



AZUL

SUMMER PAVILION

LIBRO DE REGLAS



NEXT MOVE



A principios del siglo XVI, el rey Manuel I encargó a los mejores artesanos de Portugal la construcción de edificios grandiosos. Después de completar los palacios de Evora y Sintra, el rey buscó construir un pabellón de verano para honrar a los miembros más famosos de la familia real.

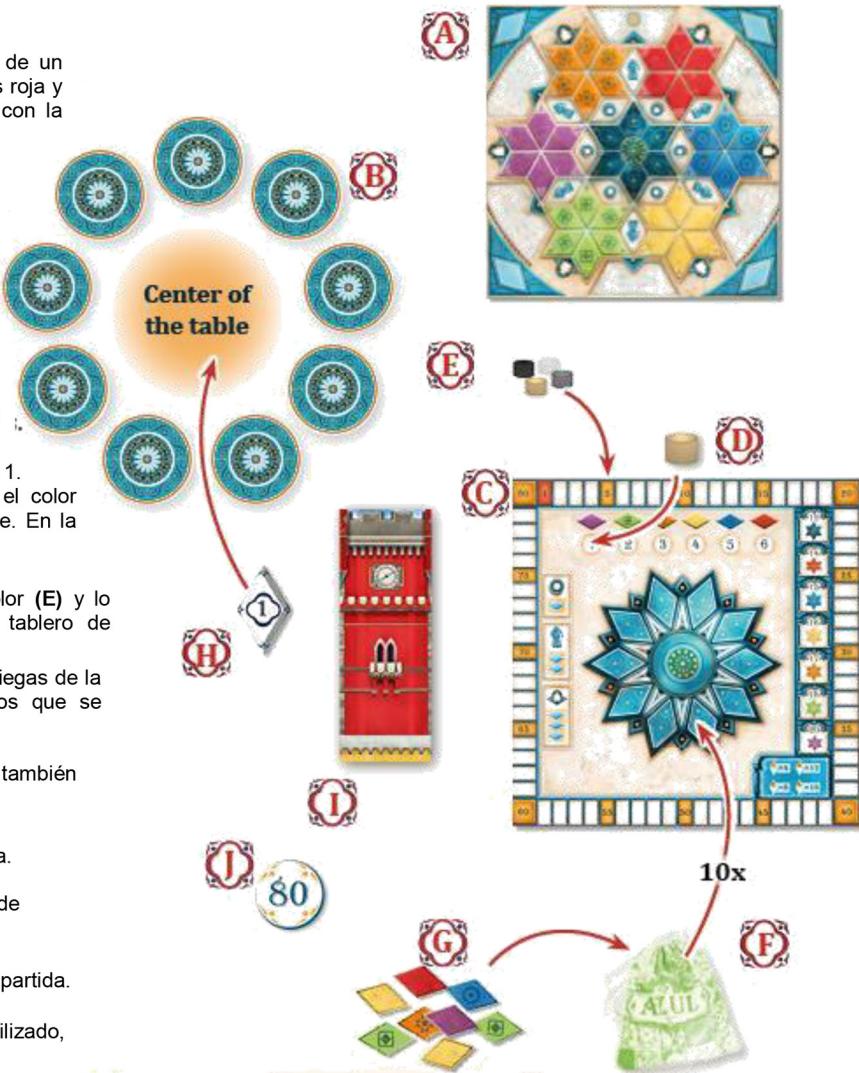
Esta construcción estaba destinada a los artesanos más talentosos, cuyas habilidades satisfacían el esplendor que merece la familia real. lamentablemente, el rey Manuel I murió antes de que comenzara la construcción.

En Azul Summer Pavilion, los jugadores regresan a Portugal para realizar la tarea que nunca comenzó. como maestro artesano, debe utilizar los mejores materiales para crear el pabellón de verano, evitando cuidadosamente el desperdicio de suministros. solo los mejores se enfrentarán al desafío de honrar a la familia real portuguesa.

