



AZUL

MIHAEL KISLING

LETNJI PAVILJON MINI





Početak 16. veka, kralj Manuel I je angažovao najveće portugalske zanatlije da izgrade velelepne građevine. Nakon što je završio palate Evora i Sintra, kralj je poželeo da izgradi Letnji paviljon u čast najistaknutijih članova kraljevske porodice. Za izgradnju paviljona odabrane su najtalentovanije zanatlije — čije veštine mogu da dostignu sjaj koji kraljevska porodica zaslužuje.

Nažalost, kralj Manuel I je umro pre nego što je izgradnja uopšte počela.

U društvenoj igri **Azul – Letnji paviljon Mini**, igrači se vraćaju u Portugal da ostvare zadatak koji nikada nije započet. Kao majstori zanatlije, morate koristiti najfinije materijale za izgradnju Letnjeg paviljona, uz pažljivo izbegavanje rasipanja zaliha. Samo najbolji će imati priliku da odaju počast portugalskoj kraljevskoj porodici.

POSTAVKA IGRE

1. Svaki igrač dobija **tablu za igrača (A)** i stavlja je ispred sebe, tako da je vidljiva strana sa zvezdama u boji. (Pogledajte *Varijanta 1* na strani 10 da biste igrali sa jednobojnom stranom table za igrača.) Zatim svaki igrač postavlja **marker za bodovanje (B)** na polje „5” na skali za praćenje rezultata.

2. Postavite **fabrike (C)** u krug, oko sredine stola:

- Ukoliko igra 2 igrača, postavite 5 fabrika.
- Ukoliko igra 3 igrača, postavite 7 fabrika.
- Ukoliko igra 4 igrača, postavite 9 fabrika.

Napomena: Možete da postavite fabrike u plastični okvir za putovanja.

3. Postavite **tablu zaliha (D)** pored fabrika. Zatim stavite **marker za praćenje rundi (E)** na polje za prvu rundu. Ovaj marker pokazuje trenutnu rundu, ali i džoker boju za tu rundu, što će biti objašnjeno na sledećoj strani. U prvoj rundi, ljubičasta je džoker boja.

4. Stavite 132 **pločice (F)** u **vreću**. Povucite 10 pločica iz vreće i nasumično ih postavite na **mesta za zalihe (G)** koja se nalaze na tabli zaliha.

5. Na svaku fabriku postavite po četiri nasumično izvučene pločice iz vreće. Vreću ostavite sa strane za sada.

6. Postavite **pločicu za prvog igrača (H)** na sredinu stola.

7. Postavite **magacin (I)** pored fabrika i table zaliha, tako da svaki igrač može da vodi tabelu sa bodovanjem na kraju igre.

Sve table za igrače i fabrike koje ne koristite vratite u kutiju.



CILJ IGRE

Pobednik je igrač koji na kraju igre ima najviše poena. Igra se završava posle šeste runde i završnog bodovanja.

TOK IGRE

Svaka runda se sastoji od tri faze:

Faza 1: Uzimanje pločica

Faza 2: Postavljanje pločica i dobijanje poena

Faza 3: Priprema za sledeću rundu (ova faza se preskače u poslednjoj rundi)

Najmlađi igrač počinje igru. Igra se zatim nastavlja u smeru kretanja kazaljke na satu. Svaki igrač će odigrati po nekoliko poteza u fazama 1 i 2.

DŽOKER BOJA

U svakoj rundi, jedna od šest boja je džoker boja. Marker za praćenje rundi pokazuje koja je boja džoker boja u svakoj rundi. Pločice džoker boje su veoma korisne u toj rundi pošto mogu da se koriste umesto pločica bilo koje boje.

Napomena: Ako ste uzeli pločice džoker boje, one se mogu koristiti samo kao džoker pločice u toj rundi. U narednim rundama, pločice ove boje više nisu džoker pločice, jer se džoker boja menja u svakoj rundi!



