

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).



L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com



Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**<http://escaleajeux.fr>
09 72 30 41 42
06 60 35 28 54
escaleajeux@gmail.com**



AZUL

RÈGLE DE JEU

RÈGLE DE JEU

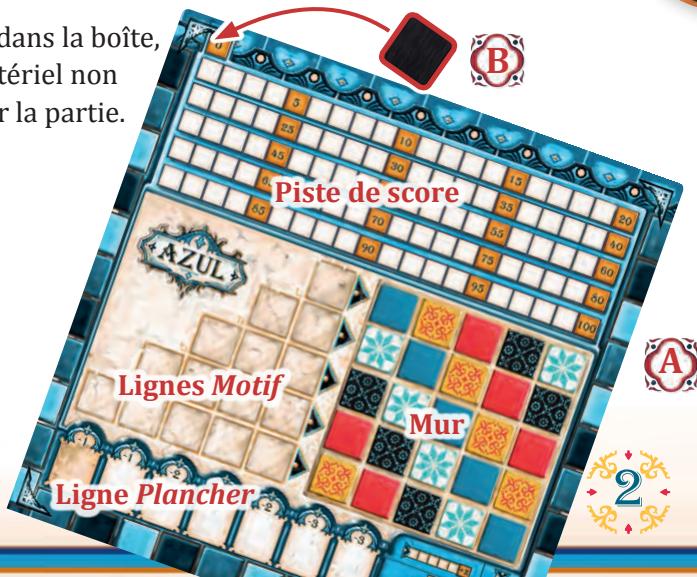


Introduits par les Maures, les azulejos (carreaux de revêtement mural en faïence, originalement décorés de bleu ou polychromes) furent adoptés par les Portugais au moment où leur roi Manuel 1^{er}, durant une visite au palais de l'Alhambra dans le sud de l'Espagne, fut conquis par l'éblouissante beauté 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 joueur (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*.
- Remplissez 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.

Remettez, dans la boîte, tout le matériel non utilisé pour la partie.



Centre
de la
table



BUT DU JEU

Être le joueur avec le plus de points à la fin de la partie.
La partie se termine à la fin d'une manche, lorsqu'au moins un joueur aura complété sur son mur une ligne 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.

À 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 de cette manche à prendre des tuiles depuis le centre de la table, prenez également le marqueur de premier joueur et placez-le sur l'espace libre situé le plus à gauche de votre ligne *Plancher*.

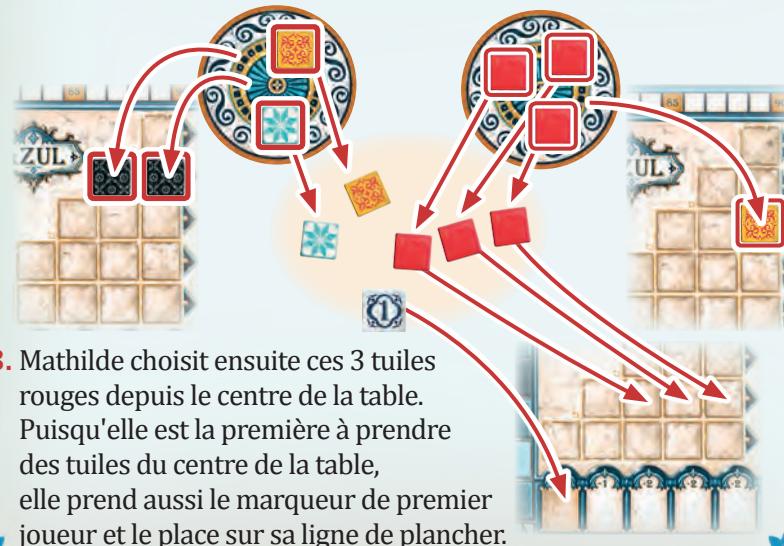
Ensuite, ajoutez les tuiles choisies sur l'une des 5 lignes *Motif* de votre plateau de joueur (la première ligne peut contenir 1 tuile et la cinquième, 5).

- Placez les tuiles, une par une, **de la droite vers la gauche**, sur la ligne choisie.
- Si la ligne *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. À son tour, Philippe choisit 2 tuiles noires d'une fabrique et place les tuiles restantes au centre de la table.
2. Martin choisit la tuile jaune d'une fabrique et place les 3 tuiles rouges restantes au centre de la table.



