



I. Mánuel király Portugália legjobb kertészeit bízta meg azzal, hogy megépítsék a valaha volt legkülönlegesebb kertet a felesége, Aragóniai Mária királyné számára.

Az Azul: A királyné kertje játékban a játékosok azt a megbízatást kapják, hogy csodaszép növények, fák és díszítőelemek segítségével egy pompás kertet hozzanak létre a király bájos feleségének.

Az Azul sorozat védjegyévé vált innovatív mechanizmust használva a játékosoknak körültekintően kell kiválasztaniuk a kertjük díszítéséhez szükséges színes elemeket. Csak a legelképesztőbb kertépítő tündökölhet, és nyerheti el a királyné kegyét.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

1. Minden játékos válasszon egy színt, és vegye el a következőket:

- 1 **kerttábla (A)**, amelyet tegyen maga elé,
- 1 **tároló (B)**, amelyet tegyen a kerttáblája mellé,
- 1 **szökőkúttábla (C)**, amelyet tegyen a kertje közepére,
- 3 **dzsóker (D)**, amelyeket tegyen a tárolója üres mezőire.

2. Helyezzétek a **pontozótáblát (E)** az asztal közepére úgy, hogy a középső ikon látható legyen. Szereljétek össze a **forgatható tárcsát (F)**, és állítsátok be a kezdő pozícióba. Tegyétek a **kiértékelésjelzőt (G)** a kiértékeléssáv tetejére.

3. Minden játékos vegye el a saját színéhez tartozó **pontjelölőt (H)**, és tegye a **pontozósáv** 15-ös mezőjére.

4. Tegyétek a **zsákba (I)** a 108 **színes csempét (J)**.

5. Keverjétek meg a 36 **kertbővítményt**, és készítsetek belőlük 4 képpel lefordított **kupacot** a játékoszámnak megfelelően:

- 2 játékos esetén kupaconként 5 kertbővítményből,
- 3 játékos esetén kupaconként 7 kertbővítményből,
- 4 játékos esetén kupaconként 8 kertbővítményből.

Hozzatok létre a **játékteret** azzal, hogy az **1. forduló kupacát (K)** az asztal közepére teszik. Helyezzétek egy sorban a pontozótábla fölé a következő 3 forduló kupacait **(L)**.

Az 1. forduló kupacának legfelső kertbővítményére húzzatok a zsákból 4 csempét (a kertbővítményen lévő mezőknek ebben a pillanatban nincs jelentősége).

6. A megmaradt kertbővítményekből készítsetek egy **készletet** a fordulók kupacai mellett, és tegyétek a **pajzsjelzőt (M)** a tetejére.

7. Tegyétek a **kezdőjátékos-jelzőt (N)** a játéktérre.

8. Helyezzétek a **tornyot (O)** a pontozótábla mellé, és a **dzsókereket (P)** tegyétek a torony közelébe.

9. Tegyétek félre a **pontkorongokat (Q)**, ezekre csak a pontozáskor lesz szükség.

Minden megmaradt kerttáblát, tárolót, szökőkúttáblát és pontjelölőt tegyetek vissza a dobozba.



A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja, hogy 4 fordulón keresztül a leggyönyörűbb kertet hozzátok létre a minták és színek ügyes összeállításával, ezzel pontokat szerezhettek, amelyek pedig a győzelemig juttathatnak benneteket.

Minta

A csempéken szereplő 6 minta a játék lelke, ezekkel fogjátok majd dekorálni a kerteket.

A minták egyenletesen vannak elosztva a játék 6 színe között. Minden mintának van egy hozzárendelt értéke, amely egyben jelenti: a költségét ✖ és az érte járó pontokat ✚.

A minták úgy lettek tervezve, hogy segítsenek megjegyezni az értéküket (pl.: a madárnak 2 szárnya van, 3 pillangó, a virágnak 4 szirma van stb.)



Hatszög

Ez a kifejezés a minták és színek bármilyen kombinációját jelenti. Egy hatszög lehet egy csempén vagy akár egy kertbővítményen is.



