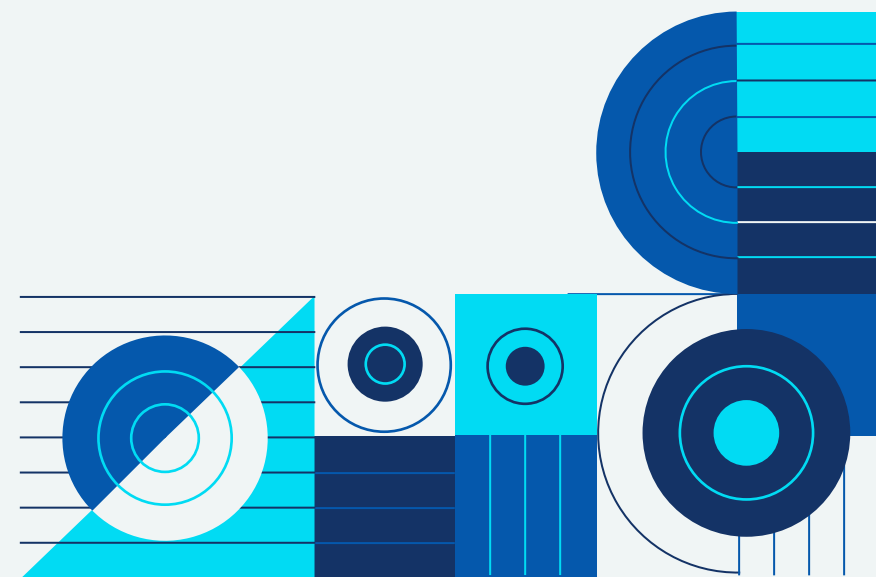
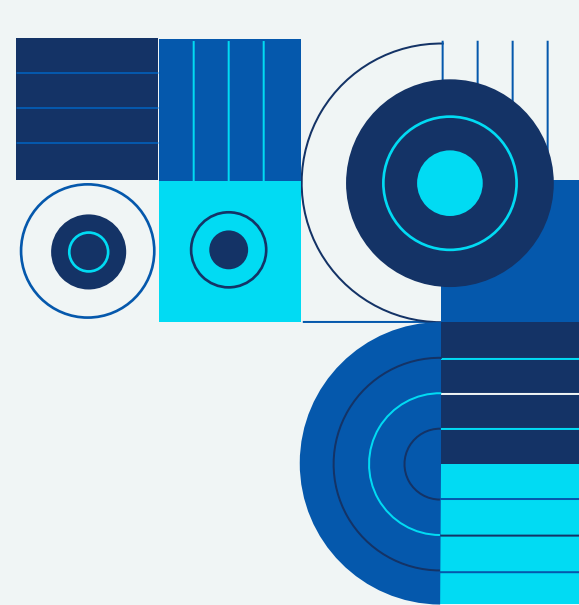
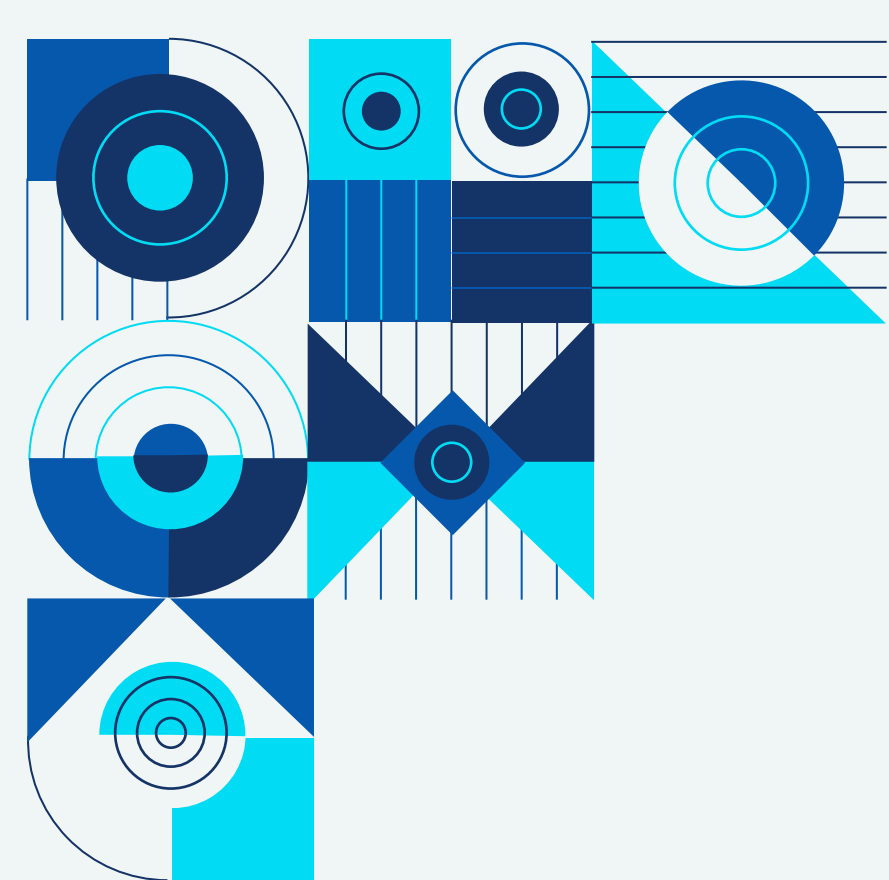


