



AZUL

MICHAEL KIESLING

ZAHRADY PRO KRÁLOVNU

PRAVIDLA HRY



Král Manuel I. povolal největší zahradní architektky Portugalska, aby vytvořili pro jeho choť, královnu Marii Aragonskou, ty nejkrásnější zahrady.

V této hře se chopíte náročného úkolu vytvořit pro okouzlující královnu co nejhezčí zahradu, ve které se budou snoubit pestré květiny, cizokrajná zvířata i ornamentální prvky v co nejharmoničtější kombinaci.

Pomocí nově modifikovaného mechanismu výběru stavebních kamenů z nabídky, typického pro hry ze série Azul, se budete snažit vytvořit co nejhezčí zahradu. Ale jen ten nejschopnější zahradník si získá uznání a přízeň Jející královského Veličenstva.

HERNÍ MATERIÁL

Výčet herního materiálu naleznete na spodní straně krabice.

PŘÍPRAVA HRY

- Každý hráč si zvolí barvu a obdrží
 - 1 zahradu (A) a položí ji před sebe na stůl,
 - 1 skladiště (B) a položí je vedle zahrady,
 - 1 destičku s fontánou (C) a položí ji doprostřed své zahrady,
 - 3 žolíkové dílky (D) a vyloží je na volná políčka svého skladiště.
- Desku počítadel (E) položte doprostřed stolu symbolem vzhůru. Nýtem upevněte doprostřed desky otočné kolo (F) a nastavte jej do startovní polohy. Ukazatel hodnocení (G) položte na vrchní políčko lišty hodnocení.
- Každý hráč položí ukazatel skóre ve své barvě na políčko 15 počítadla bodů v rohu desky počítadel (H).
- Do sáčku (I) vložte 108 barevných dílků (J) a zamíchejte je.
- 36 destiček záhonů zamíchejte a vytvořte z nich vždy 4 sloupečky rubem vzhůru. V každém sloupečku bude počet destiček dán počtem hráčů takto:
 - při hře 2 hráčů v každém sloupečku 5 destiček,
 - při hře 3 hráčů 7 destiček,
 - při hře 4 hráčů 8 destiček.
 Vyhradte na stole místo pro výlohu a položte do ní sloupeček destiček pro 1. kolo (K). Zbylé 3 sloupečky (L) připravte nad desku počítadel.
- Ze zbylých destiček záhonů vytvořte sloupeček obecné zásoby a navrch položte štítek -6 (M).
- Žeton začínajícího hráče (N) položte do výlohy.
- Připravte věž (O) vedle desky počítadel a vytvořte u ní bank zbylých žolíkových dílků (P).
- Bodovací žetony (Q) připravte stranou, použijí se při závěrečném vyhodnocení.

Nepoužité zahrady, skladiště, destičky s fontánou a ukazatele skóre můžete nechat v krabici.



CÍL HRY

Vášim cílem je během 4 kol hry vytvořit zahradu s co nejvýhodnější kombinací barev a symbolů záhonů, abyste získali co nejvíce bodů. Kdo získá bodů nejvíce, zvítězí.

Symbole

Ústředním prvkem mechanismu hry jsou barvy a symboly záhonů. Symbole jsou rovnoměrně rozděleny mezi všech 6 barev záhonů ve hře. Každému symbolu je přiřazeno číslo, které vyjadřuje jak náklady ✖, tak bodovou hodnotu ✚.

Tvar symbolu toto číslo napovídá (pták má 2 křídla, motýli jsou 3, květiny mají 4 okvětní lístky atd.).



Barevné záhony

Jedná se o barevné šestiúhelníky dané vždy kombinací jedné barvy a jednoho symbolu. Každý dílek představuje jeden záhon, na lícové straně destiček záhonů je vždy jeden záhon předtištěn.



PRŮBĚH HRY

Každé kolo se skládá z následujících 3 fází:

Fáze 1: Akce hráčů (dokud všichni fázi neukončí, tj. „nepasují“)

Fáze 2: Dílčí vyhodnocení (proběhne celkem 4× za hru)

Fáze 3: Příprava dalšího kola (v posledním kole odpadá)

Každé kolo začíná tahem začínajícího hráče. V prvním kole je to nejmladší hráč.

FÁZE 1: AKCE HRÁČŮ

V této fázi se hráči střídají na tahu po směru hodinových ručiček tak dlouho, dokud všichni nepasují.

Hráč na tahu provede **jednu** z následujících akcí:

- Dobírání záhonů
- Umístění jednoho dílku
- Umístění jedné destičky záhonů
- Pas



A) DOBÍRÁNÍ ZÁHONŮ

Zvolte si jeden symbol nebo jednu barvu ve výloze a doberte si z ní:

- BUĎ VŠECHNY** záhony (na dílcích i destičkách) jedné barvy s různými symboly,
- NEBO VŠECHNY** záhony (na dílcích i destičkách) s tímtéž symbolem různých barev.

