



AZUL PAVILLON D'ETE

1 / MISE EN PLACE



- Placez la totalité des tuiles dans le **sac** prévu à cet effet.
- Chaque joueur reçoit un **plateau personnel**.
- Placez sur le plateau de la **piste de score** :
 - Un jeton marqueur de score sur la **case 5** de la piste de score.
 - Le marqueur de manche sur le **1er emplacement** sous l'illustration de tuile mauve.
 - 10 tuiles (piochées au hasard dans le sac) à disposer sur les 10 espaces de la rosace centrale.
- Disposez les **cercles de fabrique** au centre de la table selon le nombre de joueurs (5/7/9 cercles pour 2/3/4 joueurs).

- Remplissez chaque cercle de fabrique avec **4 tuiles** piochées aléatoirement dans le sac.
- Placez le **jeton 1er joueur** au milieu des cercles de fabrique et la **tour à défausse** à proximité des joueurs.



2 / TOUR DE JEU



UNE PARTIE EST COMPOSÉE DE 6 MANCHES. LE MARQUEUR DE MANCHE INDIQUE LA COULEUR JOKER DE LA MANCHE EN COURS. CHAQUE MANCHE EST COMPOSÉE DE 3 ÉTAPES.

1) RÉCUPÉRER DES TUILES :

- Chacun leur tour les joueurs peuvent récupérer des tuiles soit :

Sur un cercle de fabrique :



- Choisissez une couleur **autre que la couleur joker** du tour et ramassez la **totalité** des tuiles de celle-ci sur le cercle.
- Si le cercle sélectionné contient une ou plusieurs tuiles de la couleur **joker**, vous devez en prendre **une** (et une seule).
- Le **reste** de tuiles encore présentes sur le cercle sont défaussé au **centre de la table**, près du jeton premier joueur.

Au centre de la table :

- Vous pouvez aussi récupérer des tuiles parmi celles **précédemment** défaussées.
- Choisissez une couleur **autre que la couleur joker** et ramassez la **totalité** des tuiles de celle-ci sur le cercle.
- Si le centre de la table contient une ou plusieurs tuiles de la couleur joker, vous devez en prendre une.
- Si vous êtes le **premier à récupérer** des tuiles au centre de la table, vous devez prendre le **jeton 1er joueur** et perdre **immédiatement** au tant de point que de tuiles **colorées** récupérées au centre de la table. Lorsque vous reculez sur la piste de score, vous ne pouvez pas reculer **au-delà** de la **case 01**. Vous serez le premier à choisir à la prochaine manche.
- Cette étape ce termine lorsque les joueurs ont récupérés la **totalité** des tuiles sur les cercles et au centre de la table.

2) PLACER DES TUILES ET MARQUEUR DES POINTS

- À tour de rôle, les joueurs choisissent un espace de l'étoile qu'ils peuvent garnir. Vous devez respecter la **couleur** et le **nombre de tuiles** exigés pour remplir une branche de rosace. Vous pouvez utiliser une tuile de la **couleur joker** pour remplacer une couleur manquante. Vous devez cependant avoir au moins une tuile de la **couleur concernée** dans le lot.
- Si vous remplissez la condition avec vos tuiles, déposez **une** des tuiles demandées sur la branche de la rosace et **défaussez les autres** dans la tour de défausse.
- L'**étoile centrale** doit être composée de 5 couleurs **différentes**. Il n'y a pas d'emplacements spécifiques pour les couleurs. Vous devez uniquement respecter le **nombre de tuiles** exigé sur la branche.
- Pour **chaque** tuile que vous posez sur votre plateau, vous marquez **1 point**. Si vous êtes **adjacent** à une tuiles ou plusieurs **connectées** vous marquez **1 point pour chacune** de ces tuiles.
- Si vous remplissez les **4 emplacements** autour d'une case **pilier** ou **statue**, vous **devez** immédiatement récupérer **1(pilier)** ou **2(statue)** tuiles de votre choix sur l'un des 10 emplacements d'approvisionnement du **plateau de score**. Si vous remplissez les **2 emplacements** autour d'une **fenêtre**, vous **devez** immédiatement récupérer **3 tuiles** de votre choix. Réapprovisionnez ensuite les branches **vides**.
- À la **fin de votre tour**, vous pouvez conserver jusqu'à **4 tuiles** sur votre plateau. Les tuiles **excédentaires** sont défaussées dans la tour et vous font perdre **1 point par tuile** défaussée.



3) PRÉPARER LA PROCHAINE MANCHE

- Avancer le marqueur de manche d'une case vers la droite.
- Remplissez les cercles de fabrique comme indiqué dans la mise en place. Remettez le marqueur 1er joueur au centre de la table.

3 / FIN DE PARTIE



À la fin de la sixième manche, la partie prend fin. En plus des points accumulés tout au long de la partie, rajoutez :

- 14/15/16/17/18/20 points si vous avez entièrement complétée la rosace multicolore/rouge/bleu/jaune/vert/violet.
- 4/8/12/16 points si vous avez complété toutes les branches de valeur 1/2/3/4 des étoiles de votre plateau.
- S'il vous reste des tuiles que vous ne pouvez poser pas à la fin de la sixième manche, vous devez les défausser et perdre autant de points que de tuiles défaussées.