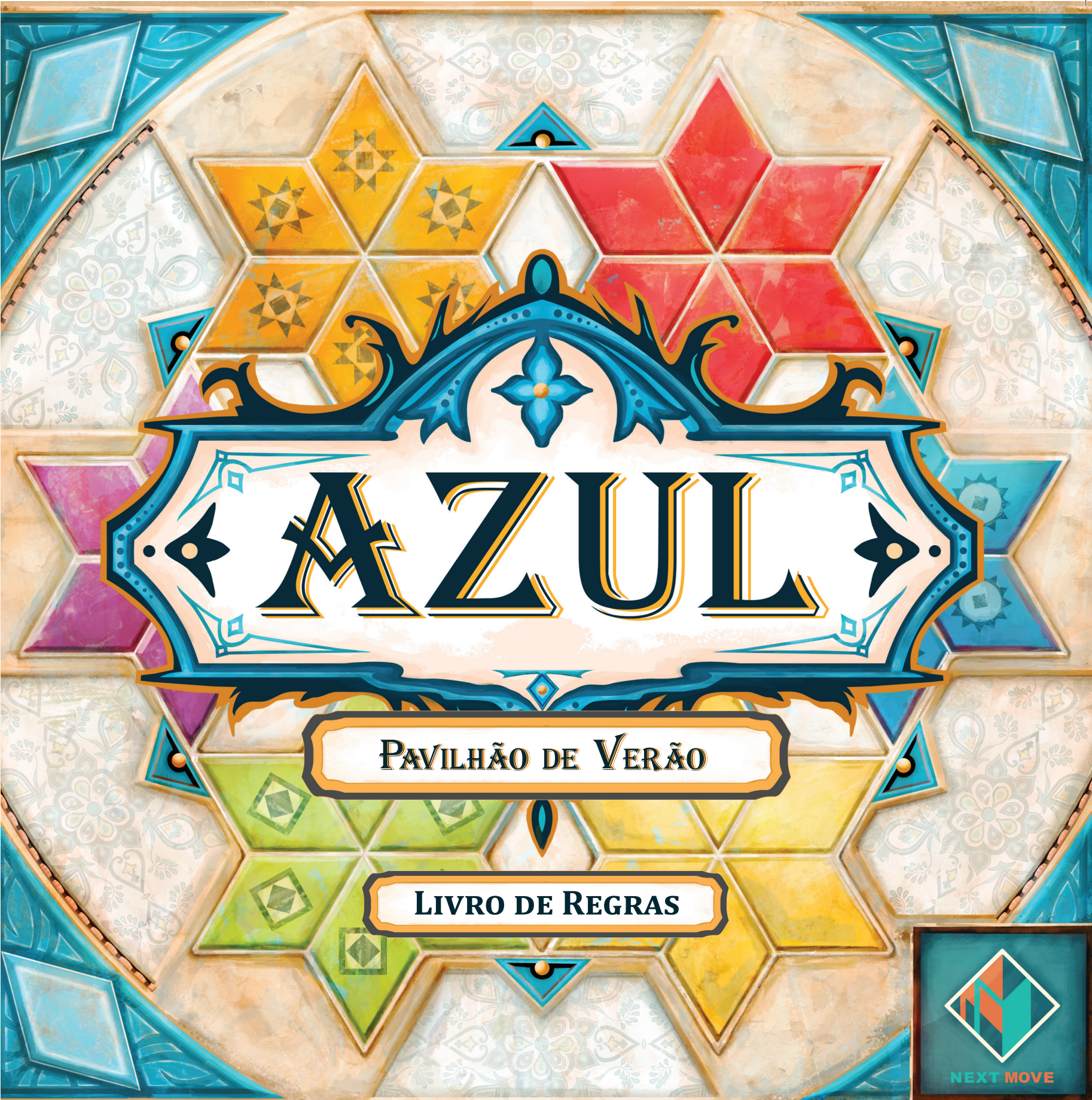


The background of the cover is a large, intricate geometric pattern. It features a central star-like shape composed of many smaller triangles. The triangles are colored in a variety of shades: yellow, red, blue, green, and purple. The pattern is set against a light beige background with a subtle floral or damask-like texture. The overall style is reminiscent of traditional Islamic or Moroccan tilework.