# Azul

Miłosz Kutyla, Aleksandra Michalska,  
Patrik Ogonowski, Jakub Ossowski





# Cel gry:

Zebrać jak najwięcej punktów.

Gra kończy się po zakończeniu rundy, w której co najmniej jeden gracz ukończył poziomy rząd 5 płytek na swojej ścianie.

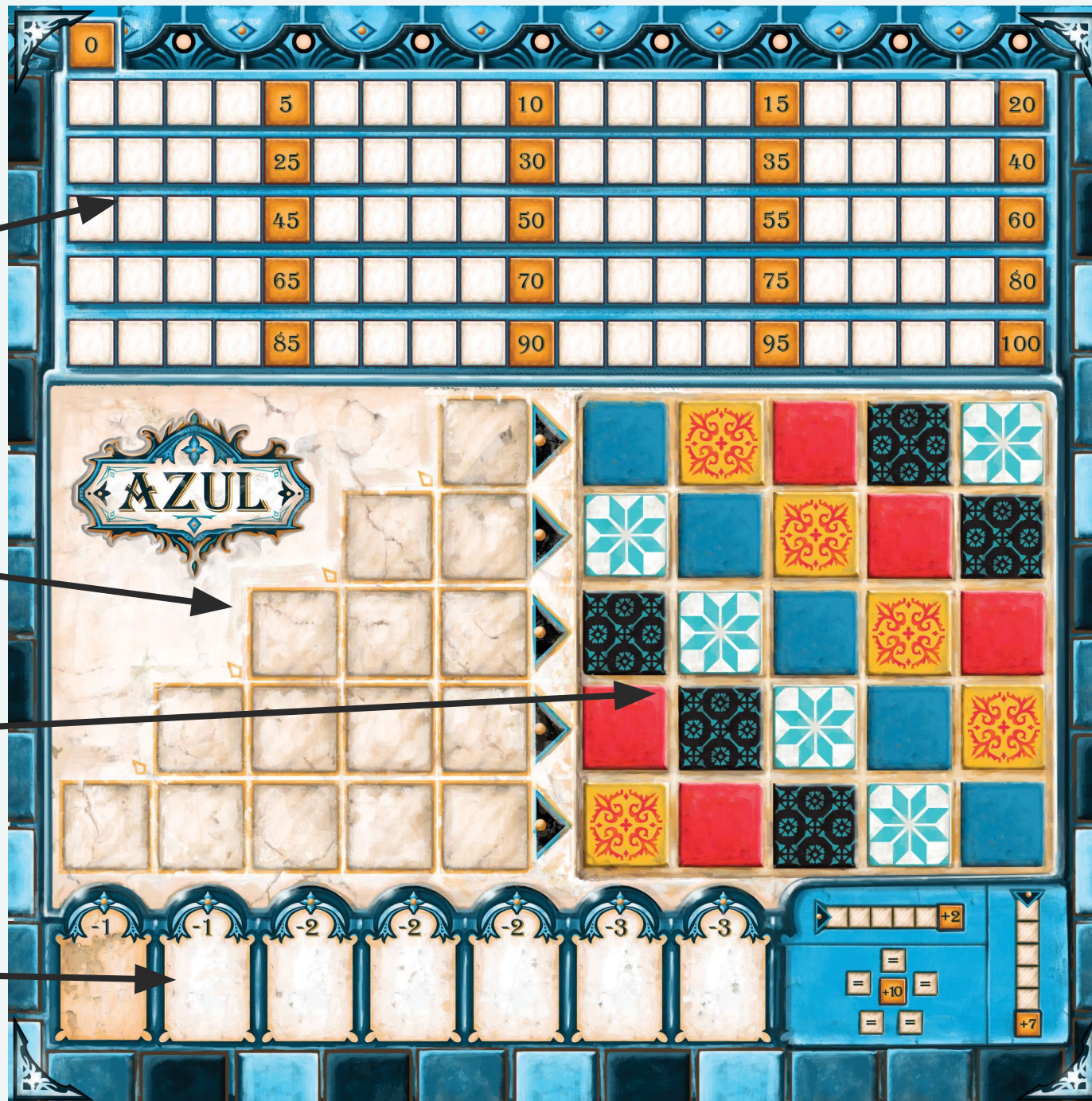
# Plansza gracza

Punktacja

Linie wzorów

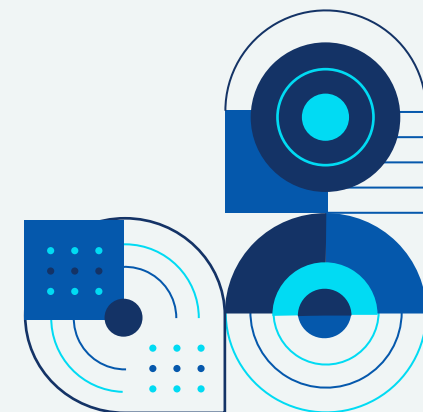
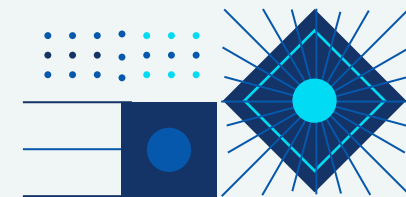
Ściana

Podłoga

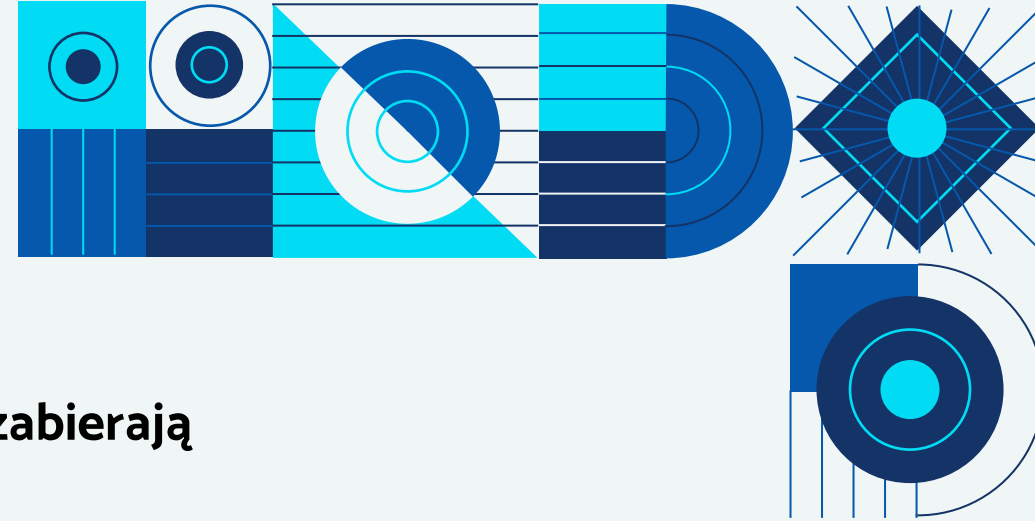




Ponadto, dostępne dla wszystkich graczy są warsztaty dostawców:



# Azul - gra turowa



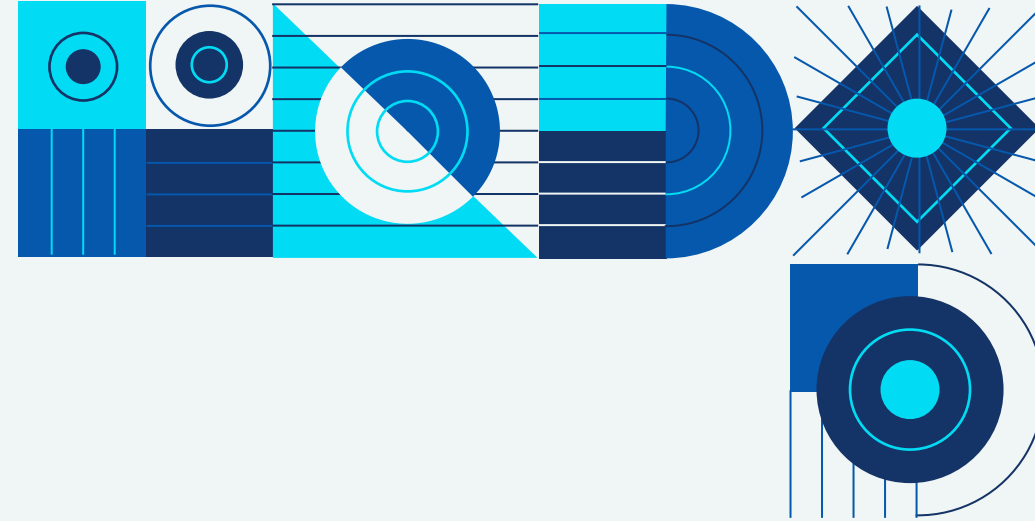
1. **Oferta dostawców**
  - a. **Gracze, zgodnie z wyznaczoną kolejnością, zabierają płytki z dostępnej puli**

## RUCH GRACZA:

- Weź wszystkie płytki jednego koloru z warsztatu, pozostałe przenieś na środek (pole pomiędzy warsztatami)
- ALBO
- Weź wszystkie płytki jednego koloru ze środka
- Ułóż płytki w wybranej linii; jeśli ją zapełnisz, odłóż pozostałe na podłogę

2. **Układanie mozaik**
3. **Przygotowanie do kolejnej rundy**

# Azul - gra turowa



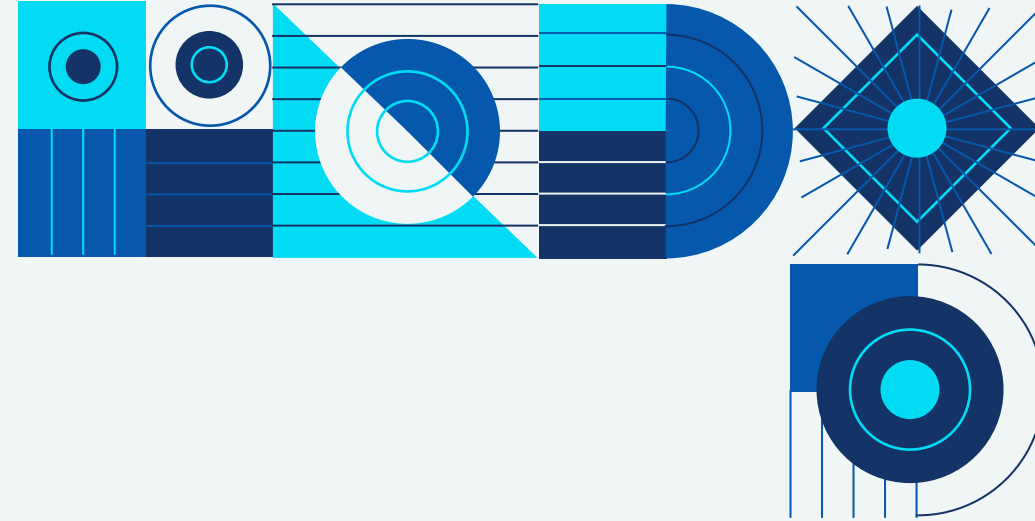
1. Oferta dostawców
2. Układanie mozaik
  - a. Płytki z linii wzorów są przenoszone na ścianę

## PROCES PRZESUWANIA:

- Z każdej wypełnionej linii jedna płytki trafia na odpowiadającą komórkę ściany, a pozostałe wracają do puli;
- Z każdej niewypełnionej linii płytki pozostają nienaruszone

3. Przygotowanie do kolejnej rundy

# Azul - gra turowa



1. Oferta dostawców
2. Układanie mozaik
  - a. Płytki z linii wzorów są przenoszone na ścianę
3. Przygotowanie do kolejnej rundy

Zakończenie rundy:

- Gdy jednemu z graczy udało się ułożyć poziomy rząd płytek na ścianie przejdź do zakończenia gry

W przeciwnym razie przygotuj następną turę:

- Uzupełnij warsztaty płytkami z woreczka i rozpocznij kolejną turę
- Jeśli woreczek jest pusty uzupełnij go płytkami, które były na podłogach graczy
- Gdy nadal brakuje płytek do uzupełnienia warsztatów należy rozpocząć turę z niepełnymi warsztatami



# Punktacja

Liczba przyznanych punktów za płytkę na ścianie zależy od jej sąsiedztwa

## Płytki nie przylega do innych

przypada 1 punkt

## Płytki przylega do innych

a = liczba sąsiadów w poziomie +1

b = liczba sąsiadów w pionie +1

p = punkty za płytki na podłodze

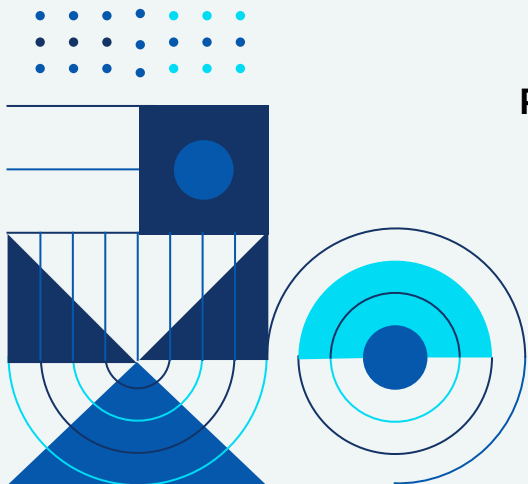
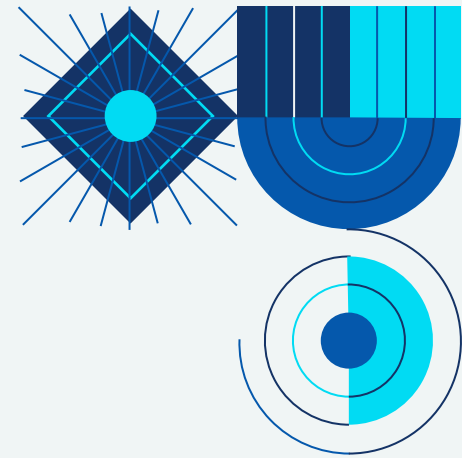
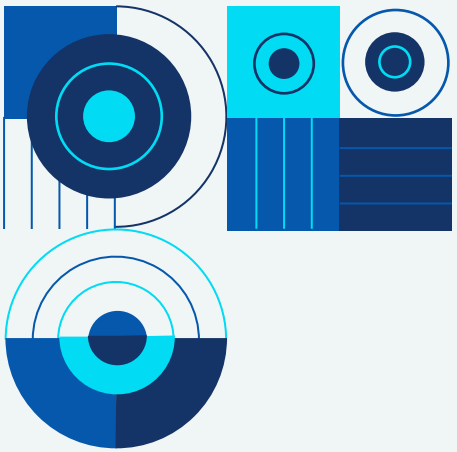
Wynik = a + b - p

