

# AZUL : RÈGLE DU JEU



- **Nombre de joueurs** : 2 à 4
  - **Âge** : Dès 8 ans
  - **Durée** : 30 min
  - **Auteur** : Michael Kiesling
  - **Illustrateur** : Chris Quilliams
  - **Edition** : Plan B Games
  - **Année** : 2017
  - **Récompense** : As d'Or-Jeu de l'Année 2018
  - **Jeu similaire** : Qwirkle
-

*Introduits par les Maures, les azulejos (carreaux de revêtement mural en faïence, originellement décorés de bleu ou polychromes) furent adoptés par les Portugais au moment où leur roi Manuel 1<sup>er</sup>, durant une visite au Palais de l'Alhambra dans le sud de l'Espagne, fut conquis par l'éblouissante beauté des tuiles décoratives. Manuel 1<sup>er</sup> ordonna la décoration immédiate, avec des tuiles semblables, des murs de son palais. Azul vous transporte au 16<sup>e</sup> siècle, truelle en main, à embellir les murs du Palais Royal d'Evora !*

**But du jeu :** Cumuler le plus de points de victoire.

**Principe :** Gagner des points en plaçant des tuiles (**azulejos**) sur son mur (plateau joueur)

**Fin :** La partie s'arrête (à la fin du tour) lorsqu'un joueur complète une ligne horizontale de 5 tuiles.



---

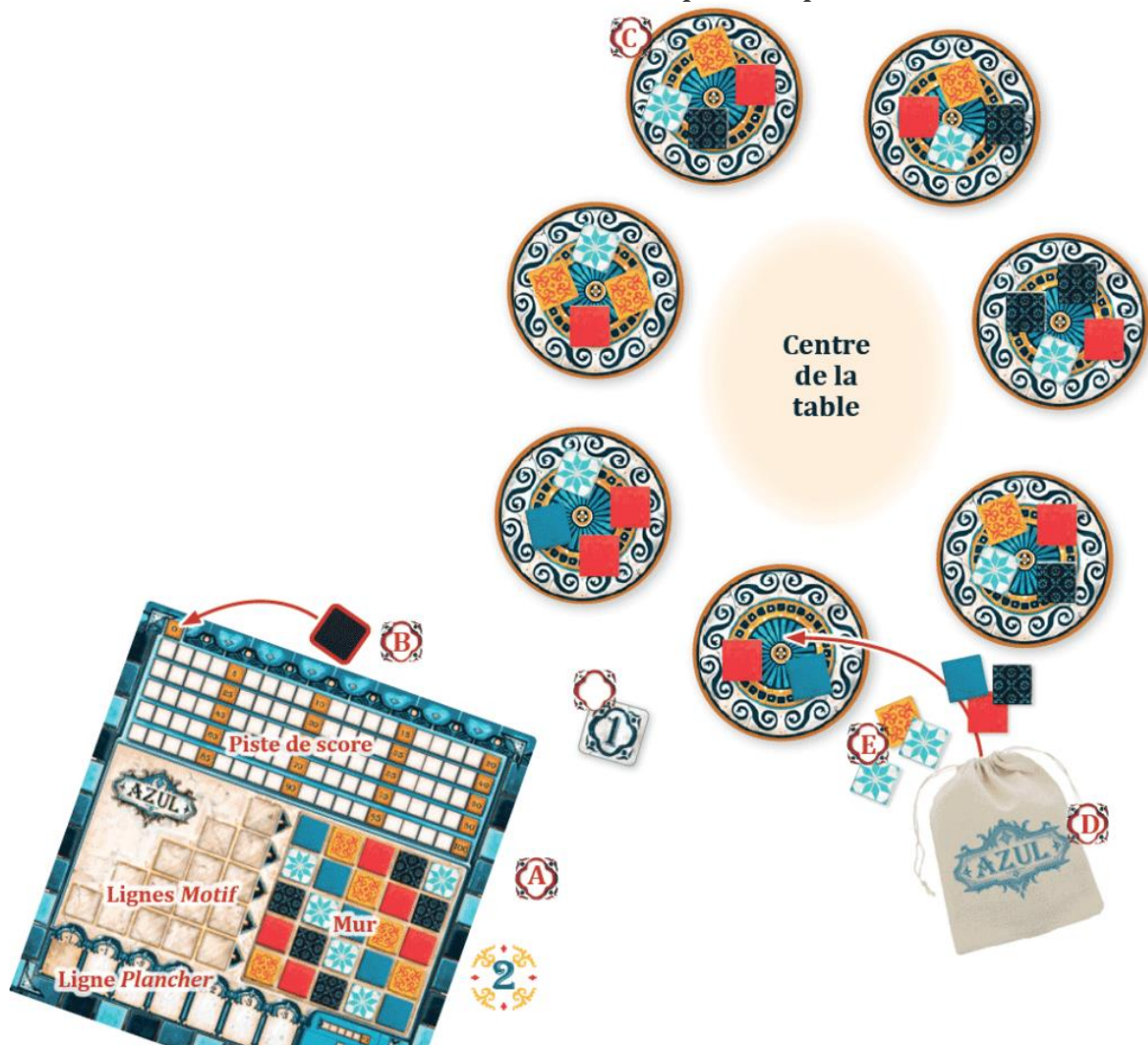
## SOMMAIRE

- I – Mise en place
- II – Déroulement
- III – Fin de la partie & Score
- IV – Variante de jeu
- V – Jouer à Azul online

---

## I – Mise en place

1. Chaque Joueur reçoit son **plateau de jeu** [A] , face « mur coloré » visible (voir variante pour jouer de l'autre face en fin d'article).
2. Prenez un **marqueur de score** [B] et placez-le sur l'espace 0 de votre piste de score.
3. Placez les **cercles Fabrique** [C] en rond au milieu de la table :
  - À 2 joueurs, placez 5 cercles Fabrique.
