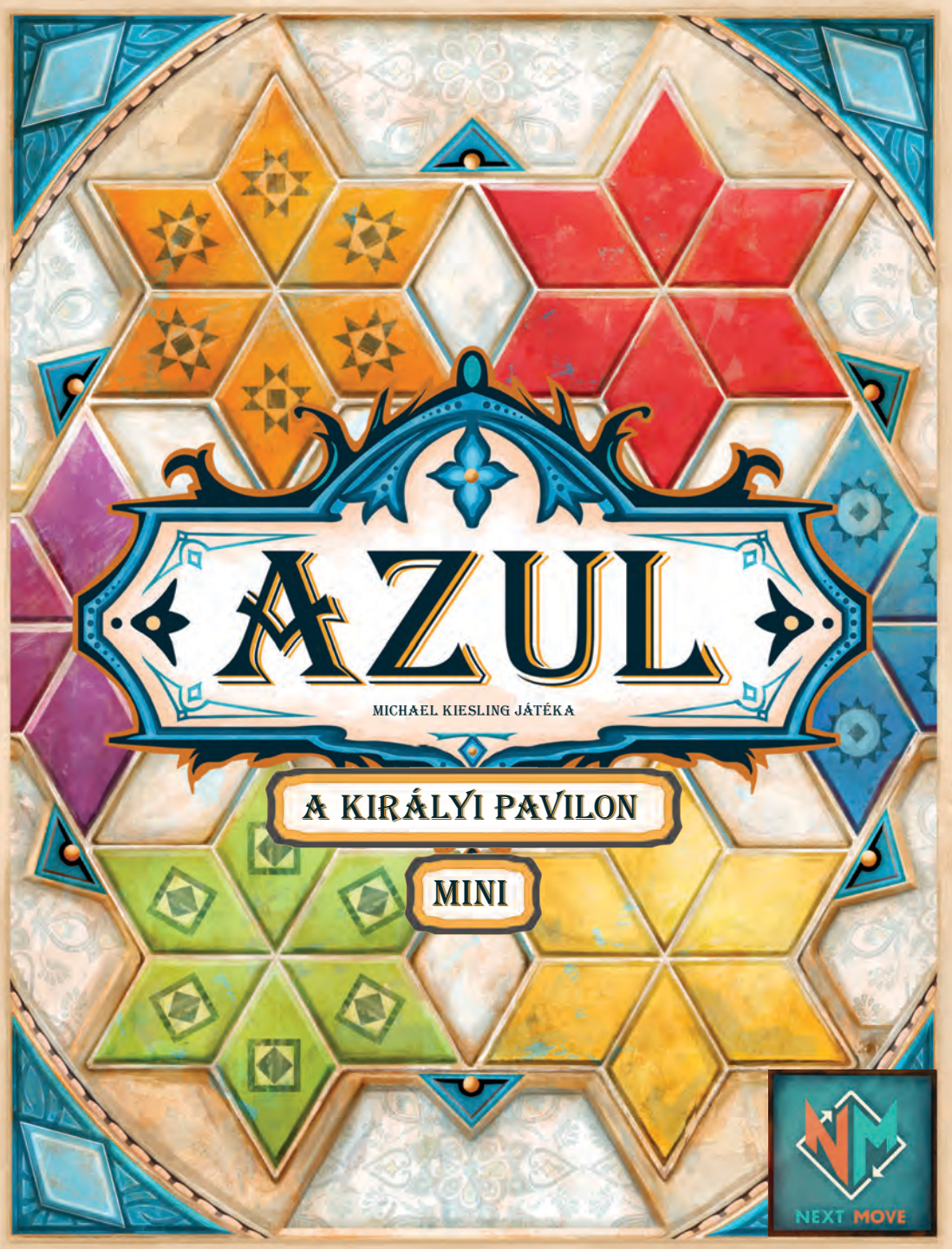


The background of the cover is a large, intricate geometric pattern resembling a stained-glass window or a mosaic. It features a central star-like shape composed of various colored triangles and polygons in shades of orange, red, blue, green, and yellow. The pattern is framed by a decorative border with blue and gold accents. In the center, there is a large, ornate, blue and gold frame containing the title 'AZUL' in a stylized, serif font. Below the title, the text 'MICHAEL KIESLING JÁTÉKA' is written in a smaller, sans-serif font. Further down, the text 'A KIRÁLYI PAVILON' is enclosed in a gold-bordered box, and 'MINI' is in a smaller, similar box below it. In the bottom right corner, there is a logo for 'NEXT MOVE' featuring a stylized 'NM' in red and blue, with the words 'NEXT MOVE' written below it.

