



A XVI. század fordulóján I. Mánuel király Portugália legnagyobb mesterembereit nagyszabású építmények megépítésével bízta meg. Az évorai királyi palota és Sintra befejezése után a királyi család leghíresebb tagjai tiszteletére egy királyi pavilont kívánt építtetni. Ezzel az építkezéssel a leghetőségesebb mesterembereket foglalkoztatta volna – azokat, akiknek tudása és tehetsége a királyi családhoz méltó pompához illett.

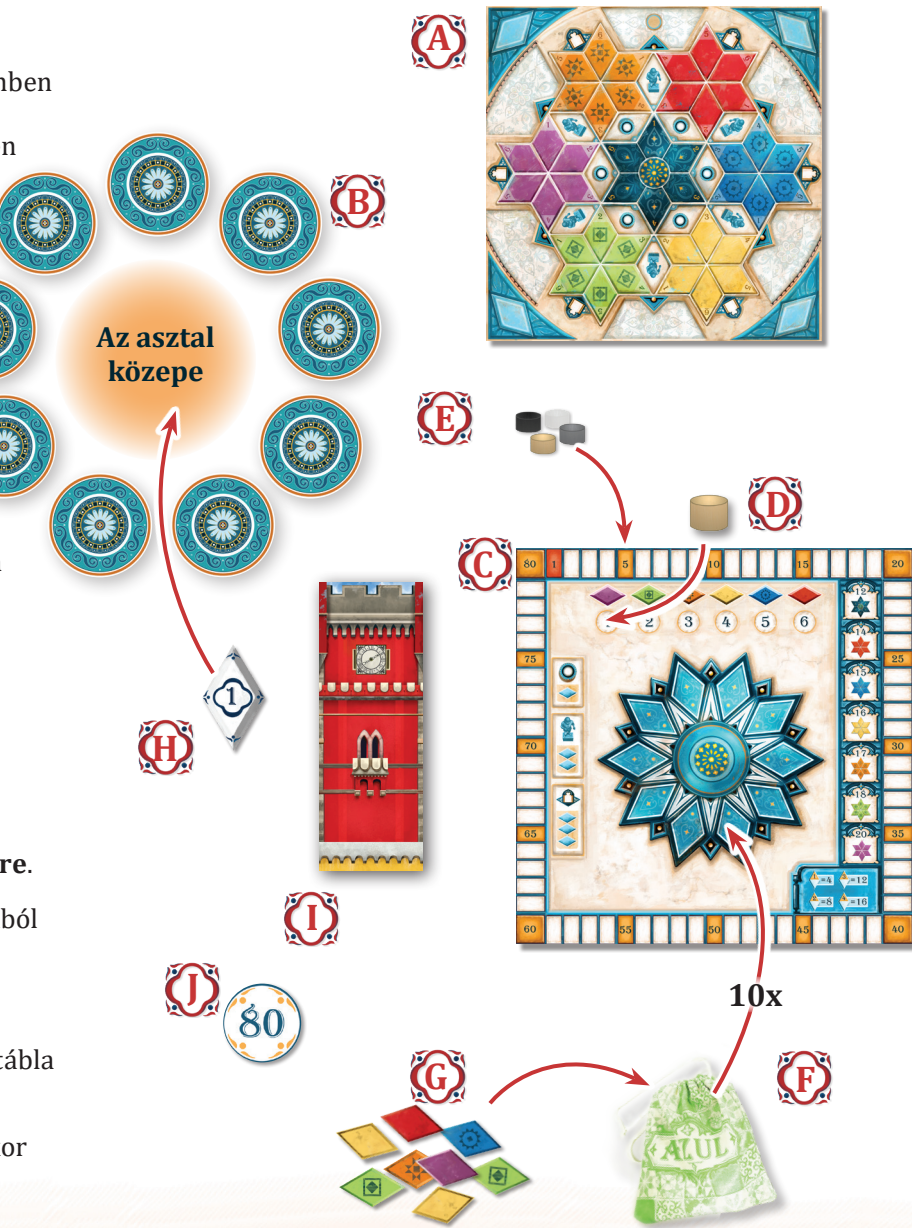
Sajnos azonban I. Mánuel király elhunyt, mielőtt az építkezés egyáltalán elkezdődött volna.

