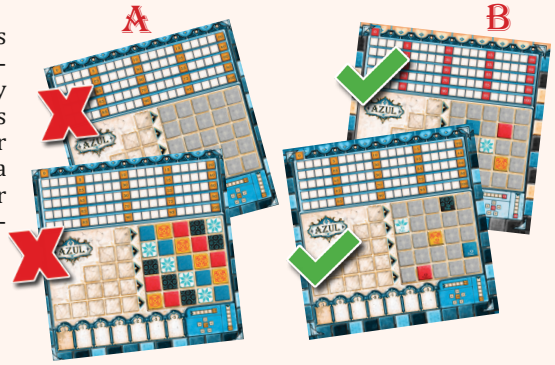
AZUL

UN JUEGO DE MICHAEL KIESLING

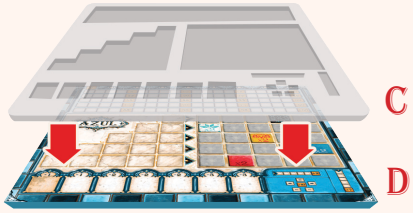
MOSAICO DE CRISTAL

Preparación

1. Intercambia todos los tableros del juego básico **(A)** por los tableros de esta expansión **(B)** y dale uno a cada jugador. Todos los jugadores deben acordar qué lado del tablero usar y, a continuación, deberán colocar el lado elegido boca arriba delante de ellos.



2. Cada jugador recibe un organizador acrílico **(C)** y lo coloca sobre su tablero **(D)** de tal manera que queden perfectamente alineados.
3. Todos los demás pasos son idénticos a los del juego básico.



Objetivo del juego

El objetivo es ser el jugador con más puntos al final de la partida. La partida termina tras la ronda en la que al menos un jugador haya completado una línea horizontal de 5 losetas consecutivas en su pared.

Cómo jugar

Las reglas son idénticas a las de la variante del juego básico: cuando mueves una loseta a la pared a partir de una línea de patrón, la puedes colocar en cualquier espacio libre en la línea horizontal correspondiente de la pared. Las losetas de cada color sólo pueden aparecer una vez en cada línea horizontal y vertical de la pared.

Entonces, ¿qué es lo que cambia?

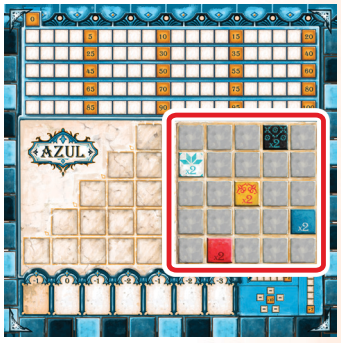
La posición de los colores de los espacios en los lados de los tableros ha cambiado y tiene sus propias características:

Lado 1

En la pared de este lado del tablero algunos de los espacios tienen un color determinado y un multiplicador (x2): sólo se pueden colocar losetas de un mismo color en estos espacios.

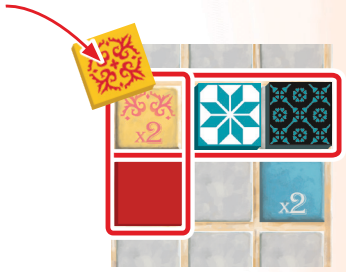
Cuando muevas una loseta a uno de estos espacios, duplica inmediatamente los puntos obtenidos.

Para ello, cuenta los puntos que proporciona la loseta como en el juego básico y luego duplica el resultado.



En este ejemplo, la colocación de la loseta amarilla en el multiplicador x2 proporciona 10 puntos:

- ***3 puntos porque la loseta amarilla pasa a formar parte de un grupo horizontal de 3 losetas enlazadas;***
- ***2 puntos más porque la loseta amarilla pasa a formar parte de un grupo vertical de 2 losetas enlazadas;***
- ***El total resultante, siguiendo las reglas del juego básico, es de 5 puntos. Al aplicar el multiplicador x2, se obtiene un total de 10 puntos.***

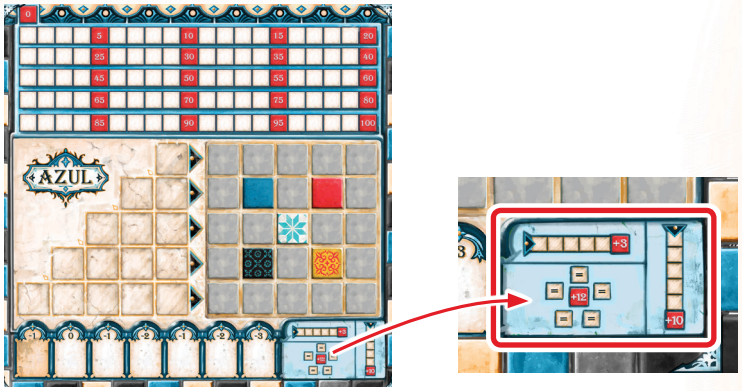


Lado 2

En la pared de este lado del tablero algunos de los espacios tienen un color determinado: sólo se pueden colocar losetas de un mismo color en estos espacios.

Los puntos adicionales que puedes obtener al final de la partida se calculan de manera diferente con respecto al juego básico:

- Ganas 3 puntos por cada línea horizontal de 5 losetas consecutivas que esté completa en tu pared.
- Ganas 10 puntos por cada línea vertical de 5 losetas consecutivas que esté completa en tu pared.
- Ganas 12 puntos por cada color del que tengas colocadas las 5 losetas en tu pared.



Final de la partida

La partida termina justo después de la fase de Alicatado en la que al menos un jugador haya completado como mínimo una línea **horizontal** de 5 losetas consecutivas en su pared.

El jugador que tenga más puntos en su contador de Puntuación gana la partida.

En caso de empate, el jugador empatado con más líneas horizontales completas gana la partida. Si continúa el empate, se comparte la victoria.

Diseño del juego: Michael Kiesling

Producción: Sophie Gravel

Desarrollo: Peter Eggert, Katja Volk, André Bierth y Moritz Thiele

Dirección artística: Sophie Gravel

Ilustraciones: Chris Quilliams

Diseño gráfico: Stéphane Vachon y Maryse Hébert-Lemire

Edición: Katja Volk

Traducción: Moisés Busanya

Desarrollado por:

NEXT MOVE

© 2020 Plan B Games Inc.

Ninguna parte de este producto podrá reproducirse sin consentimiento expreso.

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0, Canadá.

www.planbgames.com

Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Dr. Manuel Barros Borgoño 160 oficina 306, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. Fabricado en China. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas.