Csatlakozz a világ legjobb csokoládékészítő nagymestereihez, és alkosd meg a legkülönlegesebb bonbonválogatást!

Az Azul – Csokoládéműhely a többszörösen díjnyertes Azul társasjáték limitált példányszámban megjelent gyűjtői kiadása.

A JÁTÉK ELŐKÉSZÜLETEI

1. Minden játékos kap egy játékostáblát **(A)**. A táblának az a fele legyen látható, amelyen színesek a bonbonok. (Ld. a Játékváltozatot a tábla másik oldalán játszott játék extra szabályaiért.) Minden játékosnak ugyanazt az oldalt kell használnia.

2. Minden játékos vegyen el 1 pontszámjelzőt **(B)**, és tegye le a pontozósávja „0” mezőjére.

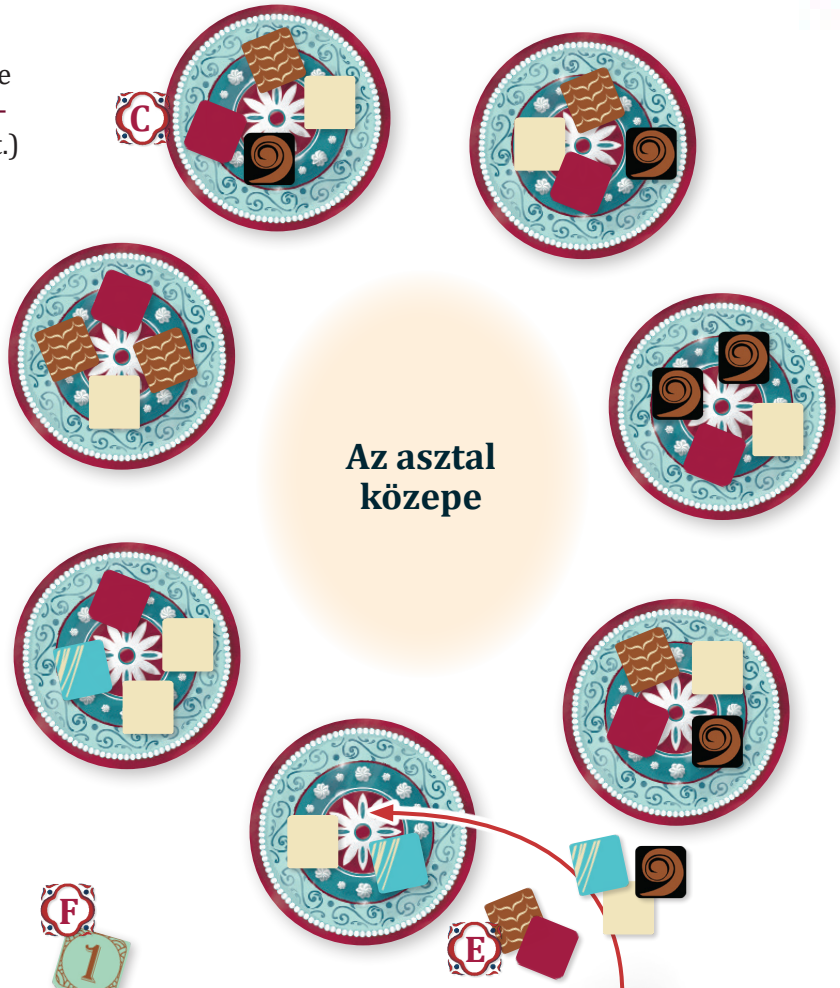
3. Formáljatok a manufaktúrák elkészült bonbonjait kínáló manufaktúrakorongokból **(C)** egy kört az asztal közepe körül.

