



AZUL

VITRÁŽE SINTRY

PRAVIDLA HRY



NEXT MOVE



**Uměleční sklenáři celého světa,
vítejte v Sintře!**

**Který z vás vyzdobí okna paláce
těmi nejkrásnějšími vitrážemi?**

HRÁ OBSAHUJE:

- 9 výloh
- 4 desky paláce (1 od každé barvy hráče)
- 32 pásků se vzory (8 od každé barvy hráče)
- 4 figurky sklenářů (1 od každé barvy hráče)
- 8 barevných kostiček (2 od každé barvy hráče)
- 100 skleněných tabulek (20 od každé z 5 barev)
- 1 počítadlo bodů
- 1 žeton začínajícího hráče
- 1 sáček, 1 věž

PŘÍPRAVA HRY

1. Umístěte **výlohy (A)** oranžovou stranou nahoru do kruhu kolem středu stolu:

- při hře 2 hráčů umístěte 5 výloh,
- při hře 3 hráčů umístěte 7 výloh,
- při hře 4 hráčů umístěte 9 výloh.

Nepoužité výlohy vraťte zpět do krabice.

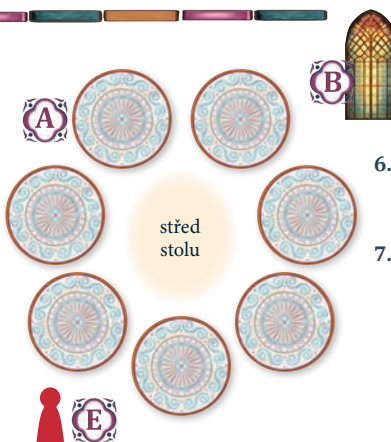
Poznámka: Pokud je pro vás obtížné rozeznat barvy skleněných tabulek, na straně 6 najdete alternativní způsob přípravy výloh.

2. Umístěte **věž (B)** poblíž výloh tak, aby na ni všichni hráči pohodlně dosáhli.

3. Každý si zvolte svou barvu hráče a vezměte si příslušnou **desku paláce (C)** a umístěte ji před sebe. Přesvědčte se, že všichni hráči používají stejnou stranu, ať A či B. Každá ze stran vyústí v mírně odlišné závěrečné hodnocení (viz sekce Konec hry).

4. Poté obdrží každý hráč **8** oboustranných **pásků se vzory (D)** ve své barvě, zamíchá je a náhodně je rozmístí ke každé z 8 věžiček svého paláce. U většiny pásků nezáleží na tom, která strana je nahore, každý hráč má však jeden pásek se dvěma šedými políčky žolíků na jedné straně. Hráči, kteří umístili tyto pásky žolíky nahoru, je otočí tak, aby žolíci byli na spodní straně pásku.

5. Každý si vezměte **sklenáře (E)** ve své barvě a umístěte jej nad pásek nejvíce vlevo.



počítadlo bodů počítadlo kol počítadlo rozbitého skla



6. Hráč, který jako poslední umyl okenní tabuli, dostane **žeton začínajícího hráče (L)** a umístí jej vedle své desky paláce.

7. Určete hráče, který bude mít na starosti **počítadlo bodů (F)**. Tento hráč umístí počítadlo bodů vedle své desky paláce a umístí po jedné barevné kostičce od každé barvy hráče na políčko 0 počítadla bodů (**G**) a po jedné barevné kostičce od každé barvy hráče na horní políčko počítadla rozbitých tabulek (**H**).

Poté vezme jednu **skleněnou tabulku** od každé z 5 barev (), zamíchá je v dlaních a náhodně je jednu po druhé spustí na desku stolu. V tomto pořadí je pak umístí na políčka II až VI na počítadle kol (**I**).

Nakonec vsype zbývajících 95 tabulek (**J**), do **sáčku**, vylosuje jednu z nich a umístí ji na pole I počítadla kol (**K**).

8. Hráč s žetonem začínajícího hráče pak umístí po čtyřech náhodně vylosovaných tabulkách ze sáčku (**L**) na každou z výloh a sáček odloží stranou.

Znak v horní části pásku není políčko, ale ukazuje barevný vzor na druhé straně pásku.



CÍL HRY

Cílem hry je získat v průběhu hry co nejvíce vítězných bodů. Hra končí po odehrání 6 kol a vyhodnocení závěrečného bodování.

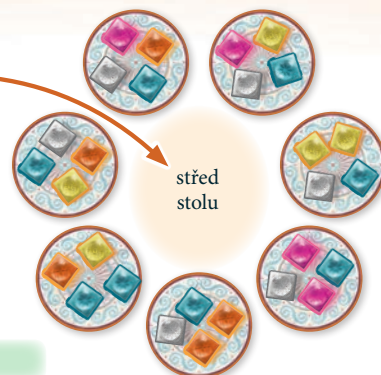
PRŮBĚH HRY

Hra probíhá v šesti kolech.