Az Azul – A királyi pavilon című játékban a játékosok visszatérnek Portugáliába, hogy teljesítsék a feladatot, amely soha nem is kezdődött el. Igazi mesteremberként a legkiválóbb anyagokat kell felhasználniuk a királyi pavilon megépítéséhez, miközben a készleteket természetesen nem szabad elpazarolniuk. Csak a legjobb mesterember felelhet meg a kihívásnak, hogy a portugál királyi család előtt leróhassa tiszteletét.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

- Minden játékos választ egy **játékosablát (A)** egy játékoszínben (ami a narancssárga és a piros csillag közötti, színes körben látható). Leteszi maga elé úgy, hogy a táblának az a fele legyen látható, amelyen színesek a csillagok.
- Formáljatok a **manufaktúrákorongokból (B)** 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 **pontozótáblát (C)** a manufaktúrákorongok mellé.
- Tegyétek a **fordulójelölőt (D)** az 1. fordulót jelölő mezőre. A jelölő nemcsak azt mutatja meg, hogy hányadik fordulóban járunk, hanem azt is, hogy az adott fordulóban melyik lesz a dzsókerszín (erre magyarázat a következő oldalon). Az első fordulóban a lila dzsókerszín.
- Minden játékos vegyen el egy **pontszámjelölőt (E)** a saját színében, és tegye le a táblán lévő pontozósáv 5-ös mezőjére.
- Tegyétek a **zsákba (F)** a 132 **csempét (G)**. Húzzatok véletlenszerűen 10 csempét a zsákból, és véletlenszerű sorrendben tegyétek le azokat a pontozótábla **készletmezőire**.
- Minden manufaktúrákorongra rakjatok le pontosan 4, a zsákból véletlenszerűen húzott csempét. Tegyétek félre a zsákot.
- Tegyétek a **kezdőjátékos-jelzőt (H)** az asztal közepére.
- Tegyétek a tornyot **(I)** a manufaktúrákorongok és a pontozótábla közé.
- Tegyétek félre a pontkorongokat **(J)**, ezeket csak pontozáskor fogjátok használni.

Tegyetek vissza minden nem használt játékosablát, pontszámjelölőt és manufaktúrákorongot a dobozba.



A JÁTÉK CÉLJA

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

A JÁTÉK MENETE

Minden forduló az alábbi három fázisból épül fel:

- 1. fázis:** Csempék beszerzése
- 2. fázis:** Csempék kijátszása és pontozása
- 3. fázis:** Előkészületek a következő fordulóra

(erre a fázisra nincs szükség az utolsó fordulóban)

A legfiatalabb játékos kezd, és utána a játék az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik tovább.

1. FÁZIS: CSEMPÉK BESZERZÉSE

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

A) Magához vesz egy színből – amely nem a forduló dzsókerszíné! – minden csempét valamelyik manufaktúrákorongról, és lerakja a játékosablájára mellé. Az ezen a manufaktúrákorongon maradt összes többi csempét betolja az asztal közepére.

Ha ezen a manufaktúrákorongon van egy vagy több dzsókerszínű csempe, **köteles** elvenni pluszban **egyet (és csak egyet)** ezekből.

Ha **csak** dzsókerszínű csempe van a választott manufaktúrákorongon, csak **egy** csempét vehet el róla.

B) Magához vesz egy színből – amely nem a forduló dzsókerszíné! – minden csempét az asztal közepéről, és lerakja a játékosablájára mellé. Ha az asztal közepén van egy vagy több dzsókerszínű csempe, **köteles** elvenni pluszban **egyet (és csak egyet)** ezekből. Ha csak dzsókerszínű csempe van az asztal közepén, csak egy csempét vehet el onnan.

VAGY

Aki az adott fordulóban elsőként vesz el csempéket az asztal közepéről, a kezdőjátékos-jelzőt is elveszi, és lerakja a játékosablájára mellé. A pontszámjelölőjével annyi mezőt lép **visszafelé** a pontozósávon, ahány csempét **ebben a körben** elvett, de nem mehet lejjebb az 1-es mezőnél.

