

The background is a grid of 20 square tiles with various patterns in shades of blue, green, and yellow. A large, ornate crest is centered over the tiles. The crest has a blue and gold border and contains the word "AZUL" in a stylized, black, serif font with gold and blue outlines. The crest is topped with a blue and gold floral motif and has a smaller, similar motif at the bottom center.

AZUL

PRAVIDLA HRY



Portugalský král Manuel I. byl při své návštěvě Alhambry natolik okouzlen jejími interiéry, zejména keramickými dlaždicemi zvanými „azulejos“ (původně s modro-bílým dekorem), že okamžitě nařídil, aby jeho vlastní palác v Portugalsku byl vyzdoben podobnými obklady. Azul vám, umělcům navrhujícím obložení interiérů, splní velký sen obložit stěny samotného královského paláce v Evoře.

PŘÍPRAVA HRY

1. Každý hráč obdrží herní plán (A). Použijte stranu plánu s barevnou stěnou. Všichni hráči musí vždy hrát na shodné straně herního plánu.
2. Černou bodovací kostičku (B) umístěte na pole „0“ svého počítadla bodů.
3. Umístěte výlohy dílen keramických mistrů (dále „výlohy“; C) do kruhu kolem středu stolu:
 - Pro hru dvou hráčů rozmístěte 5 výloh.
 - Při hře ve třech hráčích rozmístěte 7 výloh.
 - Při hře ve čtyřech hráčích umístěte 9 výloh.
4. Do sáčku (D) umístěte všech 100 dlaždic mozaiky (dále také „dílký“; 20 dílků od každé barvy; E).
5. Žeton začínajícího hráče (F) obdrží ten hráč, který jako poslední navštívil Portugalsko. Ten také náhodně vylosuje ze sáčku a rozmístí na každou výlohu 4 dlaždice.

Nepoužité herní plány, bodovací kostičky a výlohy vraťte zpět do krabice.



CÍL HRY

Vítězí hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů. Hra končí po dokončení kola, v němž nejméně jeden hráč na své stěně dokončil vodorovnou řadu 5 navazujících dlaždic.



PRŮBĚH HRY

Hra se hraje na několik kol. Každé kolo se skládá z následujících tří fází:

- A. Nabídka výloh
- B. Obkládání stěn
- C. Příprava dalšího kola

A. NABÍDKA VÝLOH

Začínající hráč umístí žeton začínajícího hráče do středu stolu a poté zahájí první kolo. Hra dále pokračuje po směru hodinových ručiček.

Hráč si v každém tahu musí vybrat dílky jedním z následujících způsobů:

BUĎ

a) si z jedné **libovolné výlohy** vybere **všechny dlaždice stejné barvy** a zbylé dlaždice z této výlohy umístí do středu stolu,

NEBO

b) si vybere **všechny dlaždice stejné barvy** ze středu stolu.

Pokud je hráč v tomto kole první, kdo si bere dlaždice ze středu stolu, získává spolu s dlaždicemi také žeton začínajícího hráče, který umístí na linii podlahy co nejvíce vlevo.

Poté hráč získané dlaždice přidá na jednu z pěti přípravných řad na levé straně svého herního plánu (první řada má 1 pole, vejde se na ni 1 dlaždice, pátá řada má 5 polí).

• Dlaždice umísťují hráči do přípravných řad po jedné, v pořadí **zprava doleva**.

• Pokud je v přípravné řadě již několik dlaždic umístěno, smí k nim být dodány pouze dlaždice stejné barvy.



Dílky umísťujte zprava doleva

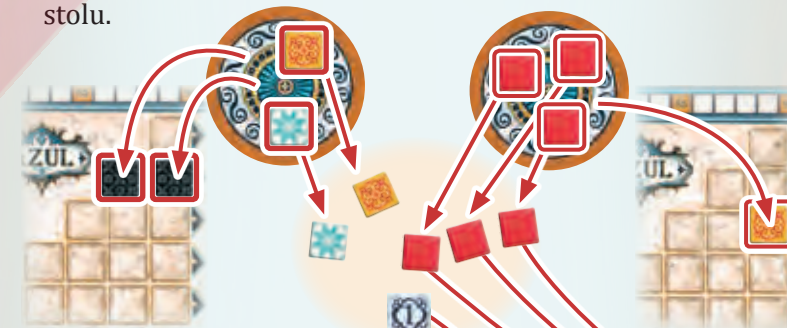
• Jakmile jsou všechna pole přípravné řady vyplněna, je řada považována za dokončenou. Pokud si hráč vybral více dlaždic, než lze do přípravné řady umístit, musí hráč přebytečné dlaždice umístit do řady na podlahu (viz **Podlaha**).

V této fázi hry se hráči snaží dokončit co nejvíce přípravných řad, protože v další fázi Obkládání budou moci přemísťovat příslušné dlaždice na stěnu pouze z dokončených přípravných řad.

