



À l'aube du 16^e siècle, le roi Manuel I^{er} demanda aux plus grands artisans du Portugal de construire de majestueux édifices. Une fois les palais d'Évora et de Sintra achevés, le roi demanda qu'un pavillon d'été soit érigé en l'honneur des plus célèbres membres de la famille royale. La construction de ce nouveau bâtiment sera confiée au plus talentueux des artisans, celui dont l'habileté fera resplendir le prestige de la famille royale.

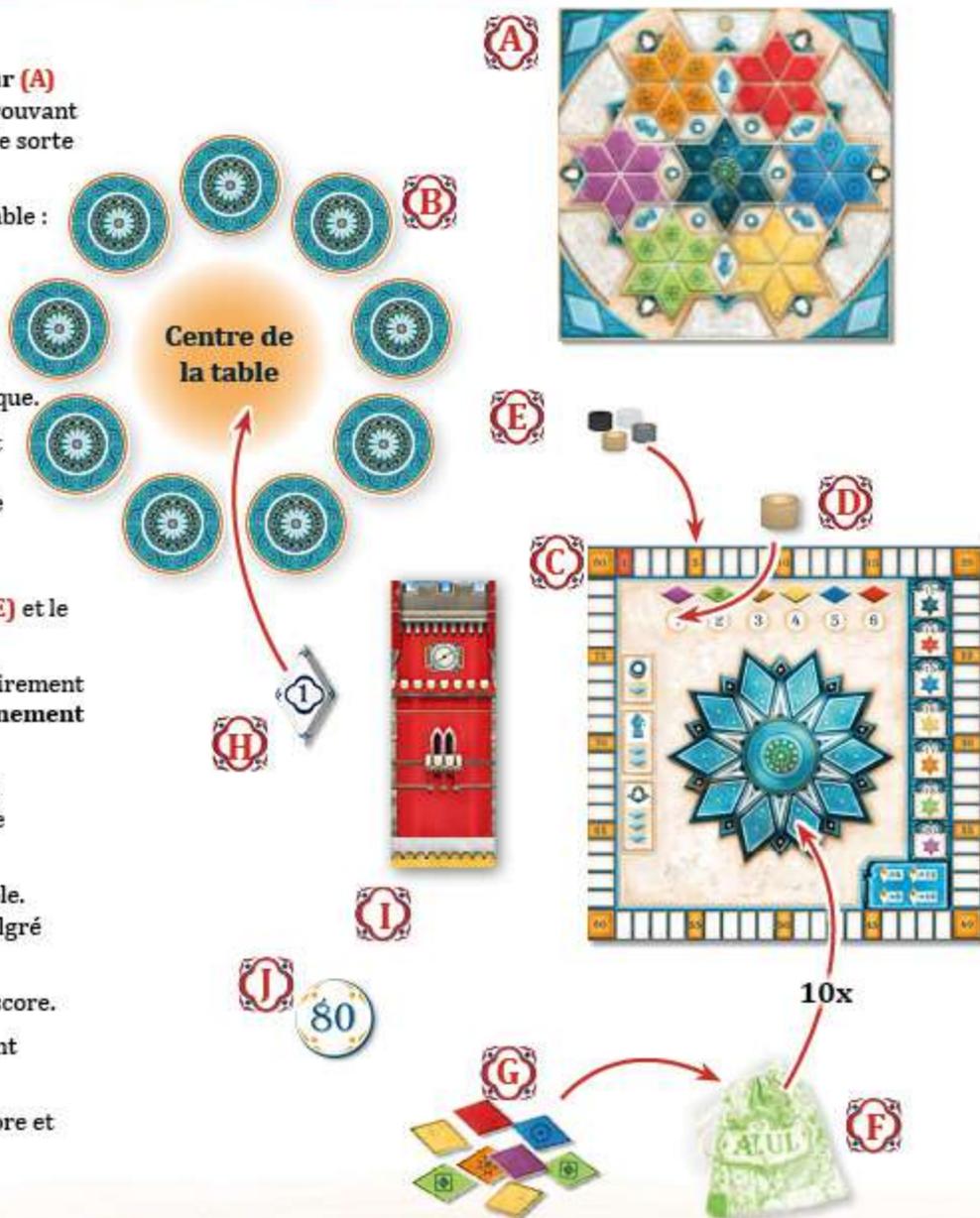
Malheureusement, le roi Manuel I^{er} mourut avant le début des travaux.

