AZUL

MICHAEL KIESLING JÁTÉKA

SINTRA ÜVEGCSODÁI

Az üvegművesek legkiválóbbjai gyűltek össze Sintra városában, hogy méltón díszítsék fel a palota ablakait.

Vajon ki fogja elkészíteni a leglenyűgözőbb ablakokat?

A JÁTÉK ELKÉSZÜLETEI

1. Formáljatok a **manufaktúrakorongokból (A)** egy kört az asztal közepén. A korongok narancsszegélyes fele legyen felül.

- 2 személyes játékban használjatok 5 korongot.
- 3 személyes játékban használjatok 7 korongot.
- 4 személyes játékban használjatok 9 korongot.

A nem használt manufaktúrakorongokat tegyétek vissza a dobozba.

Megjegyzés: *ha valakinek nehezen megy az üvegtáblák színének megkülönböztetése, használjátok a manufaktúrakorongok 6. oldalon ismertetett alternatív előkészületeit.*

2. Tegyétek az **üvegtornyot (B)** a korongok közelébe, hogy minden játékos könnyedén elérhesse.

3. Minden játékos választ egy színt, és elveszi a hozzá tartozó **palotatáblát (C)**, amit maga elé tesz az asztalra. Figyeljetek arra, hogy minden játékos palotatáblájának ugyanaz a fele legyen felül: mindenkinek az A vagy mindenkinek a B betűvel jelölt. A tábla két oldala közti különbségnek a pontozásnál van szerepe: lásd A játék vége).

4. Minden játékos magához veszi a színéhez tartozó 8 mintasávot, megkeveri őket, majd véletlenszerűen a palotatáblájának 8 tornya fölé teszi őket **(D)**. Minden játékosnak van egy olyan mintasávja, amelyen 2 szürke mező található – akinek ez az oldal került felülre, fordítsa meg a mintasávot. A többi mintasávnál nincs jelentősége, hogy melyik oldal kerül felülre.

A mintasáv tetején lévő ikon nem mező, hanem a sáv túloldalán lévő mintát mutatja.

5. Minden játékos tegye a saját színű **üvegműves-figuráját (E)** a bal oldali mintasávja fölé.

A JÁTÉK ALKATRÉSZEI

- 9 manufaktúrakorong
- 4 palotatábla (minden játékosnak 1)
- 32 mintasáv (minden játékosnak 8)
- 4 üvegműves-figura (minden játékosnak 1)
- 8 jelölő (minden játékosnak 2)
- 100 üvegtábla (20-20 db, 5 színben)
- 1 pontozótábla,
- 1 kezdőjátékos-jelölő,
- 1 vászonzsák, 1 üvegtorony (kartonból)

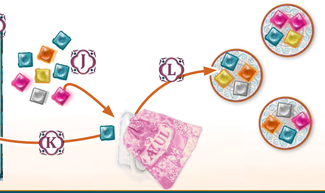
6. Az a játékos, aki legutoljára tisztított ablakot, megkapja a **kezdőjátékos-jelölőt (I)**, és a palotatáblája mellé teszi.

7. Jelöljetek ki egy játékost, aki a **pontozótáblát (F)** fogja kezelni. A pontozó játékos tegye a pontozótáblát saját palotatáblája mellé, és tegye minden játékos egyik jelölőjét a tábla pontozósávjának 0 mezőjére **(G)**, a másikat pedig a törőttüveg-sáv legfelső mezőjére **(H)**.

A pontozó játékos vegyen a tenyerébe egy-egy **üvegtáblát** mind az 5 színből ( ), rázza meg őket, majd egyesével potyogtassa ki őket az asztalra. Az elemeket a kiesésük sorrendjében tegye a fordulójelző II.–VI. mezőire **(I)**.

A pontozó játékos végül tegye a megmaradt 95 üvegtáblát a **vászonzsákba (J)**, majd húzzon egyet a zsákból, és tegye a fordulójelző I mezőjére **(K)**.

8. A kezdőjátékos-jelölő birtokosa minden manufaktúrakorongra lerak pontosan 4, a zsákból kihúzott üvegtáblát **(L)**, majd félreteszi a zsákot.



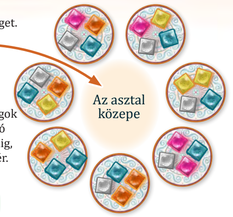
A JÁTÉK CÉLJA

A cél az, hogy neked legyen a legtöbb pontod a játék végén. A játék 6 forduló után, a végső pontozással ér véget.

A JÁTÉK MENETE

A játék 6 fordulóból áll.

