

NOTA

Confira no blog da Oficina de Variantes ou na Ludopedia pelas versões deste Modo Solo para outras versões do jogo Azul.

AZUL & AZUL MINI

MODO SOLO

Gamedesign original: boxofdelights.net / Richard Wilkins

Adaptação de Gamedesign e Tradução: Rafael Arruda

Diagramação: Raphael Gurian

Preparação

Prepare uma partida para 2 jogadores.

Você usará 5 Fábricas dispostas em linha (em vez de círculo) da esquerda para a direita com 4 peças cada, no raro caso de 4 peças iguais, devolva-as para o saco e retire novas peças. Você é o jogador inicial, colocando como de costume o marcador de iniciativa numa área abaixo das 5 fábricas que será o “centro da mesa”.

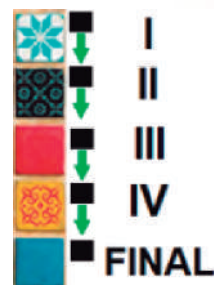
Fluxo da Partida

Você jogará pelas regras costumeiras, contudo um jogador “simulado” vai jogar turnos alternando com você, disputando inclusive a iniciativa nas rodadas posteriores a primeira rodada, ou seja, se ele for o primeiro a pegar peças do centro da mesa, separe o marcador de iniciativa pra ele. Ele não executa a colocação de peças, apenas as retira de jogo (e coloca as restantes no centro da mesa), bem como não marca pontos.

O jogo termina após uma certa quantidade de rodadas.

Alterações nas Regras

Diferente das partidas com vários jogadores, o jogo durará **5 rodadas**. A última coluna do tabuleiro do jogador deve ser usada como um contador de rodadas, iniciando no azulejo mais acima e terminando no mais abaixo, como mostrado na imagem ao lado.



OBS: Se usar o lado cinza do tabuleiro do jogador, use um segundo tabuleiro com o lado “normal” só para marcar as rodadas.

No turno do jogador simulado, ele verificará da esquerda para a direita, qual fábrica tem a maior quantidade de azulejos iguais. Se várias fábricas tem a maior quantidade, ele vai resolver esses empates checando prioridades dentro de suas preferências, como nos exemplos abaixo.

Resolvendo Empates

Se o empate for entre peças do mesmo tipo/cor ele removerá da fábrica mais da esquerda, deixando as peças das demais sem alteração.

Exemplo A: 2 das 5 fábricas têm 3 azulejos amarelos. Ele pega os 3 azulejos amarelos da fábrica mais da esquerda.

Exemplo B: 3 das 5 fábricas têm 2 azulejos vermelhos. Ele pega os 2 azulejos vermelhos da fábrica mais da esquerda.

Se o empate for entre peças diferentes, ele vai priorizar a sua preferência naquela rodada, pois o marcador de rodadas também indica a preferência, devendo ser verificado de cima para baixo de forma cíclica.

Exemplo C: 3 azuis e 3 vermelhas em plena rodada 3, ele pega a vermelha, pois essa cor o interessa antes da cor azul.

Exemplo D: 2 vermelhas, 2 amarelas e 2 pretas na rodada final. Nessa rodada o que interessa mais é a cor azul, que não está disponível com muitas peças nem tendo entrado nesse empate. Ele pegará as peças pretas pois mesmo na quinta rodada, após considerar o azul, ele considera novamente a sequência toda: Branca com estrela, depois a preta, depois a vermelha e por fim amarela, de forma cíclica.

OBSERVAÇÃO: Para fins de checagem de empates o centro da mesa é considerado como uma última fábrica, uma “sexta” fábrica, a fábrica mais à direita de todas.

Pontuação

Ao final de **5 rodadas** você pontua como em uma partida de vários jogadores. Se tiver usado o lado cinza reduza *10 pontos* do total.

Compare com a tabela de pontuação:

menos de 50	Péssimo
51 a 59	Ruim
60 a 74	Bom
75 ou mais	Excelente

Anote seu recorde para tentar superá-lo!

Agradecemos a
Michael Kiesling e equipe.

Material sem fins lucrativos.
2024