CONFIGURACIÓN DEL JUEGO

1. Cada jugador elige un tablero de jugador (A) en el color de un jugador (como lo indica el círculo de color entre las estrellas roja y naranja) y lo coloca frente a ellos, de modo que el lado con la estrella de color esté boca arriba.
2. Coloque las pantallas de fábrica (B) en un círculo alrededor del centro de la mesa:
 - «En un juego de 2 jugadores: coloca 5 pantallas de fábrica.
 - «En un juego de 3 jugadores: coloca 7 pantallas de fábrica.
 - En un juego de 4 jugadores: coloca 9 pantallas de fábrica.
3. Coloque el tablero de puntuación (C) junto a las pantallas de fábrica.
4. Coloque el contador redondo (D) en el espacio para la ronda 1. El contador indica no solo la ronda actual, sino también el color salvaje de la ronda, que se explicará en la página siguiente. En la primera ronda, el púrpura es el color salvaje.
5. Cada jugador toma un marcador de puntuación en su color (E) y lo coloca en el espacio 5 de la pista de puntuación del tablero de puntuación.
6. Llene la bolsa (F) con las 132 fichas (G). Saca 10 fichas a ciegas de la bolsa y colócalas al azar en los espacios de suministros que se muestran en el centro del tablero de puntuación.
7. Llene cada pantalla de fábrica con exactamente 4 fichas también extraídas al azar de la bolsa, coloque la bolsa a un lado.
8. Coloque la ficha de jugador inicial (H) en el centro de la mesa.
9. Coloque la torre (I) entre las pantallas de fábrica y el tablero de puntuación.
10. Deje a un lado las fichas de puntos (J), se usarán durante la partida.

Devuelva a la caja cualquier tablero de jugador no utilizado, marcadores de puntuación y pantallas de fábrica.



OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el jugador con más puntos al final del juego. El juego termina después de haber jugado 6 rondas, y se ha realizado una puntuación final.

COMO SE JUEGA

Cada ronda consta de las siguientes fases:

Fase 1: Adquirir fichas

Fase 2: Juega fichas y gana puntos

Fase 3: Prepare la siguiente ronda (esta fase no es necesaria en la última ronda)

El jugador más joven comienza y el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj. Se jugarán varios turnos por ronda.

FASE 1: ADQUIERE AZULEJOS

En tu turno, debes elegir fichas. Para hacerlo tienes dos opciones:

- A) Elige todas las fichas del mismo color, que no es el color salvaje esta ronda, desde cualquier pantalla de fábrica y colóquelas junto a su tablero de jugador. Mueve las fichas restantes de este Pantalla de fábrica al centro de la mesa. Si hay uno o más mosaicos del color salvaje en la pantalla de Fábrica, también debe tomar exactamente uno de estos mosaicos salvajes. Si solo hay fichas del color salvaje en la pantalla de Fábrica que ha elegido, solo se le permite tomar una ficha salvaje.

- B) Elige todas las fichas de un color, que no es el color salvaje en esta ronda, del centro de la mesa y colócalas al lado de tu tablero de jugador. Si hay uno o más mosaicos del color salvaje en el centro de la mesa, también debe tomar exactamente uno de estos mosaicos salvajes. Si solo hay mosaicos del color salvaje en el centro de la mesa, solo puedes tomar un mosaico salvaje.

OR

Si eres el primer jugador en coger fichas del centro de la mesa tienes que coger la ficha de jugador inicial y colocar todo al lado de tu tablero de jugador. Mueves atrás tu marcador de puntuación tantos espacios como números de fichas hayas cogido en este turno, pero más atrás del número 1. Si tu marcador de puntuación ya está en el espacio 1 puedes coger fichas del centro de la mesa sin moverlo atrás.

LA PIEZA DE JUGADOR INICIAL

El jugador que tenga la ficha de jugador inicial será el primer jugador en colocar sus fichas en su tablero en la Fase 2; y comenzarán la siguiente ronda. Esto les da la ventaja de elegir primero los mosaicos de las pantallas de Fábrica, de acuerdo con las reglas normales.

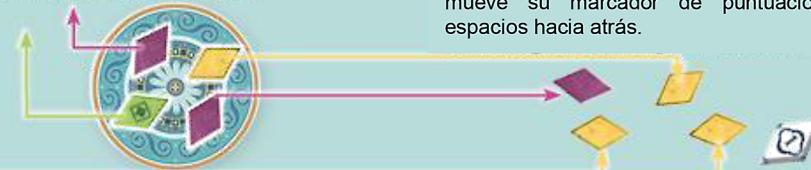
Después de colocar las fichas que has tomado al lado de tu tablero de jugador, el juego procede al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj.

EJEMPLO DE TURNO

Ina elige ambas fichas rojas de una pantalla de fábrica. Debido a que no hay fichas del color salvaje, no puede elegir ninguna otra ficha. Luego mueve las fichas amarillas restantes al centro de la mesa.



En la ronda 1, el color salvaje es el morado. Andrea toma un azulejo verde de otra pantalla de fábrica. Debido a que hay fichas del color salvaje en la pantalla, ella también toma una ficha púrpura y mueve las dos fichas restantes al centro de la mesa.



Tom recoge las tres fichas amarillas del centro de la mesa. Él también toma un azulejo salvaje. Como es el primer jugador en tomar fichas del centro de la mesa, debe también tomar la ficha de jugador inicial y mover su marcador de puntuación 4 espacios hacia atrás.

La fase 1 finaliza cuando todas las pantallas de fábrica y el centro de la tabla no contienen más mosaicos. Luego, continúe con la fase 2.

FASE 2: JUGAR Y PUNTUACIÓN AZULEJOS

El jugador inicial comienza. Cuando sea tu turno, primero comprueba que tienes el número correcto de fichas en el color necesario al lado de tu tablero de jugador para jugar en un espacio. Si tiene suficientes fichas, coloque exactamente una de estas fichas en el espacio correspondiente de su tablero de jugador.

Deseche los otros elementos necesarios en la torre (vea los ejemplos A y B). Luego, el juego pasa al siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj. Esto se repite hasta que ningún jugador desee o pueda colocar más fichas.

NORMAS PARA LA COLOCACIÓN DE AZULEJOS

- Solo puede colocar fichas de las que están junto a su propio tablero de jugador.
- Las fichas solo se pueden colocar en los espacios en forma de diamante en su tablero de jugador. No coloque azulejos sobre pilares, estatuas o ventanas.
- Solo puede colocar fichas en espacios vacíos.
- Los espacios están dispuestos en forma de estrella. El color de una estrella indica qué fichas de color se pueden colocar allí. Los números en el espacio indican el número total de fichas que se deben recolectar antes de que puedas colocar una sola ficha en ese espacio. Todas las demás fichas que se necesitaban para jugar en este espacio deben descartarse en la torre
- En la estrella en el centro del tablero del jugador, no hay restricciones sobre dónde se puede colocar cada ficha de color, pero las 6 fichas colocadas deben ser de diferentes colores.

Las fichas que no coloques durante un turno deben mantenerse junto a tu tablero de jugador.



USO DE COLOR SALVAJE

Si no tiene suficientes mosaicos, o no desea utilizar todos sus mosaicos del color necesario, puede utilizar mosaicos del color salvaje actual. En este caso, debe tener al menos una ficha del color que desea colocar. Todas las demás fichas necesarias se descartan en la torre.

SUGERENCIA SOBRE EL USO DE LOS AZULEJOS SALVAJES

Las fichas salvajes pueden reemplazar cualquier otro color elegido. En este caso, debe combinarlos con un mosaico que coincida con el color del espacio en el que desea jugar (consulte los ejemplos C y E página 5). Es posible que nunca se coloque un mosaico del color salvaje en un espacio cuyo color reemplaza. Una ficha del color salvaje solo se puede colocar en un espacio de un color coincidente en el tablero del jugador (por ejemplo, un mosaico morado en un espacio morado, vea el ejemplo a la derecha).

EJEMPLO

Tom combina uno o más mosaicos salvajes de color púrpura con su mosaico **VERDE**, y coloca el mosaico verde en el espacio "4" de la estrella verde. Si no combina sus fichas salvajes con otro color, puede usarlas para la estrella que coincide con el color de las fichas salvajes, en este caso púrpura. En ambos casos, podría haber colocado la ficha en la estrella en su tablero de jugador si este color aún no está representado allí.