Minden forduló a következőképp indul: a kezdőjátékos-jelölő (I) birtokosa a jelölőt a manufaktúrakorongok alkotta körbe teszi, az asztal közepére. Ezután elkezdi a forduló első körét. A játék ezt követően az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik. A sorra kerülő játékosok végrehajtanak egy-egy kört egészen addig, amíg az összes üvegtábla elfogy a manufaktúrakorongokról és az asztal közepéről is. A forduló ekkor véget ér.



A soron lévő játékosnak az alábbi akciók egyikét kell végrehajtania a körében:

VAGY **A)** Minta építése VAGY **B)** Visszalépés az üvegművessel a bal oldali mintasávra

A) Minta építése

Ennek az akciónak a végrehajtása a következő 3 lépésből áll:

1. lépés Azonos színű üvegtáblák választása.
2. lépés Az üvegtáblák beépítése az egyik mintasávba.
3. lépés A mintasáv ellenőrzése.

1. lépés: Azonos színű üvegtáblák választása.

Ebben a lépésben VAGY

a) Egy színből minden üvegtáblát magadhoz veszel valamelyik manufaktúrakorongról, majd az ezen lévő összes többi üvegtáblát betolod az asztal közepére.

VAGY

b) Egy színből minden üvegtáblát magadhoz veszel az asztal közepéről.

Figyelem: Aki az adott fordulóban elsőként vesz el üvegtáblát az asztal közepéről, a kezdőjátékos-jelölőt is magához veszi, és lerakja a palotatáblája mellé. A pontozó játékos lép egy mezőt lefelé a törőttüveg-sávon ennek a játékosnak a jelölőjével.

Példa a):
Anna elveszi a rózsaszín üvegtáblát a manufaktúrakorongról, és a másik 3 üvegtáblát az asztal közepére teszi.

Példa b):
Anna elveszi a 3 narancssznű üvegtáblát az asztal közepéről (A). Mivel ő az első, aki ebben a fordulóban az asztal közepéről vesz el valamit, megkapja a kezdőjátékos-jelölőt (B), és a palotatáblája mellé teszi. Ennek következtében a jelölőjét egy mezővel lefelé kell léptetni a törőttüveg-sávon (C).

2. lépés: Az üvegtáblák beépítése az egyik mintasávba.

Tedd az 1. lépésben felvett üvegtáblákat **az egyik mintasávod megfelelő színű üres mezőire**. Ennek szabályai a következők:

- Az üvegtáblákat **egyetlen mintasávra** kell letenned, nem oszthatod szét őket több sávra.
- Csak az üvegműves-figurád alatti vagy az ettől jobbra lévő sávok egyikére teheted az üvegtáblákat, az üvegműves-figurádtól balra eső sávokra nem.
- Ha az üvegtáblákat az üvegművesedtől **bármelyik jobbra lévő sávra** akarod letenni, előbb lépj az üvegműves-figuráddal a sáv fölé.
- Ha nincs elég megfelelő színű üres mező a választott mintasávon, azok az üvegtáblák, amelyeknek nem jut hely, leesnek és összetörnek. Minden összetört üvegtáblaért lépj egy mezőt lefelé a törőttüveg-sávon. Az összetört üvegtáblákat dobd az üvegtoronyba.
- Ha egyetlen felvett üvegtáblát sem tudsz szabályosan letenni a mintasávodba, az összes összetörik. Amíg azonban van legalább egy olyan mező a mintasávjaidon, amelyre szabályosan le tudsz tenni üvegtáblát, akkor köteles vagy oda tenni, akkor is, ha inkább az összes üvegtábládat szeretnéd összetörni.

*Figyelem: Minden játékos egyik sávján van **2 szürke mező**. Ezek dzsókermezőnek számítanak, amelyekre tetszőleges színű üvegtábla tehető.*

3. lépés: A mintasáv ellenőrzése.

Ha a 2. lépés végrehajtása után az üvegműves-figurád alatti mintasávon maradt üres mező, a **köröd véget ér,** és a bal oldali szomszédod kerül sorra.

Ha viszont a mintasáv mind az 5 mezője betelt, a következő lépéseket kell végrehajtanod:

3a) Először ellenőrizd, kapsz-e bónuszpontokat: számold meg, hány olyan üvegtáblád van a megtöltött mintasávon, amelynek színe megegyezik a fordulójelző **legfelső üvegtáblájának** színével. Minden ilyen színű üvegtábládért 1 pontot kapsz, amit a pontozósávon kell lelépni a jelölőddel. Ha nincs ilyen színű üvegtáblád, akkor nem kapsz bónuszpontot.

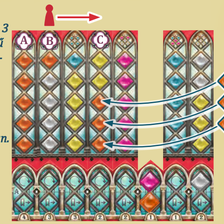
Megjegyzés: Minden forduló végén vegyétek le a fordulójelző legfelső üvegtábláját, és dobjátok az üvegtoronyba. A fordulójelzőre nézve mindig látjátok, hogy a játék hányadik fordulójában jártok éppen.

