



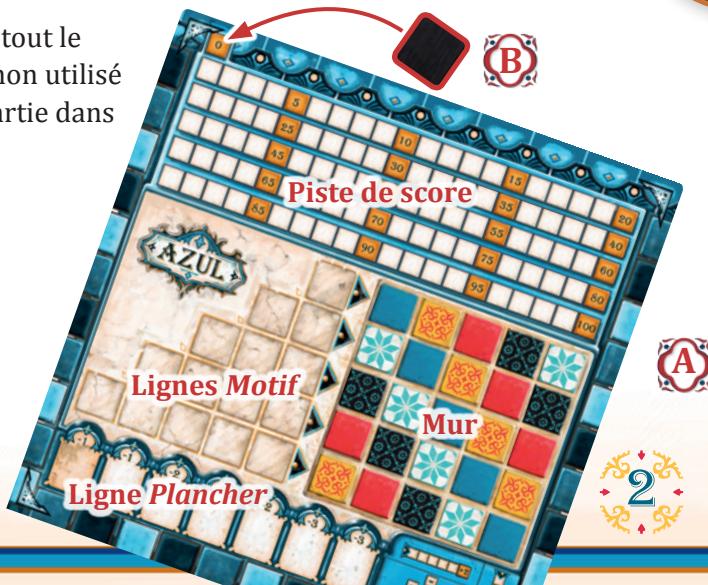


Introduits par les Maures, les azulejos (carreaux de revêtement mural en faïence, originalement décorés de bleu ou polychromes) furent adoptés par les Portugais au moment où leur roi Manuel 1^{er}, durant une visite au palais de l'Alhambra dans le sud de l'Espagne, fut conquis par l'éblouissante beauté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

MISE EN PLACE

- Chaque joueur reçoit un plateau de jeu (A). Posez face visible le côté du plateau montrant le mur coloré. (Voir Variante de jeu pour jouer avec le côté gris du plateau de joueur). Chaque joueur doit utiliser le même côté.
- Prenez un marqueur de score (B) et placez-le sur l'espace "0" de votre piste de score.
- 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*.
- Replissez le sac (D) avec les 100 tuiles (20 de chaque couleur) (E).
- 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, aléatoirement piochées dans le sac.

Remettre tout le matériel non utilisé pour la partie dans la boîte.



Centre
de la
table

BUT DU JEU

Etre le joueur avec le plus de points à la fin de la partie. La partie se termine à la fin de la manche où au moins un joueur aura complété sur son mur une ligne horizontale de 5 tuiles consécutives.



ORDRE DE JEU

La partie se déroule sur de multiples manches, chacune composée des 3 phases suivantes :

- A. Offre des fabriques
- B. Décoration d'un mur du palais
- C. Préparation de la prochaine manche

A. Offre des fabriques

Le premier joueur place le marqueur de premier joueur au centre de la table et prend ensuite son premier tour. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

A votre tour, vous devez choisir des tuiles selon une des façons suivantes :

SOIT

a) vous prenez toutes les tuiles de la même couleur depuis **une** fabrique et vous déplacez les tuiles restantes vers le centre de la table ;

OU

b) 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 depuis le milieu de la table, prenez également le marqueur de premier joueur et placez-le sur l'espace situé le plus à gauche de votre ligne *Plancher*.

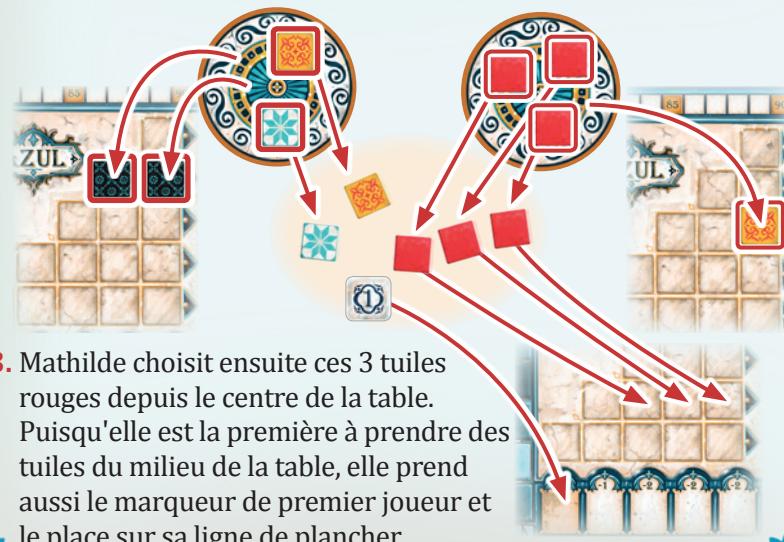
Ensuite, ajoutez les tuiles choisies sur l'une des 5 lignes *Motif* de votre plateau de joueur (la première ligne peut contenir 1 tuile et la cinquième 5).

