



AZUL

MICHAEL KIESLING

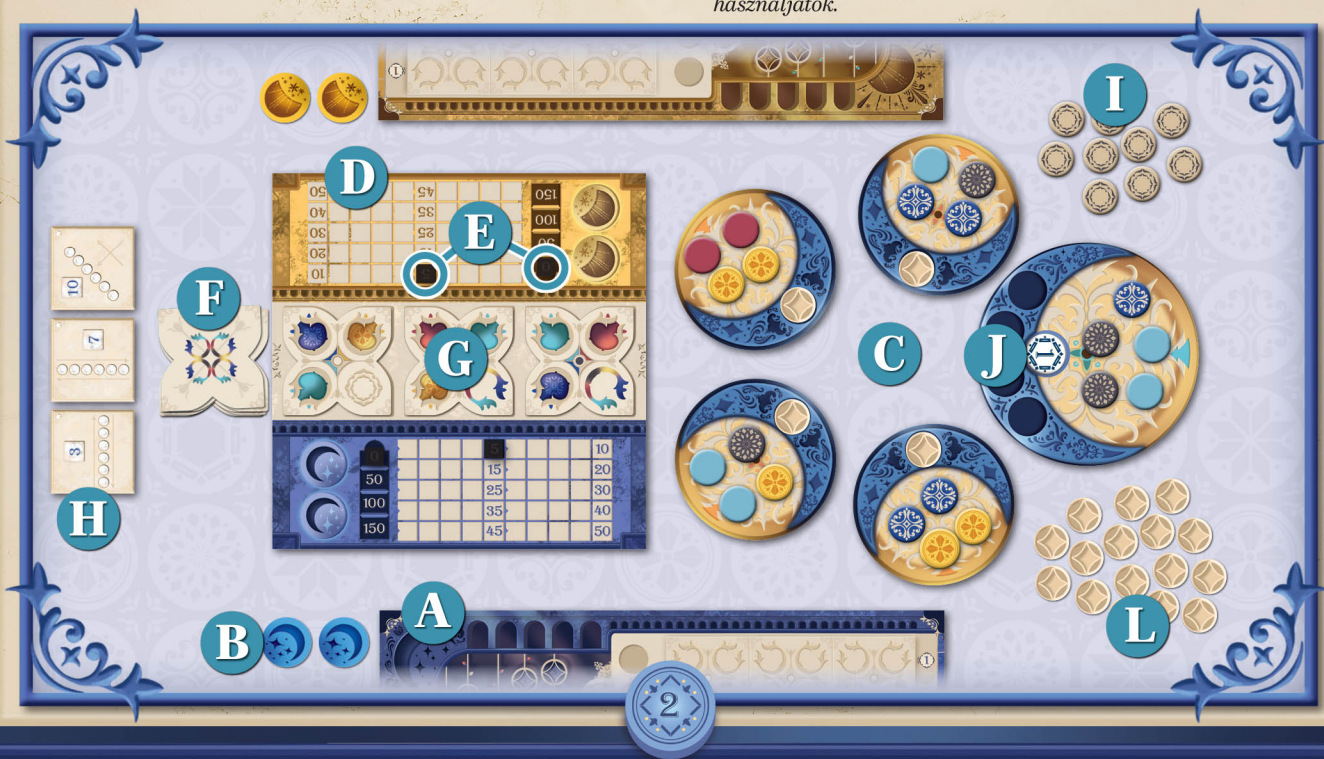
PÁRBAJ






***A népszerű csempelhelyezős játék most
párba változatban tér vissza!***

Két mester messze kiemelkedett az I. Mánuel király palotája falainak díszítésén dolgozó csempeművészek közül. Őfelsége őket bízta meg a sintrai palota mennyezetének díszítésével. A két mester most eldöntheti, hogy melyikük Portugália legkiválóbb művésze.

A játék célja az, hogy neked legyen több pontod az 5. forduló végén.

