

Contenido

- 1 tablero de juego de dos piezas (la pieza superior circular es giratoria)
- 2 4 tableros de jugador
- 3 4 caballetes
- 4 24 peones de Ayudante (6 de 4 colores)
- 5 12 fichas (marcadores) de Desarrollo octogonales
- **3211** cubos de Pigmentos (30 de azules, 30 de amarillos, 25 de naranjas, 25 de verdes, 25 de violetas, 40 de blancos, 6 x negros [5 para el juego + 1 de repuesto]
- **32** carta de Cuadro (8 de 10, 8 de 12, 8 de 14, 8 de 16 Puntos de Prestigio)
- 12 fichas de Puntos de Prestigio (6 puntos en la cara frontal, 10 puntos en la trasera)
- 9 4 losetas de Acción Prohibida (2 de 1 casilla y 2 de 3 casillas) para partidas de 2 o 3 jugadores
- 10 1 ficha de 1er jugador
- 11 15 cartas de Bonificación (3 x 5 tipos) (Reglas Avanzadas)
- 22 28 losetas de Pintor (Reglas Avanzadas)

NOTA: A excepción de los 5 cubos negros, todos los cubos se consideran ilimitados.

Preparación para 4 jugadores

- A Monta el tablero de juego (Inserta el pequeño clip de plástico a través del agujero en el centro de la pieza inferior y luego a través de la pieza superior. Coloca el tablero montado en el centro de la mesa, alineando la Acción Adquirir Pigmentos Rojos (del tablero superior) con Acción Prohibida (del tablero inferior).
- B Coloca los Pigmentos en reservas de cada color cerca del tablero.
- © Crea una reserva con los Puntos de Prestigio ordenados por tipo de desarrollo (Tubo de Pintura, Paleta y Pincel).
- D Baraja las cartas de Cuadro formando un mazo boca abajo y expón (por su lado de pigmentos) las 4 cuatro primeras cartas sobre los 4 caballetes.
- **Entrega la ficha de** 1er **Jugador** a la última persona en tocar un pincel o simplemente entrega al azar.

Cada Jugador:

- 1 tablero de jugador 2
- 3 marcadores de Desarrollo 5 que se colocan en la primera casilla de cada fila del tablero de jugador.
- 6 Ayudantes 🕢 de tu color, de los cuales sólo 3 se usarán al comienzo de la partida.
- 3 Pigmentos 6: 1 rojo, 1 amarillo y 1 azul.

Preparación para 2 y 3 jugadores

Usa las losetas de Acción Prohibida para cubrir ciertas casillas del tablero, fijándote en la ilustración de la derecha correspondiente al número de jugadores. En una partida de 2 jugadores, usa sólo 3 caballetes.

Objetivo del Juego

Obtén el mayor número de Puntos de Prestigio al final de la partida, ¡así demostrarás ser el mejor pintor en este estudio parisino!







Disposición de

3 Jugadores



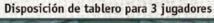


Hon, de huloge Loutes

The part is that quiet a paint of a plant is for part is that quiet a paint of a plant is for part is that quiet a paint of a plant is that quiet a plant is that qu



Prepara las losetas de Pintor que ves aquí sólo si decides usar el Módulo 2 de las Reglas Avanzadas.





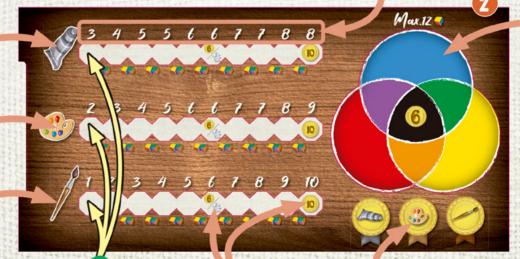
Disposición de tablero para 2 jugadores



Tubo de Pintura: Te permite adquirir Pigmentos blancos y de colores primarios.

Paleta: Te permite mezclar Pigmentos para obtener colores nuevos.

Pincel: Te permite colocar Pigmentos sobre Cuadros.



Nivel: Determina la cantidad de Pigmentos que puedes adquirir

(Tubo de Pintura), producir (Paleta), o pintar (Pincel).

Reserva de
Pigmentos: No
estás obligado
a colocar los
Pigmentos
en las áreas
correspondientes
ya que no te será
posible cuando
desarrolles tu
Tubo de Pintura y
adquieras muchos
Pigmentos de
una vez.

Bonificaciones de Desarrollo Casillas para tus Bonificaciones de Desarrollo

Secuencia de Juego

En una partida se jugarán rondas consecutivas hasta que se cumpla una de las condiciones de final de partida (consulta Final de la Partida).

