

AZUL

PABELLÓN DE VERANO

REGLAS



NEXT MOVE



A principios del siglo XVI, el rey Manuel I encargó a los mejores artesanos de Portugal la construcción de grandiosos edificios. Tras terminar los Palacios de Évora y de Sintra, el rey deseaba construir un Pabellón de Verano para honrar a los miembros más célebres de la familia real. Esta tarea se encomendó a los artesanos con más talento, cuyas habilidades satisfacían el esplendor que la familia real merecía.

Por desgracia, el rey Manuel I murió antes incluso de que comenzara la construcción.

En **Azul: Pabellón de Verano**, los jugadores regresan a Portugal para cumplir la tarea que nunca se inició; como maestros artesanos, tendrán que utilizar los mejores materiales para crear el Pabellón de Verano, siempre con cuidado de no desperdiciar suministros. Solo los mejores podrán hacer frente al desafío de honrar a la familia real portuguesa.

PREPARACIÓN

1. Cada jugador toma un **tablero individual (A)** de un color (el color del tablero se encuentra en el círculo coloreado entre las estrellas roja y naranja) y lo coloca frente a sí, de forma que el lado con las estrellas coloreadas quede boca arriba.
2. Coloca los **Expositores de fábrica (B)** en círculo alrededor del centro de la mesa:
 - Para partidas de 2 jugadores, coloca 5 Expositores de fábrica.
 - Para partidas de 3 jugadores, coloca 7 Expositores de fábrica.
 - Para partidas de 4 jugadores, coloca 9 Expositores de fábrica.
3. Coloca el **tablero de Puntuación (C)** al lado de los Expositores de fábrica.
4. Coloca el **marcador de Ronda (D)** en la casilla de ronda 1. Este marcador no solo indica la ronda actual, sino también el color comodín de la ronda, que se explicará en la siguiente página. En la primera ronda, el color comodín es el púrpura.
5. Cada jugador toma un **marcador de Puntos** de su color **(E)** y lo coloca en la quinta casilla del contador de Puntos del tablero de Puntuación.
6. Llena la **bolsa (F)** con las 132 **losetas (G)**. Roba 10 losetas al azar de la bolsa y colócalas aleatoriamente en los **espacios de suministro** del centro del tablero de Puntuación.
7. Llena cada Expositor de fábrica con 4 losetas de la bolsa tomadas también al azar. Deja la bolsa a un lado de momento.
8. Coloca el **marcador de Jugador Inicial (H)** en el centro de la mesa.
9. Coloca la **torre (I)** entre los Expositores de fábrica y el tablero de Puntuación.
10. Deja las **fichas de Punto (J)** a un lado, ya que se usarán durante la puntuación.

Devuelve todos los tableros individuales, marcadores de Puntos y Expositores de fábrica que no se vayan a utilizar a la caja.



OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es ser el jugador con más puntos al final de la partida. La partida termina tras 6 rondas y una puntuación final.

CÓMO SE JUEGA

Cada ronda consiste en las siguientes fases:

Fase 1: adquirir losetas.

Fase 2: jugar losetas y obtener puntos.

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

El jugador más joven comienza la partida y el turno continúa en sentido horario. Se juegan varios turnos por ronda.

FASE 1: ADQUIRIR LOSETAS

En tu turno, **debes** tomar losetas. Para ello tienes dos opciones:

A) Toma **todas las losetas del mismo color**, que **no** sea el color comodín de esta ronda, de uno de los **Expositores de fábrica** y colócalas al lado de tu tablero individual. Mueve las losetas restantes de ese Expositor de fábrica al centro de la mesa.

Si hay una o más losetas del color comodín en el Expositor de fábrica, además, **debes** tomar **una** de esas losetas comodín.

Si **solo** hay losetas del color comodín en el Expositor de fábrica que has elegido, entonces solo puedes tomar **una** loseta del color comodín.

