

AZUL

Sintra üvegcsodái

Szabálykönyv



NEXT MOVE



A világ festett üveg mesterei, üdvözet Sintrán!

Ki fogja a legpompásabb festett üveg ablaktáblákat készíteni a palotában?

Játék előkészítés

1. Helyezd a **Gyári bemutató korongokat (A)** a narancssárga szélű felével felfelé az asztal közepére:

- 2 játékos esetén 5 Gyári bemutató korongot
- 3 játékos esetén 7 Gyári bemutató korongot
- 4 játékos esetén 9 Gyári bemutató korongot

A nem használt korongokat tedd vissza a dobozba.

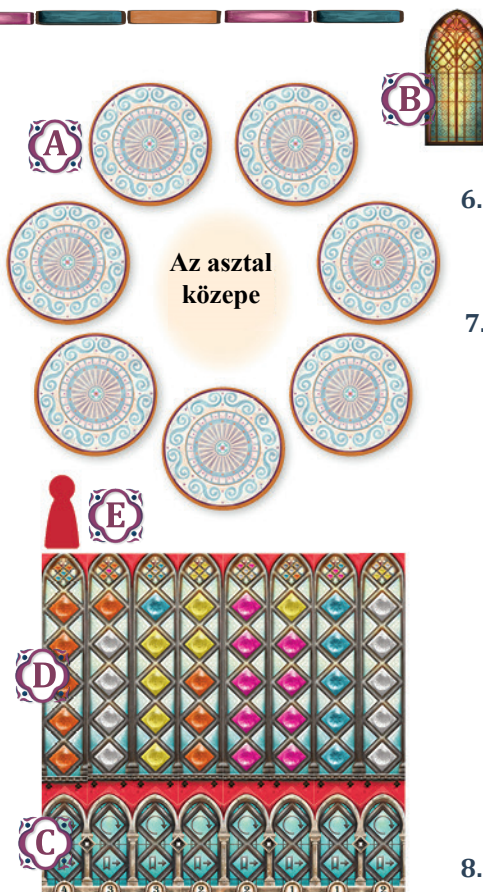
Megjegyzés: Ha nehezen tudod megkülönböztetni a színeket egymástól, akkor használd a 6. oldalon lévő játék előkészítési metódust.

2. Helyezd az Üvegtornyt **(B)** a Gyári bemutató korongok közelébe úgy, hogy minden játékos elérje.

3. Minden játékos választ egy színt és magához vesz egy **Palota táblát (C)** a saját színében és maga elé helyezi. Minden játékosnak a tábla azonos (A vagy B) oldalát kell használnia. A két oldálnak eltérő a végső pontozási rendszere. A részletekért lásd a **Játék vége** fejezetet.

4. Ezután minden játékos magához veszi a színéhez tartozó **8 darab két oldalas Minta szalagot (D)** és a csúcsával beilleszti őket a Palota táblába véletlenszerű sorrendben. A legtöbb szalagnál mindegy melyik oldal kerül felülre, de minden játékos egy szalagjának egyik oldalán van két Joker hely. Ha valamelyik játékos ezt Jokerrel felfelé rakta le, akkor azt fordítsa meg.

5. Minden játékos vegye magához a színéhez tartozó **Üvegműves bábuját (E)** és helyezze a baloldali Minta szalag fölé.



A szalag tetején lévő ikon nem üvegtábla hely, hanem ez mutatja a szalag másik oldalán lévő szín mintát.



Játék elemek

- 9 Gyári bemutató korong
- 4 palota tábla (1 minden játékos színében)
- 32 minta szalag (8 minden játékos színében)
- 4 üvegműves bábu (1 minden játékos színében)
- 8 jelölő (2 minden játékos színében)
- 100 üvegtábla (20 mind az 5 színben)
- 1 pontozó tábla
- 1 kezdő játékos jelölő
- 1 húzózsák
- 1 üvegtorony

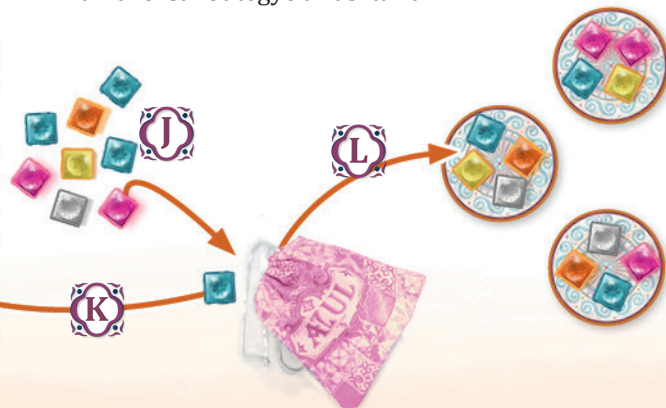
6. Az a játékos, amelyik legutóbb tisztított ablakot, az tegye a **Kezdő játékos csempét (I)** a palota táblája mellé és ő lesz a kezdő játékos.