1. Mindkét játékos vegyen el egy **játékosláblát (A)** és a 2 hozzá tartozó **játékosjelölőt (B)**.
2. Alkossatok egy kört a 4 **kis manufaktúrából** és a **nagy manufaktúrából (C)** úgy, hogy a hold oldaluk egymás felé nézzen.
3. Tegyétek a **pontozótáblát (D)** a manufaktúrák mellé. Ügyeljetek arra, hogy mindketten a színeknek megfelelő oldalra üljeteek. Tegyetek magatokhoz 2 **pontjelölőt** **(E)** és tegyétek azokat a saját oldalatokon a 0-s és az 5-ös mezőkre.
4. Keverjétek meg a 18 **kupolalapkát**, és alkossatok belőlük egy képpel lefelé fordított kupacot **(F)** a pontozótábla mellett. Húzzatok fel 3 kupolalapkát, és tegyétek azokat képpel felfelé a pontozótábla középső mezőire **(G)**. Nyissátok ki a **tornytot**, és tegyétek a közelbe.
5. Az első játék során keressétek meg a 3 **★**-gal jelölt **céllapkát (H)**, és tegyétek azokat a **★**-os oldalukkal felfelé a pontozótábla mellé **(D)**. A céllapkákon játék végi pontozási feltételek vannak.
Ha már ismeritek a játékot, döntsetek el, vagy sorsoljátok ki, hogy melyik 3 (vagy 4) céllapkát, és azok melyik oldalát használjátok.



6. A 75 kerek **csempe** közül tegyék félre a **9 különleges csempét**  egy külön készletbe **(I)**. A **kezdőjátékos-jelölőt**  helyezték a nagy manufaktúra megfelelő mezőjére **(J)**; a megmaradt 65 csempét (13 mind az 5 színből) pedig tegyék a **zsákba**.
7. Töltsék fel a nagy manufaktúra nap oldalát **5 csempével*** , a kis manufaktúrák nap oldalát pedig **4-4 csempével**  **(K)**.
*Abban a szélsőséges esetben, ha mind az 5 csempe azonos színű, tegyék vissza mindegyiket a zsákba, és húzzatok újakat addig, amíg legalább az egyik csempe más színű nem lesz.
8. A 20 **bónuszkorongot**  tegyék egy képpel lefelé fordított kupacba **(L)**. Tegyék 1 bónuszkorongot képpel lefelé mind a 4 kis manufaktúra holdjára **(M)**.

9. Sorsoljatok kezdőjátékost. A másik játékos vegyen el 1-et a pontozó táblán lévő 3 kupolalapka közül, és **tetszőleges** tájolásban helyezze a játékos táblája egy **általával választott** kupolamezőjére, majd fedje fel a következő kupolalapkát a kupacból, hogy **feltöltse** a pontozó táblát.
- Ezután a kezdőjátékos is tegyen ugyanígy: válasszon ki 1 kupolalapkát, és helyezze le a játékos táblájára, majd töltsék fel a pontozó táblát.

Készen álltok a játékra!

A bónuszkorongraktár



Törött csempék mezője

Kis manufaktúra



Nagy manufaktúra



A JÁTÉK MENETE

A játék 5 fordulóból áll, amelyek mindegyike az alábbi három fázisból épül fel:

1. fázis: Beszerzés, 2. fázis: Kupola csempézése és pontozás, 3. fázis: Előkészületek

1. FÁZIS: BESZERZÉS

A kezdőjátékos hajtja végre az első kört, majd a játékosok felváltva kerülnek sorra, egészen a fázis végéig. A körödben hajts végre **egy**et az alábbi akciók közül:

A) Tegyél egy játékosjelölőt a pontozótáblára, és vegyél el egy kupolalapkát.

B) Vedd el az összes azonos színű csempét az egyik manufaktúra napjáról.

C) Vedd el az összes azonos színű legfelső csempét az összes manufaktúra holdjáról.

D) Vegyél el egy felfedett bónuszkorongot.


A) Tegyél egy játékosjelölőt a saját oldaladra a pontozótáblán, majd vegyél el egy kupolalapkát, és helyezd le a játékoslábad egy **üres** kupolamezőjére, **tetszőleges** tájolásban. Ugyanaz a szín többször is

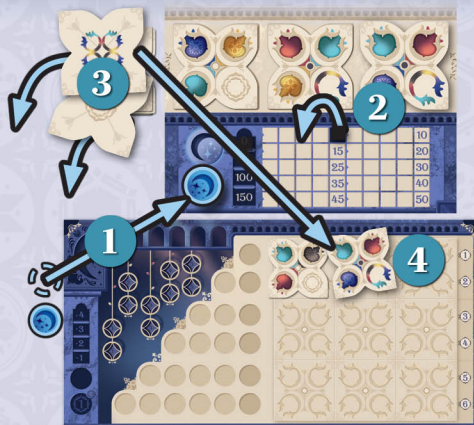
előfordulhat a kupolád egy sorában vagy oszlopában. A lehelyezést követően a lapkákat nem helyezheted át és nem forgathatod el.