Ha a pontszámjelölője már az első mezőn áll, akkor is vehet el csempéket az asztal közepéről, anélkül, hogy a pontszámjelölőjével vissza kellene lépnie.

A KEZDŐJÁTÉKOS-JELZŐ

Az a játékos teszi először a csempéit a játékosablájára, akinél a kezdőjátékos-jelző van, és ő kezd majd a következő fordulót. Ezzel megszerzi azt az előnyt, hogy ő választhat majd először a manufaktúrákorongokról a szabályoknak megfelelően.

Miután a játékos az elvett csempéket lerakta a játékosablájára mellé, az óramutató járásának megfelelő irányban következő játékoson a sor.

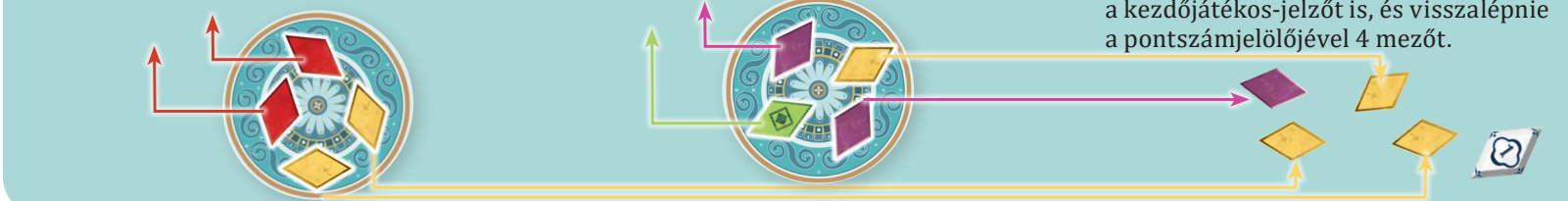
PÉLDAKÖRÖK

Az 1. fordulóban a lila dzsókerszín.

Veronika felveszi mindkét piros csempét egy manufaktúrákorongról. Mivel itt nincsenek dzsókerszínű csempék, nem vehet el további csempét. A manufaktúrákorongon maradt sárga csempéket betolja az asztal közepére.

Bori elvesz egy zöld csempét egy másik manufaktúrákorongról. Mivel ezen a korongon vannak dzsókerszínű csempék is, elvesz egy lila csempét is, és a maradék kettő csempét betolja az asztal közepére.

Misi felveszi a három sárga csempét az asztal közepéről. Felvesz mellé egy dzsókerszínű (lila) csempét is. Mivel ő az első játékos, aki az asztal közepéről csempét vesz fel, el kell vennie a kezdőjátékos-jelzőt is, és visszalépnie a pontszámjelölőjével 4 mezőt.



Az 1. fázis akkor ér véget, amikor az asztal közepéről **ÉS** minden manufaktúrákorongról egyaránt elfogyott az utolsó csempe is. Ekkor következik a 2. fázis.



2. FÁZIS: CSEMPÉK KIJÁTSZÁSA ÉS PONTOZÁSA

A kezdőjátékos kezdi ezt a fázist. Amikor egy játékos sorra kerül, először ellenőrzi, megfelelő számú csempéje van-e a szükséges színben a játékosablájára mellett ahhoz, hogy egy mezőre lerakhasson csempét. Ha van elég csempéje, akkor ezek közül pontosan egyet lerak a játékosablájára megfelelő mezőjére.

A többi, ehhez szükséges csempét bedobja a toronyba (lásd az A és B példát az 5. oldalon). Az óra járásának megfelelő irányban következő játékoson van a sor. A folyamatot ismételjétek addig, amíg van olyan játékos, aki szeretne és le is tud rakni további csempéket.