Dans Azul — Pavillon d'été, revenez au Portugal afin d'accomplir ce projet qui n'a jamais démarré. Soyez le maître d'œuvre qui utilisera au mieux les matériaux les plus raffinés pour décorer le pavillon d'été tout en évitant de gaspiller vos précieuses ressources. Seul le meilleur d'entre vous se démarquera afin d'honorer la famille royale du Portugal.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le **plateau Joueur (A)** correspondant (tel qu'indiqué par la pastille de couleur se trouvant entre l'étoile rouge et l'étoile orange) et le place devant lui, de sorte que la face comportant des étoiles colorées soit visible.
2. Disposez les **cercles Fabrique (B)** en rond au centre de la table :
 - À 2 joueurs, placez 5 cercles Fabrique.
 - À 3 joueurs, placez 7 cercles Fabrique.
 - À 4 joueurs, placez 9 cercles Fabrique.
3. Placez le **plateau de score (C)** à proximité des cercles Fabrique.
4. Placez le **marqueur de manche (D)** dans l'espace marquant la première manche. Ce marqueur indique non seulement la manche en cours, mais également la couleur joker de cette manche (*plus de détails à ce sujet à la page suivante*). À la première manche, le violet est la couleur joker.
5. Chaque joueur prend le **marqueur de score** de sa couleur **(E)** et le place sur la 5^e case de la piste de score.
6. Remplissez le **sac (F)** avec les 132 **tuiles (G)**. Piochez aléatoirement 10 tuiles du sac et placez-les sur les **espaces d'approvisionnement** illustrés au centre du plateau de score.
7. Remplissez chaque cercle Fabrique avec exactement 4 tuiles piochées aléatoirement dans le sac et déposez le sac à portée de main.
8. Placez le **marqueur Premier joueur (H)** au centre de la table.
Note : Ce marqueur n'est pas considéré comme une tuile malgré sa forme similaire.
9. Placez la **tour (I)** entre les cercles Fabrique et le plateau de score.
10. Placez les **jetons « 80 points » (J)** à portée de main, ils seront éventuellement utilisés lors de la partie.

Remettez dans la boîte les plateaux Joueur, les marqueurs de score et les cercles Fabrique non utilisés.



BUT DU JEU

Être le joueur ayant marqué le plus de points à la fin de la partie.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule sur 6 manches et est suivie d'un décompte final. Chaque manche est composée des phases suivantes :

Phase 1 : Récupérer des tuiles

Phase 2 : Placer des tuiles et marquer des points

Phase 3 : Préparer la prochaine manche

(cette dernière phase n'est pas nécessaire lors de la 6^e manche)

Le joueur le plus jeune commence la partie, suivi par le prochain joueur en sens horaire. Les phases 1 et 2 se dérouleront sur plusieurs tours.

PHASE 1 : RÉCUPÉRER DES TUILES

À votre tour, vous devez prendre des tuiles. Deux choix s'offrent à vous :

- A) Prenez toutes les tuiles d'une même couleur, autre que la couleur joker de cette manche, à partir du cercle Fabrique de votre choix. Placez ces tuiles à côté de votre plateau Joueur. Déplacez ensuite les pièces qui restent sur le cercle Fabrique vers le centre de la table.**
- Si le cercle Fabrique choisi contient au moins une tuile de la couleur joker, vous devez également en prendre **une** de celles-ci.
 - Si le cercle Fabrique choisi ne contient **que** des tuiles de la couleur joker, vous ne pouvez prendre qu'**une seule** de celles-ci.