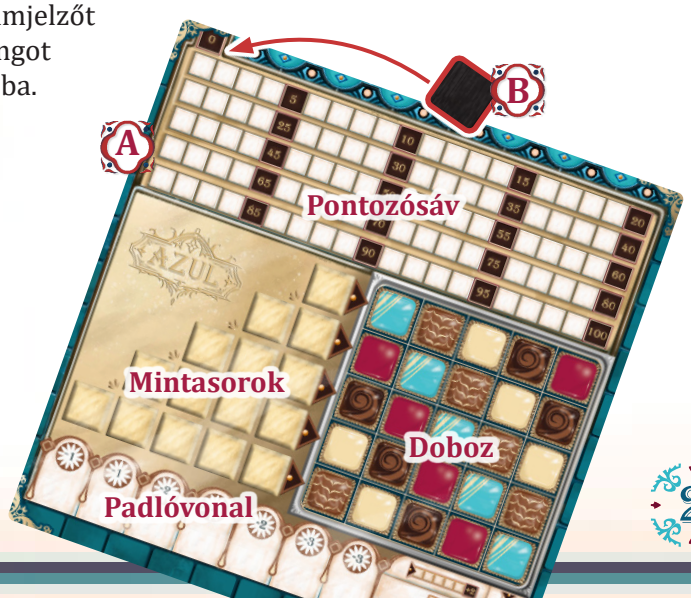
- 2 személyes játékban használjatok 5 korongot.
- 3 személyes játékban használjatok 7 korongot.
- 4 személyes játékban használjatok 9 korongot.

4. Tegyétek a zsákba **(D)** a 100 bonbont (minden színből 20 darabot). **(E)**

5. Az a játékos, aki a legutóbb evett csokit, magához veszi a kezdőjátékos-jelzőt **(F)** és minden manufaktúrakorongra lerak pontosan 4, a zsákból véletlenszerűen húzott bonbont.

Tegyetek vissza minden nem használt játékostáblát, pontszámjelzőt és korongot a dobozba.





A JÁTÉK CÉLJA

A cél az, hogy neked legyen a legtöbb pontod a játék végén. A játék azzal a fordulóval ér véget, amelyben legalább 1 játékos dobozában elkészül egy 5 egymással szomszédos bonbonból álló vízszintes sor.

A JÁTÉK MENETE

A játék több fordulóból áll, és mindegyik forduló az alábbi három fázisból épül fel:

A. A manufaktúrák kínálata.

B. A bonbonos doboz összeállítása.

C. Előkészületek a következő fordulóra.

A. A manufaktúrák kínálata

A kezdőjátékos leteszi a kezdőjátékos-jelzőt az asztal közepére, és végrehajtja az akcióját. A játék ezt követően az óramutató járásával megegyező irányban folytatódik tovább.

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

VAGY

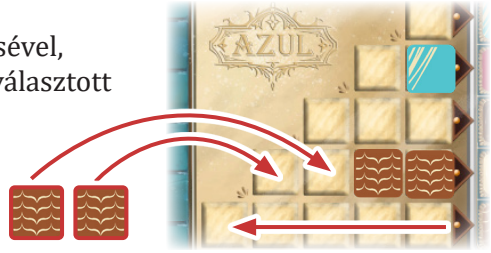
a) Magához vesz **egy színből minden bonbont valamelyik manufaktúrakorongról**, majd az ezen lévő összes többi bonbont betolja az asztal közepére.

VAGY

b) Magához vesz **egy színből minden bonbont az asztal közepéről**. Aki az adott fordulóban elsőként vesz el bonbonokat az asztal közepéről, a kezdőjátékos-jelzőt is elveszi, és lerakja a padlóvonala első szabad mezőjére.

Ezt követően a magához vett bonbonokat lerakja a saját tábláján lévő 5 mintasor **egyikére** (az első sorban 1 bonbonnak van 1 hely, az ötödik sorban 5-nek).

- Lerakja a bonbonokat egyesével, **jobbról balra** haladva a kiválasztott mintasorba.
- Ha a mintasorban már vannak bonbonok, csak **ugyanilyen** színű bonbonokat rakhat ide.



Bonbonok lerakása jobbról balra.

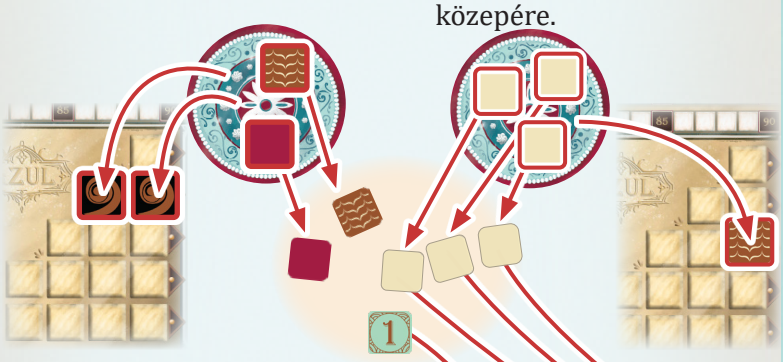
- Amint egy mintasor összes mezője tele van, az adott sor késznek számít. Ha a játékos több bonbont vett el, mint amennyit a kiválasztott sorba le tud tenni, a fölösleget a padlóvonalára kell tennie (ld. Padlóvonal).