A CSEMPÉK LERAKÁSÁNAK SZABÁLYAI:

- A játékos csak a saját játékosablájára melletti csempék közül rakhat fel csempéket.
- Csempéket csak a játékosablájára rombusz alakú mezőire rakhat. Ne rakjatok csempéket az oszlopokra, szobrokra és ablakokra.
- A játékos csak üres mezőre rakhat csempét.
- A mezők csillag formában helyezkednek el. Egy csillag színe jelzi, hogy milyen színű csempék kerülhetnek rá. A mezőn lévő számok azt mutatják, összesen mennyi csempe összegyűjtésére van szükség ahhoz, hogy **egyetlen csempe kerülhessen** az adott mezőre. Minden további csempét, amit be kellett gyűjteni ahhoz, hogy lehessen rakni erre a mezőre, a toronyba kell dobni.
- A játékosabláján lévő csillag bármelyik mezőjére kerülhet bármilyen színű csempe, de mind a 6 oda lerakott csempe különböző színű kell, hogy legyen.
- A játékos által az adott körben nem lerakott (és nem eldobott) csempék a játékosablájára mellett maradnak.

DZSÓKERSZÍNEK HASZNÁLATA

Ha a játékosnak nincs elég csempéje egy adott színből, vagy nem akarja mindet felhasználni, használhatja helyettük az aktuális dzsókerszínt is. Ebben az esetben is mindenképpen kell, hogy a letenni akart színből legyen a játékosablájára mellett legalább egy darab. A többi felhasznált csempe ezt követően a toronyba kerül.

ÚTMUTATÁS A DZSÓKERSZÍNEK HASZNÁLATÁHOZ:

A dzsókerszínnek bármi más színt kiválthatnak. Ilyenkor legalább egy olyan színű csempével együtt kell felhasználni őket, amilyen színű mezőre akarunk csempét lerakni (lásd a C, D, E példákat az 5. oldalon).

Egy dzsókerszínű csempe sosem kerülhet olyan mezőre, amilyen színt éppen helyettesít. Egy dzsókerszínű csempe csak a sajátjával megegyező színű mezőre kerülhet a játékosabláján (például egy lila csempe egy lila mezőre, lásd a példát jobbra).

PÉLDA:

- Misi **egy vagy több** (itt éppen három) lila dzsókerszínű csempét használ fel a zöld csempéjével együtt, és lerakja a zöld csempét a zöld csillag „4”-es mezőjére.
- Ha **nem más színnel együtt** használja fel a dzsókerszínű csempéit, felhasználhatja azokat a dzsókerszínnek megfelelő színű csillaghoz, ez esetben a lilához.

Mindkét esetben választhatta volna azt is, hogy a játékosablájára közepén lévő csillagra rakja a csempét, ha ez a szín még nem szerepel ott.

További bónusz jár a készletmezőkről kapott további csempék formájában, amikor:

- a játékos egy **oszlopot** csempékkel vesz körül mind a 4 vele szomszédos mezőn. Azonnal kap **egy** általa választott bármilyen csempét.
- a játékos egy **szobrot** csempékkel vesz körül mind a 4 vele szomszédos mezőn. Azonnal kap **kettő** általa választott bármilyen csempét. Ha van, akár mindkettő csempe lehet dzsókerszínű is.
- a játékos egy **ablak** mellé csempét tesz mind a 2 vele szomszédos mezőre. Azonnal kap **három** általa választott bármilyen csempét. Ha van, akár mindhárom csempe lehet dzsókerszínű is.

A játékos a kapott bónusz csempéket a játékosablájára mellé teszi.

Mielőtt a következő játékos sorra kerülne, a pontozótábla üres készletmezőit töltsétek fel a zsákból húzott csempékkel. Ha a zsák üres, töltsétek föl a toronyban lévő összes csempével, és folytassátok az üres mezők feltöltését.



PASSZ

Ha a játékos nem akar vagy nem tud már csempét lerakni a körében, passzolnia kell. Választhat a játékos táblája melletti csempék közül **legfeljebb 4-et**, amiket továbbvihet a következő fordulóra. Ezeket a játékos táblája négy sarkán lévő négy mezőre leteszi. Ezekért **nem** kap pontot.

Az összes többi megmaradt csempét bele kell dobni a toronyba, és 1 pontot veszít minden egyes így eldobott csempéért (lásd az F példát ezen az oldalon). Ebben a fordulóban nem lesz több köre a játékosnak.

PÉLDÁK A PONTOZÁSRA

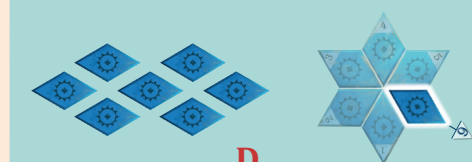
Az 1. fordulóban a lila a dzsókerszín.



