



Počátkem 16. století angažoval král Manuel I. ty největší portugalské umělce, aby pro něj postavili velkolepé stavby. Po dokončení paláců v Evoře a v Sintře zamýšlel král vybudovat Letohrádek, aby uctil nejvýznamnější členy královské rodiny. Stavby se měli ujmout pouze umělci, jejichž um by dosahoval důstojnosti a vznešenosti královského majestátu. Naneštěstí král Manuel zemřel dříve, než byla stavba vůbec zahájena.

Ve hře Azul – Letohrádek se vrátíte do Portugalska, abyste uskutečnili záměr velkého krále. V roli slavných stavitelů budete mít za úkol ze skvostrných materiálů vystavět Letohrádek. Přitom však vzácnými zdroji nesmíte plýtvat! Jen ten nejlepší z vás bude shledán hodným pocty uctít Jeho Veličenstvo!

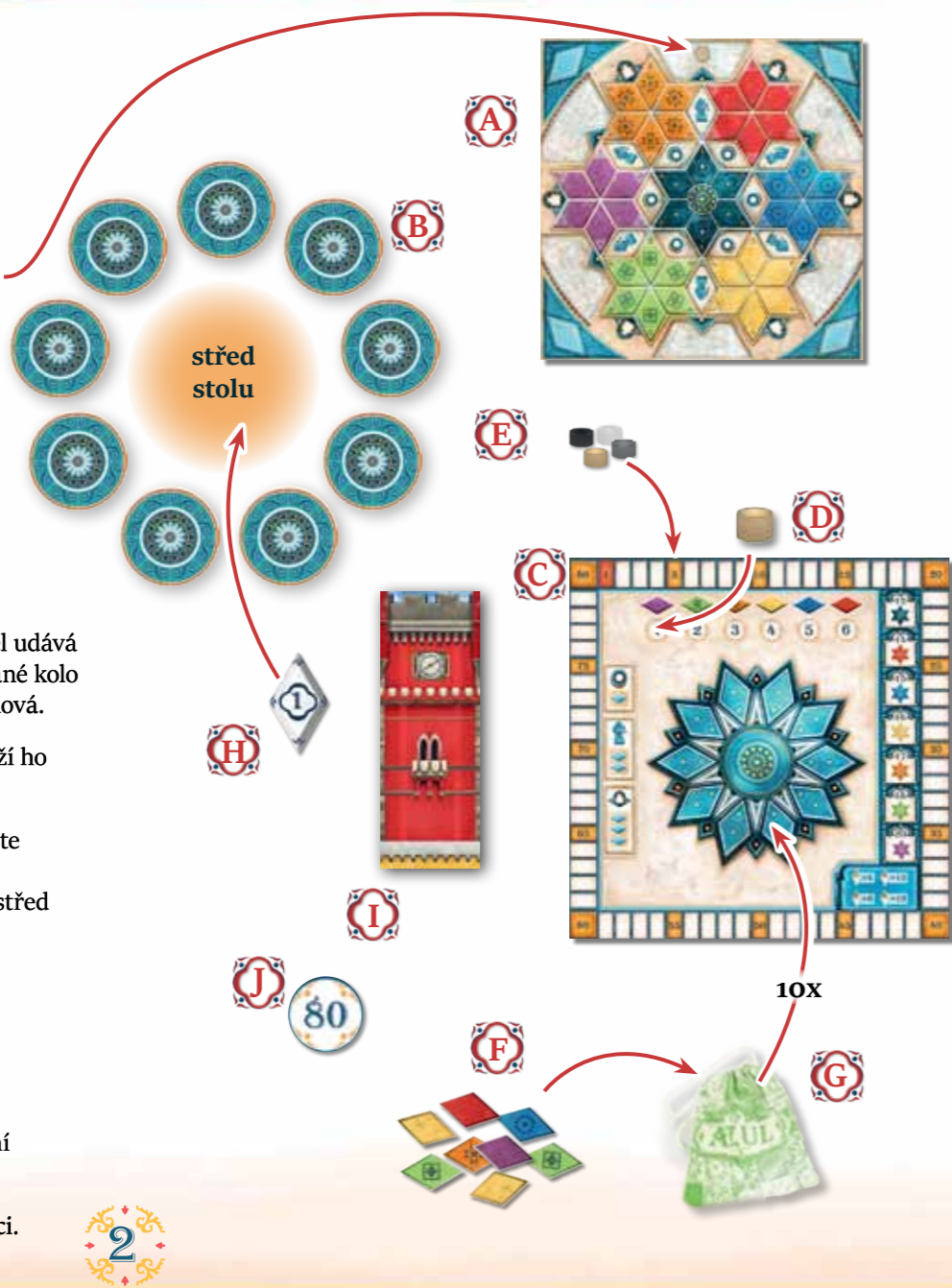
## HERNÍ MATERIÁL

Výčet herního materiálu naleznete na spodní straně krabice.

## PŘÍPRAVA HRY

- Každý hráč si zvolí svou barvu (bílá, šedá, černá, béžová), vezme si odpovídající **desku hráče (A)** a položí ji před sebe na stůl stranou s barevnými hvězdami nahoru (barva hráče je uvedena malým kolečkem v horní části desky mezi oranžovou a červenou hvězdou).
- Doprostřed stolu vyložíte do kruhu **výlohy (B)** v počtu závislém na počtu hráčů:
  - při hře 2 hráčů vyložíte 5 výloh,
  - při hře 3 hráčů vyložíte 7 výloh,
  - při hře 4 hráčů vyložíte 9 výloh.