PŘÍKLADY PRVNÍCH TAHŮ

1. Ve svém tahu si Lucka vybere z výlohy 2 černé dlaždice a zbyvajících dlaždice umístí do středu stolu.

2. Karel si z výlohy vybere žlutou dlaždici a zbyvajících 3 červené umístí do středu stolu.



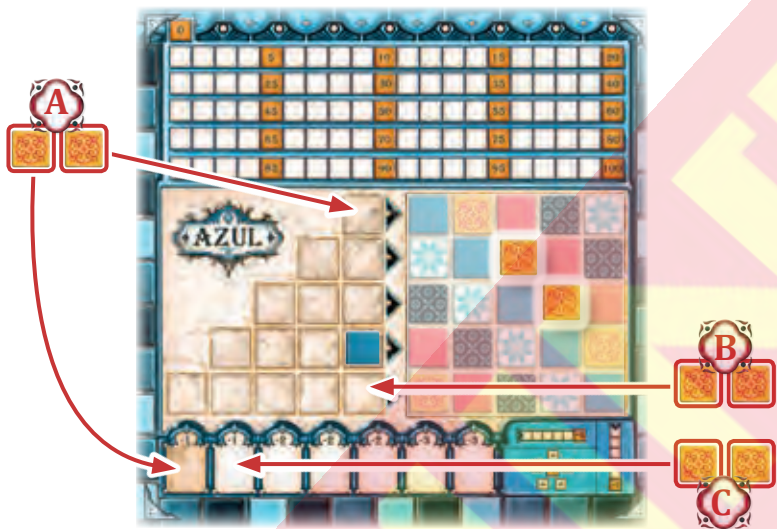
3. Poté si Zuzana vezme ze středu stolu tyto 3 červené dlaždice. Je první, která si vzala dlaždice ze středu, proto si musí vzít také žeton začínajícího hráče a umístí jej na podlahu svého plánu, na první neobsazené místo nejvíce vlevo.

- V nadcházejících kolech musíte dodržet rovněž následující pravidlo: Nesmíte umístit do přípravné linie dlaždice takové barvy, kterou odpovídající řada vaší stěny již obsahuje (viz též příklad níže).

Linie Podlahy

Všechny dlaždice, které jste si vybrali, avšak nemůžete (nebo nechcete) umístit, pokládejte na podlahu v pořadí zleva doprava. Tyto dílky z mozaiky „odpadly“ na zem a ve fázi obkládání přinášejí záporné body. Pokud jsou pole na podlaze již obsazena, zbývající „odpadlé“ dlaždice umístěte do víka krabice, nyní nebudou třeba.

Tato fáze končí ve chvíli, kdy již není ve středu stolu ANI v žádné výloze keramických mistrů k dispozici ani jedna dlaždice. Následuje fáze obkládání.



Lucka si z výlohy vybere 2 žluté dlaždice. Nesmí je umístit do své druhé ani třetí přípravné řady, protože odpovídající linie na stěně již žluté dlaždice obsahují. Nemůže je umístit ani do čtvrté řady, protože tam je již umístěna 1 modrá dlaždice (nelze dokládat dlaždice jiné barvy).

1 žlutou dlaždici však může umístit do první přípravné řady a přebytečnou dlaždici umístí na podlahu (A).

NEBO může umístit obě dlaždice do páté přípravné řady (B).

Může se také rozhodnout, že obě dlaždice umístí na podlahu (C).

B. OBKLÁDÁNÍ

V této fázi mohou hrát všichni hráči současně. Umisťují dlaždice ze svých dokončených přípravných řad do mozaiky na stěně.

- A)** Po řadách postupujte směrem **shora dolů**. Z dokončené řady přemístěte dlaždici, která je nejvíce vpravo, do odpovídající řady mozaiky na stěně, na místo odpovídající barvy. Jakmile dlaždici umístíte, přidělte si body (viz **Bodování**). Dlaždice na stěně již později ve hře není možné nijak přesouvat.



- B)** Poté odstraňte všechny dlaždice z řad, které nyní na pozici nejvíce vpravo nemají žádnou dlaždici. Odložte je do víka krabice, nebudete je potřebovat.

Zbývající dlaždice pak zůstávají na herním plánu do následujícího kola.



A) Zuzčina druhá přípravná řada je dokončena dvěma červenými dlaždicemi. Proto přesune červenou dlaždici, který se nachází nejvíce vpravo, na červenou pozici mozaiky na stěně (a okamžitě si přičte 1 bod, viz Bodování). Protože její třetí řada není dokončena, nemůže s ní v tuto chvíli počítat. Ze své dokončené čtvrté řady přesune z pozice nejvíce vpravo modrou dlaždici do mozaiky (a okamžitě si přidělí 1 bod). Pátou řadu ignoruje, protože není úplná.

B) Poté Zuzka odstraní zbývající dlaždice ze druhé a čtvrté řady a umístí je do víka krabice. Dlaždice ze třetí a páté řady si ponechá na herním plánu.

BODOVÁNÍ

Každá dlaždice na stěně musí být umístěna **na políčku mozaiky stejné barvy** a ihned obodována následovně:

- Pokud bezprostředně nesousedí (svisle či vodorovně) s již umístěnými dlaždicemi, přináší hráči pouze 1 bod (Body zaznamenávejte hned na počítadle bodů.).