PUNTUACIÓN

Por cada ficha que coloques en tu tablero recibes un punto. Mueve su marcador de puntuación un espacio hacia adelante en la pista de puntuación.

Si coloca una ficha junto a una o más fichas conectadas, recibirá un punto por cada una de estas fichas (consulte los ejemplos B-E en la página 5).

Solo los espacios que están uno al lado del otro en la estrella se cuentan como espacios conectados.

La pista de puntuación es continua.

Si pasas 80 puntos, toma una ficha de punto y colócalo frente a ti, para que puedas registrar tu número total de puntos.



Se recibe una **bonificación de puntuación adicional**, en forma de **fichas adicionales** de los **espacios de suministros** en el tablero de puntuación, cuando:

- ...Rodea los 4 espacios adyacentes de un pilar con azulejos. A continuación, debe tomar inmediatamente una ficha de su elección.
- ...Rodea los 4 espacios adyacentes de una estatua con azulejos. Luego debe tomar inmediatamente cualesquier dos fichas de su elección. Si está disponible, ambos pueden ser fichas salvajes.
- ...Rodea los 2 espacios adyacentes de una ventana con azulejos. Luego debe tomar inmediatamente las tres fichas de su elección. Si está disponible, todos estos pueden ser fichas salvajes. coloque las fichas de bonificación que recibió junto a su tablero de jugador.



Coloque las fichas de bonificación que recibió al lado de su tablero de jugador. Antes del turno del siguiente jugador, llena los espacios de suministros vacíos en el tablero de puntuación con azulejos de la bolsa. Si la bolsa está vacía, vuelva a llenarla con todas las fichas contenidas en la torre y continúe llenando los espacios vacíos.



Si no desea o no puede colocar los azulejos en su lugar, debe pasar. Puede elegir 4 fichas de las que te sobran y guardarlas para la siguiente ronda. Colóquelas en los cuatro espacios en las esquinas de su tablero de jugador. Estos no sumaran puntos. Cualquiera de los azulejos que haya dejado debe ser descartado en la torre, y pierdes 1 punto en la pista de puntuación por cada uno de los azulejos descartados (ver ejemplo F en esta página). Ya no tienes más turnos en esta ronda.

EJEMPLOS DE PUNTUACIÓN

En la ronda 1, el color salvaje es morado.

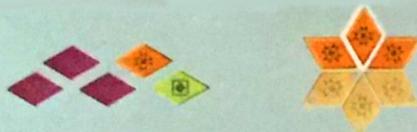
A

Ina tiene 7 fichas azules al lado de su tablero de jugador, que puede usar para jugar en el espacio '6' de su estrella azul. Para hacer esto, usa 6 fichas azules, coloca una en el espacio '6' de su estrella azul y descarta las otras 5 fichas en la torre. Inna obtiene 1 punto este turno. Puede usar la ficha azul restante más tarde.



D

Andrea tiene 1 ficha naranja, 1 verde y 3 púrpura salvaje disponibles para jugar. Ella usa las 3 fichas moradas como fichas salvajes y coloca la ficha naranja en el espacio '4' de su estrella naranja, descartando las 3 fichas moradas en la torre y anotando 3 puntos. Andrea puede decidir quedarse con el mosaico verde para la próxima ronda, cuando el verde es el color salvaje.



B

Ina tiene 3 fichas rojas al lado de su tablero de jugador, que puede usar para jugar en el espacio '3' de su estrella roja. Coloca la ficha en el espacio '3' y descarta los otros 2 en la torre. Por esto, ella obtiene 1 punto, porque no hay otras fichas conectadas a este espacio en la estrella roja.



E

Charlotte tiene 2 fichas salvajes moradas, 2 fichas rojas y 4 fichas verdes disponibles para jugar. Coloca 1 ficha púrpura en el espacio '2' de la estrella púrpura y descarta el azulejo morado, anotando tres puntos. Ella guarda sus fichas restantes para usarlas en sus otros turnos en la misma ronda.