AZUL

MICHAEL KIESLING JÁTÉKA

A KIRÁLYI PAVILON

MINI



A XVI. század fordulóján I. Mánuel király Portugália legnagyobb mesterembereit nagyszabású építmények megépítésével bízta meg. Az évi királyi palota és Sintra befejezése után a királyi család leghíresebb tagjai tiszteletére egy királyi pavilont kívánt építtetni. Ezzel az építkezéssel a legtehetségesebb 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 Mini – 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 felhasználnotok a királyi pavilon megépítéséhez, miközben a készleteket természetesen nem szabad elpazarolnotok. Csak a legjobb mesterember felelhet meg a kihívásnak, hogy a portugál királyi család előtt leróghassa tiszteletét.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

1. Minden játékos választ egy **játékosablát (A)**, és leteszi maga elé úgy, hogy a táblának az az oldala legyen látható, amelyen színesek a csillagok (lásd az 1-es játékváltozatot a 10. oldalon az egyszínű játékosablákra vonatkozó szabályokért). Ezután minden játékos állítsa a **pontszámjelölőjét (B)** a pontozósáv 5-ös mezőjére.
2. Formáljátok a **manufaktúrákorongokból (C)** egy kört az asztal közepén:
 - 2 személyes játékban használjátok 5 korongot.
 - 3 személyes játékban használjátok 7 korongot.
 - 4 személyes játékban használjátok 9 korongot.

Megjegyzés: Használjátok a manufaktúrákorong-tálcát.

3. Tegyétek a **központi táblát (D)** a manufaktúrákorongok mellé. Ezután állítsátok a **fordulójelölőt (E)** az 1. forduló jelölő mezőre. A jelölő nemcsak azt mutatja meg, hogy hányadik fordulóban jártok, hanem azt is, hogy az adott fordulóban melyik lesz a dzsókerszín (erre magyarázat a következő oldalon). Az első fordulóban a lila dzsókerszín.
4. Tegyétek a **zsákba** a 132 **csempét (F)**. Húzzatok véletlenszerűen 10 csempét a zsákból, és véletlenszerű sorrendben tegyétek le azokat a központi tábla készletmezőire **(G)**.
5. Minden manufaktúrákorongra rakjátok le pontosan 4, a zsákból véletlenszerűen húzott csempét. Tegyétek félre a zsákot.
6. Tegyétek a **kezdőjátékos-jelzőt (H)** az asztal közepére.
7. Tegyétek a raktárt **(I)** a manufaktúrákorongok és a központi tábla mellé.

Tegyetek vissza minden nem használt játékosablát 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 áll:

- 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.

A DZSÓKERSZÍN

Minden fordulóban a 6 csempeszín egyike dzsókerszín.

A fordulósávon látható, melyik szín melyik fordulóban számít dzsókernek. Az adott fordulóban a dzsókerszín igen hasznos, mert felhasználható bármelyik másik szín helyett.

Figyelem! Ha a dzsókerszínben veszel el csempéket, azok csak az adott fordulóban használhatók dzsókerszínként. Későbbi fordulókban az ilyen színű csempék nem dzsókernek többé, mert a dzsókerszín minden fordulóban más és más!



1. FÁZIS: CSEMPÉK BESZERZÉSE

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

A) Magához vesz **egy színből – amely nem a forduló dzsókerszíne – minden csempét** valamelyik **manufaktúrakorongról**, és lerakja a játékosátlája mellé. Az ezen a manufaktúrakorongon maradt összes többi csempét betolja az asztal közepére.

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

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

VAGY

B) Magához vesz **egy színből – amely nem a forduló dzsókerszíne – minden csempét az asztal közepéről**, és lerakja a játékosátlája 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.

Aki az adott fordulóban elsőként vesz el csempéket az asztal közepéről, a kezdőjátékos-jelzőt is elveszi, és lerakja a játékosátlája mellé. A pontszámjelölőjével annyi mezőt lép **visszafelé** a pontozósávon, ahány csempét **ebben a körben** elvett (a kezdőjátékos-jelzőt nem számolva), 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.

