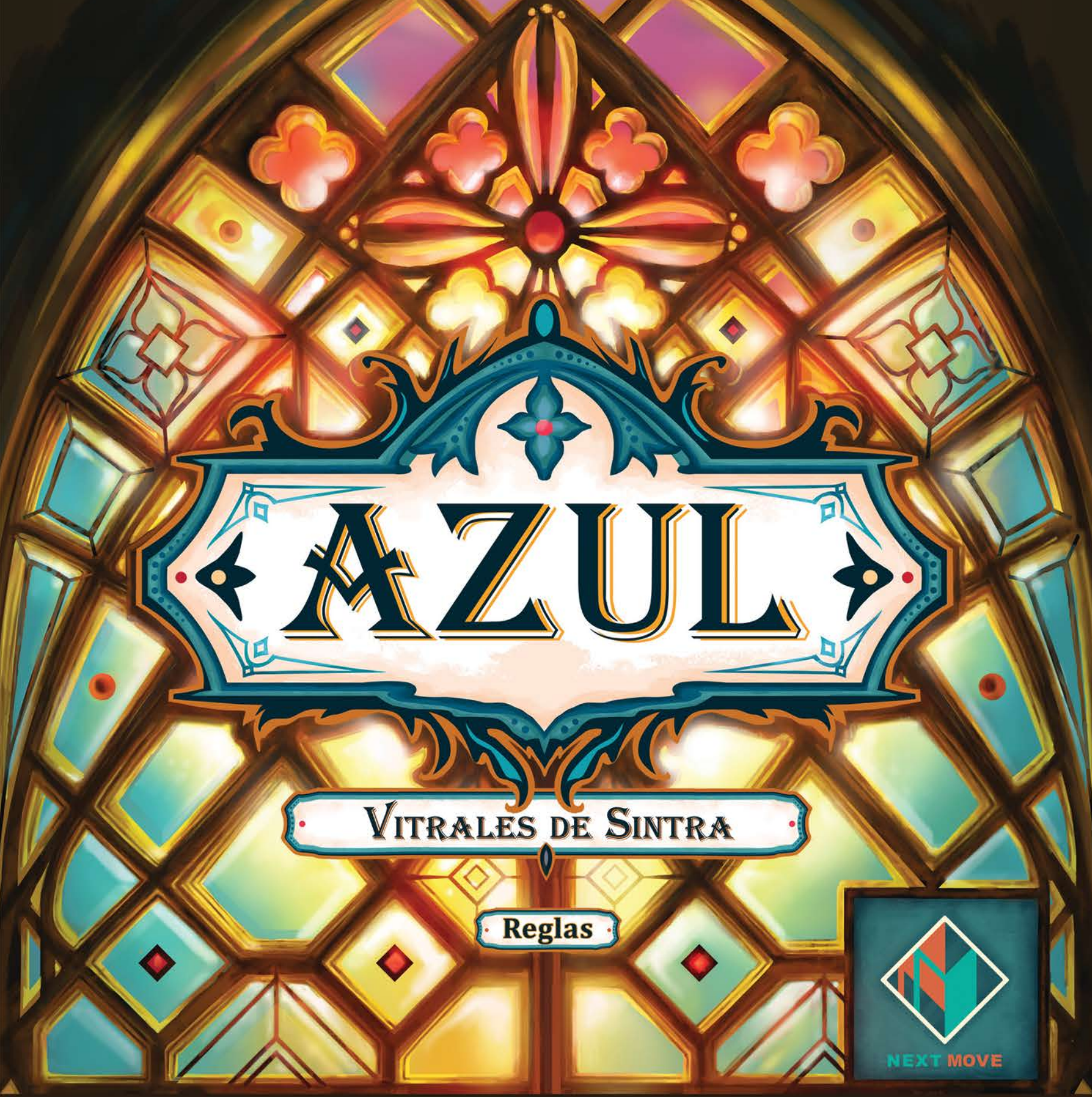




AZUL

VITRALES DE SINTRA

Reglas



NEXT MOVE



Artesanos vidrieros de todo el mundo, ¡bienvenidos a Sintra!

¿Quién utilizará mejor los cristales de vitral para decorar las ventanas del palacio?

PREPARACIÓN

1. Coloca los **Expositores de fábrica (A)** con el lado del borde naranja boca arriba 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.

Devuelve los Expositores de fábrica que no se vayan a utilizar a la caja.

Nota: Si tienes dificultades para diferenciar los colores de los cristales, ve a la página 6 y consulta la preparación alternativa de los Expositores de fábrica.