AZUL

PAVILHÃO DE VERÃO

LIVRO DE REGRAS



NEXT MOVE



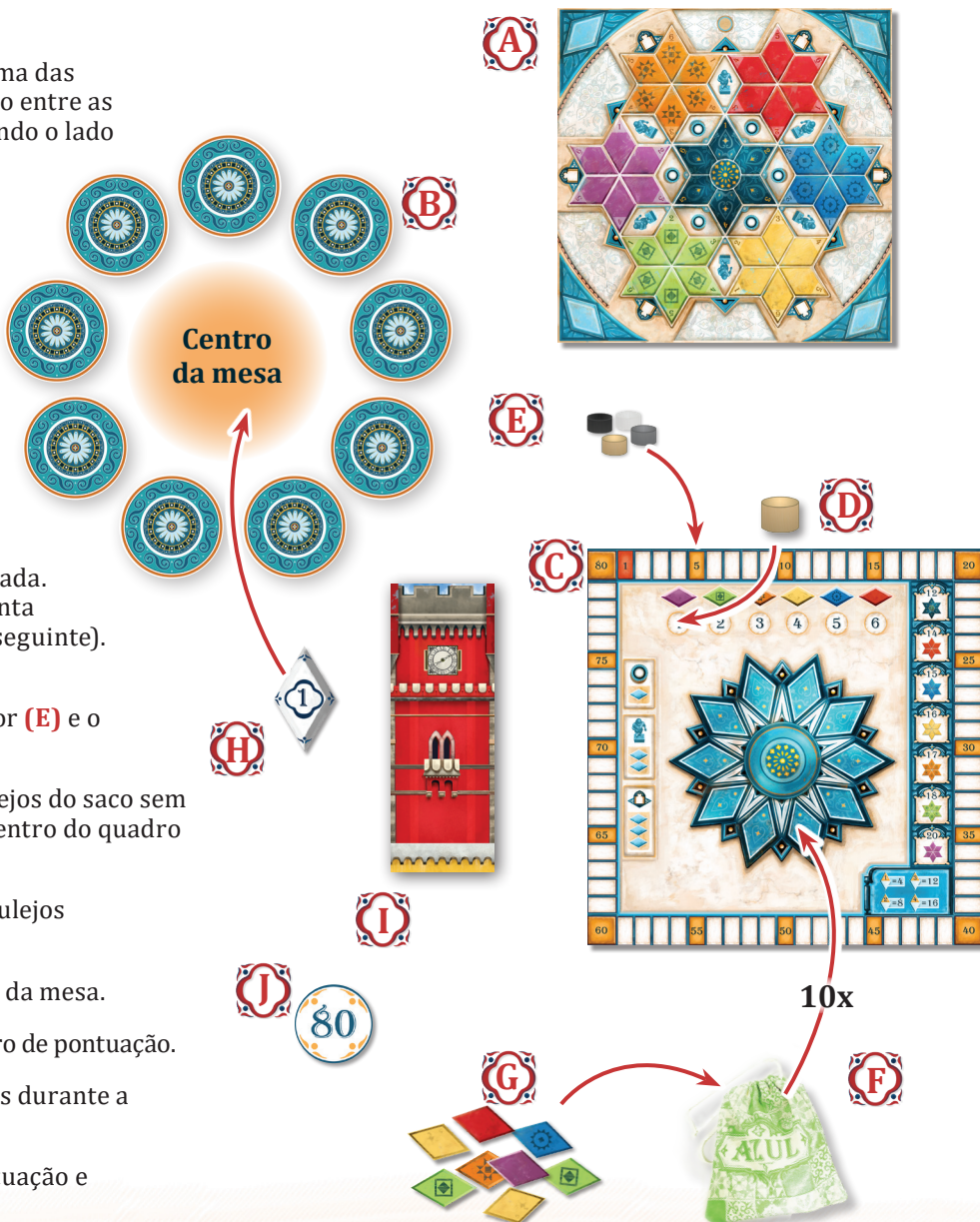
Na virada do século XVI, o Rei Manuel I incumbiu a construção de grandiosos prédios aos mais ilustres artesãos de Portugal. Após o término das obras dos Palácios de Évora e de Sintra, o rei quis construir um Pavilhão de Verão em homenagem aos membros mais célebres da família real. Essa construção seria realizada pelos mais talentosos artesãos, cujas habilidades faziam jus ao esplendor que a família real merece. Infelizmente, o Rei Manuel I faleceu antes de a construção sequer começar.

