

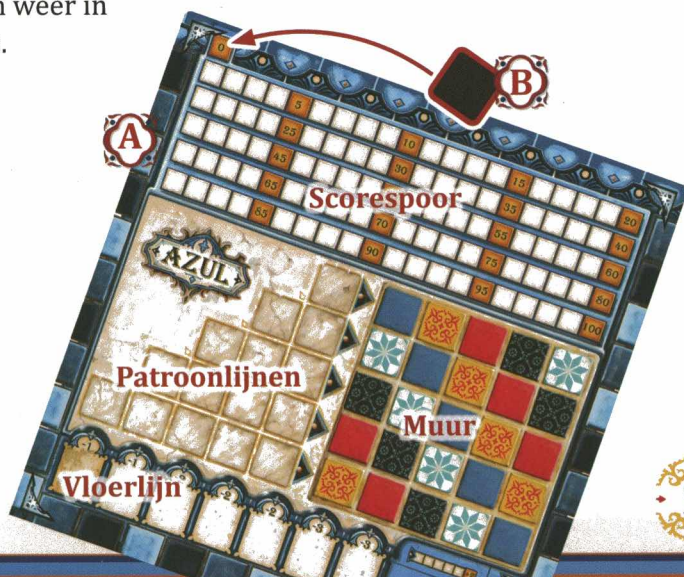


*Azulejos (oorspronkelijk witte en blauwe keramische tegels) zijn een uitvinding van de Moren. De versiering valt in de smaak bij de Portugese koning Manuel I tijdens zijn bezoek aan het Alhambra, in het zuiden van Spanje. Hij is zo onder de indruk van de fabelachtige schoonheid van de Moorse decoraties in het interieur van het Alhambra dat hij zijn eigen paleis in Portugal met soortgelijke tegels laat versieren. Het is aan jullie om in opdracht van de koning de muren van het koninklijke paleis in Evora te verfraaien.*

## VOORBEREIDING

1. Geef elke speler een spelerbord (A). Gebruik de zijde met de gekleurde muur (zie de spelvariant aan het einde van deze spelregels om met de grijze zijde te spelen). Alle spelers moeten dezelfde zijde gebruiken.
2. Neem 1 scoresteen (B) en leg hem op vak '0' van je scorespoor.
3. Leg de fabrieksschijven (C) in een cirkel in het midden van de tafel.
  - Gebruik in een spel met 2 spelers 5 Fabrieksschijven.
  - Gebruik in een spel met 3 spelers 7 Fabrieksschijven.
  - Gebruik in een spel met 4 spelers 9 Fabrieksschijven.
4. Vul de zak (D) met de 100 tegels (20 in elke kleur) (E).
5. De speler die als laatste in Portugal is geweest, ontvangt het Startspelerfiche (F) en plaatst willekeurig 4 tegels uit de zak op elk van de Fabrieksschijven.

Stop ongebruikte spelerborden, scorestenen en Fabrieksschijven weer in de doos.



Midden van de tafel



## DOEL VAN HET SPEL

De speler met de meeste punten wint. Het spel eindigt na de ronde waarin tenminste één speler een horizontale lijn van 5 opeenvolgende tegels op zijn muur maakt.



## SPELVERLOOP

Het spel verloopt over meerdere rondes, die elk bestaan uit drie fases:

- A. Fabrieksaanbod
- B. Muurbekleding
- C. Voorbereiding van de volgende ronde

### A. Fabrieksaanbod

De startspeler legt het Startspelerfiche in het midden van de tafel en speelt zijn eerste beurt. Daarna verloopt het spel volgens de wijzers van de klok.

Tijdens je beurt moet je op één van de volgende manieren tegels nemen:

OFWEL

a) Neem **alle tegels van dezelfde kleur** van één van de Fabrieksschijven en leg de rest van de tegels op deze Fabrieksschijf in het midden van de tafel.

