

AZUL

VITRAIS DE SINTRA

Livro de Regras





*Artesões de vitrais de todo o mundo,
sejam bem-vindos a Sintra!*

*Quem apresentará os melhores
e mais deslumbrantes vitrais
para as janelas do palácio?*

PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Coloque os **Expositores de Fábrica (A)** com o lado de margens laranjas virado para cima num círculo em torno do centro da mesa:

- Em uma partida com 2 jogadores, coloque 5 Expositores de Fábrica.
- Em uma partida com 3 jogadores, coloque 7 Expositores de Fábrica.
- Em uma partida com 4 jogadores, coloque 9 Expositores de Fábrica.

Devolva qualquer Expositor de Fábrica não utilizado para a caixa.

Observação: se tiver dificuldade para distinguir as cores das peças de vidro, consulte a página 6 para obter uma preparação alternativa de Expositores de Fábrica.

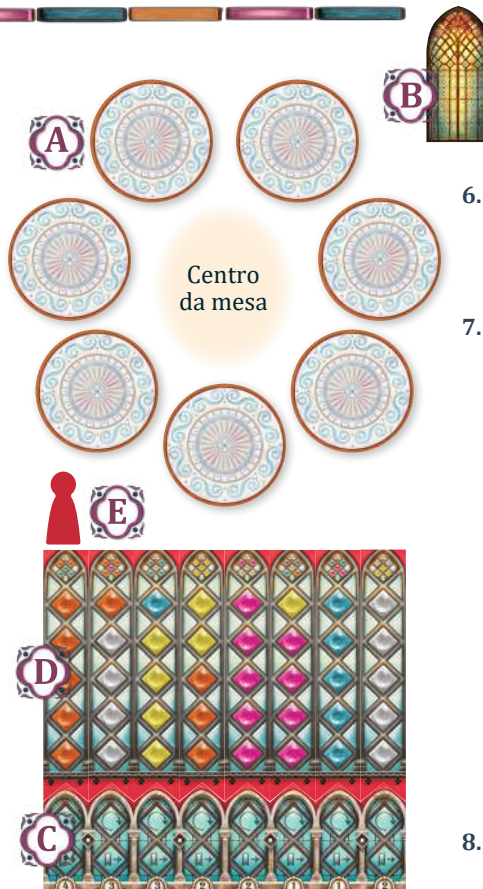
2. Coloque a **torre de vidro (B)** ao lado dos Expositores de Fábrica, de modo que fique ao alcance de todos os jogadores.

3. Cada jogador escolhe uma cor com a qual vai jogar e recebe o **tabuleiro de palácio (C)** da cor correspondente, o qual é colocado à sua frente. Certifique-se de que todos os jogadores usem o mesmo lado: o lado A ou o lado B. Cada lado gera uma pontuação final ligeiramente diferente (veja a seção Fim do Jogo para obter mais detalhes).

4. Em seguida, cada jogador recebe as **8 faixas de padrão** dupla-face correspondentes à sua cor, colocando uma faixa aleatória acima de cada uma dos 8 pináculos do seu tabuleiro de palácio (**D**). Para a maioria das faixas, não faz diferença qual dos lado ficará virado para cima. No entanto, cada jogador possui uma faixa com 2 espaços curingas cinza de um lado. Os jogadores que tiverem colocado esse lado para cima devem virar essa faixa para o outro lado, de forma que os espaços curingas fiquem voltados para baixo.

O ícone no topo não é um espaço, mas mostra o padrão de cores no lado oposto da faixa.

5. Cada jogador pega o **vidraceiro (E)** correspondente à sua cor e o coloca acima da sua faixa de padrão da extrema esquerda.



Registro de pontuação Indicador de Rodada Registro de Vidro Quebrado



COMPONENTES

- 9 expositores de fábrica
- 4 tabuleiros de palácio (1 de cada cor de jogador)
- 32 faixas de padrão (8 de cada cor de jogador)
- 4 vidraceiros (1 de cada cor de jogador)
- 8 marcadores (2 de cada cor de jogador)
- 100 peças de vidro (20 de cada uma das 5 cores)
- 1 quadro de pontuação
- 1 marcador de primeiro jogador
- 1 saco de tecido
- 1 torre de vidro