♠ KEZDŐJÁTÉKOS-JELZŐ

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

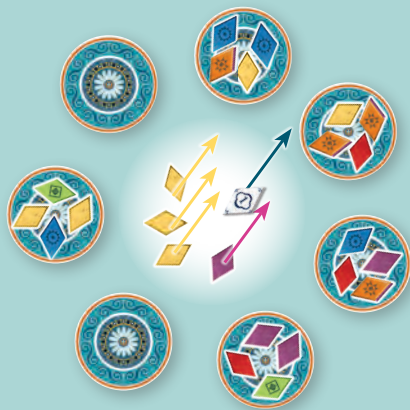
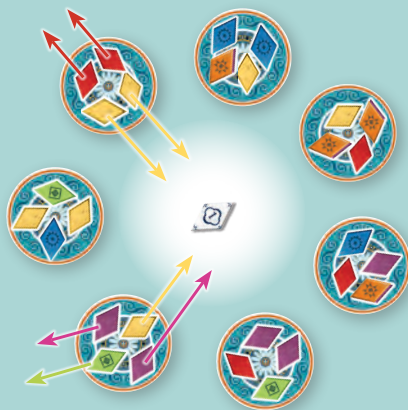
Miután a játékos az elvett csempéket lerakta a játékosátlája mellé, az óramutató járásának megfelelő irányban következő játékoson a sor.

PÉLDAKÖRÖK

Az 1. fordulóban a lila a dzsókerszín.

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

Bori elvesz egy zöld csempét egy másik manufaktúrakorongról. 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 manufaktúrakorongról egyaránt elfogyott az utolsó csempé is. Ezután 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** csempeje van-e a **szükséges színben** a játékosátlája mellett ahhoz, hogy egy mezőre lerakhasson csempét. Ha van elég csempeje, akkor ezek közül pontosan egyet lerak a játékosátlája megfelelő mezőjére. A többi, ehhez szükséges csempét bedobja a **raktárba** (lásd az A és B példát a 8. oldalon). Az óra járásának megfelelő irányban következő játékoson van a sor. A folyamatot ismételjétek addig, amíg van olyan játékos, aki szeretné és le is tud rakni további csempeket.

A CSEMPÉK LERAKÁSÁNAK SZABÁLYAI:

- A játékos csak a saját játékosátlája melletti csempek közül rakhat fel csempeket.
- Csempeket csak a játékosátlája rombusz alakú mezőire rakhat. Ne rakjatok csempeket 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 csempek 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 raktárba kell dobni.
- A játékosátlá közepén 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) csempek a játékosátlája mellett maradnak.



DZSÓKERSZÍNEK HASZNÁLATA

Ha a játékosnak nincs elég csempeje 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 játékosátlá mellett legalább egy darab. A többi felhasznált csempe ezt követően a raktárba kerül.

ÚTMUTATÁS A DZSÓKERSZÍNEK HASZNÁLATÁHOZ:

A dzsókerszínnek bármi más színt kiválthatnak. Ilyenkor legalább egy olyan színű csempével együtt kell felhasználni őket, amilyen színű mezőre akarsz csempét lerakni (lásd a C, D, E példákat a 8. oldalon).

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

PÉLDA:

- Misi három lila dzsókerszínű csempét használ fel a zöld csempejével együtt, és lerakja a zöld csempét a zöld csillag „4”-es mezőjére.
- Ha nem más színnel együtt használja fel a dzsókerszínű csempeit, kizárólag a megfelelő színű csillaghoz használhatja fel azokat, ez esetben a lilához.

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



PONTOZÁS

Minden csempéért, amit a játékos a játékosátlábjára **tesz**, 1 pontot kap. Lépjen a pontozósávon előre egy mezőt.

Ha a játékos a csempét egy vagy több egymáshoz kapcsolódó csempe mellé teszi, **1 pontot kap mindegyik csempéért** (lásd a B, C, D, E példákat a 8. oldalon). Csak az egyazon csillagon egymás mellett lévő mezők számítanak egymáshoz kapcsolódó mezőknek.

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

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



A játékos az elvett bónuscsempéket a játékosátlábjára mellé teszi.

Mielőtt a következő játékos sorra kerülne, a központi tábla üres készletmezőit töltsétek fel a zsákból húzott csempékkel. Ha a zsák üres, töltsétek fel a raktárban 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 játékosátlábjára melletti csempék közül **legfeljebb 4-et**, amiket továbbvihet a következő fordulóba. Ezeket a játékosátlábjára négy sarkán lévő négy mezőre leteszi. Ezekért **nem** kap pontot.