A JÁTÉK MENETE

Minden forduló az alábbi 3 fázisból épül fel:

1. fázis: Játékosok akciói (amíg minden játékos nem passzolt)

2. fázis: Pontozás (a játék során 4 alkalommal)

3. fázis: Előkészületek a következő fordulóra (ezt a fázist ne hajtsátok végre az utolsó fordulóban)

Minden fordulót a kezdőjátékos kezd. Az első fordulóban a legfiatalabb játékos kezdi a játékot.

1. FÁZIS: JÁTÉKOSOK AKCIÓI

Amikor egy játékos sorra kerül, az alábbi 4 akció közül kell választania egyet:

- A) Csempék és kertbővítmények elvétele
- B) Csempe lerakása
- C) Kertbővítmény lerakása
- D) Passzolás

A fázis az óramutató járása szerint folytatódik tovább, amíg minden játékos nem passzolt.



A) CSEMPÉK ÉS KERTBŐVÍTMÉNYEK ELVÉTELE

A játékos választ egy mintát vagy egy színt a játéktérről az alábbi lehetőségeknek megfelelően:

- elveszi az **ÖSSZES** csempét és kertbővítményt a választott **mintában**, de **különböző színben**, **VAGY**
- elveszi az **ÖSSZES** csempét és kertbővítményt a választott **színben**, de **különböző mintában**.

Ha kettő vagy több hatszög teljesen egyforma, csak az egyik vehető el (a játékos választása szerint).

Az összes elvett csempe és kertbővítmény a játékos tárolójába kerül. A tárolóban korlátozott számú hely van: 12 a csempéknek és 2 a kertbővítményeknek. Ha nincs elég hely a tárolóban az összes választott hatszögnek, mást kell választania.

- Ha a játékos legalább egy csempét elvesz az aktuális forduló **kupacából**:

»Vegyétek le a legfelső kertbővítményt az összes rajta maradt csempével együtt a kupac tetejéről, és tegyétek közvetlenül az asztalra a kupac mellé, ezzel bővívte a játékteret.

»Ezután töltsétek fel a kupac legfelső kertbővítményét 4 új, véletlenszerűen húzott csempével a zsákból.

- Továbbá, ha a játéktéren egy vagy több kertbővítmény **megüresedik** (nincs már rajta csempe), fordítsátok meg őket. Ezáltal ezeken a kertbővítményeken látszani fog egy középső pavilon és egy hatszög. Ezek a kertbővítmények elérhetővé válnak a játékosok számára.

PÉLDA

Dani kezdi a fordulót, és úgy dönt, hogy a csempék és kertbővítmények elvétele akciót választja. Az alábbi lehetőségek állnak rendelkezésére. Elveheti:

- az összes azonos színű hatszöget (pl.: az összes kék csempét), **VAGY**
- az összes azonos mintájú hatszöget (pl.: az összes madaras csempét).

Dani a kék hatszögek mellett dönt. Elveszi a 3 kék csempét, és a tárolója üres mezőire teszi őket. Mivel csempéket vett el a forduló kupacából, a legfelső kertbővítményt a kupac mellé kell helyeznie, rajta hagyva a megmaradt madaras csempét. Ezután feltölti a kupac legfelső kertbővítményét 4 új, a zsákból húzott csempével.



Most Ritán a sor, ő is amellet dönt, hogy hatszögeket vesz el. A madarokat ábrázoló csempéket választja, azonban a két sárga madár közül csak az egyiket veheti el. Úgy dönt, hogy arról a kertbővítményről veszi el a sárga madarat, amelyiken már csak az az egy csempe található.

Mivel elvette a zöld madarat, leveszi a legfelső kertbővítményt és kibővíti vele a játékteret. Ezután feltölti a kupacot csempékkel.

Végül megfordítja az üresen maradt kertbővítményt, és befejezi a körét.



Egy későbbi körben a játékosok már a megfordított kertbővítményt is elvehetik, ha a fa mintát vagy a világoszöld színt választják.



B) CSEMPE LERAKÁSA

A játékos kiválaszt egy csempét a tárolójából, és kifizeti a költségét, hogy lerakhassa a kertjébe.