- Desku počítadel (C)** položte na stůl poblíž výloh.
- Ukazatel kola (D)** položte na pole 1 počítadla kol. Ukazatel udává nejen to, kolikáté kolo se hraje, ale i žolíkovou barvu pro dané kolo (vysvětlení viz dále). V prvním kole je žolíkovou barvou fialová.
- Každý hráč obdrží **ukazatel skóre** ve své barvě **(E)** a položí ho na pole 5 počítadla bodů.
- 132 **barevných dílků mozaiky** (dále jen „dílků“) **(F)** vložte do **sáčku (G)** a důkladně zamíchejte. Poté ze sáčku vylosujte 10 dílků a náhodně je vyložte na políčka obecné zásoby uprostřed desky počítadel.
- Na každou výlohu vylosujte ze sáčku po 4 dílcích.
- Žeton začínajícího hráče (H)** položte do středu stolu.
- Věž (I)** položte na stůl poblíž desky počítadel a výloh.
- Žetony 80 (J)** nechte po ruce, použijí se při zaznamenávání získaných bodů.

Nepoužité výlohy, desky hráčů a ukazatele skóre nechte v krabici.



## CÍL HRY

Cílem hry je získat v jejím průběhu co nejvíce bodů. Hra končí po odehrání 6 kol a závěrečném vyhodnocení.

## PRŮBĚH HRY

Každé kolo se skládá z následujících fází:

- fáze 1:** Pořízení dílků,
- fáze 2:** Umístění dílků a získání bodů,
- fáze 3:** Příprava dalšího kola (v posledním kole tato fáze pochopitelně odpadá).

Nejmladší hráč začíná, dále hra běží po směru hodinových ručiček. Ve fázích 1 a 2 se hráči dostanou na tah vickrát.