Ebben a fázisban a játékos célja az, hogy annyi sort betöltsön, amennyit csak akar, mert a következő fázisban csak a kész mintasorokból tehet át bonbonokat a doboz megfelelő soraiba, hogy ezekkel pontot szerezzen.

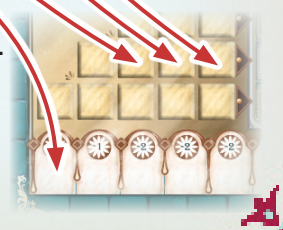
PÉLDA AZ ELSŐ BONBONOK ELVÉTELÉRE

1. Amikor sorra kerül, Tamás elvesz 2 fekete bonbont egy manufaktúrakorongról, és a többi bonbont betolja az asztal közepére.

2. Kriszti elveszi a barna bonbont egy manufaktúrakorongról, és a maradék 3 fehér bonbont betolja az asztal közepére.



3. Ezt követően Hanna felveszi ezt a 3 fehér bonbont az asztal közepéről. Mivel ő vesz fel bonbont elsőként az asztal közepéről, a kezdőjátékos-jelzőt is elveszi, és lerakja a padlóvonala első (bal szélső) mezőjére.



- A későbbi fordulókban egy további szabályt is figyelembe kell venni: **tilos** olyan színű bonbonokat rakni egy mintasorba, amilyen színű bonbon már van a doboz adott sorában.

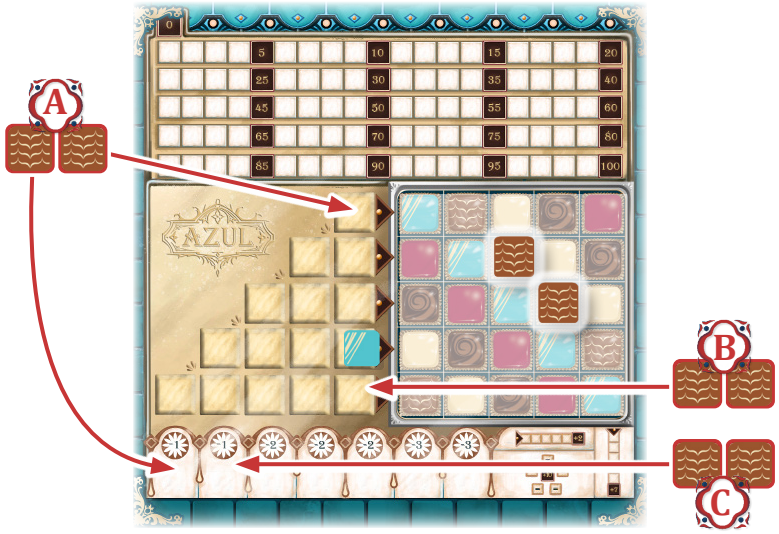
Padlóvonal

Minden olyan bonbont, amit a játékos elvett, de nem akar vagy nem tud letenni a szabályoknak megfelelően, a **padlóvonalára** köteles lerakni, **balról jobbra** feltöltve annak a mezőit. Ezek a bonbonok a padlóra estek, és pontvesztést kell elkönyvelnünk miattuk a bonbonos doboz összeállítása fázisában.

Ha a játékos padlóvonalának minden mezője foglalt, a további leesett bonbonokat a játék dobozának tetejébe tegyétek, és egyelőre ott tároljátok ezeket.

A fázis véget ér, amikor az asztal közepéről ÉS minden manufaktúrakorongról egyaránt elfogyott az utolsó bonbon is.

Ezt követően folytassátok a bonbonos doboz összeállítása fázisával.