Každé kolo začne následovně: Hráč se žetonom začínajícího hráče umísťte tento žeton doprostřed stolu a odehraje první tah kola. Hráči pak ve směru hodinových ručiček odehrávají po jednom tahu, dokud nejsou rozebrány všechny skleněné tabulky z výloh i ze středu stolu. Tím kolo končí.

Ve svém tahu musí hráč provést jednu z následujících akcí:

BUĎ **A)** rozšíří vzor, NEBO **B)** přesune svého sklenáře nad pásek se vzorem nejvíce vlevo.



A) Rozšíření vzoru

Vyberete-li si tuto akci, proveďte následující 3 kroky: **Krok 1** - Vezměte všechny skleněné tabulky jedné barvy.

Krok 2 - Umístěte skleněné tabulky na jeden ze svých pásek se vzory.

Krok 3 - Zjistěte, zda je vzor dokončen.

Krok 1- Vezměte všechny skleněné tabulky jedné barvy

V tomto kroku musíte BUĎ:

a) vzít **všechny** skleněné tabulky **jedné barvy** z libovolné výlohy a přesunout všechny zbývající tabulky z této výlohy do středu stolu,

NEBO

b) vzít **všechny** skleněné tabulky **jedné barvy** ze středu stolu.

Pozor: *Jste-li prvním hráčem, který v tomto kole vzal tabulky ze středu stolu, vezměte si rovněž žeton začínajícího hráče, položte jej vedle své desky paláce a upozorněte hráče, který má na starosti počítadlo bodů, aby posunul kostičku vaší barvy na počítadle rozbitého skla o jedno políčko níže.*

Příklad 1:

Zuzka vezme růžovou tabulku z výlohy a ostatní 3 tabulky (které nejsou růžové) přesune do středu stolu.



Příklad 2:

Martin se rozhodne sebrat 3 oranžové tabulky ze středu stolu (A). Protože je prvním hráčem, který v tomto kole sebral tabulky ze středu stolu, vezme si rovněž žeton začínajícího hráče (B) a umístí jej vedle své desky paláce. Jeho kostička na počítadle rozbitého skla se proto přesune o jedno pole níže (C).



Krok 2 - Umístíte skleněné tabulky na jeden z pásků se vzory

Nyní umístíte všechny skleněné tabulky, které jste získali v prvním kroku, na **prázdná políčka stejné barvy na jednom** z vašich pásků se vzory. Mějte přítom na paměti následující pravidla:

- Všechny tabulky, které jste získali, musejí být umístěny na **jeden** pásek se vzorem (to znamená, že je nelze rozmístit na různé pásy se vzory).
- Tento pásek se vzorem musí být buď přímo pod vaším sklenářem, nebo kdekoli **na pravé straně** od něj (nikdy nalevo).
- Rozhodnete-li se umístit tabulky na pásek napravo od sklenáře, přesuňte figurku sklenáře nad tento pásek.
- Nemáte-li na tomto pásku dostatek volných míst, zbylé tabulky spadnou na zem a jsou považovány za rozbité. Za každou rozbitou tabulku přesuňte svou kostičku na počítadle rozbitého skla o jedno políčko níže. Tyto rozbité tabulky poté vhodte do věže.
- Pokud na pásku se vzorem nemáte žádnou volnou pozici pro skleněnou tabulku, již jste právě získali, jsou všechny považovány za rozbité. Pokud však existuje alespoň jedna volná pozice odpovídající barvy na libovolném pásku napravo od sklenáře, musíte je umístit na tento pásek včetně přesunutí sklenáře nad něj, i kdybyste je raději chtěli všechny upustit na zem.

Pozor: Každý hráč má k dispozici jeden pásek se 2 šedými políčky „žolík“, z nichž každé může pojmout jednu tabulku libovolné barvy.

Krok 3- Zjistěte, zda je vzor dokončený

Pokud je po umístění tabulek jedno či více políček na odpovídajícím pásku se vzorem stále prázdné, **váš tah končí** a začíná tah následujícího hráče.

Pokud ale všechna políčka na pásku se vzory obsahují skleněnou tabulku odpovídající barvy, proveďte následující kroky v tomto pořadí:

- 3a) Nejdříve zjistěte, zda jste získali bonusové body za barvu: spočítejte, kolik skleněných tabulek na dokončeném pásku je stejné barvy jako skleněná tabulka **na nejvyšší pozici počítadla** kol a přičtěte si odpovídající počet bodů. Pokud tomuto kritériu neodpovídá žádná tabulka, nezískali jste žádné bonusové body za barvu.

Poznámka: Na konci každého kola je skleněná tabulka z nejvyšší pozice počítadla kol odstraněna z plánu – tímto způsobem se udržuje přehled o tom, které kolo hry právě probíhá.