2. Coloca la **Torre de cristal (B)** junto a los Expositores de fábrica y al alcance de todos los jugadores.

3. Todos los jugadores eligen un color, se les da un **tablero de Palacio (C)** del color que hayan elegido y lo colocan frente a sí. Asegúrate de que todos los jugadores usan el mismo lado del tablero, ya sea el lado A o el lado B. Cada lado lleva a una fase de puntuación final ligeramente distinta (ver la sección **Final del juego** para más detalles).

4. A continuación, cada jugador recibe las **8 Tiras de patrón** de doble cara de su color, las mezcla y coloca una al azar sobre cada uno de los 8 capiteles de su tablero de Palacio (D). En la mayoría de las tiras no importa qué lado se encuentra boca arriba. Sin embargo, cada jugador tiene una tira con 2 espacios grises de comodín en uno de sus lados. Los jugadores que coloquen esa tira con ese lado boca arriba deben darle la vuelta, de forma que los espacios de comodín queden boca abajo.

El icono de la parte superior no es un espacio, sino que muestra el patrón de color del lado opuesto de la tira.

5. Cada jugador coge el **Vidriero (E)** de su color y lo coloca sobre la primera Tira de patrón empezando por la izquierda.



Contador de Puntuación Contador de Ronda Contador de Cristales Rotos



CONTENIDO

- 9 Expositores de fábrica
- 4 tableros de Palacio (1 de cada color de jugador)
- 32 Tiras de patrón (8 de cada color de jugador)
- 4 Vidrieros (1 de cada color de jugador)
- 8 marcadores (2 de cada color de jugador)
- 100 cristales (20 de cada uno de los 5 colores de los cristales)
- 1 tablero de Puntuación
- 1 marcador de Jugador inicial
- 1 bolsa
- 1 Torre de cristal
- Este reglamento

6. El jugador que haya limpiado una ventana más recientemente obtiene el **marcador de Jugador inicial** (J) y lo coloca al lado de su tablero de Palacio.

7. Se decide quién estará a cargo del **tablero de Puntuación (F)**. El jugador elegido coloca el tablero de Puntuación al lado de su tablero de Palacio. Después, coloca un marcador del color de cada jugador en el espacio "0" del contador de Puntuación (G) y un marcador del color de cada jugador en el espacio superior del contador de Cristales Rotos (H).

A continuación, el jugador elegido coge 1 **cristal** de cada uno de los 5 colores (, , , ,), cierra las manos y los agita para mezclarlos. Entonces, los tira al azar de uno en uno sobre la mesa, colocándolos en el orden en el que hayan caído en los espacios del II al VI del contador de Ronda (I).

Para acabar, el jugador elegido llena la **bolsa** con los 95 cristales restantes (J), coge uno al azar y lo coloca en el espacio "1" del contador de Ronda (K).

8. A continuación, el jugador con el marcador de Jugador inicial llena cada Expositor de fábrica con 4 cristales de la bolsa cogidos al azar (L) y deja la bolsa cerca.



OBJETIVO DEL JUEGO

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

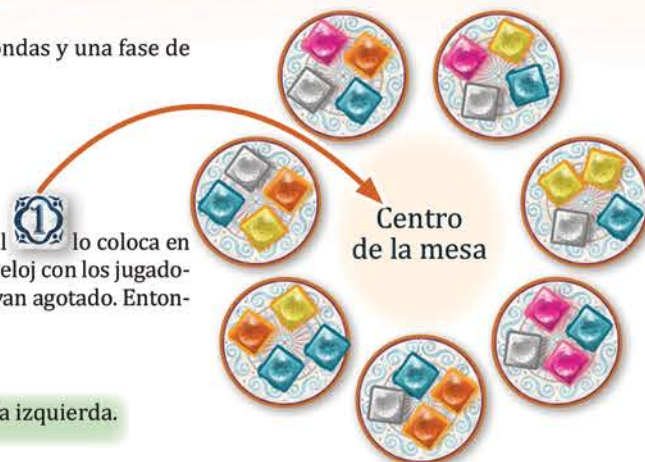
CÓMO SE JUEGA

La partida se juega en 6 rondas.

Cada ronda comienza de la siguiente manera: primero, el jugador que posea el marcador de Jugador inicial lo coloca en el centro de la mesa y comienza el primer turno. Después, el orden continúa en el sentido de las agujas del reloj con los jugadores jugando turnos hasta que todos los cristales de los Expositores de fábrica y del centro de la mesa se hayan agotado. Entonces, la ronda finaliza.