Amikor elveszel egy kupolalapkát:

- vegyél el **1 képpel felfelé** lévő kupolalapkát a pontozótábláról (ne töltsd újra a táblát), VAGY
- fizess be 1 pontot, hogy elvegyél 1 képpel lefelé lévő kupolalapkát a kupacból. Ezt bármennyiszor megteheted, lapkánként 1 pontért. **Nem** nézheted meg a lapkákat, amíg úgy nem döntesz, hogy abba hagyod a lapkahúzást. A lapkahúzás után nézd meg a lapkákat, válassz ki 1-et, a többit pedig tetszőleges sorrendben tedd vissza a kupac alá. (Minden lapka hátoldalán látható a lapka típusa, lásd 8. oldal.)

Fontos: Az első négy forduló során mindkét játékosjelölődet fel kell használnod az adott forduló végéig. Az utolsó fordulóban már nem használjátok a játékosjelölőket.

 Marci a körében úgy dönt, hogy elvesz egy lapkát, ezért a játékosjelölőjét a pontozótáblára helyezi **1**. Elvehetne 1-et a 3 látható lapka közül, de úgy dönt, hogy inkább a kupacból vesz el egyet. Befizet 1 pontot **2**, és elveszi a legfelső lapkát a kupacból (de nem fordítja meg), majd ezt másodszor is végrehajtja. Marci úgy dönt, hogy megáll, és megnézi a 2 lapkát **3**, majd kiválasztja az egyiket. Ezt a lapkát lehelyezi egy üres kupolamezőre **4**, a másikat pedig visszateszi a kupac alá.





B) Vedd el az **összes azonos színű csempét** egy manufaktúra napjáról. Ezután, ha ez egy:

- **Kis manufaktúra:** tetszőleges sorrendben **tedd egymásra** a megmaradt csempéket, és helyezd azokat a manufaktúra holdján lévő **bónuszkorongra***.
- **Nagy manufaktúra:** helyezd a megmaradt csempéket **egyesével** a manufaktúra holdjának megfelelő mezőire (nem biztos, hogy mindegyik mezőre kerül csempe).


**Ha 4 azonos színű csempe van a kis manufaktúrában, fedd fel a hozzá tartozó bónuszkorongot, amikor elveszed a 4 csempét.*



 *Ivett elvesz 2 türkiz csempét **1**, a többi csempét pedig a **bónuszkorongra** helyezi (a fekete csempét alulra, a sárgát felülre teszi).*


 *Marci ezután elvesz 2 türkiz csempét a nagy manufaktúrából, és a megmaradt 3 csempét **egyesével** a nagy manufaktúra holdjának mezőire helyezi **2**.*

C) Vedd el az **összes azonos színű legfelső csempét** mind az 5 manufaktúra holdjáról. A kis manufaktúrák esetében, ha a legfelső csempe alatt 1 vagy több ugyanolyan színű csempe van, akkor is csak a legfelső csempét vedd el a kupacból.

Fontos: Annak a játékosnak, aki először vesz el csempé(ke)t a **nagy manufaktúra** holdjáról, el kell vennie a kezdőjátékos-jelölőt is, és le **kell** tennie a játékosabláján jelzett mezőre .

Ha leveszed az **utolsó csempét** egy kis manufaktúra holdjáról, fedd fel az alatta lévő bónuszkorongot.



 *Ivett úgy dönt, hogy a holdakról vesz el csempéket, így 1 piros, 2 fekete és 2 sárga csempe közül választhat. Ha a sárga csempéket veszi el, nem szerzi meg a kezdőjátékos-jelölőt. Azt csak akkor kell elvennie, ha legalább 1 csempét elvesz a nagy manufaktúra holdjáról.*



A **B** vagy **C** akcióval **elvett** csempéket rakd le a játékosabládon lévő 6 mintasor **egyikére** (az első sorban 1 csempének van helye, a másodikban 2-nek stb.), az alábbi szabályok szerint:

A lapkákat egyesével, **jobbról balra haladva** rakd le a kiválasztott mintasorba.