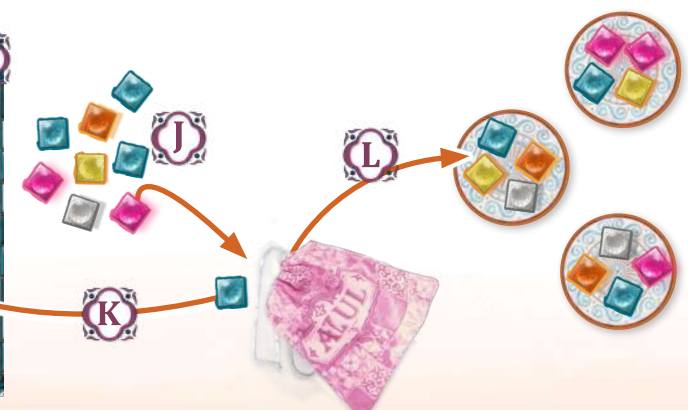
6. O jogador que tiver limpado uma janela mais recentemente recebe o **marcador de primeiro jogador (I)** e o coloca ao lado do seu tabuleiro de palácio.

7. Determine quem ficará encarregado do **quadro de pontuação (F)**. Esse jogador põe o quadro de pontuação ao lado do seu tabuleiro de palácio, colocando um marcador da cor de cada jogador no espaço 0 do registro de pontuação (**G**) e um marcador da cor de cada jogador no espaço do topo do registro de vidro quebrado (**H**).

Em seguida, ele pega 1 **peça de vidro** de cada uma das 5 cores (♦♦♦♦♦), e as sacode dentro das mãos fechadas. Então, ele solta as peças sobre a mesa, aleatoriamente e uma de cada vez, colocando-as – na ordem em que caíram – nos espaços II a VI do indicador de rodadas (**I**).

Por fim, ele enche o saco com as 95 peças de vidro restantes (**J**), compra outra de forma aleatória e a coloca no espaço I do indicador de rodadas (**K**).

8. Depois, o jogador que estiver com o marcador de primeiro jogador preenche cada Expositor de Fábrica com 4 peças de vidro compradas aleatoriamente do saco (**L**) deixando-o por perto depois disso.



OBJETIVO DO JOGO

Ser o jogador com mais pontos no fim do jogo. O jogo termina após 6 rodadas e uma fase de pontuação final.

JOGABILIDADE

Uma partida é jogada no decorrer de 6 rodadas.

Cada rodada começa da seguinte maneira: primeiro, o jogador com o marcador de primeiro jogador o coloca no centro da mesa. Em seguida, ele realiza o primeiro turno da rodada. Depois disso, o jogo procede em sentido horário e os jogadores realizam seus turnos até não haver mais peças de vidro nos Expositores de Fábrica ou no centro da mesa. Então, a rodada termina.

Durante o seu turno, você deve realizar uma das seguintes ações:

- A) Avançar um padrão OU B) Mover o seu vidraceiro de volta para a faixa de padrão da extrema esquerda.



A) Avançar um padrão

Se escolher esta ação, realize os seguintes 3 passos:

- Passo 1** - Pegue peças de vidro de uma cor
Passo 2 - Coloque as peças de vidro em uma das suas faixas de padrão
Passo 3 - Verifique se o padrão está completo

Passo 1 - Pegue peças de vidro de uma cor

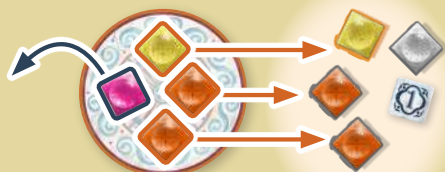
Durante este passo, você deve:

- a) Pegar **todas** as peças de vidro de **uma dada cor** em qualquer Expositor de Fábrica, movendo qualquer peça de vidro restante nesse Expositor de Fábrica para o centro da mesa. OU
b) Pegar **todas** as peças de vidro de **uma dada cor** do centro da mesa.

Atenção: se for o primeiro jogador a pegar peças de vidro do centro da mesa nesta rodada, pegue também o marcador de primeiro jogador do centro, colocando-o ao lado do seu tabuleiro de palácio, e peça ao jogador responsável pelo quadro de pontuação para mover seu marcador 1 espaço para baixo no registro de vidro quebrado.

Exemplo a):

Amanda pega a peça de vidro rosa num Expositor de Fábrica e move as outras 3 peças (que não são rosas) para o centro da mesa.