Költség kifizetése:

Minden csempén vagy kertbővítményen megjelenő mintának van egy saját lehelyezési költsége, amely a kerttáblák felső részén látható.

A kifizetéshez a költséggel megegyező számú csempét és/vagy kertbővítményt kell eldobni a **saját tárolóból**, a lerakni kívánt csempét vagy kertbővítményt beleszámolva. Minden egyes eldobott és a lerakni kívánt hatszögnek:

- **azonos mintájúnak**, de **különböző színűnek** kell lennie, **VAGY**
- **azonos színűnek**, de **különböző mintájúnak** kell lenniük.

Az eldobott csempéket dobjátok a toronyba. Az eldobott kertbővítményeket pedig képpel lefordítva tegyétek a készletkupac aljára.

Fizetés dzsókerekkel:

Ha egy játékosnak nincs elég csempéje és/vagy kertbővítménye a szükséges mintában vagy színben, vagy ha nem szeretné használni őket, fizethet dzsókerekkel is. Ebben az esetben legalább egy hatszöggel rendelkeznie kell a játékosnak, amelyet le szeretne rakni (dzsókert nem lehet a kertbe tenni). Minden más szükséges hatszög helyett lehet egy-egy dzsókerrel fizetni. Az eldobott dzsókereket tegyétek vissza a készletbe.

Dani a kék pillangót szeretné lerakni a kertjébe. A pillangó lehelyezési költsége 3. Így a kék pillangón kívül, amelyet le szeretne rakni a kertjébe, Daninak 2 másik hatszöget kell eldobnia a tárolójából.



✓ azonos minta, de különböző szín

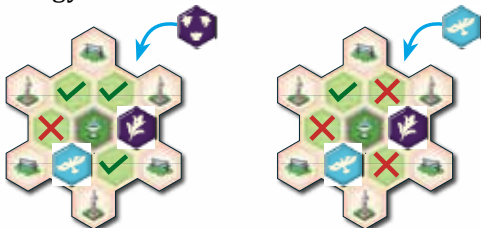
✓ azonos szín, de különböző minta

✓ dzsóker(ek) bármilyen hatszög helyett

✗ egyforma hatszög nem megengedett

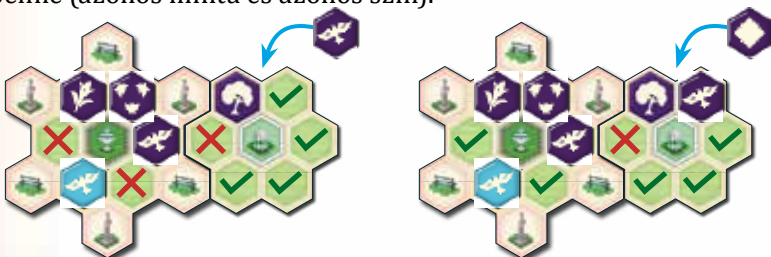
A választott csempét a játékos kertjének egy üres mezőjére kell lehelyezni (másik hatszög vagy kerti elem által nem elfoglalt helyre) úgy, hogy:

- ne legyen szomszédos másik hatszöggel, **VAGY**
- szomszédos legyen egy vagy több hatszöggel. Ebben az esetben a csempe mintájának **vagy** színének azonosnak kell lennie **legalább az egyik** szomszédos hatszöggel, anélkül, hogy teljesen egyformák lennének.

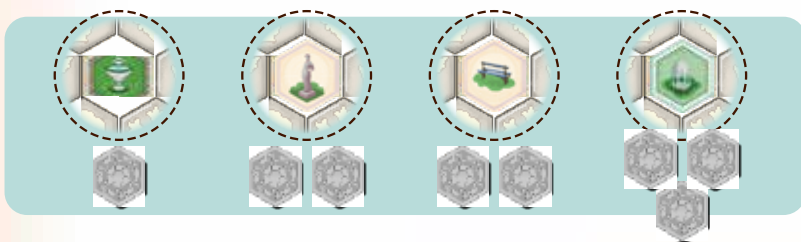


Csoport jön létre, ha legalább két olyan hatszög kerül egymás mellé, amelyek azonos mintájúak **vagy** színűek, de nem mindkettő. Egy hatszög lehet egy csoport része a mintája miatt és egyszerre egy másik csoport része a színe miatt.