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

A) Avanzar un patrón. O BIEN **B)** Mover tu Vidriero de vuelta a la Tira de patrón que esté más a la izquierda.



A) Avanzar un patrón

Si eliges esta opción, lleva a cabo los tres pasos siguientes:

Paso 1 - Coger cristales del mismo color

En este paso, debes:

a) Coger **todos** los cristales del **mismo color** de uno cualquiera de los Expositores de fábrica y, a continuación, mover los cristales restantes de ese Expositor de fábrica al centro de la mesa. O BIEN

Paso 1 - Coger cristales del mismo color.

Paso 2 - Colocar los cristales sobre una de tus Tiras de patrón.

Paso 3 - Comprobar si el patrón está completo.

b) Coger **todos** los cristales del **mismo color** del centro de la mesa.

Atención: Si eres el primer jugador de la ronda que coge cristales del centro de la mesa, coge también el marcador de Jugador inicial y colócalo al lado de tu tablero de Palacio. El jugador que esté a cargo del tablero de Puntuación mueve tu marcador en el contador de Cristales Rotos 1 espacio hacia abajo.

Ejemplo a):

Amanda coge el cristal rosa de un Expositor de fábrica y mueve los otros 3 cristales (aquellos que no son rosas) al centro de la mesa.



Ejemplo b):

Amanda decide coger los 3 cristales naranjas del centro de la mesa (A). Ya que ella ha sido la primera en coger cristales del centro de la mesa en esta ronda, también se lleva el marcador de Jugador inicial (B) y lo coloca al lado de su tablero de Palacio. Debido a esto, su marcador en el contador de Cristales Rotos se mueve 1 espacio hacia abajo (C).



Paso 2 - Colocar los cristales sobre una de tus Tiras de patrón

Coloca cada uno de los cristales que hayas cogido en el paso 1 en un **espacio de patrón vacío de su color** de una de tus Tiras. Ten en cuenta las siguientes reglas:

- Los cristales que hayas cogido deben colocarse en espacios de **la misma** Tira de patrón; es decir, no puedes colocarlos en diferentes Tiras de patrón.
- La Tira de patrón puede ser aquella que se encuentre bajo tu Vidriero o cualquier otra que se encuentre **a la derecha** del Vidriero, pero nunca las que se encuentren a su izquierda.
- Si eliges colocar los cristales en una Tira de patrón a la derecha de tu Vidriero, mueve tu Vidriero a esa Tira de patrón, colocándolo directamente sobre ella, antes de colocar los cristales.
- Si no tienes suficientes espacios vacíos del mismo color que los cristales en la Tira de patrón elegida, se considera que todos los cristales sobrantes se han caído al suelo y se han roto. Por cada uno de esos "cristales rotos", tu marcador se mueve 1 espacio hacia abajo en el contador de Cristales Rotos. A continuación, deja los "cristales rotos" en la Torre de cristal.
- Si no tienes ningún espacio del mismo color que los cristales que hayas cogido, todos ellos se consideran "cristales rotos". Sin embargo, mientras tengas al alcance de tu Vidriero una Tira de patrón con, al menos, un espacio vacío cuyo color coincida, debes colocar los cristales en esa Tira de patrón, incluso aunque prefieras dejarlos caer todos al suelo.

Atención: Todos los jugadores tienen una Tira de patrón con 2 espacios de comodín de color gris, en cada uno de los cuales se puede colocar un cristal de cualquier color.

Ejemplo:

Tras coger los 3 cristales naranjas del centro de la mesa, **Amanda** debe colocarlos sobre una de sus Tiras de patrón.

No puede colocarlos sobre la Tira de patrón (A) porque ésta se encuentra a la izquierda de su Vidriero.

Sin embargo, puede colocar uno de los cristales en el espacio vacío de color naranja de la Tira de patrón que se encuentra bajo su Vidriero (B) y dejar que los otros 2 cristales "se caigan al suelo y se rompan", lo que conlleva que su marcador en el contador de Cristales Rotos se mueva 2 espacios hacia abajo.

O puede colocar los 3 cristales naranjas en los 3 espacios vacíos de la Tira de patrón (C) si mueve su Vidriero a esa Tira de patrón.



Paso 3 - Comprobar si el patrón está completo

Si, una vez acabado el paso 2, uno o más espacios de la Tira de patrón bajo tu Vidriero aún están vacíos, **tu turno acaba** y empieza el turno del siguiente jugador.

