



Regolamento da torneo

Azul

By Marteludica

Il torneo di Azul si basa sul regolamento ufficiale del gioco.

Il presente documento di torneo potrebbe “sovrascrivere” alcune RB, qualora dovesse succedere, questo documento ha la priorità sulle RB!

Dettagli del gioco

Azul è un gioco di strategia e piazzamento tessere che premia il giocatore “più attento” che riesce ad adottare una migliore strategia nel posizionare le tessere scelte sul proprio tabellone di gioco, avvantaggiando sè stesso facendo punti e svantaggiando gli altri nelle prese.

E' un gioco da 2 a 4 giocatori, ma, nel nostro torneo, faremo solo tavoli da quattro.

La scatola di gioco contiene

- 4 plance (una per ogni giocatore)
- 9 tessere fabbrica circolari chiamati anche “piattini” o “espositori”
- 1 tessera primo giocatore
- 100 tessere (piastrelle) in 5 colori diversi
- 1 sacchetto di stoffa
- le regole

State attenti a questo fatto: sono disponibili 100 tessere (in totale) e 5 colori diversi...

Come si gioca?

I turni si svolgono rapidamente ma in costante attenzione. Si gioca in senso orario.

Partiamo dalla preparazione del round di gioco.

Al centro del tavolo saranno disposti 8 “piattini” / “espositori” in cerchio, al centro del cerchio la “mattonella” con il simbolo del numero uno.

Ad ogni giocatore sarà consegnata una “plancia di gioco” vuota con un segna punti che deve essere posizionato inizialmente sullo zero.



Azul regolamento da torneo by Marteludica (v1.0)

Il primo giocatore estratto a caso (vedi dopo), si preoccuperà di riempire ogni "piattino" con 4 "piastrelle" prelevate a caso dal sacchetto e lascerà le altre ben nascoste nel suo interno.

Per questa operazione si chiederà la massima "serietà" e "lealtà" nel farlo, questo comporta:

- Non sbirciare la presa
- Non prendere più di 4 piastrelle, prendine due alla volta
- Non potrai dividere le piastrelle su più piattini: le piastrelle estratte vanno su un solo piattino alla volta!
- Non fare finta di far cadere le piastrelle, se questo accade rimettile nel sacchetto e ripesca

Una volta riempite tutti i piattini, si inizia il gioco dal primo giocatore.

Determinare il primo giocatore

Per farlo in maniera "semplice", inserire nel sacchetto 3 piastrelle nere ed una rossa, pescate a caso una di esse, chi estrae quella rossa, sarà il primo giocatore per la prima fase di gioco. Il primo giocatore poi passa a chi, per primo, prende una (o più) mattonelle dal centro del tavolo (ottenendo punti malus).

Turno di gioco

Nel proprio turno un giocatore potrà fare una delle due azioni:

- prendere tutte le piastrelle di uno stesso colore da un **piattino**, spostando poi le piastrelle che rimangono al centro del tavolo
- prendere tutte le piastrelle di un colore dal **centro del tavolo**. Se è il primo giocatore a fare questa azione prende anche il segnalino primo giocatore e lo piazza nella prima casella libera del proprio basamento (si, prendere questa piastrella ti farà essere il primo giocatore ma ti darà uno svantaggio nel calcolo dei punti)

Dopo aver preso le piastrelle il giocatore le piazza in una delle 5 righe della propria scheda di gioco da destra verso sinistra.

Per farlo è necessario rispettare le seguenti regole:

- devi mettere le piastrelle in una **sola riga**
- se nella riga vi sono già piastrelle ne puoi mettere altre solo dello **stesso colore**
- se la riga non ha più spazi liberi non puoi mettere più piastrelle e quelle in eccesso vanno piazzate nel **basamento** e costituiranno "punti penalità" sempre crescenti.



Azul regolamento da torneo by Marteludica (v1.0)

- Piazza queste piastrelle da sinistra verso destra coprendo per prime le penalità minori e poi le più grandi
- dal secondo turno in poi non puoi piazzare piastrelle di un colore in una riga corrispondente ad una riga della tua parete che contiene **già una piastrella di quel colore**

L'obiettivo di questa fase è completare più righe possibili nella sezione della propria plancia di gioco dedicata alle piastrelle raccolte senza "eccedere" ed avere punti di penalità.

Si continua ad effettuare questa fase fino a che sia il centro del tavolo che gli espositori non hanno più piastrelle

Fase di piastrellazione

Tutti i giocatori possono effettuare questa fase nello stesso momento che consiste nello spostare le righe complete di piastrelle sulle pareti.

Si procede così:

- Partendo dall'alto verso il basso sposti la piastrella più a destra di una riga completa nello spazio del medesimo colore. Quando sposti una piastrella **guadagni un punto**.
- Una volta effettuata l'azione di piastrellamento del muro si dovranno **togliere tutte le piastrelle** dalle righe dove non vi è una piastrella a destra (ovvero dove la piastrella è stata usata sul muro). Le piastrelle tolte le metterai da parte. Rimangono nella riga le piastrelle che non hanno fatto azione in questa fase.