C

Andrea tiene 3 fichas azules y 3 moradas salvajes junto a su tablero de jugador, que puede usar para jugar en el espacio '6' de su estrella azul. Coloca 1 ficha azul en su tablero de jugador en el espacio '6' y descarta las 2 fichas azules y 3 púrpuras en la torre. Andrea anota 3 puntos este turno porque hay otras 2 fichas conectadas a este espacio.



F

Charlotte tiene 4 verdes y dos rojas. Pasa y lleva las 4 fichas con ella a la siguiente ronda, en la que el verde es la ficha salvaje, colocándolas en los cuatro espacios en las esquinas de su tablero de jugador. Ella se descarta de los azulejos rojos en la torre y pierdes dos puntos.



FASE 3: PREPARACIÓN PARA LA PRÓXIMA RONDA

Esta tarea la realiza el jugador inicial. Si aún no ha alcanzado la ronda 6, avance el contador de ronda a la siguiente ronda, en la que comenzará. Si ya estás en la ronda 6, entonces ve directamente al final del juego (ver página siguiente). Llena las pantallas de Fábrica con exactamente 4 fichas nuevas cada una, tomadas al azar de la bolsa. Si la bolsa está vacía, rellénala con todas las fichas contenidas en la torre y luego continúe llenando las pantallas de fábrica. En el raro caso de que la bolsa esté vacía y no haya más fichas en la torre, comience la siguiente ronda como si las fábricas estuviesen llenas, aunque no se pudieron llenar todas las pantallas de Fábrica. Coloca la ficha de jugador inicial en el centro de la mesa. Ahora todos los jugadores mueven las fichas que han recogido en las esquinas de su tablero de jugador, colocándolas junto a su tablero de jugador.





FINAL DEL JUEGO

El juego termina después de 6 rondas. Entonces, los jugadores verifican si cumplen con los siguientes objetivos y ajustan su marcador de puntuación en consecuencia.

- Si se completa La estrella multicolor (en el centro de su tablero de jugador), obtenga 12 puntos.
- Si completó la estrella roja, obtenga 14 puntos.
- Si completó la estrella azul, obtenga 15 puntos.
- Si completó la estrella amarilla, obtenga 16 puntos.
- Si completó la estrella naranja, obtenga 17 puntos.
- Si completó la estrella verde, obtenga 18 puntos.
- Si completó la estrella púrpura, obtenga 20 puntos.



- Si cubrió todos los 1, obtenga 4 puntos.
- Si cubrió los 2, obtenga 8 puntos.
- Si cubrió los 3, obtenga 12 puntos.
- Si cubrió los 4, obtenga 16 puntos.



Después de la ronda final, si tiene fichas en los espacios en las esquinas de su tablero de jugador que no ha utilizado, deséchelas en la torre y pierda 1 punto por ficha.

Quien tenga más puntos es el ganador. En caso de empate, los jugadores comparten la victoria.

JUEGO VARIANTE

Para un juego ligeramente diferente, todos los jugadores giran su tablero de jugadores hacia el otro lado, mostrando las estrellas monocromas.

Las reglas son idénticas a las del juego normal, con las siguientes excepciones:

- Durante el juego, tienes la opción de elegir qué colores colocar en las formas de las estrellas (para las 7 estrellas).
 - Si eliges hacer una estrella multicolor, las 6 fichas deben tener un color diferente, como en el juego normal.
 - Si elige hacer una estrella de un solo color, todos los archivos deben ser del mismo color.
- Se permiten más de una estrella en un color, o más de una estrella multicolor. Recibes puntos por estas estrellas como se describe en las reglas normales.
- Tenga en cuenta que los números en las estrellas son diferentes en el otro lado del tablero del jugador.



CREDITS

Development by:



© 2019 Plan B Games Inc.

All rights reserved.

Retain this information for your records.

No part of this product may be reproduced without specific permission.

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC J0P 1P0, Canada

info@nextmovegames.com

www.nextmovegames.com

Made in China

Designer: Michael Kiesling

Producer: Sophie Gravel

Development: Peter Eggert, Katja Volk,
André Bierth, Moritz Thiele

Art Direction: Sophie Gravel

Illustration: Chris Quilliams

Graphic Design: Maryse Hébert-Lemire

Editing: Katja Volk

