



AZUL

· STAINED GLASS OF SINTRA ·

· Libro de Reglas ·



NEXT MOVE



¡Artesanos vidrieros del mundo, bienvenidos a Sintra!

¿Quién decorará mejor las ventanas del palacio con impresionantes vidrieras de colores?

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

1. Coloca los **expositores de Fábrica (A)** con el lado naranja hacia arriba formando un círculo en el centro de la mesa:

- En partidas a 2 jug., coloca 5 exp. de Fábrica.
- En partidas a 3 jug., coloca 7 exp. de Fábrica.
- En partidas a 4 jug., coloca 9 exp. de Fábrica.

Devuelve a la caja todos los expositores que no se usen.

***Nota:** Si tienes dificultades para diferenciar los colores de las piezas de cristal, mira la página 6 para realizar una preparación alternativa de los exp. de Fábrica.*

2. Coloca la **torre de cristal (B)** al lado de los exp. de Fábrica al alcance de todos los jugadores.

3. Cada jugador elige un color y recibe un **tablero de Palacio (C)** de ese color, que coloca delante de él. Asegúrate de que todos los jugadores usen el mismo lado: A o B. Cada lado tiene una puntuación final diferente (ver sección Final de la Partida para más detalles).

4. Luego cada jugador recibe las **8 tiras de patrón** a doble cara de su color, las baraja, y las coloca al azar por encima de cada uno de los 8 capiteles de tu tablero de Palacio (**D**). Para la mayoría de las tiras, no importa que lado quede bocarriba. De todos modos, cada jugador tiene una tira con 2 espacios comodín grises en una de sus caras. Los jugadores que colocaron ese lado hacia arriba deben voltear esa tira para que los espacios comodín queden hacia abajo.

El icono superior no es un espacio, pero muestra el patrón de color del otro lado de la tira.

5. Cada jugador coge el **vidriero (E)** de su color y lo coloca encima de su tira de patrón situada más a la izquierda.



Track de Puntuación Indicador de ronda Track de cristal roto



COMPONENTES

- 9 expositores de Fábrica
- 4 tableros de Palacio (1 color para cada jug.)
- 32 tiras de patrón (8 de cada color para cada jug.)
- 4 vidrieros (1 color para cada jug.)
- 8 marcadores (2 de cada color para cada jug.)
- 100 piezas de cristal (20 de cada color)
- 1 tablero de puntuación
- 1 loseta de jugador inicial
- 1 bolsa, 1 torre de cristal

6. El jugador que más recientemente haya limpiado una ventana recibe la **loseta de jugador inicial** (**I**) y la coloca junto a su tablero de Palacio.

7. Determina quién estará a cargo del **tablero de puntuación (F)**. Este jugador coloca el tablero de puntuación junto a su tablero de Palacio, pone un marcador de cada jugador sobre la casilla 0 del track de puntuación (**G**) y otro marcador de cada jugador sobre la casilla superior del track de cristal roto (**H**).

Luego, coge 1 **pieza de cristal** de cada uno de los 5 colores (), cierra sus manos y las agita. A continuación, las deja caer, de una en una, al azar sobre la mesa, colocándolas en el orden según cayeron sobre las casillas numeradas desde el II al VI del indicador de ronda (**I**).

Finalmente, rellena la **bolsa** con las restantes 95 piezas de cristal (**J**), roba otra al azar y colócala sobre la casilla I del indicador de ronda (**K**).

8. Luego el jugador con la loseta de jugador inicial llena cada expositor de Fábrica con 4 piezas de cristal robadas al azar de la bolsa (**L**) y coloca la bolsa cerca.



OBJETIVO DEL JUEGO

Ser el jugador con más puntos al final de la partida. La partida acaba tras 6 rondas y una fase de puntuación final.

PARTIDA

La partida se juega a lo largo de 6 rondas.

Cada ronda empieza así: Primero, el jugador con la loseta de jugador inicial la coloca en el centro de la mesa e inicia el primer turno de la ronda. Después, el juego continúa en el sentido de las agujas del reloj, turnándose los jugadores hasta que no haya piezas de cristal de los expositores de Fábrica y en el centro de la mesa. Entonces la ronda termina.