3. Mathilde choisit ensuite ces 3 tuiles rouges depuis le centre de la table. Puisqu'elle est la première à prendre des tuiles du centre de la table, elle prend aussi le marqueur de premier joueur et le place sur sa ligne de plancher.

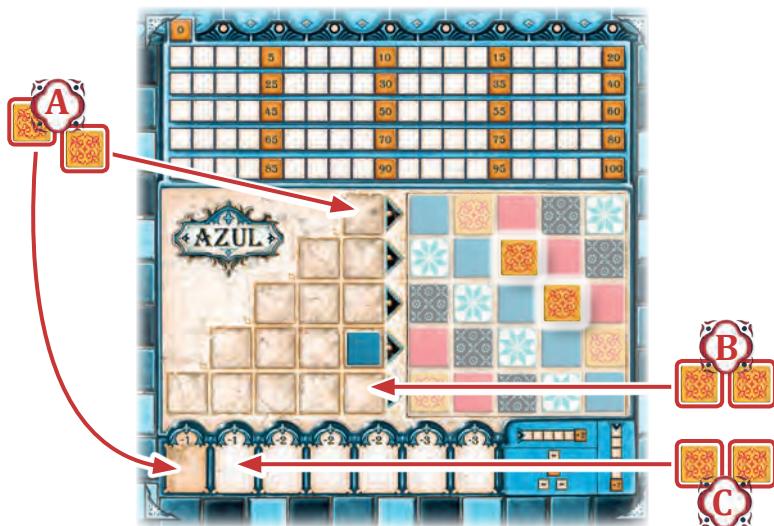
- Durant les prochaines manches, vous devrez également respecter la règle suivante : il est **défendu** de placer une tuile d'une couleur donnée dans une ligne *Motif* dont la ligne correspondante sur le mur contient déjà une tuile de la même couleur.

• Ligne Plancher

Toute tuile choisie que vous ne pouvez (ou ne voulez pas) placer selon les règles, doit être posée sur la **ligne Plancher**, en la remplissant **de la gauche vers la droite**. Ces tuiles sont considérées comme étant tombées sur le plancher et font perdre des points 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 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

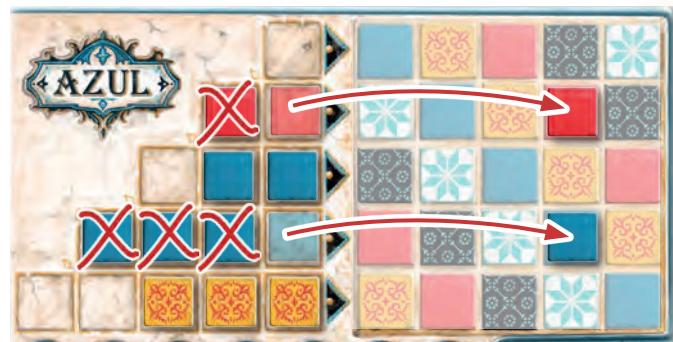
Cette phase peut être réalisée par tous les joueurs en même temps. Ceux-ci doivent déplacer une tuile provenant de chaque ligne *Motif* complète vers leur mur.

- A)** Passez en revue chaque ligne *Motif*, **du haut vers le bas**. Déplacez la tuile située **le plus à droite** d'une ligne *Motif* complète vers l'espace de la même couleur sur la ligne correspondante du mur. 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 tuile dans l'espace **le plus à droite**. Placez ces tuiles dans le **couvercle** de la boîte de jeu.

Toutes les autres tuiles sur vos lignes *Motif* incomplètes 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 est incomplète, il l'ignore et passe à la suivante.

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

Puisque la 5^e ligne est incomplète, il l'ignore.

B) Il retire ensuite toutes les tuiles restantes de ses 2^e et 4^e ligne Motif et les place dans le couvercle de la boîte. Les tuiles posées sur les 3^e et 5^e lignes demeurent 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 :

- Si **aucune** tuile n'est directement adjacente (verticalement ou horizontalement) à la nouvelle tuile placée, ajoutez un point sur votre piste de score.



- Si au moins une tuile est directement adjacente, procédez de façon suivante :

Premièrement, comptez les tuiles adjacentes liées **horizontalement** à la tuile nouvellement placée (**inclusant celle-ci**) et ajoutez ce nombre à votre piste de score.

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



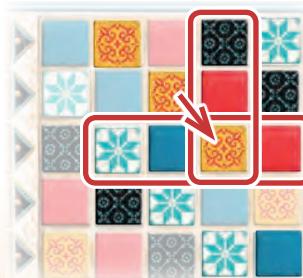
Ensuite, comptez les tuiles adjacentes liées **verticalement** à la tuile nouvellement placée (**inclusant celle-ci**) et ajoutez ce nombre à votre piste de score.