Sin embargo, si cada uno de los 5 espacios de la Tira de patrón tiene un cristal, lleva a cabo los tres pasos siguientes en orden:

- Primero, comprueba si tienes puntos de bonificación de color: cuenta cuántos cristales de la Tira de patrón completa coinciden con el color del **cristal superior** del *contador de Ronda* y mueve tu marcador en el contador de Puntuación tantos espacios como cristales coincidan. Si ninguno de los cristales coincide con el color, no obtienes puntos de bonificación de color.

Nota: Al final de cada ronda, el cristal superior del contador de Ronda se quita. De esta forma, siempre puedes comprobar en qué ronda te encuentras.

Ejemplo:

Amanda ha completado su Tira de patrón (A). Comprueba el contador de Ronda para ver si obtiene algún punto de bonificación de color: estamos en la ronda 3 y el cristal superior del contador de Ronda es amarillo (B). Ya que su Tira de patrón completa tiene 2 cristales amarillos, **Amanda** obtiene inmediatamente 2 puntos y mueve su marcador esa cantidad de espacios en el contador de Puntuación.



3b) A continuación, quita los 5 cristales de la Tira de patrón completa, elige 1 de ellos para quedártelo y deja los otros 4 en la Torre de cristal. Coloca el cristal que te hayas quedado en la **ventana de palacio** que se encuentre directamente bajo esa tira:



- Si esa ventana de palacio aún está **vacía**, coloca el cristal en el espacio **superior** de la ventana y **dale la vuelta** a la Tira de patrón que se encuentre sobre la ventana. Deja tu Vidriero sobre la Tira de patrón.



- Si el espacio superior de la ventana de palacio ya tiene 1 cristal, coloca el nuevo cristal en el espacio **inferior** de la ventana de palacio. Dado que la ventana ya está completa, **quita** la Tira de patrón que se encuentre sobre la ventana y devuélvela a la caja. Deja tu Vidriero sobre la fila sin Tira de patrón.



3c) Para terminar, tanto si la ventana de palacio que acabas de acristalar tiene 1 cristal como si tiene 2, **puntúa la ventana**: obtienes los puntos indicados bajo la ventana y, además, **todos** los puntos indicados bajo todas las ventanas que se encuentren **a su derecha** y que también tengan 1 o 2 cristales.

Hecho esto, tu turno finaliza.

Nota: Si estás jugando con el lado A de los tableros de Palacio, no importa qué cristales coloques en tus ventanas de palacio. Sin embargo, si estás jugando con el lado B, puede ser importante para la fase de puntuación final (ver la sección Final de la partida para más detalles).

Ejemplo (continúa):

Amanda quita todos los cristales de la Tira de patrón completa dejando 4 de ellos en la Torre de cristal y colocando 1 (A) en el espacio superior de la ventana de palacio bajo la Tira de patrón. Después, le da la vuelta a la Tira de patrón. Por último, obtiene 5 puntos: los 2 puntos indicados bajo esa misma ventana + los puntos indicados bajo las ventanas que se encuentran a la derecha y que tienen, al menos, 1 cristal).



B) Mover tu Vidriero de vuelta a la Tira de patrón que esté más a la izquierda

En lugar de coger cristales, puedes mover tu Vidriero de vuelta a la Tira de patrón **que esté más a la izquierda**. ¡Ten en cuenta que no puedes moverlo a una fila vacía! A continuación, tu turno acaba.

Importante: Si tu Vidriero ya se encuentra sobre la Tira de patrón que esté más a la izquierda, no puedes elegir esta acción y, en su lugar, debes coger cristales.



FINAL DE LA RONDA

Si, al final del turno de un jugador, no quedan cristales en los Expositores de fábrica NI TAMPOCO en el centro de la mesa, la ronda termina. En ese momento, el jugador que se encuentre a cargo del tablero de Puntuación debe quitar el cristal superior del contador de Ronda y dejarlo en la Torre de cristal. Cuando todos los espacios del contador de Ronda estén vacíos, ya se habrán jugado las 6 rondas y deberá pasarse a la fase de puntuación final. Si no es así, prepara la siguiente ronda como se indica a continuación:



El jugador que tenga el marcador de Jugador inicial vuelve a colocar 4 cristales de la bolsa en cada uno de los Expositores de fábrica, como en la preparación. Si la bolsa se queda vacía, se vuelve a llenar con todos los cristales que haya en la Torre de cristal y se siguen rellenando los Expositores de fábrica restantes. A continuación, comienza la siguiente ronda.

En el poco probable caso de que se acaben los cristales de la bolsa y tampoco queden en la Torre de cristal, la siguiente ronda comienza de la forma normal aunque no todos los Expositores de fábrica estén llenos.

FINAL DE LA PARTIDA

Tras la sexta ronda, la partida termina y comienza la **fase de puntuación final**.