- Placez les tuiles, une par une, de la droite vers la gauche, sur la ligne choisie.
Placez les tuiles de gauche à droite.
- Si la ligne de motif contient déjà des tuiles, vous ne pouvez ajouter que des tuiles de cette même couleur.
- Lorsque tous les espaces d'une ligne *Motif* sont remplis, la ligne est considérée complète.
- Si vous avez ramassé plus de tuiles que vous ne pouvez en placer sur votre ligne *Motif*, vous devez poser les tuiles excédentaires sur la ligne *Plancher*. (voir [Ligne Plancher](#)).

Votre but, durant cette phase, est de compléter le plus de lignes *Motif* possibles. De cette façon, durant la phase de Décoration d'un mur du palais, vous ne pourrez déplacer sur le mur que des tuiles provenant de lignes *Motif* complètes.

EXEMPLE DE TOUR

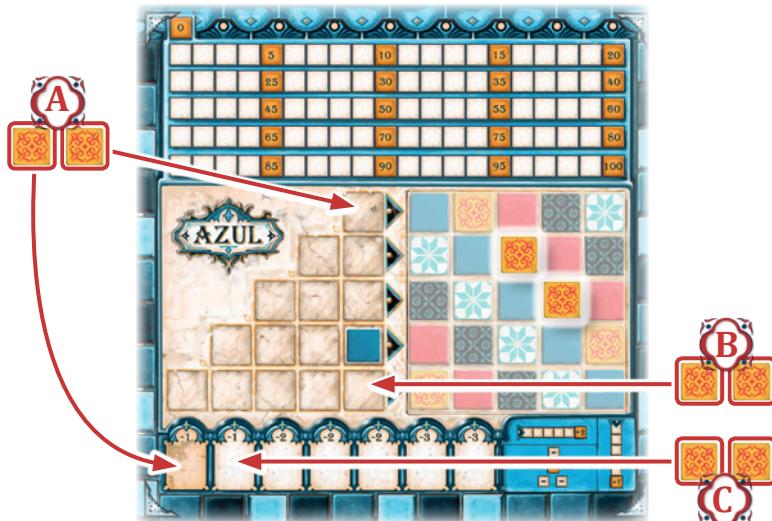
1. A son tour, Philippe choisit 2 tuiles noires d'une fabrique et place les tuiles restantes au milieu de la table.
2. Martin choisit la tuile jaune d'une fabrique et place les 3 tuiles rouges restantes au milieu de la table.



- Durant les prochaines manches, vous devrez également respecter la règle suivante : il n'est pas autorisé de placer une tuile d'une certaine couleur dans une ligne *Motif*, pour laquelle la ligne sur le mur correspondante, contient une tuile de la même couleur.

Ligne Plancher

Toute tuile choisie que vous ne pouvez (ou ne voulez pas) placer selon les règles, doit être posée sur la ligne *Plancher*, remplaçant de la gauche vers la droite. Ces tuiles sont considérées être tombées sur le plancher et rapportent des points négatifs durant la phase Décoration. Si tous les espaces de votre ligne *Plancher* sont remplis, remettez toute tuile excédentaire dans le couvercle de la boîte de jeu. Cette phase se termine lorsque le centre de la table ET toutes les fabriques sont vides. Poursuivez ensuite avec la phase Décoration d'un mur du palais.



Mathilde choisit 2 tuiles jaunes depuis une fabrique.

Elle ne peut pas placer ces tuiles sur la 2^e ou la 3^e ligne Motif puisque leurs lignes correspondantes sur le mur contiennent déjà une tuile jaune. Mathilde ne peut pas non plus les placer sur la 4^e ligne Motif, puisqu'il y a déjà une tuile bleue et qu'elle ne peut ajouter de tuiles d'une couleur différente.

