



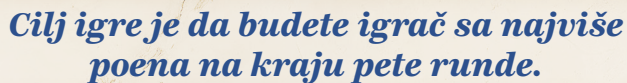
AZUL

MICHAEL KIESLING

DUEL

Verzija vaše omiljene igre postavljanja pločica za dva igrača!

Od svih umetnika koji su ukrašavali zidove palate kralja Manuela I postavljanjem azul pločica, posebno su se istakla dva umetnika. Izabrani od strane Njegovog Veličanstva da ukrase plafon palate u Sintri, oba majstora moraće da pokažu kralju ko je najbolji umetnik u celom Portugalu!



6. Od 75 okruglih pločica, izdvojite **devet specijalnih pločica** (🌀) i stavite ih tako da čine zasebnu rezervu (I). Postavite **pločicu prvog igrača** (1) na odgovarajuće polje (J) na velikoj fabrici. Stavite preostalih 65 pločica (po 13 svake od pet boja) u **vreću**.

7. Popunite dnevnu stranu (stranu sa suncem) velike fabrike sa **pet pločica*** (🌸) i svake od četiri male fabrike sa po **četiri pločice** (🌸) (K) tako što ćete ih nasumično izvlačiti iz vreće.

**U veoma retkim slučajevima da je svih pet pločica na velikoj fabrici iste boje, vratite ih u vreću i izvucite nove sve dok bar jedna od njih ne bude druge boje.*

8. Napravite zalihe od dvadeset **bonus tokena** okrenutih licem nadole (L). Postavite jedan bonus token, licem nadole, na noćnu stranu svake od četiri male fabrike (M).

9. Nasumično odredite prvog igrača. Drugi igrač uzima jedan od tri vidljiva panela kupole i postavlja ga, u **bilo kojoj** orijentaciji, na **bilo koje** mesto za panele kupole na svojoj tabli. **Dopunite** tablu za bodovanje postavljanjem sledećeg panela kupole sa vrha gomile. Zatim, prvi igrač radi isto to; bira jedan panel kupole, postavlja ga na svoju tablu i dopunjava tablu za bodovanje novim panelom kupole.

Sada ste spremni da počnete!

Skladište za bonus tokene

Mala fabrika

M

Kupola

(devet mesta za panele kupole)

K

Velika fabrika

Linije šablona

J

Prostor za polomljene pločice

TOK IGRE

Igra traje pet rundi, a svaka runda se sastoji od sledećih faza:

Faza 1: Uzimanje pločica, Faza 2: Postavljanje pločica i dobijanje poena, Faza 3: Priprema za sledeću rundu

FAZA 1: UZIMANJE PLOČICA

Prvi igrač odigrava prvi potez. Igrači se naizmenično smenjuju do kraja runde.

Na svom potezu, odigrajte **jednu** od sledećih akcija:

A) Postavite token igrača da biste uzeli panel kupole

B) Uzmite sve pločice iste boje sa dnevne strane bilo koje fabrike

C) Uzmite sve gornje pločice iste boje sa noćne strane svih fabrika

D) Uzmite otkriveni bonus token

A) Postavite token igrača na svoju stranu table za bodovanje da biste uzeli panel kupole i postavili ga na jedno **slobodno** mesto za panele kupole na svojoj tabli, u **bilo kojoj orijentaciji**. Ista boja može da se javlja više puta u redovima i kolonama vaše kupole.

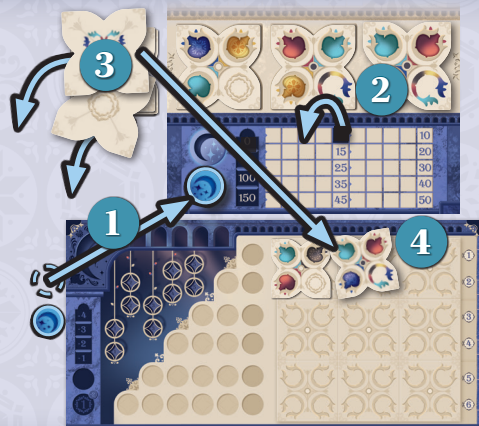
Jednom kada postavite panel kupole više ne smete da ga premeštate i okrećete.