## POŘÍZENÍ DÍLKŮ

Jste-li na tahu, **musíte** si pořídit nějaké dílky. Máte dvě možnosti:

- A) Z jedné výlohy** si vezměte **všechny dílky jedné barvy, jiné než žolíkové**. Je-li na dané výloze alespoň 1 dílek žolíkové barvy, musíte si zároveň vzít **právě jeden** dílek této barvy. Poté všechny zbylé dílky přemístíte z příslušné výlohy do středu stolu. To platí i v případě, že všechny dílky na této výloze jsou žolíkové barvy – vezmete si 1, ostatní přemístíte do středu stolu.
- B) Ze středu stolu** si vezměte **všechny dílky jedné barvy, jiné než žolíkové**. Je-li uprostřed stolu alespoň 1 dílek žolíkové barvy, musíte si zároveň vzít **právě jeden** dílek této barvy. To platí i v případě, že všechny dílky uprostřed stolu jsou žolíkové barvy – vezmete si 1. Jste-li v tomto kole prvním hráčem, který si bere dílky ze středu stolu, musíte si zároveň vzít i žeton začínajícího hráče, za což musíte posunout svůj ukazatel skóre po počítadle zpět o tolik polí, kolik dílků jste si ze středu stolu právě vzali. Vaše skóre však nikdy nemůže klesnout pod 1 – na poli 1 se ukazatel zastaví, zbytek je vám odpuštěn. Dílky ze středu stolu si s žetonem začínajícího hráče můžete brát i v případě, že váš ukazatel skóre už na poli 1 je.

## ŽETON ZAČÍNÁJÍCÍHO HRÁČE

Převzetí žetonu začínajícího hráče vás bude obvykle stát nějaké body, ale zato získáte možnost jako první umístit dílky na svou desku ve fázi 2 a v příštím kole budete začínat, takže budete mít největší výběr.

Získané dílky položte před sebe na stůl **vedle své desky**. Poté je na řadě další hráč po směru hry.

## PŘÍKLAD

V prvním kole je žolíkovou barvou fialová.

Jako první je na tahu bílý hráč. Vybere si tuto výlohu a vezme si všechny červené dílky, tj. 2. Žádný fialový dílek na této výloze není, nic dalšího si tedy nebere. Oba zbylé žluté dílky přemístí do středu stolu.

Po něm je na řadě šedý hráč. Vybere si tuto výlohu, vezme si všechny zelené dílky (tj. 1) a protože jsou na této výloze i 2 fialové dílky, musí si vzít i jeden z nich. Zbylé žluté a fialové dílky přemístí do středu stolu.

Černý hráč se rozhodne vzít si dílky ze středu stolu. Zvolí žluté, vezme si všechny 3 a s nimi si musí vzít i 1 fialový dílek. Protože si v tomto kole bere dílky ze středu stolu jako první, vezme si i žeton začínajícího hráče. V tomto tahu si vzal celkem 4 dílky, musí tedy posunout svůj ukazatel skóre o 4 pole vzad. Ve hře tří hráčů by byl znovu na tahu bílý hráč.



Fáze 1 je u konce, jakmile jsou rozebrány všechny dílky ze všech výloh i ze středu stolu.



## ŽOLÍKOVÁ BARVA

V každém kole je jedna z barev barvou žolíkovou – počítadlo kol udává, která to je. Dílky žolíkové barvy nahrazují dílky kterékoli jiné barvy, jak je popsáno dále v textu pravidel. Dílky žolíkové barvy lze použít jako žolíkové jen v tom kole, kdy daná barva platí jako žolíková. Pokud si je necháte do dalších kol, už je pochopitelně můžete použít jen jako dílky jejich vlastní barvy, žolíkovou barvou bude už barva jiná.



## UMÍSTĚNÍ DÍLKŮ A ZÍSK BODŮ

Jako první provádí svůj tah aktuální držitel žetonu začínajícího hráče, dále hra pokračuje jako obvykle po směru hry. Ve svém tahu smíte umístit 1 dílek, nebo se vzdát tahu (tzv. pasovat).