FAZA 1: UZIMANJE PLOČICA

Na svom potezu, **morate** uzeti pločice. Postoje dva načina na koje možete to da uradite:

A) Izaberite **sve pločice iste boje**, koja **nije** džoker boja u toj rundi, sa bilo koje **fabrike** i stavite ih pored svoje table za igrače. Preostale pločice sa te fabrike premestite na sredinu stola.

Ako se na fabrici koju ste odabrali nalazi barem jedna pločica džoker boje, **morate** dodatno uzeti **tačno jednu** od tih džoker pločica.

Ako se na fabrici koju ste odabrali nalaze **samo** pločice džoker boje, dozvoljeno vam je da uzmete samo **jednu** džoker pločicu.

ILI

B) Izaberite **sve pločice iste boje**, koja **nije** džoker boja u toj rundi, sa **sredine stola** stavite ih pored svoje table za igrače. Ako se na sredini stola nalazi barem jedna pločica džoker boje, **morate** dodatno uzeti **tačno jednu** od tih džoker pločica. Ako se na sredini stola nalaze **samo** pločice džoker boje, dozvoljeno vam je da uzmete samo **jednu** džoker pločicu.

Ukoliko ste prvi igrač u ovoj rundi koji uzima pločice sa sredine stola, uzmite i pločicu za prvog igrača i stavite je pored svoje table za igrače. Odmah **gubite** onoliko poena koliko ste uzeli pločica (ne računajući pločicu za prvog igrača) u **tom potezu**. Pomerite marker za bodovanje na skali bodovanja odgovarajući broj polja unazad.

Ako se vaš marker za bodovanje nalazi na polju „0“, i dalje možete da uzmete pločice sa sredine stola, a da ne izgubite još poena.

PLOČICA ZA PRVOG IGRAČA

Igrač koji ima pločicu za prvog igrača će prvi postavljati svoje pločice na svoju tablu u fazi 2 i on će započeti sledeću rundu. Ovo mu daje prednost da prvi bira pločice sa fabrike, prema uobičajenim pravilima.

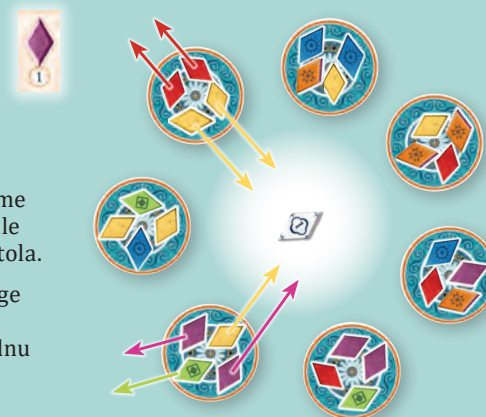
Nakon što stavite pločice koje ste uzeli pored svoje table za igrače, igra se nastavlja u smeru kretanja kazaljke na satu.

PRIMER POTEZA

U prvoj rundi, džoker boja je ljubičasta.

Kača uzima obe crvene pločice sa fabrike. Pošto na toj fabrici nema pločica džoker boje, ne može da uzme više nijednu pločicu. Zatim preostale žute pločice premešta na sredinu stola.

Marija uzima zelenu pločicu sa druge fabrike. Pošto na toj fabrici ima pločica džoker boje, ona uzima i jednu ljubičastu pločicu, a preostale dve pločice premešta na sredinu stola.



Dejan uzima tri žute pločice sa sredine stola. Dodatno uzima i jednu džoker pločicu.

Zato što je on prvi igrač koji je uzeo pločice sa sredine stola, mora da uzme i pločicu prvog igrača i pomera svoj marker za bodovanje četiri polja unazad.



Faza 1 se završava kada na sredini stola i na svim fabrikama nema više pločica. Zatim pređite na fazu 2.

FAZA 2: POSTAVLJANJE PLOČICA I DOBIJANJE POENA

Prvi igrač započinje ovu fazu. Kada dođete na red, prvo proverite da li imate **dovoljan broj pločica određene boje** pored table da biste postavili pločicu na odgovarajuće polje. Ako imate dovoljno pločica, onda stavite **tačno jednu** od ovih pločica na odgovarajuće polje na svojoj tabli. Odbacite ostale pločice koje su bile potrebne u **magacin** (pogledajte primere A i B na strani 8). Igru nastavlja sledeći igrač u smeru kretanja kazaljke na satu. Ovaj proces se ponavlja sve dok nijedan igrač ne želi ili ne bude u mogućnosti da postavi više pločica.