Exemplo b):

Amanda decide pegar as 3 peças de vidro laranjas do centro da mesa (A). Já que ela é a primeira a pegar peças do centro da mesa nesta rodada, ela também pega o marcador de primeiro jogador (B) e o coloca ao lado do seu tabuleiro de jogador. Devido a isso, o marcador dela no registro de vidro quebrado é movido 1 espaço para baixo (C).



Passo 2 - Coloque as peças de vidro em uma das suas faixas de padrão

Coloque cada uma das peças de vidro que você pegou durante o passo 1 em **um espaço de padrão de cor correspondente** que estiver vazio em uma das suas faixas. Lembre-se das seguintes regras:

- As peças que você pegou devem ser colocadas em espaços **da mesma** faixa de padrão (o que significa que você não pode distribuí-las em diferentes faixas de padrão).
- Essa faixa de padrão pode ser a que está diretamente abaixo do seu vidraceiro ou qualquer uma daquelas que estão **à direita dele** (nunca as que estão à esquerda).
- Se optar por colocar as peças numa faixa à direita do seu vidraceiro, mova-o para essa faixa primeiro (colocando-o diretamente acima dela).
- Se não tiver espaços correspondentes vazios suficientes na faixa escolhida, quaisquer peças excedentes serão consideradas como se tivessem caído no chão e quebrado. Para cada uma dessas "peças quebradas", seu marcador no registro de vidro quebrado é movido um espaço para baixo. Em seguida, deixe essas "peças quebradas" na torre de vidro.
- Se não tiver mais espaços correspondentes para qualquer uma das peças que pegou, todas serão consideradas "peças quebradas". No entanto, enquanto você tiver uma faixa com pelo menos um espaço correspondente vazio ao alcance do seu vidraceiro, as peças deverão ser colocadas nela - mesmo que você prefira deixar todas no chão.

Atenção: cada jogador possui uma faixa contendo 2 espaços curingas cinzas, sendo que cada um pode receber uma peça de vidro de qualquer cor.

Passo 3- Verifique se o padrão está completo

Se, após você ter finalizado o passo 2, um ou mais espaços de padrão da faixa abaixo do seu vidraceiro ainda estiverem vazios, **seu turno acabará** e será a vez do próximo jogador.

No entanto, se cada um dos 5 espaços contiver uma peça de vidro, realize estes passos na seguinte ordem:

- 3a) Primeiro, verifique se você tem pontos bônus por cor: conte quantas peças na sua faixa completa são correspondentes à **peça do topo** do *indicador de rodadas* e receba essa quantidade de pontos no registro de pontuação, registrando-os com o seu marcador. Se nenhuma das peças for correspondente, você não recebe pontos bônus por cor.

Observação: no fim de cada rodada, a peça do topo do *indicador de rodadas* é removida. Dessa forma, você sempre estará a par de qual é a rodada que você está.



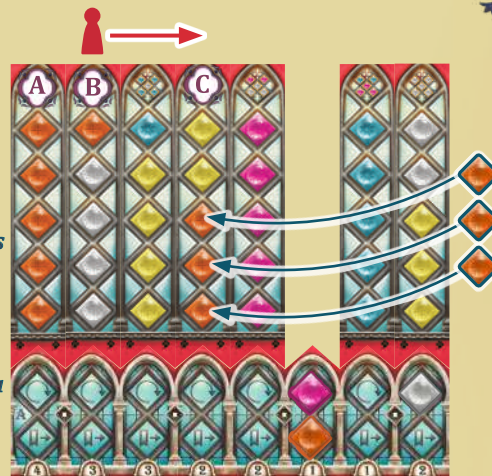
Exemplo:

Após pegar as 3 peças laranjas do centro da mesa, Amanda deve colocá-las em uma das suas faixas de padrão.

Ela não pode colocá-las na faixa (A), pois ela está à esquerda do vidraceiro.

No entanto, ela poderia colocar uma delas no espaço de padrão laranja que está vazio na faixa abaixo do seu vidraceiro (B), deixando as outras duas "caírem no chão e se quebrarem" (fazendo com que o seu marcador no registro de vidro quebrado fosse movido 2 espaços para baixo).

Por outro lado, se Amanda movesse seu vidraceiro para a faixa (C), ela poderia colocar todas as três peças laranjas nos três espaços de padrão dessa faixa que estão vazios.