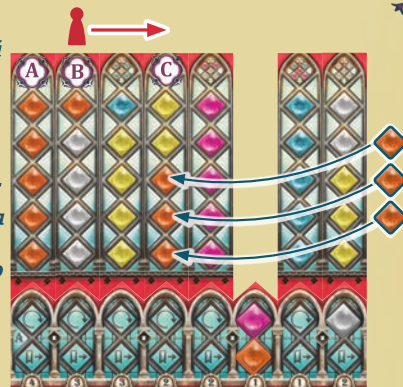
► Příklad:

Poté, co Martin získá 3 skleněné tabulky oranžové barvy ze středu stolu, musí je umístit na jeden ze svých pásků se vzory.

Nemůže je umístit na pásek (A), protože tento pásek je nalevo od jeho sklenáře.

Mohl by však umístit 1 tabulku na oranžové políčko pásku pod jeho sklenářem (B) a nechat ostatní dvě tabulky „spadnout na zem a rozbit se“ (za což by se jeho žeton na počítadle rozbitého skla přesunul o dvě políčka níže).

Anebo by mohl umístit všechny tři tabulky na tři volné pozice na pásku (C), pokud by nad tento pásek přesunul svého sklenáře.

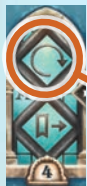


► Příklad:

Zuzka dokončila pásek se vzorem (A). Zjistí, že na nejvyšší pozici počítadla kol je skleněná tabulka žluté barvy (B), protože právě probíhá třetí kolo hry. Pásek se vzorem, který v tomto tahu ukončila, obsahuje 2 žluté skleněné tabulky. Na počítadle bodů si tedy okamžitě připiše 2 body.



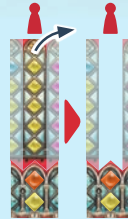
3b) Nyní odstraňte všech pět tabulek z dokončeného pásku, rozhodněte, kterou si ponecháte, a ostatní čtyři vhodte do věže. Skleněnou tabulku, již jste si ponechali, poté umístíte na **okno paláce** přímo pod dokončeným páskem.



- Pokud je toto okno paláce stále **prázdné**, umístíte skleněnou tabulku na **horní** políčko tohoto okna a poté pásek **otočíte** na druhou stranu. Sklenáře ponechte nad tímto páskem.



- Pokud je horní políčko již obsazeno, umístíte skleněnou tabulku na **dolní** políčko okna. Protože jste tak dokončili toto okno, **odstraňte** pásek nad ním ze hry a vraťte jej do krabice. Sklenáře pro tuto chvíli ponechte nad touto prázdnou pozicí.



3c) A konečně – ať už palácové okno nyní obsahuje jednu či dvě tabulky, ohodnoťte jej: získáte počet bodů uvedený pod oknem a k tomu **všechny** body uvedené pod okny **napravo** od něj, která obsahují jednu či dvě skleněné tabulky.

Váš tah tímto končí.

Poznámka: Hrajete-li stranu A desky paláce, nezáleží na tom, kterou tabulku jste přesunuli z dokončeného vzoru na políčko okna paláce. Pokud však hrajete variantu B, může to být důležité vzhledem ke konečnému hodnocení (detaily naleznete v oddílu Konec hry).

Příklad (pokračování):

Zuzka odstraní všechny tabulky z dokončeného pásku, vhodí 4 z nich do věže a jednu (A) přesune na horní políčko okna pod páskem. Pak tento pásek otočí na druhou stranu. Získá 5 bodů (2 uvedené pod právě dokončeným páskem + body pod těmi okny napravo, která obsahují alespoň jednu skleněnou tabulku).



B) Přesunutí sklenáře na pásek se vzory nejvíce vlevo

Místo braní tabulek můžete přesunout svého sklenáře nad pásek **nejvíce vlevo**. (Pozor, není možné sklenáře přesunout nad prázdnou pozici!) Váš tah tím končí.

Důležité: Pokud je váš sklenář nad páskem nejvíce vlevo, tuto akci zvolit nemůžete a musíte brát skleněné tabulky.



KONEC KOLA

Pokud na konci tahu libovolného hráče není na žádné z výloh ANI uprostřed stolu žádná skleněná tabulka, kolo končí. Hráč, který má na starosti počítadlo bodů, nyní odstraní skleněnou tabulku z nejvyšší pozice počítadla kol a vhodí ji do věže. Když jsou všechna políčka počítadla kol prázdná, hráči odehráli šest kol a nastává konec hry. V opačném případě připravte další kolo hry následujícím způsobem:



Hráč s žetonem začínajícího hráče doplní výlohy čtyřmi skleněnými tabulkami ze sáčku stejně jako při přípravě hry. Je-li sáček prázdný, ihned do něj vsypte skleněné tabulky z věže a pokračujte s doplňováním výloh. Poté zahajte další kolo.