## UMÍSTĚNÍ DÍLKU

Pro umístování dílků platí následující zásady:

- Každý hráč smí umístit jen své dílky (získané ve fázi 1 nebo schované z předchozího kola, viz dále);
- Dílky lze umístit jen na svou desku, na kosočtverečná pole tvořící obrazce hvězd (6 barevných hvězd a 1 neutrální uprostřed);
- Na každé pole lze umístit jen 1 dílek;
- Na každou hvězdu lze umístit jen dílky příslušné barvy, na pole neutrální hvězdy uprostřed lze umístit libovolné dílky, ale jen tak, aby **na každém poli této hvězdy byl dílek jiné barvy**;
- V rohu každého pole je uvedeno číslo. Toto číslo udává **minimální** počet dílků dané barvy, které musíte mít, než na toto pole 1 dílek z nich umístíte, zbylé dílky dané barvy do uvedeného počtu musíte vhodit do věže (viz příklady dále).

## DÍLKY ŽOLÍKOVÉ BARVY

Dílky chybějící do počtu potřebného pro umístění dílku na zvolené pole desky můžete doplnit pomocí dílků žolíkové barvy. Alespoň 1 dílek požadované barvy (ten, který pak umístíte na svou desku) však musíte mít vždy (viz příklady dále).

## DÍLKY ŽOLÍKOVÉ BARVY

Pomocí dílků žolíkové barvy můžete nahradit chybějící dílky jakékoli jiné barvy, ovšem vždy jen tak, že to budou ty, které vhodíte do věže. Pamatujte, že na každou hvězdu můžete umístit jen dílky odpovídající jejich vlastní barvě (s výjimkou neutrální hvězdy, viz výše). Dílky žolíkové barvy však vždy můžete normálně umístit na pole hvězdy odpovídající barvy (např. dílky fialové barvy na pole fialové hvězdy apod.).

## ZÍSK BODŮ

Za každý dílek umístěný na svou desku získáte 1 bod. Umístíte-li ho tak, že tvoří řadu dvou a více sousedících dílků, získáte místo toho 1 bod za každý dílek takové řady sousedících dílků. Dílky se považují za sousedící pouze tehdy, pokud sousedí hranou (viz příklady dále). Získané body hned zaznamenejte posunem svého ukazatele skóre.

Dosáhnete-li skóre 80, posunuje se dále váš ukazatel do dalšího kola, pro znázornění použijte žeton 80.

Tyto symboly na desce počítadel vám pravidla získku bonusových dílků připomenou.



Další bonusové dílky můžete získat v těchto případech:

- Pokud svými dílky obsadíte všechna 4 pole sousedící s polem se symbolem sloupu, **musíte** si vzít 1 libovolný dílek z obecné zásoby z desky počítadel;
- Pokud svými dílky obsadíte všechna 4 pole sousedící s polem se symbolem sochy, **musíte** si vzít 2 libovolné dílky z obecné zásoby z desky počítadel (oba mohou být žolíkové barvy);
- Pokud svými dílky obsadíte obě 2 pole sousedící s polem se symbolem okna, **musíte** si vzít 3 libovolné dílky z obecné zásoby z desky počítadel (všechny mohou být žolíkové barvy).

Získané bonusové dílky si položte vedle své desky jako každé jiné získané dílky.

Po získání bonusových dílků hned doplňte obecnou zásobu na desce počítadel dílky ze sáčku. Je-li sáček prázdný, naplňte ho všemi dílky z věže.



## VZDÁNÍ SE TAHU

Nechcete-li nebo nemůžete-li umístit žádný dílek, musíte se vzdát tahu a v tomto kole už žádné tahy provádět nebudete. Ze svých dílků si smíte ponechat až 4 do dalšího kola – položte je na pole v rozích své desky. Za tyto dílky **žádné body** nedostanete. Všechny ostatní případně přebývající dílky musíte vhodit do věže a za každý z nich ztratíte 1 bod – posuňte svůj ukazatel skóre adekvátně zpět. Stále platí, že skóre nemůže nikdy klesnout pod 1.

