

Вітаємо  
у майстерні мозаїки!  
Займайте місця та  
вибирайте зображення, яке  
хотіли б створити!

Michael Kiesling

Iris Wincker

ДИВИСЬ ВІДЕО З  
ПРАВИЛАМИ ГРИ:



20'

2-4

5+

## МЕТА ГРИ

Першим створити завершене  
зображення, збираючи деталі з  
мисок та викладаючи їх на своєму  
планшеті.

## ВМІСТ ТА ПІДГОТОВКА ДО ГРИ

1

### 120 деталей мозаїки та мішечок з тканини

(30 червоних квадратів, 30 жовтих шестикутників, 30 зелених ромбів, 30 блакитних кружечків). Покладіть **усі** деталі в **мішечок**.

2

### 6 мисок (1 велика миска та 5 маленьких мисок)

Залиште миски у нижній частині коробки і розмістіть її в центрі столу. Навмання візьміть деталі з мішечка і розкладіть по **5 штук** у кожен **маленьку** миску (велика центральна миска залишається порожньою).

3

### 6 планшетів гравців

Кожен планшет двосторонній і має два рівні складності: «Учень» і «Майстер» — по одному на кожній стороні. Перед грою домовтеся, **яку сторону ви будете використовувати** (усі гравці повинні грати на однаковому рівні). Кожен гравець бере один планшет і **кладає його перед собою** вибраною стороною догори. Гру розпочинає наймолодший гравець.



### Рівень «Учень»

Рекомендуємо зіграти кілька перших партій на рівні «Учень», щоб познайомитися з грою. Правила для цього рівня виділені зеленою рамкою.



### Рівень «Майстер»

Коли ви опануєте витончене мистецтво мозаїки, ви будете готові до складніших завдань на рівні «Майстер». Правила для цього рівня виділені рожевою рамкою.

asmodee  
KIDS



# Рівень «Учень»

Починаючи з першого гравця, хід переходить за годинниковою стрілкою.

## ХІД ГРИ

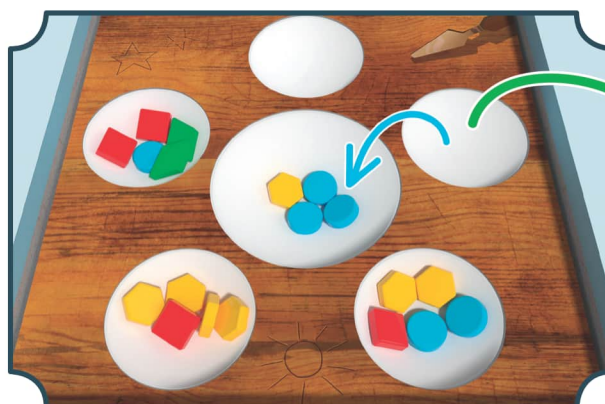
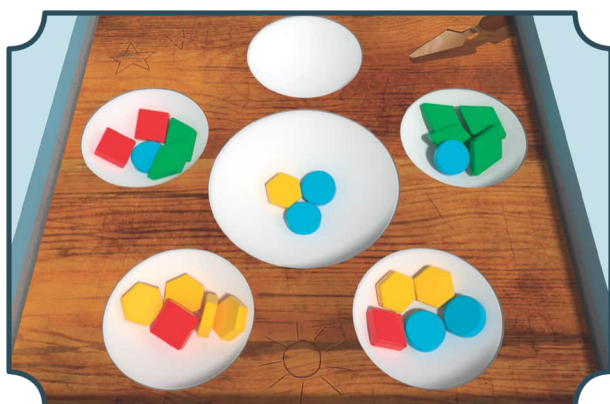
У свій хід виконайте послідовно дію **1** та дію **2** :



### 1 - ВИБІР ДЕТАЛЕЙ

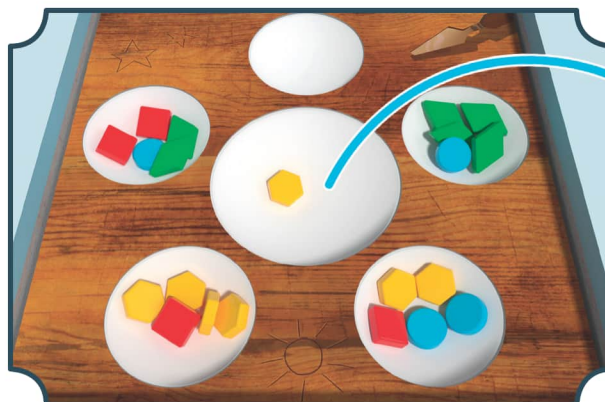
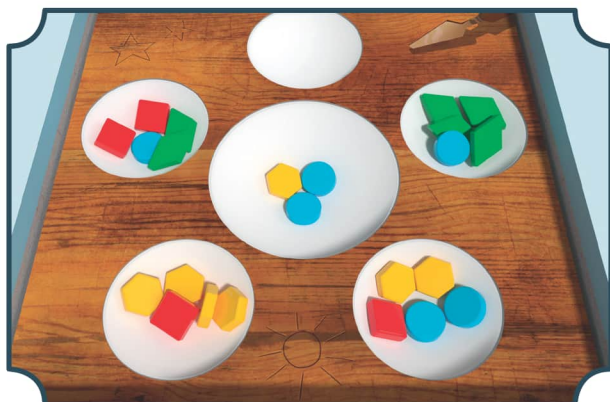


З однієї з маленьких мисок візьміть **усі деталі одного кольору**. Перемістіть деталі, що залишилися в цій мисці, у велику центральну миску.