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 indiqué directement au-dessus. Ajustez votre pointage en conséquence sur votre piste de score (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 sa ligne Plancher.

C. Préparation de la prochaine manche

Si aucun joueur n'a complété une ligne 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 celui-ci toutes les tuiles se trouvant 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, la nouvelle manche peut débuter si toutes les fabriques ne sont pas remplies.

FIN DE LA PARTIE

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

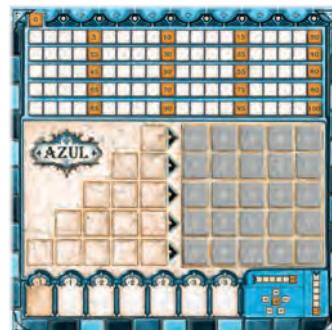
Une fois la partie terminée, vous remportez des points supplémentaires si vous avez atteint les objectifs suivants :

- Remportez 2 points pour chaque ligne de 5 tuiles consécutives sur votre mur.
- Remportez 7 points pour chaque colonne 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 sur son mur remporte la partie. 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, une couleur donnée ne peut être présente **qu'une seule fois par colonne**. La même règle s'applique pour les lignes : chaque couleur ne peut être présente **qu'une seule fois par ligne**.



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

Communications : Mike Young

Affaires étrangères : Andrea Ahlers & Katja Wienicke

Rédaction : Sophie Gravel, Viktor Kobilke

Marketing : Martin Bouchard

Développement :



© 2018 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.

CREDITS

Réalisation : Sophie Gravel

Développement : Viktor Kobilke & Philippe Schmit

Direction artistique : Philippe Guérin

Illustrations : Chris Quilliams

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

Rédaction : Sophie Gravel, Viktor Kobilke

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.

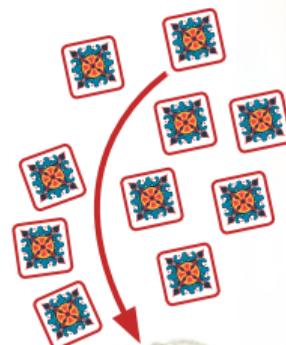
AZUL

TUILES JOKER RÈGLES

Mise en place

Dans une partie à 3 ou 4 joueurs, enlevez 2 tuiles de chaque couleur du jeu et remplacez-les par les 10 tuiles jokers.

Dans une partie à 2 joueurs, enlevez 1 tuile de chaque couleur du jeu et remplacez-les par les 5 tuiles jokers.



Déroulement du jeu

À votre tour, quand vous prenez des tuiles, vous pouvez prendre **toutes** les tuiles jokers d'une fabrique ou du centre de la table. Si c'est le cas (et si c'est possible), vous **pouvez** prendre toutes les tuiles d'une autre couleur située dans le même lieu (fabrique ou centre de la table).

Ensuite, vous devez placer **toutes** les tuiles que vous avez prises sur une ligne motif (placez les tuiles en trop sur le plancher).

En clair, chaque ligne motif peut comporter des tuiles d'une couleur et/ou des tuiles jokers.

Durant la **phase de la préparation**, si une ligne motif contient une ou des tuiles jokers, l'ordre des tuiles **doit** être réarrangé afin qu'une tuile joker soit dans la case la plus à droite de la ligne.



Ensuite, déplacez cette tuile vers la ligne correspondante sur le mur :

- si la ligne motif contient **seulement** des tuiles jokers, déplacez cette tuile joker sur **n'importe quelle case libre** de la ligne correspondante sur le mur.
- si la ligne motif contient **une autre couleur**, déplacez cette tuile joker sur la case de la **couleur correspondante** (si vous jouez sur la face « mur coloré »).

Enfin, vous comptez les points comme d'habitude.

Règles complémentaires :

*Si une tuile joker occupe une case d'une certaine couleur, vous ne **pouvez jamais** placer une tuile de cette couleur sur la ligne motif correspondante.*

Sur le mur, les lignes horizontales ou verticales peuvent inclure une ou plusieurs tuiles jokers.

À la fin du jeu, les tuiles jokers ne remplacent pas une couleur pour le bonus de 10. Si par exemple, vous avez 4 tuiles bleues et 1 tuile joker placée sur une case bleue, vous n'avez pas droit au bonus de 10 points offert pour 5 tuiles bleues.