### PŘÍKLADY UMÍSTĚNÍ DÍLKŮ A ZISKU BODŮ

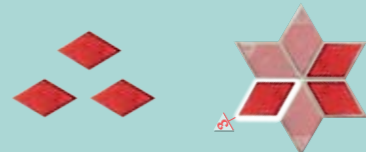
**A**

Bílý hráč má 7 modrých dílků. Rozhodne se obsadit pole 6 modré hvězdy. 1 modrý dílek umístí na toto pole, 5 dílků vhodí do věže a zbylý modrý dílek si nechá vedle své desky na příště. Za umístění modrého dílku získá 1 bod, protože dílek s žádným jiným dílkem nesousedí.



**B**

Šedý hráč má 3 červené dílky. Rozhodne se 1 umístit na pole 3 červené hvězdy, zbylé 2 vhodí do věže. Získá také 1 bod, protože nový dílek s dílky umístěnými dříve nesousedí.



**C**

Černý hráč má 3 fialové (žolíkové) a 3 modré dílky. Může je všechny využít tak, že obsadí pole 6 modré hvězdy. 1 modrý dílek na něj umístí, zbylé 2 modré a 3 fialové dílky vhodí do věže. Za to získá 3 body, protože nový dílek tvoří s dílky umístěnými dříve řadu 3 sousedících dílků.



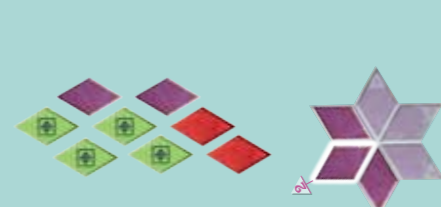
**D**

Běžový hráč má 1 oranžový, 1 zelený a 3 fialové (žolíkové) dílky. Umístí oranžový dílek na pole 4 oranžové hvězdy a 3 fialové dílky vhodí do věže. Rozhodne se zelený dílek si nechat pro příště, protože v příštím kole bude žolíkovou barvou zelená. Také tento hráč získá 3 body.



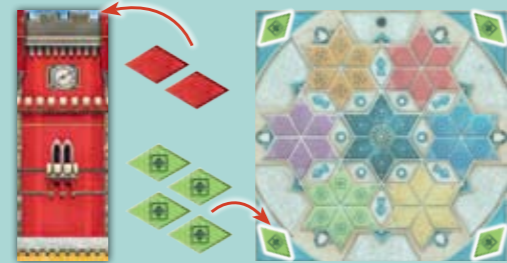
**E**

Bílý hráč má 4 zelené, 2 červené a 2 fialové dílky. Rozhodne se doplnit řadu sousedících dílků ve fialové hvězdě obsazením pole 2. 1 fialový dílek na toto pole umístí, druhý vhodí do věže. Zaznamená 3 získané body a zbylé dílky si nechá do dalšího tahu.



**F**

Na tahu je znovu bílý hráč, stále má 4 zelené a 2 červené dílky. Rozhodne se vzdát se tahu. 4 zelené dílky si nechá do příštího kola – položí je na pole v rozích své desky. Žádné body za to nezíská. Oba zbylé červené dílky vhodí do věže, za což ovšem ztratí 2 body – posune svůj ukazatel skóre o 2 pole zpět.



## PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

Ukazatel kola posuňte na další pole (v případě, že právě skončilo poslední kolo, přejděte k závěrečnému vyhodnocení, viz dále).

Na každou výlohu opět doplňte po 4 dílcích náhodně vylosovaných ze sáčku. Není-li v sáčku dost dílků, doplňte sáček všemi dílky z věže. Pokud v extrémně nepravděpodobném případě ani tak dílky nestačí, nebudou na začátku tohoto kola na každé výloze 4 dílky.

Žeton začínajícího hráče položte doprostřed stolu.

Všichni hráči, kteří si nechali v rozích své desky nějaké dílky, si je přemístí vedle své desky.