PRAVILA POSTAVLJANJA PLOČICA:

- Možete postavljati samo pločice koje se nalaze pored vaše table za igrača.
- Pločice možete postavljati na polja u obliku romba na svojoj tabli. Ne možete postavljati pločice na stubove, statue i prozore.
- Pločice možete postavljati samo na slobodna polja.
- Polja su organizovana u oblik zvezde. Boja zvezde ukazuje na boju pločica koje možete tu da postavite. Brojevi na poljima ukazuju na to koliko je ukupno potrebno da skupite pločica pre nego što možete da postavite **samo jednu pločicu** na to polje (pogledajte primere na strani 8). Sve ostale pločice koje su bile neophodne da se postavi ta jedna pločica se odbacuju u magacin.
- Na zvezdi u sredini table za igrača, nema ograničenja gde koju pločicu moramo da postavimo, ali svih 6 pločica moraju biti različitih boja.
- Pločice koje ne postavite tokom poteza ostaju pored vaše table.



UPOTREBA DŽOKER PLOČICA

Ako nemate dovoljno pločica ili ne želite da iskoristite sve pločice određene boje, umesto njih možete koristiti pločice trenutne džoker boje. U ovom slučaju morate imati najmanje jednu pločicu boje koju želite da postavite. Sve ostale potrebne pločice se odbacuju u magacin.

PREGLED UPOTREBE DŽOKER PLOČICA:

Džoker pločice mogu da menjaju bilo koju drugu boju pločica. U ovom slučaju, morate da ih kombinujete sa pločicom koja odgovara boji polja na koje želite da postavite pločicu. (pogledajte primere C - E na strani 8).

Džoker pločica nikada ne sme da se postavi na polje pločice čiju boju zamenjuje. Džoker pločica može da se postavi samo na polje odgovarajuće boje na tabli za igrača (na primer, ljubičasta pločica na ljubičasto polje, pogledajte primer sa desne strane).

PRIMER:

- Dejan kombinuje ljubičaste džoker pločice sa svojom zelenom pločicom i postavlja je na polje „4” zelene zvezde.
- Ako **ne kombinuje** svoje džoker pločice sa drugom bojom, može da ih koristi samo da postavi pločicu na zvezdu koja odgovara boji džoker pločica, u ovom slučaju ljubičaste.

U oba slučaja, mogao je da postavi pločicu na zvezdu u sredini table ako još uvek nije postavio pločicu te boje tamo.



BODOVANJE

Za **svaku pločicu** koju ste **postavili** na svoju tablu, osvajate 1 poen. Pomerite marker za bodovanje jedno polje unapred na skali za praćenje rezultata.

Ako postavite pločicu **pored jedne ili više povezanih pločica**, dobijate **po 1 poen za svaku od ovih pločica** (pogledajte primere B - E na strani 8). Samo polja koja su jedna pored drugih u zvezdi se računaju kao povezana polja.

Dodatni bonusi, u vidu **pločica sa table zaliha**, dobijaju se kada:

- ... postavite pločice na 4 polja koja okružuju **stub**. Odmah morate da uzmete **jednu**, bilo koju pločicu, po svom izboru.
- ... postavite pločice na 4 polja koja okružuju **statue**. Odmah morate da uzmete **dve**, bilo koje pločice, po svom izboru. Ako je moguće, obe ove pločice mogu da budu džoker pločice.
- ... postavite pločice na 2 polja koja okružuju **prozor**. Odmah morate da uzmete **tri**, bilo koje pločice, po svom izboru. Ako je moguće, sve ove pločice mogu da budu džoker pločice.



Bonus pločice koje ste dobili stavite pored svoje table.