Példa:
Anna most leteszi a 3 felvett narancssznű üvegtáblát a mintasávjainak egyikére.

Az (A) sávra nem teheti, mert az az üvegműves-figurájától balra van.

Egy üvegtáblát letehet a figurája alatti (B) sávra, de akkor a másik kettő összetörne, amiért a törőttüveg-sávon 2 mezőt kellene lépnie lefelé a jelölőjével.

Anna másik lehetősége, hogy a (C) sáv fölé lép figurájával, és az ott lévő 3 szabad narancssznű mezőre leteszi a 3 üvegtábláját.



Példa:
Anna megtöltötte az (A) mintasávot. Megnézi, hány üvegtábla van ezen a sávon, melynek színe megegyezik a fordulójelző legfelső üvegtáblájáéval. A 3. fordulóban járunk, amelyben a bónusz szín sárga (B). Mivel a megtöltött mintasávon 2 sárga üvegtábla van, Anna 2 bónuszpontot kap, amelyet lelép a pontozósávon.

3b) Vedd le mind az 5 üvegtáblát a megtöltött mintasávról, válassz ki egyet, amit megtartasz, és a maradék 4-et dobd be az üvegtoronyba. A megtartott üvegtáblát tedd a mintasáv alatti **palotaablakra**.

- Ha a palotaablak még **üres**, tedd az üvegtáblát annak **felső** mezőjére, és **fordítsd meg** a felette lévő mintasávot. Az üvegműves-figura maradjon a mintasáv felett.

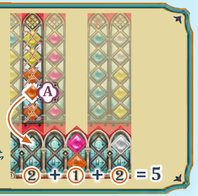
- Ha a palotaablak felső mezője már foglalt, tedd az üvegtáblát a palotaablak **alsó** mezőjére. Ezzel az ablak felépült, a felette lévő mintasávot **vedd le**, és tedd vissza a dobozba. Az üvegműves-figura maradjon a mintasáv megüresedett helye felett.

3c) Végül függetlenül attól, hogy az első vagy már a második üvegtáblát raktad le a palotaablakra, megkapod az ablak alatt feltüntetett számú pontot. Ezen felül minden olyan, **ettől jobbra lévő** palotaablak alá írt pontot is megkapod, amelyiken van már legalább egy üvegtáblád.

Ezzel a köröd véget ér.

Megjegyzés: Ha a palotatáblák A oldalán játszotok, nincs jelentősége, hogy milyen színű üvegtáblát építesz be az ablakba. Ha viszont a B oldalt használjátok, a játék végi pontozásnál szerepet kap az ide tett üvegtáblák színe (ennek részleteit megtalálod A játék vége pontban).

Példa (folytatás):
Anna leveszi az üvegtáblákat a megtöltött mintasávról, 4-et bedob az üvegtoronyba, egyet pedig a sáv alatti ablak felső mezőjére helyez (A). Ezután megfordítja a mintasávot. Végül kap 5 pontot, melyet lelép a pontozósávon: 2 pontot az ablakért, amelybe beépítette az üvegtáblát, plusz az ettől jobbra lévő minden olyan palotaablak alá írt pontot, amelyen már van üvegtábla.



B) Visszalépés az üvegművessel a bal oldali mintasávra

Üvegtáblák felvétele **helyett** visszaléphetsz az üvegműves-figuráddal a **bal szélső** mintasáv fölé (megürült sáv helye fölé nem léphetsz). A köröd ezzel véget ér.

Fontos: Ha az üvegművesed már a köröd elején a bal szélső mintasáv felett áll, nem választhatod ezt az akciót, mindenképp üvegtáblát kell felvenned.

A forduló vége

Ha egy játékos körének végén nem maradt egyetlen üvegtábla sem a manufaktúrakorongokon, sem az asztal közepén, a forduló véget ér. A pontozó játékos leveszi a legfelső üvegtáblát a fordulójelzőről, és az üvegtoronyba dobja. Ha ez volt az utolsó üvegtábla, akkor ez volt a 6. forduló, és a játék véget ér. Ha még maradt üvegtábla a fordulójelzőn, kezdjétek el a következő fordulót.

A kezdőjátékos-jelölőt birtokló játékos töltse fel a manufaktúrakorongokat 4-4, a zsákból húzott üvegtáblával, pont úgy, mint a játék előkészületeinél. Ha a zsák közben kiürül, töltsétek át az üvegtoronyban lévő összes üvegtáblát a zsákba, majd folytassátok a manufaktúrakorongok feltöltését. Ha ez kész, kezdődhet a következő forduló.

Abban a rendkívül ritka esetben, ha az üvegtáblák elfogynak a zsákból és az üvegtoronyból is, a manufaktúrakorongokat töltsétek fel annyi üvegtáblával, amennyi jut, és így kezdjétek el a következő fordulót.

