

Vítejte v mozaikové dílničce! Usad'te se ke svému pracovnímu stolečku a vyberte si mozaiku, kterou chcete vytvořit.

Michael Kiesling

Lemonjuiceday
(Iris Wincker)

MÁME PRO VÁS
VIDEO S PRAVIDLY:



20'

2-4

5+



CÍL HRY

Sbírejte dílky z misek a pokládejte je na svou desku mozaiky.
Hráč, který jako první dokončí svou mozaiku, se stane vítězem!

HERNÍ SOUČÁSTI A PŘÍPRAVA HRY

- 1 120 dílků mozaiky a 1 látkový pytlík**
(30 červených čtverců, 30 žlutých šestiúhelníků, 30 zelených kosočtverců a 30 modrých koleček)
Všechny dílky vložte do látkového pytlíku.

- 2 Zásobník se 6 miskami**
(1 velká středová miska a 5 malých misek)
Misky ponechte ve spodní části herní krabice a krabici položte doprostřed herní plochy. Do každé **malé** misky (nikoli do velké středové misky) náhodně vyložte **přesně 5 dílků** z látkového pytlíku.

- 3 6 oboustranných desek mozaiky**
Společně se dohodněte, zda budete hrát verzi *Učedník*, nebo verzi *Mistr* (viz níže). Každý si **vezměte jednu desku mozaiky** a položte ji před sebe **stejnou** stranou vzhůru.

Nejmladší z vás se stává začínajícím hráčem.

Učedník

Pro několik prvních her, zatímco se budete s hrou seznamovat, doporučujeme, abyste hráli verzi *Učedník*.

Pravidla této verze jsou v těchto pravidlech označena zeleným rámečkem.

Mistr

Jakmile si osvojíte tajemství tvorby mozaik, budete připraveni vytvářet složitější mozaiky ve verzi *Mistr*.

Pravidla této verze jsou v těchto pravidlech označena růžovým rámečkem.

asmodee
KIDS

Verze Učedník

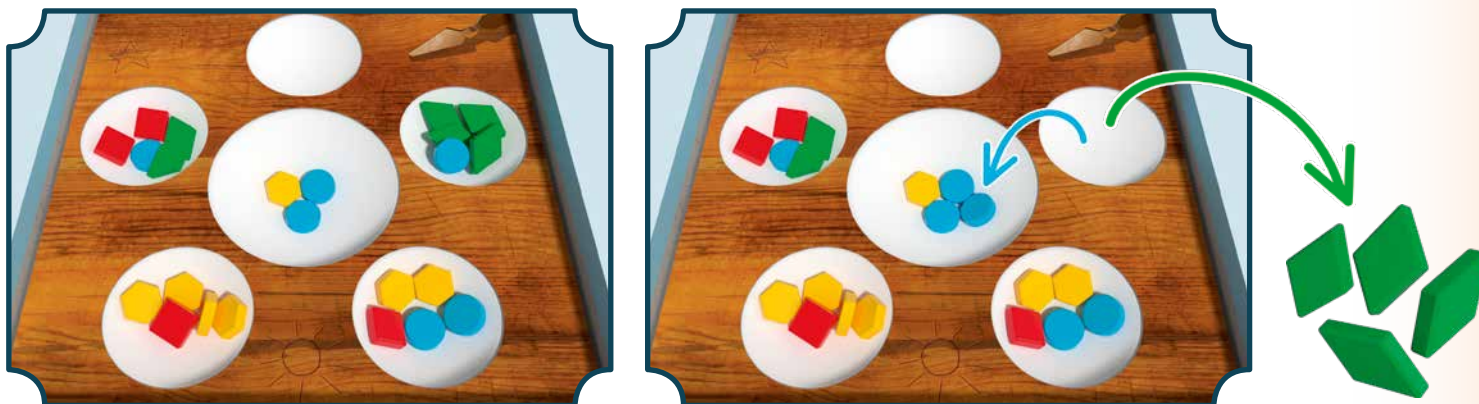
Počínaje začínajícím hráčem, a dále ve směru hodinových ručiček, se střídáte ve svých tazích.

PRŮBĚH TAHU

Ve svém tahu postupně proveďte dále uvedené akce 1 a 2:

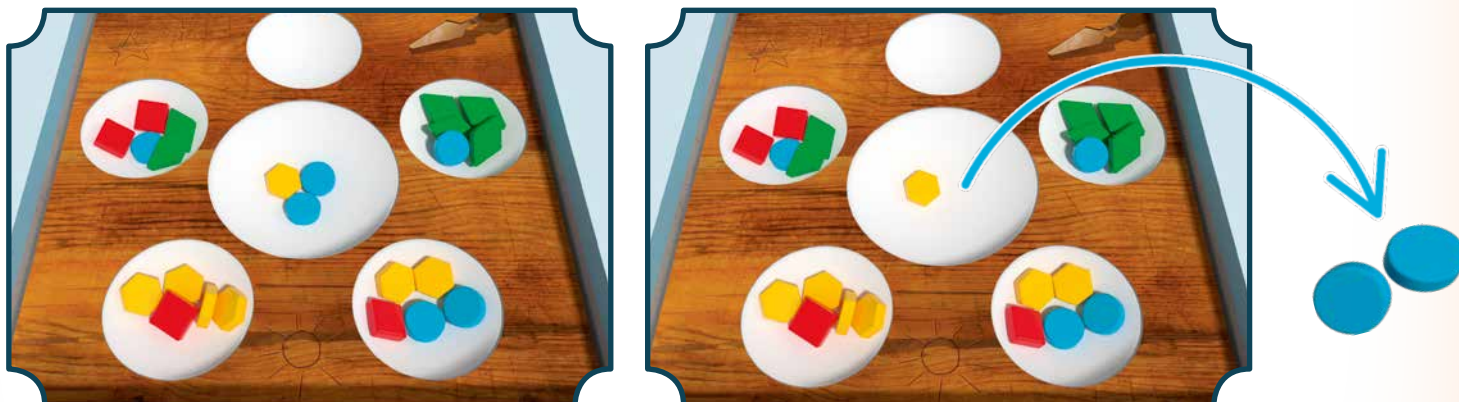
1 – DOBÍRÁNÍ DÍLKŮ

Z jedné z **malých** misek v zásobníku si vezměte **všechny dílky stejné barvy**.
Zbývající dílky z této misky přesuňte do **velké středové misky**.