Elle peut, cependant, placer 1 des 2 tuiles sur la première ligne Motif et la tuile excédentaire sur la ligne Plancher (A).

Elle peut aussi poser les 2 tuiles sur la 5^e ligne Motif (B).

Mathilde peut finalement choisir de placer les 2 tuiles sur la ligne Plancher (C).

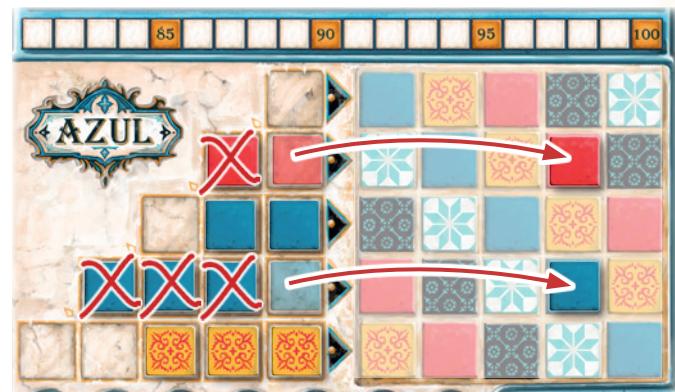
B. Décoration d'un mur du palais

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

- A) Passez une à une toutes les lignes *Motif* du haut vers le bas. Déplacez la tuile située le plus à droite de la ligne vers l'espace de la même couleur sur la ligne du mur correspondante. À chaque fois que vous déplacez une tuile, comptabilisez vos points immédiatement (voir *Décompte des points*).



- B) Ensuite, retirez toutes les tuiles de toutes les lignes *Motif* de celles qui n'ont plus de tuiles dans l'espace le plus à droite de la ligne. Placez ces tuiles dans le couvercle de la boîte de jeu. Toutes les autres tuiles sur vos lignes *Motif* demeurent en place pour la suite du jeu.



*A) La 2^e ligne Motif de Philippe est complète avec 2 tuiles rouges. Il déplace donc la tuile la plus à droite sur la ligne Motif vers l'espace rouge situé sur le mur (et remporte immédiatement 1 point, voir *Décompte des points*).*

Puisque la 3^e ligne Motif n'est pas complète, il l'ignore et passe à la suivante.

La 4^e ligne Motif est complète ; il déplace sa tuile bleue vers le mur à l'endroit correspondant (et remporte immédiatement 1 point).

La 5^e ligne n'est pas complète et donc il l'ignore.

B) Il retire ensuite toutes les tuiles restantes de sa 2^e et 4^e ligne Motif et les place dans le couvercle de la boîte. Les tuiles posées sur la 3^e et 5^e lignes restent en place pour la prochaine manche.

Décompte des points

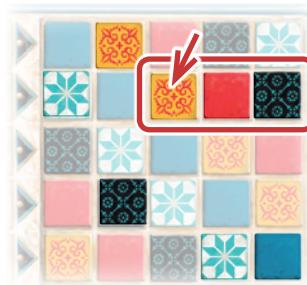
Chaque tuile déplacée vers votre mur est toujours placée sur l'espace de la couleur correspondante. Les tuiles rapportent des points immédiatement de la façon suivante :

- S'il n'y a pas de tuiles directement adjacentes (verticalement ou horizontalement) à la nouvelle tuile placée, ajoutez un point sur votre piste de score.
- S'il y a pas de tuiles adjacentes, procédez de façon suivante :

Premièrement, vérifiez s'il y a 1 ou plus de tuiles adjacentes horizontalement. Si oui, comptez toutes les tuiles liées (**inclus la nouvelle tuile placée**) et ajoutez ce nombre en points.



Dans cet exemple, poser la tuile jaune rapporte 3 points (1 point par tuile liée horizontalement, incluant la nouvelle tuile placée).



Ensuite, vérifiez s'il y a 1 ou plusieurs tuiles adjacentes verticalement liées à la tuile ajoutée. Si oui, comptez toutes les tuiles liées (**inclus la nouvelle tuile posée**) et ajoutez ce nombre à votre piste de score.

Dans cet exemple, poser la tuile bleue rapporte 3 points pour les tuiles liées verticalement.



Dans cet exemple, poser la tuile jaune rapporte 4 points pour les tuiles liées horizontalement et 3 points pour celles liées verticalement.

Total : 7 points.

