

SANSSOUCI

Michael Kiesling

✧ OBJETIVO DEL JUEGO ✧

Construye el mejor jardín para el palacio de Sanssouci posicionando las diversas losetas de estructuras dentro de tu tablero de jardín. Elégelas con cuidado, ya que solo podrás ubicarlas en algunos sectores, y tampoco olvides conectarlas entre sí, ya que los nobles aprecian un sendero que pueda ser recorrido sin interrupciones. Quien logre obtener más puntos después de 18 rondas será la persona ganadora.

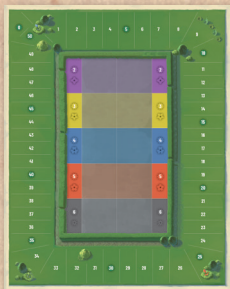
El rey Federico IV desea remodelar el palacio de verano construido por su tío Federico el Grande.

De paso, ha decidido también volver a diseñar sus alrededores. Es ahí donde entras tú, que deberás presentar un boceto del nuevo jardín, incorporando estatuas, árboles, fuentes, avenidas y hermosas pérgolas.

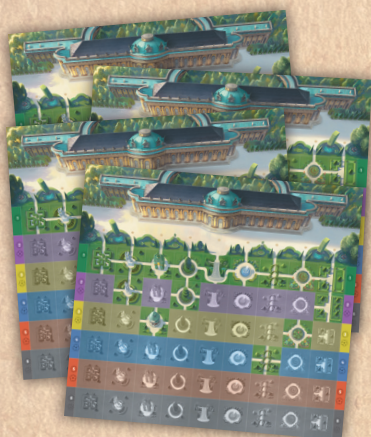
Se espera construir un jardín que esté a la altura del magnífico palacio, y donde el rey pueda relajarse de sus preocupaciones. El trabajo no será sencillo, ya que no solo tendrás que complacer al mismísimo rey, sino que también a diversos nobles que recorrerán el jardín del palacio de Sanssouci. ¿Aceptas el desafío?



COMPONENTES



1 Tablero principal



4 Tableros de jardín



81 Losetas de estructuras de jardín



1 Bolsa de género



4 Tableros de mini expansión Recompensas



9 Cartas de misión



72 Cartas de acción



4 Marcadores de puntuación



36 Fichas de nobles



4 Fichas de 50/100 puntos



4 Fichas de mini expansión Jabalíes

PREPARACIÓN DE LA PARTIDA

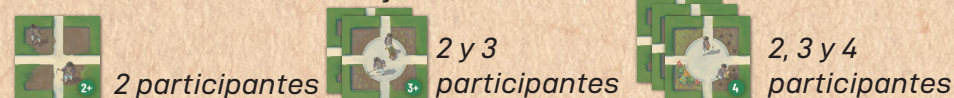
I. Coloca el tablero principal en medio de la mesa ①.

II. Entrega a cada participante 1 tablero de jardín ②, las 18 cartas de acción correspondientes de su color ③, las 9 fichas de nobles ④, y el marcador de puntuación correspondiente que colocará en la casilla 0/50 del tablero principal ⑤. Las 18 cartas de acción se barajan y forman una pila de robo que se coloca a un lado del tablero de jardín ③. Las 9 fichas de nobles se colocan en los espacios iniciales (👑) del tablero de jardín ④.

III. Baraja las 9 cartas de misión, y entrega, boca abajo, 2 a cada participante ⑥. Devuelve las cartas de misión no usadas a la caja sin mirarlas. No se ocuparán en esta partida.

IV. Según el número de participantes, separa las losetas de estructuras de jardín según el número que aparecen en su reverso. Para una partida de 2 participantes, solo se ocupan las que indiquen "+2".

Para 3 participantes, se ocupan las que indiquen el "+2" y "+3". Para 4 participantes se usarán todas las losetas (+2, +3 y 4). Las losetas que no se usen se devuelven a la caja.



V. Mezcla las losetas de estructuras que se usarán en la partida en la bolsa de género ⑦. Luego saca 10 al azar y ubícalas aleatoriamente en los espacios marcados del tablero principal ⑧.

VI. Cada participante roba las primeras 2 cartas de acción de su pila de robo para formar su mano inicial ⑨.

VII. Los tableros de recompensas ⑩ y las fichas de jabalíes ⑪ solo se ocupan si se juega con alguna de las mini expansiones descritas en la página 6 de este reglamento.



DESARROLLO DE LA PARTIDA

La última persona que visitó un palacio jugará en primer lugar. En su turno cada participante debe realizar las siguientes acciones en orden:

1. Juega una carta de acción (permite obtener una loseta de estructura).
2. Coloca la loseta de estructura en tu tablero de jardín.
3. Mueve un noble (opcional).
4. Reemplaza la loseta en el tablero principal.
5. Roba una carta de acción.

Una vez realizadas todas las acciones, el turno pasa a la persona situada a la izquierda, siguiendo el sentido de las agujas del reloj.

1. Juega una carta de acción:

En tu turno, debes elegir una de las dos cartas de acción de tu mano y jugarla enfrente tuyo. La carta que juegues determinará qué loseta puedes robar de las 10 disponibles en el tablero principal.

Existen 3 tipos de cartas de acción:



Color: te permite robar una loseta que se encuentre en una casilla del tablero principal correspondiente a uno de los dos colores que posea la carta. Por lo tanto podrás elegir entre 4 losetas.



Estructura: te permite robar una loseta de estructura del tablero principal que coincida con la que posea la carta. Si no hubiese ninguna disponible en el tablero principal, puedes elegir cualquiera de las desplegadas en el tablero.

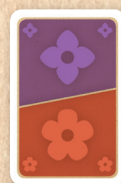


Comodín: puedes elegir cualquier loseta que haya en el tablero principal.

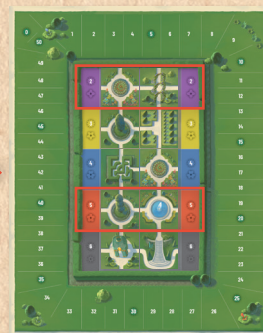
Una vez jugada la carta, y tomada la loseta correspondiente, descarta la carta de acción en el centro de la mesa.

2. Colocar la loseta de estructura:

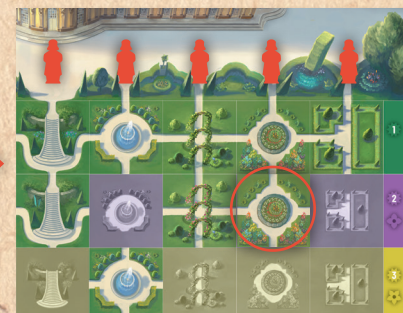
Una vez tengas la loseta en tu poder, debes ubicarla en la casilla correspondiente de tu tablero de jardín. La casilla correspondiente será la que coincida con la estructura ilustrada en la loseta (columna) y con el color de la casilla de donde se tomó la loseta en el tablero principal (fila).



Abel juega una carta de acción de color.



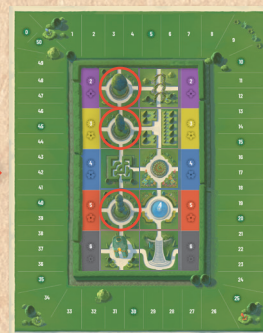
Esta carta le permite tomar del tablero principal una de estas cuatro losetas de estructura de jardín.



Abel escoge la loseta de flores que se encuentra en el sector morado y lo posiciona en el sector correspondiente en su tablero de jardín.



Camilo juega una carta de acción de estructura.



Esta carta le permite tomar del tablero principal una de estas tres losetas de estructura de jardín.

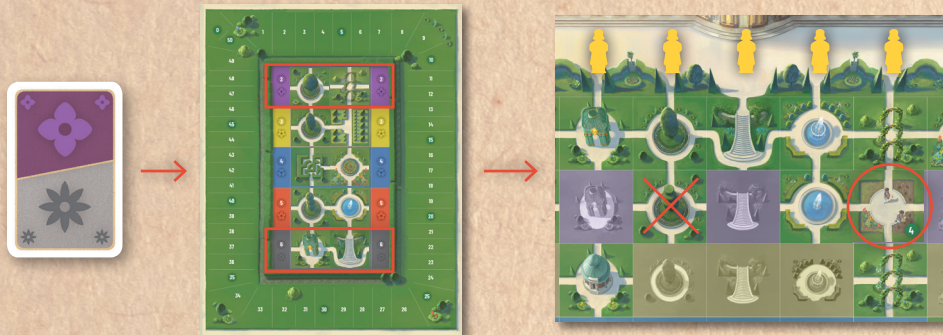


Camilo escoge la loseta de árbol que se encuentra en el sector amarillo y lo posiciona en el sector correspondiente en su tablero de jardín.

No existe ningún orden en particular en que debas ir ocupando las casillas de tu jardín. Puedes colocar una loseta en un espacio de la última fila (gris) en tu primer turno, y que quede desconectada de las losetas preimpresas en tu tablero de jardín.

Si la casilla correspondiente ya se encuentra ocupada por una loseta de estructura (o estructura preimpresa), debes voltear la loseta por el lado en que aparece el jardinero, y colocarla en cualquier casilla libre que se encuentre en la misma fila o columna de donde debiese haber ido.

Si no hubiese ningún espacio disponible en la misma fila o columna del espacio correspondiente, puedes colocarla en cualquier espacio disponible de tu tablero de jardín.



Ángela juega una carta de acción de color.

Esta carta le permite tomar del tablero principal una de estas cuatro losetas de estructura de jardín.

Ángela escoge la loseta de árbol que se encuentra en el sector morado, pero su tablero ya tiene esa loseta, por lo que la posiciona por su lado de jardinero en la misma fila.

Importante: todos los jardineros cumplen la misma función, incluso si poseen diferentes características en su ilustración. Los números mostrados en la loseta no deben ser tomados en cuenta.

3. Mover una ficha de noble (opcional):

Después de haber colocado la loseta en tu tablero de jardín, **puedes** mover **una** de las 9 fichas de nobles por alguno de los senderos con el fin de obtener puntos. Para eso se deben cumplir las siguientes reglas:

- Las fichas de noble **solo pueden moverse a través de losetas de jardín** (estructura, jardineros o estructuras preimpresas) que se encuentren conectadas entre sí.
- La ficha de noble **debe finalizar su movimiento en la misma columna de la cual partió**, descendiendo al menos 1 casilla desde su origen. Para eso, puede moverse libremente hacia arriba y hacia los costados, siempre y cuando termine su movimiento siguiendo la regla recién mencionada.
- Una ficha de noble puede pasar sobre una loseta ocupada por otra ficha de noble o a través de una loseta con jardineros, pero **nunca puede terminar su movimiento en estas**.

Una vez finalizado el movimiento de la ficha de noble, la persona de turno recibirá tantos puntos de victoria como indique la fila en la cual terminó su movimiento. Los puntos de victoria se irán contando con el marcador de puntaje de tu color presente en el tablero principal.



Berta coloca una loseta de jardinero en la intersección entre la fila amarilla y la columna de escalera. Esto le permite mover su ficha de noble de la columna de árbol 5 espacios hasta la fila amarilla, lo que le otorga 3 puntos.

4. Reemplazar la loseta en el tablero principal:

La persona de turno debe tomar una loseta al azar de la bolsa y colocarla en el espacio que quedó vacío en el tablero principal. Al final de cada turno, el tablero principal siempre debe tener 10 losetas disponibles.

5. Robar una carta de acción:

Una vez reemplazada la loseta en el tablero principal, la persona de turno roba una nueva carta de acción de su pila de robo formando, nuevamente, una mano de 2 cartas.

Nota: en la penúltima ronda (17°), no quedarán cartas para robar, por lo que en el último turno solo se podrá jugar la carta que les quede en la mano.

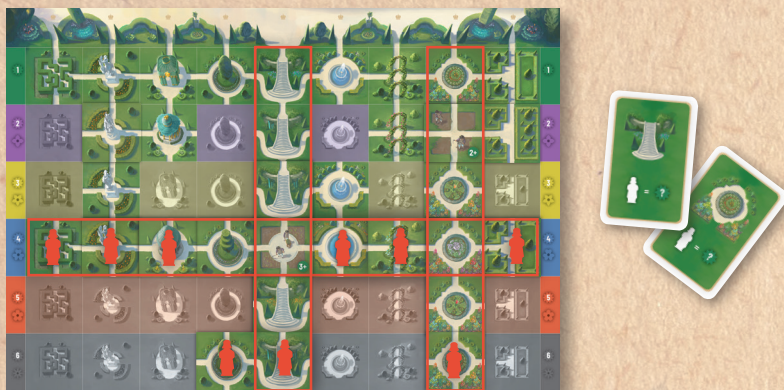
Importante: siempre podrán contar las cartas que quedan en la pila de robo para calcular la cantidad de turnos que quedan en la partida, pero nunca podrán mirar las cartas para ver qué vendrá a continuación.

✦ FIN DE LA PARTIDA ✦

La partida termina una vez que cada participante haya jugado su última carta de acción y completado su turno (ronda 18). Luego se obtendrán puntos de victoria adicionales de la siguiente manera:

- Por cada fila construida completamente (excluyendo la primera), recibirás 10 puntos menos el valor de la fila (2-6). Los jardineros cuentan como espacio construido en el jardín.
- Por cada columna construida completamente recibirás 5 puntos. Los jardineros cuentan como espacio construido en el jardín.
- Por cada una de tus cartas de misión, recibirás tantos puntos de victoria como indique la fila donde se encuentre tu noble en ese sendero.

La persona que tenga más puntos de victoria será la ganadora. En caso de empate, la persona que cuente con más jardineros en su tablero de jardín será la ganadora. Si el empate persiste, se comparte la victoria.



Abel obtuvo 70 puntos con sus fichas de noble durante el juego.

Además, al final del juego, recibe:

- 6 puntos (10 - 4) por la fila azul completa.
- 10 puntos (5 + 5) por sus dos columnas completas.
- 12 puntos (6 + 6) por sus cartas de misión.

En total, Abel obtuvo $70 + 6 + 10 + 12 = 98$ puntos.

➤ REGLAS DE LAS MINI EXPANSIONES ➤

Las reglas del juego base se mantienen para ambas expansiones, pero cambian pequeñas excepciones detalladas a continuación. Se puede jugar con ambas mini expansiones juntas o con solo una de ellas.

RECOMPENSAS

Al momento de preparar la partida, cada persona recibe al azar uno de los 4 tableros de recompensas junto al tablero de jardín. Coloca este tablero encima del tablero de jardín, haciéndolo calzar en las cuatro filas de más abajo (la parte más ancha debe ir en la última fila de tu tablero de jardín).

Antes de colocar el tablero de recompensas sobre el tablero de jardín, puedes mirar tus cartas de misión, y así elegir cual de los dos lados del tablero de recompensas te conviene usar.

12 de las 16 casillas del tablero de la expansión contienen recompensas o castigos que se activan una vez se coloca una loseta de estructura o jardinero encima de ellas.



Entrega 1, 2 o 3 puntos de victoria una vez se coloca la estructura correspondiente encima de ella. Si colocas la loseta por el lado del jardinero, no ocurre nada.



Entrega 3 puntos de victoria si la loseta que se coloca en ella es un jardinero. Si colocas la loseta por el lado de la estructura, no ocurre nada.



Te quita 2 o 3 puntos de victoria si colocas cualquier loseta encima de esta casilla (estructura o jardinero). Si no tienes suficientes puntos de victoria para perder, simplemente pierdes los que puedas. No puedes tener menos de 0 puntos.

JABALÍES

Al momento de preparar la partida, cada persona recibe una ficha de jabalí que colocará en la casilla central de su tablero de jardín (la intersección de la columna de escalera y la fila azul).

Cada vez que una persona coloque una loseta de estructura o jardinero en el espacio que se encuentra el jabalí, recibe 1 punto de victoria, y debe mover el jabalí a un espacio adyacente libre (ortogonal, no diagonal). Si el jabalí no tiene donde moverse, simplemente se quita del tablero, y otorga 3 puntos de victoria adicionales.

Si al final de la partida, a pesar de todos los esfuerzos, el jabalí sigue en el tablero, esa persona perderá tantos puntos de victoria como espacios libres de losetas tenga el área donde se encuentra el jabalí.



Al final de su juego el jabalí de Abel sigue en el tablero. Abel perderá 5 puntos por los 5 espacios libres que tiene el área donde el jabalí se encuentra.



Autor:
Michael Kiesling
Ilustrador portada:
Andreas Rocha

Ilustrador componentes:
Sergio Chaves
Diseño Gráfico:
Laura Mena

Idea original portada:
Blas Mena
Revisión:
José Manuel Álvarez, Eduardo Bravo, Jorge Larraín,
Paulina Vasconcelo, Manuel Warner, Simón Weinstein.

Edición:
Fractal Juegos www.fractaljuegos.cl

Fabricado en China
por Whatz Games