



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 elámulva a mór díszítőcsempék szépségétől elvarázsolva azonnal elrendelte, hogy saját portugáliai palotáját hasonló fali csempékkel díszítsék ki. Az Azulban csempeművészekként az évorai királyi palota falait kell kidíszítenetek.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

- Minden játékos kap egy játékosablát (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.
- Minden játékos vegyen el 1 pontszámjelzőt (B), és tegye le a pontozósávjá „0” mezőjére.
- Formáljatok a manufaktúrák elkészült csempéit kínáló manufaktúrákorongokból (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.
- Tegyétek a zsákba (D) a 100 csempét (minden színből 20 darabot). (E)
- Az a játékos, aki a legtöbb járt Portugáliában, magához veszi a kezdőjátékos-jelzőt (F) és minden manufaktúrákorongra lerak pontosan 4, a zsákból véletlenszerűen húzott csempét.

Tegyetek vissza minden nem használt játékosablát, 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 manufaktúrák kínálata.
- A fal csempézése.
- 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 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.
- 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

- Amikor sorra kerül, Misi elvesz 2 fekete csempét egy manufaktúrákorongról, és a többi csempét betolja az asztal közepére.
- Bori elveszi a sárga csempét egy manufaktúrákorongról, és a maradék 3 piros csempét betolja az asztal közepére.
- 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.

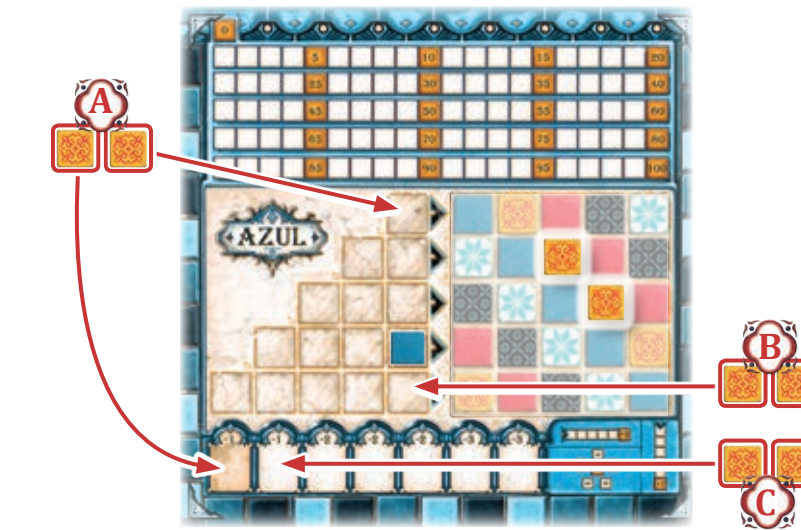
- A későbbi fordulóknak egy további szabályt is figyelembe kell venni: **tilos** olyan színű csempéket rakni egy mintasorba, amilyen színű csempé már van a fal adott sorában.

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 tároljátok ezeket.*

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

Ezt követően folytassátok a fal csempézésének fázisával.



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

A negyedik sorba sem teheti ezeket, mert ott már van 1 kék csempé, 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).



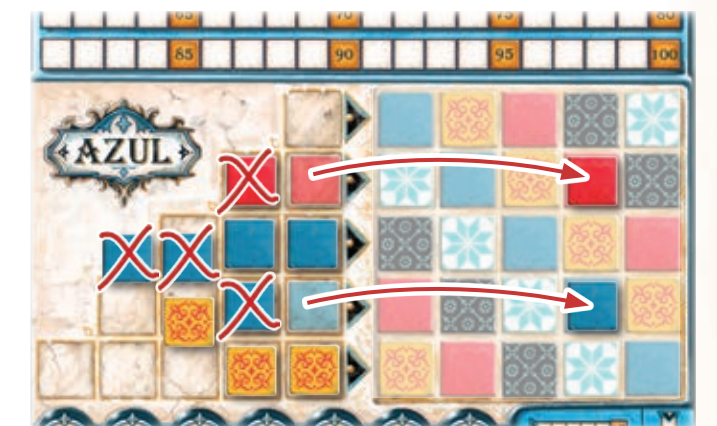
B. A fal csempézése

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 távolítsa el minden csempét minden olyan mintasoráról, amelynek nincs csempé a **jobb szélső** mezőjén. Tegyék be ezeket a csempéket a doboz tetejébe, és egyelőre ott tároljátok ezeket.