Kada uzimate panel kupole, ILI:

- uzmite jedan panel kupole sa table za bodovanje, koji je okrenut **licem nagore** (ne dopunjava se), ILI
- platite jedan poen da biste uzeli jedan panel kupole sa vrha gomile, koji je okrenut licem nadole. Možete uzeti koliko god panela želite, jedan po jedan, plaćajući po jedan poen za svaki panel koji ste uzeli. **Ne možete** da gledate prednju stranu panela sve dok ne odlučite da ih više nećete uzimati. Nakon toga, pogledajte panele, izaberite jedan, a ostale vratite na dno gomile, u redosledu po svom izboru. (Na zadnjoj strani svakog panela označena je njegova vrsta; pogledajte stranu 8.)

Važno: Morate iskoristiti oba svoja tokena igrača tokom svake od prve četiri runde. Njih ne koristite tokom poslednje runde.

Marija je odlučila da iskoristi svoju akciju kako bi uzela panel kupole, tako da postavlja svoj token igrača na tablu za bodovanje **1**. Mogla je da uzme jedan od tri panela okrenuta licem nagore, ali umesto toga je izabrala da uzme panel sa vrha gomile (bez otkrivanja), a zatim to čini i drugi put (plaća još jedan poen). Marija je odlučila da stane, tako da sada može da pogleda dva panela **3** i izabere jedan koji će zadržati. Taj panel postavlja na jedno od praznih mesta na kupoli **4** a drugi panel vraća na dno gomile.



B) Uzmite sve pločice iste boje sa dnevne strane jedne, bilo koje, fabrike. Zatim, ukoliko je to:

- **Mala fabrika:** Napravite **gomilu** od preostalih pločica, u redosledu po svom izboru, i stavite je **preko** bonus tokena* na noćnoj strani te fabrike;
- **Velika fabrika:** Stavite preostale pločice **odvojeno** na naznačena polja na noćnoj strani te fabrike (ne moraju sva polja biti popunjena).

**Ukoliko su sve četiri pločice iste boje na maloj fabrici, bonus token na toj fabrici se otkriva čim neki igrač uzme te četiri pločice.*

C) Uzmite sve pločice iste boje sa vrha svake noćne strane sa svih pet fabrika. Kada uzimate pločice sa malih fabrika, čak i ako je ispod pločice na vrhu gomile jedna, ili više od jedne pločice iste boje, uzimate samo pločicu sa vrha gomile.

Važno: Igrač koji prvi uzme pločicu (ili pločice) sa noćne strane **velike fabrike**, takođe, **mora** da uzme i pločicu prvog igrača i da je postavi na naznačeno mesto  (sa -2) na svojoj tabli.

Kada uzmete **poslednju pločicu** sa noćne strane male fabrike, otkrijte bonus token koji je bio ispod.



 *Kaća uzima dve tirkizne pločice **1**, a preostale pločice stavlja **na gomilu preko** bonus tokena (crna pločica na dnu i žuta na vrhu).*

 *Zatim Marija uzima dve tirkizne pločice sa **velike fabrike**, a preostale tri pločice sa **ove fabrike odvojeno** postavlja na **noćnu stranu velike fabrike** **2**.*



 *Kaća je odlučila da uzme pločice sa **noćnih strana**, što joj omogućava da bira između **jedne crvene, dve crne ili dve žute pločice**.*

*Ukoliko izabere **žute pločice**, neće uzeti pločicu početnog igrača. Ovu pločicu mora da uzme samo ukoliko izabere bar jednu pločicu sa **noćne strane velike fabrike**.*



Pločice koje ste **uzeli** (pomoću akcije **B** ili **C**) dodajete **jednoj** od šest linija šablona na svojoj tabli (linije šablona su horizontalne linije i u prvoj ima mesta za jednu pločicu, u drugoj ima mesta za dve, itd.), poštujući sledeća pravila:

- Postavite pločice, jednu po jednu, **zdesna nalevo** u odabranu liniju šablona.
- Ukoliko se u liniji šablona već nalaze pločice, možete da dodate samo pločice **iste** boje.
- Kada popunite **sva** mesta u liniji šablona, ta linija se smatra **kompletnom**. Ukoliko ste uzeli **više pločica** nego što može da stane u odabranu liniju, višak pločica odložite u svoj prostor za polomljene pločice (pogledajte **Prostor za polomljene pločice**).
- Pločice se mogu postaviti na liniju šablona, čak i ukoliko se ispostavi da još uvek ne mogu da se boduju tokom faze 2.