OF

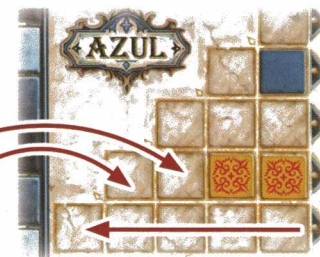
b) Neem **alle tegels van dezelfde kleur** van het midden van de tafel. Als je in de huidige ronde de eerste speler bent die dat doet, dan ontvang je ook het Startspelerfiche en leg je deze in het meest linkse vak van je vloerlijn.

Leg dan de tegels die je nam op één van de 5 patroonlijnen op je spelerbord (op de eerste lijn is er plaats voor 1 tegel, op de vijfde lijn voor 5).

• Leg de tegels één voor één en **van rechts naar links** in de gekozen patroonlijn.

• Liggen er al tegels op de patroonlijn, dan mag je enkel tegels van **dezelfde kleur** toevoegen.

• Zodra alle vakken van een patroonlijn gevuld zijn, is die lijn compleet. Als je patroonlijn compleet is maar je nog tegels over hebt, dan moet je deze overige tegels in je vloerlijn leggen (zie **Vloerlijn**).

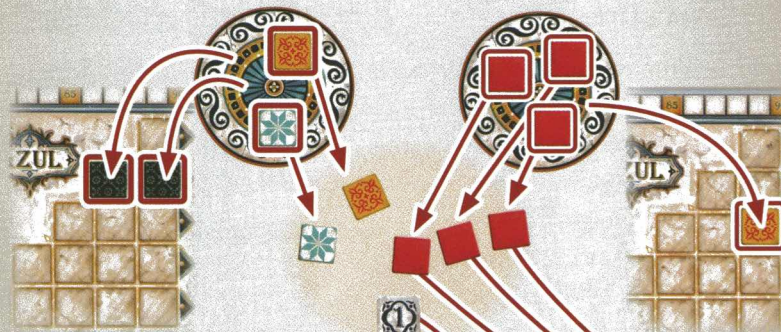


*Plaats de tegels van links naar rechts.*

*Je doel in deze fase is om zoveel mogelijk van je patroonlijnen compleet te maken, want tijdens de volgende fase 'Muurbekleding' mag je alleen tegels van complete patroonlijnen verschuiven naar overeenkomstige lijnen op je muur om punten te scoren.*

## VOORBEELD EERSTE BEURT

1. Tijdens zijn beurt neemt Peter de 2 zwarte tegels van een Fabrieksschijf en legt hij de 2 overgebleven tegels in het midden van de tafel.
2. Martin neemt de gele tegel van een Fabrieksschijf en legt de 3 overgebleven rode tegels in het midden van de tafel.



3. Andrea neemt de 3 rode tegels van het midden van de tafel. Omdat zij als eerste tegels van het midden van de tafel neemt, ontvangt ze ook het Startspelerfiche, dat ze op het meest linkse vak van haar vloerlijn legt.

## DOEL VAN HET SPEL

De speler met de meeste punten wint. Het spel eindigt na de ronde waarin tenminste één speler een horizontale lijn van 5 opeenvolgende tegels op zijn muur maakt.



## SPELVERLOOP

Het spel verloopt over meerdere rondes, die elk bestaan uit drie fases:

- A. Fabrieksaanbod
- B. Muurbekleding
- C. Voorbereiding van de volgende ronde

### A. Fabrieksaanbod

De startspeler legt het Startspelerfiche in het midden van de tafel en speelt zijn eerste beurt. Daarna verloopt het spel volgens de wijzers van de klok.

Tijdens je beurt moet je op één van de volgende manieren tegels nemen:

OFWEL

a) Neem **alle tegels van dezelfde kleur** van één van de Fabrieksschijven en leg de rest van de tegels op deze Fabrieksschijf in het midden van de tafel.

OF

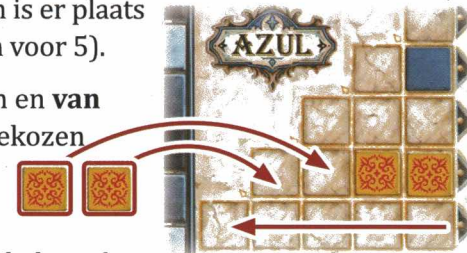
b) Neem **alle tegels van dezelfde kleur** van het midden van de tafel. Als je in de huidige ronde de eerste speler bent die dat doet, dan ontvang je ook het Startspelerfiche en leg je deze in het meest linkse vak van je vloerlijn.

