



AZUL (NEXT MOVE)



VOUS INCARNEZ UN ARTISAN DU 16ÈME SIÈCLE RÉPONDANT À LA DEMANDE DU ROI DU PORTUGAL. VOUS DEVEZ DÉCORER LES MURS DU PALAIS ROYAL D'EVORA. CONSTITUEZ LA PLUS BELLE DES MOSAÏQUES POUR PRENDRE L'AVANTAGE SUR VOS CONCURRENTS ET DEVEZ L'ARTISAN LE PLUS PRESTIGIEUX DE LA ROYAUTÉ !

1 / MISE EN PLACE



- Tous les joueurs mettent leur **plateau Joueur** du côté coloré. Le côté gris est une variante du jeu.
- Placez votre **cube noir** sur la case 0 de votre **piste de score**.
- Placez les **Fabriques** en cercle 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**.
- Déposez les **100 tuiles** dans le **sac** prévu à cet effet.
- Le 1er joueur dépose **4 tuiles** (piochées au hasard) sur chaque **cercle** présent sur la table.

2 / TOUR DE JEU



- La partie se déroule en plusieurs manches. Chaque manche est composée de 3 parties :

OFFRE DES FABRIQUES

- À chaque début de tour, le 1er joueur dépose le **jeton 1er joueur** au centre de la table.
- A votre tour, vous devez choisir des tuiles de la **même couleur** :
 - **Sur un cercle de fabrique** : Vous devez prendre la **totalité** des tuiles de la **couleur** désirée. Les tuiles **restantes** sont déplacées au **centre** de la table.
 - **Au centre de la table** : Vous devez prendre la **totalité** des tuiles de la couleur désirée. Si vous êtes le **joueur** à prendre **en premier** des tuiles au centre de la table, vous récupérez en plus la tuile **1er joueur**. Cette tuile se pose sur l'espace libre situé le plus à gauche de votre **ligne Plancher** (en bas de votre plateau individuel).
- Placez les tuiles choisies sur l'une des **5 lignes Motif** de votre plateau individuel.
 - Placez les tuiles en commençant par le **côté droit** de la ligne. Vous n'êtes pas obligé de remplir la ligne en 1 seule fois.
 - Si la ligne contient déjà des tuiles d'une couleur, vous ne pouvez placer sur cette ligne que des tuiles de la **même couleur**.
 - Si il n'y a plus d'**emplacements libres** sur une ligne, cette dernière est remplie, vous ne pouvez plus rajouter de nouvelles tuiles sur cette ligne durant la manche. Si vous remplissez une ligne et qu'il vous reste des tuiles **en main**, vous devez les défausser sur votre **ligne Plancher**. Vous ne pouvez pas les placer sur une autre ligne.
 - Toutes les tuiles qui ne peuvent pas être placées sur une ligne doivent être défaussées sur votre ligne **Plancher**. Placez les tuiles de la ligne **Plancher** de la gauche vers la droite. Vous récolterez des **points négatifs** en fin de manche.
 - Plus tard dans la partie, vous aurez des **tuiles posées sur le mur** en face des lignes **Motif**. Il est **interdit** de poser une tuile sur la **ligne Motif** si cette **même tuile** se trouve déjà sur la **ligne du mur** correspondante.
- Cette phase se termine lorsque le centre de la table **ET** tous les cercles **Fabriques** sont vides.



DÉCORATION D'UN MUR DU PALAIS.

- Cette phase ne concerne que les lignes **Motif complètes**.
- Elle peut être jouée par tous les joueurs en **même temps** ou **alternativement**.
- 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**.
- **Défaussez** ensuite toutes les **tuiles restantes** sur la ligne **motif** concernée. Les tuiles sont défaussées dans la boîte de jeu.

DÉCOMPTE DES POINTS

- La tuile que vous venez de déplacer de la ligne **Motif** complète vers son emplacement du mur, rapporte des points :
 - **Si la tuile ne touche aucune autre tuile** (horizontalement ou verticalement), elle ne rapporte que **1 point**.
 - **Si la tuile touche une seule autre tuile** : Vérifiez si cette dernière est **liée** à d'autres tuiles (les unes à cotés des autres sans espace) sur la **même** ligne ou sur la même colonne. Comptez 1 point pour **chacune** de ces tuiles, la tuile nouvellement déplacée **incluse**.
 - **Si la tuile touche plusieurs tuiles** : Vérifiez pour chacune de ces tuiles si elles sont **liées** à d'autres tuiles (les unes à cotés des autres sans espace) sur la **même** ligne ou sur la même colonne. Comptez 1 point pour **chacune** de ces tuiles, la tuile nouvellement déplacée **incluse** dans les différents comptages (verticalement et horizontalement).
- Vous devez **soustraire** le nombre de points perdus à cause des tuiles déposés sur votre **ligne plancher** durant cette manche. Elles sont ensuite défaussées dans la **boîte**, sauf la tuile **1er joueur** qui revient au centre de la table.
- Une **nouvelle manche** peut débuter. Celui qui possédait le jeton **1er joueur** dans sa ligne **Plancher** débute la manche.
- Si vous n'avez plus assez de tuiles dans le sac pour compléter les cercles de **Fabrique**, remplissez le **sac vide** avec les tuiles préalablement défaussées dans la boîte de jeu.

3 / FIN DE PARTIE



- La partie prend fin lorsqu'au moins un joueur a entièrement rempli une ligne du mur.
- En plus du score accumulé au cours de la partie, vous marquez des points supplémentaires pour :
 - Chaque Ligne complète de 5 tuiles : 2 points.
 - Chaque Colonne complète de 5 tuiles : 5 points.
 - Chaque Couleur représentée 5 fois sur le mur : 10 points.
- Le joueur possédant le plus de P.V remporte la victoire. En cas d'égalité, celui qui possède le plus de lignes gagne la partie.

- Retrouvez toutes les Règles Express sur Ludovox.fr -

La Règle Express est un contenu exclusif à Ludovox. Si vous souhaitez une Règle Express pour un autre jeu, merci d'adresser votre demande à contact@ludovox.fr