A
Veronikának a játékos táblája mellett 7 kék csempéje van, amelyeket felhasználhat arra, hogy egy csempét a kék csillagának „6”-os mezőjére tegyen. Ehhez 6 csempét használ fel, amiből egyet a kék csillaga „6”-os mezőjére tesz, az 5 másikat pedig a toronyba dobja.

Veronika 1 pontot szerez ebben a körben.

A maradék kék csempét még felhasználhatja később. Ezért ezt a játékos táblája mellett hagyja.



D
Borcsának a táblája mellett 1 narancssárga, 1 zöld és 3 lila dzsókerszínű csempéje van. A 3 lila csempét dzsókerként használva a narancssárga csempét a narancssárga csillaga „4”-es mezőjére teszi, majd eldobja a 3 lila csempét a toronyba, és 3 pontot szerez.

Borcsa dönthet úgy, hogy a zöld csempét félrerakja a következő fordulóra, amikor a zöld lesz a dzsókerszín.



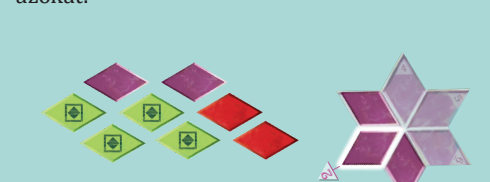
B
Veronikának a játékos táblája mellett 3 piros csempéje van, amelyeket felhasználhat arra, hogy egy csempét a piros csillagának „3”-as mezőjére tegyen. Egy csempét rátesz a „3”-as mezőre, a másik 2-t a toronyba dobja.

Ezért 1 pontot szerez, mert a piros csillagon nincsenek az ehhez a mezőhöz kapcsolódó mezőkön további csempék.



E
Sacinak a táblája mellett 2 lila dzsókerszínű csempéje, 2 piros és 4 zöld csempéje van. Letesz 1 lila csempét a lila csillaga 2-es mezőjére, bedobja a másik lila csempéjét a toronyba, és 3 pontot szerez.

A többi csempét félrerakja, hogy ugyanennek a fordulónak a további köreiben felhasználhassa azokat.



C
Borcsának a játékos táblája mellett 3 kék csempéje és 3 lila dzsóker csempéje van, amelyeket felhasználhat arra, hogy egy csempét a kék csillagának „6”-os mezőjére tegyen.

Egy kék csempét lerak a játékos táblája „6”-os mezőjére, majd bedob 2 kék és 3 lila csempét a toronyba.

Borcsa 3 pontot szerez ebben a körben, mert ehhez a mezőhöz 2 másik csempé kapcsolódik.



F
Sacinak 4 zöld és 2 piros csempéje van. Passzol, és a 4 zöld csempét magával viszi a következő fordulóra, amikor a zöld lesz a dzsókerszín. Ehhez ezeket a csempéket a játékos táblája sarkaiban lévő mezőkre rakja.

Bedobja a 2 piros csempét a toronyba, és visszalép 2-t a pontozósávon.



3. FÁZIS: ELŐKÉSZÜLETEK A KÖVETKEZŐ FORDULÓRA

Ezt a feladatot a kezdőjátékos hajtja végre.

Ha még nem értétek el a 6. fordulót, a kezdőjátékos előre tolja a fordulójelölőt a következő fordulóra, amelyben ő fog kezdeni. Ha most volt a 6. forduló, akkor azonnal a játék vége következik (lásd a következő oldalon).

A kezdőjátékos minden manufaktúrákorongra rakjon le pontosan 4, a zsákból véletlenszerűen húzott csempét.

Ha a zsák közben kiürül, töltsé át a toronyban lévő összes csempét a zsákba, majd folytassa a manufaktúrákorongok feltöltését.

Abban a ritka esetben, ha a csempék elfogynak a zsákból és a toronyból is, a következő fordulót a szokásos módon kezdjétek el akkor is, ha nem sikerült minden manufaktúrákorongot feltölteni.

A kezdőjátékos tegye vissza a kezdőjátékos-jelzőt az asztal közepére.