Hanna elvesz 2 barna bonbont egy manufaktúrakorongról. Nem rakhatja ezeket a második vagy harmadik mintasorába, mert a doboz ezekhez tartozó soraiban már van barna bonbon.

A negyedik sorba sem teheti ezeket, mert ott már van 1 kék bonbon, így más színű bonbont nem rakhat ide.

Megteheti azonban, hogy berak 1 barna bonbont az első mintasorba, a maradék 1 bonbont pedig a padlóvonalára (A).

Vagy lerakhatja mindkettő bonbont az ötödik mintasorba (B).

Még úgy is dönthet, hogy mindkét bonbont a padlóvonalára rakja (C).

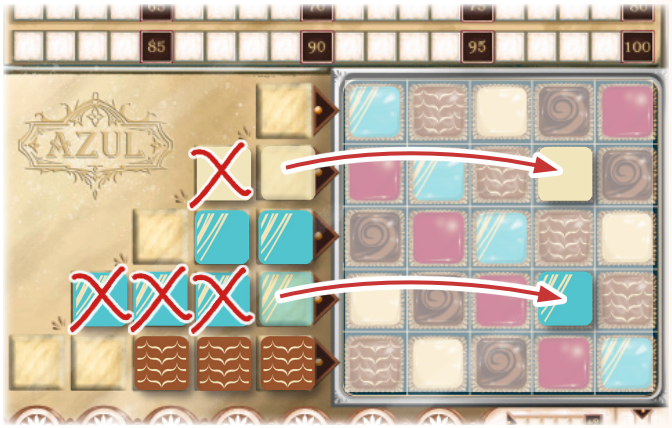
B. A bonbonos doboz összeállítása

Ezt a fázist a játékosok akár egyszerre is végrehajthatják. Minden játékos ugyanis a saját mintasorából rakja át a bonbonokat a saját dobozába.

A) A játékosok végignézik a saját mintasoraikat **fentről lefelé** haladva. Minden kész (teli) sor **jobb szélső** bonbonját átteszik a saját dobozuk ehhez a sorhoz tartozó, azonos színű mezőjére. Valahányszor a játékos átrak egy bonbont a dobozába, azonnal begyűjti az érte járó pontokat (ld. Pontozás).

B) Ezt követően a játékos távolítson el minden bonbont minden olyan mintasoráról, amelynek nincs bonbon a **jobb szélső** mezőjén. Tegyétek be ezeket a bonbonokat a játék dobozának tetejébe, és egyelőre ott tároljátok ezeket.

Ha ezzel elkészült a játékos, a **mintasorokon** maradó bonbonok ott maradnak a játékostábláján a következő körre.



A) Tamás második mintasora elkészült 2 fehér bonbonnal. Ezért ennek a mintasornak a jobb szélső bonbonját átrakja a fehér mezőre a dobozában (és azonnal kap 1 pontot, ld. Pontozás).

Mivel a harmadik mintasor még nincs kész, nem foglalkozik vele.

Az elkészült negyedik mintasorából átrakja a jobb szélső kék bonbont a dobozába (és azonnal kap 1 pontot).

Az ötödik mintasort figyelmen hagyja, mert az nincs kész.

B) Ezt követően leveszi a táblájáról a második és negyedik mintasorban maradt bonbonokat, és beteszi ezeket a játék dobozába.

A harmadik és ötödik mintasor bonbonjai a táblán maradnak.

Pontozás

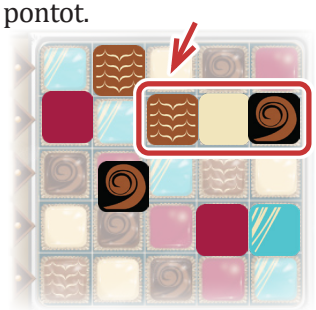
Minden bonbon, amit a játékos átrak a saját dobozába, mindig a megfelelő színű mezőre kerül, és azonnal jár érte a pont, az alábbiak szerint:

- Ha **nincsenek** a bonbon közvetlen oldalszomszédságában (alatta, fölötte vagy mellette) bonbonok, 1 pont jár érte a pontozósávon.

A fehér bonbon lerakásáért 1 pont jár.