  - À 3 joueurs, placez 7 cercles Fabrique.
  - À 4 joueurs, placez 9 cercles Fabrique.
4. Remplissez le **sac** [D] avec **100 tuiles** [E] (20 de chaque couleur).
5. Le joueur ayant le plus récemment visité le Portugal prend le **marqueur de premier joueur** [F] et remplit chaque cercle fabrique avec exactement 4 tuiles (piochées aléatoirement dans le sac).
6. Remettre tout le matériel non utilisé pour la partie dans la boîte.



## II – Déroulement

### Tour de jeu

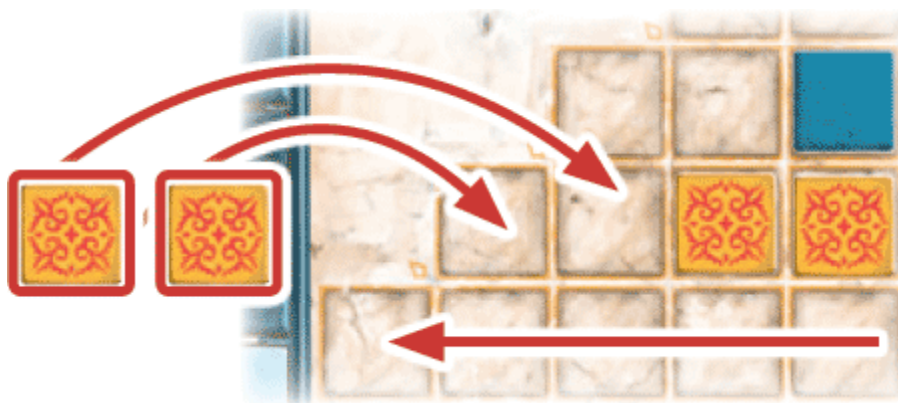
La partie est découpée en plusieurs manches. Chaque manche se décompose en 3 phases :

- A) Offre des Fabriques
- B) Décoration du mur
- C) Préparation de la prochaine manche

#### *A) Offre des Fabriques*

1. Le premier joueur place le marqueur de premier joueur au centre de la table. Il joue ensuite son premier tour.
2. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Choix d'une tuile : Lors de votre tour, vous devez choisir des tuiles. Soit :
  - Vous prenez TOUTES les tuiles de la même couleur **d'une Fabrique**. Et vous déplacez les tuiles restantes vers le centre de la table.
  - OU
  - Vous prenez TOUTES les tuiles de la même couleur du **centre de la table**. Si vous êtes le premier joueur (lors de ce tour) à prendre des tuiles du milieu de la table, alors, vous devez également prendre le marqueur de premier joueur et le placer (tout à gauche) sur votre ligne plancher (cela vous fera un malus)
4. **Ajoutez les tuiles récupérées** sur l'une des 5 lignes horizontales de votre plateau joueur.
  - Placez ces tuiles une par une de la droite vers la gauche sur la ligne choisie.
  - Une ligne ne peut contenir que des tuiles d'une même couleur.