Jsou-li ve výloze dva nebo více stejných záhonů, smíte si z nich vzít jen jeden (libovolný).

Všechny dobrané dílky i destičky záhonů se však musejí vejít do vašeho skladiště. V něm je místo jen pro 12 dílků a 2 destičky. Nestlačí-li kapacita vašeho skladiště, abyste do něj umístili všechny dobrané dílky a destičky, nesmíte si tuto kombinaci zvolit.

- Kdykoli si dobíráte jeden nebo více dílků ležících na sloupečku destiček záhonů pro aktuální kolo,
 - » přesuňte vrchní destičku ze sloupečku i se všemi dílky, které na ní případně zbyly, do výlohy vedle sloupečku.
 - » Poté vylosujte ze sáčku přesně 4 nové dílky a položte je na nově odkrytou vrchní destičku záhonů ve sloupečku.
- Je-li nějaká destička záhonů ve výloze prázdná (neleží na ní žádné dílky), otočte ji lícovou stranou nahoru. Uprostřed je na ní vyznačen pavilón a vedle jeden záhon. Všechny destičky záhonů lícem nahoru jsou k dispozici a je možné si je dobrat.

PŘÍKLAD

Martin začíná a provádí akci Dobírání záhonů. Vybírá si z těchto možností:

- **BUĎ** si dobere všechny záhony téže barvy s rozdílnými symboly, tj. např. všechny modré dílky,
- **NEBO** si dobere záhony se stejným symbolem rozdílných barev, tj. např. oba dílky s ptákem.



Martin se rozhodne pro modré dílky a umístí je do svého skladiště (kde na ně má místo). Protože dobíral dílky z destičky záhonů ze sloupečku, vrchní destičku se žlutým dílkem položí do výlohy vedle sloupečku. Na novou vrchní destičku ve sloupečku pak vylosuje ze sáčku 4 nové dílky.



Poté je na řadě Kryštof. Také provádí akci Dobírání záhonů a zvolí symbol ptáka. Musí si vzít zelený dílek a jeden (libovolný) žlutý dílek s ptákem. Zvolí ten z destičky vedle sloupečku.

Protože dobíral alespoň jeden dílek z destičky záhonů ze sloupečku (zeleného ptáka), vrchní destičku záhonů s třemi zbylými dílky položí do výlohy vedle sloupečku a na novou vrchní destičku záhonů ve sloupečku vylosuje ze sáčku 4 nové dílky.

Poté otočí prázdnou destičku vedle sloupečku, z níž vzal žlutého ptáka, lícem vzhůru. Je na ní záhon světlezelené barvy se stromem.



V dalším tahu je k dispozici i tato destička, pokud si někdo zvolí dobrání světlezelené barvy nebo symbol stromu.



B) UMÍSTĚNÍ JEDNOHO DÍLKU

Zvolte si jeden dílek ze svého skladiště, zaplatěte náklady a umístěte ho na svou zahradu.



Placení nákladů

Každému symbolu odpovídá určitá výše nákladů (jak bylo předesláno výše). Je uvedena také vlevo a vpravo nahoře na vaší zahradě.

Znamená to, že musíte ze svého skladiště vzít příslušný počet záhonů. Jeden dílek umístíte do své zahrady, ostatní odhodíte do věže (dílky) nebo odložíte lícem dolů dospodu obecné zásoby (destičky záhonů).

Odhazované záhony musejí být

- buď se stejným symbolem, ale každý jiné barvy,
- nebo téže barvy, ale každý s jiným symbolem.

Placení žolíkovými dílky

Odhazované záhony můžete nahradit žolíkovými dílky ze svého skladiště – ty vracejte do banku. Na zahradu však žolíkový dílek nikdy položit nesmíte.

Martin hodlá provést akci Umístění jednoho dílku. Zvolí modrý dílek s motýly, jehož náklady jsou 3. Při umístění tohoto dílku musí odhodit 2 další záhony ze svého skladiště.