En tu turno, debes realizar una de las siguientes acciones:

ELIGE ENTRE **A)** Avanzar un patrón O **B)** Devolver tu vidriero a la tira de patrón más a la izquierda



A) Avanzar un patrón

Si eliges esta acción, lleva a cabo los 3 pasos siguientes:

Paso 1 - Coge todas las piezas de cristal de un color

Paso 2 - Coloca las piezas de cristal en una de tus tiras de patrón

Paso 3 - Comprueba si el patrón está completo

Paso 1- Coge todas las piezas de cristal de un color

En este paso, debes ELEGIR entre:

a) Coger **todas las piezas de cristal de un color** de cualquier expositor de Fábrica y luego mueve las piezas restantes del expositor al centro de la mesa.

O

b) Coger **todas las piezas de cristal de un color** del centro de la mesa.

Atención: si eres el primer jugador en elegir piezas de cristal del centro de la mesa en esta ronda, coge también la loseta de jugador inicial del centro, colócala al lado de tu tablero de Palacio y haz que el jugador que está a cargo de la puntuación mueva tu marcador en el track de cristal roto 1 casilla hacia abajo.

Ejemplo a):

Amanda coge la pieza de cristal rosa de un expositor de Fábrica y mueve las otras 3 piezas (que no son rosas) al centro de la mesa.



Ejemplo b):

Amanda decide coger las 3 piezas de cristal naranja del centro de la mesa (A). Como ella es la primera en coger del centro esta ronda, también coge la loseta de jugador inicial (B) y la coloca junto a su tablero de jugador. Debido a esto, su marcador en la pista de cristal roto se mueve 1 casilla hacia abajo (C).



Paso 2 - Coloca las piezas de cristal en una de tus tiras de patrón

Coloca cada una de las piezas de cristal que seleccionaste en el paso 1 en un **espacio vacío de su color** de una de tus tiras. Ten en cuenta las siguientes reglas:

- Las piezas que cogiste deben ser colocadas en espacios de la misma tira de patrón (esto significa que no puedes asignarlas a diferentes tiras).
- Esta tira de patrón puede ser la que está directamente debajo de tu vidriero o cualquiera de las que están **a su derecha** (nunca las que están a su izquierda).
- Si decides colocar las piezas en una tira a la derecha de tu vidriero, primero muévelo a esa tira (colocándolo directamente encima de ella).
- Si no tiene suficientes espacios vacíos en la tira elegida, cualquier exceso de piezas se considera que han caído al suelo y se han roto. Para cada una de estas "piezas rotas", tu marcador en el track de cristal roto se mueve una casilla hacia abajo. Luego deja caer estas "piezas rotas" en la torre de cristal.
- Si no tienes espacio para ninguna de las piezas que ha elegido, todas se consideran "piezas rotas". Sin embargo, siempre y cuando tengas una tira con al menos un espacio vacío a la que tu vidriero pueda llegar, debes colocar las piezas en esa tira, aunque prefieras dejarlas caer todas al suelo.

Atención: Cada jugador tiene una tira que muestra **2 espacios comodín grises**, cada uno de los cuales puede contener una pieza de cristal de cualquier color.

Paso 3- Comprueba si el patrón está completo

Si, después de terminar con el paso 2, uno o más espacios del patrón de la tira debajo de tu vidriero siguen vacíos, **tu turno ha terminado** y es el turno del siguiente jugador.

Sin embargo, si cada uno de los 5 espacios de la tira contiene una pieza de cristal, sigue los siguientes tres pasos en orden:

- 3a)** Primero, comprueba si obtienes puntos de bonificación por color: cuenta cuántas piezas de tu tira completada coinciden con la **pieza superior** del **indicador de ronda** y añade esos puntos en el track de puntuación. Si ninguna coincide, no obtienes la bonificación por color.

Nota: Al final de cada ronda, retira la pieza superior del indicador de ronda. De esta manera, siempre puedes llevar un registro de la ronda en la que te encuentras.



Ejemplo:

Tras seleccionar 3 piezas naranjas del centro de la mesa, **Amanda** debe colocarlas en una de sus tiras de patrón.

No puede colocarlos en la tira (A) porque está a la izquierda de su vidriero.

Podría, sin embargo, colocar una de ellas sobre el espacio vacío de color naranja de la tira bajo su vidriero (B) y dejar que las otras 2 piezas "caigan al suelo y se rompan" (moviendo su marcador en el track de cristal roto 2 casillas hacia abajo).