Prostor za polomljene pločice

Sve pločice koje ste uzeli, a koje **ne možete** ili **ne želite** da postavite u skladu sa pravilima morate da odložite u svoj prostor za polomljene pločice. Te pločice se smatraju polomljenim i za njih gubite poene na kraju faze postavljanja pločica. Ukoliko se u vašem prostoru za polomljene pločice već nalaze četiri pločice, svaku sledeću polomljenu pločicu odbacujete u toranj.

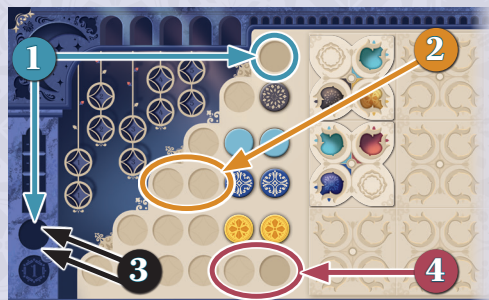
D) Uzmite **otkriveni** bonus token i postavite ga, licem nagore, na svoje skladište za bonus tokene. U svakoj rundi uzetećete tačno dva bonus tokena.

Zapamtite da bonus token postaje dostupan tek kada se uzmu sve pločice sa male fabrike; odnosno, kada su uzete sve pločice i sa dnevne i sa noćne strane te male fabrike.

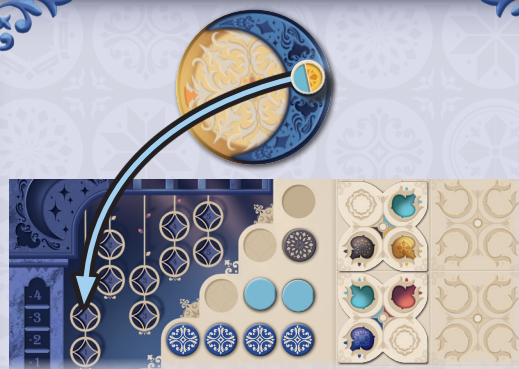
Napomena: Skladište bonus tokena podeljeno je na pet delova kako biste lakše pratili runde.

Vaš cilj je da kompletirate što je moguće više linija šablona, pošto tokom faze postavljanja pločica, možete da premeštate pločice samo sa kompletnih linija šablona na svoju kupolu.

Marija je uzela ove dve pločice. Ima ove četiri opcije:



Marija može da odloži u prostor za polomljene pločice, pločice koje ne može 1 ili ne želi 3 da postavi na linije šablona.



Kaća je otkrila ovaj bonus token nakon što je uzela prethodnu pločicu. Na svom potezu, Marija koristi svoju akciju da bi uzela bonus token.



Faza 1 se završava kada su:

- sve fabrike potpuno prazne (na njima nema ni pločica ni bonus tokena), i
- oba igrača iskoristila svoja dva markera igrača (osim u petoj rundi).

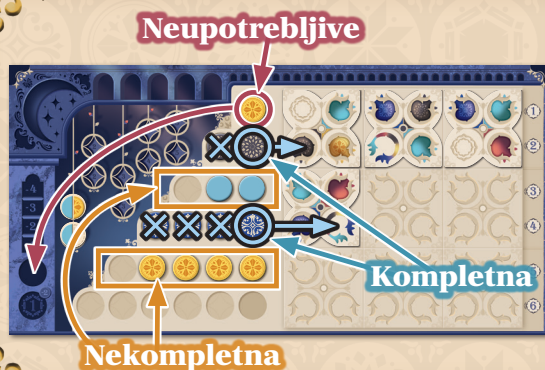
Ukoliko ne možete da odigrate nijednu od četiri akcije, morate propustiti ostatak faze 1. Ukoliko možete da odigrate neku od akcija ne možete odlučiti da propustite ostatak faze.

Napomena: Zbog uslova završetka faze, igrač može da nastavi da odigrava akcije dok drugi igrač ne može. Pređite na Fazu 2.

FAZA 2: POSTAVLJANJE PLOČICA I DOBIJANJE POENA

Igrači mogu da odigraju ovu fazu istovremeno. U njoj igrači premeštaju pločice sa svojih kompletnih linija šablona na svoju kupolu.

