



AZUL

JÁTÉKSZABÁLY



A mórok által Európában elterjesztett azulejokat (eredetileg fehér-kék csempéket) a portugálok nagyon megkedvelték, készítésének módját elsajátították, miután királyuk, I. Mánuel a dél-spanyolországi Alhambra palotában tett látogatásakor elámult a mór díszítőcsempék szembeszökő szépsége láttán. Az Alhambra belsőépítészeti szépségétől elvarázsolt király azonnal elrendelte, hogy saját portugáliai palotáját hasonló fali csempékkel díszítsék ki. Az Azulban csempeművészekként az évorai királyi palota falait kell kidíszítenetek.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

1. Minden játékos kap egy játékosábrát (A). A táblának az a fele legyen látható, amelyen színesek a fal csempéi. (Ld. a **Játékváltozatot** a tábla másik oldalán játszott játék extra szabályaiért.) Minden játékosnak ugyanazt az oldalt kell használnia.
2. Minden játékos vegyen el 1 pontszámjelzőt (B), és tegye le a pontozósávjá „0” mezőjére.
3. Formáljatok a manufaktúrák elkészült csempéit kínáló manufaktúrakorongokból (C) egy kört az asztal közepe körül.
 - 2 személyes játékban használjatok 5 korongot.
 - 3 személyes játékban használjatok 7 korongot.
 - 4 személyes játékban használjatok 9 korongot.
4. Tegyétek a zsákba (D) a 100 csempét (minden színből 20 darabot). (E)
5. Az a játékos, aki a legutóbb járt Portugáliában, magához veszi a kezdőjátékos-jelzőt (F) és minden manufaktúrakorongra lerak pontosan 4, a zsákból véletlenszerűen húzott csempét.

Tegyetek vissza minden nem használt játékosábrát, pontszámjelzőt és korongot a dobozba.



Az asztal közepe



A JÁTÉK CÉLJA

A cél az, hogy neked legyen a legtöbb pontod a játék végén. A játék azzal a fordulóval ér véget, amelyben legalább 1 játékos falán elkészül egy 5 egymással szomszédos csempéből álló vízszintes sor.



A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulóból áll, és mindegyik forduló az alábbi három fázisból épül fel:

- A. A manufaktúrák kínálata.
- B. A fal csempézése.
- C. Előkészületek a következő fordulóra.

A. A manufaktúrák kínálata

A kezdőjátékos leteszi a kezdőjátékos-jelzőt az asztal közepére, és végrehajtja az akcióját. A játék ezt követően az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik tovább.

Amikor egy játékos sorra kerül, csempéket kell szereznie, amire kétféle lehetőség áll rendelkezésére:

VAGY

a) Magához vesz **egy színből minden csempét** valamelyik manufaktúrákorongról, majd az ezen a lévő összes többi csempét betolja az asztal közepére.

VAGY

b) Magához vesz **egy színből minden csempét** az asztal közepéről. Aki az adott fordulóban elsőként vesz el csempéket az asztal közepéről, a kezdőjátékos-jelzőt is elveszi, és lerakja a padlóvonal első szabad mezőjére.

Ezt követően a magához vett csempéket lerakja a saját tábláján lévő 5 mintasor **egyikére** (az első sorban 1 csempének van 1 hely, az ötödik sorban 5-nek).

• Lerakja a csempéket egyesével, **jobbról balra haladva** a kiválasztott mintasorba.

• Ha a mintasorban már vannak csempék, csak **ugyanilyen** színű csempéket rakhat ide.



Csempék lerakása jobbról balra.