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



*A) Misi második mintasora elkészült 2 piros csempével. Ezért ennek a mintasornak a jobb szélső csempéjét átrakja a piros mezőre a falon (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 fedelére.

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) csempek, 1 pont jár érte a pontozósávon.
- 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, megszámlolja, hogy mennyi ilyen összekapcsolt csempe van a sorban (**beleértve az újonnan lerakott csempét is**), és kap ennyi pontot.



A piros csempe lerakásáért 1 pont jár.

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

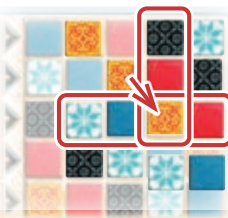


Ez után a játékos ellenőrzi, hogy van-e az újonnan lerakott csempével **függőleges** irányban közvetlen kapcsolatban 1 vagy több csempe. Ha igen, megszámlolja ezeket az összekapcsolt csempeket az oszlopban (**beleértve az újonnan lerakott csempét is**), és kap ennyi pontot.

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.



5

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 elve-szít annyi pontot, amennyi közvetlen fölötte látható. A pont-számjelzővel 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 játék dobozánaq fedelébe. **Megjegyzés:** Akinél a kezdőjátékos-jelző van, annak ez a jelzőlapka sima csempének számít a padló-vonalán, 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**), készítsék 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.

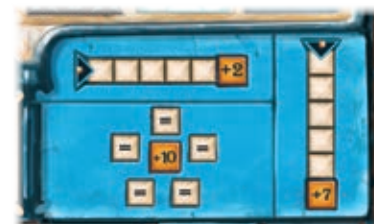
Abban a ritka esetben, ha megint elfogynak a csempék, és nincs már több csempe a doboz fedelében sem, a következő forduló akkor is a szokásos módon zajlik, csak nem lesz minden manufaktúrákorong teljesen feltöltve.

A JÁTÉK VÉGE

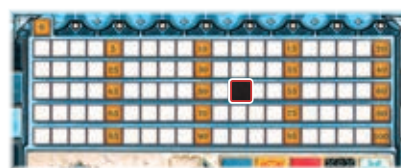
A játék véget ér közvetlenül egy „A fal csempézése” fázist **követően**, amennyiben abban legalább egy játékos kitöltötte legalább egy **vízszintes** sorát 5 egymás melletti csempével a falán.

Amint a játék véget ért, könyveljeteq 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.

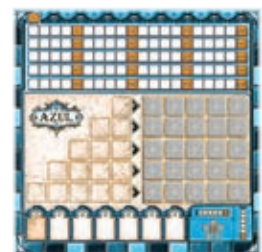


A pontozósávján legtöbb pontot elérő játékos megnyeri a játékot. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az nyer, akinek több vízszintes sora készült el. Ha ez nem dönti el a helyzetet, ezek a játékosok osztoznak a győzelemben.



Játékvariáció

Kis mértékben változtat a játékelményen, ha a játékos táblák szürke oldalát használják a játékosok. A szabályok pontról pontra megegyeznek az eredeti játékelval, annyi különbséggel, hogy amikor egy mintasorból a játékos átrak egy csempét a falára, az adott sorban bármelyik mezőre lerakhatja azt. Am 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 szélő 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**).

6



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

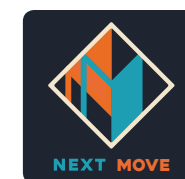
Külgyek: Andrea Ahlers & Katja Wienicke

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