- Prođite kroz svoje linije šablona **od vrha ka dnu**. Premestite krajnju desnu pločicu svake **kompletne** linije na prazno polje **iste boje** na panelu kupole u odgovarajućem redu. Svaki put kada premestite pločicu, dobijate poene odmah. (Pogledajte **Bodovanje** na strani 9.)
- Ukoliko trenutno ne postoji polje odgovarajuće boje za **kompletnu** ili **nekompletnu** liniju, **zadržite** pločice na mestu dok ne postavite odgovarajući panel na svoju kupolu.
- Ukoliko već postoje tri panela koji su dodeljeni liniji šablona i nema slobodnih polja odgovarajuće boje za pločice u tom redu, morate odložiti ove „neupotrebljive” pločice u svoj prostor za polomljene pločice.
- Možete imati više pločica iste boje u redovima i kolonama svoje kupole.



Marija ima ove pločice u svojim linijama šablona.

1. linija šablona: Pločica je neupotrebljiva, pa je odlaže u svoj prostor za polomljene pločice.

2. linija šablona: Linija je kompletna, tako da Marija premešta krajnju desnu crnu pločicu na crno polje i dobija jedan poen. Ostale crne pločice odbacuje u toranj.

4. linija šablona: Linija je kompletna, tako da Marija premešta krajnju desnu plavu pločicu na višebojno polje i dobija jedan poen. Ostale plave pločice odbacuje u toranj. Pošto su **3. i 5. linija šablona** nekompletne, pločice ostaju na tabli.



Bonus tokeni

Tokom ove faze možete koristiti svoje bonus tokene da kompletirate linije šablona:

Ukoliko nekompletna linija šablona sadrži **bar** jednu pločicu, možete iskoristiti bonus tokene da kompletirate tu liniju.

Dva bonus tokena u boji koja odgovara pločicama u liniji šablona, ili **bilo koja tri bonus tokena**, možete iskoristiti da zamenite jednu pločicu. Okrenite iskorišćene bonus tokene licem nadole u svom skladištu.

Ovo možete da uradite onoliko puta koliko imate neiskorišćenih bonus tokena, ali morate imati bar jednu pločicu u liniji šablona.

Napomena: Neki bonus tokeni imaju samo jednu polovinu u boji (druga polovina, sa isprekidanim linijama, nema boju).

- Nakon što prođete kroz svih šest linija šablona, uklonite sve pločice sa svih linija šablona koje više nemaju pločicu na svom krajnjem desnom polju i odbacite ih u toranj.
- Sve preostale pločice na linijama šablona ostaju na vašoj tabli za sledeću rundu.



Sa svoja dva polutirkizna bonus tokena, Marija može da završi treću liniju šablona.

Međutim, ona može i da kombinuje bilo koja tri bonus tokena da završi četvrtu liniju šablona.



Paneli kupole

Postoje dve vrste panela kupole:

- Specijalni paneli** imaju bezbojna polja na koja možete postaviti samo specijalne pločice. Specijalnu pločicu uzimate iz zaliha i postavljate je odmah nakon što popunite preostala tri polja na tom panelu. Nakon što postavite specijalnu pločicu, **odmah** dobijate poene prikazane **sa desne strane** tog reda. Ovo je jedini način da postavite specijalnu pločicu.
- Džoker paneli** imaju višebojna polja na koja možete postaviti pločice bilo koje boje, poštujući uobičajena pravila postavljanja pločica.



specijalan panel



Džoker panel



BODOVANJE

Svaku pločicu koju premestite na svoju kupolu morate da postavite na polje koje odgovara njenoj boji (ili na višebojno polje) i odmah je bodujete na sledeći način:

1. Ukoliko nemate nijednu pločicu koja je direktno povezana (vertikalno ili horizontalno) sa novopostavljenom pločicom, dobijate jedan poen.
2. Ukoliko **imate pločice koje su direktno povezane** sa novopostavljenom pločicom uradite sledeće:
 - Prvo proverite da li imate jednu, ili više od jedne **horizontalno** povezane pločice sa novopostavljenom pločicom. Ukoliko imate, prebrojte **sve povezane pločice**, uključujući i novopostavljenu (i specijalne pločice, ukoliko ih ima) i toliko poena dobijate.