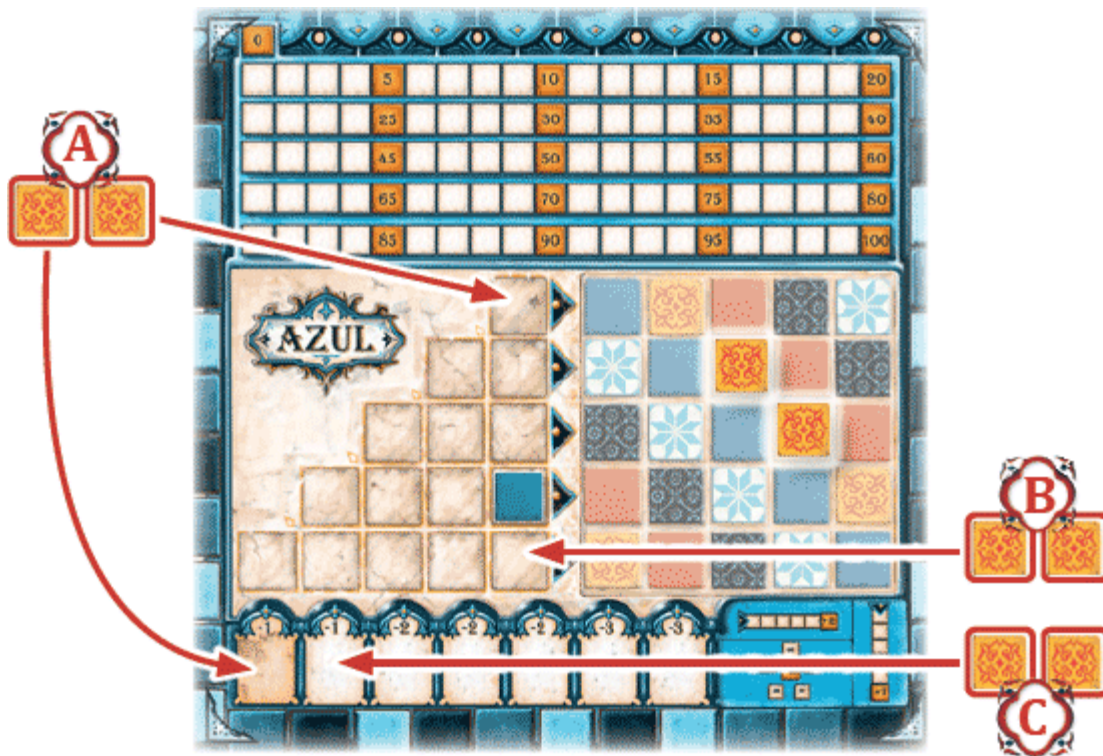




- Lorsque tous les espaces d'une ligne Motif sont remplis : la ligne est complète (nous verrons ce qu'il advient de ces lignes).
- Si vous avez ramassé plus de tuiles que vous ne pouvez en placer sur votre ligne Motif, vous devez poser les tuiles excédant sur votre ligne plancher (voir ligne plancher).

Votre but dans cette phase est de compléter le plus de lignes Motifs possible. En effet, pendant la phase-B Décoration du mur, vous ne pourrez déplacer sur ce mur que des tuiles provenant de lignes Motifs complètes.

- **Règle :** Interdiction de placer une tuile dans une ligne motif si la couleur de cette tuile est déjà sur le mur correspondant.
- **Ligne Plancher :** Toute tuile choisie que vous ne pouvez (ou ne voulez) pas placer doit être posée sur la *ligne Plancher*.
  - Vous poserez ces tuiles de la gauche vers la droite.
  - Ces tuiles sont considérées « tombées sur le plancher » et vous rapportent des points négatifs durant la phase-B : Décoration.
  - Si tous les espaces de votre *ligne Plancher* sont remplis : remettez toute tuile excédentaire dans le couvercle de la boîte de jeu.



Exemple : Le joueur pioche deux tuiles orange. Il peut au choix :  
 A en poser une tout en haut et en placer une sur sa ligne de Plancher.  
 B En placer deux sur sa ligne motif du bas.  
 C Placer les deux tuiles sur sa ligne Plancher.