O podría colocar las 3 piezas naranjas en los 3 espacios vacíos de la tira de patrón (C) si moviera su vidriero a esa tira.



Ejemplo:

Amanda ha completado su tira de patrón (A). Revisa el indicador de ronda para ver si obtiene algún punto de bonificación por color: Es la ronda 3 y la pieza superior del indicador de ronda es una pieza amarilla (B). Ya que su tira completada tiene 2 piezas de cristal amarillo, inmediatamente obtiene 2 puntos en el track de puntuación.



3b) A continuación, retira las cinco piezas de cristal de la tira completada, quédate con una de ellas e introduce las otras cuatro en la torre de cristal. Luego, coloca la pieza de cristal que conservaste sobre la **ventana de palacio** situada directamente debajo de esa tira:



- Si esa ventana de palacio sigue aún **vacía**, coloca la pieza de cristal en el espacio **superior** de la ventana y luego **voltea** la tira situada encima de la ventana hacia el otro lado. Deja el vidriero encima de ella.



- Si el espacio superior de la ventana ya tiene una pieza de cristal, coloca la nueva pieza de cristal en el espacio **inferior** de la ventana. Como la ventana está completa, **retira** la tira que está encima de su ranura y devuélvela a la caja. Deja el vidriero encima de esa ranura vacía.



3c) Por último - si la ventana de palacio que acabas de decorar contiene una o dos piezas de cristal - **puntúa** esa ventana ahora: obtienes los puntos impresos debajo de esa ventana y, además, **todos** los puntos impresos debajo de las ventanas **a su derecha** que contengan una o dos piezas de cristal.

Luego tu turno acaba.

Nota: Si estás jugando con el lado A de los tableros de Palacio, no importa qué piezas de cristal muevas a las ventanas de tu palacio. Sin embargo, si estás jugando con el lado B, puede ser importante con respecto a la puntuación final (vea la sección Final de la partida para más detalles).

Ejemplo (continuación):

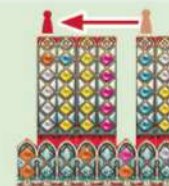
Amanda retira todas las piezas de la tira completada introduciendo 4 de ellas en la torre de cristal y moviendo una (A) al espacio superior de la ventana bajo la tira. Luego voltea la tira hacia el otro lado. Tras eso, obtiene 5 puntos (los 2 puntos impresos debajo de esa ventana + los puntos impresos debajo de las ventanas a su derecha que contengan al menos una pieza de cristal).



B) Mover tu vidriero a la tira de patrón más a la izquierda

En lugar de coger piezas, puedes mover tu vidriero a la parte superior de la tira de patrón **más a la izquierda** (¡Ten en cuenta que no puedes moverlo a una ranura vacía!). Luego tu turno acaba.

Importante: Si tu vidriero ya está en la tira más a la izquierda, no puedes elegir esta acción y deberás coger piezas de cristal.



FINAL DE LA RONDA

Si, al final del turno de cualquier jugador, no quedan piezas de cristal sobre los expositores de Fábrica NI en el centro de la mesa, la ronda acaba. Ahora, el jugador a cargo de la puntuación debe retirar la pieza superior de cristal del indicador de ronda e introducirla en la torre de cristal. Cuando todos los espacios del indicador de ronda estén vacíos, se habrán jugado 6 rondas y se procederá con el Final de la Partida. Si no es así, prepara la siguiente ronda como sigue:

El jugador con la loseta de jugador inicial rellena cada uno de los expositores de Fábrica con 4 piezas de cristal de la bolsa como en la preparación. Si la bolsa está vacía, rellénala con todas las piezas de la torre de cristal y sigue llenando los demás expositores de la Fábrica. Luego, comienza la nueva ronda.

En el raro caso de que se acaben las piezas de cristal y no quede ninguna en la torre de cristal, comienza la nueva ronda como de costumbre, aunque no todas las pantallas de fábrica estén llenas correctamente.



FINAL DE LA PARTIDA

Tras la sexta ronda, la partida termina. A continuación, se produce la **fase final de puntuación**. Para determinar su puntuación final, cada jugador debe llevar a cabo los 3 pasos siguientes:

- 1) En el track de de puntuación, obtienes **1 punto por cada 3 piezas de cristal** que queden en tus tiras de patrón.
- 2) **Pierdes** los puntos mostrados a la dcha de tu marcador en el track de cristal roto.