- Ha azonban van szomszédos bonbon, a következők szerint kell eljárni:

Először a játékos ellenőrzi, hogy van-e az újonnan lerakott bonbonnal **vízszintes irányban** közvetlen kapcsolatban 1 vagy több bonbon. Ha igen, megszámolja, hogy mennyi ilyen összekapcsolt bonbon van a sorban (**beleértve az újonnan lerakott bonbont is**), és kap ennyi pontot.



Ebben a példában a barna bonbon lerakásakor 3 pont jár a 3, egymáshoz vízszintes irányban kapcsolódó bonbonért (beleértve az újonnan lerakott barna bonbont).

Ez után a játékos ellenőrzi, hogy van-e az újonnan lerakott bonbonnal **függőleges irányban** közvetlen kapcsolatban 1 vagy több bonbon. Ha igen, megszámolja ezeket az összekapcsolódó bonbonokat az oszlopban (beleértve az újonnan lerakott bonbont is), és kap ennyi pontot.

Ebben a példában a kék bonbon lerakásakor 3 pont jár a függőlegesen kapcsolódó bonbonokért.

Ebben a példában a barna bonbon lerakásakor nemcsak 4 pont jár a vízszintesen kapcsolódó bonbonokért, de 3 pont is a függőlegesekért.

Végül, a bonbonos doboz összeállítása fázis végén a játékos megnézi, hogy van-e bonbon a **padlóvonalán**. A padlóvonal minden egyes bonbonjáért (beleértve a kezdőjátékos-jelzőt is) a játékos elveszít annyi pontot, amennyi közvetlen fölötte látható. A pontszámjelzővel le kell lépni a megfelelő számú lépést (azonban a játékosok pontszáma soha nem csökkenhet 0 pont alá).

Ezt követően a padlóvonal bonbonjait mind tegyétek be a játék dobozába. ***Megjegyzés:*** Akinél a kezdőjátékos-jelző van, annak ez a jelzőlapka sima bonbonnak számít a padlóvonalán, azonban ahelyett, hogy a játék dobozába rakná, a játékos tegye maga elé.

Tamás elveszít 8 pontot, mert van nála 4 bonbon és a kezdőjátékos-jelző a padlóvonalában.

C. Előkészületek a következő fordulóra

Ha senki nem fejezett be egyetlen vízszintes sort sem 5 bonbonnal a dobozában (ld. A játék vége), készítsétek elő a következő fordulót. A kezdőjátékos-jelzőt begyűjtő játékos újra 4-4 bonbont tesz a zsákból minden manufaktúrakorongra, mint a játék előkészületeinél. Amikor a zsák kiürül, a játék dobozába rakott bonbonokat bele kell tenni a zsákba, majd a játékos folytassa a manufaktúrakorongok feltöltését. Ezt követően kerül sor a következő fordulóra.

Abban a ritka esetben, ha megint elfogynak a bonbonok, és nincs már több bonbon a játék dobozában sem, a következő forduló akkor is a szokásos módon zajlik, csak nem lesz minden manufaktúrakorong teljesen feltöltve.

A JÁTÉK VÉGE

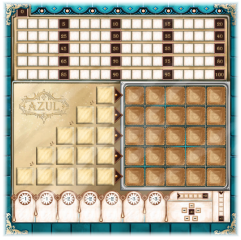
A játék véget ér közvetlenül egy „A bonbonos doboz összeállítása” fázist **követően**, amennyiben abban legalább egy játékos kitöltötte legalább egy **vízszintes** sorát 5 egymás melletti bonbonnal a dobozában.

Amint a játék véget ért, könyveljetek el további pontokat, ha egy vagy több játékosnak sikerült elérnie az alábbi célokat:

- 2 pont jár minden kész (teli) vízszintes sorért, amely 5 egymás melletti bonbonból áll a játékos dobozában.
- 7 pont jár minden kész (teli) függőleges oszlopért, amely 5 egymás alatti bonbonból áll a játékos dobozában.
- 10 pont jár minden olyan színért, amelyből a játékos beletette mind az 5 bonbont a dobozába.

A pontozósávján legtöbb pontot elérő játékos győz. Döntetlen esetén az érintett játékosok közül az győz, akinek több vízszintes sora készült el. Ha ez nem dönti el a helyzetet, ezek a játékosok osztoznak a győzelemben.