АБО

Візьміть **усі деталі одного кольору** з великої центральної миски.



## 2 - РОЗМІЩЕННЯ ДЕТАЛЕЙ

Розмістіть вибрані деталі на своєму планшеті на місцях відповідної форми.



### Приклад:

Сашко взяв з миски 3 червоні квадрати.  
Він розміщує їх на місцях із червоним контуром на своєму планшеті.

**ВАЖЛИВО!** Якщо **ви не можете розмістити всі взяті деталі на своєму планшеті** через брак місця, передайте зайві деталі **гравцю ліворуч**. Цей гравець розміщує отримані деталі на своєму планшеті.

Якщо ж у нього теж не вистачає місця для всіх деталей,  
він передає решту наступному гравцю ліворуч, і так далі.

Якщо певна кількість деталей не була використана іншими гравцями і повернулася до вас,  
відкладіть їх убік — вони вибувають з гри.

## ПОПОВНЕННЯ МИСОК (якщо потрібно)

Якщо в кінці ходу одного з гравців **усі миски спорожніли** (включно з великою центральною мискою), візьміть деталі з **мішечка** і покладіть по **5 штук** у кожну **маленьку** миску.

Якщо в мішечку не вистачає деталей на всі 5 маленьких мисок, заповніть стільки, скільки можливо.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Гравець, який першим заповнить деталями всі місця на своєму планшеті, перемагає!  
Решта гравців можуть за бажанням також завершити свої мозаїки.

## Рівень «Майстер»

Кожна мозаїка на цьому рівні розділена на окремі **зображення**, що складаються з кількох деталей (від 1 до 6).

Біля кожного зображення є зірки ★. Наприкінці гри ви можете додати ці зірки до свого рахунку, якщо повністю **завершили** зображення. Коли маленькі миски спорожніють, їх також треба поповнювати, але в цьому варіанті гри це відбувається **стільки разів, скільки є гравців**. До цієї кількості входить і перше заповнення на початку гри (напр., якщо грають троє, то миски заповнюються тричі). Перемагає той, хто набрав найбільшу кількість зірок.



## ХІД ГРИ

У свій хід виконайте послідовно дію **1** та дію **2**:

### 1 - ВИБІР ДЕТАЛЕЙ

Відбувається за тими ж правилами, що й на рівні «Учень».

### 2 - РОЗМІЩЕННЯ ДЕТАЛЕЙ

Розмістіть деталі **лише на одному** із зображень на вашому планшеті, стежачи за тим, щоб їхня форма відповідала місцям. Зайві деталі, які не помістилися на цьому зображенні, передайте гравцю ліворуч, як на рівні «Учень». Якщо певна кількість деталей не була використана іншими гравцями і повернулася до вас, відкладіть їх убік — вони вибувають з гри. Викладати їх на інше зображення на вашому планшеті заборонено.



**Приклад:** Ганнуса взяла 4 блакитні кружечки. Три з них вона розмістила на зображенні морського коника на своєму планшеті, а зайвий передала гравцеві ліворуч. (Навіть якщо на інших зображеннях є порожні місця для блакитних кружечків, розміщувати на них четвертий кружечок заборонено).

## ПОПОВНЕННЯ МИСОК (якщо потрібно)

Якщо в кінці ходу одного з гравців **усі миски спорожніли** (включно з великою центральною мискою), **гравець, який ще не заповнював миски**, дістає деталі з мішечка й розкладає по **5 штук** у кожную **маленьку** миску. Якщо **всі** миски порожні, а кожен учасник уже поповнював їх по одному разу, **гра завершується**.

## КІНЕЦЬ ГРИ

Наприкінці гри кожен гравець підраховує зірки ★ біля **завершених зображень**. Незавершені зображення не зараховуються. Перемагає гравець, який набрав **найбільшу кількість зірок**.



**Приклад:** Наприкінці гри Ганнуса завершила 4 зображення: Кит, Морський коник, Риба та Морська зірка. Вона набрала  $4 + 3 + 1 + 1 = 9$  зірок. За незавершені зображення вона не отримує жодних зірок.

Дякуємо!

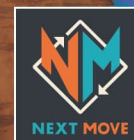
Усім дітям та дорослим, які допомагали тестувати цю гру.

© 2026 Асмоде Груп/SPACE Cow. Усі права захищено.

Стежте за новинками ігор для дітей від Асмоде:

та на [asmodeekids.com](https://asmodeekids.com)

«Азул» —  
гра Michael Kiesling, видана



asmodee  
KIDS