Para determinar su puntuación final, cada jugador debe llevar a cabo los tres pasos siguientes:

1) Avanza en el contador de Puntuación 1 espacio por cada 3 cristales que te queden en tus Tiras de patrón.

Ejemplo: **Amanda** le queda un total de 7 cristales en sus Tiras de patrón, así que obtiene 2 puntos.



2) Resta los puntos indicados a la derecha de tu marcador en el contador de Cristales Rotos.

Ejemplo: El espacio del contador de Cristales Rotos donde se encuentra el marcador de **Amanda** indica -8 puntos. Por consiguiente, su marcador en el contador de Puntuación se mueve 8 espacios hacia atrás.



Atención: Si, durante la partida, cualquier marcador en el contador de Cristales Rotos alcanza el espacio inferior (-18), su propietario pierde 18 puntos inmediatamente y el marcador se devuelve al espacio superior.

3) Obtén puntos de bonificación dependiendo del lado del tablero de Palacio que se haya usado:

LADO A Hay 4 ornamentos () en tu tablero. Por cada ornamento, cuenta cuántos de los 4 espacios que se encuentran a su alrededor tienen un cristal:

- Si los 4 espacios tienen un cristal, obtienes 10 puntos.
- Si 3 de los espacios tienen un cristal, obtienes 6 puntos.
- Si 2 de los espacios tienen un cristal, obtienes 3 puntos.
- Si 1 o ningún espacio tiene un cristal, obtienes 0 puntos.



Ejemplo: Amanda obtiene un total de 23 puntos porque tiene el primer y el segundo ornamento completamente rodeados con 4 cristales cada uno (2 x 10 puntos) y tiene 2 cristales alrededor del último ornamento (3 puntos).



LADO B Cuenta cuántas ventanas de palacio **completas** tienes en tu tablero de Palacio. Se considera que una ventana está completa si cada uno de sus dos espacios tiene un cristal.

A continuación, elige **un** color y cuenta cuántos cristales del color elegido tienes colocados en las ventanas de tu tablero de Palacio. Multiplica esa cantidad por el número de ventanas completas y el resultado serán los puntos que avanzas en el contador de Puntuación.

Ejemplo: Amanda tiene 4 ventanas de palacio completas y 5 cristales naranjas en su tablero de Palacio. Por lo tanto, obtiene 20 puntos (4 x 5).



El jugador que tenga más puntos gana la partida. En caso de empate, gana el jugador empatado que haya perdido menos puntos en el contador de Cristales Rotos. Si continúa el empate, se comparte la victoria.

¿TIENES DIFICULTADES PARA DISTINGUIR EL COLOR DE LOS CRISTALES?

Puedes preparar y jugar la partida de la siguiente manera:

Durante el paso 1 de la preparación: Dale la vuelta a los Expositores de fábrica. Cada uno de ellos muestra 5 sectores: uno para cada tipo de cristal, reconocibles por sus colores y las diferentes formas grabadas en ellos.

En 5 de los Expositores de fábrica, el color de uno de los sectores es más intenso que el resto de colores. Asegúrate de incluir estos 5 Expositores de fábrica cuando formes el círculo en el centro de la mesa y colócalos de forma que el sector de color más intenso apunte hacia el centro.

Durante el paso 8 de la preparación y cada vez que se rellenen los Expositores de fábrica al final de una ronda: Coloca los 4 cristales en cada Expositor de fábrica de forma que los cristales queden encima del sector de su color.

Durante la partida: Cuando muevas cristales de un Expositor de fábrica al centro de la mesa, coloca siempre cada cristal cerca del sector de color más intenso que le corresponda.

Para mostrar de qué color es el cristal superior actual del contador de Ronda: Usa cualquier tipo de marcador (por ejemplo, una moneda) y colócalo cerca del sector de color más intenso que coincida con el color del cristal superior actual del contador de Ronda.

Al colocar cristales en tus Tiras de patrón: Presta atención a las formas que se muestran en los espacios de patrón y empareja los cristales apropiados con ellas.



Diseño del juego: Michael Kiesling
Producción: Sophie Gravel
Desarrollo: Viktor Kobilke
Ilustraciones: Chris Quilliams
Diseño gráfico: Karla Ron
Edición: Viktor Kobilke
Revisión: Neil Crowley
Traducción: Luis Álvarez Dato

Desarrollado por:



© 2018 PlanB Games Inc.

Ninguna parte de este producto podrá reproducirse sin consentimiento expreso.

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

info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com

Distribuido por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés (Madrid), España. 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.