بعد، یعنی مرحلهی "کاشی‌کاری"، فقط اجازه خواهید داشت کاشی‌های ردیف‌های "کامل‌شده" را به ردیف‌های "متناظر" در "دیوار" خود منتقل کرده و امتیاز بگیرید.

نمونه‌ای از نوبت‌های اول بازی

۱. پیترو، در نوبت خود، ۲ کاشی مشکی را ۲. مارتین، در نوبت خود، کاشی نارنجی را از یکی از کارگاه‌ها برداشته و کاشی‌های باقی‌ماندهی آن کارگاه را به وسط میز منتقل می‌کند.
۳. آندره‌آ، ۳ کاشی قرمز را از وسط میز بازی برداشته و چون نخستین بازیکنی است که در این دور، کاشی‌های وسط میز را برمی‌دارد، "تشانگر آغازکننده" را نیز برداشته و در سمت چپ "ردیف کف" خود قرار می‌دهد.



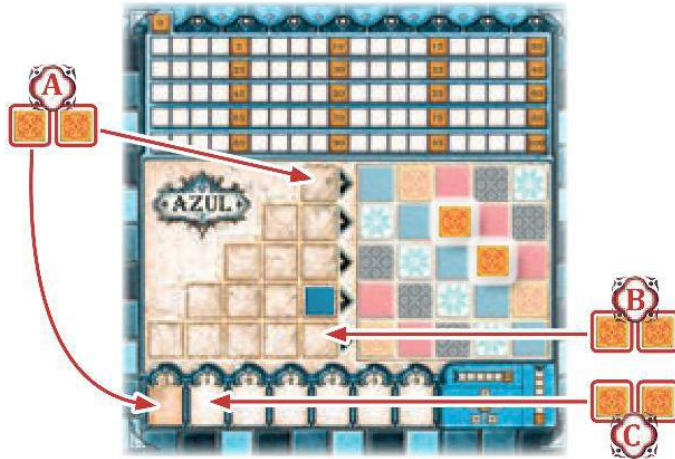
ب) کاشی کاری

• در تمامی دورهای بعدی، شما باید از این قانون تبعیت کنید: اجازه ندارید کاشی با کاشی‌هایی از یک رنگ خاص را در ردیف مشقی قرار دهید که ردیف متناظر با آن در دیوار شما، از قبل، آن رنگ را در خود دارد.

ردیف کف

شما باید تمامی کاشی‌هایی را که برداشته‌اید و نمی‌خواهید یا نمی‌توانید طبق قوانین بازی، در ردیف‌های مشق‌تان بچینید، از چپ به راست، در "ردیف کف" صفحه‌ی خود جای دهید. این کاشی‌ها - گویی که در هنگام کاشی‌کاری شما، به زمین افتاده‌اند - در مرحله‌ی بعدی، برای شما امتیاز منفی در پی خواهند داشت! اگر "ردیف کف" صفحه‌تان پُر شده بود، بقیه‌ی کاشی‌هایی را که می‌افتند، موقتاً به جعبه‌ی بازی برگردانید.

مرحله‌ی "انتخاب کاشی"، وقتی به پایان می‌رسد که نه در وسط میز و نه در هیچ‌یک از کارگاه‌ها، هیچ کاشی دیگری باقی نمانده باشد. سپس وارد مرحله‌ی "کاشی‌کاری" می‌شوید.



آندره، ۲ کاشی نارنجی از یکی از کارگاه‌ها برمی‌دارد. او اجازه ندارد این کاشی‌ها را در ردیف مشق دوم یا سوم خود بگذارد زیرا در ردیف‌های دوم و سوم دیوار خود، کاشی‌های نارنجی‌رنگ دارد. او، این کاشی‌ها را در ردیف مشق چهارم هم نمی‌تواند بگذارد زیرا از قبل، یک کاشی آبی‌رنگ آن‌جا هست و تمامی کاشی‌های یک ردیف، باید هم‌رنگ باشند. او می‌تواند یکی از این کاشی‌ها را در ردیف مشق اول گذاشته و دیگری را به "ردیف کف" بفرستد (A).