Finalement, à la fin de la phase de Décoration d'un mur du palais, vérifiez si vous avez des tuiles sur la ligne *Plancher*. Pour chaque tuile située sur la ligne *Plancher*, vous perdez le nombre de points indiqués directement au-dessus. Ajustez votre pointage sur la piste de score de façon correspondante (vous ne pouvez pas descendre sous la marque des 0 points)



Ensuite, retirez 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. Placez-le ensuite devant vous.



Philippe perd un total de 8 points puisqu'il a 4 tuiles ainsi que le marqueur de premier joueur sur la ligne Plancher.

C. Préparation de la prochaine manche

Si aucun joueur n'a complété une ligne horizontale de 5 tuiles consécutives sur son mur (voir *Fin de la partie*), préparez la prochaine manche. Le premier joueur remplit chacun des cercles *Fabrique* avec 4 tuiles piochées dans le sac. Lorsque le sac est vide, déposez dans le sac toutes les tuiles que vous avez placées dans le couvercle de la boîte et poursuivez ensuite le remplissage des cercles *Fabrique*. La prochaine manche peut débuter.

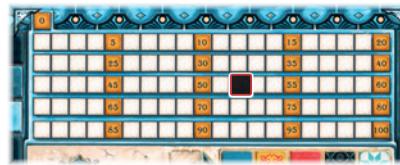
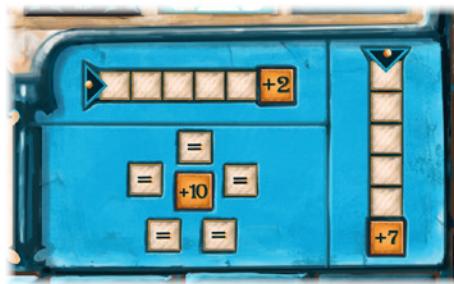
Dans l'éventualité très rare où vous n'auriez pas suffisamment de tuiles pour compléter le remplissage des fabriques, débutez la nouvelle manche même si toutes les fabriques ne sont pas remplies.

FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin lorsqu'après la phase Décoration d'un mur du palais, **au moins un joueur** a complété **au moins une ligne** de 5 tuiles consécutives sur son mur.

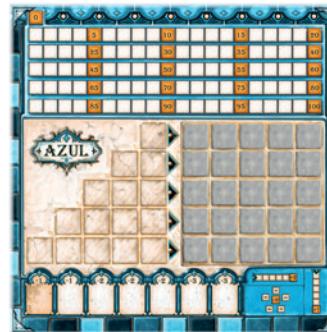
Une fois la partie terminée, vous remportez des points supplémentaires si vous avez atteint les objectifs suivants :

- Remportez 2 points pour chaque ligne horizontale de 5 tuiles consécutives sur votre mur.
- Remportez 7 points pour chaque ligne verticale de 5 tuiles consécutives sur votre mur.
- Remportez 10 points pour chaque couleur pour laquelle vous avez placé toutes les 5 tuiles sur votre mur.
- Le joueur ayant le plus de points sur sa piste de score remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant complété le plus de lignes horizontales sur son mur remporte. Si cela ne départage pas le gagnant, la victoire est partagée.



Variante de jeu

Pour une partie un peu différente, utilisez le côté gris des plateaux de joueurs. Les règles sont identiques, à l'exception suivante : lorsque vous déplacez une tuile d'une ligne Motif vers votre mur, vous pouvez poser cette tuile sur n'importe quel espace sur la ligne de mur correspondante. Néanmoins, au fur et à mesure que la partie avance, il ne peut jamais y avoir qu'une seule fois une couleur dans chacune des 5 lignes verticales.



Auteur: Michael Kiesling

Réalisation: Sophie Gravel

Développement: Viktor Kobilke & Philippe Schmit

Direction artistique: Philippe Guérin

Illustrations: Chris Quilliams

Design graphique: Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly

Coordination: Geneviève Blouin

Affairs étrangères: Andrea Ahlers & Katja Wienicke

Rédaction: Sophie Gravel, Viktor Kobilke

Marketing: Martin Bouchard

Communications: Mike Young

Développement:



© 2017 Plan B Games Inc.

Aucune partie de ce produit ne peut être reproduite sans autorisation spécifique.

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC. J0P 1P0, Canada.

www.planbgames.com

Conservez cette information pour vos dossiers.

Fabriqué en Chine.