- Zatim proverite da li imate jednu, ili više od jedne **vertikalno** povezane pločice sa novopostavljenom pločicom. Ukoliko imate, prebrojte **sve povezane pločice**, uključujući i novopostavljenu (i specijalne pločice, ukoliko ih ima) i toliko poena dobijate.

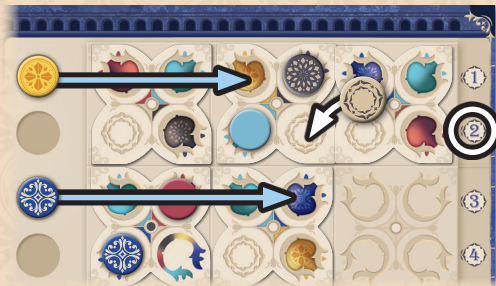
3. Ukoliko novopostavljenom pločicom popunite treće polje na specijalnom panelu, postavite specijalnu pločicu na odgovarajuće polje. Zatim odmah dobijate poene prikazane sa desne strane tog reda.

Na kraju, proverite da li imate pločice u prostoru za polomljene pločice. Za svaku pločicu gubite naznačen broj poena (na primer, ukoliko imate dve pločice, gubite ukupno tri poena). Podesite svoje markere za praćenje rezultata u skladu sa tim i odbacite sve polomljene pločice u toranj.

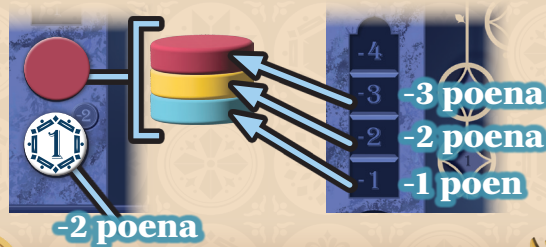
Pored toga, igrač kod kog se nalazi pločica prvog igrača gubi dva poena.

Napomena: Nikada ne možete imati manje od 0 poena.

Prva žuta pločica koju je Marija postavila donosi joj dva poena za dve horizontalno povezane pločice (uključujući novopostavljenu žutu pločicu) i dva poena za dve vertikalno povezane pločice (takođe, uključujući novopostavljenu žutu pločicu). Na taj način je popunila treće polje na specijalnom panelu, tako da postavlja specijalnu pločicu i dobija još dva poena (jer se nalazi u drugom redu kupole). Zatim joj plava pločica donosi tri poena za vertikalno povezane pločice, što uključuje i upravo postavljenu specijalnu pločicu.



Na kraju faze postavljanja pločica, Marija gubi ukupno osam poena: šest poena za tri polomljene pločice i dva poena za pločicu prvog igrača. Polomljene pločice odbacuje u toranj.



FAZA 3: PRIPREMA ZA SLEDEĆU RUNDU

Ova faza se preskače tokom 5. runde, u suprotnom pripremite narednu rundu na sledeći način:

1. Uzmite nazad svoja dva markera igrača sa table za bodovanje.
2. Dopunite panele kupole, tako da ih ima tri okrenuta licem nagore.
3. Popunite veliku fabriku sa pet pločica*, a svaku malu fabriku sa četiri pločice i bonus tokenom.

**U veoma retkim slučajevima da je svih pet pločica na velikoj fabrici iste boje, vratite ih u vreću i izvucite nove sve dok bar jedna od njih ne bude druge boje.*

Ukoliko u vreći nema više pločica, ubacite u nju sve pločice iz tornja i nastavite da popunjavate preostale fabrike.