CADA RONDA SE COMPONE DE 3 FASES:

- 1. Colocar Ayudantes
- 2. Realizar Acciones de Ayudantes
- 3. Preparar la Siguiente Ronda

Fase 1. Colocar Ayudantes:

Empezando por el primer jugador, se toman turnos colocando 1 Ayudante en una casilla libre de los dos tableros de juego.

Al comienzo de la partida, cada uno tiene 3 Ayudantes, aunque más tarde se puede llegar a tener hasta 6 Ayudantes. Esta fase termina una vez que todos havan colocado sus Avudantes disponibles. Si a algún jugador no le guedan Ayudantes para colocar, sencillamente pasa el turno

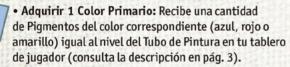
Reglas de Colocación:

- Puedes colocar tu Ayudante en cualquier casilla de los dos tableros de juego, a excepción de las casillas oscuras de Acción Prohibida.
- Cada casilla de Acción puede contener sólo un Ayudante (a excepción de la casilla del centro del tablero superior, Adquirir Pigmentos Blancos, que puede contener cualquier número de Ayudantes).
- En el tablero inferior pueden encontrarse 1, 2 o 3 casillas distintas para realizar la misma Acción. No hay restricciones sobre qué jugador puede ocupar estas casillas: El mismo jugador puede usarlas todas, así como distintos jugadores.
- Las Acciones alineadas con una Acción Prohibida del tablero inferior (o casillas cubiertas por fichas de Acción Prohibida partidas de 2 o 3 jugadores) no se pueden realizar en esta ronda.

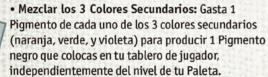
Fase 2. Realizar Acciones de Ayudantes:

Empezando por el primer jugador, se toman turnos tumbando 1 de los Ayudantes (en cualquier tablero) para realizar la Acción correspondiente.

A. ACCIONES EN EL TABLERO INFERIOR







Los Pigmentos negros no se usan para pintar Cuadros; cada uno vale 6 Puntos de Prestigio.

NOTA: Los Pigmentos negros no cuentan para el límite de 12 Pigmentos que puedes tener al final de la ronda (consulta la Fase 3).





Colocar Ayudantes.

Puedes colocar un Ayudante en una casilla libre de cualquiera de los dos tableros de juego. incluida la casilla de Adquirir Pigmentos Blancos.



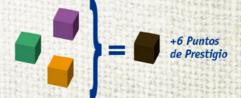
Eiemplo: Un Tubo de Pintura de nivel = adquiero 3 Pigmentos del color primario en mi casilla de Acción:



Ejemplo: Una Paleta de nivel 2 = gasto 1 y 1 para adquirir 2



Ejemplo: Una Paleta de nivel 5 = gasto 1 y 1 para adquirir 5

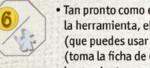


Mejorar una Herramienta: Gasta 2 Pigmentos (idénticos o distintos) de cualquier color (primario, secundario o blanco) para avanzar 1 nivel de 1 de las herramientas en tu tablero de jugador (Tubo de Pintura, Paleta o Pincel). Mueve el marcador de la fila 1 casilla a la derecha.



- Tubo de Pintura: Indica la cantidad de Pigmentos que adquieres usando la acción de Adquirir 1 Color Primario o Adquirir Blanco.
- Paleta: Indica la cantidad de Pigmentos que adquieres usando la acción Mezclar 2 Colores Primarios.
- Pincel: Indica la cantidad de Pigmentos que puedes colocar al mismo tiempo en uno o más Cuadros usando la acción de Pintar.

Bonificación de Desarrollo:



• Tan pronto como el marcador alcance la sexta casilla de mejora de la herramienta, elige una bonificación: Contratar un Ayudante (que puedes usar en la siguiente ronda) o 6 Puntos de Prestigio (toma la ficha de 6 Puntos de Prestigio y colócala en la casilla de herramienta correspondiente).



 Tan pronto como el marcador alcance la última casilla de mejora de la herramienta, puntúas 10 Puntos de Prestigio (toma la ficha de 10 Puntos de Prestigio y colócala en la casilla de herramienta correspondiente) si escogiste antes la Bonificación de Ayudante en esta fila, o 4 Puntos de Prestigio (que consigues volteando la ficha de 6 Puntos de Prestigio) si escogiste la Bonificación de 6 Puntos de Prestigio.



• Tomar una Carta de Cuadro: Toma la carta de Cuadro de uno de los caballetes y déjala boca arriba frente a ti. No repongas la carta del caballete aún; esto se efectuará durante la fase de Preparar la Siguiente Ronda.