- Ha a mintasorban már vannak csempék, csak **ugyanilyen** színű csempéket rakhatsz ebbe a sorba.
- Amint egy mintasor **összes** mezőjén van csempe, az adott sor **késznek** számít. Ha **több csempét** vettél el, mint amennyit a kiválasztott sorba le tudsz rakni, a fölösleget a törött csempék mezőjére kell tenned a játékosabládon. (Lásd **törött csempék mezője**.)
- Akkor is hozzáadhatsz csempéket egy mintasorhoz, ha nem tudod lepontozni a mintasort a 2. fázisban.

Törött csempék mezője

A törött csempék mezőjére kell tenned az összes olyan elvett csempét, amelyet **nem tudsz**, vagy **nem akarsz** a szabályok szerint lerakni. Ezek a csempék töröttnek számítanak, és a kupola csempézése fázis végén pontokat veszítesz miattuk. Ha már 4 csempéd van a törött csempék mezőjén, minden további törött csempédet dob a toronyba.

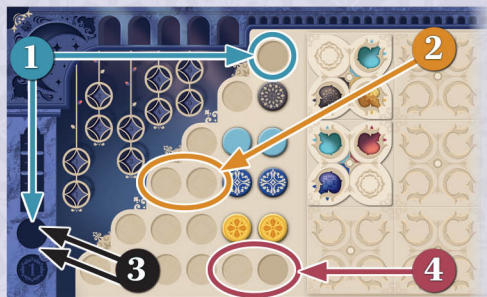
D) Vegyél el egy **felfedett** bónuszkorongot, és tedd képpel felfelé a bónuszkorongraktárba. Minden fordulóban pontosan 2 bónuszkorongot fogsz elvenni.

Ne feledd, egy bónuszkorong akkor lesz elérhető, ha az összes csempét elvettétek a hozzá tartozó kis manufaktúráról, azaz a napról és a holdról is elfogytak a csempék.

Megjegyzés: A bónuszkorongraktár 5 részre van osztva, hogy könnyebben nyomon tudjátok követni a fordulót.

A cél az, hogy a lehető legtöbb mintasort betöltsd, mivel a 2. fázisban csak a kész mintasorokból helyezel át csempéket a kupoládba.

Marci ezt a 2 csempét választotta:
4 lehetőség közül választhat.



Ne feledd, hogy azokat a csempéket, amelyeket **nem tudsz** **1** vagy **nem akarsz** **3** lerakni, a törött csempék mezőjére kell tenned.



Miután **Ivett** elvette az utolsó csempét, ezt a bónuszkorongot fedte fel. Marci a következő körében elveszi ezt a bónuszkorongot.

Az **1. fázis** akkor ér véget, amikor:

- minden manufaktúra teljesen üres (nincs rajta csempe és bónuszkorong), és
- mindkét játékos felhasználta a 2 játékosjelölőjét (az ötödik forduló kivételével).

Ha a négy akció közül egyiket sem tudod végrehajtani, az 1. fázis hátralévő részében passzolnod kell. Más esetben nem passzolhatsz.

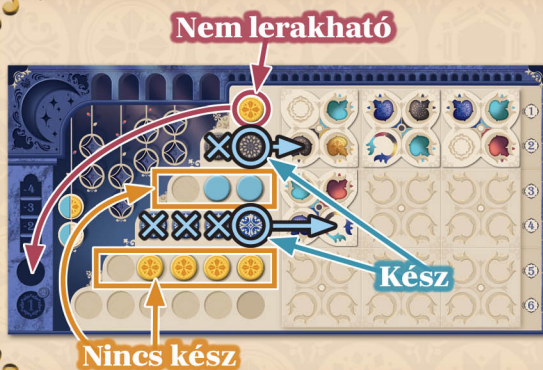
Megjegyzés: A fázis végének feltételei miatt előfordulhat, hogy az egyik játékos még tud végrehajtani további akciókat, a másik játékos pedig már nem.

Folytassátok a 2. fázissal.