Em **Azul – Pavilhão de Verão**, os jogadores voltam a Portugal para cumprir a tarefa que nunca foi iniciada. Como um mestre-artesão, você deverá usar os mais finos materiais para criar o Pavilhão de Verão, além de evitar desperdiçar materiais. Somente os melhores se mostrarão à altura de honrar a família real portuguesa.

PREPARAÇÃO DO JOGO

1. Cada jogador escolhe um **tabuleiro de jogador (A)** em uma das cores disponíveis (conforme indicado pelo círculo colorido entre as estrelas vermelha e laranja) e o coloca à sua frente, deixando o lado com as estrelas coloridas para cima.
2. Coloque os **Expositores de Fábrica (B)** em um 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.
3. Coloque o **quadro de pontuação (C)** ao lado dos Expositores de Fábrica.
4. Coloque o **indicador de rodadas (D)** no espaço da 1ª rodada. Além de mostrar a rodada atual, o indicador também aponta qual é a cor curinga da rodada (ver explicação na página seguinte). Na primeira rodada, a cor curinga é roxo.
5. Cada jogador pega um **marcador de pontuação** da sua cor (E) e o coloca no 5º espaço do quadro do registro de pontuação.
6. Coloque os 132 **azulejos (G)** no **saco (F)**. Compre 10 azulejos do saco sem olhá-los e coloque-nos **espaços de estoque** exibidos no centro do quadro de pontuação.
7. Preencha cada Expositor de Fábrica com exatamente 4 azulejos comprados do saco às cegas. Deixe o saco de lado por ora.
8. Coloque o **marcador de primeiro jogador (H)** no centro da mesa.
9. Coloque a torre (I) entre os Expositores de Fábrica e o quadro de pontuação.
10. Coloque as fichas de pontos (J) de lado; elas serão usadas durante a etapa de pontuação.

Devolva quaisquer tabuleiros de jogador, marcadores de pontuação e Expositores de Fábrica não utilizados para a caixa.



OBJETIVO DO JOGO

Ser o jogador com mais pontos ao fim do jogo. Após 6 rodadas, o jogo acaba e uma pontuação final é contabilizada.

COMO JOGAR

Cada rodada consiste nas seguintes fases:

Fase 1: Adquirir azulejos

Fase 2: Jogar azulejos e ganhar pontos

Fase 3: Preparar a próxima rodada
(não é necessário realizar essa fase na última rodada).

O jogador mais jovem joga primeiro e a ordem de turnos segue em sentido horário. Uma rodada é composta de vários turnos.

FASE 1: ADQUIRIR AZULEJOS

No seu turno, você **deve** pegar azulejos. Para isso, você tem duas opções:

A) Pegue **todos os azulejos de uma mesma cor**, que **não** sejam da cor curinga dessa rodada, de um **Expositor de Fábrica** qualquer e posicione-os ao lado do seu tabuleiro de jogador. Retire os azulejos restantes desse Expositor de Fábrica e posicione-os no centro da mesa.

Se houver um ou mais azulejos da cor curinga no Expositor de Fábrica, você **deve** também pegar **exatamente um desses azulejos** curingas.

Se houver **apenas** azulejos da cor curinga no Expositor de Fábrica que você escolheu, você só pode pegar **uma** azulejo curinga.

B) Pegue **todos os azulejos de uma mesma cor**, que **não** sejam da cor curinga dessa rodada, do **centro da mesa** e posicione-os ao lado do seu tabuleiro de jogador. Se houver um ou mais azulejos da cor curinga no centro da mesa, você **deve** também pegar **exatamente um desses azulejos** curingas. Se houver **somente** azulejos da cor curinga no centro da mesa, você só pode pegar **uma** azulejo curinga.