Leg dan de tegels die je nam op **één** van de 5 patroonlijnen op je spelerbord (op de eerste lijn is er plaats voor 1 tegel, op de vijfde lijn voor 5).

• Leg de tegels één voor één en **van rechts naar links** in de gekozen patroonlijn.

• Liggen er al tegels op de patroonlijn, dan mag je enkel tegels van **dezelfde kleur** toevoegen.

• Zodra alle vakken van een patroonlijn gevuld zijn, is die lijn compleet. Als je patroonlijn compleet is maar je nog tegels over hebt, dan moet je deze overige tegels in je vloerlijn leggen (zie **Vloerlijn**).

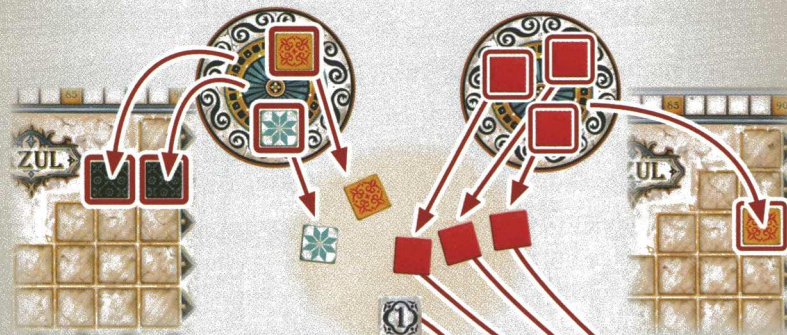


Plaats de tegels van links naar rechts.

*Je doel in deze fase is om zoveel mogelijk van je patroonlijnen compleet te maken, want tijdens de volgende fase 'Muurbekleding' mag je alleen tegels van complete patroonlijnen verschuiven naar overeenkomstige lijnen op je muur om punten te scoren.*

## VOORBEELD EERSTE BEURT

1. Tijdens zijn beurt neemt Peter de 2 zwarte tegels van een Fabrieksschijf en legt hij de 2 overgebleven tegels in het midden van de tafel.
2. Martin neemt de gele tegel van een Fabrieksschijf en legt de 3 overgebleven rode tegels in het midden van de tafel.



3. Andrea neemt de 3 rode tegels van het midden van de tafel. Omdat zij als eerste tegels van het midden van de tafel neemt, ontvangt ze ook het Startspelerfiche, dat ze op het meest linkse vak van haar vloerlijn legt.

- In alle latere rondes geldt de volgende regel: je mag **geen** tegels van een bepaalde kleur in een patroonlijn leggen als er al een tegel van die kleur op de overeenkomstige lijn van je muur ligt.

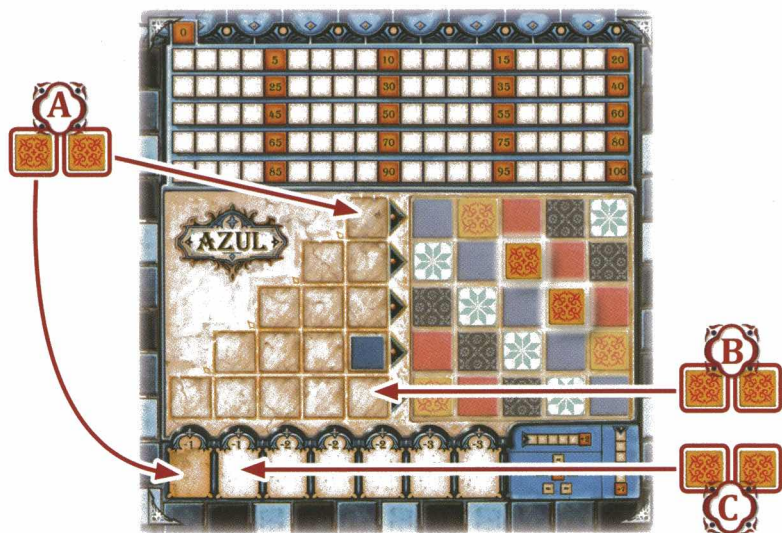
### Vloerlijn

Als je tegels neemt en je deze niet volgens de regels op een patroonlijn kan of wil neerleggen, dan moet je ze van links naar rechts op je vloerlijn leggen. Deze tegels zijn op de vloer gevallen en zijn tijdens de fase 'Muurbekleding' minpunten waard.