- OU B) Prenez toutes les tuiles d'une même couleur, autre que la couleur joker de cette manche, à partir du centre de la table. Placez ces tuiles à côté de votre plateau Joueur.**
- Si le centre de la table contient au moins une tuile de la couleur joker, vous devez également en prendre exactement **une** de celles-ci.
 - Si le centre de la table ne contient **que** des tuiles de la couleur joker, vous ne pouvez prendre qu'**une seule** de celles-ci.
 - Si vous êtes le premier joueur à prendre des tuiles à partir du centre de la table durant cette manche, prenez également le marqueur Premier joueur et placez-le à côté de votre plateau Joueur. Ensuite, **perdez autant de points** que le nombre de tuiles que vous avez pris **ce tour-ci**. Votre score ne peut pas diminuer au-delà de la case 1. Si votre marqueur de score se trouve déjà sur la case 1, vous pouvez tout de même prendre des tuiles du centre de la table sans avoir à perdre de points.
- Rappel :** Le marqueur Premier joueur n'est pas considéré comme une tuile.

LA COULEUR JOKER

À chaque manche, une des 6 couleurs de tuiles est désignée comme étant la couleur joker. Le marqueur de manche indique la couleur joker de la manche en cours. Les tuiles de la couleur joker sont très utiles puisqu'elles peuvent remplacer des tuiles de la couleur de votre choix lors de la phase 2.

Note : Si vous avez récupéré des tuiles de la couleur joker, celles-ci ne peuvent être dépensées comme joker uniquement lors de la manche correspondante. Lors des manches suivantes, les tuiles de cette couleur n'auront plus cet avantage, puisque la couleur joker change à chaque manche !



LE MARQUEUR PREMIER JOUEUR

Le joueur possédant le marqueur Premier Joueur sera le premier à placer ses tuiles sur son plateau Joueur lors de la phase 2 ; et sera le premier à jouer lors de la phase 1 de la manche suivante. Ceci lui donne l'avantage d'être le premier à choisir des tuiles d'un cercle Fabrique.

Après avoir placé les tuiles que vous avez récupérées à côté de votre plateau Joueur, c'est au tour du prochain joueur en sens horaire.

EXEMPLE DE LA PHASE 1

À la première manche, la couleur joker est le violet.

Anna prend les deux tuiles rouges d'un cercle Fabrique. Elle ne peut pas prendre plus de tuiles ce tour-ci car aucune autre de ces tuiles n'est de la couleur joker. Puis elle déplace les tuiles jaunes restantes vers le centre de la table.

Paul prend une tuile verte d'un autre cercle Fabrique. Puisque la couleur joker de cette manche est le violet, il prend également une tuile de cette couleur. Puis il déplace les deux tuiles restantes vers le centre de la table.



Tom prend les trois tuiles jaunes du centre de la table. Il prend également une tuile de la couleur joker. Puisqu'il est le premier à prendre des tuiles du centre de la table, il doit également prendre le marqueur Premier joueur, et perdre 4 points.



La phase 1 se termine lorsque tous les cercles Fabrique ET le centre de la table sont vides. Ensuite, poursuivez avec la phase 2.

PHASE 2 : PLACER DES TUILES ET MARQUER DES POINTS

Le premier joueur commence. À votre tour, choisissez tout d'abord un espace de votre plateau Joueur que vous désirez garnir. Vérifiez-en le coût en tuiles indiqué par un **nombre** et une **couleur**. Si vous avez récupéré suffisamment des tuiles requises, placez **une seule** de ces tuiles sur cet espace. Défaussez dans la **tour** les autres tuiles dépensées (voir les exemples A et B à la page 5). Le prochain joueur dans l'ordre de jeu procède alors à son tour. Poursuivez ainsi jusqu'à ce qu'aucun joueur ne veuille ou ne puisse placer de tuiles.

