

AZUL

Regras SoloPlay

Design de jogo original por Michael Kiesling 2017 (Plan B Games)
Regras adicionais 2018 SoloPlay™ (Usuário BGG: GameRulesforOne)

Introdução: Azul é um jogo de colocação de peças que requer ajustes táticos a cada rodada para ter sucesso. Para pontuar bem nesta variante, o jogador deve controlar um tabuleiro de ação além do tabuleiro do jogador, onde ocorre a maior parte da pontuação. O jogador deve tentar atingir a meta de pontuação após, no máximo, 8 rodadas terem sido disputadas. Esta variante foi testada extensivamente para garantir que fornecerá uma experiência de jogo solo satisfatória.

Objetivo: Alcance uma meta de pontuação quando uma condição de final de jogo for alcançada.

Preparação:

- 1) Pegue 2 tabuleiros de jogadores e coloque-os na mesa separadamente e acessíveis para jogar.
 - a) Um tabuleiro será referido como o tabuleiro de ação e deve ser colocado com o padrão de azulejos voltado para cima. O tabuleiro do jogador (tabuleiro de pontuação) pode ser colocado com qualquer um dos lados voltado para cima.
- 2) Coloque todos os 100 azulejos (todos os azulejos exceto o “1” no saco).
- 3) Pegue 5 peças de Expositores de Fábrica e coloque-as em uma linha (designa cada # 1-5)
- 4) Compre 4 peças para colocar em cada uma dos Expositores de Fábricas, na ordem # 1-5.
 - a) Se 4 de um tipo for sorteado, devolva um ao saco e sorteie até que um tipo diferente seja comprado.
- 5) Preencha a linha de penalidade (linha de piso do tabuleiro de ação) da esquerda para a direita, comprando o número indicado de peças do saco na ordem sorteada com base no nível do jogo:
 - a) Jogo Fácil: Compre 5 peças
 - b) Jogo Normal: Compre 6 peças
 - c) Jogo especialista: Compre 7 peças
 - i) **Nota:** Se um terceiro azulejo de uma cor for sorteado, coloque-o de lado e compre um substituto. Assim que o número de peças tiver sido colocado, coloque todas as peças reservadas de volta no saco.
- 6) Coloque a ficha de pontuação do tabuleiro de ação: (a ficha de jogador inicial “1”)
 - a) Compre uma peça do saco, observe sua cor e coloque-a de volta no saco.
 - b) Coloque o marcador de pontuação em um dos 9 quadrados centrais do tabuleiro de ação (sem a borda) que corresponda à cor do marcador comprado.
- 7) Pegue um marcador de pontuação e coloque-o no espaço indicado com base no nível do jogo:
 - a) Jogo Fácil ou Normal: 20
 - b) Jogo Especialista: 15 (opcional, para um jogo mais difícil)
- 8) A preparação está concluída.

Detalhes do quadro de ação:

1) Funções:

- a) **Linha de Penalidade** (“linha do chão no tabuleiro de ação”): A cada rodada o jogador subtrairá a pontuação de penalidade indicada pelas peças restantes após todas as linhas de ação terem sido resolvidas.
- b) **Linhas de Ação**: Cada uma das 5 linhas de azulejos fornece uma ação especial quando a linha é preenchida e depois que o azulejo é movido para a parede do tabuleiro de ação: (resolva em ordem).
 - i) 1ª linha (1 espaço de azulejo) [**ação obrigatória**]: Separe o azulejo da linha de penalidade mais à esquerda, se houver, deslize os azulejos restantes para a esquerda

e compre um azulejo, se possível, para colocar no espaço aberto mais à esquerda. Devolva o azulejo reservado para o saco, se houver.

ii) 2ª linha (2 espaços de azulejo) [**ação obrigatória**]: 2 possibilidades.

(1) Troque os lugares de 2 peças vizinhas na linha de penalidade.

(2) Coloque 5 peças (em vez de 4) no 5º expositor de fábrica na próxima rodada, mas apenas quando a troca não for possível. Há uma situação rara em que quando comprando uma peça não é possível ou faz com que o jogo termine por não haver peças suficientes.

iii) 3ª linha (3 espaços de azulejo): Se o azulejo mais à esquerda da linha de penalidade coincidir com o azulejo que está sendo colocado na parede, remova o azulejo de penalidade e coloque-o temporariamente fora de jogo. A peça pode ser devolvida ao saco quando for reabastecido após a 4ª rodada. Deslize todas as peças de penalidade restantes para a esquerda, se houver.