Na kraju svog poteza, popunite prazna mesta na tabli zaliha pločicama iz vreće. Ako je vreća prazna, dopunite je svim pločicama iz magacina i nastavite da popunjavate prazna mesta.

ODUSTAJANJE

Ako ne želite ili ne možete da postavite pločice na svom potezu, morate da odustanete od daljih poteza u toj rundi. Možete da izaberete do **4 pločice** od onih pored vaše table koje ćete preneti u sledeću rundu. Postavite ih na 4 polja u uglovima svoje table. Za njih **ne** osvajate poene.

Sve pločice koje su vam preostale morate da odbacite u magacin. Za svaku odbačenu pločicu gubite po 1 poen (pogledajte primer F na strani 8).

Više ne možete da postavljate pločice u toj rundi.



PRIMER BODOVANJA

Runda 1, džoker boja je ljubičasta.

A: Kaća ima 7 plavih pločica pored svoje table, koje može iskoristiti da postavi pločicu na polje „6” plave zvezde. Da bi to uradila, ona koristi 6 plavih pločica, tako što postavlja jednu na polje „6” i odbacuje ostalih 5 pločica u magacin. Kaća osvaja 1 poen u ovom potezu. Ona može kasnije da iskoristi preostalu plavu pločicu. Zato je ostavlja pored svoje table.



B: Kaća ima 3 crvene pločice pored svoje table, koje može iskoristiti da postavi pločicu na polje „3” crvene zvezde. Ona postavlja jednu pločicu na polje „3”, a druge dve odbacuje u magacin. Za ovo ona osvaja 1 poen, jer nema drugih pločica povezanih sa ovim poljem na crvenoj zvezdi.



C: Marija ima 3 plave i 3 ljubičaste pločice pored svoje table, koje može iskoristiti da postavi pločicu na polje „6” plave zvezde. Ona postavlja jednu plavu pločicu na svoju tablu, na polje „6” i odbacuje 2 plave i 3 ljubičaste pločice u magacin. Marija osvaja 3 poena u ovom potezu jer postoje druge dve pločice povezane sa ovim poljem.



D: Marija ima 1 narandžastu, 1 zelenu i 3 ljubičaste pločice. Ona koristi 3 ljubičaste pločice kao džoker pločice i postavlja narandžastu pločicu na polje „4” narandžaste zvezde. Odbacuje 3 ljubičaste pločice i osvaja 3 poena. Marija može da zadrži zelenu pločicu za sledeću rundu, kada će zelena biti džoker boja.



E: Dejan ima 2 crvene, 2 ljubičaste i 4 zelene pločice. On postavlja jednu ljubičastu pločicu na polje „2” svoje ljubičaste zvezde i odbacuje drugu ljubičastu pločicu, osvajajući 3 poena. Preostale pločice će iskoristiti kada sledeći put dođe na potez u ovoj istoj rundi.



F: Dejan ima 4 zelene i 2 crvene pločice. On odustaje i prenosi 4 zelene pločice u sledeću rundu, u kojoj će zelena biti džoker boja. Da bi to označio postavlja ih na 4 polja u uglovima table za igrača. Odbacuje 2 crvene pločice u magacin i gubi 2 poena.



FAZA 3: PRIPREMA ZA SLEDEĆU RUNDU

Ovu fazu obavlja prvi igrač. Ako niste završili šestu rundu, on pomera marker za praćenje rundi unapred, na sledeću rundu, u kojoj će biti prvi igrač. Ako ste upravo završili šestu rundu, pređite na kraj igre (*pogledajte sledeću stranu*).



U suprotnom, postavite na svaku fabriku po 4 nove pločice koje ste nasumično izvukli iz vreće.

Ukoliko u vreći nema više pločica, dopunite je pločicama iz magacina i nastavite da postavljate pločice na fabrike. U izuzetno retkom slučaju može se desiti da nemate dovoljno pločica da dopunite sve fabrike. Započnite novu rundu bez obzira na to što ne možete da popunite sve fabrike. Postavite pločicu za prvog igrača na centar stola. Sada svi igrači uzimaju sve pločice koje su sakupili u uglovima svoje table i stavljaju ih **pored nje**.