NOTIONS GÉNÉRALES RELATIVES AU PLACEMENT DE TUILES :

- Vous ne pouvez placer que les tuiles parmi celles que vous avez récupérées.
- Les tuiles ne peuvent être placées que sur les espaces de forme losange de votre plateau Joueur. Vous ne pouvez pas placer de tuiles sur les piliers, ni sur les statues, ni sur les fenêtres.
- Vous ne pouvez placer de tuiles que sur les espaces libres.
- Les espaces sont disposés en étoile. La couleur d'une étoile indique la couleur des tuiles pouvant y être placées. Le chiffre inscrit dans chaque espace indique le nombre de tuiles que vous devrez dépenser pour y en placer **une**. Toutes les autres tuiles dépensées doivent être défaussées dans la tour.
- Pour un espace donné de l'étoile située au centre de votre plateau Joueur, aucune restriction de couleur n'est imposée. Toutefois, chacune des tuiles placées sur les espaces de cette étoile doit être d'une couleur différente des 5 autres.
- Les tuiles autres que celles utilisées pour payer le coût de placement lors d'un tour doivent être conservées à côté de votre plateau Joueur.



DÉPENSER DES TUILES DE LA COULEUR JOKER

Si vous n'avez pas le nombre nécessaire de tuiles, ou si vous ne voulez pas dépenser toutes les tuiles de la couleur requise, vous pouvez dépenser des tuiles de la couleur joker. Dans ce cas, vous devez avoir au moins une tuile de la couleur requise. Toutes les autres tuiles dépensées doivent être défaussées dans la tour.

CONSEIL AU SUJET DE LA COULEUR JOKER :

Les tuiles de la couleur joker peuvent remplacer des tuiles d'une autre couleur de votre choix. Dans ce cas, vous devez les associer à au moins une tuile de la couleur correspondant à l'espace que vous avez choisi (voir les exemples C à E à la page 5).

Une tuile de la couleur joker ne peut jamais être placée sur un espace de la couleur qu'elle remplace. Une tuile de la couleur joker ne peut seulement être placée sur un espace de sa propre couleur (par exemple, une tuile violette sur un espace violet, voir l'exemple ci-contre).

EXEMPLE :

- Tom associe trois tuiles violettes (la couleur joker de cette manche) à sa tuile verte. Il place donc sa tuile verte sur l'espace 4 de l'étoile verte.
 - S'il n'associe pas ses tuiles de la couleur joker à celles d'une autre couleur, il peut les placer sur les espaces de l'étoile de la couleur correspondante. Dans ce cas, il s'agit de l'étoile violette.
- Dans les deux cas, il pourrait aussi placer la tuile sur un espace de l'étoile centrale de son plateau Joueur, tant que cette couleur n'y est pas déjà présente.



MARQUER DES POINTS

Pour **chaque tuile** que vous placez sur votre plateau Joueur, vous marquez 1 point. Avancez votre marqueur de score d'une case sur la piste de score.

Si vous placez une tuile sur un espace **adjacent à une tuile ou à plusieurs tuiles connectées**, vous marquez **1 point pour chacune de ces tuiles** (voir les exemples B à E à la page 5). Les espaces ayant un côté en commun sont considérés comme étant adjacents. Un espace donné n'est donc adjacent qu'à deux autres espaces appartenant à la même étoile.

La piste de score est une boucle continue. Si vous atteignez ou dépassez 80 points, indiquez-le en prenant de la réserve un jeton « 80 points » et en le plaçant devant vous.



Vous pouvez obtenir des **tuiles bonus** à partir des **espaces d'approvisionnement** du plateau de score lorsque :

- vous remplissez de tuiles les 4 espaces adjacents à un **pilier**. Vous devez immédiatement prendre **une** tuile de votre choix.
- vous remplissez de tuiles les 4 espaces adjacents à une **statue**. Vous devez immédiatement prendre **deux** tuiles de votre choix. Si celles-ci sont disponibles, il peut s'agir de plusieurs tuiles de la couleur joker.
- vous remplissez de tuiles les 2 espaces adjacents à une **fenêtre**. Vous devez immédiatement prendre **trois** tuiles de votre choix. Si celles-ci sont disponibles, il peut s'agir de plusieurs tuiles de la couleur joker.