7. Határozzátok meg, hogy ki kezeli a **Pontozó táblát (F)**. Ez a játékos tegye a pontozó táblát a saját táblája mellé és a kezdő 0 mezőre **(G)**, illetve az összetört üveges jelzősávjának legfelső mezejére **(H)** rakja rá minden játékos egy-egy jelölőjét.

A következőkben vegyen el üvegtáblákat mind az öt színben (), tegye az összezárt markába, rázza meg őket. Ezután egyesével ejtsen ki egyet a markából és azt tegye fel a forduló jelző oszlopba **(I)** a II-től a VI-ig.

Végül tegye a maradék 95 üvegtáblát a húzózsákba **(J)**, húzzon belőle egyet véletlenszerűen és azt helyezze a a fordulójelölő oszlop I-es sávjára **(K)**.

8. Aztán a kezdő játékos húzzon véletlenszerűen a zsákból üvegtáblákat és tegyen minden Gyári bemutató korongra 4-4 darabot **(L)**. Ezzel a húzózsákot tegye az asztalra.



A játék célja

A játék 6 fordulón keresztül tart, majd a végső pontozás következik. A játék végén a legtöbb ponttal rendelkező játékos nyer.

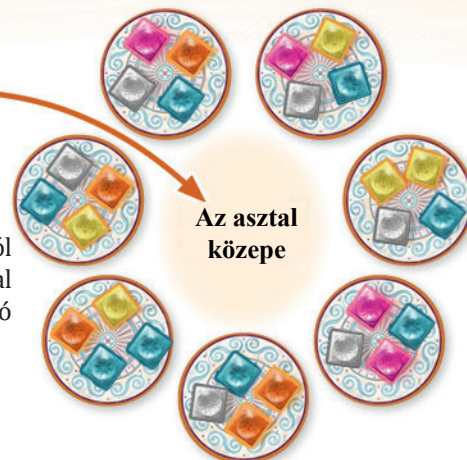
A játék menete

A játék 6 fordulóból áll.

Minden fordulót a következőkkel kezdjük: először is a kezdő játékos jelzőt a Gyári bemutató korongokból alkotott kör közepére kell tenni. Akinél ez a jelző volt, az lesz a kezdő játékos. A játék az óramutató járásával megegyező irányban folyik és a forduló addig tart, amíg az összes üvegtábla el nem fogy a gyári bemutató korongokról és az asztal közepéről. Ekkor a fordulónak vége.

A körödben a következő akciókat választhatod:

- A)** a minta fejlesztése VAGY **B)** az üvegműves visszamozgatása a balszélső szalaghoz



A) A minta fejlesztése

Ha ezt az akciót választod, akkor a következő 3 lépést hajthatod végre:

- 1. lépés:** egyszínű üvegtáblák felszedése
- 2. lépés:** a felvett üvegtáblák lerakása az egyik minta szalagodra
- 3. lépés:** ellenőrizni, hogy az adott mintaszalag kész van-e

1. lépés - Egyszínű üvegtáblák felszedése

Ebben a lépésben választhatsz:

a) Felveszed az **összes egyszínű** üvegtáblát egy gyári bemutató korongról és az azon maradt többi üvegtáblát az asztal közepére teszed.

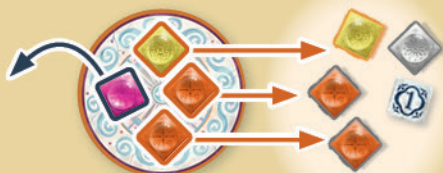
VAGY

b) Felveszed az **összes egyszínű** üvegtáblát az asztal közepéről.

Figyelem: Ha te vagy az első olyan játékos ebben a fordulóban, aki az asztal közepéről vesz fel üvegtáblákat, akkor a kezdő játékos jelzőt is el kell vened onnan, amit a palota táblád mellé kell helyezni és a pontozó táblán a jelölődet eggyel lejjebb kell léptetni az összetört üvegtábla sávon.

► Példa a):

Andrea felveszi a rózsaszín üvegtáblát az egyik Gyári bemutató korongról és a maradék 3 (nem rózsaszín) üvegtáblát beteszi az asztal közepére.