A játék vége

A játék a 6. forduló végén fejeződik be. Ekkor a **végső pontozás** következik. A végső pontozás a következő 3 lépésből áll, amit minden játékosnak végre kell hajtania:

1) A mintasávjaidon maradt minden **3 üvegtábládért 1 pontot kapsz**.

Példa:
Annának 7 üvegtáblája maradt a mintasávjain, amiért 2 pontot kap.

2) Elveszítesz annyi pontot, amennyi a törött üveg-sávon a jelölőd mellett látható.

Példa: *Anna jelölője a –8-as mező mellett áll, ezért Anna 8 mezőt visszalép jelölőjével a pontozósávon.*

Figyelem: *Ha a játék során valakinek a jelölője eléri a –18-as mezőt a törött üveg-sávon, azonnal elveszíti 18 pontot, majd visszalép jelölőjével a sáv legfelső mezőjére.*

3) Attól függően, hogy a palotatábla melyik oldalát használjátok, bónusz pontok szerezhetők:

A oldal ezen az oldalon 4 díszítés ( ) található, számold meg, hogy a körülöttük lévő 4 mező közül mennyin van üvegtábla:

- Ha a díszítés körül mind a 4 mezőn van üvegtábla, 10 pontot kapsz.
- Ha 3 mezőn van üvegtábla, 6 pontot kapsz.
- Ha 2 mezőn van üvegtábla, 3 pontot kapsz.
- Ha 1 mezőn van üvegtábla, 0 pontot kapsz.

Példa: *Anna 23 bónuszpontot szerez, mert az első és a második díszítés körül egyaránt 4 üvegtábla van (2x10 pont), a negyedik díszítés körül pedig 2 (3 pont).*

B oldal Számold meg, hány teli ablak van a palotatábládon (egy ablak akkor számít telinek, ha mindkét rajta lévő mezőn van üvegtábla).

Válassz **egy** színt, és számold meg, hány üvegtábla van a választott színből az ablakaidon. Szorozd össze a teli ablakaid számát a választott színű üvegtábláid számával, és a kapott eredményt lépd le a pontozósávon.

Példa: *Annának 4 teli ablaka van és 5 narancsszínű üvegtáblája, ezért 4x5=20 pontot kap.*

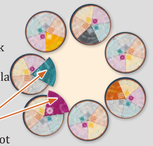
A játék győztese az lesz, aki a legtöbb pontot szerezte. Döntetlen esetén az érintettek közül az győz, aki kevesebb pontot veszített a törött üveg-sávon. Ha ez is egyenlő, az érintett játékosok osztoznak a győzelemben.

Nehézséget okoz az üvegtáblák színének megkülönböztetése?

Ez esetben a játékot a következőképp készítsétek elő:

Az előkészületek 1. lépésében fordítsátok meg a manufaktúrakorongokat. Minden korong 5 szektorra van osztva az 5 üvegtábla színnek és mintájának megfelelően.

A manufaktúrakorongok között van 5 db olyan, amelyen az egyik szektor színe élénkebb a többinél – ezt az 5 korongot mindenképp használjátok, és tegyétek úgy az asztalra, hogy a kiemelt színű szektor a kör közepe felé mutasson.



Az előkészületek 8. lépésében, illetve a manufaktúrakorongok minden későbbi feltöltésekor az üvegtáblákat mindig a korongok megfelelő színű szektorába tegyétek.

A játék folyamán, amikor üvegtáblákat tesztek az asztal közepére, ügyeljetek arra, hogy azokat mindig a megfelelő színű/mintájú kiemelt szektor mellé tegyétek.

Az aktuális fordulójelző színét úgy állapíthatjátok meg, hogy egy tetszőleges jelölőt (pl. egy érmét) tesztek a manufaktúrakorongok közül arra a kiemelt szektorra, amelynek színe/mintája megegyezik az aktuális fordulóhoz tartozó üvegtábláéval.

Amikor üvegtáblákat tesztek a mintasávra, kövessétek a sáv mezőin látható mintákat.

Készítk

Játéktervező: Michael Kiesling
Producer: Sophie Gravel
Fejlesztő: Viktor Kobilke
Illusztráció: Chris Quilliams
Grafikai tervezés: Karla Ron
Szerkesztés: Viktor Kobilke
Revision: Neil Crowley

A játékot fejlesztette:

Gyártó:

NEXT MOVE

Importálja:

GEM KLUB

GémKer-Gémklub Kft.
1092 Budapest,
Ráday utca 30.
www.gemker.hu
info@gemker.hu

© 2018 Plan B Games Inc.
A játék egyetlen részlete sem reprodukálható kifejezett engedély nélkül.

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

info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com
Kérjük, örtize meg ezt az információt.
Made in China