



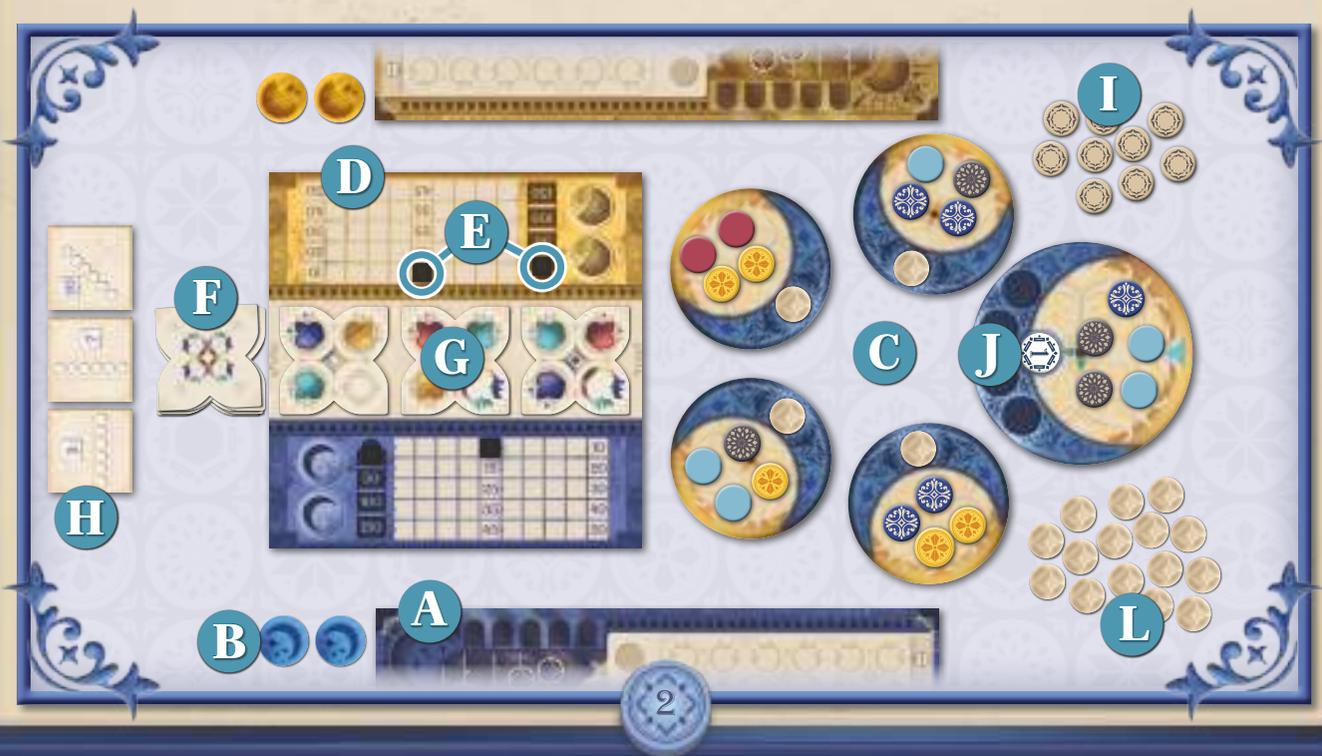
***Le favori des jeux de placement de tuiles est de retour
en version duel !***

Parmi tous les artistes tuiliers qui ont décoré les murs du palais du roi Manuel I^{er} dans AZUL, deux se sont distingués. Choisis par Sa Majesté pour décorer le plafond du palais de Sintra, les deux maîtres tuiliers devront montrer au roi qui des deux est le plus grand artiste de tout le Portugal !

MISE EN PLACE

Le but du jeu est d'avoir le plus de points à la fin de la 5^e manche.