Umístění červené dlaždice přinese hráči 1 bod.

- Pokud však sousedí s jinými dlaždicemi, postupujte následovně:

Pokud nově přiložená dlaždice sousedí s jednou a více dlaždicemi vodorovně, získává hráč součet bodů rovný počtu spojených dlaždic (včetně nově umístěné dlaždice).

V tomto příkladu přinese umístění žluté dlaždice hráči 3 body za vodorovně propojené dlaždice (včetně nově umístěné žluté dlaždice).



Pokud sousedí nově přiložená dlaždice s dalšími ve svislé linii, spočítejte také počet těchto dlaždic (včetně nově umístěné dlaždice) a za každou dlaždici si přidejte 1 bod.

V tomto příkladu přinese umístění modré dlaždice hráči 3 body za svisle propojené dlaždice.



V tomto příkladu přinese umístění žluté dlaždice hráči 4 body za vodorovně propojení a dále 3 body za svislé propojení. Celkem tedy 7 bodů.

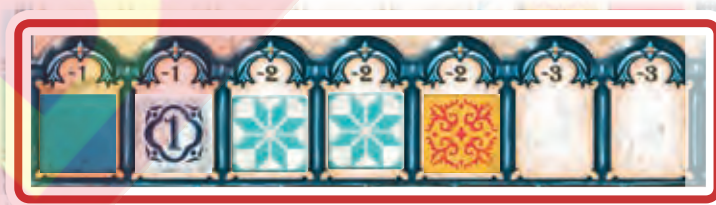


Na konci fáze obkládání se hráči zaměří na dlaždice odložené na podlaze. Za každou dlaždici umístěnou na podlaze ztrácí hráč počet bodů uvedených nad příslušnou dlaždicí. Pozici bodovací kostičky na počítadle bodů tedy upravte o minusové body (vaše skóre však nesmí klesnout pod 0 bodů).



Poté odstraňte všechny dlaždice na podlaze a odložte je do víka krabice.

Pozor: Pokud máte na podlaze také žeton začínajícího hráče, boduje se tento dílek stejně jako ostatní, avšak namísto do krabice jej vraťte před sebe na stůl.



Karel ztrácí celkem 8 bodů, protože na podlaze má 4 dílky a žeton začínajícího hráče.

C. Příprava dalšího kola

Pokud ještě žádný z hráčů nedokončil vodorovnou řadu své mozaiky (5 sousedících dlaždic – viz **Konec hry**), připravte další kolo. Začínající hráč doplní všechny výlohy čtyřmi náhodně vylosovanými dlaždicemi (viz také Příprava hry). Pokud již není v sáčku dostatek dlaždic, doplňte jejich zásobu dílky mozaiky odloženými ve víku krabice a losujte dále, aby nabídka ve výlohách byla úplná. Poté zahajte nové kolo.

Velmi výjimečně se může stát, že nebude k dispozici dostatek dlaždic ani ve víku krabice. V takovém případě zahajte další kolo i v případě, že některé výlohy nebudou nabízet plný počet dlaždic.

KONEC HRY

Hra končí na konci fáze obkládání, a to ve chvíli, kdy alespoň jeden z hráčů dokončil vodorovnou řadu své mozaiky (má 5 sousedících dlaždic v jedné vodorovné řadě).

Na konci hry přidělte ještě speciální body následovně:

- 2 body za každou dokončenou vodorovnou řadu 5 dlaždic;
- 7 bodů za každý dokončený svislý sloupec 5 dlaždic;
- 10 bodů za každou barvu, od níž se vám podařilo na zeď umístit 5 dlaždic;



Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě remízy vítězí hráč s vyšším počtem dokončených vodorovných řad. Pokud je stav opět nerozhodný, hráči se o vítězství dělí.



VARIANTA HRY

Pokud chcete základní hru zajímavým způsobem obměnit, využijte šedou stranu herního plánu. Pravidla jsou stejná jako u základní hry – pokud však přemístujete dílek z dokončené přípravné řady na stěnu, můžete jej umístit na libovolné místo odpovídající řady. V průběhu hry však musíte dodržet pravidlo, že v každé vodorovné řadě i v každém svislém sloupci se každá barva smí vyskytnout pouze jedenkrát.



Game Design: Michael Kiesling

Producer: Sophie Gravel

Development: Viktor Kobilke & Philippe Schmit

Art Direction: Philippe Guérin

Illustrations: Chris Quilliams

Graphic Design: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly

Communications: Mike Young

Foreign Affairs: Andrea Ahlers & Katja Wienicke

Editing: Sophie Gravel, Viktor Kobilke

Marketing: Martin Bouchard

Český překlad: Lucka Endlová



© 2018 Plan B Games Inc.

No part of this product may be reproduced without specific permission.

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

info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com

Retain this information for your records.

Made in China.

REKLAMACE: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

MINDOK

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK s.r.o.

Korunní 810/104
101 00, Praha 10

www.mindok.cz