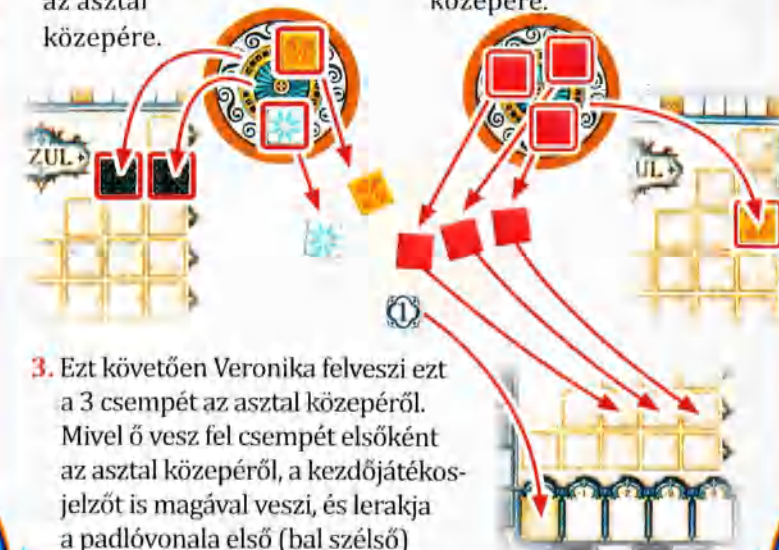
• Amint egy mintasor összes mezője tele van, az adott sor késznek számít. Ha a játékos több csempét vett el, mint amennyit a kiválasztott sorba le tud tenni, a fölösleget a padlóvonalára kell tennie (ld. **Padlóvonal**).

Ebben a fázisban a játékos célja az, hogy annyi sort betöltsön, amennyit csak akar, mert a következő fázisban csak a kész mintasorokból tehet át csempéket a fal megfelelő soraiba, hogy ezekkel pontot szerezzen.

PÉLDA AZ ELSŐ CSEMPÉK ELVÉTELÉRE

1. Amikor sorra kerül, Misi elvesz 2 fekete csempét egy manufaktúrákorongról, és a többi csempét betolja az asztal közepére.

2. Bori elveszi a sárga csempét egy manufaktúrákorongról, és a maradék 3 piros csempét betolja az asztal közepére.



3. Ezt követően Veronika felveszi ezt a 3 csempét az asztal közepéről. Mivel ő vesz fel csempét elsőként az asztal közepéről, a kezdőjátékos-jelzőt is magával veszi, és lerakja a padlóvonal első (bal szélső) mezőjére.

- A későbbi fordulókban egy további szabályt is figyelembe kell venni: **tilos** olyan színű csempéket rakni egy mintasorba, amilyen színű csempe már van a fal adott sorában.

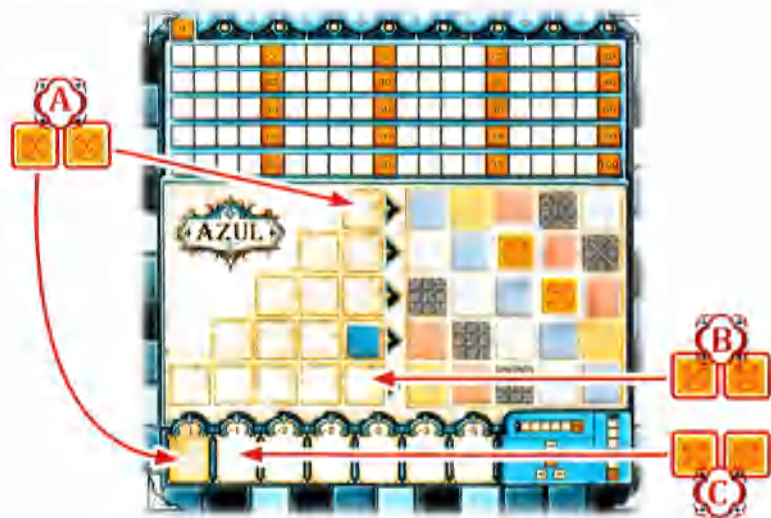
Padlóvonal

Minden olyan csempét, amit a játékos elvett, de nem akar vagy nem tud letenni a szabályoknak megfelelően, a **padlóvonalára** köteles lerakni, **balról jobbra** feltöltve annak a mezőit. Ezek a csempék a padlóra estek, és pontvesztést kell elkönyvelnünk miattuk a fal csempézésének fázisában.

Ha a játékos padlóvonalának minden mezője foglalt, a további leesett csempéket a doboz tetejébe tegyék, és egyelőre ott tárolják ezeket.

A fázis véget ér, amikor az asztal közepéről **ÉS** minden manufaktúrakorongról egyaránt elfogyott az utolsó csempe is.

Ezt követően folytassátok a fal csempézésének fázisával.



Veronika elvesz 2 sárga csempét egy manufaktúrakorongról. Nem rakhatja ezeket a második vagy harmadik mintasorába, mert a fal ezekhez tartozó soraiban már van sárga csempe.

