

LIMITOVANÁ
EDICE

AZUL

MISTŘI ČOKOLÁDY

PRAVIDLA HRY



NEXT MOVE

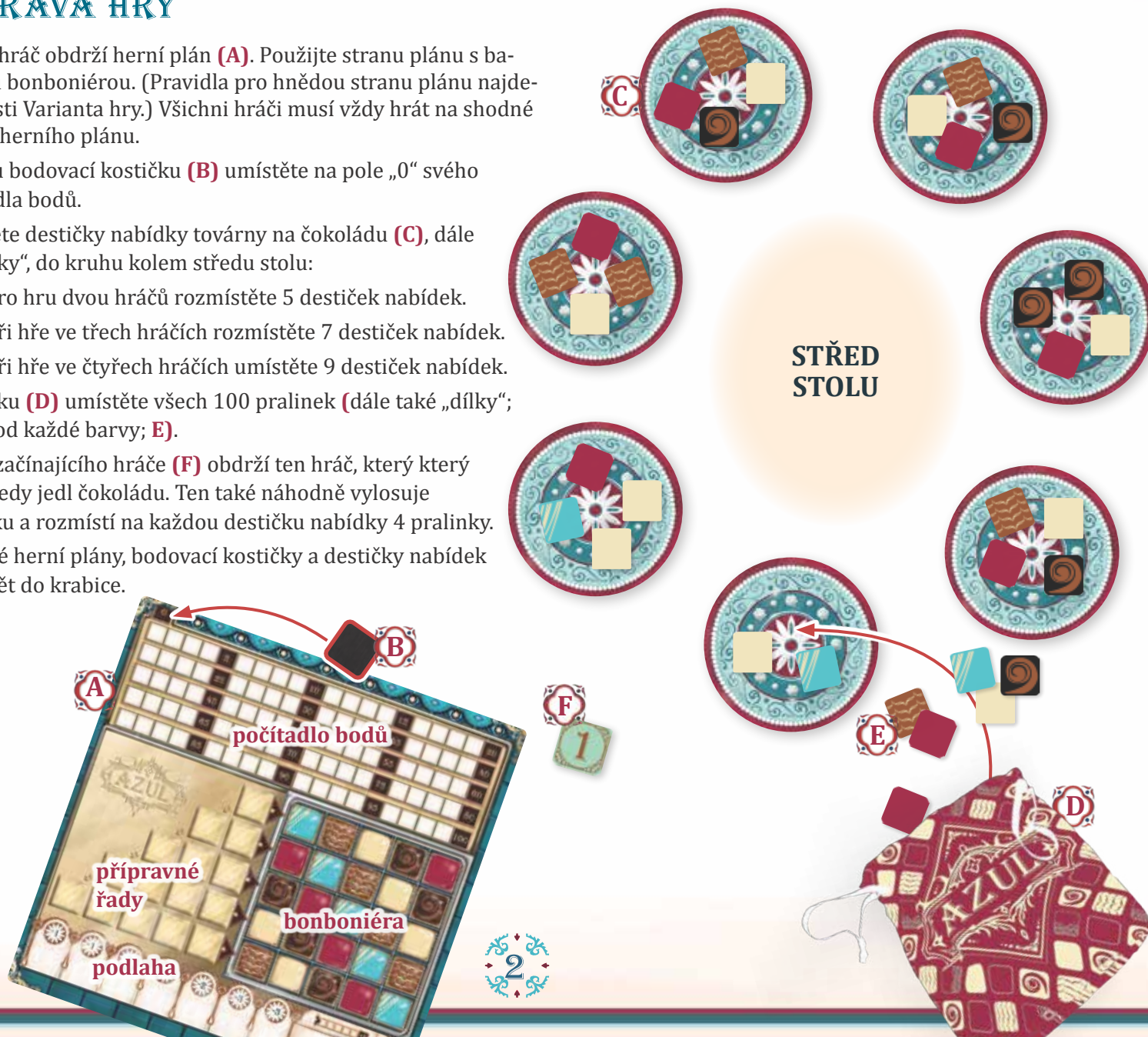


Připojte se ke světovým mistrům čokolády a pokuste se vyrobit tu nejlepší bonboniéru všech dob.