Exemplo:

Amanda completou sua faixa de padrão (A). Ela consulta o indicador de rodadas para verificar se ela ganhará algum ponto bônus por cor: a rodada atual é a 3 e a peça no topo do indicador de rodadas é amarela (B). Visto que sua faixa completa tem 2 peças de vidro amarelas, ela imediatamente recebe 2 pontos no registro de pontuação.



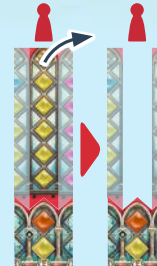
3b) Em seguida, remova todas as cinco peças de vidro da faixa completa, escolha uma delas para guardar e deixe as outras quatro na torre de vidro. Depois, coloque a peça de vidro mantida na **janela do palácio** logo abaixo dessa faixa:



• Se essa janela do palácio ainda estiver **vazia**, coloque a peça de vidro no espaço a de vidro no espaço de moldura do **topo** dessa janela e, então, **vire** a faixa acima da janela para o outro lado. Deixe o seu vidraceiro acima dela.



• Se o espaço de moldura do topo contiver uma peça de vidro, coloque a nova peça de vidro no **último** espaço de moldura dessa janela. Visto que a janela está completa agora, **remova** a faixa acima dela do seu espaço e devolva-a para a caixa. Deixe o seu vidraceiro acima desse espaço vazio.



3c) Por fim - independentemente de a janela do palácio que você acabou de criar ter uma ou duas peças de vidro -, contabilize os pontos dela neste momento: receba os pontos indicados abaixo dessa janela, além de **todos** os pontos indicados abaixo das janelas **à direita dela** que contiverem uma ou duas peças de vidro.

Após isso, seu turno acaba.

Observação: se estiver jogando com o lado A dos tabuleiros de palácio, não importa qual das peças de vidro você moverá para as suas janelas do palácio. Se estiver jogando com o lado B, no entanto, isso pode ser importante na pontuação final (veja a seção Fim do Jogo para obter mais detalhes).

Exemplo (continuação):

Amanda remove todas as peças da faixa completa ao deixar 4 delas na torre de vidro e mover uma (A) para o espaço de moldura do topo da janela abaixo da faixa. Então, ela vira essa faixa para o outro lado. Depois disso, ela recebe 5 pontos (os 2 pontos indicados abaixo da janela em si + os pontos indicados abaixo das janelas à direita que contiverem pelo menos uma peça de vidro).



B) Mova o seu vidraceiro de volta para a faixa de padrão da extrema esquerda.

Em vez de pegar peças, você pode mover o seu vidraceiro de volta para cima da sua faixa de padrão da extrema esquerda. **(Lembre-se de que você não pode movê-lo para cima de um espaço vazio!).** Em seguida, seu turno acaba.

Importante: se o seu vidraceiro já estiver acima da sua faixa da extrema esquerda, você não poderá escolher essa ação e deverá pegar peças de vidro.



FIM DA RODADA

Se, no fim do turno de qualquer jogador, não houver mais peças de vidro em qualquer Expositor de Fábrica E no centro da mesa, a rodada acaba. Agora, o jogador encarregado do quadro de pontuação deve remover a peça de vidro do topo do indicador de rodadas e deixá-la na torre de vidro. Quando todos os espaços do indicador de rodadas estiverem vazios, seis rodadas terão sido jogadas e você deverá proceder para a parte do Fim do Jogo. Caso contrário, prepare a próxima rodada da seguinte maneira:



O jogador com o marcador de primeiro jogador volta a preencher cada um dos Expositores de Fábrica com 4 peças de vidro pegadas do saco, assim como feito na preparação. Se o saco estiver vazio, volte a enchê-lo com todas as peças da torre de vidro e continue preenchendo os Expositores de Fábrica restantes. Em seguida, inicie a nova rodada.

Na rara ocasião em que você ficar sem peças de vidro e não haver mais nenhuma na torre de vidro, comece a nova rodada como de costume, mesmo que todos os Expositores de Fábrica não estejam adequadamente preenchidos.

FIM DO JOGO

Após a sexta rodada, o jogo acaba. Então, uma **fase de pontuação final** começa. Para determinar a sua pontuação final, cada um dos jogadores deve realizar os seguintes 3 passos:

- 1) No registro de pontuação, ganhe **1 ponto para cada 3 peças de vidro** que tiverem ficado nas suas faixas de padrão.
- 2) **Perca** os pontos indicados à direita do seu marcador no *registro de vidro quebrado*.