OU Se você for o primeiro jogador a pegar azulejos do centro da mesa nessa rodada, pegue o marcador de primeiro jogador e coloque-o ao lado do seu tabuleiro de jogador. Mova seu marcador de pontuação no registro, **recuando** um número de espaços equivalente à quantidade de azulejos que você pegou **nesse turno**, sem ultrapassar o espaço 1 . Se o seu marcador de pontuação já estiver no primeiro espaço, você ainda pode pegar azulejos do centro da mesa sem ter que recuar seu marcador.

A COR CURINGA

A cada rodada, uma das 6 cores de azulejo se torna a cor curinga.

O indicador de rodadas mostra em qual rodada cada cor se torna curinga. Na rodada em que uma cor se torna curinga, os azulejos dessa cor podem ser usados para substituir azulejos de qualquer outra cor.

Observação: Se pegar azulejos da cor curinga, você só pode usá-los como azulejos curingas na rodada atual. Nas rodadas seguintes, a cor curinga muda esses azulejos deixam de ser curingas!



O MARCADOR DE PRIMEIRO JOGADOR

O jogador em posse do marcador de primeiro jogador será o primeiro a colocar seus azulejos no tabuleiro na Fase 2, além de ser o primeiro a jogar na rodada seguinte. Isso dá a ele a vantagem de ser o primeiro a escolher azulejos dos Expositores de Fábrica (conforme as regras normais).

Após você colocar os azulejos que pegou ao lado do seu tabuleiro de jogador, a vez passa para o próximo jogador no sentido horário.

EXEMPLO DE TURNO

Na 1ª rodada, a cor curinga é roxo.



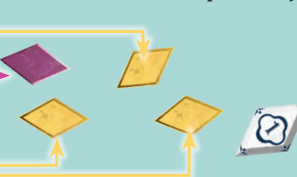
Ina pega os dois azulejos vermelhos de um Expositor de Fábrica. Já que não há azulejos da cor curinga ali, ela não pode pegar outros azulejos. Então, ela move os azulejos amarelos restantes para o centro da mesa.



Andrea pega um azulejo verde de outro Expositor de Fábrica. Visto que há azulejos da cor curinga no Expositor, ela também pega um azulejo roxo e move os dois azulejos restantes para o centro da mesa.



Tom pega aos três azulejos amarelos do centro da mesa. Ele também pega um azulejo curinga. Já que ele é o primeiro jogador a pegar azulejos do centro da mesa, ele também deve pegar o marcador de primeiro jogador e recuar 4 espaços com o seu marcador de pontuação.



A Fase 1 acaba quando não houver mais azulejos em nenhum dos Expositores de Fábrica E no centro da mesa. Então, siga para a Fase 2.

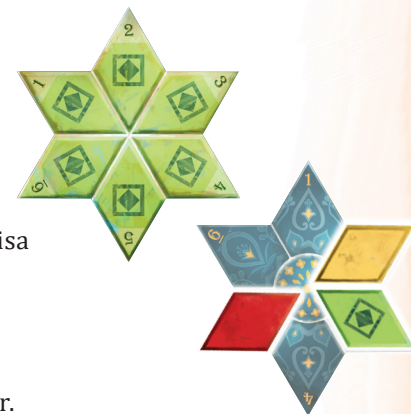


FASE 2: JOGAR E GANHAR AZULEJOS

O primeiro jogador começa. Quando for o seu turno, primeiro, verifique se, ao lado do seu tabuleiro de jogador, há a **quantidade certa** de azulejos da **cor necessária** para serem colocados em um espaço. Se tiver azulejos suficientes, coloque **exatamente um** deles no espaço correspondente do seu tabuleiro de jogador. Descarte os outros azulejos que eram necessários, colocando-nos na **torre** (ver exemplos A e B na pág. 5). Então, a vez passa para o próximo jogador no sentido horário. Esse processo é repetido até que nenhum jogador deseje ou possa colocar mais azulejos.

REGRAS PARA A COLOCAÇÃO DE AZULEJOS:

- Você só pode colocar azulejos advindos da área ao lado do seu próprio tabuleiro de jogador.
- As azulejos só podem ser colocados nos espaços em forma de diamante do seu tabuleiro de jogador. Não coloque azulejos em pilares, estátuas ou janelas.
- Você só pode colocar azulejos em espaços vazios.
- Os espaços são dispostos em um formato de estrela. A cor de uma estrela indica a cor dos azulejos que podem ser colocados ali. Os números exibidos no espaço indicam o número total de azulejos que você precisa pegar antes de poder colocar **um único azulejo** nesse espaço. Todos os outros azulejos necessários para esse espaço devem ser descartados na torre.
- Na estrela do centro do tabuleiro de jogador, não existem restrições em relação ao local onde cada azulejo colorido deve ser colocado, mas todas os 6 azulejos devem ser de cores diferentes.
- Os azulejos que você não colocar durante um turno devem ser mantidos ao lado do seu tabuleiro de jogador.



USO DA COR CURINGA

Se não tiver azulejos suficientes ou não quiser usar todos os seus azulejos da cor exigida, você pode usar azulejos da cor curinga atual no lugar deles. Nesse caso, você deve ter pelo menos um azulejo da cor que deseja colocar. Então, todos os outros azulejos necessários são descartados na torre.

DICA SOBRE O USO DE PEÇAS CURINGAS:

azulejos curingas podem substituir qualquer outra cor escolhida. Para isso, você precisa combiná-los com um azulejo correspondente à cor do espaço onde você deseja colocá-los (ver exemplos C-E na pág. 5).

Se não for combinada com um azulejo de outra cor, um azulejo da cor curinga nunca pode ser colocado em um espaço de cor diferente do dele. Um azulejo da cor curinga só pode ser colocado em um espaço de cor correspondente no tabuleiro de jogador (ex: um azulejo roxo em um espaço roxo; ver exemplo à direita).

EXEMPLO:

- Tom **combina** um ou mais azulejos curingas roxos com seu azulejo verde e a coloca no espaço '4' da estrela verde.
- Se ele **não combinar** seus azulejos curingas com outra cor, ele pode usá-los na estrela correspondente à cor curinga, que, neste caso, é roxo.

Em ambos os casos, ele poderia colocar o azulejo na estrela do centro do seu tabuleiro de jogador se essa cor ainda não estivesse representada ali.



PONTUAÇÃO

Para **cada azulejo** que você **coloca** no seu tabuleiro de jogador, você recebe um ponto. Pegue seu marcador de pontuação e avance-o um espaço no registro de pontuação.

Se colocar um azulejo **ao lado de um ou mais azulejos conectados**, você recebe **um ponto para cada um deles** (ver exemplos B-E na pág. 5). São considerados espaços conectados apenas aqueles que são adjacentes em uma estrela.

O registro de pontuação é contínuo. Se passar de 80 pontos, pegue uma ficha de ponto e coloque-a à sua frente para que você possa registrar sua pontuação total.

azulejos extras nos **espaços de estoque** do quadro de pontuação concedem um bônus de pontuação quando:



- ... você cerca os 4 espaços adjacentes de **um pilar** com azulejos. Então, você deve pegar **um** azulejo qualquer à sua escolha imediatamente.
- ... você cerca os 4 espaços adjacentes de **uma estátua** com azulejos. Então, você deve pegar **dois** azulejos quaisquer à sua escolha imediatamente. Se houver disponibilidade, ambos os azulejos podem ser curingas.
- ... você cerca os 2 espaços adjacentes de **uma janela** com azulejos. Então, você deve pegar **três** azulejos quaisquer à sua escolha imediatamente. Se houver disponibilidade, todos os azulejos podem ser curingas.



PASSAR A VEZ

Se não quiser ou puder colocar azulejos no seu turno, você deve passar a vez. Você pode escolher até **4 azulejos** dentre aqueles colocados ao lado do seu tabuleiro de jogador para guardar para a próxima rodada. Posicione-os nos quatro espaços dos cantos do seu tabuleiro de jogador. Eles **não** concedem pontos. Quaisquer azulejos restantes que você tiver devem ser descartados na torre e, para cada azulejo descartado, você perde 1 ponto no registro de pontuação (ver exemplo F nesta pág.). Você não pode ter mais turnos nessa rodada.

EXEMPLOS DE PONTUAÇÃO

Na 1ª rodada, a cor curinga é roxo.

A

Ana tem 7 azulejos azuis ao lado do seu tabuleiro de jogador, que podem ser usados no espaço '6' da sua estrela azul. Para fazer isso, ela usa 6 azulejos azuis, colocando um no espaço '6' da sua estrela azul e descartando os outros 5 azulejos na torre.

Ana ganha 1 ponto nesse turno.

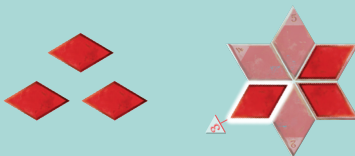
Seu azulejo azul restante pode ser usado posteriormente, então Ina a deixa ao lado do seu tabuleiro de jogador.



B

Ana tem 3 azulejos vermelhos ao lado do seu tabuleiro de jogador, que podem ser usados no espaço '3' da sua estrela vermelha. Ela coloca um azulejo no espaço '3' e descarta os outros 2 na torre.

Ela ganha 1 ponto por isso, pois não há outros azulejos conectados a esse espaço na estrela vermelha.

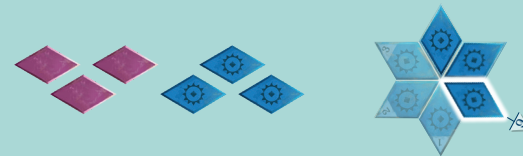


C

Andrea tem 3 azulejos azuis e 3 azulejos curingas roxos ao lado do seu tabuleiro de jogador, que podem ser usados no espaço '6' da sua estrela azul.

Ela coloca 1 azulejo azul no espaço '6' do seu tabuleiro de jogador e descarta os 2 azulejos azuis e os 3 roxos na torre.

Por haver 2 outros azulejos conectados a esse espaço, Andrea ganha 3 pontos nesse turno.



D

Andrea tem 1 azulejo laranja, 1 azulejo verde e 3 azulejos curingas roxos disponíveis. Ela usa os 3 azulejos roxos como azulejos curingas e coloca o azulejo laranja no espaço '4' da sua estrela laranja, descartando os 3 azulejos roxos na torre e ganhando 3 pontos.

Andrea pode decidir guardar o azulejo verde para a próxima rodada, quando a cor curinga será verde.

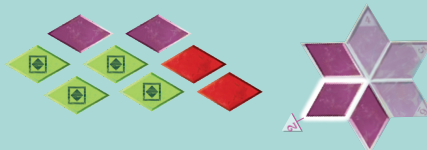


E

Charlotte tem 2 azulejos curingas roxos, 2 azulejos vermelhos e 4 azulejos verdes disponíveis.

Ela coloca 1 azulejo roxo no espaço '2' da sua estrela roxa, descarta o outro azulejo roxo e ganha 3 pontos.

Ela guarda seus azulejos restantes para usá-los em seus outros turnos dessa rodada.



F

Charlotte tem 4 azulejos verdes e 2 azulejos vermelhos.

Ela passa sua vez e guarda os 4 azulejos para a próxima rodada (na qual a cor curinga será verde), posicionando os azulejos nos quatro espaços dos cantos do seu tabuleiro de jogador.

Ela descarta as 2 azulejos vermelhos na torre e perde 2 pontos no registro de pontuação.



FASE 3: PREPARAÇÃO PARA A PRÓXIMA RODADA

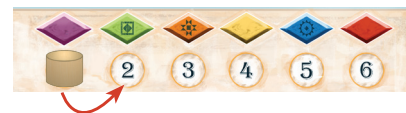
Esta tarefa é realizada pelo primeiro jogador.

Se a partida ainda não tiver chegado à 6ª rodada, avance o indicador de rodadas para a próxima rodada, na qual você será o primeiro a jogar. Se a rodada atual já for a 6ª, vá direto para os procedimentos do fim do jogo (ver pág. seguinte). Preencha os espaços dos Expositores de Fábrica com exatamente 4 novos azulejos cada, coletando do saco às cegas. Se o saco estiver vazio, reabasteça-o com os azulejos da torre e continue a preencher os Expositores de Fábrica.

