AZUL

UN JUEGO DE MICHAEL KIESLING

JARDÍN DE LA REINA

REGLAS

AZUL
UN JUEGO DE MICHAEL KIESLING

JARDÍN DE LA REINA

El rey Manuel I ha encargado a los mejores diseñadores de jardines de Portugal que construyan el jardín más extraordinario para su esposa, la reina María de Aragón.

En Azul: Jardín de la reina, *los jugadores tendrán que diseñar un magnífico jardín para la esposa del rey, con plantas, árboles y elementos decorativos.*

Usando mecánicas de juego innovadoras, firma de la serie Azul, *los jugadores tendrán que elegir minuciosamente losetas de colores para decorar su jardín. Solo los mejores diseñadores de jardines florecerán y obtendrán la complacencia de la Reina.*

PREPARACIÓN

1. Cada jugador elige un color y recibe:
   - 1 **tablero de Jardín (A)** que colocará frente a sí,
   - 1 **Almacén (B)** que dejará junto a su tablero de Jardín,
   - 1 **tablero de Fuente (C)** que pondrá en el centro de su jardín,
   - 3 **comodines (D)** para las casillas vacías de su Almacén.
2. Coloca el **tablero de Puntuación (E)** con el icono central visible en el centro de la mesa. Monta el **disco giratorio (F)** y ponlo en su posición inicial. Pon el **marcador de Evaluación (G)** en la parte superior de la pista de Evaluación.
3. Cada jugador toma un **marcador de Puntuación (H)** de su color y lo coloca en la casilla «15» del *contador de Puntos.*
4. Llena la **bolsa (I)** con las 108 **losetas (J)**.
5. Mezcla las 36 **Expansiones de jardín** y forma 4 *pilas de ronda* bocabajo según el número de jugadores:
   - Para partidas de 2 jugadores, coloca 5 Expansiones de jardín en cada pila.
   - Para partidas de 3 jugadores, coloca 7 Expansiones de jardín en cada pila.
   - Para partidas de 4 jugadores, coloca 8 Expansiones de jardín en cada pila.

   Forma el *área de exhibición* colocando la **pila de la primera ronda (K)** en el centro de la mesa. Coloca las tres siguientes pilas de ronda **(L)** en fila, a un lado del tablero de Puntuación.

   Llena la Expansión de jardín superior de la pila de la primera ronda con exactamente 4 losetas sacadas al azar de la bolsa (las casillas de esa Expansión de jardín no se usan en este momento).
6. Forma un *suministro* apilando las Expansiones de jardín restantes; coloca la pila de suministro al lado de la fila de pilas de ronda y pon la **ficha de Escudo (M)** encima.
7. Coloca el **marcador de Jugador inicial (N)** en el área de exhibición.
8. Coloca la **Torre (O)** al lado del tablero de Puntuación y pon los **comodines (P)** al lado.
9. Deja las **fichas de Puntos (Q)** a un lado, ya que no se usarán hasta la puntuación.

Devuelve a la caja los tableros de Jardín, Almacenes, tableros de Fuente y marcadores de Puntuación que no se vayan a usar.

OBJETIVO DEL JUEGO

La partida dura 4 rondas, y el objetivo es crear el jardín más hermoso colocando patrones y colores para conseguir puntos y lograr la victoria.

Patrón
Los 6 patrones con los que podrás decorar tu jardín son el corazón del juego.
Los patrones están distribuidos a partes iguales entre los 6 colores del juego.
Cada patrón tiene un valor asociado que indica un coste y una cantidad de puntos .
El diseño de los patrones permite recordar el valor de cada uno de ellos. Por ejemplo: el pájaro tiene 2 alas; hay 3 mariposas, la flor tiene 4 pétalos, etc.

Hexágono
Este término hace referencia a cualquier combinación compuesta por un patrón y un color. Un hexágono puede ser una loseta o encontrarse en una Expansión de jardín.

CÓMO JUGAR

Cada ronda consta de las 3 siguientes fases:

Fase 1: Acciones de los jugadores (hasta que todos los jugadores hayan pasado).

Fase 2: Puntuación (4 veces por partida).

Fase 3: Preparación de la siguiente ronda (esta fase no se lleva a cabo en la última ronda).

Cada ronda comienza con el jugador inicial. En el caso de la primera ronda, el jugador más joven será el jugador inicial.

FASE 1: ACCIONES DE LOS JUGADORES

En tu turno, elige una de las siguientes acciones:

A) Adquirir losetas y Expansiones de jardín

B) Colocar una loseta

C) Colocar una Expansión de jardín

D) Pasar

La fase 1 continúa en sentido horario hasta que todos los jugadores hayan pasado.

A) ADQUIRIR LOSETAS Y EXPANSIONES DE JARDÍN

Elige un patrón o un color del área de exhibición siguiendo una de las siguientes opciones:

- toma TODAS las losetas y Expansiones de jardín del **patrón** elegido, pero de **diferentes colores**, **O BIEN**
- toma TODAS las losetas y Expansiones de jardín del **color** elegido, pero de **diferentes patrones**.

Si 2 o más de los hexágonos que elijas son idénticos, solo puedes tomar 1 de ellos (a tu elección).

Debes colocar todas las losetas y Expansiones de jardín que adquieras en tu Almacén. La cantidad de casillas del Almacén es limitada: 12 para las losetas y 2 para las Expansiones de jardín. Si no tienes suficientes casillas en tu Almacén para los hexágonos elegidos, no puedes elegir esa opción.

- Si tomas al menos 1 loseta **de** la pila de ronda actual:
  - » Retira la Expansión de jardín de la parte superior de la pila de ronda junto con las losetas restantes que haya sobre ella y coloca esa Expansión de jardín directamente sobre la mesa, al lado de la pila de ronda actual para ampliar el área de exhibición.
  - » Luego, rellena la Expansión de jardín de la parte superior de la pila de ronda con exactamente 4 losetas sacadas de la bolsa al azar.
- Además, si 1 o más Expansiones de jardín del área de exhibición están **vacías** (no hay losetas sobre ellas), pon las Expansiones de jardín vacías bocarriba. Al hacerlo, esas Expansiones de jardín mostrarán un pabellón en el centro y un hexágono. A partir de ese momento, esas Expansiones de jardín estarán disponibles para los jugadores.

EJEMPLO

Miguel juega en primer lugar y elige tomar losetas y Expansiones de jardín. Sus opciones son las siguientes:

- tomar todos los hexágonos del mismo color (por ejemplo, todas las losetas azules), **O BIEN**
- tomar todos los hexágonos con el mismo patrón (por ejemplo, todas las losetas de pájaro).

Miguel elige llevarse los hexágonos azules. Toma las 3 losetas azules y las coloca en casillas vacías de su Almacén. Como ya ha tomado losetas de la pila de ronda, tiene que colocar la Expansión de jardín al lado de la pila en el área de exhibición y dejar la loseta de pájaro restante sobre ella. A continuación, Miguel rellena la primera Expansión de jardín de la parte superior de la pila con exactamente 4 losetas de la bolsa.

Ahora es el turno de Ana, que también elige adquirir hexágonos. Elige las losetas de pájaro, pero solo puede tomar 1 de las 2 losetas amarillas de pájaro. Decide tomar la loseta amarilla de pájaro de la Expansión de jardín en la que solo hay 1 loseta.

Como se lleva la loseta verde de pájaro, aparta la Expansión de jardín de la parte superior para ampliar el área de exhibición y, a continuación, rellena la pila.

Por último, coloca bocarriba la Expansión de jardín vacía y termina su turno.

En un turno posterior, un jugador puede tomar la Expansión de jardín bocarriba si su elección incluye el patrón de árbol o el color verde claro.

B) COLOCAR UNA LOSETA

Elige una loseta de tu Almacén y paga su coste para colocarla en tu jardín.