*Als alle vakken van je vloerlijn gevuld zijn, leg dan tegels die je er later nog wil bijleggen voorlopig in het deksel van de doos.*

Deze fase is voorbij als alle tegels van het midden van de tafel EN van alle Fabrieksschijven zijn weggenomen.

Daarna begint de fase 'Muurbekleding'.



*Andrea neemt 2 gele tegels van een Fabrieksschijf. Ze mag deze niet op haar tweede of haar derde patroonlijn leggen, aangezien er in de overeenkomstige lijnen op haar muur al gele tegels liggen.*

*Ze mag de tegels ook niet op de vierde patroonlijn leggen, omdat er daar al een blauwe tegel ligt en er geen tegels van verschillende kleuren op dezelfde patroonlijn mogen liggen.*

*Ze mag dus ofwel één tegel op de eerste patroonlijn leggen en de overgebleven tegel op haar vloerlijn leggen (A), ofwel beide tegels op de vijfde patroonlijn leggen (B). Ze zou zelfs beide tegels op haar vloerlijn mogen leggen (C).*

### B. Muurbekleding

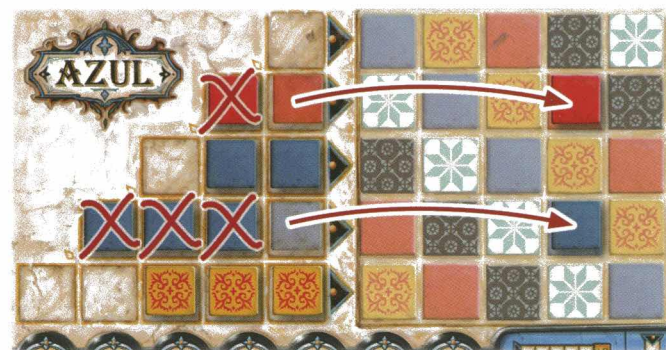
Deze fase kan door alle spelers gelijktijdig worden uitgevoerd. Ze leggen tegels van hun **complete patroonlijnen** op hun muur, waarbij geldt:



**A) Werk je patroonlijnen van boven naar beneden af.** Neem alleen de meest rechtse tegel van elke complete lijn en leg deze op het vak met dezelfde kleur in de overeenkomstige lijn van je muur. Zodra je een tegel op je muur legt, scoor je punten (zie **Punten scoren**).

**B) Resterende tegels van de complete patroonlijnen worden voorlopig in het deksel van de doos gelegd.**

Tegels van **patroonlijnen die bij het begin van deze fase incompleet waren**, blijven op het speelbord liggen voor de volgende ronde.



**A) Er liggen twee rode tegels op de tweede patroonlijn van Peter. Hij legt de meest rechtse tegel van deze patroonlijn op het rode vak van zijn muur, op dezelfde lijn. Hiermee scoort hij 1 punt (zie **Punten scoren**).**

*Zijn derde patroonlijn is nog niet compleet, dus voorlopig doet hij daar nog niets mee.*

*Zijn vierde patroonlijn is ook compleet. Hij legt de meest rechtse blauwe tegel op het blauwe vak van zijn muur, op dezelfde lijn. Hiermee scoort hij 1 punt.*

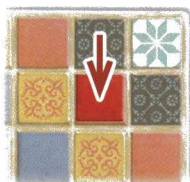
*Hij negeert zijn vijfde patroonlijn, want die is nog niet compleet.*

**B) Vervolgens legt hij de resterende tegels van zijn tweede en vierde patroonlijn in het deksel van de speldoos. De tegels op zijn derde en vijfde patroonlijn blijven gewoon liggen.**

## Punten scoren:

Elke tegel die je naar je muur verplaatst, wordt steeds op het vak gelegd dat overeenstemt met zijn kleur. Hiermee score je als volgt punten:

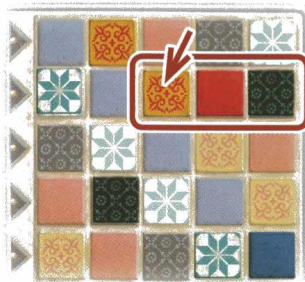
- Grenzen er **geen** tegels verticaal of horizontaal aan de zojuist geplaatste tegel, dan score je 1 punt op het scorespoor.