NEBO

Z **velké středové misky** si vezměte **všechny dílky stejné barvy**.



2 – POKLÁDÁNÍ DÍLKŮ

Nyní položte dílky, které jste si vzali, na svou desku mozaiku na políčka odpovídající jejich tvaru.



Příklad:

David si vzal z misky 3 červené čtverce a nyní je položil na políčka pro červené čtverce na své desce mozaiky.

DŮLEŽITÉ! Máte-li příliš mnoho dílků a **nemůžete je všechny umístit** na svou desku mozaiky, postupujte následovně: **Přebytečné dílky předejte hráči po vaší levici**, který je může položit na svou desku mozaiky.

Nemůže-li tento hráč umístit všechny předané dílky, předá zbývající dílky dalšímu hráči po jeho levici a takto pokračujte dál.

Vrátí-li se některé z vašich přebytečných dílků po oběhu celého stolu zpět k vám, vyřadte je ze hry.

DOPLNĚNÍ VŠECH MISEK (je-li to nutné)

Jestliže jsou na konci tahu některého hráče všechny misky prázdné (včetně velké středové misky), doplňte každou **malou misku 5 dílky z pytlíku**.

Není-li v pytlíku dostatek dílků na doplnění všech misek, doplňte tolik misek, kolik je možné.

KONEC HRY

Jakmile jeden z hráčů zaplní všechna políčka na své desce mozaiky, stává se vítězem hry! Ostatní hráči si následně mohou, pokud chtějí, své mozaiky dokončit.

Verze Mistr

V této verzi se každá deska mozaiky skládá z několika jednotlivých **obrázků**, z nichž každý je tvořen 1 až 6 políčky.

Vedle každého obrázku se nacházejí **hvězdy** ★, které použijete při závěrečném bodování. Podaří-li se vám **obrázek do konce hry dokončit**, započítejte si všechny hvězdy u tohoto obrázku.

V této verzi doplňujte misky **podle počtu hráčů**, a to včetně prvního naplnění na začátku hry (např. ve hře tří hráčů naplníte misky celkem třikrát). Hráč, který na konci hry získal nejvíce hvězd, se stává vítězem.



PRŮBĚH TAHU

Ve svém tahu postupně proved'te dále uvedené akce **1** a **2**:

1 – DOBÍRÁNÍ DÍLKŮ

Postupujte podle pravidel jako ve verzi *Učedník*.

2 – POKLÁDÁNÍ DÍLKŮ

Položte své dílky **pouze na jeden z obrázků** na své desce mozaiky a dbejte na to, aby odpovídaly tvarům jednotlivých políček.

Dílky, které na zvolený *obrázek* nemůžete položit, předejte hráči po vaší levici, stejně jako ve verzi *Učedník*. Vráť-li se některé z vašich přebytečných dílků po oběhu celého stolu zpět k vám, vyřad'te je ze hry. Tyto dílky nesmíte položit na svou desku mozaiky.



Příklad: Ester si vzala 4 modrá kolečka. Tři z nich položila na obrázek mořského koníka na své desce mozaiky a zbývající dílek kolečka předala hráči po své levici. (Tento dílek nesmí položit na jiný obrázek na své desce mozaiky, ani tehdy, jsou-li na něm volná jiná políčka pro kolečka.)

DOPLNĚNÍ VŠECH MISEK (je-li to nutné)

Jestliže jsou na konci tahu některého z hráčů **všechny misky prázdné** (včetně velké středové misky), **jeden z hráčů, který ještě misky nenaplnil**, naplní každou malou misku 5 dílky z pytlíku.

Jsou-li **všechny misky prázdné a všichni hráči už misky jednou naplnili**, hra **končí**.

KONEC HRY

Na konci hry si všichni spočítejte počet hvězd ★, které jste získali.

Hvězdy započítejte pouze za obrázky, které jste dokončili. Nedokončené *obrázky* vám žádné hvězdy nepřinesou.

Hráč nebo hráči, kteří **na konci hry získali nejvíce hvězd, se stávají vítězi.**



Příklad: Na konci hry Ester dokončila 4 obrázky: velrybu, mořského koníka, rybu a hvězdicu. Získá $4 + 3 + 1 + 1 = 9$ hvězd. Za nedokončené *obrázky* žádné hvězdy nezíská.

PODĚKOVÁNÍ!

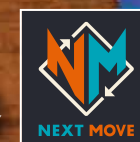
Děkujeme všem dětem, malým i velkým, které se podílely na testování této hry.

© 2026, Asmodee Group/SPACE Cow. Všechna práva vyhrazena.

Sledujte všechny novinky Asmodee Kids:

📷 📺 a na asmodeekids.com

Azul™ je hra od Michaela Kieslinga, vydaná společností



asmodee
KIDS