Nastane-li vzácná situace, kdy není v sáčku ani věži dostatek skleněných tabulek, začněte kolo obvyklým způsobem, přestože nejsou všechny výlohy doplněny správným počtem skleněných tabulek.

KONEC HRY

Po odehrání šestého kola hra končí. Nastává fáze **závěrečného bodování**.

Pro získání konečného skóre všichni proveďte následující 3 kroky:

1) Přičtete si 1 bod za každé 3 skleněné tabulky na nedokončených pásících se vzory.

2) Odečtete si body uvedené u odpovídajícího políčka **počítadla rozbitého skla**.

Příklad: **Martínovi zbylo na nedokončených pásících 7 skleněných tabulek, získá tedy 2 body.**



Příklad: **Zuzčin žeton na počítadle rozbitého skla je na políčku označeném hodnotou -8. Její žeton na počítadle bodů si přesune o 8 bodů zpět.**



Pozor: Pokud se **kdykoli během hry dostane žeton některého z hráčů na políčko označené -18, tento hráč okamžitě ztrácí 18 bodů a jeho žeton se vrátí zpět na horní políčko.**

3) Získejte bonusové body podle toho, kterou stranu desky paláce jste při hře použili.

STRANA A Na vaší hrací desce jsou čtyři ornamentey (♦). Za každý ornament si přičtete tolik bodů, kolik je kolem něj skleněných tabulek:

- Za 4 skleněné tabulky u ornamentu získáte 10 bodů.
- Za 3 skleněné tabulky získáte 6 bodů.
- Za 2 skleněné tabulky získáte 3 body.
- Za jednu nebo žádnou skleněnou tabulku získáte 0 bodů.



STRANA B Spočítejte, kolik je na vaší palácové desce **dokončených** oken. (Okno se považuje za dokončené, obsahují-li obě jeho políčka po jedné skleněné tabulce.)

Poté si zvolte **jednu** barvu a spočítejte, kolik skleněných tabulek této barvy jste celkem umístili na políčka oken vaší desky paláce. Toto číslo vynásobte počtem dokončených oken a přičtete si odpovídající počet bodů.

Příklad: Zuzka dokončila 4 okna a na oknech má celkem 5 oranžových tabulek. Získává tak 20 bodů (4 x 5).



Příklad: Martin získá celkem 23 bodů, protože políčka kolem prvního a druhého ornamentu obsahují po 4 skleněných tabulkách (2 x 10 bodů) a políčka kolem posledního ornamentu 2 skleněné tabulky (3 body).



Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů. V případě bodové shody vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů, který ztratil nejméně bodů na počítadle rozbitého skla. Pokud toto kritérium nerozhodne, vítězství je sdílené.

MÁTE PROBLÉM S ROZLIŠOVÁNÍM BAREV SKLENĚNÝCH TABULEK?

Zde je návod k alternativnímu způsobu přípravy hry:

V prvním kroku přípravy hry: Otočte výlohy na druhou stranu. Na každé z nich je pět výsečí, které lze rozlišit podle barvy a symbolu.

Na pěti výlohách má jedna z výsečí větší barevnou sytost než ostatní. Při přípravě hry použijte všechny tyto výlohy a nastavte je tak, aby výraznější výseč směřovala do středu stolu.

Při osmém kroku přípravy hry a při každém doplňování tabulek na výlohy na konci kola:

Uspořádejte skleněné tabulky na výlohy tak, aby ležely na barevné výseči odpovídající barvy.

V průběhu hry: Při přesouvání skleněných tabulek z výlohy do středu stolu umístěte vždy každou tabulku tak, aby ležela poblíž sytější výseče odpovídající barvy.

K označení toho, která barva tabulky se nachází na aktuálním políčku počítadla kol využijte nějakou značku (např. minci), kterou umístíte u výlohy označující tuto barvu.

Při umísťování skleněných tabulek na pásy se vzory: Ujistěte se, že skleněné tabulky umísťujete na políčka s odpovídajícím symbolem.



Autor hry: Michael Kiesling
Produkce: Sophie Gravel
Vývoj: Viktor Kobilke
Ilustrace: Chris Quilliams
Grafický design: Karla Ron
Editor: Viktor Kobilke
Korektury: Neil Crowley
Český překlad: Lukáš Šimíček



© 2019 Plan B Games Inc.
Žádná část tohoto produktu nesmí být reprodukována bez zvláštního povolení.
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0, Canada.

info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com
Tuto informaci si uschovejte.
Made in China.

Výhradní zastoupení pro ČR a SR:

MINDOK

MINDOK s.r.o.
Korunní 810/104
101 00, Praha 10
www.mindok.cz

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.