2. FÁZIS: KUPOLA CSEMPÉZÉSE ÉS PONTOZÁS

Ezt a fázist a játékosok akár egyszerre is végrehajthatják, ugyanis mindketten a saját kész mintasoraikból raknak át csempeket a kupolájukra.

- Nézd végig a mintasoraidat **fentről lefelé**. Minden **kész** sor jobb szélső csempéjét tedd át a kupolád megfelelő sorának egy **azonos színű** mezőjére. Amikor átteszel egy csempét a kupolára, azonnal megkapod az érte járó pontokat. (Lásd **Pontozás** a 9. oldalon.)
- Ha épp nincs megfelelő színű mező egy **kész** vagy még **el nem készült** mintasorban, **hagyd** a helyükön a csempeket, amíg le nem helyezel egy megfelelő kupolalapkát.
- Ha egy mintasorhoz már lehelyeztél 3 kupolalapkát, és az adott sorban nincs megfelelő üres mező a csempe lehelyezéséhez, akkor a mintasorban lévő „nem lerakható” csempeket most át kell tenned a törött csempek mezőjére.
- A kupola soraiban és oszlopaiban több azonos színű csempe is lehet.



Marci mintasorában ezek a csempek vannak.

1. mintasor: A csempét nem lehet lerakni, ezért a törött csempek mezőjére teszi.

2. mintasor: A mintasor kész, ezért a jobb szélső fekete csempét a fekete mezőre rakja, és kap 1 pontot. A többi fekete csempét bedobja a toronyba.

4. mintasor: A mintasor kész, ezért Marci a jobb szélső kék csempét lerakja a többszínű mezőre, és kap 1 pontot. A többi kék csempét bedobja a toronyba.

Mivel a **3. és 5. mintasor** nincs kész, ezek a csempek a játékosátlóján maradnak.



Bónuszkorong

Ebben a fázisban felhasználhatod a bónuszkorongjaidat arra, hogy mintasorokat tölts be:

Ha **legalább 1** csempe van egy befejezetlen mintasorban, felhasználhatod a bónuszkorongjaidat, hogy befejezd a sort. **2 bónuszkorong a csempe színében** vagy **3 tetszőleges színű bónuszkorong** helyettesíthet 1 csempét.

A felhasznált bónuszkorongokat fordítsd képpel lefelé a bónuszkorongraktárban.

Ezt bármennyiszer megteheted, amíg van felhasználható bónuszkorongod, de legalább 1 csempének lennie kell a mintasorban.

- Miután végigmentél mind a 6 mintasoron, távolítsd el az összes csempét minden olyan mintasorról, amely jobb szélső mezőjén már nincs csempe. Az eltávolított csempéket dobd be a toronyba.
- A mintasorokon megmaradt többi csempe a játékos táblán marad a következő fordulóra.



Ezzel a 2 fél türkiz bónuszkoronggal Marci betöltheti a 3. mintasorát.

Ehelyett dönthet úgy is, hogy 3 tetszőleges bónuszkoronggal a 4. mintasorát tölts be.



Kupolalapka

Két különböző típusú kupolalapka van a játékban:

- A **különleges lapkák**on van egy színtelen mező, ahová csak különleges csempét rakhatsz le. Ezt a csempét **közvetlenül** azután kell leraknod, hogy a lapka másik 3 mezőjét feltöltötted. A különleges csempe lerakása után azonnal megkapod a sor **jobb oldalán** jelzett pontokat. Csak ilyen módon rakhatsz le különleges csempéket.
- A **dzsókerlapkák**on van egy többszínű mező, amelyre bármilyen színű csempét lerakhatsz, a kupola csempézésének általános szabályai szerint.



Különleges lapka



Dzsókerlapka



PONTOZÁS

Minden csempét, amit átraksz a kupolára, mindig egy megfelelő színű (vagy többszínű) mezőre tedd, és azonnal pontozd le az alábbiak szerint:

1. Ha nincsenek csempék az újonnan lerakott csempe közvetlen szomszédságában (vízszintesen vagy függőlegesen), 1 pontot kapsz.
2. Ha **van szomszédos csempe**, a következők szerint járj el:
 - Ellenőrizd, hogy van-e az újonnan lerakott csempével **vízszintes** irányban közvetlen kapcsolatban 1 vagy több csempe. Ha igen, számold meg, hogy mennyi ilyen **összekapcsolt csempe** van a sorban, beleértve az újonnan lerakott csempét is (és a különleges csempéket is, ha vannak), és ennyi pontot kapsz.

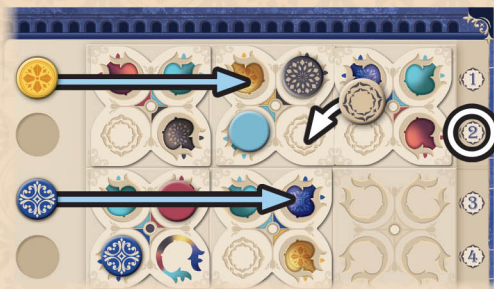
- Ezután, ha van az újonnan lerakott csempével **függőleges** irányban közvetlen kapcsolatban 1 vagy több csempe, számold meg az **összes** ilyen csempét, beleértve az újonnan lerakott csempét is (és a különleges csempéket is, ha vannak), és ennyi pontot kapsz.

3. Ha a csempe kitölti egy különleges lapka 3. mezőjét, rakj egy különleges csempét a megfelelő mezőre, és megkapod a sor jobb oldalán jelzett pontokat.

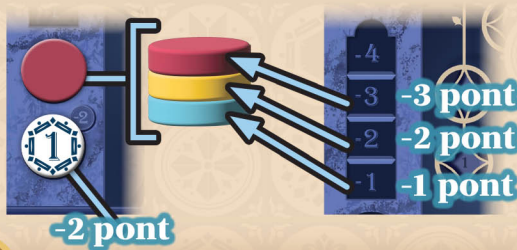
Végezetül ellenőrizd, hogy vannak-e csempék a törött csempék mezőjén. Pontokat veszítesz a törött csempék **száma** alapján (például, ha 2 törött csempéd van, 3 pontot veszítesz). A pontjelölővel lépd le a megfelelő számú lépést, majd a törött csempéidet dobj be a toronyba. A kezdőjátékos-jelölővel rendelkező játékos további 2 pontot veszít.

Megjegyzés: A pontszámod soha nem csökkenhet 0 alá.

Marci lepontozza az első lerakott sárga csempéjét. 2 pontot kap a 2 vízszintesen kapcsolódó csempéért (az újonnan lerakott sárga csempét is beleértve), és 2 pontot a 2 függőlegesen kapcsolódó csempéért (a sárga csempét is beleértve). Ezzel betöltötte a különleges lapkát, így lerak egy különleges csempét, amiért 2 pontot kap (mivel a második mintasorban van). Ezután a kék csempével 3 pontot szerez a függőlegesen kapcsolódó csempékért, beleszámolva az imént lerakott különleges csempét is.



A kupola csempézése fázis végén Marci összesen 8 pontot veszít. 6 pontot a 3 törött csempéjéért és 2 pontot a kezdőjátékos-jelölőért. Marci a törött csempéket bedobja a toronyba.



3. FÁZIS: ELŐKÉSZÜLETEK

Készítsétek elő a következő fordulót az alábbiak szerint (ez a fázis az 5. fordulóban kimarad):

1. Vegyétek vissza a játékosjelölőteket a pontozótábláról.
2. Töltsétek fel a kupolalapok kínálatát, hogy újra 3 kupolalapka legyen a pontozótáblán.
3. Töltsétek fel a nagy manufaktúrákat 5 csempével, a kis manufaktúrákat pedig 4 csempével és 1 bónuszkoronggal.*

**Abban a szélsőséges esetben, ha a nagy manufaktúra mind az 5 csempéje azonos színű, tegyétek vissza azokat a zsákba, és húzzatok új csempéket addig, amíg legalább az egyik csempe más színű nem lesz. Ha a zsák üres, töltsétek fel a toronyban lévő összes csempével, és folytassátok a manufaktúrák feltöltését.*