Azul: Mistři čokolády je limitovaná edice oceňované hry Azul.

PŘÍPRAVA HRY

1. Každý hráč obdrží herní plán (A). Použijte stranu plánu s barevnou bonboniérou. (Pravidla pro hnědou stranu plánu najdete v části Varianta hry.) Všichni hráči musí vždy hrát na shodné straně herního plánu.
2. Černou bodovací kostičku (B) umístěte na pole „0“ svého počítadla bodů.
3. Umístěte destičky nabídky továrny na čokoládu (C), dále „nabídky“, do kruhu kolem středu stolu:
 - Pro hru dvou hráčů rozmístěte 5 destiček nabídek.
 - Při hře ve třech hráčích rozmístěte 7 destiček nabídek.
 - Při hře ve čtyřech hráčích umístěte 9 destiček nabídek.
4. Do sáčku (D) umístěte všech 100 pralinek (dále také „dílkky“; 20 dílků od každé barvy; E).
5. Žeton začínajícího hráče (F) obdrží ten hráč, který který naposledy jedl čokoládu. Ten také náhodně vylosuje ze sáčku a rozmístí na každou destičku nabídky 4 pralinky. Nepoužité herní plány, bodovací kostičky a destičky nabídek vraťte zpět do krabice.



CÍL HRY

Vítězí hráč s nejvyšším počtem vítězných bodů. Hra končí po dokončení kola, v němž nejméně jeden hráč v bonboniére dokončil vodorovnou řadu 5 navazujících pralinek.



PRŮBĚH HRY

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

- A. Výběr pralinek
- B. Plnění bonboniéry
- C. Příprava dalšího kola

A. VÝBĚR PRALINEK

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 nabídky** vybere **všechny pralinky stejné barvy** a zbylé pralinky z této nabídky umístí do středu stolu,

NEBO

b) si vybere **všechny pralinky stejné barvy** ze středu stolu. Pokud je hráč v tomto kole první, kdo si bere pralinky ze středu stolu, získává spolu s pralinkami také žeton začínajícího hráče, který umístí na linii podlahy co nejvíce vlevo.

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

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

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



Dílky umísťujte zprava doleva.

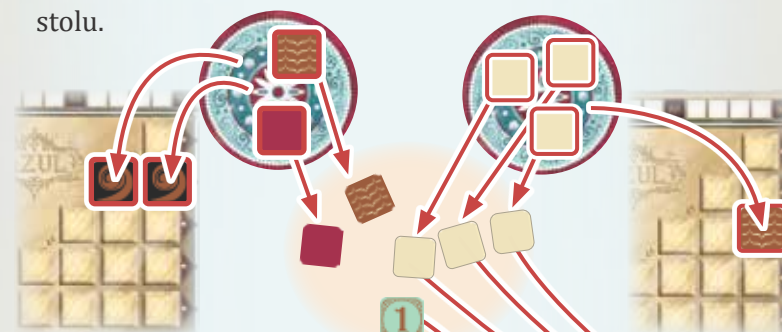
• Jakmile jsou všechna pole přípravné řady vyplněna, je řada považována za dokončenou. Pokud si hráč vybral více pralinek, než lze do přípravné řady umístit, musí přebytečné pralinky umístit do řady na podlahu (viz **Linie podlahy**).

V této fázi hry se hráči snaží dokončit co nejvíce přípravných řad, protože v další fázi Plnění bonboniéry budou moci přemísťovat příslušné pralinky do bonboniéry pouze z dokončených přípravných řad.

PŘÍKLADY PRVNÍCH TAHŮ

1. Ve svém tahu si Jitka vybere z nabídky 2 černé pralinky a zbývající pralinky umístí do středu stolu.

2. Jarda si z nabídky vybere hnědou pralinku a zbývající 3 bílé umístí do středu stolu.



3. Poté si Míša vezme ze středu stolu tyto 3 bílé pralinky. Je první, která si vzala pralinky 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 řady pralinky takové barvy, kterou již obsahuje odpovídající řada vaší bonboniéry (viz též příklad níže).