*Deze zet is 1 punt waard.*

- Als er tegels naast jouw tegel liggen, controleer dan hoeveel tegels er **horizontaal** grenzen aan de zojuist geplaatste tegel. **Tel al deze tegels (inclusief de zojuist geplaatste tegel) en score dat aantal punten.**

*Leg je in dit voorbeeld de gele tegel neer, dan score je 3 punten voor de horizontaal aangrenzende tegels (inclusief de gele tegel die zojuist werd geplaatst).*

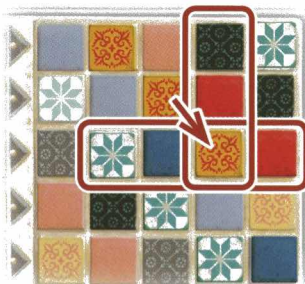


Controleer of er 1 of meer tegels **verticaal** grenzen aan de zojuist geplaatste tegel. Je scoort dat aantal punten (inclusief de zojuist geplaatste tegel).

*Leg je in dit voorbeeld de blauwe tegel neer, dan score je 3 punten voor de verticaal aangrenzende tegels.*



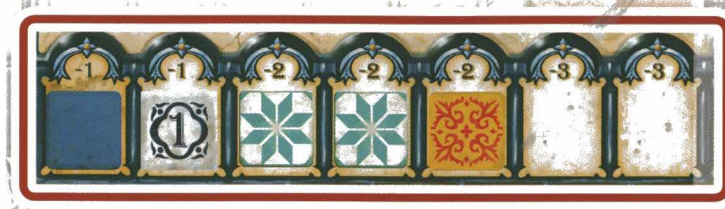
*Leg je in dit voorbeeld de gele tegel neer, dan score je 4 punten voor de horizontaal aangrenzende tegels en 3 punten voor de verticaal aangrenzende tegels.*



Controleer aan het einde van de fase 'Muurbekleding' of er tegels op je **vloerlijn** liggen. Voor elke tegel op je vloerlijn verlies je het aantal punten dat erboven staat vermeld. Schuif je scoresteen achteruit op het scorespoor (je score kan echter nooit onder nul uitkomen).



Verwijder tenslotte alle tegels van je vloerlijn en leg ze in het deksel van de speldoos. **Opmerking:** ligt het Startspelerfiche op je vloerlijn, dan telt deze daar als een normale tegel. Leg dit fiche daarna niet in de doos maar leg het voor je neer.



*Peter verliest in totaal 8 punten, omdat zijn vloerlijn 4 tegels en het Startspelerfiche bevat.*

## C. Voorbereiding van de volgende ronde

Heeft er nog niemand een horizontale lijn van 5 opeenvolgende tegels op zijn muur (zie **Einde van het spel**), bereid dan de volgende ronde voor. De speler met het Startspelerfiche vult alle Fabrieksschijven weer aan met 4 tegels uit de zak. Is de zak leeg, vul deze dan opnieuw met de tegels die je in het deksel van de doos hebt gelegd en ga verder met de aanvulling van de Fabrieksschijven. Daarna begint de volgende ronde.

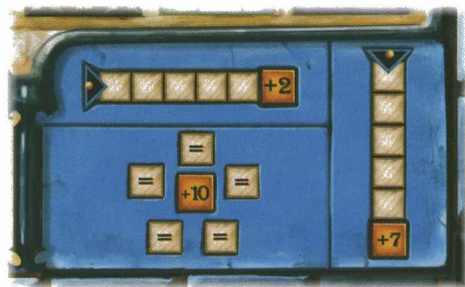
Het is uitzonderlijk, maar mocht het gebeuren dat je opnieuw zonder tegels komt te zitten nadat je de zak hebt aangevuld met afgelegde tegels, dan begint de volgende ronde, ook al zijn niet alle Fabrieksschijven volledig aangevuld.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra er na de fase 'Muurbekleding' minstens één speler is die tenminste één lijn van 5 **horizontaal** aangrenzende tegels op zijn muur heeft gemaakt.