EL COLOR COMODÍN

En cada ronda, uno de los 6 colores de las losetas será el color comodín. El contador de Rondas indica qué color se considera comodín en cada ronda. Las losetas de ese color serán de mucha utilidad durante la ronda, ya que se podrán utilizar para reemplazar losetas de cualquier otro color.

Nota: Si tienes losetas del color comodín, solo podrán usarse como losetas comodín en la ronda actual. En las rondas siguientes, las losetas de ese color ya no serán comodines, ¡el color comodín cambia cada ronda!



O BIEN

B) Toma **todas las losetas de un color**, que **no** sea el color comodín de esta ronda, del **centro de la mesa** y colócalas al lado de tu tablero individual. Si hay una o más losetas del color comodín en el centro de la mesa, además, **debes** tomar **una** de esas losetas comodín. Si **sólo** hay losetas del color comodín en el centro de la mesa, sólo puedes tomar **una** loseta del color comodín.

Si eres el primer jugador de esta ronda en tomar losetas del centro de la mesa, toma también el marcador de Jugador Inicial y colócalo al lado de tu tablero individual. Mueve tu marcador de Puntos **hacia atrás** en el contador de Puntos una cantidad de casillas igual a la cantidad de losetas que hayas cogido **este turno**, pero sin pasar de la casilla 1 . Si tu marcador de Puntos ya se encuentra en la casilla 1, puedes tomar losetas del centro de la mesa sin mover tu marcador de Puntos hacia atrás.

MARCADOR DE JUGADOR INICIAL

El jugador que tenga el marcador de Jugador Inicial será el primer jugador en colocar las losetas en su tablero en la fase 2 y comenzará la siguiente ronda. Esto le da la ventaja de ser el primero en elegir losetas de los Expositores de fábrica, de acuerdo con las reglas normales.

Después de colocar las losetas que hayas cogido al lado de tu Tablero individual, la partida continúa con el siguiente jugador en sentido horario.

EJEMPLO DE TURNO

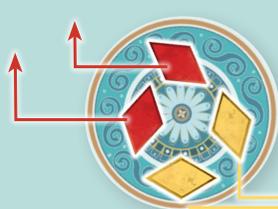
En la primera ronda, el color comodín es el púrpura.

Marta toma las 2 losetas rojas de uno de los Expositores de fábrica. Como no hay losetas del color comodín, no puede tomar ninguna otra loseta. A continuación, mueve las losetas amarillas restantes al centro de la mesa.

Andrea toma 1 loseta verde de otro Expositor de fábrica. Hay losetas del color comodín en ese Expositor, así que también toma 1 loseta púrpura y mueve las 2 losetas restantes al centro de la mesa.

Tomás toma las 3 losetas amarillas del centro de la mesa. Además, también toma 1 loseta del color comodín.

Como es el primer jugador en tomar losetas del centro de la mesa, también debe tomar el marcador de Jugador Inicial y mover su marcador de Puntos 4 casillas hacia atrás.



La fase 1 termina cuando no queden losetas en ningún Expositor de fábrica NI en el centro de la mesa. Acto seguido, comienza la fase 2.

FASE 2: JUGAR LOSETAS Y OBTENER PUNTOS

El jugador inicial comienza. Cuando sea tu turno, primero comprueba que tienes **la cantidad suficiente** de losetas del **color necesario** al lado de tu tablero individual para colocar la loseta en un espacio. Si tienes suficientes losetas, coloca **una** de esas losetas en el espacio correspondiente de tu tablero individual. Descarta las otras losetas que fueran necesarias en la **torre** (ver ejemplos A y B en la página 5). A continuación, siguiendo el sentido horario, continúa el siguiente jugador. Este paso se repite hasta que ninguno de los jugadores pueda o quiera colocar más losetas.