Pagar un coste:

Todos los patrones que aparecen en losetas o en Expansiones de jardín tienen su propio coste de colocación, indicado en la parte superior de tu tablero de Jardín.

Pagas el coste descartando **de tu Almacén** esa cantidad de losetas y/o Expansiones de jardín, teniendo en cuenta que en el pago se incluye la loseta o la Expansión de jardín que has elegido colocar. Los hexágonos descartados tienen que mostrar:

- el **mismo patrón**, pero de **colores diferentes**, que la loseta o la Expansión de jardín que quieras colocar, **O BIEN**
- el **mismo color**, pero con **patrones diferentes**, que la loseta o la Expansión de jardín que quieras colocar.

Coloca las losetas descartadas en la Torre. Devuelve las Expansiones de jardín descartadas bocabajo a la parte inferior del suministro.

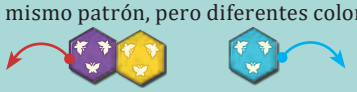
Pagar con comodines:

Si no tienes suficientes losetas y/o Expansiones de jardín del patrón o del color requerido en tu Almacén, o si no quieres usarlos, puedes completar el pago con comodines.

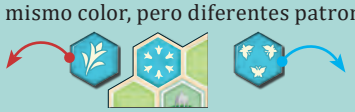
En este caso, tienes que tener, como mínimo, el hexágono que quieras colocar, ya que no puedes colocar comodines en tu jardín. Por cada uno de los hexágonos que necesites, puedes descartar 1 comodín. Devuelve los comodines descartados al suministro.

Miguel quiere colocar una loseta azul de mariposa en su jardín. El coste de colocar una mariposa es de 3. Además de la loseta azul de mariposa que quiere colocar en su jardín, Miguel tiene que descartar otros 2 hexágonos de su Almacén.

✓ mismo patrón, pero diferentes colores



✓ mismo color, pero diferentes patrones

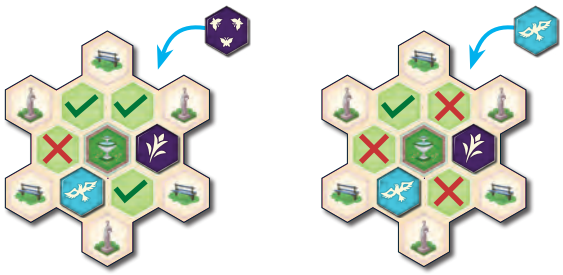


✓ comodín(es) para reemplazar cualquier hexágono

✗ no puede haber hexágonos idénticos

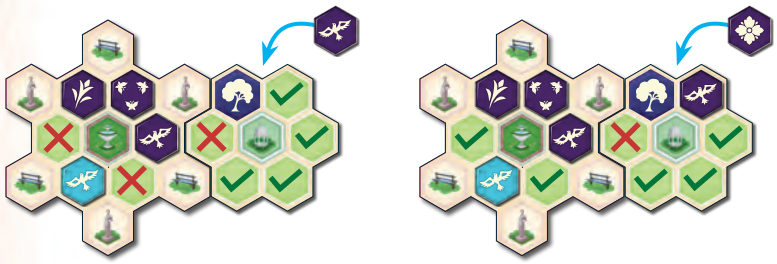
Tienes que colocar la loseta elegida en una casilla libre (es decir, no ocupada por un hexágono o un elemento de jardín) de tu jardín:

- sin hexágonos adyacentes, **O BIEN**
- adyacente a 1 o más hexágonos. En este caso, el patrón **o** el color de la loseta tiene que ser el mismo que **al menos 1** de los hexágonos adyacentes, pero sin ser idéntica.