Ezt követően minden játékos áttolja a játékos táblája sarokmezőire félrerakott csempéit a játékos táblája mellé.



A JÁTÉK VÉGE

A játék 6 forduló után ér véget. A játékosok megnézik, hogy sikerült-e teljesíteniük az alábbi célokat, és a pontszámjelölőjükkel lelépik a megfelelő pontokat.

- Ha elkészült a **sokszínű** csillaga (a játékos táblája közepén), a játékos kap 12 pontot.
- Ha elkészült a **piros** csillaga, 14 pontot kap.
- Ha elkészült a **kék** csillaga, 15 pontot kap.
- Ha elkészült a **sárga** csillaga, 16 pontot kap.
- Ha elkészült a **narancssárga** csillaga, 17 pontot kap.
- Ha elkészült a **zöld** csillaga, 18 pontot kap.
- Ha elkészült a **lila** csillaga, 20 pontot kap.



- Ha csempével fedett le **minden 1-est**, a játékos kap 4 pontot.
- Ha csempével fedett le **minden 2-est**, 8 pontot kap.
- Ha csempével fedett le **minden 3-ast**, 12 pontot kap.
- Ha csempével fedett le **minden 4-est**, 16 pontot kap.



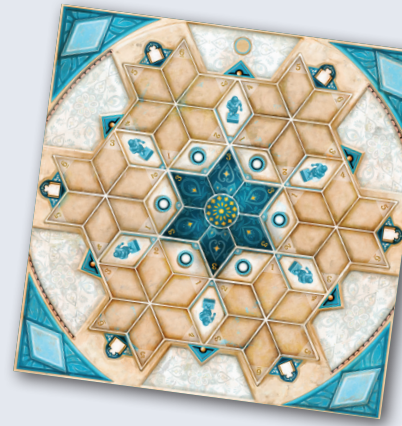
Az utolsó forduló után, ha a játékosnak még vannak olyan csempék a játékos táblája sarokmezőin, amelyeket nem használt fel, azokat be kell dobni a toronyba, és csempéként 1 pontot vissza kell lépnie a pontozósávon.

A játék győztese az lesz, aki a legtöbb pontot szerezte. Döntetlen esetén az érintett játékosok osztoznak a győzelemben.

JÁTÉKVARIÁCIÓ

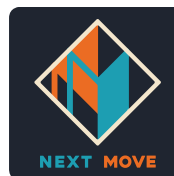
Kis mértékben változtat a játékelményen, ha a játékosok a játékos táblák másik oldalát használják, amelyiken egyszínű csillagok láthatók. A szabályok megegyeznek az eredeti játékéval, az alábbi különbségekkel:

- A játék során a játékos dönti el, melyik csillagformára milyen színt rak (mind a 7 csillag esetében).
 - Ha többszínű csillagot készít, mind a 6 csempének különböző színűnek kell lennie, mint a normál játékmódban.
 - Ha egyszínű csillagot készít, minden csempének egyforma színűnek kell lennie.
- Megteheti, hogy egy színből több csillagot is létrehoz, vagy egynél több többszínű csillagot készít. A csillagokért a normál szabályok szerinti pontszám jár.
- Figyelem! A csillagokon látható számok mások, mint a játékos tábla másik oldalán.



KÉSZÍTŐK

A játékot fejlesztette:



© 2020 Plan B Games Inc.

Minden jog fenntartva.

Kérjük, őrizze meg ezt az információt.

A játék egyetlen részlete sem reprodukálható különleges engedély nélkül.

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

info@nextmovegames.com

www.nextmovegames.com

Made in China



Importálja:

GemKer-Gemklub Kft.

1092 Budapest, Ráday utca 30.

www.gemker.hu

info@gemker.hu



Játéktervező: Michael Kiesling

Producer: Sophie Gravel

Fejlesztők: Peter Eggert, Katja Volk,
André Bierth, Moritz Thiele

Művészeti vezető: Sophie Gravel

Illusztrációk: Chris Quilliams

Grafikai tervezés: Maryse Hébert-Lemire

Szerkesztés: Katja Volk

Fordítás: Molnár László (Lacxox)