## Punkty dodatkowe po zakończeniu gry

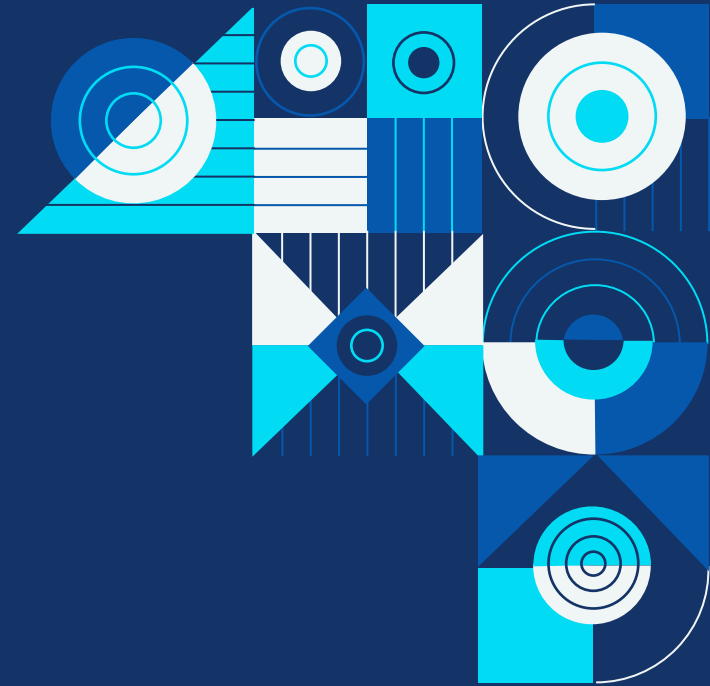
+2 za ułożenie rzędu z 5 płytek

+7 za każdą kolumnę złożoną z 5 płytek

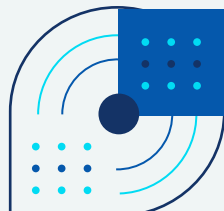
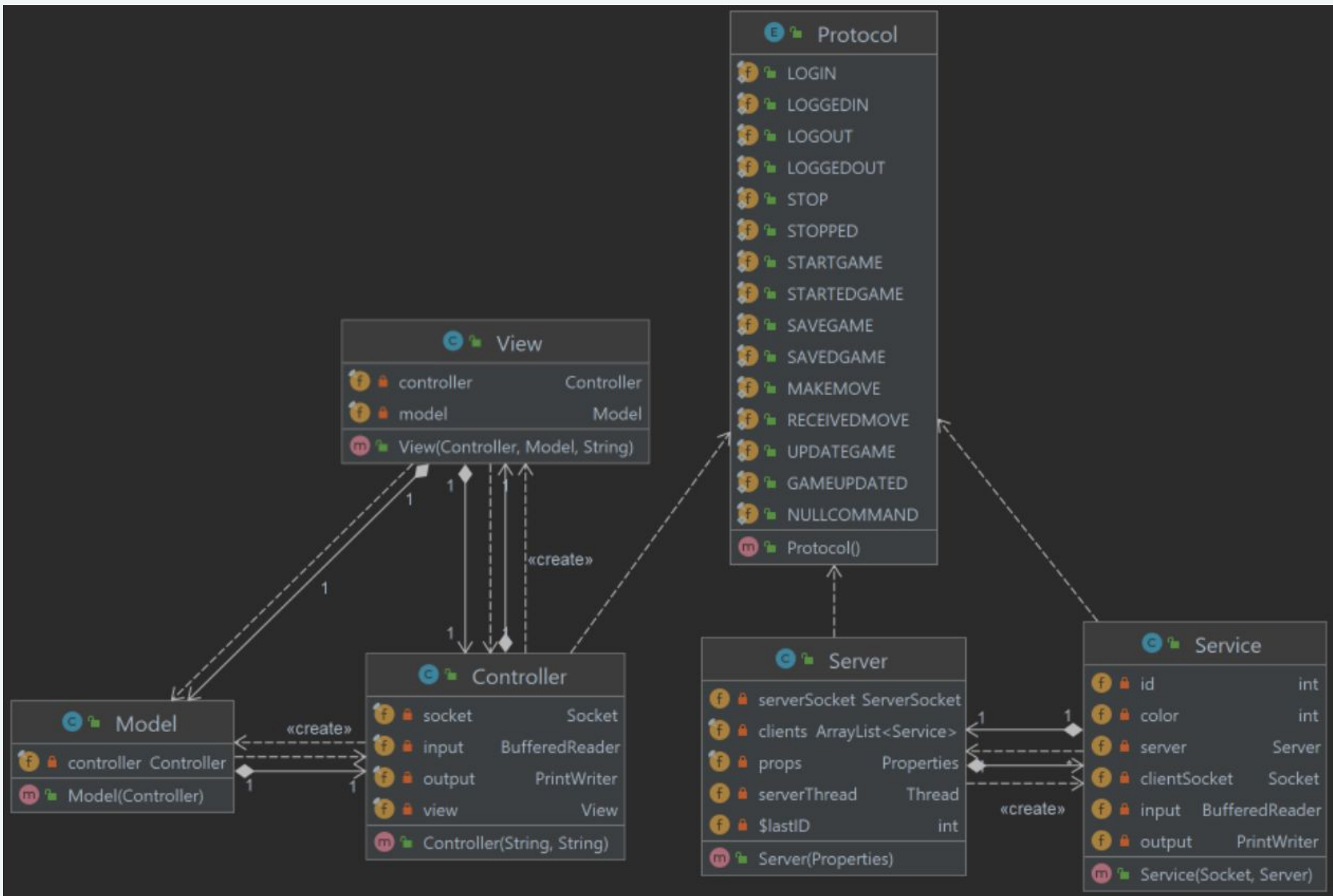
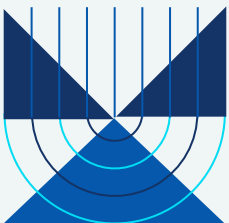
+10 za każde 5 płytek jednego koloru na ścianie