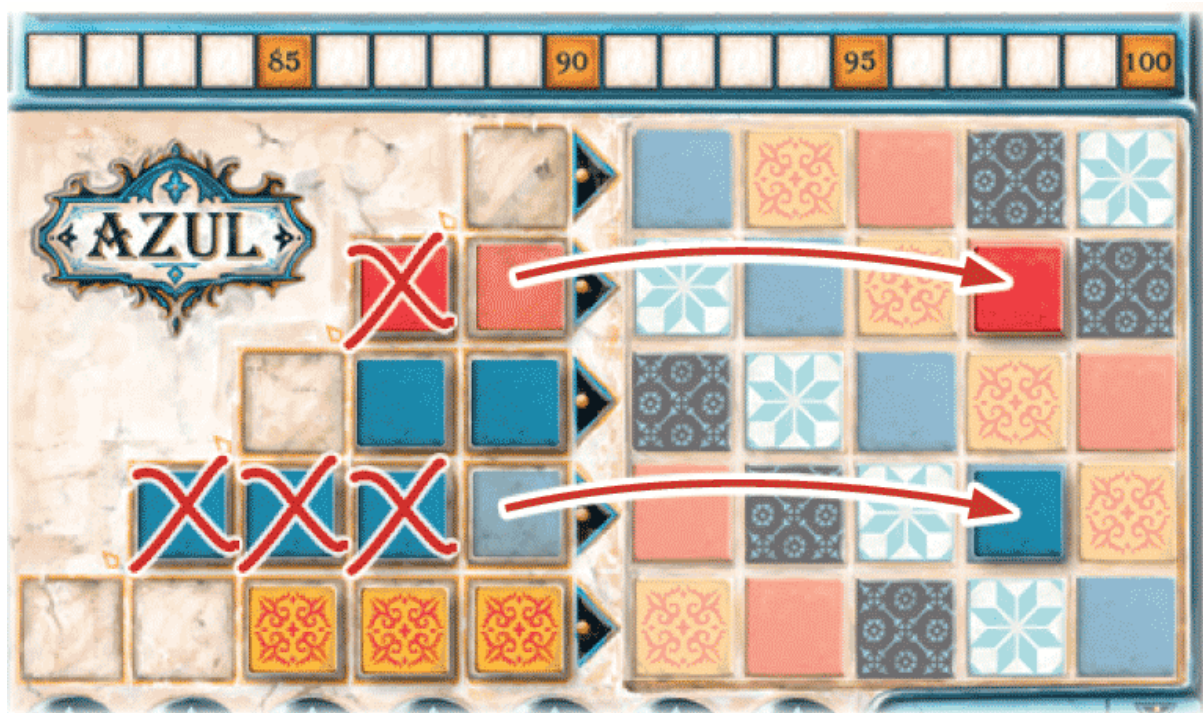
- **Fin de la phase :** La phase Offre de Fabrique prend fin lorsque TOUTES les fabriques ainsi que le centre de la table sont VIDES. Passez ensuite à la phase-B : Décoration du mur du palais.

#### *B) Décoration du mur*

Cette phase peut être réalisée par **tous les joueurs en même temps**.



1. Inspectez une à une toutes les *lignes Motif* du **haut vers le bas**.
2. Pour chaque **ligne horizontale remplie** : **Déplacez la tuile** située le plus à droite de la ligne horizontale vers l'espace de la même couleur sur la ligne correspondante du mur.
3. Comptabilisez immédiatement le **point** pour chaque tuile déplacée de cette manière (voir Décompte des points).
4. **Poubelle** : Toutes les lignes ayant été complétées sont vidées et finissent dans la boîte de jeu. [ ! ] Ne pas enlever les lignes incomplètes !



la ligne motif rouge est complète. Le joueur décale donc la tuile située le plus à droite de la ligne motif pour la placer sur sa couleur de mur correspondante. L'autre tuile est défaussée dans la boîte de jeu.

#### DÉCOMPTE DES POINTS

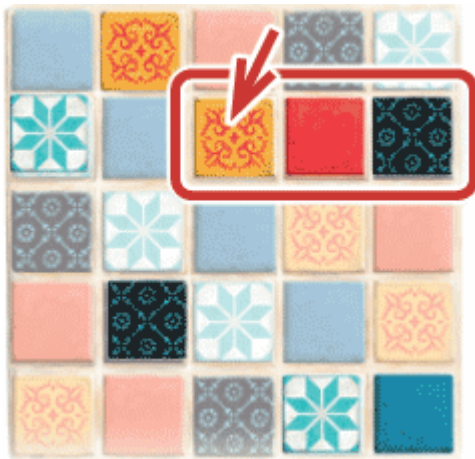
Chaque tuile déplacée vers votre mur est toujours placée sur l'espace de la couleur correspondante. Les tuiles rapportent des points immédiatement de la façon suivante :

- La tuile placée n'est adjacente à aucune autre tuile : 1 point.



