

Witajcie w pracowni mozaiki! Usiądźcie przy stole i wybierzcie mozaikę, którą chcielibyście ułożyć.

Michael Kiesling

Lemonjuiceday
(Iris Wincker)

OBEJRZYJCIE
WIDEOINSTRUKCJĘ!



20'

2-4

5+



CEL GRY

Dobieraj płytki z misek i układaj je na swojej planszecie. Zwycięży osoba, która jako pierwsza wypełni swoją mozaikę!

ZAWARTOŚĆ I PRZYGOTOWANIE DO GRY

1 Woreczek i 120 płytek

Włóżcie **wszystkie** płytki (30 czerwonych kwadratów, 30 żółtych sześciokątów, 30 zielonych rombów, 30 niebieskich kół) do **woreczka**.

2 Podajnik z 6 miskami: dużą miską centralną oraz 5 małymi miskami wokół niej

Zostawcie podajnik w pudełku. Potóżcie pudełko z podajnikiem na środku stołu. Jedno z Was umieszcza po **5** losowych płytek z woreczka w każdej z małych **misek** (nie w dużej misce).

3 6 planszetek mozaik

Każda planszетка ma 2 strony: czeladnika i mistrza. **Każde z Was wybiera planszетkę**. Potóżcie swoje planszетки **przed sobą**. Wspólnie zdecydуйте, czy gracie w wariant czeladniczy czy mistrzowski (zob. poniżej). Upewnijcie się, że **wszyscy** macie planszетки odwrócone właściwą stroną do góry (odpowiadającą wybranemu przez Was wariantowi).

Grę rozpoczyna najmłodszy gracz.



Wariant czeladniczy

W pierwszych kilku rozgrywkach zalecamy wybór tego wariantu, aby łatwiej przyswoić główne zasady gry. Zasady tego wariantu zostały oznaczone zielonymi ramkami.

Wariant mistrzowski

Gdy opanujecie już podstawy, możecie spróbować swoich sił w tworzeniu bardziej złożonych mozaik. Zasady tego wariantu zostały oznaczone różowymi ramkami.

asmodee
KIDS

Wariant czeladniczy

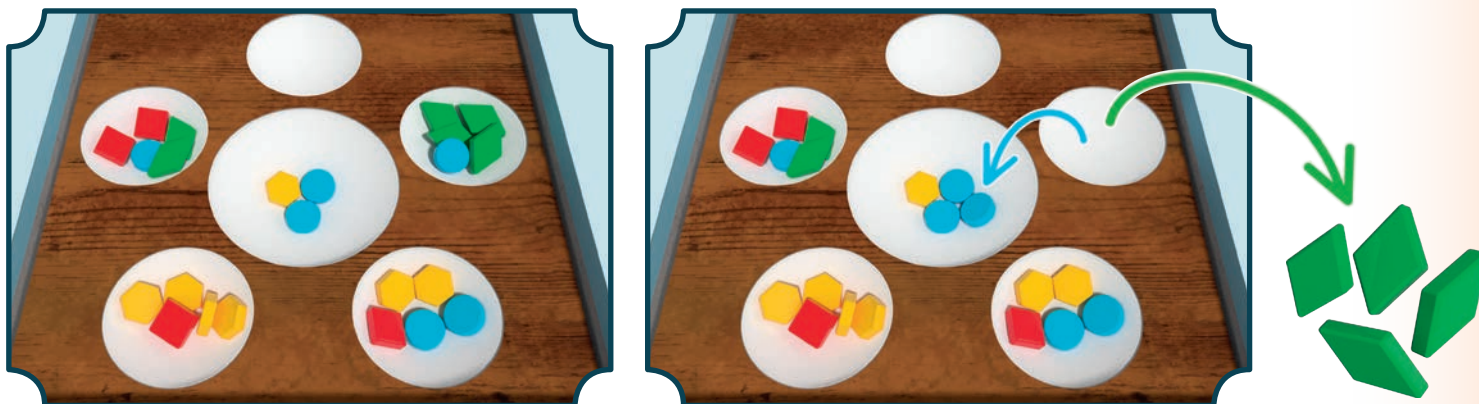
Wykonujecie tury w kolejności zgodnej z kierunkiem ruchu wskazówek zegara, zaczynając od pierwszego gracza.

PRZEBIEG TURY

W swojej turze wykonaj akcje 1 i 2 w następujący sposób:

1. WEŹ PŁYTKI

Weź **wszystkie płytki jednego koloru** z jednej dowolnej **małej** miski.
Pozostałe płytki z tej miski przenieś do **dużej** miski na **środku**.



ALBO

Weź **wszystkie płytki jednego koloru** z **dużej** miski.