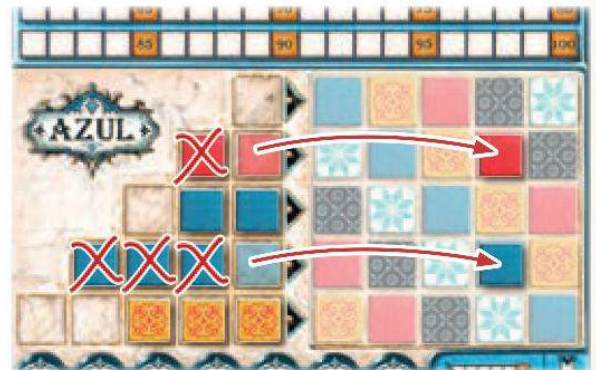
او می‌تواند هردوی این کاشی‌ها را در ردیف مشق پنجم بگذارد (B). او حتی می‌تواند تصمیم بگیرد که هردوی این کاشی‌ها را به "ردیف کف" بفرستد (C)!

ب - ۱) به سراغ ردیف‌های مشق خود بروید - از بالا به پایین. کاشی سمت راست هر یک از ردیف‌های مشق کامل‌شده را برداشته و به خانه‌ی "هم‌رنگ"‌شان در ردیف متناظرشان در دیوار منتقل کنید. با جای‌گذاری هر کاشی، شما بلافاصله امتیاز می‌گیرید (بخش امتیازشماری را ببینید).



ب - ۲) سپس تمامی کاشی‌های باقی‌مانده در ردیف‌های مشقی که خانه‌ی سمت راست‌شان خالی شده را جمع کرده و موقتاً به جعبه‌ی بازی برگردانید.

کاشی‌هایی که هنوز در صفحه‌ی بازی شما باقی مانده‌اند، برای دور بعدی، همان‌جا می‌مانند.



الف) ردیف دوم پیترو، با ۲ کاشی قرمز رنگ "کامل" شده‌است. بنابراین، او کاشی قرمز سمت راست را به خانه‌ی قرمز متناظر در دیوار می‌برد (و بلافاصله ۱ امتیاز کسب می‌کند: بخش امتیازشماری را ببینید).

از آن‌جا که ردیف سوم، کامل نشده، پیترو، آن را نادیده می‌گیرد! ردیف چهارم نیز کامل شده‌است و پیترو، کاشی سمت راست این ردیف را به خانه‌ی آبی‌رنگ متناظر در دیوار می‌برد (و بلافاصله ۱ امتیاز می‌گیرد).

ردیف پنجم نیز کامل نیست و به کار نمی‌آید!

ب) پیترو سپس کاشی‌های باقی‌مانده در ردیف‌های مشق دوم و چهارم‌اش را جمع کرده و به جعبه‌ی بازی برمی‌گرداند. کاشی‌های موجود در ردیف‌های سوم و پنجم نیز در صفحه‌ی پیترو باقی می‌مانند.

امتیاز شماری

هریک از کاشی‌هایی که از یکی از ردیف‌های مشق خود، به ردیف متناظرش در دیوار منتقل می‌کنید، بلافاصله برای شما، امتیازاتی به ارمغان می‌آورد:

- این کاشی، اگر به خانه‌ای برود که در ۴ خانه‌ی مجاورش (در راستاهای عمودی و افقی)، هیچ کاشی دیگری نباشد، برای شما ۱ امتیاز در پی خواهد داشت.