Zodra het spel ten einde is, score je extra punten als je aan de volgende voorwaarden voldoet:

- Scoor 2 punten voor elke complete horizontale lijn van 5 opeenvolgende tegels op je muur.
- Scoor 7 punten voor elke complete verticale lijn van 5 opeenvolgende tegels op je muur.
- Scoor 10 punten voor elke kleur waarvan je alle tegels (5) op je muur hebt geplaatst.



De speler met de meeste punten op zijn of haar scorespoor wint het spel. Is er een gelijkspel, dan wint de speler met de meeste complete horizontale lijnen op zijn muur. Is er dan nog steeds een gelijkspel, dan delen de spelers de overwinning.

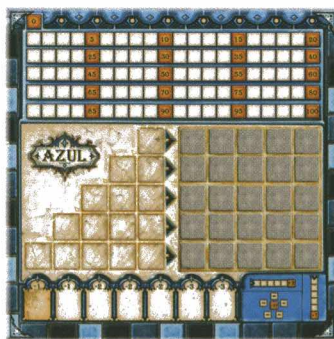


## Spelvariant

Voor een nieuwe ervaring kun je de grijze zijde van de speelborden gebruiken. De regels zijn identiek aan die van het gewone spel, met één uitzondering. Als je een tegel van een patroonlijn op je muur legt, dan mag je die tegel op een willekeurig vak van de overeenkomstige muurlijn leggen.

Echter, tijdens het spel geldt dat er zowel op een **horizontale** lijn als op een **verticale** lijn van je muur slechts één tegel van een kleur mag liggen.

**Let op:** In de fase Muurbekleding kan het gebeuren dat je de meest rechtse tegel van een bepaalde patroonlijn niet op je muur kan plaatsen, omdat er geen geschikte positie meer voor beschikbaar is. In dat geval moet je direct **alle** tegels van deze patroonlijn in je vloerlijn leggen (zie **Vloerlijn**).



**Spelontwerp:** Michael Kiesling

**Producent:** Sophie Gravel

**Ontwikkeling:** Viktor Kobilke & Philippe Schmit

**Verantwoordelijke artwork:** Philippe Guérin

**Illustraties:** Chris Quilliams

**Graphisch Ontwerp:** Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly

**Communicatie:** Mike Young

**Internationale Relaties:** Andrea Ahlers & Katja Wienicke

**Uitgevers:** Sophie Gravel, Viktor Kobilke

**Marketing:** Martin Bouchard

**Ontwikkeld door:**



© 2018 Plan B Games Inc.

Dit product mag niet gereproduceerd worden zonder uitdrukkelijke toestemming.

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

[info@nextmovegames.com](mailto:info@nextmovegames.com)  
[www.nextmovegames.com](http://www.nextmovegames.com)

Bewaar deze informatie voor uw administratie.

Geproduceerd in China.