iv) 4ª linha (4 espaços de azulejos): Se qualquer um dos 2 azulejos mais à esquerda da linha de penalidade combinar com o azulejo que está sendo colocado na parede, remova um azulejo de penalidade correspondente e coloque-o temporariamente fora de jogo. A peça pode ser devolvida ao saco quando for reabastecido após a 4ª rodada. Deslize todas as peças de penalidade restantes para a esquerda, se houver.

v) 5ª linha (5 espaços de azulejos): Se qualquer azulejo na linha de penalidade coincidir com o ladrilho que está sendo colocado na parede, remova um azulejo de penalidade correspondente e coloque-o temporariamente fora de jogo. A peça pode ser devolvida ao saco quando for reabastecido após a 4ª rodada. Deslize todas as peças de penalidade restantes para a esquerda, se houver.

c) **Ficha de pontuação**: (ficha “1” colocada no tabuleiro de ação)

i) Quando uma peça é colocada ortogonalmente ao lado da peça de pontuação, o jogador ganha pontos após a ação ser resolvida da seguinte forma:

(1) Marque 1/2/3/5 pontos para a 1ª / 2ª / 3ª / 4ª peça colocada próxima à ficha de pontuação.

(a) Colocando um azulejo na posição do azulejo de pontuação: O jogador pode escolher colocar o azulejo correspondente no espaço onde o azulejo de pontuação está localizado. Neste caso, a peça de pontuação é removida do tabuleiro à medida que a peça é colocada. Não haverá mais oportunidades de pontuação no tabuleiro de ação. Esta ação não ganha pontos.

Resumo do jogo:

- 1) Pegue e coloque todos os azulejos semelhantes do expositor de fábrica nº 1 no tabuleiro de ação.
- 2) Pegue e coloque todos os azulejos semelhantes do expositor de fábrica nº 1 no tabuleiro do jogador.
- 3) Mova as peças restantes do expositor de fábrica para a linha de chão no tabuleiro do jogador, possivelmente exigindo uma colocação na linha de penalidade do tabuleiro de ação.
- 4) Repita para cada um dos 4 displays de fábrica restantes (nº 2 - nº 5).
- 5) Resolva o tabuleiro de ação.
- 6) Resolva o tabuleiro do jogador.
- 7) Execute a limpeza final da rodada.
- 8) Repita por 8 rodadas ou até que uma condição de final de jogo seja alcançada.

Como Jogar:

1) Colocação de azulejos:

a) A colocação das peças em cada tabuleiro é feita da mesma forma que nas regras normais. Pegue todos os azulejos de uma cor e coloque-os em uma única linha padrão ao lado do respectivo display de parede.

i) **Azulejos em excesso**: Se ao pegar azulejos alguns / todos não couberem na linha ou o jogador não quiser colocá-los, os azulejos são movidos para a linha de chão do

tabuleiro do jogador ou possivelmente para a linha de penalidade do tabuleiro de ação.

(1) Se o excesso for do tabuleiro de ação, uma peça de sua escolha é adicionada posição aberta mais à esquerda na linha de penalidade e as peças restantes são colocadas na linha de chão do tabuleiro do jogador.

(2) Se o excesso for do tabuleiro do jogador, uma peça é movida para a linha de penalidade apenas se 2 ou mais não puderem ser colocados. Caso contrário, adicione uma única peça à linha de chão do jogador.

2) Limpar o Expositor de Fábrica Atual:

a) Qualquer peça (s) remanescente (s) no expositor de fábrica que não sejam retiradas são movidas para a linha de chão do tabuleiro do jogador. Se 2+ ladrilhos da mesma cor estiverem sendo movidos, coloque um desses ladrilhos na posição aberta mais à esquerda da linha de penalidade e o outro na linha de chão.

i) Além disso, se não houver espaço suficiente para os azulejos serem colocados na linha de chão, um azulejo daqueles que não cabem é movido para a posição aberta mais à esquerda da linha de penalidade. Qualquer outro excesso é guardado até que o saco seja reabastecido.

3) Resolva os Expositores de Fábrica Restantes: Repita as etapas 1 e 2, mais 4 vezes.

4) Resolva o Tabuleiro de Ação:

a) Para cada linha inteira, resolva cada linha de ação, uma de cada vez, de cima para baixo, movendo os azulejos para a parede usando as regras normais, exceto para a oportunidade de pontuação observada:

i) Execute a ação necessária / permitida para a linha.

ii) Marque se a peça for colocada ao lado da ficha de pontuação conforme indicado acima (1 a 5 pontos).

iii) Mova todas as outras peças da linha para fora de jogo até o saco seja reabastecido.

b) Todas as peças em linhas / filas que não foram preenchidas permanecem no tabuleiro de ação.

c) Aplicar a pontuação da linha de penalidade à pontuação do jogador.

