LA BOITE A JEUX

Règles express – Azul : pavillon d'été

Nombre de joueurs : 2 à 4 - Âge : dès 8 ans – Durée : environ 30-45 minutes

But du jeu

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

Mise en place

1. Chaque joueur prend un plateau joueur et le pion de la couleur correspondante (couleur entre les étoiles orange et rouge).
2. Disposez les cercles de fabriques en rond au centre de la table (2 joueurs = 5 cercles, 3 joueurs = 7 cercles, 4 joueurs = 9 cercles)
3. Placez le plateau de score à proximité.
4. Placez le marqueur de manche à la première manche (joker violet).
5. Chaque joueur pose son pion sur le 5 de la piste de score pour débuter.
6. Remplissez le sac avec les 132 tuiles. Piochez au hasard 10 tuiles et posez-les sur les espaces d'approvisionnement au centre du plateau de score.
7. Remplissez chaque cercle de fabrique avec 4 tuiles piochées au hasard.
8. Placez le marqueur premier joueur au centre des cercles de fabrique.
9. Placez la tour de défausse à proximité sur la table.

Déroulement de la partie

Une partie se déroule en 6 manches suivie d'un décompte final. Le joueur le plus jeune débute. Chaque manche est composée des phases suivantes :

1. Récupérer des tuiles

Deux choix s'offrent à vous :

- Prenez toutes les tuiles d'une même couleur (sauf la couleur joker) sur un cercle + 1 tuile de la couleur Joker.
- Prenez toutes les tuiles d'une même couleur (sauf la couleur joker) à partir du centre de la table + 1 tuile de la couleur Joker. Si vous êtes le premier joueur à prendre au centre, vous devez aussi récupérer le marqueur 1er joueur et perdre autant de points que vous avez pris de tuiles. Le marqueur indique que ce sera le premier joueur à placer des tuiles lors de la phase 2 mais aussi le premier joueur à choisir au début de la manche suivante.

2. Placer des tuiles et marquer des points

Choisissez l'espace que vous souhaitez remplir. Vérifiez-en le coût. Si vous avez assez de tuiles, placez une seule de ces tuiles sur cet espace et défaussez le reste des tuiles dans la tour.

Exemple : pour poser une tuile sur le 5 vert, il faut 5 tuiles vertes. On en pose alors une et on défausse les quatre autres.

- Pour l'étoile au centre, pas de restriction de couleur mais elles doivent toutes y figurer.
- Le couleur joker de la manche peut devenir n'importe quelle autre couleur. Il faut toutefois au moins une tuile de la couleur requise.
- Vous pouvez obtenir des tuiles bonus à partir des espaces du plateau de score lorsque vous entourez les piliers, les statues ou les fenêtres.
- Vous pouvez passer votre tour et garder au maximum 4 tuiles que vous ne désirez pas placer.
- Pour chaque tuile que vous placez sur votre plateau, vous marquez 1 point. Si vous placez une tuile sur un espace adjacent à d'autres tuiles, vous marquez 1 point supplémentaire par tuiles qui se touchent.

3. Préparer la manche suivante

Cette phase est effectuée par le premier joueur. On change la couleur joker en avançant le marqueur manche d'une case. Les cercles de fabrique sont à nouveau remplis. Le marqueur premier joueur est remis au centre

Fin de la partie

La partie s'arrête après les 6 manches. On compte les points bonus :

- Etoiles complètes (centre : 12 points, rouge : 14 points, bleue : 15 points, jaune : 16 points, orange : 17 points, verte : 18 points, violette : 20 points)
- Toutes les tuiles 1 sont recouvertes : 4 points
- Toutes les tuiles 2 sont recouvertes : 8 points
- Toutes les tuiles 3 sont recouvertes : 12 points
- Toutes les tuiles 4 sont recouvertes : 16 points
- Toutes les tuiles non posées font perdre 1 point par tuile