1. Chaque joueur prend un **plateau Joueur (A)** et les 2 **jetons Joueur** correspondants (**B**).
2. Placez les 4 **petites Fabriques** et la **grande Fabrique (C)** en cercle, leurs faces lune à proximité les unes des autres.
3. Placez le **plateau de score (D)** à côté des fabriques, en vous assurant que chaque joueur fait face à sa couleur. Chaque joueur prend 2 **marqueurs de score (E)** , en place un sur le 0 et l'autre sur le 5 de sa section.
4. Mélangez les 18 **plaques Dôme** et formez une pile face cachée (**F**) à côté du plateau de score. Piochez 3 plaques Dôme et placez-les face visible sur les cases au milieu (**G**) du plateau de score pour constituer l'offre. Dépliez le **Tour** et placez-la à proximité.
5. Pour votre 1^{ère} partie, prenez les 3 **tablettes de score (H)** avec une  et placez-les face  visible, à côté du plateau de score (**D**) en tant qu'objectifs de fin de partie. *Une fois que vous vous serez familiarisés avec le jeu, choisissez ou déterminez au hasard quels côtés et quelles tablettes de score (3 ou 4) utiliser.*



6. Parmi les 75 **tuiles** rondes, mettez de côté les 9 **tuiles spéciales** (🌀) dans une réserve séparée (I). Placez la **tuile Premier Joueur** (👤) sur la case correspondante (J) de la grande Fabrique. Mettez les 65 tuiles restantes (13 de chacune des 5 couleurs) dans le **sac**.

7. En piochant aléatoirement dans le sac, remplissez la section soleil de la grande Fabrique + avec 5 **tuiles***. Remplissez également la section soleil des petites Fabriques + avec 4 tuiles chacune (K).

**Dans le cas très rare où les 5 tuiles seraient de la même couleur, remettez-les dans le sac et piochez jusqu'à ce qu'au moins l'une d'entre elles soit d'une couleur différente.*

8. Formez une réserve face cachée avec les 20 **jetons Bonus** (🎲). Placez 1 jeton Bonus face cachée sur la lune de chacune des 4 petites Fabriques (M).

9. Désignez au hasard le premier joueur. L'autre joueur prend 1 des 3 plaques Dôme face visible et la place en l'orientant **comme il le souhaite** sur son plateau Joueur, sur la case Dôme **de son choix**. **Remplissez** le plateau de score en révélant la première plaque Dôme de la pile.

Puis le premier joueur fait de même : il choisit 1 plaque Dôme, la place dans l'orientation de son choix sur son plateau Joueur et remplit le plateau de score.

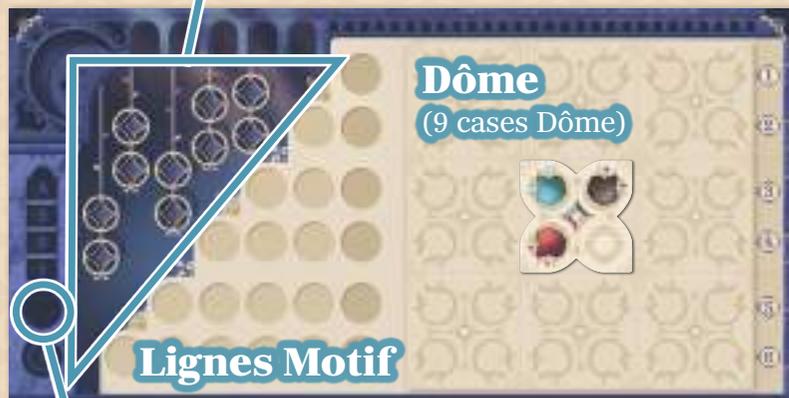
Tout est prêt et la partie peut commencer !

Réserve de jetons Bonus

Petite Fabrique



Grande Fabrique



Zones de tuiles cassées

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le jeu se déroule en 5 manches, chacune étant composée des phases suivantes :

Phase 1 : Acquisition, **Phase 2 : Décoration du Dôme et décompte**,
Phase 3 : Préparation

PHASE 1 : ACQUISITION

Le premier joueur joue le 1^{er} tour. Les joueurs alternent, à tour de rôle, jusqu'à la fin de cette phase.

À votre tour, effectuez l'une des actions suivantes :

- A) Placer un jeton Joueur pour prendre une plaque Dôme.**
- B) Prendre sur le soleil d'une fabrique toutes les tuiles d'une même couleur.**
- C) Prendre au sommet de la lune de chaque fabrique toutes les tuiles d'une même couleur.**
- D) Prendre un jeton Bonus révélé.**

A) Placez un jeton Joueur sur votre côté du plateau de score pour prendre une plaque Dôme et placez-la dans l'**orientation de votre choix**, sur l'une des cases **vides** de votre Dôme. La même couleur peut apparaître plusieurs fois sur une rangée ou colonne de votre Dôme. Une fois placées, les plaques ne peuvent plus être bougées ou réorientées.

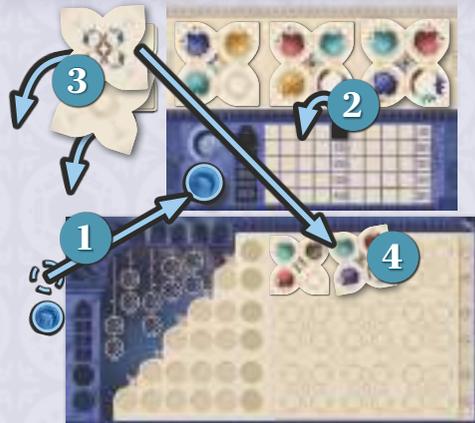
Prenez une plaque en choisissant l'une des options suivantes :

- SOIT en sélectionner 1 parmi les plaques Dôme **face visible** de l'offre (ne pas remplir),
- SOIT dépenser 1 point pour piocher 1 plaque Dôme face cachée de la pile. Vous pouvez piocher autant de plaques que vous le souhaitez, une à la fois, en payant 1 point par plaque que vous piochez. Vous **ne pouvez pas** retourner les plaques pour les regarder tant que vous continuez à en piocher. Quand vous avez fini de piocher, regardez vos plaques, sélectionnez-en 1, puis remettez les autres sous la pile dans l'ordre de votre choix. (*Le type de chaque plaque figure sur son dos, voir à la p. 8.*)

Important : Vous **devez** utiliser vos deux jetons Joueur au cours de chacune des quatre premières manches. Ils ne seront pas utilisés pendant la dernière manche.

 Michael choisit de prendre une plaque Dôme avec son action en plaçant un jeton sur le plateau de Score **1**.

Il pourrait prendre 1 des 3 plaques face visible, mais décide d'en prendre 1 de la pile. Il dépense 1 point **2**, puis il prend la première plaque de la pile (sans la révéler) et dépense un autre point pour en prendre une seconde. Michael décide d'arrêter, regarde ses 2 plaques **3** et en choisit 1. Il place cette plaque sur une des cases vides de son Dôme **4** et remet l'autre sous la pile.



B) Prenez sur le soleil de la fabrique **de votre choix toutes les tuiles d'une même couleur**. Puis, s'il s'agit :

- d'une **petite Fabrique**, créez **une pile** avec les tuiles restantes, dans l'ordre de votre choix, et placez-la sur le jeton Bonus* de la lune de cette Fabrique ;
- de la **grande Fabrique**, placez les tuiles restantes **séparément** sur les cases indiquées sur la lune de cette Fabrique (toutes les cases ne seront pas nécessairement remplies).

**Si 4 tuiles d'une même couleur sont sur une petite Fabrique, le jeton Bonus y étant associé est révélé dès qu'un joueur prend ces 4 tuiles.*

C) Prenez au sommet des lunes des 5 fabriques **toutes les tuiles d'une même couleur**. Concernant les petites Fabriques, même s'il y a une ou plusieurs tuiles de la couleur choisie sous la tuile supérieure d'une pile donnée, vous ne prenez que la tuile du sommet.

Important : Le premier joueur à prendre une ou plusieurs tuiles de la lune de la **grande Fabrique doit** également prendre la tuile Premier Joueur et la placer sur la case indiquée  (avec -2) de son plateau Joueur.

Lorsque la **dernière tuile** est prise sur la lune d'une petite Fabrique, révéléz le jeton Bonus qui se trouvait en dessous de la pile.



 Ina prend 2 tuiles turquoise **1** et **empile** les tuiles restantes sur le jeton Bonus (tuile noire en bas, et jaune au sommet).

 Michael prend ensuite les 2 tuiles turquoise de la grande Fabrique et place les 3 tuiles restantes de cette Fabrique **séparément** sur la lune de la grande Fabrique **2**.



 Ina décide de prendre des tuiles sur les lunes, ce qui lui donne le choix entre 1 tuile bleue, 2 tuiles noires ou 2 tuiles jaunes.

Si elle choisit les tuiles jaunes, elle ne prendra pas la tuile Premier Joueur, car elle ne doit la prendre que si elle choisit au moins une tuile de la lune de la grande Fabrique.



Les tuiles que vous avez **prises** (action **B** ou **C**) sont ajoutées à exactement **1** des 6 lignes Motif de votre plateau Joueur (la première ligne peut contenir 1 tuile ; la deuxième, 2 tuiles ; etc.) conformément aux règles suivantes :

- Placez les tuiles, de **droite à gauche**, une par une, sur la ligne Motif que vous avez choisie.
- Si la ligne Motif contient déjà des tuiles, vous ne pouvez y ajouter que des tuiles de la **même** couleur.
- Une fois que **toutes** les cases d'une ligne Motif sont remplies, cette ligne est considérée comme **complète**. Si vous avez ramassé **plus de tuiles** que vous ne pouvez en placer sur la ligne Motif choisie, empilez les tuiles excédentaires sur votre zone de tuiles cassées (*voir **Zone de tuiles cassées***).
- Des tuiles peuvent être ajoutées à une ligne Motif, même si elles ne rapportent pas de points durant la phase 2.

Zone de tuiles cassées

Vous devez empiler sur votre zone de tuiles cassées toutes les tuiles prises que vous **ne pouvez pas** ou **ne voulez pas** placer selon les règles. Ces tuiles sont considérées comme étant cassées et vous coûtent des points à la fin de la phase 2. Si votre zone de tuiles cassées contient déjà 4 tuiles, défaussez toutes les tuiles cassées excédentaires en les plaçant dans la Tour.

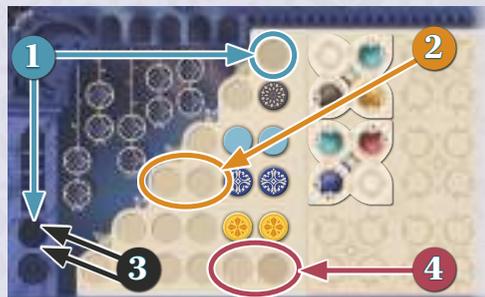
D) Prenez un jeton Bonus **révélé** et placez-le face visible dans votre réserve de jetons Bonus. Vous prendrez exactement 2 jetons Bonus durant chaque manche.

Gardez en mémoire qu'un jeton Bonus devient accessible une fois que toutes les tuiles d'une petite Fabrique ont été prises, c'est-à-dire lorsque toutes les tuiles du soleil et de la lune ont été prises.

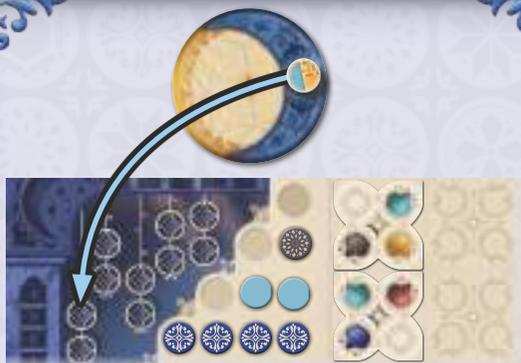
Remarque : La réserve de jetons Bonus est divisée en 5 sections pour vous aider à suivre les manches.

Votre objectif est de compléter autant de lignes Motif que possible, puisque pendant la phase 2, vous ne pourrez déplacer vers votre dôme que les tuiles des lignes Motif complètes.

Michael a choisi ces 2 tuiles 
Ces 4 options s'offrent à lui :



*Michael peut empiler sur la zone de tuiles cassées celles qu'il ne peut pas **1** ou ne veut pas placer **3**.*



Ina a révélé ce jeton Bonus après avoir pris la dernière tuile. À son tour, Michael utilise son action pour prendre le jeton Bonus.

La **Phase 1** s'achève quand :

- toutes les fabriques sont complètement vides (il n'y reste plus ni tuiles ni jetons Bonus), et
- les deux joueurs ont utilisé leurs 2 jetons Joueur (excepté au cours de la 5^e manche).

Si vous ne pouvez pas effectuer une des quatre actions, vous devez passer pour le reste de la Phase 1. Autrement, vous ne pouvez pas passer votre tour.

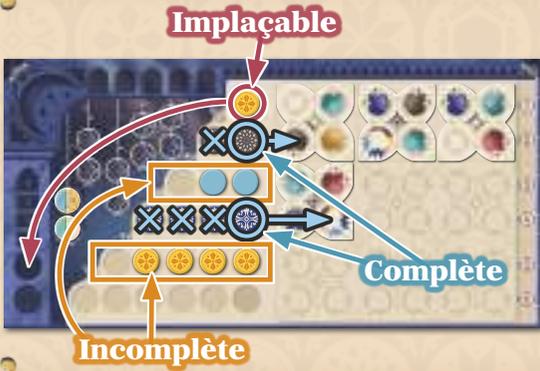
Note : en raison des conditions de fin de phase, un joueur peut être amené à continuer d'exécuter des actions tandis que l'autre n'en est plus capable.

Passez à la Phase 2.

PHASE 2 : DÉCORATION DU DÔME ET DÉCOMPTE

Les deux joueurs peuvent résoudre simultanément cette phase, durant laquelle ils déplacent vers leur dôme les tuiles de leurs lignes Motif complètes.

- Parcourez vos lignes Motif **de haut en bas**. Déplacez la tuile la plus à droite de chaque ligne **complète** vers une case de la **même couleur** sur une plaque dôme de la ligne correspondante. Chaque fois que vous déplacez une tuile, vous marquez immédiatement des points (*voir Décompte*, p. 9).
- S'il n'y a pas de cases correspondantes à la couleur d'une ligne **complète** ou **incomplète**, **gardez** les tuiles en place jusqu'à ce que vous placiez une plaque adéquate sur votre dôme.
- Si 3 plaques ont déjà été assignées à une ligne Motif **et** qu'il n'y a pas de cases disponibles correspondant à la couleur des tuiles de cette ligne, vous devez déplacer ces tuiles « implaçables » sur votre zone de tuiles cassées.
- Il peut y avoir plusieurs tuiles d'une même couleur sur les lignes et colonnes de votre Dôme.



Michael possède ces tuiles sur ses lignes Motif :
Sur la 1^{re} ligne Motif, la tuile ne peut pas être placée. Il doit donc l'empiler sur sa zone de tuiles cassées.
La 2^e ligne Motif est complète, alors il déplace la tuile noire la plus à droite sur la case noire et marque 1 point. Les autres tuiles noires sont défaussées dans la Tour.
La 4^e ligne Motif est complète, alors Michael déplace la tuile bleue la plus à droite sur la case multicolore et marque 1 point. Les autres tuiles bleues sont défaussées dans la Tour.
Étant donné que la 3^e et la 5^e ligne Motif sont incomplètes, les tuiles restent sur son plateau.

Jetons Bonus

Vous pouvez utiliser vos jetons Bonus pour vous aider à compléter des lignes Motif durant cette phase :

Si une ligne Motif incomplète comporte **au moins** 1 tuile, vous pouvez utiliser des jetons Bonus pour la compléter.

Une **paire (2) de jetons Bonus de la couleur des tuiles** de la ligne Motif, ou **3 jetons Bonus**, peuvent être utilisés pour remplacer 1 tuile manquante. Retournez face cachée les jetons Bonus de votre réserve.

Vous pouvez procéder de la sorte jusqu'à l'épuisement de vos jetons Bonus, mais il doit toujours y avoir au moins 1 tuile sur la ligne Motif.

- Après avoir parcouru les 6 lignes Motif, retirez toutes les tuiles des lignes Motif dont la case la plus à droite est dépourvue de tuile et défaussez-les dans la Tour.
- Les tuiles restantes présentes sur les lignes Motif demeurent sur votre plateau Joueur pour la manche suivante.



Avec ses 2 jetons Bonus mi-turquoise, Michael peut compléter sa 3^e ligne Motif.

Cependant, il peut aussi combiner 3 de ses jetons Bonus pour compléter sa 4^e ligne Motif.



Plaques Dôme

Il existe deux **types** de plaques Dôme :

- Les **plaques spéciales** possèdent une case dépourvue de couleur qui ne peut être occupée que par une tuile spéciale. On place une telle tuile **immédiatement** dès que les 3 autres cases de la plaque ont été remplies. Après avoir placé une tuile spéciale, marquez immédiatement les points indiqués à droite de cette rangée. C'est la seule façon de placer une tuile spéciale.
- Les **plaques joker** possèdent une case multicolore sur laquelle on peut placer une tuile de n'importe quelle couleur, conformément aux règles habituelles de décoration du dôme.



Plaque spéciale



Plaque joker



DÉCOMPTE

Chaque tuile que vous déplacez d'une ligne Motif vers votre dôme doit être posée sur une case de la même couleur (ou une case multicolore). Vous marquez immédiatement des points comme suit :

1. Marquez 1 point s'il n'y a aucune tuile directement adjacente à la tuile nouvellement placée (verticalement et horizontalement).
2. S'il y a **des tuiles adjacentes** :
 - Vérifiez s'il y a 1 ou plusieurs tuiles liées **horizontalement** à la tuile que vous venez juste de placer. Si oui, comptez **le nombre de tuiles liées**, en incluant la tuile que vous venez de placer (et, le cas échéant, les tuiles spéciales), et marquez autant de points.
 - Puis, s'il y a 1 ou plusieurs tuiles liées **verticalement** à la tuile que vous venez de placer,

comptez **le nombre de tuiles liées**, en incluant la tuile nouvellement placée (et, le cas échéant, les tuiles spéciales), et marquez autant de points.

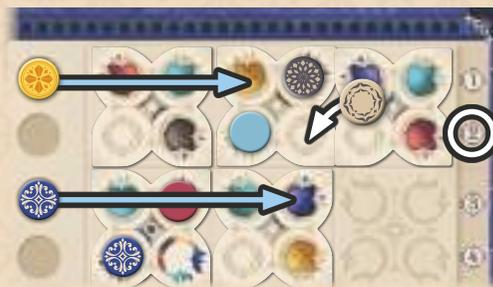
3. Si une tuile remplit la 3^e case d'une plaque spéciale, ajoutez une tuile spéciale sur la case correspondante et marquez les points indiqués à droite de cette ligne. Le fait de placer une tuile spéciale ne rapporte pas de points pour les tuiles qui y sont liées.

Finalement, vérifiez s'il y a des tuiles dans votre zone de tuiles cassées. Pour chacune d'entre elles, perdez les points indiqués (par exemple, pour 2 tuiles cassées, perdez un total de 3 points). Ajustez votre score en conséquence et défaussez ces tuiles dans la Tour.

De plus, le joueur qui possède la tuile Premier Joueur perd 2 points.

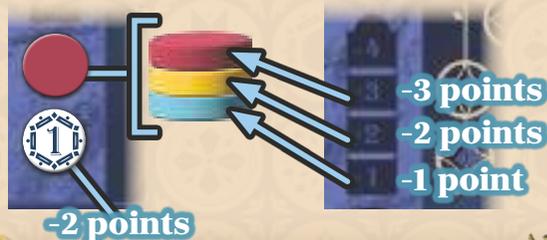
Important : vous ne pouvez jamais avoir moins de 0 point.

La première tuile jaune que Michael place lui rapporte 2 points pour les 2 tuiles liées horizontalement (y compris la tuile jaune qu'il vient de placer) et 2 points pour les 2 tuiles liées verticalement (y compris la tuile jaune qu'il vient de placer). La plaque spéciale est dorénavant complète. Il place une tuile spéciale et marque 2 points de plus (car elle est placée sur la 2^e ligne Motif). Puis, grâce à la tuile bleue, il marque 3 points pour les tuiles liées verticalement, ce qui inclut la tuile spéciale qu'il vient de placer.



À la fin de la phase Décoration du dôme et décompte, Michael perd 8 points au total :

- 6 points pour ses 3 tuiles cassées, et
 - 2 points pour la tuile Premier Joueur.
- Il défausse les tuiles cassées dans la Tour.*



PHASE 3 : PRÉPARATION

Cette phase n'est pas jouée durant la 5^e manche.
Autrement, préparez la manche suivante comme suit :

1. Reprenez vos 2 jetons Joueur du plateau de score.
2. Remplissez l'offre de plaques Dôme à partir de la pile de sorte qu'elle présente 3 plaques Dôme.
3. Remplissez la grande Fabrique avec 5 tuiles*, et chacune des petites Fabriques avec 4 tuiles et une tuile Bonus.

**Dans le cas très rare où les 5 tuiles de la grande Fabrique seraient de la même couleur, remettez-les dans le sac et piochez jusqu'à ce qu'au moins l'une d'entre elles soit d'une couleur différente.*

Si le sac est vide, remplissez-le avec les tuiles de la Tour et continuez à remplir les fabriques restantes.

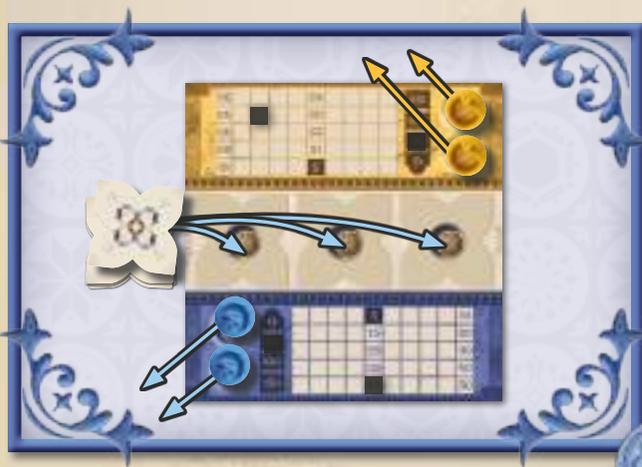
Cas rare : si le sac et la Tour sont tous deux vides, vous commencerez la nouvelle manche normalement même si certaines fabriques ne sont pas remplies. Dans ce cas, révélez immédiatement les jetons Bonus des petites Fabriques qui sont demeurées vides.

4. Le joueur qui possède la tuile Premier Joueur la remet sur la case de la grande Fabrique et commence la nouvelle manche.



La partie prend fin après la phase *Décoration du dôme et décompte* de la 5^e manche, qui est suivie par le décompte des tablettes, conformément aux descriptions à la p. 12.

Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.
En cas d'égalité, c'est le joueur qui possède la tuile Premier Joueur qui l'emporte.



CRÉDITS

Conception : Michael Kiesling

Chef de Studio : Jean-François Gagné

Développement : Pierre-Olivier Gravel
André Bierth
Yannick Beaulé
Anh Tú Tran

Direction artistique

et Illustrations : Maëva Da Silva

Conception graphique : Émeline D'Aoust
Alexandra Gosselin
Adrian Harper

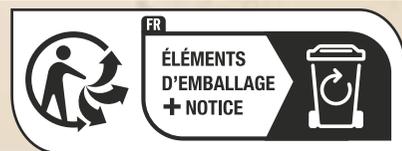
Marketing : Tommy Beaulieu
Isabelle Frenette

Administration : Manon Sylvestre
Julie Thibault



© 2025 Plan B Games Inc.
4001 rue F.-X.-Tessier, suite 100,
Vaudreuil-Dorion, QC J7V 5V5
Canada
info@planbgames.com
www.nextmove-games.com

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



TABLETTES DE SCORE

À la fin de la partie, comptabilisez des points supplémentaires pour chaque condition remplie selon les tablettes de score.



Marquez 3 points pour chaque ligne horizontale complète (ligne de 6 tuiles) de votre dôme.



Marquez 7 points pour chaque ligne verticale complète (colonne de 6 tuiles) de votre dôme.



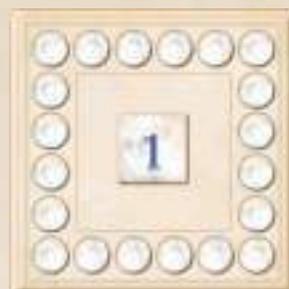
Marquez 10 points pour chaque ligne diagonale complète (6 tuiles) de votre dôme (possible deux fois).



Si toutes les cases multicolores de votre dôme sont remplies, marquez 2 points pour chacune d'elles. Ne marquez aucun point si au moins une case multicolore est vide.



Marquez 4 points pour chaque ligne horizontale de votre dôme constituée d'au moins 5 tuiles de couleurs différentes, peu importe l'ordre (les tuiles spéciales comptent comme une couleur distincte supplémentaire).



Marquez 1 point pour chaque tuile placée sur les cases extérieures de votre dôme.



Marquez 3 ou 8 points (comme indiqué) pour chaque plaque Dôme remplie et placée sur l'un des quatre coins de votre dôme.



Perdez 3 points pour chaque case tuile spéciale vide de votre dôme.