- S'il y a une tuile adjacente, vous pouvez faire des combos selon la longueur des lignes créées : Gagnez un point par longueur de ligne.





Dans cet exemple, la tuile jaune rapporte 3 points. Car elle appartient désormais à une ligne de 3



tuiles. Cela fonctionne de la même façon avec les lignes verticales. En plaçant la tuile bleue, vous créez une ligne de 3 tuiles. Ce qui vous rapporte 3 points.

- Même principe pour des lignes horizontales croisées avec des lignes verticales. Gagnez un point par longueur de ligne (vous comptez votre tuile deux fois).



En plaquant une tuile orange, vous créez deux lignes : Une ligne verticale de 3 tuiles (3pts) et une

ligne horizontale de 4 tuiles (4pts). Vous gagnez donc 7 points (4+3).

#### MALUS DE TUILES PLANCHER :

A la fin de la décompte de votre mur, vérifiez si vous avez des tuiles plancher. Pour CHAQUE tuile située sur votre *ligne Plancher*, vous perdez le nombre de points indiqués directement dessus. Ajoutez votre pointage sur la piste de score. Vous ne pouvez tomber au dessous de 0.



Retirez ensuite toutes les tuiles situées sur la ligne Plancher et placez-les dans le couvercle de la boîte. Note : si vous avez le marqueur de premier joueur sur votre ligne Plancher, celui-ci compte comme une tuile normale (comptez le malus donc). Placez-le ensuite devant vous.



Dans cet exemple : le joueur cumule un malus de -8 points et devra soustraire 8 à son décompte de points.  $(-1-1-2-2-2=-8)$

#### C) Préparation de la prochaine manche

Si un joueur a complété une *ligne horizontale de 5 tuiles*, c'est la fin de la partie. Sinon, la manche continue. Il faut alors préparer la manche suivante.

- Le premier joueur remplit chacun des cercles Fabrique avec 4 tuiles piochées dans le sac.
- Lorsque le sac est vide, remplissez-le de toutes les tuiles placées dans la boîte de jeu et poursuivez ensuite le remplissage des cercles Fabrique.

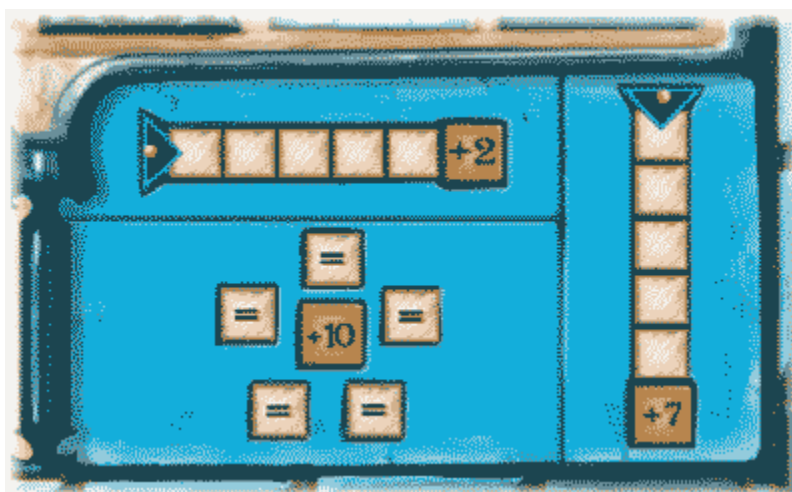
- La prochaine manche peut débuter.

Dans l'éventualité très rare où vous n'auriez pas suffisamment de tuiles pour compléter le remplissage des Fabriques : débutez une nouvelle manche même si toutes les Fabriques ne sont pas remplies.

### III – Fin de la partie & Score

La partie prend fin lorsqu'un joueur complète (au moins) une **ligne horizontale de 5 tuiles** sur son mur.

Une fois la partie terminée, vous remportez des points supplémentaires si vous avez atteint les objectifs suivants :



- Ligne horizontale (de 5 tuiles consécutives) : 2 points par ligne.
- Ligne verticale : 7 points par ligne.
- Les 5 tuiles d'une couleur : 10 points.
- Départage en cas d'égalité : Le Gagnant est le joueur ayant complété le plus de lignes horizontales.