REGLAS DE COLOCACIÓN DE LOSETAS:

- Solo puedes colocar losetas de aquellas que se encuentren al lado de tu tablero individual.
- Las losetas solo se pueden colocar en los espacios con forma de rombo de tu tablero individual. No se pueden colocar en pilares, estatuas ni ventanas.
- Solo puedes colocar losetas en los espacios vacíos.
- Los espacios, en conjunto, forman una estrella. El color de cada estrella indica qué losetas se pueden colocar en ella. Los números de los espacios indican la cantidad total de losetas que hay que conseguir antes de poder colocar **una única loseta** en ese espacio. El resto de losetas que fueran necesarias para rellenar un espacio deben descartarse en la torre.
- La estrella del centro del tablero individual no tiene ninguna restricción de color en cuanto a dónde debe colocarse cada loseta, pero las 6 losetas colocadas deben ser de diferente color.
- Las losetas que no coloques durante un turno se quedan al lado de tu tablero individual.



USO DEL COLOR COMODÍN

Si no tienes suficientes losetas, o no quieres usar todas las losetas del color necesario que has conseguido, puedes usar losetas del color comodín actual en su lugar. En ese caso, debes tener, al menos, una loseta del color que quieres colocar. El resto de losetas necesarias se descartan en la torre.

USO DE LAS LOSETAS COMODÍN:

Las losetas comodín pueden reemplazar losetas de cualquier otro color. En ese caso, debes combinarlas con una loseta cuyo color coincida con el color del espacio en el que la quieres colocar (ver ejemplos del C al E en la página 5).

En ningún caso se puede colocar una loseta comodín en un espacio del color que esté reemplazando. Una loseta del color comodín solo se puede colocar en un espacio de su mismo color en el tablero individual. Por ejemplo, una loseta púrpura en un espacio púrpura, (ver ejemplo de la derecha).

EJEMPLO:

- Tomás **combina** una o más losetas comodín de color púrpura con su loseta verde y coloca la loseta verde en el espacio "4" de la estrella verde.
- Si **no combina** sus losetas comodín con otro color, las puede utilizar para colocarlas en la estrella del color de las losetas comodín, que, en este caso, es el púrpura. En ambos casos, podría haber colocado la loseta en la estrella del centro de su tablero individual si este color aún no se encontraba en esa estrella.



PUNTUACIÓN

Por **cada loseta** que coloques en tu tablero individual, recibes 1 punto. Mueve tu marcador de Puntos 1 casilla hacia delante en el contador de Puntos.

Si colocas una loseta **al lado de una o más losetas conectadas**, recibes **1 punto por cada una de esas losetas** (ver ejemplos del B al E en la página 5). Solo se consideran espacios conectados aquellos que se encuentren al lado de otro espacio dentro de una misma estrella.

El contador de Puntos es continuo, por lo que, si pasas de los 80 puntos, toma una ficha de 80 Puntos y ponla frente a ti, de forma que puedas registrar la cantidad total de puntos que tienes.



Se recibe una **bonificación de puntuación adicional**, en forma de **losetas adicionales** de los **espacios de suministro** del tablero de Puntuación, cuando:

- ... rodeas con losetas los 4 espacios adyacentes a **un pilar**. En ese caso, debes tomar inmediatamente **una** loseta cualquiera a tu elección.
- ... rodeas con losetas los 4 espacios adyacentes a **una estatua**. En ese caso, debes tomar inmediatamente **dos** losetas cualesquiera a tu elección. Si están disponibles, ambas pueden ser losetas comodín.
- ... rodeas con losetas los 2 espacios adyacentes a **una ventana**. En ese caso, debes tomar inmediatamente **tres** losetas cualesquiera a tu elección. Si están disponibles, todas ellas pueden ser losetas comodín.



Coloca las losetas de bonificación que hayas obtenido al lado de tu tablero individual.

Antes del turno del siguiente jugador, los espacios de suministro del tablero de Puntuación que estén vacíos se rellenan con losetas de la bolsa. Si la bolsa está vacía, rellénala con todas las losetas que haya en la torre y continúa hasta llenar los espacios vacíos.