► Példa b):

Andrea úgy dönt, hogy felveszi a három narancssárga színű üvegtáblát az asztal közepéről (A). Mivel ő az első, aki ebben a fordulóban az asztal közepéről választott üvegtáblákat, el kell vennie a kezdő játékos jelzőt is (B) és elhelyeznie a játékos táblája mellett, majd egyet lépni lefelé az összetört üvegtábla sávon (C).



2. lépés - a felvett üvegtáblák lerakása az egyik minta szalagra

Az első lépésben felvett összes üvegtáblát rakd le **egy** minta szalagod **üres**, de a felvett üvegtáblákkal azonos színű helyeire, a következő szabályok betartásával:

- A felvett üvegtáblákat csak **egy** minta szalagra szabad letenni, tehát a felesleges üvegtáblákat nem szabad szétosztani több szalag között.
- A felhasznált minta szalagnak az üvegműves bábusnál vagy attól jobbra kell lennie. A balra lévőket nem szabad használni.
- Az üvegműves bábutól jobbra lévő minta szalag feltöltése esetén a bábut afölé a szalag fölé kell helyezni.
- Ha a felvett üvegtábláknak nincs elég hely a kiválasztott minta szalagon, akkor minden egyes kimaradt üvegtábláért egyet lépni kell lefelé az összetört üveg sávon. A maradék üvegtáblákat pedig az üvegtoronyba kell dobni.
- Ha nincs a felvett üvegtáblákkal megegyező színű üres hely egyik minta szalagon sem (az üvegműves alatt és tőle jobbra), akkor mindegyik üvegtábla "összetörik". Azonban, ha van akár egy megegyező lehetséges üres hely, akkor oda le kell tenni a felvett üvegtáblákat és csak a maradék "törik össze", még akkor is, ha a játékos inkább eldobta volna az összeset.

Figyelem: minden játékosnak van egy olyan minta szalagja, aminek az egyik oldalán van két szürke Joker hely, ahova bármilyen színű üvegtábla rakható.

3. lépés - a minta szalag ellenőrzése, hogy kész van-e

Ha befejezted a 2. lépést és az üvegművesed alatti minta szalagon van üres hely, akkor a köröd befejeződött és a következő játékos következik. Azonban, ha ennek a minta szalag minden az 5 helyén van üvegtábla, akkor a következő 3 lépést kell sorrendben végrehajtani:

3a) Először ellenőrizd, hogy szereztél-e színbónuszt pontot: számold meg hány darab olyan színű üvegtábla van a minta szalagodon, amilyen a *forduló számláló* sávon a **legfelső helyen** áll és annyi pontot számolj le a pontozó táblán. Ha egy ilyen sincs, akkor nem jár színbónusz.

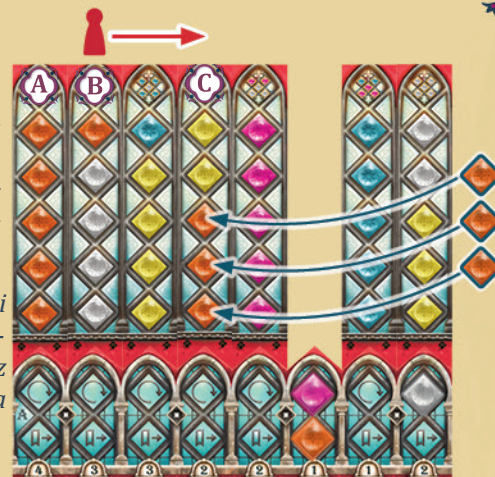
Megjegyzés: Minden forduló végén a legfelső üvegtáblát el kell távolítani a forduló számláló sávról, az üvegtoronyba dobva. Így lehet nyomon követni, hogy éppen hanyadik fordulónál tart a játék.



Példa:

Miután **Andrea** felvette a 3 narancssárga üvegtáblát az asztal közepéről, most el kell helyezni az egyik minta szalagon.

Nem tudja lerakni az (A) minta szalagra, mert az az üvegművestől balra esik.



Egyet le tudna tenni az üvegműves alatti (B) minta szalagon lévő üres narancssárga helyre és a másik kettőt "a padlóra esve összetörne", ami miatt az összetört üveg sávon 2 mezőt kellene lentebb lépnie.

Vagy előre mozgatja az üvegművesét a (C) minta szalagig, ahol le tudja tenni mind a három narancssárga üvegtábláját.

Pálda:

Andrea befejezte egy minta szalagját (A). Ellenőrzi a forduló számláló sávot, hogy hány színbónusz pontot szerzett: ez a 3. forduló és a forduló számláló sávon a legfelső üvegtábla sárga (B). Mivel a befejezett minta szalagja 2 sárga üvegtáblát tartalmaz, ezért azonnal leléphet 2 pontot a pontozó sávon.