Megjegyzés: Függetlenül attól, hogy közvetlenül vagy hatszögek által kapcsolódnának egymáshoz, **nem megengedett** létrehozni vagy úgy bővíteni egy csoportot, hogy 2 egyforma csempe legyen benne (azonos minta és azonos szín).



Ha sikerült teljesen körbevenni egy szökőkutat, egy szobrot, egy padot vagy egy pavilont, a játékosok a körbevett elemtől függően dzsókereket kapnak. Ezek a dzsókerek azonnal a játékos tárolójába kerülnek. Ha nincs elég hely a tárolóban, a dzsókerek elvesznek. A dzsókerek száma nem korlátozott. Ha a készletből elfogynának a dzsókerek, pótoljátok bármilyen, erre alkalmas dologgal.



Megjegyzés: A játék során bármikor, ha nincs elég csempe a zsákban a kertbővítmények feltöltéséhez, öntsétek vissza az összes csempét a toronyból a zsákba. Ha még így sincs elég csempe a zsákban, a játék kevesebb csempével rendelkező vagy csempe nélküli kertbővítményekkel folytatódik (ebben az esetben minden üres kertbővítményt képpel felfelé fordítva helyeztetek le a játéktérre).

C) KERTBŐVÍTMÉNY LERAKÁSA

A kertbővítmények további 5 vagy 7 mezőt biztosítanak a csempék számára. A játékos:

- választ egy kertbővítményt a **saját tárolójából**, amelynek kifizeti a költségét (lásd a 4. oldalt), **VAGY**
- elvesz egy **képpel lefordított** kertbővítményt (7 üres mezőt tartalmaz) a készletből, és visszalép 6 pontot a pontozósávon (a játékos pontszáma nem mehet 0 alá).

Ezután a játékos elhelyezi a választott kertbővítményt a szökőkút-táblája körüli üres bővítési területek egyikén, tetszése szerinti irányban.



D) PASSZOLÁS

A játékos **passzolhat**, ha nem szeretne több hatszöget szerezni vagy lerakni, és **passzolnia kell**, ha nem tudja végrehajtani a fent említett akciók egyikét sem. A játékos passzoláskor bármennyi hatszöget eldobhat a tárolójából. Az eldobott hatszögek értékét ilyenkor mínusz pontként kapja meg.

Az első játékos, aki passzol, megkapja a kezdőjátékos-jelzőt, és a pontjelölőjével visszalép 1 mezőt a pontozósávon. Annak a játékosnak, aki már passzolt, nincs több köre az 1. fázisban. Miután minden játékos passzolt, az 1. fázis véget ér.

2. FÁZIS: PONTOZÁS

A kezdőjátékosal kezdve minden játékos megszámolja a fordulóban szerzett pontjait. A közepen lévő tárcsa mutatja meg, hogy melyik 3 minta vagy szín ér pontot ebben a fordulóban.

A játékosok minden hatszögért, amely megegyezik a tárcsa által jelzett mintával vagy színnel, pontot kapnak. Ugyanazért a hatszögért kétszer is lehet pontot kapni (egyszer a mintájáért és egyszer a színéért). Ezután a játékosok 1 pontot kapnak a kertjükben található minden **látható pavilonért**. Miután minden játékos megkapta a pontjait, a 2. fázis véget ér.

A pontozósáv folytonos. Ennek megfelelően használjátok a pontkorongokat a teljes pontszámotok számontartásához.