2. UŁÓŻ PŁYTKI

Następnie ułóż wzięte płytki na swojej mozaice, na polach odpowiadających ich kształtom.



Przykład

Filip wziął 3 czerwone kwadraty z miski. Umieścił je na polach z czerwonymi kwadratami na swojej planszecie.

WAŻNE! Jeśli masz więcej płytek, niż jest dostępnych pasujących pól, **nie możesz umieścić nadmiarowych płytek na swojej mozaice.**

Przekaż je **graczowi po swojej lewej**. Teraz ten gracz może umieścić je na swojej planszecie. Jeśli nie może umieścić wszystkich płytek, przekazuje pozostałe graczowi po swojej lewej itd. Jeśli jakieś nadmiarowe płytki okrążą stół i wrócą do Ciebie, usuń je z gry.

UZUPEŁNIJ MISKI (gdy trzeba)

Jeśli na koniec tury wszystkie miski są puste (zarówno małe, jak i duże), **uzupełnijcie** każdą **małą miskę** 5 losowymi płytkami z woreczka.

Jeśli w woreczku nie ma wystarczającej liczby płytek, aby uzupełnić wszystkie miski, uzupełnijcie tyle misek, ile się da.

KONIEC GRY

Gracz, który jako pierwszy zakryje wszystkie pola na swojej planszecie, zostaje zwycięzcą! Pozostali gracze mogą kontynuować rozgrywkę, jeśli chcą dokończyć swoje mozaiki.

Wariant mistrzowski

W tym wariantcie każda mozaika jest podzielona na osobne **rysunki** złożone z kilku pól (od 1 do 6).

Obok każdego rysunku znajdują się **gwiazdki** ★. Na koniec gry zdobywasz odpowiednią liczbę gwiazdek za każdy **ukończony** rysunek.

W tym wariantcie uzupełniasz miski **tylko tyle razy, ilu jest graczy**. Wlicza się w to również pierwsze uzupełnienie misek na początku gry (np. rozgrywce 3-osobowej miski są uzupełniane łącznie 3 razy). Na koniec gry zwycięża gracz, który zdobył najwięcej gwiazdek.



PRZEBIEG TURY

W swojej turze wykonaj akcje 1 i 2 w następujący sposób:

1. WEŹ PŁYTKI

Obowiązują takie same zasady jak w wariantcie czeladniczym.

2. UŁOŹ PŁYTKI

Umieść płytki na **jednym** rysunku swojej mozaiki, na polach o odpowiednim kształcie. Przekaz wszystkie płytki, których nie możesz umieścić na swoim rysunku, graczowi po swojej lewej, tak jak w trybie czeladnika. Jeśli jakieś nadmiarowe płytki okrążą stół i wrócą do Ciebie, usuń je z gry. Nie możesz umieścić ich na innym rysunku swojej mozaiki.



Przykład Ala wzięła 4 niebieskie koła. Umieszcza 3 z nich na rysunku stawu na swojej planszeczce. Podaje pozostałe koło graczowi po swojej lewej. Nie może umieścić tego koła na innym rysunku swojej planszeczki, nawet jeśli ma pasujące wolne pola.

UZUPEŁNIJ MISKI (gdy trzeba)

Jeśli na koniec tury **wszystkie miski są puste** (zarówno małe, jak i duże), **jeden z graczy, który nie uzupełniał jeszcze misek**, uzupełnia każdą małą miskę **5 losowymi płytkami z woreczka**.

Jeśli **wszystkie** miski są puste, a wszyscy gracze **uzupełniali już** miski, **gra natychmiast się kończy**.

KONIEC GRY

Na koniec gry każde z Was zlicza liczbę zdobytych gwiazdek ★.

Gwiazdki zdobywasz wyłącznie za **rysunki**, które **zostały całkowicie ukończone**.

Nie otrzymujesz gwiazdek za nieukończone rysunki. Zwycięzcą zostaje **gracz, który zdobył najwięcej gwiazdek**. W przypadku remisu gracze **współdzielą zwycięstwo**.



Przykład Na koniec gry Ala ukończyła 4 rysunki: wiatrak, ptaka, staw i liść. Zdołała 4 + 2 + 1 + 1 = 8 gwiazdek. Nie zdobywa gwiazdek za nieukończone rysunki.

rebel

Tłumaczenie: Kacper Podliński
Redakcja, korekta i skład: zespół Rebel

DZIĘKUJEMY!

Dziękujemy wszystkim dzieciom, małym i dużym, które brały udział w testowaniu tej gry.

© 2026, Asmodee Group/SPACE Cow. Wszystkie prawa zastrzeżone.

Sprawdź aktualności Asmodee Kids na

oraz asmodeekids.com

Azul™ to gra, której autorem jest Michael Kiesling, a wydawcą



asmodee
KIDS