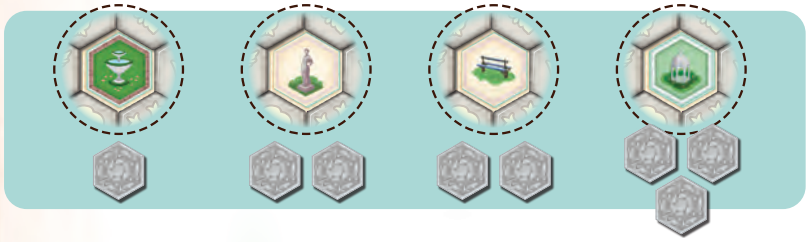


Un **grupo** está formado por al menos 2 hexágonos de patrón idéntico **o** de color idéntico, **pero no ambos**, que estén adyacentes. Un hexágono puede formar parte de un grupo por su patrón y formar parte de otro grupo por su color.

Nota: Independientemente de si se trata del hexágono que estás colocando o de si estás conectando hexágonos, **no puedes** crear ni ampliar un grupo que vaya a contener 2 hexágonos idénticos (mismo patrón y color).



Si rodeas completamente una fuente, una estatua, un banco o un pabellón, recibes comodines del suministro según el elemento rodeado. Debes colocar estos comodines en tu Almacén de inmediato. Si no tienes suficientes casillas en tu Almacén, pierdes los comodines que no puedas colocar. Los comodines son ilimitados, por lo que, si no quedan comodines en el suministro, utiliza cualquier sustituto adecuado.



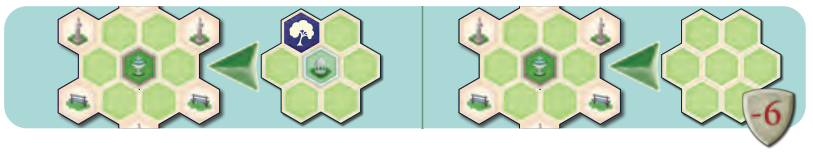
Nota: En cualquier momento durante la partida, si no quedan suficientes losetas en la bolsa para rellenar una Expansión de jardín, devuelve todas las losetas de la Torre a la bolsa. Si, aun así, no hay suficientes losetas en la bolsa, la partida continúa con menos losetas o incluso sin losetas en la pila. En este último caso, todas las Expansiones de jardín **vacías** de la pila de ronda actual se colocan bocarriba en el área de exhibición.

C) COLOCAR UNA EXPANSIÓN DE JARDÍN

Las Expansiones de jardín proporcionan 5 o 7 casillas adicionales para losetas:

- elige una Expansión de jardín **de tu Almacén** y paga su coste (*ver página 4 para más detalles sobre pagar un coste*), **O BIEN**
- toma una Expansión de jardín **bocabajo** (que proporciona 7 casillas libres) del suministro gastando exactamente 6 puntos del contador de Puntos (la puntuación de un jugador no puede ser negativa).

Coloca la Expansión de jardín elegida en una zona de expansión libre alrededor de tu tablero de Fuente. Puedes orientarla como quieras, pero debes colocarla siguiendo las mismas reglas de colocación que con las losetas (*ver columna de la izquierda*).



D) PASAR

Puedes pasar si no quieres adquirir o colocar más hexágonos, y **tienes que** pasar si no puedes llevar a cabo ninguna de las acciones anteriores. Si pasas, puedes descartar cualquier cantidad de hexágonos de tu Almacén y puntuar los valores de todos los hexágonos descartados **como puntos negativos**.

El primer jugador que pase recibe el marcador de Jugador inicial y mueve hacia atrás su marcador de Puntuación una casilla en su contador de Puntos. Una vez que pases, ya no puedes jugar más turnos durante el resto de la fase 1. Cuando todos los jugadores hayan pasado, termina la fase 1.

FASE 2: PUNTUACIÓN

Comenzando por el jugador inicial, cada jugador calcula su puntuación de ronda. El disco giratorio indica los 3 patrones o colores que se puntúan en la ronda. Por cada hexágono de tu jardín que coincida con el patrón o con el color que indique el disco giratorio, obtienes una cantidad de puntos. Puedes obtener puntos por el mismo hexágono dos veces (por su patrón y por su color). A continuación, cada jugador obtiene 1 punto por cada **pabellón visible** en su jardín. Cuando todos los jugadores hayan terminado de calcular su puntuación, termina la fase 2.