Calcolo dei punti vittoria PV

Ogni piastrella che metti sulla parete fornisce punti:

- se non vi sono piastrelle adiacenti (sia in orizzontale che verticale) guadagni **1 punto**
- se vi sono piastrelle orizzontali conta quante sono e **prendi altrettanti punti**
- se vi sono piastrelle verticali conta quante sono e **prendi punti per il loro numero**

Quindi piazzare piastrella dove ve ne sono a fianco sia in orizzontale che verticale farà aumentare in maniera esponenziale i punti acquisiti.

Guarda poi quante piastrelle hai nel basamento e **perdi punti** per il numero corrispondente alla posizione. Non puoi scendere sotto a zero.

Togli tutte le piastrelle e mettile nella scatola.



Azul regolamento da torneo by Marteludica (v1.0)



Azul regolamento da torneo by Marteludica (v1.0)

Preparazione al prossimo turno

Controlla se la partita termina (ovvero se un giocatore ha **5 piastrelle in orizzontale**).

Il giocatore con il simbolo di primo giocatore dovrà:

- prendere dal sacchetto tutte le tessere necessarie per metterne 4 in ogni espositore
- se la borsa è vuota riempirla con le piastrelle messe da parte nella scatola da ogni giocatore

Fine della partita

La partita termina quando almeno un giocatore ha 5 piastrelle disposte su una riga orizzontale.

Prima di capire chi ha vinto è necessario prendere i punti aggiuntivi in funzione di:

- **2 punti** per ogni riga orizzontale completa di 5 piastrelle
- **7 punti** per una riga verticale completa di 5 piastrelle
- **10 punti** per ogni colore di cui hai messo le 5 piastrelle sulla parete

Come vincere ad Azul

Vince il giocatore che ha **accumulato più punti**. In parità vince chi ha più righe orizzontali complete tra i contendenti al podio.



Durata massima del round

Per non bloccare il gioco e permettere a tutti di poter partecipare, il round di ogni singolo giocatore è di **DUE minuti** massimo terminati i quali lui/lei deve obbligatoriamente passare.

Durata del torneo

Il torneo è impostato per durare un pomeriggio (dalle ore 14:30 sino alle ore 19:00). Ogni giocatore parteciperà a **tre partite** per un totale di tre ore (circa) totali di gioco.

Per il conteggio dei punti si calcola un massimo di 10 minuti, una pausa ulteriore di 10 minuti per sistemare e ripartire.

Ritiro di un giocatore

Se un giocatore decide di ritirarsi prima dell'inizio del turno di gioco, saranno proposti anche da tre giocatori. Quel giocatore conterà nella classifica per i punti vittoria sino ad ora realizzati.

Se un giocatore si ritira durante il turno di gioco, lui/lei non riceverà alcun punto vittoria e la partita, di quel tavolo, andrà avanti con un giocator* in meno e le sue piastrelle si considereranno "perse" (non si rimetteranno nel sacchetto).

E' possibile che due giocatori al tavolo si ritirino, in questo caso il gioco proseguirà 2vs2 e si porranno anche tavoli da 2.

Se tre o quattro giocatori si ritirano, il tavolo è nullo.

Punteggi e vittoria

Si definiscono:

- Punti torneo (PT) i punti che ogni giocatore guadagna in ogni scontro
- Punti vittoria (PV) i punti che ogni giocatore riesce a guadagnare usando le regole di Azul.

La somma dei punteggi ottenuti durante ogni singola partita al tavolo costituirà un valore da considerare per dichiarare il vincitore (PT). Chi ottiene il punteggio più alto ha vinto il torneo.

Il primo giocatore di ogni tavolo avrà l'onere di segnare il punteggio sul "foglio dei punti" che gli arbitri distribuiranno. Su di esso dovranno essere indicate le seguenti informazioni:

- Numero del tavolo
- Numero del turno di gioco
- Nome e cognome del giocatore



Azul regolamento da torneo by Marteludica (v1.0)

- Posizione al tavolo
- PV acquisiti da ogni giocatore
- Eventuale ritiro

Calcolo dei Punti Vittoria (PV)

Il calcolo è effettuato secondo il regolamento ufficiale di Azul (come descritto nel manuale e riportato qui sopra)

Penalità

Il torneo è un evento di gioco e divertimento collettivo. Qualora un giocatore dovesse infastidire, assumere atteggiamenti poco sopportabili o essere volgare e/o violento verbalmente o (si spera di no) fisicamente, lui/lei sarà o ammonito/a o espulsa dal torneo a discrezione degli organizzatori o sotto segnalazione dei singoli giocatori.

Le persone espulse

- non parteciperanno alla classifica finale ne il loro nome apparirà in classifica o come partecipante
- le tessere usate sulla sua plancia non saranno rimesse nel sacchetto

Limite di età

Il gioco ha un limite minimo di età consigliato per essere giocato ma nel nostro torneo possiamo accettare giocatori di almeno **12 anni**

Ovietà

Divertirsi

E' consentito parlare, consigliare e divertirsi ma non dare fastidio al tavolo!

Versioni del gioco

Durante il torneo sarà usata **una** sola versione del gioco per tutti i tavoli senza alcuna espansione: "**Azul**".