



**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. Formájukat a **manufaktúrákorongokból (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 manufaktúrákorongokat tegyétek vissza a dobozba.

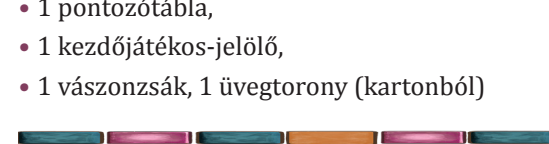
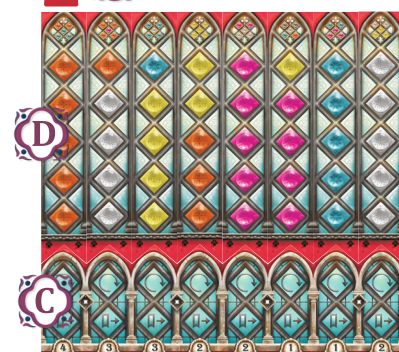
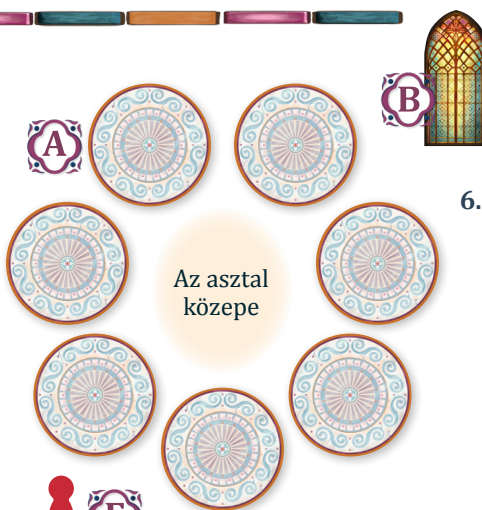
**Megjegyzés:** ha valakinek nehezen megy az üvegtáblák színének megkülönböztetése, használjátok a manufaktúrákorongok 6. oldalon ismertetett alternatív előkészületeit.

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

3. Minden játékos választ egy színt, és elveszi a hozzá tartozó **palotatáblát (C)**, amit maga elé tesz az asztalra. Figyeljete 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.

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



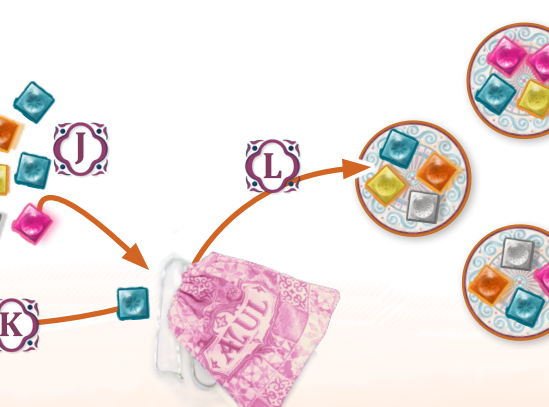
6. Az a játékos, aki legutoljára tisztított ablakot, megkapja a **kezdőjátékos-jelölőt (I)** és a palotatáblája mellé teszi.

7. Jelöljete 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 töröttüveg-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 **vászonsákba (J)**, majd húzzon egyet a zsákból, és tegye a fordulójelző I mezőjére **(K)**.