A negyedik sorba sem teheti ezeket, mert ott már van 1 kék csempe, így más színű csempét nem rakhat ide.

Megteheti azonban, hogy berak 1 sárga csempét az első mintasorba, a maradék 1 csempét pedig a padlóvonalára (A).

Vagy lerakhatja mindkettő csempét az ötödik mintasorba (B).

Még úgy is dönthet, hogy mindkettő csempét a padlóvonalára rakja (C).

B. A fal csempézése

Ezt a fázist a játékosok akár egyszerre is végrehajthatják. Minden játékos ugyanis a saját mintasorából rakja át a csempéket a saját falára.

- A) A játékosok végignézik a saját mintasoraikat **fentről lefelé haladva**. Minden kész (teli) sor jobb szélső csempéjét átteszik a saját faluknak ehhez a sorhoz tartozó, azonos színű mezőjére. Valahányszor a játékos átrak egy csempét a falára, azonnal begyűjti az érte járó pontokat (ld. **Pontozás**).



- B) Ezt követően a játékos távolítson el minden csempét minden olyan mintasoráról, amelynek nincs csempe a **jobb szélső** mezőjén. Tegyék be ezeket a csempéket a doboz tetejébe, és egyelőre ott tárolják ezeket.

Ha ezzel elkészült a játékos, a mintasorokon maradó csempék ott maradnak a játékos tábláján a következő körre.



A) Misi második mintasora elkészült 2 piros csempével. Ezért ennek a mintasornak a jobb szélső csempéjét átrakja a piros mezőre a falra (és azonnal kap 1 pontot, ld. **Pontozás**).

Mivel a harmadik mintasor még nincs kész, nem foglalkozik vele.

Az elkészült negyedik mintasorából átrakja a jobb szélső kék csempét a falra (és azonnal kap 1 pontot).

Az ötödik mintasort figyelmen hagyja, mert az nincs kész.

B) Ezt követően leveszi a táblájáról a második és negyedik mintasorban maradt csempéket, és beteszi ezeket a doboz fedelébe.

A harmadik és ötödik mintasor csempéi a táblán maradnak.

Pontozás

Minden csempe, amit a játékos átrak a falára, mindig a megfelelő színű mezőre kerül, és azonnal jár érte a pont, az alábbiak szerint:

- Ha nincsenek a csempe közvetlen oldalszomszédságában (alatta, fölötte vagy mellette) csempék, 1 pont jár érte a pontozósávon.



A piros csempe lerakásáért 1 pont jár.

- Ha azonban van szomszédos csempe, a következők szerint kell eljárni:

Először a játékos ellenőrzi, hogy van-e az újonnan lerakott csempével **vízszintes** irányban közvetlen kapcsolatban 1 vagy több csempe. Ha igen, megszámlálja, hogy mennyi ilyen összekapcsolt csempe van a sorban (**beleértve az újonnan lerakott csempét is**), és kap ennyi pontot.

Ebben a példában a sárga csempe lerakásakor 3 pont jár a 3, egymáshoz vízszintes irányban kapcsolódó csempéért (beleértve az újonnan lerakott sárga csempét).



Ez után a játékos ellenőrzi, hogy van-e az újonnan lerakott csempével **függőleges** irányban közvetlen kapcsolatban 1 vagy több csempe. Ha igen, megszámlálja ezeket az összekapcsolódó csempéket az oszlopban (**beleértve az újonnan lerakott csempét is**), és kap ennyi pontot.

Ebben a példában a kék csempe lerakásakor 3 pont jár a függőlegesen kapcsolódó csempékért.



Ebben a példában a sárga csempe lerakásakor nemcsak 4 pont jár a vízszintesen kapcsolódó csempékért, de 3 pont is a függőlegesekért.



Végül, a fal csempézése fázis végén a játékos megnézi, hogy van-e csempe a padlóvonalán. A **padlóvonal** minden egyes csempéjéért (beleértve a kezdőjátékos-jelzőt is) a játékos elveszít annyi pontot, amennyi közvetlen fölötte látható. A pontszámjelzővel le kell lépni a megfelelő számú lépést (azonban a játékosok pontszáma soha nem csökkenhet 0 pont alá).