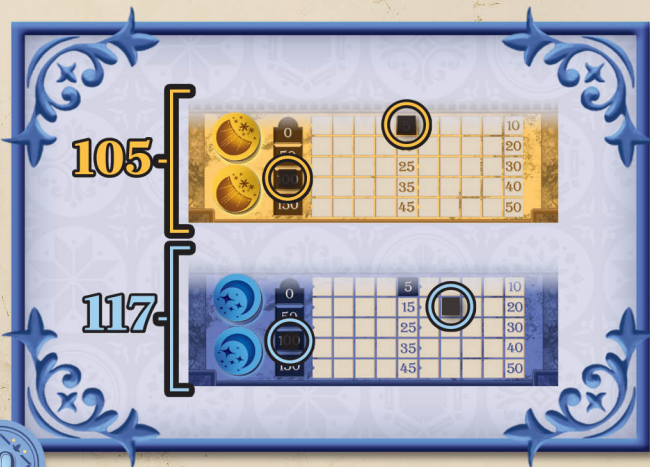
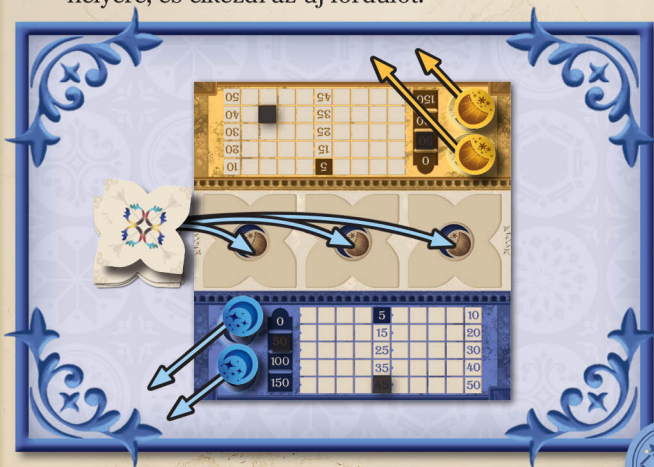
Ritka eset: Ha ismét elfogynak a csempék, és a torony üres, kezdjétek el az új fordulót a szokásos módon, csak egyes manufaktúrák nem lesznek feltöltve. Ebben az esetben azonnal fedjétek fel az üres kis manufaktúrán lévő bónuszkorongot (hiszen a manufaktúra üres).

4. A kezdőjátékos-jelölővel rendelkező játékos visszateszi a jelölőt a nagy manufaktúrán lévő helyére, és elkezdti az új fordulót.



A játék az 5. forduló kupola csempézése fázisát követően véget ér. Ezt követően pontozzátok le a cellapokákat a 12. oldalon leírtak szerint.

A játék győztese az, aki több pontot szerzett. Döntetlen esetén a kezdőjátékos-jelölővel rendelkező játékos győz.



KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Michael Kiesling

Stúdióvezető: Jean-François Gagné

Fejlesztők: Pierre-Olivier Gravel
André Bierth
Yannick Beaulé
Anh Tú Tran

**Művészeti vezető
és illusztrációk:** Maëva Da Silva

Grafikai tervezés: Émeline D'Aoust
Alexandra Gosselin
Adrian Harper

Marketing: Tommy Beaulieu
Isabelle Frenette

Adminisztráció: Manon Sylvestre
Julie Thibault



© 2025 Plan B Games Inc.
4001 rue F.-X.-Tessier, suite 100,
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5, Kanada
info@planbgames.com
www.nextmove-games.com

A játék egyetlen részlete sem reprodukálható különleges engedély nélkül.
Made in China.



A CÉLLAPKÁK LEÍRÁSA

A játék végén az egyes céllapkák feltételeinek teljesítésével további pontokat szerezhetsz.



3 pontot kapsz minden teli (6 csempéből álló) sorért a kupoládon.



7 pontot kapsz minden teli (6 csempéből álló) oszlopért a kupoládon.



10 pontot kapsz minden teli (6 csempéből álló) átlóért a kupoládon (kétszer teljesíthető).



Ha a kupolád minden többszínű mezőjén van csempe, minden ilyen mezőért 2 pontot kapsz. Ha van üres többszínű mező a kupoládon, nem kapsz pontot.



4 pontot kapsz a kupolád minden olyan soráért, amelyben legalább 5 különböző színű csempe van, tetszőleges sorrendben (legfeljebb 1 különleges csempét vehetsz figyelembe).



1 pontot kapsz minden csempéért a kupolád külső mezőin.



3 vagy 8 pontot kapsz (a képen láthatóak szerint) minden teli kupolalapkáért a kupolád négy sarkában.



3 pontot veszítesz minden üres különleges csempe mezőért a kupoládon.