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



**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.

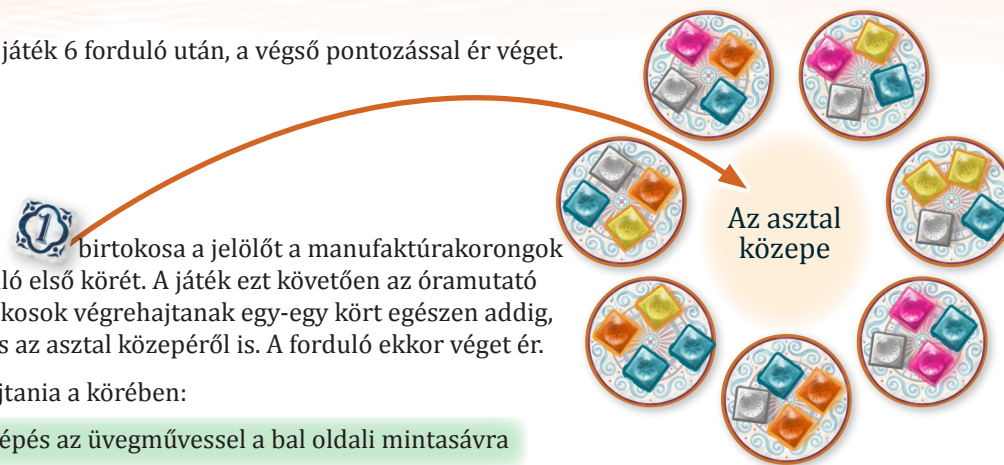
**A JÁTÉK MENETE**

A játék 6 fordulóból áll.

Minden forduló a következőképp indul: a kezdőjátékos-jelölő birtokosa a jelölőt a manufaktúrákorongok alkotta körbe teszi, az asztal közepére. Ezután elkezd 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 manufaktúrákorongokról 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.**

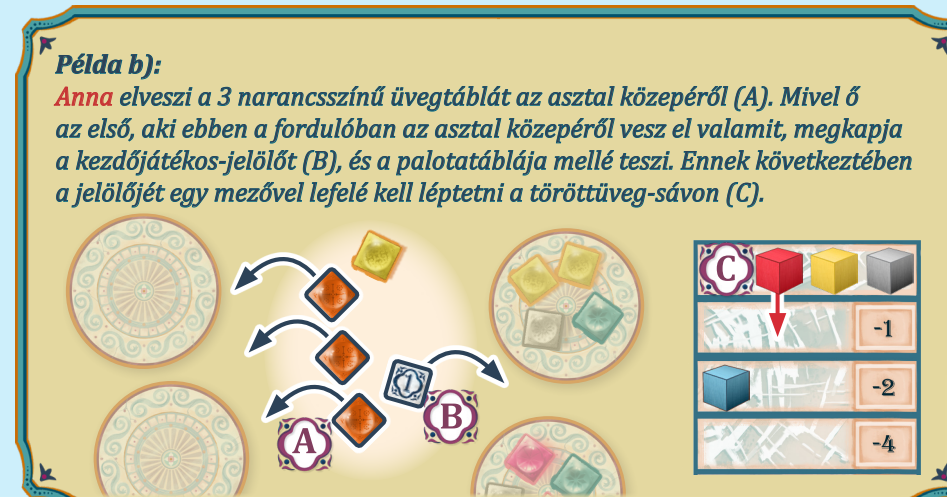
Ebben a lépésben VAGY

a) **Egy színből minden** üvegtáblát magadhoz veszel valamelyik manufaktúrákorongról, 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 töröttüveg-sávon ennek a játékosnak a jelölőjével.



**2. lépés: Az üvegtáblák beépítése az egyik mintasávba.**

Tedd az 1. lépésben felvett üvegtáblákat az egyik mintasáv 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 üvegtábláért lépj egy mezőt lefelé a töröttüveg-sávon. Az összetört üvegtáblákat dobod az üvegtornyba.
- Ha egyetlen felvett üvegtáblát sem tudsz szabályosan letenni a mintasávodba, az összes összetörök. 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 üvegtáblát 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 üvegtábláért 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 üvegtornyba. A fordulójelzőre nézve mindig látjátok, hogy a játék hányadik fordulójában jártok éppen.



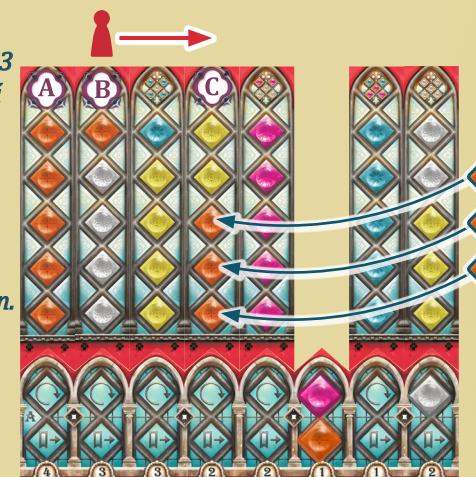
**Példa:**

Anna most leteszi a 3 felvett narancsszínű 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 töröttüveg-sávon 2 mezőt kellene lépnie lefelé a jelölőjével.

