
AZUL
UN JEU DE MICHAEL KIESLING
LES VITRAUX DE SINTRA
RÈGLE DE JEU
NEXT MOVE

AZUL

UN JEU DE MICHAEL KIESLING

LES VITRAUX DE SINTRA

À tous les vitriers talentueux du monde entier, bienvenue à Sintra !

Qui créera les plus beaux vitraux du palais ?

CONTENU

- 9 cercles Fabrique,
- 4 plateaux Palais (1 de chaque couleur de joueur),
- 32 planches à motifs (de chaque couleur de joueur),
- 4 vitriers (1 de chaque couleur de joueur),
- 8 marqueurs (2 de chaque couleur de joueur),
- 100 pièces Vitrail (20 de chaque couleur),
- 1 plateau Piste de score,
- 1 tuile Premier joueur,
- 1 sac, 1 tour de rangement.

MISE EN PLACE

1. Disposez les cercles Fabrique **(A)** en rond 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.

   Remettez dans la boite les cercles Fabrique non utilisés pour la partie.

2. Placez la **tour de rangement** **(B)** à portée de main de tous les joueurs, à côté des cercles Fabrique.

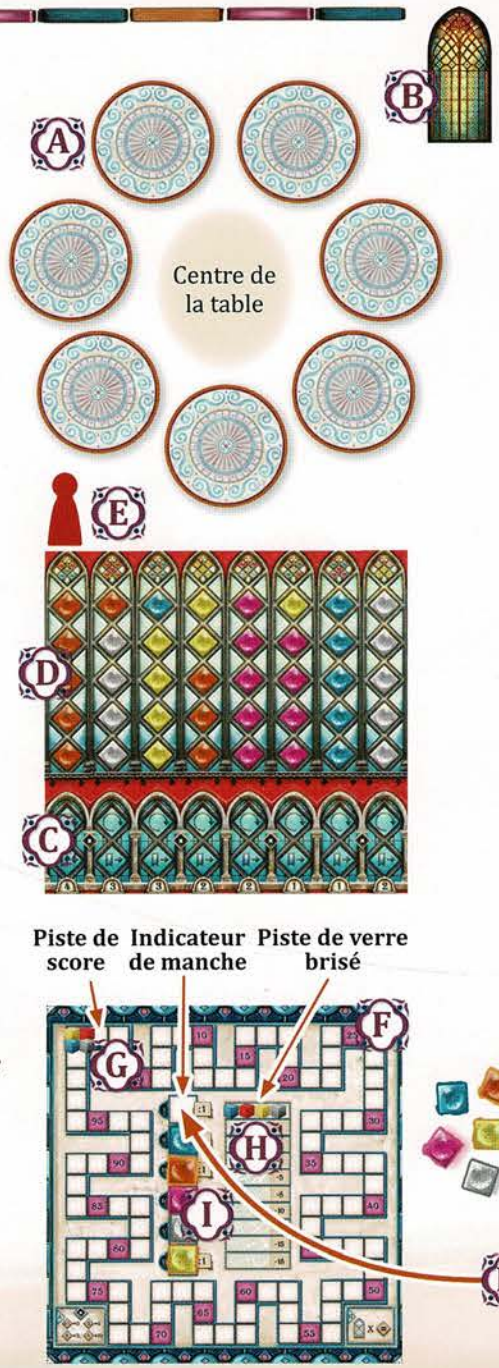
3. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit le **plateau Palais** **(C)** correspondant, qu'il place devant lui. Assurez-vous que tous les joueurs utilisent la même face de leur plateau : soit la face A ou B. Chaque face présente un décompte final légèrement différent (pour plus de détails, voir la section « Fin de la partie »).

4. Ensuite, chaque joueur reçoit les **8 planches à motifs** recto-verso de sa couleur, les mélange et les place aléatoirement au-dessus des 8 pointes de son plateau Palais **(D)**. Pour la plupart des planches, la face qui est visible importe peu. Toutefois, chaque joueur possède une planche où sont présentées 2 cases Joker grises sur une face. Les joueurs ayant cette face visible doivent retourner cette planche sur sa face opposée.



L'icône illustrée en haut n'est pas une case et indique toujours les motifs figurant sur la face opposée de la planche

5. Chaque joueur place le **vitrier** **(E)** de sa couleur au-dessus de sa planche à motif la plus à gauche.



6. Le joueur qui a le plus récemment lavé une fenêtre reçoit la tuile **Premier joueur** et la place à côté de son plateau Palais.

7. Déterminez le joueur qui sera en charge du **plateau Piste de score** **(F)**. Ce joueur place le plateau Piste de score à côté de son plateau Palais, puis place un marqueur de chaque joueur sur la case 0 de la piste de score **(G)** et l'autre marqueur de chaque joueur sur la case en haut de la piste de verre brisé **(H)**.

   Ensuite, il prend 1 **pièce Vitrail** de chacune des 5 couleurs ( ), referme ses mains autour d'elles et les secoue afin de les mélanger. Puis, en les laissant tomber aléatoirement l'une après l'autre sur la table, il place dans l'ordre chacune de ces pièces sur les cases II à VI de l'indicateur de manche **(I)**.

   Finalement, il remplit le **sac** avec les 95 pièces Vitrail restantes **(J)**, et en pioche une qu'il place sur la case I de l'indicateur de manche **(K)**.

8. Le joueur possédant le marqueur Premier joueur remplit chaque cercle Fabrique avec exactement 4 pièces Vitrail piochées aléatoirement dans le sac **(L)** et dépose le sac à portée de main.

But du jeu

Être le joueur ayant marqué le plus de points à la fin de la partie suite au décompte final.

Déroulement de la partie

La partie se déroule sur 6 manches.
Chaque manche se déroule ainsi : Tout d'abord, le premier joueur place la tuile Premier joueur au centre de la table et effectue le premier tour de la manche. La partie se poursuit en sens horaire où chaque joueur effectue son tour jusqu'à ce que le centre de la table et tous les cercles Fabrique soient vides.



La manche se termine ainsi.

À votre tour, vous devez effectuer une des actions suivantes :

SOIT **A)** Garnir un motif OU **B)** Ramener votre vitrier à côté de votre planche la plus à gauche

A) Garnir un motif

Si vous choisissez cette action, effectuez les 3 étapes suivantes :

Étape 1 - Prendre les pièces Vitrail d'une même couleur
Étape 2 - Placer les pièces récupérées sur une de vos planches
Étape 3 - Valider un motif complété

Étape 1- Prendre les pièces Vitrail d'une même couleur

Dans cette étape, vous devez SOIT :

a) Prendre **toutes** les pièces Vitrail de la **même couleur** depuis un cercle Fabrique de votre choix et déplacez ensuite les pièces restantes vers le centre de la table.

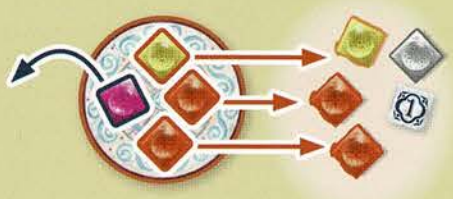
OU

b) Prendre **toutes** les pièces Vitrail de la **même couleur** du centre de la table.

Attention : *Si vous êtes le premier joueur à prendre des tuiles depuis le centre de la table durant cette manche, prenez également la tuile Premier joueur et placez-la à côté de votre plateau Palais. Ensuite, le joueur en charge de la piste de score avance votre marqueur d'une case vers le bas sur la piste de verre brisé.*

Exemple a) :

Amanda prend la pièce Vitrail rose d'un cercle Fabrique et place les 3 autres pièces (qui ne sont pas roses) au centre de la table.



Exemple b) :

Amanda décide de prendre les 3 pièces Vitrail orange depuis le centre de la table (A). Puisqu'elle est la première à prendre des tuiles du centre de la table durant cette manche, elle prend également la tuile Premier joueur (B) et la place à côté de son plateau Palais. Son marqueur est alors avancé d'une case sur la piste de verre brisé (C).



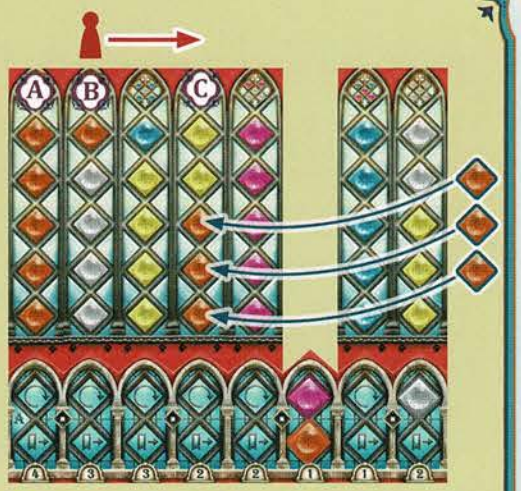
Étape 2 - Placer les pièces récupérées sur une de vos planches

Placez chacune des pièces Vitrail que vous avez récupérées à l'étape 1 dans une **case vide de la même couleur** illustrée sur une de vos planches. Respectez les règles suivantes :

- Les pièces récupérées doivent être placées dans les cases d'**une seule et même planche** (vous ne pouvez pas les répartir parmi plusieurs planches).
- Cette planche peut être celle qui est directement sous votre vitrier ou une autre planche parmi celles qui sont situées **à sa droite** (jamais celles qui sont situées à sa gauche).
- Si vous choisissez de placer les pièces sur une planche à droite de votre vitrier, déplacez tout d'abord votre vitrier jusqu'à cette planche (en le plaçant directement au-dessus).
- S'il n'y a pas assez de cases vides correspondant aux pièces sur la planche choisie, toute pièce excédentaire est considérée comme s'étant brisée au sol. Pour chacune de ces « pièces brisées », votre marqueur est avancé d'une case vers le bas sur la piste de verre brisé. Déposez ensuite ces « pièces brisées » dans la tour de rangement.
- S'il n'y a aucune case vide correspondant aux pièces récupérées, toutes ces pièces sont considérées comme étant des « pièces brisées ». Cependant, tant qu'il y a une planche avec une ou plusieurs cases vides correspondantes que votre vitrier peut atteindre ce tour-ci, vous devez placer ces pièces sur cette planche, même si vous préféreriez les laisser tomber au sol.

Attention : *Chaque joueur possède une planche présentant **2 cases Joker grises**, chacune pouvant être occupée par une pièce de n'importe quelle couleur.*

Exemple :



Après avoir pris les 3 pièces orange depuis le centre de la table, Amanda doit les placer sur une de ses planches à motifs

Elle ne peut pas les placer sur la planche (A), car celle-ci se trouve à gauche de son vitrier.

Cependant, elle pourrait placer une de ses pièces sur la case orange vide de la planche située sous son vitrier (B) et laisser les 2 autres pièces se briser au sol (pour lesquelles son marqueur de verre brisé avancerait de 2 cases).

Ou alors, elle pourrait placer les 3 pièces orange sur les 3 cases orange vides de la planche (C) si elle déplace son vitrier jusqu'à cette planche.

Étape 3 - Valider un motif complété

Si, après avoir effectué l'étape 2, une ou plusieurs cases de la planche située sous votre vitrier sont encore vides, **votre tour est terminé** et c'est au tour du prochain joueur.

Cependant, si chacune des 5 cases de la planche est occupée par une pièce, effectuez les 3 étapes suivantes dans l'ordre :

3a) Tout d'abord, sur la planche complétée, comptez le nombre de pièces qui correspondent à la pièce se trouvant sur case **la plus haute** de l'*indicateur de manche* et marquez immédiatement ce nombre de points sur la piste de score en faisant avancer votre marqueur. Si aucune des pièces n'y correspond, vous ne marquez aucun point bonus.

Note: *À la fin de chaque manche, la pièce se trouvant sur la case la plus haute de l'indicateur de manche est retirée. Ainsi, vous pouvez toujours tenir compte de la manche en cours.*

Exemple :



Amanda a complété une planche à motifs (A). Elle vérifie tout d'abord si l'indicateur de manche lui rapporte des points bonus:

La partie en est à la 3e manche et la pièce la plus haute sur l'indicateur de manche est une pièce jaune (B). Puisque la planche complétée comporte 2 pièces Vitrail de couleur jaune, elle marque immédiatement 2 points bonus sur la piste de score.



3b) Ensuite, choisissez une des 5 pièces Vitrail sur la planche complétée et placez-la sur la **fenêtre du palais** située directement en-dessous de cette planche. Déposez les 4 autres pièces dans la tour de rangement :

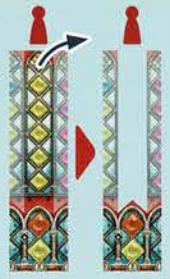


- Si cette fenêtre du palais est encore **vide**, placez la pièce choisie dans la case **supérieure** de cette fenêtre et **retournez** immédiatement la planche complétée sur son autre face. Ne déplacez pas votre vitrier.





- Si la case supérieure est occupée par une pièce Vitrail, placez la pièce choisie dans la case **inférieure** de cette fenêtre. Puisque la fenêtre est maintenant achevée, **retirez** immédiatement la planche complétée de son emplacement et remettez-la dans la boite. Ne déplacez pas votre vitrier.



3c) Ensuite, peu importe si la fenêtre que vous venez de remplir contient une ou deux pièces Vitrail, marquez immédiatement des points pour cette fenêtre : marquez la valeur indiquée au bas de cette fenêtre et, en bonus, **toutes** les valeurs indiquées au bas des fenêtres situées **à droite** de celle-ci et qui contiennent au moins une pièce Vitrail.

Votre tour est alors terminé.

__Note:__ Si vous jouez avec la face A des plateaux Palais, les pièces Vitrail que vous placez dans les cases de vos fenêtres importent peu. Cependant, si vous jouez avec la face B, la couleur des pièces Vitrail que vous placez dans les cases de vos fenêtres a de l'importance lors du décompte final (pour plus de détails, voir la section « Fin de la partie »).

Exemple (suite) : *Amanda retire toutes les pièces de cette planche complétée en déposant 4 d'entre elles dans la tour de rangement et en plaçant celle qu'elle a choisie (A) dans la case supérieure de la fenêtre située en-dessous de cette planche. Puis, elle retourne immédiatement cette planche sur son autre face. Elle marque 5 points (les 2 points indiqués au bas de la fenêtre + les points indiqués au bas des fenêtres situées à sa droite où se trouvent au moins une pièce Vitrail).*



B) Ramener votre vitrier au-dessus de votre planche la plus à gauche



Au lieu de prendre des pièces, vous pouvez ramener votre vitrier au-dessus de la planche **la plus à gauche** (en ignorant les emplacements vides). Votre tour est alors terminé.

__Important:__ Si votre vitrier se trouve déjà au-dessus de votre planche la plus à gauche, vous ne pouvez choisir d'effectuer cette action et vous devez absolument prendre des pièces.

Fin d'une manche



La manche se termine après le tour d'un joueur, lorsque tous les cercles Fabrique ET le centre de la table sont vides. Le joueur en charge de la piste de score doit retirer la pièce se trouvant dans la case occupée la plus haute de l'indicateur de manche et la dépose dans la tour de rangement. Si toutes les cases de l'indicateur de manche sont vides, ceci signifie que 6 manches ont été jouées et que vous devez procéder à la section « Fin de la partie ». Sinon, préparez la prochaine manche comme suit :

Le joueur possédant la tuile Premier joueur remplit chaque cercle Fabrique avec exactement 4 pièces Vitrail piochées dans le sac, comme lors de la mise en place. Lorsque le sac est vide, remplissez-le en y vidant le contenu de la tour de rangement et continuez de remplir les cercles Fabrique restants. La prochaine manche peut débuter.

Dans l'éventualité très rare où vous n'auriez pas suffisamment de tuiles pour compléter le remplissage des cercles Fabrique et que la tour de rangement est également vide, la nouvelle manche peut débuter même si certains cercles Fabrique sont vides.

Fin de la partie

La partie se termine après la 6e manche. Procédez ensuite au décompte final.

Pour déterminer le pointage final, chaque joueur effectue les 3 étapes suivantes :

1) Sur la piste de score, marquez 1 point **pour chaque ensemble de 3 pièces Vitrail** se trouvant sur toutes vos planches incomplètes.

Exemple : *Il reste un total de 7 pièces Vitrail sur les planches incomplètes d'Amanda, ce qui lui rapporte 2 points.*



2) Perdez un nombre de points égal à la valeur indiquée à droite de votre marqueur situé sur la piste de verre brisé.

Exemple : *La valeur indiquée à droite de la case où se trouve le marqueur d'Amanda est de -8 points. Son marqueur est donc reculé de 8 cases sur la piste de score.*



Attention: *Durant la partie, lorsqu'un marqueur atteint la dernière case de la piste de verre brisé (-18), son propriétaire perd immédiatement 18 points et son marqueur est ramené sur la première case de la piste.*

3) Marquez des points bonus selon la face du plateau Palais utilisée :

Face A - 4 ornements ◆ décorent certaines colonnes de votre plateau Palais. Pour chaque ornement, comptez le nombre de cases occupées par des tuiles parmi les 4 cases entourant cet ornement :

- Si toutes les 4 cases sont occupées par une pièce, vous marquez 10 points.
- Si 3 de ces cases sont occupées, vous marquez 6 points.
- Si 2 de ces cases sont occupées, vous marquez 3 points.
- S'il n'y a qu'une ou aucune case occupée, vous ne marquez aucun point.



Exemple : *Amanda marque un total de 23 points puisqu'elle a entouré le premier et deuxième ornement avec 4 pièces chacun (2 x 10 points) et elle a entouré le dernier ornement avec 2 pièces (3 points).*



Face B - Comptez le nombre de fenêtres **achevées** sur votre plateau Palais. (Une fenêtre est considérée achevée lorsque ses 2 cases sont occupées par des pièces Vitrail).

Ensuite, choisissez **une** couleur de pièces Vitrail et comptez le nombre de pièces Vitrail de cette couleur se trouvant parmi toutes les fenêtres de votre plateau Palais. Multipliez ce nombre par votre nombre de fenêtres achevées et marquez ce résultat en points sur la piste de score.

Exemple : *Amanda a achevé 4 fenêtres et 5 pièces Vitrail orange occupent les fenêtres de son plateau Palais. Elle marque donc 20 points (4 x 5).*

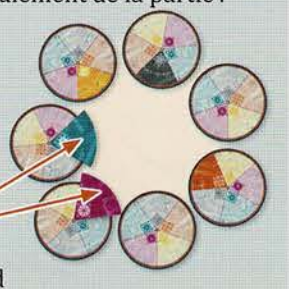


Le joueur ayant marqué le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné ayant perdu le moins de points sur la piste de verre brisé remporte la partie. Si l'égalité subsiste, la victoire est partagée.

Difficultés à distinguer les couleurs des pièces Vitrail ?

Voici comment adapter la mise en place et le déroulement de la partie :

À l'étape 1 de la mise en place : Retournez les cercles Fabrique verso visible. Les cercles Fabrique sont divisés en 5 secteurs représentant chaque type de pièces Vitrail qu'il est possible de distinguer par leur couleur et leur motif. Au verso de ces 5 cercles Fabrique, un secteur est plus sombre que les autres.



Assurez-vous d'inclure ces 5 cercles Fabrique lorsque vous sélectionnez ceux à disposer en rond et orientez chaque secteur sombre vers le centre de la table.

À l'étape 8 de la mise en place et chaque fois que vous remplissez les cercles Fabrique à la fin d'une manche : Sur chaque cercle Fabrique, disposez chacune des 4 pièces piochées sur son secteur correspondant.



Durant la partie : Lorsque vous déplacez les pièces d'un cercle Fabrique vers le centre de la table, placez chacune de ces pièces vis-à-vis le secteur sombre correspondant.



Afin d'identifier la couleur de la pièce indiquant la manche actuelle : Utilisez un quelconque marqueur (ex. : une pièce de monnaie ou un marqueur non utilisé) et placez-le vis-à-vis le secteur sombre correspondant à la pièce indiquant la manche actuelle. Lorsque cette pièce est retirée de l'indicateur de manche, déplacez le marqueur en conséquence.

Lorsque vous placez des pièces Vitrail sur vos planches : Portez une attention particulière aux motifs des cases afin de leur assigner les pièces appropriées.

Crédits

Auteur : Michael Kiesling
Réalisation : Sophie Gravel
Développement : Viktor Kobilke
Illustrations : Chris Quilliams
Conception graphique : Karla Ron
Édition : Viktor Kobilke
Traduction française : Anh Tú Tran

Développement :

NEXT MOVE

© 2018 Plan B Games Inc.

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

19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC J0P 1P0, Canada

info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com

Information à conserver.
Fabriqué en Chine.