Játékváltozat

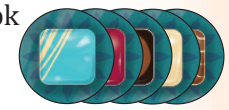


Kis mértékben változtat a játékélményen, ha a játékostáblák barna oldalát használják a játékosok. A szabályok pontról pontra megegyeznek az eredeti játékéval, annyi különbséggel, hogy amikor egy mintasorból a játékos átrak egy bonbont a dobozába, az adott sorban bármelyik mezőre lerakhatja azt. Ám a játék előrehaladtával a doboz egyetlen függőleges oszlopában sem szerepelhet egyazon szín egynél többször. Az a szabály pedig továbbra is fennáll, hogy egyetlen vízszintes sorban sem szerepelhet egyazon szín egynél többször.
Különleges eset: a bonbonos doboz összeállítása fázisában előfordulhat, hogy egy mintasor jobb szélső bonbonját nem lehet átrakni a dobozba, mert abban a sorban már nincs olyan hely, ahová szabályosan le lehetne tenni azt. Ebben az esetben a játékosnak az adott mintasor összes bonbonját azonnal le kell tennie a padlóvonalára (ld. Padlóvonal).

Különleges manufaktúrák

Minden forduló elején keverjétek meg kék oldalukkal felfelé **mind a 9** manufaktúrakorongot. Ezután használjatok az előkészületekben leírtak szerint, a játékosszámnak megfelelő számú korongot. Végül véletlenszerűen fordítsatok fel a játékosszámmal megegyező számú manufaktúrakorongot az arany, különleges manufaktúra (KM) oldalára. A nem használt manufaktúrakorongokat tegyétek félre.
A játék a megszokott szabályok szerint zajlik, viszont van 5 különleges manufaktúratípus, amelyek közül néhány hatással lehet a kezdőjátékos által végzett előkészületekre, míg mások az aktuális fordulóra is a következőképpen:

KM 1. A forduló előkészületei után húzzatok 1 újabb bonbont, és tegyétek azt erre a különleges manufaktúrakorongra.



KM 2. A forduló előkészületei után mozgassatok át 1, a manufaktúrakorongon feltüntetett színű bonbont a jobbra és balra található, két szomszédos manufaktúrakorongról erre a különleges manufaktúrakorongra (ha lehetséges).

KM 3. Amikor egy játékos erről a különleges manufaktúrakorongról vesz magához bonbonokat, a többi bonbont nem tolja be az asztal közepére, azok ezen a manufaktúrakorongon maradnak.

KM 4. Amikor egy játékos erről a különleges manufaktúrakorongról vesz magához bonbonokat, a többi bonbont nem tolja be az asztal közepére, hanem tetszőleges elosztásban átmozgatja azokat a közvetlenül jobbra és/vagy balra található (kék vagy arany) manufaktúrakorongokra. Az azonos színű bonbonokat nem lehet szétválasztani.

KM 5. Amikor egy játékos erről a különleges manufaktúrakorongról vesz magához bonbonokat, a többi bonbont betolja az asztal közepére. Ezután magához veszi ezt a különleges manufaktúrakorongot, ami egy extra padlóvonalmezőnek felel meg. A következő bonbon, ami a játékos padlóvonalára kerülne, ehelyett erre a különleges manufaktúrakorongra kerül, ami nem jár pontvesztéssel.

KÉSZÍTŐK

Játéktervező: Michael Kiesling
Producer: Sophie Gravel
Illusztrációk: Chris Quilliams, Nina Allen
Grafikai tervezés: Nina Allen
Szerkesztés: Pierre-Olivier Gravel
Fordítók: Molnár László (Lacxox) és Heim Hunor

A játékot fejlesztette:

GémKlub

NEXT MOVE

Gyártó: © 2022 Plan B Games Inc. Minden jog fenntartva!
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC J0P 1P0, Canada
info@planbgames.com, www.planbgames.com

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

A játék egyetlen részlete sem reprodukálható a kiadó különleges engedélye nélkül. Kérjük, őrizze meg ezt az információt!
Made in China.

LIMITÁLT KIADÁS

AZUL

MICHAEL KIESLING

CSOKOLÁDÉMŰHELY

JÁTÉKSZABÁLY

GÉMKLUB

NEXT MOVE