## KONEC HRY

Hra končí po 6 kolech. Závěrečné vyhodnocení proběhne tak, že za splnění následujících podmínek si každý hráč přičítá další body:

- Za úplné dokončení **neutrální** hvězdy uprostřed desky **12 bodů**;
- Za úplné dokončení **červené** hvězdy **14 bodů**;
- Za úplné dokončení **modré** hvězdy **15 bodů**;
- Za úplné dokončení **žluté** hvězdy **16 bodů**;
- Za úplné dokončení **oranžové** hvězdy **17 bodů**;
- Za úplné dokončení **zelené** hvězdy **18 bodů**;
- Za úplné dokončení **fialové** hvězdy **20 bodů**.



- Za obsazení **všech** polí s č. 1 (všech hvězd) **4 body**;
- Za obsazení **všech** polí s č. 2 (všech hvězd) **8 bodů**;
- Za obsazení **všech** polí s č. 3 (všech hvězd) **12 bodů**;
- Za obsazení **všech** polí s č. 4 (všech hvězd) **16 bodů**.

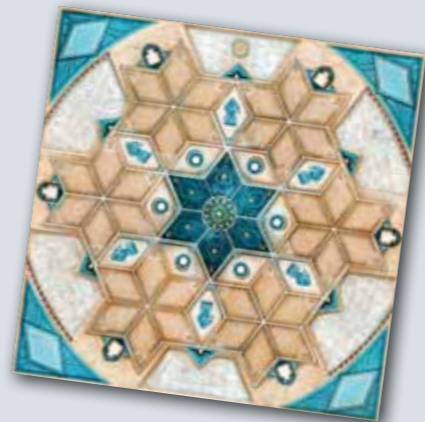


Na konci posledního kola není možné si nějaké dílky nechávat v rozích desky, musíte je všechny odhodit do věže a jako obvykle za každý ztratíte 1 bod. Hráč, který celkově získal nejvíce bodů, vítězí. V případě shody se dotčení hráči o vítězství dělí.

## VARIANTA HRY

Chcete-li si hru obměnit, použijte druhou stranu desek hráčů. Hvězdy nemají barvy. Platí všechna pravidla hry, s následujícími výjimkami:

- V průběhu hry si můžete libovolně určit barvu každé ze 7 hvězd na své desce;
  - ◊ Zvolíte-li vícebarevnou hvězdu, musíte opět na každé její pole umístit dílek jiné barvy;
  - ◊ Zvolíte-li jednobarevnou hvězdu, opět musejí být všechny dílky v ní téže barvy;
- Na své desce můžete mít více stejných hvězd. Za jejich úplné dokončení dostanete body podle obvyklých pravidel;
- Všimněte si, že čísla na jednotlivých polích se liší od strany desky pro základní hru.



## TIRAŽ



**Vývoj:**  
© 2020 Plan B Games Inc.  
Všechna práva vyhrazena.  
Žádná část tohoto výrobku nesmí být bez výslovného souhlasu kopírována či opisována.  
19 rue de la Coopérative, Rigaud,  
QC J0P 1P0, Canada  
[info@nextmovegames.com](mailto:info@nextmovegames.com)  
[www.nextmovegames.com](http://www.nextmovegames.com)

Made in China

**Autor:** Michael Kiesling  
**Produkce:** Sophie Gravelová  
**Vývoj:** Peter Eggert, Katja Volková,  
André Bierth, Moritz Thiele  
**Ilustrace:** Chris Quilliams  
**Grafický design:** Maryse Hébertová Lemirová  
**Pravidla:** Katja Volková  
**Český překlad:** Karel Vlasák



## MINDOK

Výhradní distributor  
pro ČR a SR:

**MINDOK**, s. r. o.  
Korunní 810/104  
101 00 Praha 10

[mindok.cz](http://mindok.cz)  
[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)  
[/\\_mindok\\_](https://www.instagram.com/_mindok_)

**MINDOK**

# AZUL

## LETOHRÁDEK

### PRAVIDLA HRY



NEXT MOVE