Ejemplo:

Amanda tiene un total de 7 piezas de cristal en sus tiras y por lo tanto obtiene 2 puntos.



Ejemplo: La casilla del track de cristal roto en la que está el marcador de **Amanda** muestra -8 puntos.

Por lo tanto, su marcador en el track de puntuación se mueve 8 espacios hacia atrás.

4	-4
5	-5
6	-6
7	-7
8	-8

Atención: Si, durante la partida, cualquier marcador en el track de cristal roto alcanza la casilla inferior (-18), su propietario pierde 18 puntos inmediatamente y el marcador es devuelto a la casilla superior.

3) Obtienes puntos de bonificación dependiendo de qué lado del tablero de Palacio hayas utilizado:

A CARA A Hay 4 ornamentos (♦) en tu tablero. En cada ornamento, cuenta cuántos de los 4 espacios alrededor de él contienen una pieza de cristal:

- Si los 4 espacios tiene una pieza de cristal, obtienes 10 puntos.
- Si 3 de ellos tienen una pieza de cristal, obtienes 6 puntos.
- Si 2 de ellos tienen una pieza de cristal, obtienes 3 puntos.
- Si 1 o ninguno tiene una pieza de cristal, obtienes 0 puntos.



➤ **Ejemplo: Amanda** obtiene un total de 23 puntos porque ha rodeado el primer y el segundo ornamento con 4 piezas de cristal cada uno (2 x 10 puntos) y ha rodeado el último ornamento con 2 piezas de cristal (3 puntos).



B CARA B Cuenta cuántas ventanas **completadas** tienes en tu tablero de Palacio (Una ventana se considera completada si sus 2 espacios contienen una pieza de cristal).

Luego elige **un color** y cuenta cuántas piezas de cristal de ese color has colocado en las ventanas de tu tablero de Palacio. Multiplica este número por el número de ventanas completadas y obtienes el resultado como puntos en el track de puntuación.

➤ **Ejemplo: Amanda** ha completado 4 ventanas y tiene 5 piezas de cristal de color naranja en su tablero de Palacio. Por lo tanto, gana 20 puntos (4 x 5).



El jugador con más puntos gana la partida. En caso de empate, el jugador que haya perdido menos puntos en el track de cristal roto gana. Si esto no rompe el empate, se comparte la victoria.

¿DIFICULTAD PARA DISTINGUIR LOS COLORES DE LAS PIEZAS?
Aquí se muestra como preparar y jugar la partida:

Durante el paso 1 de la preparación: Voltea los expositores de Fábrica hacia atrás. Cada uno de ellos muestra 5 sectores: uno para cada tipo de pieza de cristal, reconocible por su color y las diferentes formas grabadas en ellos.

En 5 de los expositores de Fábrica, un sector es más colorido que los otros. Asegúrate de incluir estos 5 expositores cuando se cree el círculo y dispónlos de manera que cada sector de color apunte hacia el centro.



Durante el paso 8 de la preparación y cada vez que rellenes los expositores de Fábrica al final de una ronda: Coloca las 4 piezas en cada expositor de Fábrica de manera que cada una coincida con su sector correspondiente.

Durante la partida: Cuando muevas las piezas de cristal de un expositor de fábrica al centro de la mesa, coloca siempre cada pieza cerca del sector de su color correspondiente.

Para mostrar el color de la pieza superior actual del indicador de ronda: Utiliza cualquier tipo de marcador (por ejemplo, una moneda) y colócalo cerca del sector totalmente coloreado que coincida con la pieza superior actual del indicador de ronda.

Cuando coloques piezas de cristal en tus tiras: Presta atención a las formas que se muestran en los espacios del patrón y emparéjelas con las piezas apropiadas.



Game Design: Michael Kiesling
Producer: Sophie Gravel
Development: Viktor Kobilke
Illustrations: Chris Quilliams
Graphic Design: Karla Ron
Editing: Viktor Kobilke
Revision: Neil Crowley
Tradumaquetación: Jye14799
Development by:



© 2018 Plan B Games Inc.

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

Retain this information for your records
Made in China.