El contador de Puntos es continuo; utiliza las fichas de Puntos de tu color para llevar correctamente el total.

FASE 3: PREPARACIÓN DE LA SIGUIENTE RONDA

Mueve el disco giratorio en sentido horario hasta la siguiente posición indicada por las líneas del tablero. En el área de exhibición, descarta en la Torre todas las losetas restantes de las Expansiones de jardín bocabajo y devuelve al suministro todas las Expansiones de jardín restantes poniéndolas bocabajo si es necesario.

Coloca la siguiente pila de ronda en el área de exhibición y rellena la parte superior de esa pila con exactamente 4 losetas de la bolsa al azar.

El jugador inicial coloca el marcador de Jugador inicial en el área de exhibición cerca de la siguiente pila de ronda y comienza a jugar la nueva ronda.

FINAL DE LA PARTIDA

La partida termina una vez que todos los jugadores hayan pasado en la cuarta ronda. Lleva a cabo una puntuación de «fin de ronda» de forma habitual y, a continuación, la puntuación final.

PUNTUACIÓN FINAL

Cada jugador vacía su Almacén. Cada comodín restante otorga 1 punto. Por **cada** loseta o Expansión de jardín restante, resta puntos en función del patrón que aparezca en ella (árbol = **-1**, pájaro = **-2**, etc.).

A continuación, el marcador de Evaluación se mueve al primer espacio de la pista de Evaluación (un hexágono azul). Esta pista muestra los 6 colores, seguidos de los 6 patrones. Siguiendo la pista de arriba abajo, se evalúa cada color y, a continuación, se evalúa cada patrón.

Cada jugador puntúa todo **grupo de al menos 3 hexágonos** que coincida con el espacio actual en el que se encuentre el marcador de Evaluación. No hay límite para la cantidad de grupos que un jugador puede puntuar con la misma evaluación. Un grupo se puntúa calculando los puntos por cada hexágono individual, en función de su patrón (*ver los valores en el lado derecho del tablero de Puntuación*).

Además, obtienes 6 puntos de bonificación adicionales por cada grupo de 6 hexágonos.

Una vez calculadas las puntuaciones finales, el jugador que haya conseguido más puntos es el ganador. En caso de empate, los jugadores empatados comparten la victoria.

Variante de juego

Para partidas diferentes, dale la vuelta al tablero de Puntuación de forma que el icono central quede visible y monta el disco giratorio en ese lado del tablero durante la preparación. Las reglas son las mismas que para una partida normal, con las siguientes excepciones:

» Los patrones se puntúan de manera diferente en la fase 2.

» Se obtienen más puntos de bonificación adicionales por los grupos al calcular la puntuación final.

Ejemplo de puntuación final

Miguel calcula su puntuación final y ajusta su marcador de Puntuación en su contador de Puntos:

Miguel comienza por su Almacén:

A continuación, puntúa su jardín:

CRÉDITOS

© 2021 Plan B Games Inc. Todos los derechos reservados.

Desarrollado por:
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC J0P 1P0, Canadá
info@planbgames.com | **www.planbgames.com**

Ninguna parte de este producto puede reproducirse sin consentimiento expreso. Conserve esta información para futuras referencias.
Fabricado en China. Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Conserve esta información para su referencia. Los componentes de la caja pueden variar de los mostrados. ATENCIÓN: No apropiado para niños menores de 3 años por contener piezas pequeñas. Peligro de Asfixia.

Diseño del juego: Michael Kiesling
Producción: Sophie Gravel
Desarrollo: Martin Bouchard, André Bierth, Moritz Thiele, Anh Tú Tran
Dirección: Sophie Gravel
Ilustraciones: Chris Quilliams
Diseño gráfico: Tarek Saoudi, Nina Allen
Modelado 3D: Tarek Saoudi
Editing: Martin Bouchard
Traducción: Luis Álvarez Dato
Revisión: Moisés Busanya