Placez les tuiles bonus que vous récupérez à côté de votre plateau Joueur. À la fin de votre tour, remplissez les espaces d'approvisionnement vides avec des tuiles provenant du sac. Lorsque le sac est vide, remplissez-le en y vidant le contenu de la tour et continuez à remplir les espaces vides.



PASSER VOTRE TOUR

Si vous ne voulez pas ou si vous ne pouvez pas placer de tuiles à votre tour, vous devez passer votre tour. Vous pouvez choisir jusqu'à 4 tuiles parmi celles se trouvant à côté de votre plateau Joueur et les conserver pour la manche suivante. Placez-les dans les quatre espaces situés aux coins de votre plateau Joueur. Placer des tuiles de cette façon sur votre plateau Joueur ne vous accorde **aucun** point.

Toutes les autres tuiles excédentaires doivent être défaussées dans la tour. Pour chacune des tuiles défaussées ainsi, perdez 1 point (voir l'exemple F ci-dessous). Vous ne pouvez plus effectuer de tours durant cette manche. (**Rappel** : Votre marqueur de score ne peut pas reculer au-delà de la case 1.)

EXEMPLES DE LA PHASE 2

À la première manche, la couleur joker est le violet.



A

Anna a sept tuiles bleues à côté de son plateau Joueur. Elle décide d'en dépenser pour remplir l'espace 6 de son étoile bleue.

Six tuiles sont donc requises : elle en place une sur l'espace 6 de l'étoile bleue et en défausse cinq autres dans la tour. Elle marque 1 point ce tour-ci. Elle peut utiliser la tuile bleue restante plus tard. Elle conserve celle-ci à côté de son plateau Joueur.



B

Anna a trois tuiles rouges à côté de son plateau Joueur. Elle décide de les dépenser pour remplir l'espace 3 de son étoile rouge. Elle en place une sur l'espace 3 et défausse les deux autres dans la tour.

Elle marque 1 point, car aucune autre tuile n'a été placée sur les espaces adjacents à l'espace 3 sur cette étoile.



C

Paul a trois tuiles bleues et trois violettes (couleur joker) à côté de son plateau Joueur. Il associe ses trois tuiles violettes à ses trois bleues pour remplir l'espace 6 de son étoile bleue.

Il place donc une tuile bleue sur l'espace 6 et défausse les deux autres bleues et les trois violettes dans la tour. Il marque 3 points, car l'espace 6 est adjacent à l'espace 5 et que les tuiles déjà placées sur les espaces 4 et 5 lors de tours précédents sont connectées entre elles.



D

Paul a une tuile orange, une verte et trois violettes (couleur joker). Il associe les trois tuiles violettes à sa tuile orange pour remplir l'espace 4 de son étoile orange.

Il place la tuile orange dans l'espace 4 et défausse les trois violettes dans la tour. Il marque 3 points. À son tour suivant, Paul décide de passer. Il remarque que le vert sera la couleur joker de la prochaine manche et il décide de conserver sa tuile verte dans un coin de son plateau.



E

Danielle a deux tuiles violettes (couleur joker), deux rouges, et quatre vertes. Elle place une tuile violette sur l'espace 2 de son étoile violette et défausse l'autre. Elle marque 3 points.

Elle décidera comment utiliser les tuiles restantes lors d'un prochain tour durant cette manche.



F

Danielle a deux tuiles rouges et quatre vertes. Elle décide de passer son tour et de conserver ses quatre tuiles vertes pour la prochaine manche, car le vert sera la couleur joker. Elle en place une dans chacun des espaces situés aux coins de son plateau, défausse les deux tuiles rouges et perd 2 points.



