

## AZUL játékszabály

### Tartozékok:

- 4 játéktábla (részei: pontozósáv, mintasor, csempfal, padlósor), 4 pontszámláló kocka
- 100 db csempe (5 féle, darabonként 20)
- 9 db csempe műhely lapka
- 1 db zsák
- 1 db „1. játékos” jelző

### Előkészületek:

- mindenki maga elé tesz egy játéktáblát színes oldallal felfelé (alapijáték)
- mindenki egy fekete pontozókockát tesz a *pontozósáv* "0" mezőjére
- a játékosok számától (2/3/4) függően le kell helyezni 5/7/9 csempe műhely lapkát egy kört képezve belőlük
- az összes csempét be kell tenni a zsákba és összekeverni
- a kezdőjátékos kitesz minden műhely lapkára véletlenszerűen a zsákból kihúzott 4 csempét
- ha a zsák kiürül, a doboz fedelében lévő csempékből kell a zsákot újratölteni

### Játékmenet:

- a játék több fordulón (általában 5-7) keresztül folytatódik, amíg legalább egy játékos legalább egy (5 csempéből álló) vízszintes sort telirak csempékkel (a *csempfal*on)
- a legtöbb pontot elérő játékos nyer

- a kezdőjátékos leteszi a kör közepére az "1. játékos" jelzőt és megkezdi a fordulót

- amikor a játékos sorra kerül,

#### **(1) először csempét választ:**

- vagy elveszi az összes azonos színű csempét az egyik műhely lapkáról (és a maradékot a kör közepére tolja)

- vagy elveszi az összes azonos csempét középről (a többi ott marad). Amennyiben még ott van az "1. játékos" jelző, azt is elveszi, és a játéktáblája *padlósor*ának (játéktábla alsó része) bal alsó mezőjére helyezi

#### **(2) ezután a kiválasztott csempéket elhelyezi a játéktábláján, az 5 mintasor (1-5 mezős sorok) egyikére:**

- kiválasztja az egyik vízszintes sort, és elkezd feltölteni velük a sort jobbról-balra haladva (egy sorba csak azonos színű csempék kerülhetnek). A felesleges, maradék csempék "leesnek" a padlóra, a *padlósor*t kell velük feltölteni balról-jobbra haladva
- ha az adott sorban, jobbra, a *csempfal*on már van az adott színű csempe, akkor azt nem lehet már abba a mintasorba letenni, mert azt már tartalmazza a fal
- ha a játékos az adott csempét nem tudja, vagy nem akarja letenni egyik *mintasor*ba se, akkor a *padlósor*ba kell tennie (ha már itt nincs hely, akkor a doboz fedelébe)

- ezután jön a következő játékos az óramutató járásának megfelelően
- ha már sehol sincs több elvehető csempe, vége a fordulónak, minden játékos egyszerre lepontozza a falát
- pontozás után jön a következő forduló, a kezdő játékos leteszi a kör közepére az „1. játékos” jelzőt és megkezdi a következő fordulót

### Pontozás:

- amikor az összes csempét felvették és lehelyezték, a játékosok (egyszerre) **csempézik a falukat** (a *mintasor*ból vett csempét áthelyezik a saját *csempfal*ukra), majd lepontozzák azt:
  - a)** minden sort felülről lefelé végignéznek, amelyik sor teljes, abból a jobb szélsőt áthelyezik a *csempfal* színben megfelelő helyére
  - b)** ezután lepontozzák a *csempfal*on az adott sort:
    - megsámolják, hány csempe van, amik vízszintesen érintkeznek a lerakott csempével (magát a lerakottat és belesámítva); hány csempe van függőlegesen sorban, amik érintkeznek vele (magát a lerakott csempét is belesámítva). A kettő összege adja az adott sorért járó pontszámot (pl. vízszintesen egy, függőlegesen egy csempe érintkezik vele, akkor: 2+2=4 pont). Ha a csempe nem érintkezik más csempével, akkor csak 1 pont jár.
    - ezután a pontszámnak megfelelő mezőt előrelépnek a *pontozósáv*ban
  - a *mintasor*ban maradt csempéket berakják a doboz fedelébe
  - megnézik a következő sorokat egymás után, a teljes sorokat lepontozzák
  - ha egy sor nem teljes (nincs teli), azt nem pontozzák, a csempék a helyükön maradnak
  - a *padlósor*ban lévő csempékért pontlevonás jár, minden egyes csempéért a felette látható pontszám. Ezek összegének megfelelő mezőt kell visszalépni a *pontozósáv*on, majd a csempéket a doboz fedelébe tenni (kivéve az "1. játékos" jelzőt, ami a kör közepére kerül majd)
- ha egy játékos **befejezett a csempfal**on egy teljes vízszintes sort, a játéknak vége, és következik a játék végi pontozás:
  - a)** minden teli vízszintes sor: 2 pont
  - b)** minden teli függőleges sor: 7 pont
  - c)** minden olyan színért, amiből mind az 5 csempe felkerült a falra: 10 pont