Linie podlahy

Všechny pralinky, které jste si vybrali, avšak nemůžete (nebo nechcete) umístit, pokládejte na podlahu v pořadí zleva doprava. Tyto pralinky vám „spadly“ na podlahu a ve fázi plnění bonboniéry přinášejí záporné body. Pokud jsou pole na podlaze již obsazena, zbývající „spadlé“ pralinky umístěte do víka krabice, nyní nebudou třeba.

Tato fáze končí ve chvíli, kdy již není ve středu stolu ANI v žádné nabídce k dispozici ani jedna pralinka. Následuje fáze plnění bonboniéry.



Jitka si z nabídky vybere 2 hnědé pralinky. Nesmí je umístit do své druhé ani třetí přípravné řady, protože odpovídající linie na stěně již hnědé pralinky obsahují. Nemůže je umístit ani do čtvrté řady, protože tam je již umístěna 1 modrá pralinka (nelze dokládat pralinky jiné barvy).

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

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

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

B. PLNĚNÍ BONBONIÉRY

V této fázi mohou hrát všichni hráči současně. Umísťují pralinky ze svých dokončených přípravných řad do bonboniéry.

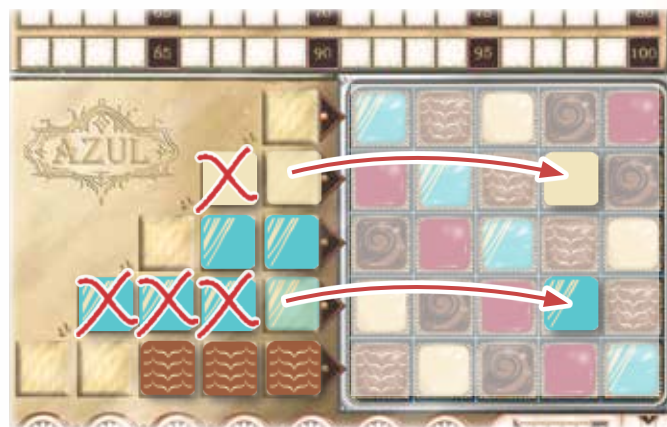
- A)** Po řadách postupujte směrem **shora dolů**.

Z dokončené řady přemístěte pralinku, která je nejvíce vpravo, do odpovídající řady bonboniéry, na místo odpovídající barvy. Jakmile pralinku umísťte, přidělte si body (viz **Bodování**). Pralinky v bonboniéře již později ve hře není možné nijak přesouvat.



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

Zbývající pralinky pak zůstávají na herním plánu do následujícího kola.



*A) Míšina druhá přípravná řada je dokončena dvěma bílými pralinkami. Proto přesune bílou pralinku, která se nachází nejvíce vpravo, na bílou pozici v bonboniéře (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 pralinku do bonboniéry (a okamžitě si přidělí 1 bod). Pátou řadu ignoruje, protože není úplná.*

B) Poté Míša odstraní zbývající pralinky ze druhé a čtvrté řady a umístí je do víka krabice. Pralinky ze třetí a páté řady si ponechá na herním plánu.

BODOVÁNÍ

Každá pralinka musí být umístěna **na místo bonboniéry stejné barvy** a ihned obodována následovně:

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



*Umístění
bílých pralinky
přinese
hráči 1 bod.*

- Pokud však sousedí s jinými pralinkami, postupujte následovně:

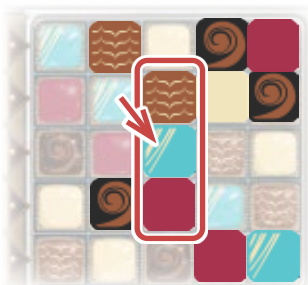
Pokud nově přiložená pralinka sousedí s jednou a více pralinkami vodorovně, získává hráč součet bodů rovný počtu spojených dlaždic (včetně nově umístěné pralinky).

*V tomto příkladu přinese
umístění hnědé pralinky hráči
3 body za vodorovně propojené
pralinky (včetně nově umístěné
hnědé pralinky).*



Pokud sousedí nově přiložená pralinka s dalšími ve svislé linii, spočítejte také počet těchto pralinek (včetně nově umístěné pralinky) a za každou pralinku si přidejte 1 bod.