PHASE 3 : PRÉPARER LA PROCHAINE MANCHE

Cette phase est effectuée par le premier joueur :

Si vous n'avez pas encore atteint la 6^e manche, avancez le marqueur de manche sur le prochain espace de l'indicateur de manche. Vous commencerez cette nouvelle manche.

- Remplissez les cercles Fabrique avec exactement 4 tuiles piochées aléatoirement dans le sac. Lorsque le sac est vide, remplissez-le en y vidant le contenu de la tour et continuez à remplir les cercles Fabrique.
- Dans l'éventualité très rare où il n'y aurait pas suffisamment de tuiles pour compléter le remplissage des cercles Fabrique et que la tour serait également vide, la nouvelle manche peut commencer même si certains cercles Fabrique sont vides.
- Remettez le marqueur Premier joueur au centre de la table.
- Maintenant, chaque joueur prend les tuiles qu'il a conservées dans les coins de son plateau Joueur et les place à côté de son plateau Joueur.

Autrement, vous venez de terminer la 6^e manche. Procédez au décompte de fin de partie (voir à la prochaine page).



FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après 6 manches. Chaque joueur vérifie ensuite s'il a atteint les objectifs suivants et ajuste son marqueur de score en conséquence.

- Si vous avez complété l'étoile **multicolore** (au centre de votre plateau Joueur), marquez 12 points.
- Si vous avez complété l'étoile **rouge**, marquez 14 points.
- Si vous avez complété l'étoile **bleue**, marquez 15 points.
- Si vous avez complété l'étoile **jaune**, marquez 16 points.
- Si vous avez complété l'étoile **orange**, marquez 17 points.
- Si vous avez complété l'étoile **verte**, marquez 18 points.
- Si vous avez complété l'étoile **violette**, marquez 20 points.



- Si vous avez couvert tous les **espaces 1**, marquez 4 points.
- Si vous avez couvert tous les **espaces 2**, marquez 8 points.
- Si vous avez couvert tous les **espaces 3**, marquez 12 points.
- Si vous avez couvert tous les **espaces 4**, marquez 16 points.



Si, près la 6^e manche, vous avez encore des tuiles dans les espaces situés aux coins de votre plateau Joueur, défaussez-les dans la tour et perdez 1 point pour chacune de celles-ci.

Le joueur ayant marqué le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

VARIANTE

Pour une partie un peu différente, tous les joueurs retournent leur plateau Joueur sur l'autre face lors de la mise en place. Cette face comporte des étoiles monochromes. Les règles sont identiques aux règles de base, à l'exception des changements suivants :

- Durant la partie, **vous pouvez choisir** les couleurs que vous placez dans les différentes étoiles (pour chacune des 7 étoiles).
 - ◊ Si vous choisissez de composer une étoile multicolore, chacune des 6 tuiles doit être d'une **couleur différente** des 5 autres, comme dans la règle de base.
 - ◊ Si vous choisissez de composer une étoile de couleur uniforme, toutes les tuiles doivent être de la **même couleur**.
- Il est permis pour un joueur de composer plusieurs étoiles de la même couleur, ou plusieurs étoiles multicolores. Vous marquez des points comme indiqué dans la règle de base.
- L'ordre des chiffres inscrits dans les espaces composant les étoiles est différent sur cette face du plateau Joueur.



CRÉDITS

Développement par :



© 2019 Plan B Games Inc.

Tous droits réservés.

Conserver cette information pour vos dossiers.

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

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

info@nextmovegames.com

www.nextmovegames.com

Fabriqué en Chine

Auteur : Michael Kiesling

Réalisation : Sophie Gravel

Développement : Peter Eggert, Katja Volk,
André Bierth, Moritz Thiele

Direction artistique : Sophie Gravel

Illustration : Chris Quilliams

Design graphique : Maryse Hébert-Lemire

Édition : Katja Volk