Na rara possibilidade de o saco estar vazio e não haver mais azulejos na torre, comece a próxima rodada normalmente, mesmo que os Expositores de Fábrica não estejam todos preenchidos.

Coloque o marcador de primeiro jogador de volta no centro da mesa.

Então, todos os jogadores movem quaisquer azulejos dos cantos dos seus tabuleiros de jogador para o lado dos seus tabuleiros de jogador.



FIM DO JOGO

O jogo acaba após 6 rodadas. Então, os jogadores verificam se cumpriram os objetivos abaixo e ajustam seus marcadores de pontuação conforme indicado.

- Se tiver completado a estrela **multicolorida** (no centro do se tabuleiro de jogador), ganhe 12 pontos.
- Se tiver completado a estrela **vermelha**, ganhe 14 pontos.
- Se tiver completado a estrela **azul**, ganhe 15 pontos.
- Se tiver completado a estrela **amarela**, ganhe 16 pontos.
- Se tiver completado a estrela **laranja**, ganhe 17 pontos.
- Se tiver completado a estrela **verde**, ganhe 18 pontos.
- Se tiver completado a estrela **roxa**, ganhe 20 pontos.



- Se tiver coberto **todos os números 1**, ganhe 4 pontos.
- Se tiver coberto **todos os números 2**, ganhe 8 pontos.
- Se tiver coberto **todos os números 3**, ganhe 12 pontos.
- Se tiver coberto **todos os números 4**, ganhe 16 pontos.



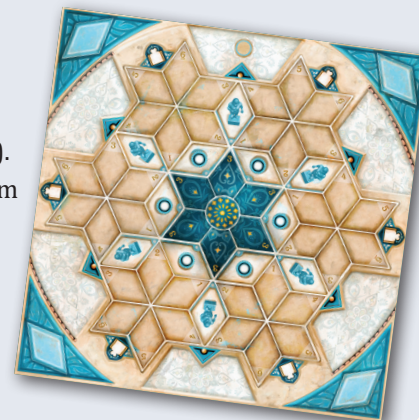
Após a rodada final, se tiver azulejos inutilizados nos espaços dos cantos do seu tabuleiro de jogador, descarte-os na torre e perca 1 ponto por azulejo.

Vence quem tiver mais pontos. Em caso de empate, os jogadores compartilham a vitória.

JOGABILIDADE ALTERNATIVA

Para uma jogabilidade ligeiramente diferente, todos os jogadores viram seus tabuleiros de jogador para o lado inverso, que contém estrelas monocromáticas. As regras são idênticas àsquelas do jogo normal, exceto pelas seguintes diferenças:

- Durante o jogo, **você** pode **escolher** quais cores deseja colocar nas estrelas (válido para todas as 7 estrelas).
 - ◊ Se decidir formar uma estrela multicolorida, todos os 6 azulejos devem ser de **cores diferentes**, assim como no jogo normal.
 - ◊ Se decidir formar uma estrela de uma única cor, todos os azulejos devem ser da **mesma cor**.
- É permitido ter mais de uma estrela de dada cor ou mais de uma estrela multicolorida em um tabuleiro de jogador. Essas estrelas concedem pontos conforme descrito nas regras normais.
- Note que os números nas estrelas são diferentes daqueles indicados no outro lado do tabuleiro de jogador.



CRÉDITOS

Design: Michael Kiesling

Produção: Sophie Gravel

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

Direção de Arte: Sophie Gravel

Ilustração: Chris Quilliams

Design Gráfico: Maryse Hébert-Lemire

Edição: Katja Volk

Desenvolvimento por:

© 2020 Plan B Games Inc.

Todos os direitos reservados. Guarde estas informações para futuras referências. É proibida a reprodução total ou parcial do conteúdo sem prévia autorização. 19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC J0P 1P0, Canadá. Feito na China.
info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com



Galápagos Jogos

Tradução: Bárbara Coelho

Revisão: Kalinka Lopes e
Kévila Cordas

Diagramação BR: Danilo Sardinha
e Felipe Godinho

www.GalapagosJogos.com.br