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



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



Na konci fáze plnění bonboniéry se hráči zaměří na pralinky odložené na podlaze. Za každou pralinku umístěnou na podlaze ztrácí hráč počet bodů uvedených nad příslušnou pralinkou. Pozici bodovací kostičky na počítadle bodů tedy upravte o mínusové body (vaše skóre však nesmí klesnout pod 0 bodů).



Poté odstraníte všechny pralinky na podlaze a odložíte je do víka krabice.

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



*Jarda 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 bonboniéry (5 sousedících pralinek, viz **Konec hry**), připravte další kolo. Začínající hráč doplní všechny nabídky čtyřmi náhodně vylosovanými pralinkami (viz také Příprava hry). Pokud již není v sáčku dostatek pralinek, doplňte jejich zásobu dílky odloženými ve víku krabice a losujte dále, aby nabídka byla úplná. Poté zahajte nové kolo.

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

KONEC HRY

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

Na konci hry přidělte ještě speciální body následovně:

- 2 body za každou dokončenou vodorovnou řadu 5 pralinek;
- 7 bodů za každý dokončený svislý sloupec 5 pralinek;
- 10 bodů za každou barvu, od níž se vám podařilo do bonboniéry umístit 5 pralinek.



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 hnědou stranu herního plánu. Pravidla jsou stejná jako u základní hry – pokud však přemísťujete dílek z dokončené přípravné řady do bonboniéry, 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.

Speciální případ: Během fáze Plnění bonboniéry se může stát, že nemůžete z dokončené řady přemístit pralinku, která je nejvíce vpravo, na odpovídající místo bonboniéry. V takovém případě musíte ihned přemístit **všechny** pralinky z příslušné přípravné řady na podlahu (viz **Linie podlahy**).



Varianta speciálních nabídek

Na začátku každého kola zamíchejte **všech 9** nabídek modrou stranou vzhůru. Poté jich několik vyložte na stůl dle přípravy hry. Nakonec otočte náhodně vybrané nabídky v počtu **shodném** s počtem hráčů zlatou stranou speciální nabídky (SN) vzhůru. Nepoužité nabídky prozatím odložte stranou.

Partie probíhá dle běžných pravidel, ve hře je ovšem 5 různých druhů speciálních nabídek. Některé mohou ovlivnit přípravu kola a jiné jeho průběh:

SN 1. Po přípravě kola na tuto nabídku náhodně vylosujte 1 pralinku ze sáčku navíc.



SN 2. Po přípravě kola na tuto speciální nabídku přesuňte po 1 pralince uvedené barvy z obou sousedících nabídek (je-li to možné).



SN 3. Když si hráč vezme pralinky z této speciální nabídky, zbylé dílky se nepřesunou do středu stolu, ale zůstanou na místě.



SN 4. Když si hráč vezme pralinky z této speciální nabídky, zbylé dílky se nepřesunou do středu stolu. Namísto toho je hráč je libovolně rozmístí na obě sousedící nabídky za dodržení podmínky, že se pralinky jedné barvy nesmí rozdělit mezi dvě nabídky.



SN 5. Když si hráč vezme pralinky z této speciální nabídky, zbylé dílky jak obvykle umístí do středu stolu. Poté si tento hráč do konce aktuálního kola vezme tuto speciální nabídku, která se stane součástí jeho linie podlahy. Příští pralinku, která má být položena na podlahu, umístí na tuto nabídku a nezíská za ni záporné body.



TIRÁŽ

Autor: Michael Kiesling

Produkce: Sophie Gravelová

Ilustrace: Chris Quilliams, Nina Allenová

Grafický design: Nina Allenová

Redakce: Pierre-Olivier Gravel

Český překlad: Lucka Endlová,
Daniél Knápek

Vývoj:



© 2022 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



MINDOK

HRAJEME ♥ SRDCEM

Výhradní distributor
pro ČR a SR:

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



mindok.cz

[/hry.mindok](https://www.facebook.com/hry.mindok)

[/hry.mindok](https://www.instagram.com/hry.mindok)