جای‌گذاری کاشی
قرمز رنگ، ۱ امتیاز
نصیب شما می‌کند

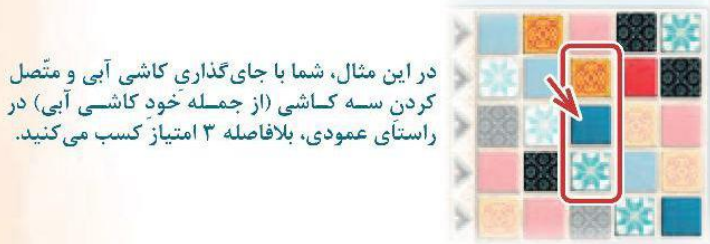
- اما اگر به خانه‌ای برود که همسایگانی داشته باشد، برای محاسبه‌ی امتیازتان، باید به این روش، عمل کنید:

ابتدا بررسی کنید که چند کاشی در راستای افقی، به کاشی تازه چیده‌شده، متصل هستند. شما به تعداد کاشی‌هایی که در راستای افقی به هم متصل کرده‌اید (با احتساب کاشی تازه چیده‌شده) امتیاز می‌گیرید.

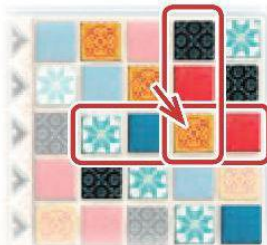


در این مثال، شما با جای‌گذاری کاشی نارنجی و متصل کردن سه کاشی (از جمله خود کاشی نارنجی) در راستای افقی، بلافاصله ۳ امتیاز کسب می‌کنید.

سپس به همین ترتیب بررسی کنید که چند کاشی در راستای عمودی، به کاشی تازه چیده‌شده، متصل هستند. شما به تعداد کاشی‌هایی که در راستای عمودی به هم متصل کرده‌اید (با احتساب کاشی تازه چیده‌شده) امتیاز می‌گیرید.



در این مثال، شما با جای‌گذاری کاشی آبی و متصل کردن سه کاشی (از جمله خود کاشی آبی) در راستای عمودی، بلافاصله ۳ امتیاز کسب می‌کنید.



در این مثال، شما با جای‌گذاری کاشی نارنجی، ۳ کاشی را در راستای عمودی و ۴ کاشی را در راستای افقی، به هم متصل کرده و بلافاصله $3+4=7$ امتیاز به دست می‌آورید.

در آخرین بخش کاشی‌کاری و امتیازشماری، باید "ردیف کف" خود را بررسی کنید. شما، به‌زای هر کاشی در "ردیف کف"تان، همان مقدار امتیازی را که در بالای آن کاشی نوشته شده، از دست می‌دهید! با توجه به نتیجه‌ی به دست آمده، "نشانگر امتیاز" خود را تنظیم کنید (بالتبع هیچ کس نمی‌تواند امتیازی کم‌تر از -صفر- داشته باشد).



سپس کاشی‌های موجود در "ردیف کف" را نیز جمع کرده و به جعبه‌ی بازی برگردانید.

نکته‌ی مهم: اگر "نشانگر آغازکننده" در "ردیف کف" شما باشد، مثل یک کاشی معمولی به حساب آمده و برای شما، امتیاز منفی در پی خواهد داشت. اما به جای برگرداندن‌اش به جعبه‌ی بازی، باید آن را پیش‌روی خود بگذارید.



پیتز، به‌خاطر ۴ کاشی و "نشانگر آغازکننده" که در "ردیف کف" خود دارد، جمعاً ۸ امتیاز از دست می‌دهد.

ج) آماده‌سازی برای دور بعدی

اگر هنوز هیچ‌یک از بازیکنان، در "دیوار" خود، یک ردیف پیوسته‌ی ۵ تسایی افقی تشکیل نداده‌است (بخش پایان بازی را ببینید)، برای دور بعدی آماده شوید! بازیکنی که "نشانگر آغازکننده" را در دست دارد، دوباره همه‌ی کارگاه‌ها را با ۴ کاشی -از کیسه‌ی پارچه‌ای- پُر می‌کند. هروقت که کیسه‌ی پارچه‌ای خالی شد، با کاشی‌هایی که موقتاً در جعبه‌ی بازی ریخته بودید، پُرش کنید و کار را ادامه دهید! سپس دور جدید بازی آغاز می‌شود.