Exemplo: Amanda tem um total de 7 peças de vidro restantes nas suas faixas, ganhando, portanto, 2 pontos.



Exemplo: o espaço do registro de vidro quebrado que no qual está o marcador de Amanda indica -8 pontos. Dessa forma, seu marcador no registro de pontuação recua 8 espaços.



Atenção: se, durante o jogo, qualquer marcador no registro de vidro quebrado chegar ao último espaço (-18), seu dono perde 18 pontos imediatamente e o marcador volta para o primeiro espaço.

3) Ganhe pontos bônus dependendo de qual lado do tabuleiro de palácio foi usado:

LADO A Há 4 ornamentos (◆) no seu tabuleiro. Para cada ornamento, conte quantos dos 4 espaços de moldura ao redor dele contêm uma peça de vidro:

- Se todos os 4 espaços de moldura contiverem uma peça de vidro, você ganha 10 pontos.
- Se 3 deles contiverem uma peça de vidro, você ganha 6 pontos.
- Se 2 deles contiverem uma peça de vidro, você ganha 3 pontos.
- Se um ou nenhum contiver uma peça de vidro, você ganha 0 pontos.



Exemplo: Amanda ganha um total de 23 pontos por ter cercado o primeiro e segundo ornamento com 4 peças de vidro cada um (2 x 10 pontos), além de ter cercado o último ornamento com 2 peças de vidro (3 pontos).



LADO B Conte quantas janelas **completas** você tem no seu tabuleiro de palácio. (Uma janela é considerada completa se ambos os seus espaços de moldura contiverem uma peça de vidro).

Em seguida, escolha **uma** cor e conte quantas peças de vidro dessa cor você tem nas janelas do seu tabuleiro de palácio. Multiplique esse número pelo número de janelas completas e ganhe os pontos equivalentes ao resultado, marcando-os no registro de pontuação.

Exemplo: Amanda tem 4 janelas completas e 5 peças de vidro laranjas no seu tabuleiro de palácio. Ela, portanto, ganha 20 pontos (4 x 5).



O jogador com mais pontos vence o jogo. Em caso de empate, vence o jogador empatado que tiver perdido menos pontos por meio do registro de vidro quebrado. Se isso não resolver o empate, a vitória é compartilhada.

ESTÁ COM DIFICULDADE PARA DISTINGUIR AS CORES DAS PEÇAS DE VIDRO?

Veja a seguir como preparar e jogar uma partida:

Durante o passo 1 da preparação: vire os Expositores de Fábrica para os seus versos. Cada um deles mostra 5 áreas: uma para cada tipo de peça de vidro, que são identificáveis por suas cores e diferentes formas nelas estampadas.

Em 5 dos Expositores de Fábrica, uma área é mais colorida que as outras. Certifique-se de incluir esses 5 Expositores de Fábrica ao criar o círculo e organizá-los de forma que cada área preenchida fique apontada para o centro.

Durante o passo 8 da preparação e toda vez que você repuser as peças de Fábrica no fim de uma rodada: disponha as 4 peças em cada Expositor de Fábrica de forma que cada uma fique em sua área correspondente.

Durante o jogo: quando você mover peças de vidro um Expositor de Fábrica para o centro da mesa, sempre coloque cada peça próximo à área preenchida de cor correspondente.

Para mostrar de qual cor é a peça de vidro que está atualmente no topo do indicador de rodadas: use qualquer tipo de marcador (uma moeda, por exemplo) e coloque-o próximo à área preenchida correspondente à peça de vidro que estiver atualmente no topo do indicador de rodadas.

Ao colocar peças de vidro nas suas faixas: preste atenção nas formas exibidas nos espaços de padrão e combine-as com as peças adequadas.



Design do Jogo: Michael Kiesling
Produção: Sophie Gravel
Desenvolvimento: Viktor Kobilke
Ilustrações: Chris Quilliams
Design Gráfico: Karla Ron
Edição: Viktor Kobilke
Revisão: Neil Crowley

Desenvolvimento por:

© 2018 Plan B Games Inc.
Nenhuma parte deste produto pode ser reproduzida sem autorização específica.
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0, Canadá.
info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com
Feito na China.

Galápagos Jogos

Aproximando pessoas por meio de experiências fantásticas de entretenimento.

Tradução: Bárbara Coelho
Revisão: Paula Pizauro
Diagramação BR: Felipe Godinho Page e Danilo Sardinha
www.GalapagosJogos.com.br