Puedes tener tantas cartas de Cuadro enfrente de ti como desees.

Si juegas con las Reglas Avanzadas, esta casilla te permite tomar una carta de Bonificación en vez, si lo prefieres.



Pintar: Coloca, en el orden que desees, una cantidad de Pigmentos igual al nivel de tu Pincel sobre una o varias de tus cartas de Cuadro (consulta la descripción en pág.3). Cada casilla de Pigmento

requiere un Pigmento que coincida con el color indicado.

NOTA: Puedes colocar un Pigmento blanco en cualquier casilla de Pigmento, independientemente del color que requiera; sin embargo, cada cuadro puede tener como máximo 3 Pigmentos blancos. Aunque esto te permite terminar rápidamente los Cuadros, cada Pigmento blanco supondrá una penalización de 2 Puntos de Prestigio al final de la partida.

Cuando completes un Cuadro (cubriendo sus 9 casillas), voltéalo y coloca sobre la carta los Pigmentos blancos que se hayan usado, devolviendo los otros a sus respectivas reservas cerca del tablero de juego

B. ACCIONES EN EL TABLERO SUPERIOR

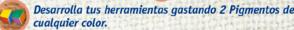


Tomar la Ficha de 1er Jugador: Adquiere 1 Pigmento blanco y al final de la Fase 3, la ficha de 1er Jugador.

Serás el primer jugador en la próxima ronda, y lo seguirás siendo mientras poseas la ficha de 1er Jugador.

> NOTA: No puedes colocar un Ayudante en esta Acción si posees la ficha de 1er Jugador.







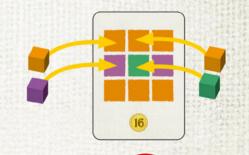


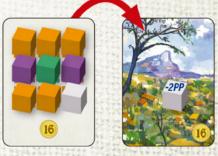


Cuando tu marcador de Desarrollo llegue a esta casilla, gana 4 Puntos de Prestigio adicionales (si tomaste 6 Puntos de Prestigio de la bonificación anterior) o 10 Puntos de Prestigio (si elegiste un Ayudante adicional en la bonificación anterior).



Tienes un Pincel de nivel 4, por lo que colocas hasta 4 Piamentos cuando Pintas.





Puedes usar hasta 3 Pigmentos blancos para sustituir cualquier Pigmento en un solo Cuadro, pero por cada Pigmento blanco que hayas usado en un Cuadro completo perderás 2 Puntos de Prestigio al final de la partida.



Imitador: Copia la acción de un Ayudante (tuyo o de un oponente) que esté de pie en el tablero inferior (nunca del tablero superior).



Girar el Tablero de Acciones: Al comienzo de la fase 3 (consulta Preparar la Siguiente Ronda), en vez de girar el tablero superior 1 paso, puedes elegir girarlo 2 pasos o deiarlo como está.



Adquirir Pigmentos Blancos: Recibe una cantidad de Pigmentos blancos igual al nivel del Tubo de Pintura en tu tablero de jugador.

Cuando pintes, puedes usar Pigmentos blancos para sustituir otros que te falten y también puedes usarlos para mejorar una herramienta, ya que pueden sustituir uno o

ambos Pigmentos requeridos para hacer avanzar el marcador de Desarrollo en tu tablero de jugador. Además, los necesitarás para comprar cartas de Bonificación si juegas con las Reglas Avanzadas.

La fase de Realizar Acciones de Ayudantes se termina una vez que todos hayan tumbado sus Ayudantes sobre los tableros.

NOTA: En cualquier momento, puedes tumbar uno de tus Ayudantes sin realizar su acción.

RECUERDA:

- No hay límite de número de Ayudantes que pueden usar la casilla de Adquirir Pigmentos Blancos (indicado por el símbolo ∞ en la casilla).
- Todas las acciones se realizan de inmediato una vez se coloque el Ayudante, a excepción de dos:
- Girar el Tablero de Acciones retrasa la acción hasta el comienzo de la fase 3.
- Tomar la Ficha de 1er Jugador retrasa la acción hasta el final de la fase 3.

Fase 3. Preparar la Siguiente Ronda:

Esta fase comprende 4 pasos.

PASO 1. GIRAR EL TABLERO SUPERIOR:

Gira el tablero superior un paso en sentido horario.

RECUERDA: Si alguien eligió usar la acción Girar el Tablero de Acciones, ese jugador debe elegir si girarlo 2 pasos o dejarlo como está.

PASO 2. REPONER LAS CARTAS DE CUADRO

Llena todos los caballetes vacíos con cartas del mazo.

ATENCIÓN: Si (después de girar) el tablero superior ha completado un giro de 180º (la casilla de Adquirir Pigmentos Rojos ha alcanzado o pasado una de las casillas de Acción del tablero inferior), sustituye todos los Cuadros sobre los caballetes con cartas nuevas del mazo, retirando del juego las cartas sustituidas.

PASO 3. DESCARTAR PIGMENTOS SECOS

Cada jugador comprueba el número de Pigmentos que tiene. Si tienes más de 12 en tu tablero de jugador, descarta Pigmentos de tu elección a la reserva hasta que tengas 12. No deberías abrir muchos tubos a la vez: ¡¡Sólo se pueden seguir usando 12, porque los demás se han secado!!

ATENCIÓN: Los cubos negros no cuentan para el límite de 12 Pigmentos; valen 6 Puntos de Prestigio cada uno.





Ejemplo: Tubo de Pintura de Nivel 5 = recibe 5 Pigmentos blancos:



Gira el tablero de jugador 1 paso en sentido horario.



Si has colocado un Ayudante en la casilla de Girar el Tablero de Acciones, elige si dejar el tablero como está o girarlo 2 pasos en sentido horario.

PASO 4. PONER UN AYUDANTE DE PIE Y RECUPERAR EL RESTO

- Por orden de turnos, pon 1 Ayudante sobre el tablero inferior de pie (si es que tienes), déjalo en su sitio (este se considera ya colocado para la siguiente ronda) y recupera el resto de Ayudantes.
- Si no colocaste ningún Ayudante en el tablero inferior, recupera todos tus Ayudantes, empezando la siguiente ronda sin ninguno colocado.
- Si colocaste un Ayudante en la casilla de Tomar la Ficha de 1^{er}
 Jugador, toma dicha ficha. En caso de que nadie haya hecho esto,
 el actual 1^{er} jugador seguirá siendo el primero en la siguiente
 ronda.

Final de la Partida

La partida termina de 2 formas:

- · Alquien completa 2 cartas de Cuadro.
- Alguien adquiere el quinto y último Pigmento negro.

La ronda en la que se cumpla una de estas condiciones será la última ronda; termina la fase de Realizar Acciones de Ayudantes respetando el orden de turnos, para que todos los Ayudantes puedan completar sus acciones.

Puntuación

Añade lo siguiente:

- Puntos de Prestigio por tus cartas de Cuadro completadas, sin contar las Incompletas.
- 6 Puntos de Prestigio por cada cubo negro.
- Puntos de Prestigio indicados en las fichas que has conseguido (6 o 10).

Luego resta:

 2 Puntos de Prestigio por cada Pigmento blanco en tus cartas de Cuadro completadas.

El jugador con más Puntos de Prestigio gana y es declarado el mejor Pintor del estudio. ¡Este jugador será el nuevo jefe del estudio!

- Si hay empate, gana el jugador empatado que usó menos Pigmentos blancos para completar sus Cuadros.
- Si aún hay empate, gana el jugador empatado que completó las cartas de Cuadro más valiosas.
- Si aún hay empate, gana el jugador empatado con más Pigmentos negros.
- Si después de todo esto, sigue habiendo empate, los jugadores empatados sencillamente tendrán que compartir el liderazgo del estudio.



La partida termina cuando alguien completa su segundo Cuadro.



o se toma el quinto cubo negro



Recuerda: el sexto cubo de la caja sirve de repuesto en caso de que se pierda uno de los 5 necesarios para el juego.





+6 /

-2 /

Reglas Avanzadas

Puedes añadir al juego básico uno o ambos de los módulos siguientes.

Módulo 1: Cartas de Bonificación

En vez de elegir la acción de tomar 1 carta de cuadro, puedes comprar una Carta de Bonificación pagando inmediatamente



con Pigmentos blancos. Al comienzo de la partida, acordad qué regla determinará el uso de las cartas de Bonificación:

Regla A: Después de adquirir la carta de Bonificación, realiza toda o parte de la bonificación y luego descártala. Esto permite que juegues varias cartas de Bonificación en una sola ronda si varios de tus Ayudantes están realizando esta acción (incluyendo a un posible Imitador).

Regla B: Después de adquirir la carta de Bonificación, colócala boca arriba frente a ti como reserva para más tarde. Antes o después de realizar una acción con un Ayudante, puedes realizar toda o parte de la bonificación.

Esta opción permite acumular varias cartas de Bonificación frente a ti durante la partida; sin embargo, sólo puedes usar una por ronda.

En cuanto uses una bonificación de esta forma, voltea la carta boca abajo para indicar que ya has usado una carta de

Bonificación y no puedes usar otra. En la fase 3, paso 2, (Reponer las Cartas de Cuadro), descarta la carta de Bonificación que esté boca abajo.

Carta de Pintar: cuesta 4 Pigmentos blancos. Cuando la uses, Pinta inmediatamente acorde a tu nivel de Pincel.

Carta de Imitador: cuesta 4 Pigmentos blancos. Cuando la uses, realiza inmediatamente la acción de un Ayudante (tuyo o de un oponente) que siga de pie en el tablero inferior.





Carta de Mezclar: cuesta 4 Pigmentos blancos. Cuando la uses, realiza inmediatamente la acción de Mezclar 2 Colores Primarios (acorde a tu nivel de Paleta) o Mezclar los 3 Colores Secundarios.

Carta de Intercambiar Colores: cuesta 5 Pigmentos blancos. Cuando la uses, intercambia inmediatamente 1 – 4 Pigmentos de color (que no sean blancos o negros). Sólo puedes intercambiar primarios (azul, amarillo y rojo) por primarios y/o secundarios (verde, naranja, violeta) por secundarios.





Carta de Herramienta: cuesta 6 Pigmentos blancos. Cuando la uses, inmediatamente (y sin coste alguno) avanza un marcador de Desarrollo 2 casillas o avanza 2 marcadores de Desarrollo una casilla.

Módulo 2: Losetas de Pintor

Durante la preparación, reparte 2 losetas de Pintor al azar a cada jugador.

Elige una de ellas y devuelve la otra a la caja. Coloca la loseta en el hueco de la izquierda de tu tablero de jugador. Esta loseta te dará una habilidad especial durante la partida, una especie de talento único que todo artista debería tener...

Descripción de las losetas de Pintor

Paul CÉZANNE: Cada vez que realices una acción de Mejorar una Herramienta puedes, en la misma ronda, mejorar la misma herramienta una segunda vez gastando una cantidad de Pigmentos igual al nuevo nivel que acabas de alcanzar.

Ejemplo: El nivel actual de tu Tubo de Pintura es 4 (su segunda casilla de Desarrollo). Realizas la acción de Mejorar una Herramienta y gastas 2 Pigmentos cualesquiera para avanzar el marcador de Desarrollo a 5.

Si deseas usar tu habilidad para avanzar una casilla adicional para aumentar su capacidad, debes gastar 5 Pigmentos cualesquiera (pero no los 2 habituales).

Edgar DEGAS: Cuando completes un Cuadro, recupera de él 3 Pigmentos que no sean blancos y pinta con ellos inmediatamente otro Cuadro que tengas.

Paul GAUGUIN: Al comienzo de la partida, elige un color secundario (naranja, verde o violeta) y coloca un Pigmento de ese color sobre esta loseta. Cada vez que realices la acción de Mezclar 2 Colores Primarios para producir este color, puedes sustituir uno de los Pigmentos primarios requeridos por un Pigmento blanco.

Edouard MANET: Cada vez que realices la acción de Adquirir Pigmentos Rojos, puedes pintar inmediatamente 1 – 2 casillas rojas (que pueden estar en 1 – 2 Cuadros).

Claude MONET: Cada vez que realices la acción de Adquirir Pigmentos Amarillos, puedes pintar inmediatamente 1 – 2 casillas amarillas (que pueden estar en 1 – 2 Cuadros).

Auguste RENOIR: Cada vez que realices la acción de Adquirir Pigmentos Azules, puedes pintar inmediatamente 1 – 2 casillas azules (que pueden estar en 1 – 2 Cuadros).

Henri de TOULOUSE-LAUTREC: Puedes pintar 2 casillas en cada Cuadro independientemente de los colores de esas casillas. No puedes usar Pigmentos blancos de esta forma; sin embargo, puedes usar Pigmentos blancos de la forma habitual (y con su penalización al final de la partida).

Vincent VAN GOGH: Tu límite de Pigmentos en cada ronda es de 16, en vez de 12.



















CREDITS - Diseñador: Nicolas De Oliveira · Equipo Super Meeple: Sébastien De Poortere, Charles Amir Perret, Bernard Philippon · Ilustraciones: Fabrice Weiss & Igor Polouchine · Edición y revisión de reglamento francés: Guillaume Gille-Naves & Bernard Philippon · Dirección Artística: Igor Polouchine Traducción en Español: Guillermo Carballar · Maquetación en Español: WAH! Studio · Colores de Paris es un juego publicado por SUPER MEEPLE 193, rue du faubourg Saint-Dennis – 75010 París ©2019 SUPER MEEPLE. SUPER MEEPLE ysu logotipo son marcas registradas de Super Meeple.