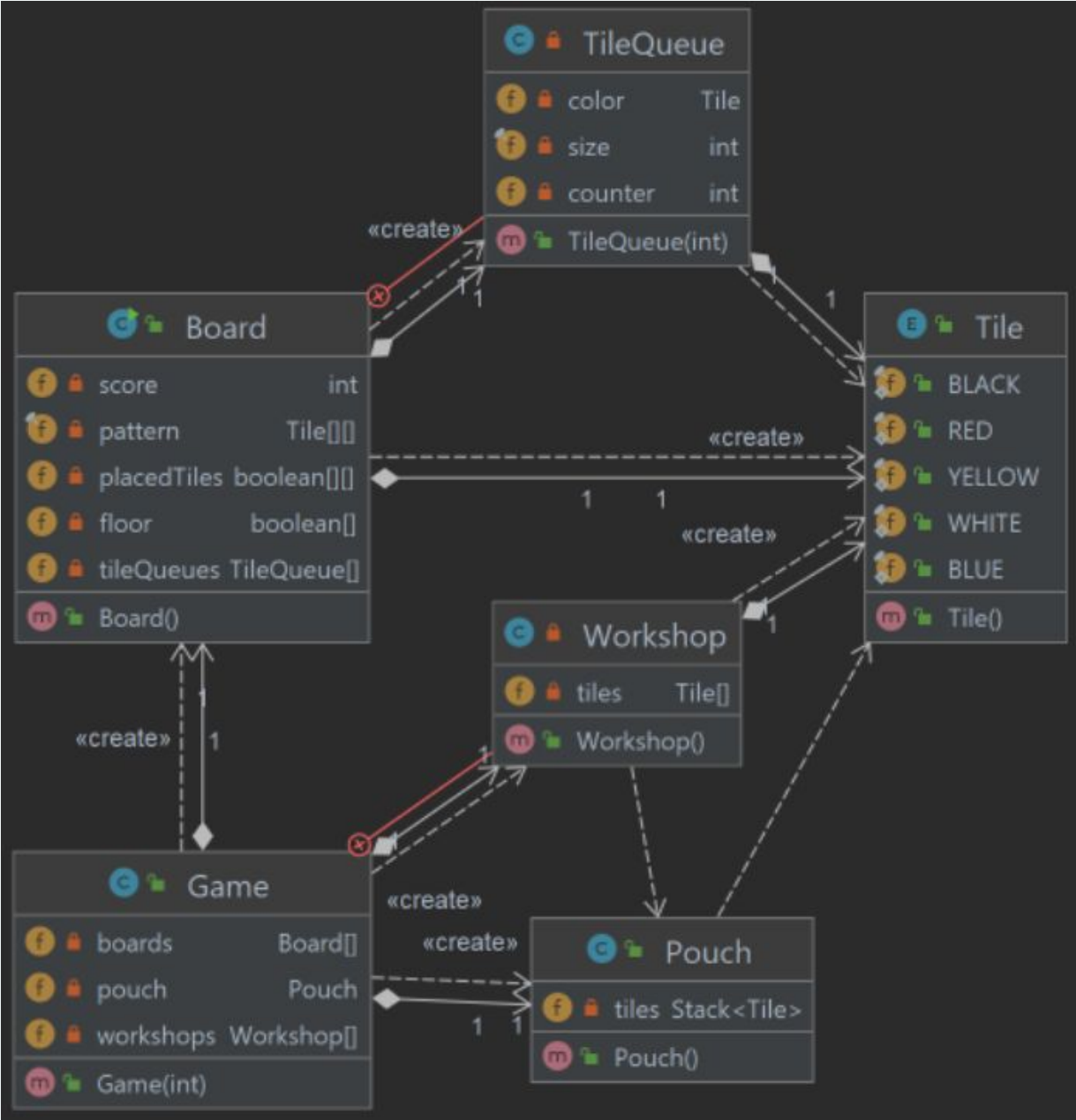






**Diagram klas:**







# Dziękujemy za uwagę

Miłosz Kutyła, Aleksandra Michalska,  
Patryk Ogonowski, Jakub Ossowski