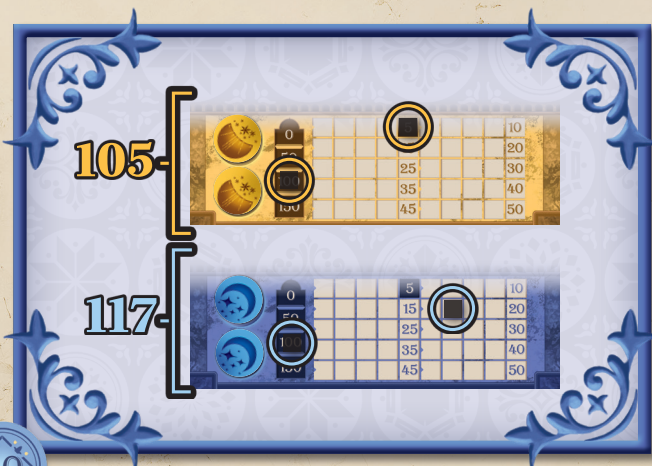
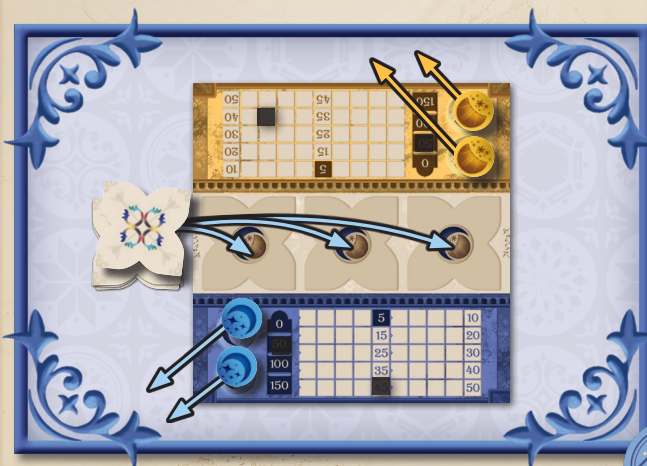
Ukoliko vam ponovo ponestane pločica, a toranj je prazan, započnite novu rundu kao i obično iako neke fabrike nisu popunjene. U ovom slučaju, bonus token na praznoj maloj fabrici se odmah otkriva (pošto je fabrika prazna).

Igrač kod kog se nalazi pločica prvog igrača vraća tu pločicu na njeno mesto na velikoj fabrici i počinje novu rundu.



Igra se završava nakon Faze 2 u 5. rundi, nakon čega sledi bodovanje tablica bodovanja, kao što je opisano na strani 12.

Pobednik je igrač sa više poena. U slučaju nerešenog rezultata pobednik je igrač kod kog se nalazi pločica za prvog igrača.



ZASLUGE

Autor igre: Michael Kiesling

Šef studija: Jean-François Gagné

**Uredništvo i
razvoj igre:** Pierre-Olivier Gravel
André Bierth
Yannick Beaulé
Anh Tú Tran

**Umetnički direktor
i ilustracije:** Maëva Da Silva

Grafički dizajn: Émeline D'Aoust
Alexandra Gosselin
Adrian Harper

Marketing: Tommy Beaulieu
Isabelle Frenette

Administracija: Manon Sylvestre
Julie Thibault



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

www.nextmove-games.com

Nijedan deo ovog proizvoda ne
sme da se proizvodi bez dozvole.



© 2025 MIPL
Uvoznik i distributer za Srbiju:
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad, Srbija
www.drustveneigre.rs



VIDEO PRAVILA



OBJAŠNJENJA TABLICA BODOVANJA

Na kraju igre dobijate dodatne poene za svaki ispunjeni uslov opisan na tablicama bodovanja.



Dobijate po tri poena za svaki popunjeni red (horizontalnu liniju od šest pločica) na svojoj kupoli.



Dobijate po sedam poena za svaku popunjenu kolonu (vertikalnu liniju od šest pločica) na svojoj kupoli.



Dobijate po deset poena za svaku popunjenu dijagonalu (dijagonalnu liniju od šest pločica) na svojoj kupoli (moguće je dva puta ispuniti ovaj uslov).



Ukoliko su sva višebojna polja na vašoj kupoli popunjena, dobijate po dva poena za svako od njih. Ukoliko bar jedno višebojno polje na vašoj kupoli nije popunjeno, ne dobijate nijedan poen.



Dobijate po četiri poena za svaki red na svojoj kupoli u kojoj se nalazi bar pet pločica različite boje, postavljenih bilo kojim redosledom (može da sadrži jednu specijalnu pločicu).



Dobijate po jedan poen za svaku pločicu koja se nalazi na spoljnoj ivici vaše kupole.



Dobijate po tri ili po osam poena (kao što je prikazano) za svaki popunjeni panel kupole u jednom od četiri ćoška svoje kupole.



Gubite tri poena za svako prazno polje za specijalnu pločicu na svojoj kupoli.