✓ stejný symbol, rozdílné barvy



✓ stejná barva, rozdílné symboly



✓ náhrada jednoho nebo více záhonů žolíkovými dílky

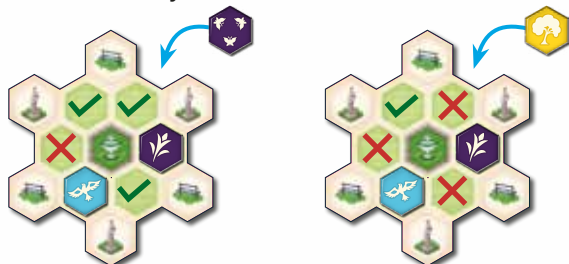


✗ nelze použít stejný záhon



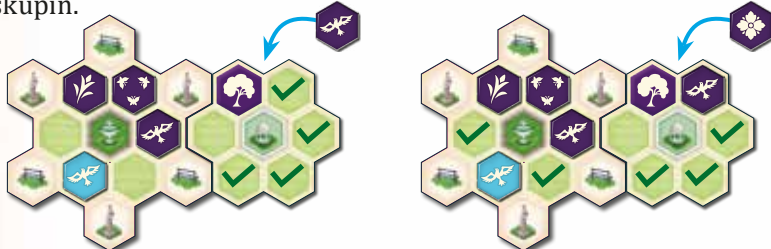
Dílek umístovaný na zahradu musíte položit na prázdné políčko (tj. bez jiného záhonu či zahradního prvku), které

- BUĎ nesousedí s žádným jiným záhonem,
- NEBO sousedí s alespoň jedním záhonem **téže barvy**, ale s odlišným symbolem,
- NEBO sousedí s alespoň jedním záhonem s **tímtéž symbolem**, ale odlišné barvy.

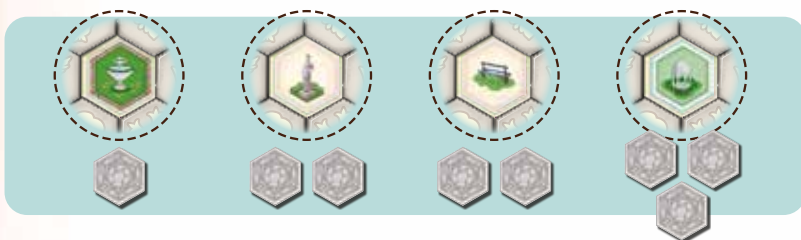


Skupina vznikne, pokud na alespoň dvou sousedících (navazujících) záhonech jsou **různé symboly téže barvy** nebo **různé barvy s tímtéž symbolem**. Každý záhon tak může teoreticky patřit až do dvou různých skupin.

POZOR: V žádné skupině nikdy **nesmějí** být dvě identické kombinace symbolu a barvy – taková situace nesmí vzniknout ani umístěním dílku, ani spojením dvou či více původně oddělených skupin.



V okamžiku, kdy je zahradní prvek (fontána, socha, lavička nebo pavilón) zcela obklopen záhony, dostanete určitý počet žolíkových dílků – vezměte si je z banky. Musíte však na ně mít ve svém skladišti místo, jinak přebytečné žolíkové dílky propadnou. Bank žolíkových dílků je neomezený. Pokud by vám měly dojít, použijte vhodnou náhradu.

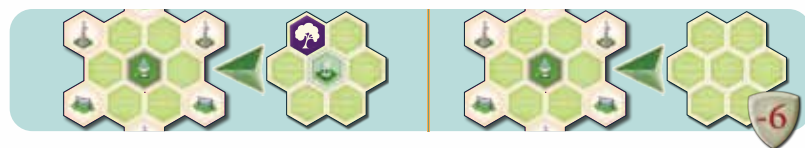


Jakmile dojdou dílky v sáčku, vložte do něj všechny dílky z věže a pokračujte v losování dílků. Pokud se výjimečně stane, že ani ve věži není dílků dost, položte na destičku záhonů všechny zbývající dílky a hrajte s menším počtem. Teoreticky se může stát, že otočíte lícem nahoru všechny destičky záhonů pro aktuální kolo.

C) UMÍSTĚNÍ JEDNÉ DESTIČKY ZÁHONŮ

- BUĎ položte na svou zahradu libovolnou destičku záhonů ze svého skladiště (přitom musíte zaplatit náklady za záhon způsobem popsaným výše na str. 4) – na té je 5 prázdných políček pro dílky,
- NEBO si vezměte vrchní destičku záhonů z obecné zásoby lícem dolů – na té je 7 políček. Za to si hned odečtete 6 bodů (jak připomíná štítek -6). Posun do záporných hodnot není dovolen – máte-li méně bodů než 6, nesmíte si tuto možnost zvolit.

Destičku záhonů položte na libovolné, pro destičky vyhrazené pole na své zahradě. Destičku můžete také libovolně natočit (při respektování pravidel o přikládání záhonů).



D) PAS

Nechcete-li žádnou jinou akci provést, můžete pasovat. Nemůžete-li žádnou akci provést, pasovat musíte. Kdo pasuje jako první v daném kole, vezme si žeton začínajícího hráče a odečte si 1 bod. Hráči, kteří pasovali, už se hry v daném kole nezúčastní – přeskočte je. Ostatní pokračují normálně ve hře. Jakmile pasují všichni, je fáze 1 u konce.