5) Resolva o Tabuleiro do Jogador:

a) Considerando cada linha completa de azulejos de cima para baixo:

i) Mova um azulejo para a parede e pontue usando as regras normais.

ii) Coloque todas as outras peças restantes fora do jogo até que o saco precise ser reabastecido.

b) Todas as peças em linhas / filas que não foram preenchidas permanecem no tabuleiro do jogador.

6) Limpeza do Final da Rodada:

a) Mova todas as peças da linha de chão do tabuleiro do jogador temporariamente fora do jogo até que o saco precise ser reabastecido. Você **não** é penalizado por essas peças.

b) Verifique se há uma condição de final de jogo.

c) Compre / coloque 4 (possivelmente 5) peças para cada expositor de fábrica, em ordem. (mínimo de 2 tipos de peças)

i) Se não houver peças suficientes na sacola para preencher os expositores completamente (5ª rodada), recupere todas as peças que foram colocadas fora do jogo e todas as peças nos expositores de fábrica para a saco. Recomprou todos os azulejos para os expositores de fábrica.

Condições de Final de Jogo:

1) O jogador tem pontuação zero - perda de jogo; termine o jogo imediatamente

2) O jogador adiciona uma 8ª peça à linha de penalidade - perda de jogo; termine o jogo imediatamente

3) Qualquer um dos tabuleiros tem mais de 1 linha (s) horizontal (s) completamente cheia (s) de azulejos, prossiga para a pontuação.

4) 7-8 rodadas foram concluídas (na 2ª vez não há peças suficientes no saco para preencher os expositores de fábrica), prossiga para a pontuação.

Pontuação Final do Jogo:

1) Pontuação da Linha de Penalidade:

a) Sem Peças: Marque 5 pontos.

b) +1 azulejo restante na linha: Subtraia 8 pontos para cada ladrilho.

2) Prêmio Tabuleiro Limpo: Marque 5 pontos para cada tabuleiro onde não houver peças em nenhuma das 5 linhas / filas de azulejos, não na parede.

3) Pontuação das Linhas Horizontais Completas: Marque 2 pontos para cada linha completa no tabuleiro do jogador apenas.

4) Pontuação das Colunas Verticais Completas: Marque 7 pontos para cada coluna completa no tabuleiro do jogador apenas.

5) Pontue 5 peças iguais colocadas: Marque 10 pontos para cada tipo de peça onde todas as 5 peças foram colocadas apenas no tabuleiro do jogador.

Determine Sua Condição de Vitória: se sua pontuação for ...

1) <60: Perda de jogo

2) 60-69: Nível 1, Vitória de Interesse Geral

3) 70-79: Nível 2, Vitória do Aprendiz

4) 80-89: Nível 3, Vitória Trabalhador

5) 90-99: Nível 4, Vitória de Mestre

6) Mais de 100: Artesão: Jogo Perfeito (também deve ter pontuado pelo menos um bônus de tabuleiro limpo)

Sessão de Estratégia:

1) Trabalhar para reduzir a pontuação de pênaltis desde o início do jogo é crucial para evitar uma perda no início do jogo e melhorar a pontuação posterior.

2) As ações de preencher uma linha no tabuleiro de ação são cruciais para configurar combos que podem limpar várias peças da linha de penalidade.

3) Há momentos em que você pode querer deixar os tabuleiros aumentarem um pouco (especialmente o tabuleiro de ação) para ajudar a melhorar as ações / pontuação da próxima rodada.

4) Não se preocupe muito em adicionar uma peça à linha de penalidade, especialmente no início, pois você pode limpá-la no final do jogo e não custar muitos pontos.

5) Não haverá conhecimento perfeito dos ladrilhos nesta variante, pois os ladrilhos são colocados de volta antes de todos estarem disponíveis. Além disso, as peças que começaram na linha de penalidade distorcerão o número de peças que estarão disponíveis a cada enchimento de saco. Você pode

impactar levemente a disponibilidade de ladrilhos através da primeira linha de ação, pois você está colocando um ladrilho conhecido de volta no saco. Tome nota desta oportunidade.

6) Você consegue descobrir como jogar uma 8ª rodada?

Tabuleiro de Ação



Tabuleiro do Jogador



Azulejos temporariamente fora do jogo:

Azulejos da linha do chão descartados
Peças de penalidade removidas por ação
linha 3-5
"Outras" peças quando um azulejo era
movido para a parede

Após a 4ª rodada, todas as peças temporariamente fora do jogo
mais todas as peças nos expositores de fábrica são colocadas de volta no saco
para compra na 5ª à 7ª / 8ª rodadas.