اگر پیش آمد که در لحظه‌ای از بازی، کیسه‌ی پارچه‌ای و جعبه‌ی بازی، هردو، خالی باشند -که البته چنین پیش‌آمدی بسیار بعید است- بدون آن‌که همه‌ی کارگاه‌ها را کاملاً پُر کنید، بازی را ادامه دهید.

پایان بازی

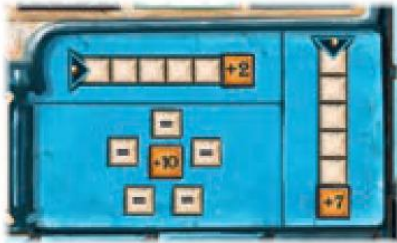
بازی، بلافاصله بعد از مرحله‌ی کاشی‌کاری‌ای که در آن، دست‌کم یکی از بازیکنان بتواند یک ردیف افقی ۵ تایی از ۵ کاشی به هم پیوسته در دیوار خود تشکیل دهد، به پایان می‌رسد.

وقتی بازی به پایان رسید، می‌توانید امتیازات اضافی نیز کسب نمایید:

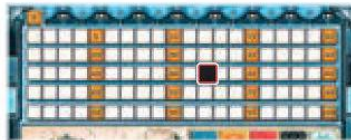
• ۲ امتیاز، به ازای هر ردیف افقی ۵ تایی که در دیوار خود ساخته باشید.

• ۷ امتیاز، به ازای هر ردیف عمودی ۵ تایی که در دیوار خود ساخته باشید.

• ۱۰ امتیاز، به ازای هر رنگی که همه‌ی کاشی‌هایش را در دیوار خود جای داده باشید.

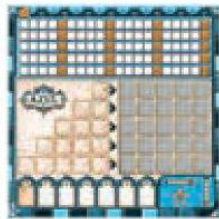


بازیکنی که بیش‌ترین امتیاز را کسب کرده باشد، برنده‌ی بازی خواهد بود. در صورت تساوی، بازیکنی که بیش‌ترین ردیف افقی ۵ تایی را ساخته باشد، برنده خواهد بود. اگر ردیف‌های افقی هم نتوانستند گره تساوی را باز کنند، بازیکنان مورد دعوا، مشترکاً به پیروزی خواهند رسید.



شیوه‌ی دیگر بازی (دیوار خاکستری)

برای تجربه‌ای متفاوت از "آزول"، می‌توانید از طرف دیگر "صفحه" و از "دیوار خاکستری" استفاده کنید. قوانین هیچ تغییری نمی‌کنند بجز این که وقتی می‌خواهید یک کاشی را از یک ردیف مشق، به دیوار خاکستری منتقل کنید، می‌توانید آن را در هریک از خانه‌های آن قرار دهید. فقط توجه داشته باشید که نمی‌توان در هیچ یک از ردیف‌های افقی و هیچ یک از ردیف‌های عمودی دیوار، دو کاشی هم‌رنگ قرار داد.



حالت ویژه: در مرحله‌ی "کاشی‌کاری" ممکن است حالتی پیش بیاید که -به‌خاطر قوانین محدودکننده- شما نتوانید کاشی سمت راست یکی از ردیف‌های مشق‌تان را به "دیوار خاکستری" منتقل کنید. در این حالت، شما باید بلافاصله همه‌ی کاشی‌های موجود در این ردیف را به "ردیف کف" خود بفرستید (بخش **ردیف کف** را ببینید)!



طراح بازی: میثائل کیسلینگ

تهیه‌کننده: سوفی گراول

گرافیکست: فیلیپ گارین

کارلا رون

مری ایو جولی