Az összes többi megmaradt csempét bele kell dobni a raktárba, és 1 pontot veszít minden egyes így eldobott csempéért (lásd az F példát a 8. oldalon). Ebben a fordulóban nem lesz több köre a játékosnak.



PÉLDÁK A PONTOZÁSRA

Az 1. fordulóban a lila a dzsókorszín.

A: Veronikának a játéktáblája 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 raktárba dobja. Veronika 1 pontot szerez ebben a körben.

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



B: Veronikának a játéktáblája 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 raktárba dobja.

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



C: Borcsának a játéktáblája mellett 3 kék csempéje és 3 lila dzsókercsempéje van, amelyeket felhasználhat arra, hogy egy csempét a kék csillagának „6”-os mezőjére tegyen. Egy kék csempét lerak a játéktáblája „6”-os mezőjére, majd bedob 2 kék és 3 lila csempét a raktárba.

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



D: Borcsának a táblája mellett 1 narancssárga, 1 zöld és 3 lila dzsókorszínű csempéje van. A 3 lila csempét dzsókercként használva a narancssárga csempét a narancssárga csillaga „4”-es mezőjére teszi, majd eldobja a 3 lila csempét a raktárba, és 3 pontot szerez. Borcsa dönthet úgy, hogy a zöld csempét megtartja a következő fordulóra, amikor a zöld lesz a dzsókorszín.



E: Sacinak a táblája mellett 2 lila dzsókorszínű csempéje, 2 piros és 4 zöld csempéje van. Letesz 1 lila csempét a lila csillaga 2-es mezőjére, bedobja a másik lila csempéjét a raktárba, és 3 pontot szerez. A többi csempét félrerakja, hogy ugyanennek a fordulónak a további köreiben felhasználhassa azokat.



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 dzsókorszín. Ehhez ezeket a csempéket a játéktáblája sarkában lévő mezőkre rakja. Bedobja a 2 piros csempét a raktárba, és visszalép 2-t a pontozósávon.



3. FÁZIS: ELŐKÉSZÜLETEK A KÖVETKEZŐ FORDULÓRA

Ezt a feladatot a kezdőjátékos hajtja végre.

Ha még nem érték 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, töltsd át a raktárban lévő összes csempét a zsákba, majd folytassa a manufaktúrákorongok feltöltését. Abban a ritka esetben, ha a csempék elfogynak a zsákból és a raktárból 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 játékosablája sarokmezőire félrerakott csempéit a játékosablája **mellé**.

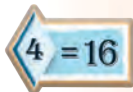
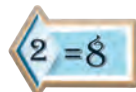
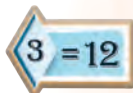
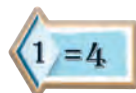
A JÁTÉK VÉGE

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 játékosablája 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 játékosablája sarokmezőin, amelyeket nem használt fel, azokat be kell dobni a raktárba, és csempénként 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.

1-ES JÁTÉKVÁLTOZAT

Kis mértékben változtat a játékelményen, ha a játékosok a játékos táblák másik oldalát használják (fordítsátok meg a táblát a műanyag kereten belül), 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.



2-ES JÁTÉKVÁLTOZAT

A központi tábla hátoldalán eltérő fordulásáv található. A dzsókerszín sorrendjének megváltoztatásához megfordíthatjátok a központi táblát a műanyag keretében.

A további szabályok megegyeznek az eredeti játékéval.





Játéktervező: Michael Kiesling

Producer: Martin Bouchard

Szerkesztés: Pierre-Olivier Gravel és Martin Roy

Illusztrációk: Chris Quilliams

Grafikai tervezés: Emeline D'Aoust és Adrian Harper

A Next Move Games köszönetét fejezi ki Stephen Yau-nak az Azul Mini – A királyi pavilon fejlesztése során nyújtott segítségért.

A játékot fejlesztette:



© 2024 Plan B Games Inc.

A játék egyetlen részlete sem reprodukálható különleges engedély nélkül.

Gyártó: 4001 F.-X.-Tessier st, suite 100,
Vaudreuil-Dorion, QC. J7V 5V5, Kanada

info@planbgames.com, www.nextmovegames.com

Made in China



Importálja: GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu



PONTOZÁS



1 = 4

2 = 8



3 = 12

4 = 16