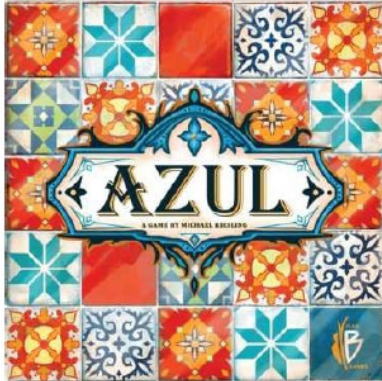


AZUL



MISE EN PLACE

- Chacun prend un plateau et place un marqueur noir sur 0
- Placez les fabriques au centre de la table
- Mettre toutes les tuiles dans le sac et en tirer 4 au hasard par fabrique
- Le dernier à être parti à l'étranger commence (surtout Portugal) et prend le marqueur.

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
5 fabriques	7 fabriques	9 fabriques



OBJECTIF

- Avoir le plus de points en construisant son mur de mosaïques

FIN DE PARTIE

- Dès qu'un joueur a terminé une ligne sur son mur

REGLE

- Le jeu se déroule en 3 phases :

- **Ordre des fabriques** : le 1^{er} joueur place son marqueur au centre des fabriques et choisit des tuiles soit sur une fabrique, soit au centre de la table (s'il y en a). Il faut toujours prendre toutes les tuiles d'une même couleur, l'excédent d'une fabrique va donc au centre de la table. Le joueur place alors les tuiles récupérées sur l'une des 5 lignes motif de son plateau en commençant à compléter les cases par la droite. S'il a trop de tuiles, elles vont sur la ligne plancher (de la gauche vers la droite) et compteront en points négatifs à la fin de la manche. Si un joueur prend en premier des tuiles au centre de la table, il récupère le pion 1^{er} joueur qu'il place dans son plancher.
- Ensuite, une fois que toutes les tuiles ont été récupérées (sur les fabriques et au centre), chaque joueur va pouvoir **décorer le mur du palais**. On prend donc par ligne **complète**, la tuile la plus à droite que l'on pose sur la case correspondante. Chaque tuile posée rapporte des points (on avance son marqueur). Les tuiles restantes sont jetées dans le couvercle de la boîte.



Une tuile isolée rapporte 1 point



Si on ajoute une tuile dans une ligne ou colonne cela rapporte le nombre total connecté dans celle-ci (ici 3 par ex)



Si on ajoute une tuile à une intersection, on compte le nombre de tuiles de la ligne (4) + la colonne (3) (ici 7 au total)

On soustrait les éventuels points des tuiles présentes sur la ligne plancher.



- **Préparation de la prochaine manche** : le premier joueur réapprovisionne les fabriques. S'il n'y a plus de tuiles dans le sac, on remet toutes celles présentes dans le couvercle.

DECOMPTE DES POINTS

- En plus des points marqués durant la partie, chaque joueur peut gagner des points bonus :