3b) Vedd le az 5 üvegtáblát a befejezett minta szalagról, majd válaszd egyet belőle és tartsd meg, a többit pedig dobd az üvegtoronyba. Aztán a megtartott üvegtáblát tedd a **palota ablakra**, közvetlenül a befejezett minta szalag alatt:



- Ha az a palota ablak még üres, akkor a megtartott üvegtáblát tedd az ablak **felső** keretébe és **fordítsd** meg a minta szalagot a másik oldalára. Az üvegművest hagyd felette.



- Ha a felső kereten már van üvegtábla, akkor az újabb üvegtáblát tedd az **alsó** keretre. Mivel az ablak teljesen kész, **távolítsd** el a felette lévő minta szalagot és tedd vissza a dobozba. Az üvegművest hagyd az üres hely felett.

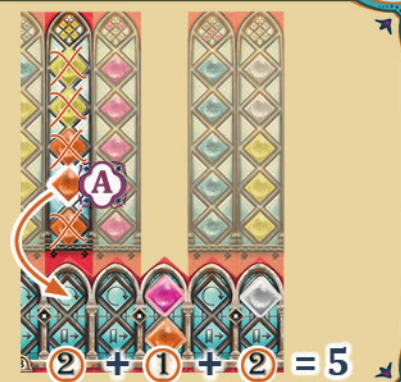


3c) Végül - mivel az adott palota ablak új üvegtáblát kapott, tehát már egy vagy két üvegtábla van rajta - most pontozni kell az ablakot: a játékos megkapja az adott palota ablak alatt látható pontszámot, továbbá **minden** olyan **tőle jobbra lévő** palota ablak alatti pontszámot is, amelyen egy vagy két üvegtábla található.

Megjegyzés: Ha a palota tábla **A** oldalával játszotok, akkor mindegy, hogy mely üvegtáblákat távolíthatjátok el és melyiket helyezitek a palota ablakra. Ha a **B** oldalát használjátok, akkor ez fontos lehet a végső pontozásnál (ennek részleteit lásd a **Játék vége** fejezetnél).

Példa (folytatás):

Andrea eltávolítja az összes üvegtáblát a befejezett szalagról 4 belekerül az üvegtoronyba, egyet pedig megtart és ráhelyezi a szalag alatti palota ablak felső keretére (A). Aztán megfordítja a minta szalagot a másik oldalára. Ezek után kap 5 pontot (a palota ablakok alatt látható pontokból): 2 pont a szalag alatti palota ablakért + a tőle jobbra lévő palota ablakokért, ahol már van legalább egy üvegtábla.



B) Az üvegműves visszamosztatása a balszélső minta szalaghoz

Üvegtáblák felvétele helyett választhatod az üvegműves visszamosztatását is a **balszélső** minta szalag fölé. Ezután a köröd véget ér.

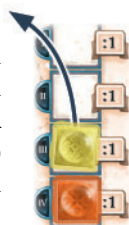
Megjegyzés: Az üvegművest nem lehet üres hely fölé mozgatni.

Fontos: Ha az üvegműves balról már a legszélső helyen van, akkor nem választhatod a mozgatás akciót és helyette mindenképpen üvegtáblákat kell felvenni.



A forduló vége

Ha bármelyik játékos körének végén nem marad több felvehető üvegtábla a gyári bemutató lapkákon vagy az asztal közepén, akkor a fordulónak vége. A pontozó táblát kezelő játékos eltávolítja a forduló jelző sávról a legfelső üvegtáblát és az üvegtoronyba dobja. Amikor erről a sávról az utolsó üvegtábla (a hatodik) is eltávolításra kerül és a Játék vége fejezetben leírtakat kell végrehajtani. Egyébként a következő fordulót kell előkészíteni a következők szerint:



Az a játékos, akinél a kezdő játékos jelölő van, feltölti a gyári bemutató korongokat 4-4 üvegtáblával a húzózsákból az előkészítés résznél leírtak alapján. Ha a húzózsák kiürül, akkor az üvegtoronyban lévő üvegtáblákat át kell tenni a húzózsákba és tovább folytatni a gyári bemutató korongok feltöltését. Ezután kezdődhet az új forduló.

Abban a ritka esetben, ha elfohynak az üvegtáblák és nem lehet feltölteni az összes korongot, akkor így kell elkezdeni a fordulót.

A játék vége

A hatodik forduló után a játéknak vége és kezdődik a **játék végi pontozás**.

A végső pontok meghatározásához végre kell hajtani a következő 3 lépést:

- 1) A pontozó sávon **1 pontot** ér minden **3 üvegtábla**, ami a minta szalagokon maradt.
- 2) Az összetört üveg sávon lévő jelölő mellett mínusz pontokat **le kell vonni**.

Példa:

Andreának 7 üvegtáblája maradt a minta szalagjain, amiért 2 pontot kap.



Példa:

Andrea jelölője a -8-as melletti sávon van az összetört üveg sávon, ezért vissza kell lépnie a pontozó sávon 8-at.

	-4
	-5
	-8

Figyelem: Ha a játék során bármely jelölő eléri az alsó szintet (-18) az összetört üveg sávon, akkor az a játékos azonnal elveszt 18 pontot, amit le kell lépni a pontozó táblán, az összetört üveg sávon pedig vissza kerül a jelölője a legfelső sávra.

3) Plusz pontok járnak a palota ablakokért, attól függően, hogy melyik oldalát használtuk:

A oldal Négy díszítmény van (♦) az ablakok közötti oszlopokon. A plusz pontok a díszítményekhez tartozó ablakkereten lévő üvegtábláktól függenek:

- 10 pontot ér, ha mind a 4 kereten van üvegtábla
- 6 pontot ér, ha 3 kereten van üvegtábla
- 3 pontot ér, ha 2 kereten van üvegtábla
- 0 pontot ér, ha 1 vagy 0 kereten van üvegtábla



Példa: *Andrea* a palota ablakokért összesen kap 23 pontot, mert az első és a második díszítmény körül 4-4 üvegtábla van (2*10 pont) és az utolsó körül pedig 2, ami 3 pontot ér.



B oldal Számold meg hány **befejezett** ablakod (mindkét kereten van üvegtábla) van a palota tábládon.

Aztán válassz **egy** színt és számold meg hány ilyen színű üvegtábla van a palota tábládon. Ezek számát szorozd össze a befejezett ablakok számával és a kapott pontot lépd le a pontozó sávon.

Példa: *Andreának* van 4 befejezett palota ablaka és 5 narancssárga üvegtábla a palota tábláján. Ezért kap 20 pontot (4*5).



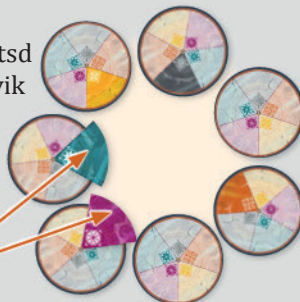
Az győz, akinek a legtöbb pontja van. Döntetlen esetén az nyer, aki kevesebb pontot veszített a törött üvegtáblák sávon. Ha ekkor is döntetlen, akkor osztoznak a győzelmen.

Nehéz megkülönböztetned az üvegtáblák színeit?

Ebben az esetben így készítsd elő a játékot:

A játék előkészítés **első lépésében**: fordítsd meg a gyári bemutató korongokat. Mindegyik 5 részre van osztva, amelyek a színükön kívül az üvegtáblákra gravírozott mintát is mutatja.

A korongok közül 5-ön az egyik szín cikkely erősebb színnel van jelölve. Ez az 5 korong mindig kerüljön be a játék előkészítés során úgy forgatva, hogy ez az erősebb színezés a kör közepe felé nézzen.



A játék előkészítés 8. lépésében és a fordulók végén történő gyári bemutató korongok feltöltésekor: a négy üvegtáblát mindig a saját színének és mintázatának megfelelő cikkelybe tegyük.

A játék során: amikor a ki nem választott üvegtáblákat az asztal közepére rakjuk, akkor minden színt a neki megfelelő erősebb színű korong cikkely mellé helyezünk.



A forduló számláló sávon lévő legfelső üvegtábla jelzése: használj bármilyen jelzőt (pénzérme), amivel a korongok erősebb színnel jelölt cikkelyét jelölöd meg.

Amikor az üvegtáblát a minta szalagodra helyezed: figyelj az üvegtábla és a szalagon lévő mintázatok egyezésére.



Játék tervező: Michael K iesling

Producer: Sophie Gravel

Fejlesztés: Viktor Kobilke

Illusztrációk: Chris Quilliam

Grafikai tervező: Karla Ron

Szerkesztő: Viktor Kobilke

Javítás: Neil Crowley

Fordítás: wellagent

Kiadó:



© 2018 Plan B Games Inc.

A termék egyetlen részét sem lehet külön engedély nélkül legyártani.

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

info@nextmovegames.com

www.nextmovegames.com

Őrizd meg ezeket az információkat.

Made in China.