PASAR

Si no quieres o no puedes colocar losetas en tu turno, debes pasar. Puedes elegir hasta **4 losetas** de aquellas que se encuentren al lado de tu tablero individual y quedártelas para la siguiente ronda. Colócalas en los cuatro espacios de las esquinas de tu tablero individual. Estas losetas **no** puntúan. Cualquier otra loseta que quede se debe descartar en la torre, y pierdes 1 punto en el contador de Puntos por cada una de esas losetas descartadas (ver ejemplo F más abajo). No puedes jugar más turnos en esta ronda.

EJEMPLOS DE PUNTUACIÓN

En la ronda 1, el color comodín es el púrpura.



A

Marta tiene 7 losetas azules al lado de su tablero individual, que puede utilizar para colocar una de ellas en el espacio "6" de su estrella azul. Para ello, utiliza 6 losetas azules, colocando 1 en el espacio "6" de su estrella azul y descartando las otras 5 losetas en la torre.

Marta consigue 1 punto en este turno.

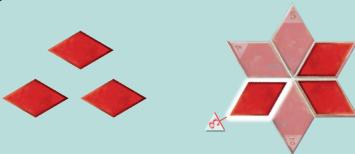
Puede usar la loseta azul restante más adelante, así que la deja al lado de su tablero individual.



B

Marta tiene 3 losetas rojas al lado de su tablero individual, que puede utilizar para colocar una de ellas en el espacio "3" de su estrella roja, por lo que coloca 1 loseta en el espacio "3" y descarta las otras 2 en la torre.

Por esto, consigue 1 punto, ya que no hay otras losetas conectadas a este espacio en la estrella roja.



C

Andrea tiene 3 losetas azules y 3 losetas comodín de color púrpura al lado de su tablero individual, y las puede utilizar para colocar una de ellas en el espacio "6" de su estrella azul.

Coloca 1 loseta azul en el espacio "6" de la estrella azul de su tablero individual y descarta 2 losetas azules y 3 losetas comodín de color púrpura en la torre.

Como hay otras 2 losetas conectadas a ese espacio, Andrea consigue 3 puntos en este turno.



D

Andrea tiene 1 loseta naranja, 1 loseta verde y 3 losetas comodín de color púrpura con las que jugar. Utiliza las 3 losetas púrpuras como losetas comodín y coloca la loseta naranja en el espacio "4" de su estrella naranja, descartando 3 losetas púrpuras en la torre y obteniendo 3 puntos.

Andrea puede decidir quedarse con la loseta verde para la próxima ronda, ya que el verde será el color comodín.



E

Carlota tiene 2 losetas comodín de color púrpura, 2 losetas rojas y 4 losetas verdes con las que jugar.

Coloca 1 loseta púrpura en el espacio "2" de su estrella púrpura y descarta la otra loseta púrpura, obteniendo 3 puntos.

Se queda con las losetas restantes para usarlas en sus otros turnos de la misma ronda.



F

Carlota tiene 4 losetas verdes y 2 losetas rojas.

Pasa y se queda con las 4 losetas para la siguiente ronda, en la que el verde será el color comodín, colocándolas en los cuatro espacios de las esquinas de su tablero individual.

Descarta las 2 losetas rojas en la torre y pierde 2 puntos en el contador de Puntos.



FASE 3: PREPARAR LA SIGUIENTE RONDA

Esta tarea la lleva a cabo el jugador inicial.

Si los jugadores aún no han llegado a la ronda 6, el jugador inicial avanza el marcador de Ronda a la casilla de la siguiente ronda, en la que será el primero en jugar. Si los jugadores ya han llegado a la ronda 6, ve directamente al final de la partida (ver página siguiente).

Luego llena cada uno de los Expositores de fábrica con 4 losetas robadas al azar de la bolsa. Si la bolsa está vacía rellénala con todas las losetas que haya en la torre y, a continuación, llena los Expositores de fábrica.