Ezt követően a padlóvonal csempéit mind tegyék be a játékos dobozának fedelébe. **Megjegyzés:** Akinél a kezdőjátékos-jelző van, annak ez a jelzőlapka sima csempének számít a padlóvonalán, azonban ahelyett, hogy a dobozfedélbe rakná, a játékos tegye maga elé.



Misi elveszít 8 pontot, mert van nála 4 csempe és a kezdőjátékos-jelző a padlóvonalában.

C. Előkészületek a következő fordulóra

Ha senki nem fejezett be egyetlen vízszintes sort sem 5 csempével a falán (ld. **A játék vége**), készítsétek elő a következő fordulót. A kezdőjátékos-jelzőt begyűjtő játékos újra 4-4 csempét tesz a zsákból minden manufaktúrákorongra, mint a játék előkészületeinél. Amikor a zsák kiürül, a dobozfedélbe rakott csempéket bele kell tenni a zsákba, majd a játékos folytassa a manufaktúrákorongok feltöltését. Ezt követően kerül sor a következő fordulóra.

Abban a ritka esetben, ha megint elfogynak a csempék, és nincs már több csempe a doboz fedelében sem, a következő forduló akkor is a szokásos módon zajlik, csak nem lesz minden manufaktúrákorong teljesen feltöltve.

A JÁTÉK VÉGE

A játék véget ér közvetlenül egy „A fal csempézése” fázist követően, amennyiben abban legalább egy játékos kitöltötte legalább egy vízszintes sorát 5 egymás melletti csempével a falán.

Amint a játék véget ért, könyveljete el további pontokat, ha egy vagy több játékosnak sikerült elérnie az alábbi célokat:

- 2 pont jár minden kész (teli) vízszintes sorért, amely 5 egymás melletti csempéből áll a játékos falán.
- 7 pont jár minden kész (teli) függőleges sorért, amely 5 egymás alatti csempéből áll a játékos falán.
- 10 pont jár minden olyan színért, amelyből a játékos feltette mind az 5 csempét a falára.

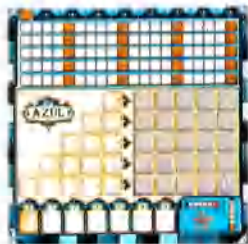


A pontozósváján legtöbb pontot elérő játékos megnyeri a játékot. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az nyer, akinek több vízszintes sora készült el. Ha ez nem dönti el a helyzetet, ezek a játékosok osztoznak a győzelemben.



Játékvariáció

Kis mértékben változtat a játékelményen, ha a játékos táblák szürke oldalát használják a játékosok. A szabályok pontról pontra megegyeznek az eredeti játékéval, annyi különbséggel, hogy amikor egy mintasorból a játékos átrak egy csempét a falára, az adott sorban bármelyik mezőre lerakhatja azt. Ám a játék előrehaladtával a fal egyetlen függőleges sorában (vagyis oszlopában) sem szerepelhet egyazon szín egynél többször. Az a szabály pedig továbbra is fennáll, hogy egyetlen vízszintes sorban sem szerepelhet egyazon szín egynél többször.



Különleges eset: a csempelerakás fázisában előfordulhat, hogy egy mintasor jobb szélső csempéjét nem lehet átrakni a falra, mert abban a sorban már nincs olyan hely, ahová szabályosan le lehetne tenni azt. Ebben az esetben a játékosnak az adott mintasor összes csempéjét azonnal be kell tennie a padló-vonalára (ld. **Padlóvonal**).



Játéktervező: Michael Kiesling

Producer: Sophie Gravel

Fejlesztők: Viktor Kobilke & Philippe Schmit

Művészeti vezető: Philippe Guérin

Illusztrációk: Chris Quilliams

Grafikai tervezés: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly

Kommunikáció: Mike Young

Külügyek: Andrea Ahlers & Katja Wienicke

Szerkesztés: Sophie Gravel, Viktor Kobilke

Marketing: Martin Bouchard

Fordította: Molnár László (Lacxox)

A játékot fejlesztette:



© 2018 Plan B Games Inc.

A játék egyetlen részlete sem reprodukálható különleges engedély nélkül.

Gyártó: 19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0, Kanada.

info@nextmovegames.com

www.nextmovegames.com

Kérjük, őrizze meg ezt az információt.

Made in China.



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.

1092 Budapest, Ráday utca 30.

www.gemker.hu

info@gemker.hu