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



**Példa:**

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

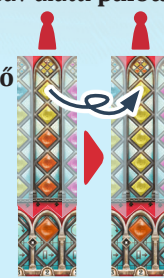




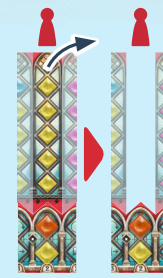
**3b)** Vedd le mind az 5 üvegtáblát a megtöltött mintasávról, válassz ki egyet, amit megtartasz, és a maradék 4-et dobd be az üvegtoronyba. A megtartott üvegtáblát tedd a mintasáv alatti **palotaablakra**.



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.



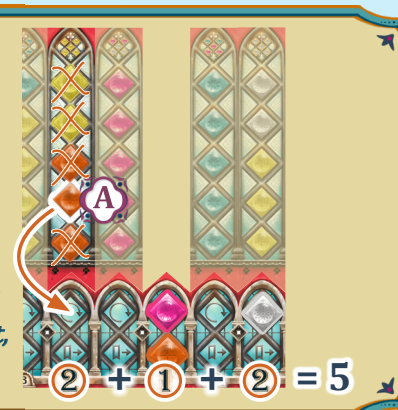
**3c)** Végül függetlenül attól, hogy az első vagy már a második üvegtáblát raktad le a palotaablakra, megkapod az ablak alatt feltüntetett számú pontot. Ezen felül minden olyan, **ettől jobbra lévő** palotaablak alá írt pontot is megkapod, amelyiken van már legalább egy üvegtáblád.

Ezzel a köröd véget ér.

**Megjegyzés:** Ha a palotatáblák A oldalán játszotok, nincs jelentősége, hogy milyen színű üvegtáblát építessz 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 manufaktúrákorongokon, 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 fordulójelzón, kezdjétek el a következő fordulót.



A kezdőjátékos-jelölőt birtokló játékos töltsd fel a manufaktúrákorongokat 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 manufaktúrákorongok feltöltését. Ha ez kész, kezdődhet a következő forduló.

Abban a rendkívül ritka esetben, ha az üvegtáblák elfogynak a zsákból és az üvegtoronyból is, a manufaktúrákorongokat 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 üvegtábláért 1 pontot kapsz**.

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



**2)** **Elveszítesz** annyi pontot, amennyi a töröttüveg-sávon a jelölőd mellett látható.

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



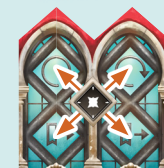
**Figyelem:** Ha a játék során valakinek a jelölője eléri a -18-as mezőt a töröttüveg-sávon, azonnal elveszít 18 pontot, majd visszalép jelölőjével a sáv legfelső mezőjére.

**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 mező 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).



A játék győztese az lesz, aki a legtöbb pontot szerezte. Döntetlen esetén az érintettek közül az győz, aki kevesebb pontot veszített a töröttüveg-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 manufaktúrákorongokat. Minden korong 5 szektorra van osztva az 5 üvegtábla színnek és mintájának megfelelően.

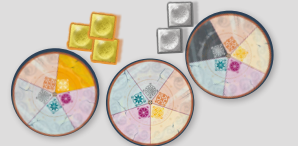


A manufaktúrákorongok között van 5 db olyan, amelyen az egyik szektor színe élénkebb a többinél – ezt az 5 korongot mindenképp használjátok, és tegyétek úgy az asztalra, hogy a kiemelt színű szektor a kör közepe felé mutasson.



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

**A játék folyamán,** amikor üvegtáblákat tesztek az asztal közepére, ügyeljétek 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 manufaktúrákorongok közül arra a kiemelt szektorra, amelynek színe/mintája megegyezik az aktuális fordulóhoz tartozó üvegtábláival.

**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:



© 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, őrizze meg ezt az információt.  
 Made in China

Importálta:



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

# AZUL

SINTRA ÜVEGCSODÁI

Játékszabály



NEXT MOVE