En el extraño caso de que la bolsa esté vacía y no haya más losetas en la torre, empieza la nueva ronda de forma habitual, aunque no todos los Expositores de fábrica estén llenos.

Coloca el marcador de Jugador Inicial en el centro de la mesa.

Ahora, todos los jugadores mueven cualquier loseta que hayan dejado en las esquinas de su tablero individual y las colocan **al lado** de su tablero individual.



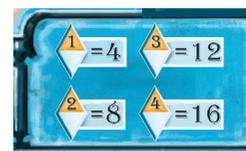
FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina tras la sexta ronda. A continuación, los jugadores comprueban si han cumplido alguno de los siguientes objetivos, en cuyo caso, ajustan sus marcadores de Puntos:

- Si has completado la estrella **multicolor** (la que se encuentra en el centro del tablero individual), obtienes 12 puntos.
- Si has completado la estrella **roja**, obtienes 14 puntos.
- Si has completado la estrella **azul**, obtienes 15 puntos.
- Si has completado la estrella **amarilla**, obtienes 16 puntos.
- Si has completado la estrella **naranja**, obtienes 17 puntos.
- Si has completado la estrella **verde**, obtienes 18 puntos.
- Si has completado la estrella **púrpura**, obtienes 20 puntos.



- Si has cubierto **todos los 1**, obtienes 4 puntos.
- Si has cubierto **todos los 2**, obtienes 8 puntos.
- Si has cubierto **todos los 3**, obtienes 12 puntos.
- Si has cubierto **todos los 4**, obtienes 16 puntos.



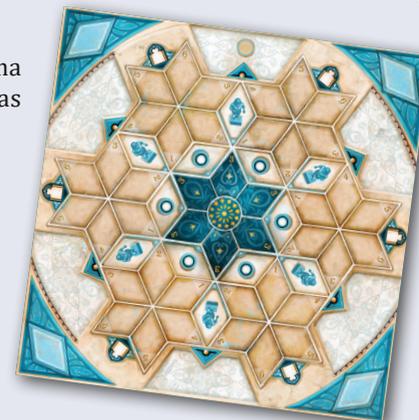
Después de la ronda final, si quedan losetas en los espacios de las esquinas de los tableros individuales que no se hayan utilizado, se descartan en la torre y se pierde 1 punto por cada loseta.

El jugador que tenga más puntos es el ganador. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

VARIANTE DE JUEGO

Para partidas ligeramente diferentes, todos los jugadores deben darle la vuelta a su tablero individual, de forma que queden boca arriba las estrellas monocromáticas. Las reglas son las mismas de una partida habitual, con las siguientes excepciones:

- Durante la partida, tienes la **opción** de elegir qué colores colocas en las estrellas (para las 7 estrellas).
 - ◊ Si eliges hacer una estrella multicolor, las 6 losetas deben ser de **diferente color**, como en una partida normal.
 - ◊ Si eliges hacer una estrella de un único color, todas las estrellas deben ser del **mismo color**.
- Se pueden hacer varias estrellas del mismo color, o más de una estrella multicolor. Los puntos que se reciben por esas estrellas son los mismos que en las reglas habituales.
- Hay que tener en cuenta que los números en los espacios de las estrellas son diferentes a los del lado coloreado del tablero individual.



CRÉDITOS

Desarrollado por:



© 2020 Plan B Games Inc.
Todos los derechos reservados.
Conserve esta información para futuras consultas.
Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin el consentimiento expreso.
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0,
Canadá

www.planbgames.com

Fabricado en China.

Diseño del juego: Michael Kiesling

Productora: Sophie Gravel

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

Dirección artística: Sophie Gravel

Ilustraciones: Chris Quilliams

Diseño gráfico: Maryse Hébert-Lemire

Edición: Katja Volk

Traducción: Luis Álvarez Dato

Revisión: Sara Rodríguez Rodríguez