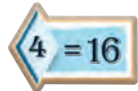
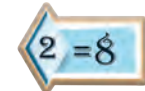
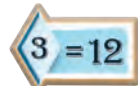
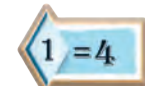
KRAJ IGRE

Igra se završava nakon šeste runde. Igrači proveravaju da li su ispunili sledeće ciljeve koji donose poene na kraju igre.

- Ako ste kompletirali **raznobojnu** zvezdu (u sredini table), osvajate 12 poena.
- Ako ste kompletirali **crvenu** zvezdu, osvajate 14 poena.
- Ako ste kompletirali **plavu** zvezdu, osvajate 15 poena.
- Ako ste kompletirali **žutu** zvezdu, osvajate 16 poena.
- Ako ste kompletirali **narandžastu** zvezdu, osvajate 17 poena.
- Ako ste kompletirali **zelenu** zvezdu, osvajate 18 poena.
- Ako ste kompletirali **ljubičastu** zvezdu, osvajate 20 poena.



- Ako ste pokrili **sve „1”**, osvajate 4 poena.
- Ako ste pokrili **sve „2”**, osvajate 8 poena.
- Ako ste pokrili **sve „3”**, osvajate 12 poena.
- Ako ste pokrili **sve „4”**, osvajate 16 poena.



Ako na kraju poslednje runde imate pločice u uglovima svoje table koje niste iskoristili, odbacite ih u magacin. Za svaku odbačenu pločicu gubite po 1 poen.

Igrač sa najviše poena je pobednik. U slučaju nerešenog rezultata, igrači dele pobedu.



VARIJANTA 1

Za malo drugačiju igru, svi igrači treba da izvade svoju tablu iz plastičnog okvira i da je okrenu na drugu stranu na kojoj se nalaze jednobojne zvezde. Zatim svi igrači vraćaju svoju tablu nazad u plastični okvir. Pravila su identična pravilima standardne varijante igre, sa sledećim izuzecima:

- Tokom igre, **vi imate izbor** koju ćete boju pločica postavljati na koju zvezdu (za svih 7 zvezda).
 - ◇ Ako pravite raznobojnu zvezdu, svih 6 pločica mora da bude **različitih boja**, kao i u standardnoj varijanti igre.
 - ◇ Ako pravite jednobojnu zvezdu, sve pločice moraju da budu **iste boje**.
- Dozvoljeno je da napravite više od jedne zvezde iste boje ili više raznobojnih zvezda. Poene za ove zvezde osvajate po standardnim pravilima.
- Imajte na umu da su brojevi na zvezdama sa druge strane table različiti u odnosu na standardnu stranu table.

VARIJANTA 2

Druga strana table zaliha ima drugačiji raspored džoker boja. Da biste zamenili redosled džoker boja, okrenite tablu zaliha u njenom plastičnom okviru. Nijedno drugo pravilo se ne menja.



Autor: Mihael Kisling
Producent: Martin Bučard
Urednici: Pijer-Olivie Gravel i Martin Roj
Ilustrator: Kris Kvilijs
Grafički dizajn: Emelin d'Aust i Adrian Harper

Studio *Next Move* želi da zahvali Stefanu Jau na saradnji prilikom dizajniranja društvene igre *Azul - Letnji paviljon Mini*.



© 2024 Plan B Games Inc.

Sva prava zadržana.

4001 F.-X.-Tessier, suite 100,
Vaudreuil-Dorion QC J7V 5V5
Canada

info@planbgames.com
www.nextmovegames.com

Nijedan deo ovog proizvoda ne sme da se proizvodi bez dozvole.
Proizvedeno u Kini.



© 2024. MIPL

Prvo srpsko izdanje.
Pridemage Games,
Josifa Runjanina 3,
21000 Novi Sad
www.drustveneigre.rs



POGLEDAJTE VIDEO SA
UPUTSTVIMA ZA IGRO!



PREGLED BODOVANJA



1 = 4

2 = 8



3 = 12

4 = 16