3. FÁZIS: KÖVETKEZŐ FORDULÓ ELŐKÉSZÍTÉSE

Forgassátok a tárcsát az óramutató járása szerint a vonalak által jelölt következő pozícióba. A játéktérről dobjátok el az összes megmaradt csempét a képpel lefordított kertbővítményekről a toronyba, a megmaradt kertbővítményeket pedig képpel lefelé tegyétek vissza a készletbe. Helyeztetek a következő forduló kupacát a játéktérre, és töltsétek fel a kupac tetején lévő lapkát 4 véletlenszerűen húzott csempével a zsákból. A kezdőjátékos-jelző birtokosa tegye vissza a jelzőt a játéktérre a kupac közelébe, és kezdjétek el az új fordulót.

A JÁTÉK VÉGE

A játék akkor ér véget, amikor minden játékos passzolt a 4. fordulóban. Hajtsátok végre a „fordulóvégi pontozást”, majd ezt a végső pontozás követi.

VÉGSŐ PONTOZÁS

Minden játékos kiüríti a tárolóját. Minden egyes megmaradt dzsóker 1 pontot ér. **Minden** egyes megmaradt csempe és kertbóvítmény mínusz pontokat ér, a rajta megjelenő mintától függően (fa = -1, madár = -2 stb.).

Mozgassátok a kiértékelésjelzőt a kiértékeléssáv első mezőjére (kék hatszög). Ezen a sávon a 6 szín, majd a 6 minta sorakozik egymás alatt. A sávon fentről lefelé haladva minden szín, majd ezt követően minden minta kiértékelésre kerül.

Minden játékos pontot szerez **minden legalább 3 hatszögből álló csoportjáért**, amely megfelel az éppen soron lévő kiértékelésnek. Bármennyi csoport kiértékelhető ugyanazért a tulajdonságért. A csoportok a bennük lévő hatszögek alapján pontozódnak, minden hatszög a rajta lévő minta szerint ér pontokat (az értékeket lásd a pontozótábla jobb oldalán).

Ezen felül további 6 bónuszpont jár minden 6 hatszögből álló csoportért.

Az lesz a játék győztese, aki a végső pontozás után a legtöbb ponttal rendelkezik. Döntetlen esetén a játékosok osztoznak a győzelmen.



Játékváltozat

Egy kissé különböző játékmenetért fordítsátok meg a pontozótáblát, hogy a középső ikon látható legyen, és ezen az oldalon szereljétek össze a tárcsát a játék előkészületei során. A játékszabályok megegyeznek az alapjáték szabályaival az alábbi kivételekkel:



» A minták másképpen pontozódnak a 2. fázisban.

» A végső pontozás során több bónuszpontot lehet szerezni a csoportokért.



Példa a végső pontozásra

Dani a végső pontozással folytatja a pontozást, és ennek megfelelően előrébb lépteti a pontjelölőjét a pontozósávon.

A tárolójával kezdi:



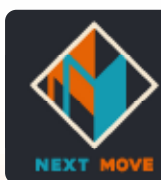
Majd lepontozza a kertjét:



Megjegyzés: Ez a 2 csempe csupán egy 2 hatszögből álló csoportot alkot. Ezért a csoportért nem jár pont, mivel csak a legalább 3 hatszögből álló csoportokat értékeljük ki.

KÉSZÍTŐK

A játékot fejlesztette:



Gyártó:
© 2021 Plan B Games Inc.
Minden jog fenntartva.
19 rue de la Coopérative,
Rigaud, QC J0P 1P0, Canada
info@planbgames.com
www.planbgames.com

Importálta:
GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest
Stefánia út 45.

info@gemker.hu
www.gemker.hu



Játéktervező: Michael Kiesling
Producer: Sophie Gravel
Fejlesztők: Martin Bouchard,
André Bierth,
Moritz Thiele,
Anh Tú Tran

Művészeti vezető: Sophie Gravel
Illusztráció: Chris Quilliams
Grafikai tervezés: Tarek Saoudi,
Nina Allen

3D tervezés: Tarek Saoudi
Szerkesztő: Martin Bouchard

A játék egyetlen részlete sem reprodukálható különleges engedély nélkül. Kérjük, őrizze meg ezt az információt.
Made in China





AZUL

MICHAEL KIESLING JÁTÉKA

A KIRÁLYNÉ KERTJE

JÁTÉKSZABÁLY