FÁZE 2: DÍLČÍ VÝHODNOCENÍ

Počínaje začínajícím hráčem a dále po směru hodinových ručiček si započítejte body za každý záhon ve své zahradě, jehož barva či symbol odpovídá pozici otočného kola. V každém kole se bodují 3 barvy/symboly, v prvním to jsou tmavě zelená, modrá a symbol stromu. Za jeden záhon tak můžete teoreticky získat body dvakrát – jednou za vyhodnocování barvy, jednou za vyhodnocování symbolu.

Za každý pavilón na své zahradě pak získáte po 1 dalším bodu.

Počítadlo bodů má 60 políček, při zisku více bodů použijte bodovací žetony, aby vaše celkové skóre bylo zřejmé.

FÁZE 3: PŘÍPRAVA DALŠÍHO KOLA

Natočte otočné kolo o 90° po směru hodinových ručiček, aby zuby ukazovaly na další 3 políčka v pořadí. Zbylé dílky z výlohy vhodte do věže a destičky zasuněte v libovolném pořadí lícem dolů dospodu sloupečku obecné zásoby.

Do výlohy přemístěte další sloupeček destiček záhonů v pořadí a na vrchní destičku vylosujte přesně 4 nové dílky ze sáčku. Držitel žetonu začínajícího hráče ho vrátí do výlohy a zahájí nové kolo.

KONEC HRY

Hra končí po dílčím vyhodnocení ve 4. kole. Fáze 3 v posledním kole odpadá, následuje závěrečné vyhodnocení.

ZÁVĚREČNÉ VYHODNOCENÍ

Každý hráč nejprve vyprázdni své **skladiště**. Za každý zbylý žolíkový dílek si přičtete 1 bod. Za každý jiný dílek nebo destičku záhonů však ztratíte body podle jeho hodnoty dané symbolem (1-6).

Poté postupně vyhodnoťte všechny barvy a symboly. Posouvejte ukazatel hodnocení po liště hodnocení postupně po jednom políčku dolů a každý hráč vyhodnotí každou svou **skupinu tvořenou minimálně 3 záhony** v příslušné barvě, resp. s příslušným symbolem (jako první se vyhodnocuje modrá barva, pak fialová atd. viz ukazatel hodnocení, ale pořadí není podstatné, slouží jen proto, aby se na nic nezapomnělo).

Počet bodů získaný za každou takovouto **skupinu o alespoň 3 záhonech** opět odpovídá bodové hodnotě symbolů, které ji tvoří. Počet skupin, které můžete v každé barvě či s každým symbolem vyhodnotit, není omezen. Za skupinu tvořenou méně


než 3 dílky se žádné body neudělují.

Nakonec si přičtete **bonus 6 bodů** za každou skupinu, kterou tvoří 6 záhonů.

Kdo získá celkově nejvíce bodů, vítězí. V případě shody se dotčení hráči o vítězství dělají.

Varianta hry

V této variantě se mění dílčí vyhodnocení a bonus za velké skupiny.

Otočte desku počítadel stranou se symbolem  vzhůru a připevněte otočné kolo z této strany.

Všechna obvyklá pravidla zůstávají v platnosti, s následujícími úpravami:

» Při dílčím vyhodnocení ve fázi 2 se přidělují body jinak.

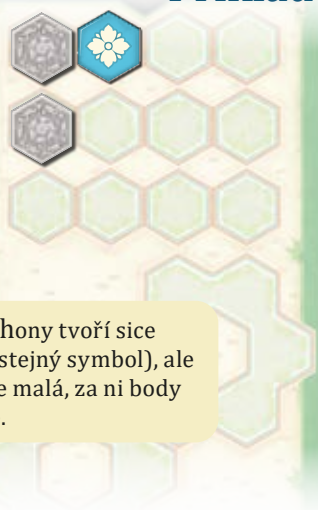
» Při závěrečném vyhodnocení získáte bonus 4, 5 a 6 bodů i za skupiny odpovídající velikosti, nejen za skupiny o velikosti 6.



Příklad závěrečného vyhodnocení



Tyto 2 záhony tvoří sice skupinu (stejný symbol), ale skupina je malá, za ni body nezískáte.



Martin si započte body následovně:

Skladiště:



Barvy a symboly:



Bonus za skupinu o velikosti 6 = 6



První skupina (vpravo nahoře)

Druhá skupina (vlevo uprostřed)

TIRÁŽ

Vývoj:

© 2021 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@planbgames.com | www.planbgames.com

Vyrobena v Číně.

Autor: Michael Kiesling

Produkce: Sophie Gravelová

Vývoj: Martin Bouchard, André Bierth, Moritz Thiele, Anh Tú Tran

Umělecká vedoucí: Sophie Gravelová

Ilustrace: Chris Quilliams

Grafický Design: Tarek Saoudi, Nina Allenová

3D modely: Tarek Saoudi

Český překlad: Karel Vlasák

MINDOK
HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

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

 mindok.cz
 /hry.mindok
 /hry.mindok