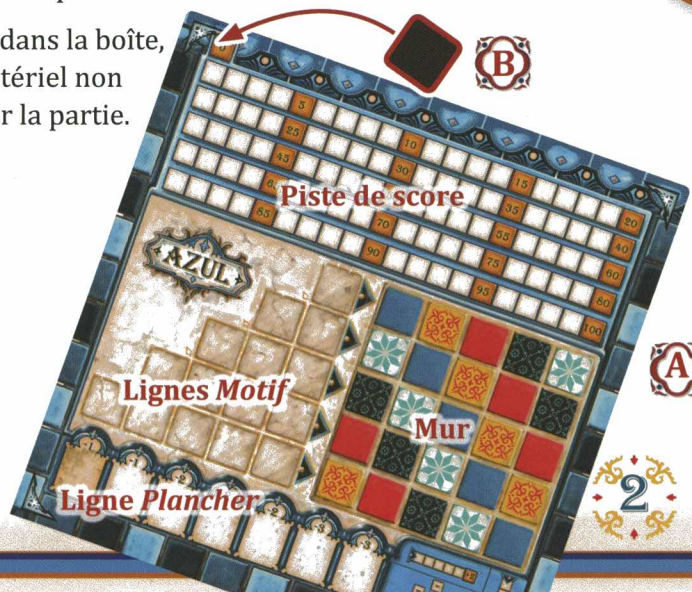


Introduits par les Maures, les azulejos (carreaux de revêtement mural en faïence, originalement décorés de bleu ou polychromes) furent adoptés par les Portugais au moment où leur roi Manuel 1<sup>er</sup>, durant une visite au palais de l'Alhambra dans le sud de l'Espagne, fut conquis par l'éblouissante beauté des tuiles décoratives. Manuel 1<sup>er</sup> ordonna la décoration immédiate, avec des tuiles semblables, des murs de son palais. Azul vous transporte au 16<sup>e</sup> siècle, truelle en main, à embellir les murs du Palais Royal de Evora !

## MISE EN PLACE

1. Chaque joueur reçoit un plateau de joueur (A). Posez face visible le côté du plateau montrant le mur coloré. (Voir Variante de jeu pour jouer avec le côté gris du plateau de joueur). Chaque joueur doit utiliser le même côté.
2. Prenez un marqueur de score (B) et placez-le sur l'espace "0" de votre piste de score.
3. Placez les cercles Fabrique (C) en rond au milieu de la table :
  - À 2 joueurs, placez 5 cercles Fabrique.
  - À 3 joueurs, placez 7 cercles Fabrique.
  - À 4 joueurs, placez 9 cercles Fabrique.
4. Remplissez le sac (D) avec les 100 tuiles (20 de chaque couleur) (E).
5. Le joueur ayant le plus récemment visité le Portugal prend le marqueur de premier joueur (F) et remplit chaque cercle Fabrique avec exactement 4 tuiles, aléatoirement piochées dans le sac.

Remettez, dans la boîte, tout le matériel non utilisé pour la partie.



## BUT DU JEU

Être le joueur avec le plus de points à la fin de la partie.

La partie se termine à la fin d'une manche, lorsqu'au moins un joueur aura complété sur son mur une ligne de 5 tuiles consécutives.



## ORDRE DE JEU

La partie se déroule sur de multiples manches, chacune composée des 3 phases suivantes :

- A. Offre des fabriques
- B. Décoration d'un mur du palais
- C. Préparation de la prochaine manche

### A. Offre des fabriques

Le premier joueur place le marqueur de premier joueur au centre de la table et prend ensuite son premier tour. Le jeu se poursuit ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

À votre tour, vous devez choisir des tuiles selon une des façons suivantes :

SOIT

- a) vous prenez toutes les tuiles **de la même couleur** depuis **une** fabrique et vous déplacez les tuiles restantes vers le centre de la table ;

OU

- b) vous prenez **toutes** les tuiles **de la même couleur** du centre de la table. Si vous êtes le premier joueur de cette manche à prendre des tuiles depuis le centre de la table, prenez également le marqueur de premier joueur et placez-le sur l'espace libre situé le plus à gauche de votre ligne *Plancher*.

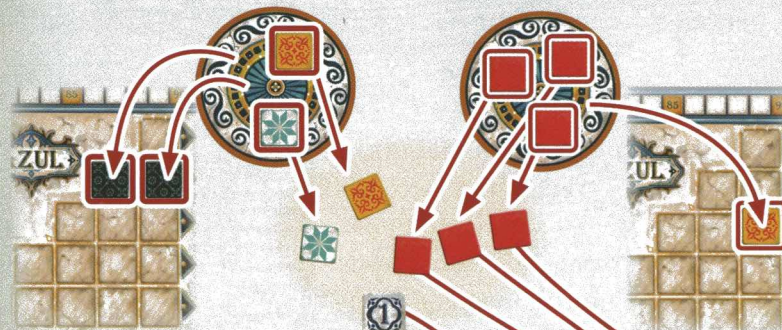
Ensuite, ajoutez les tuiles choisies sur l'une des 5 lignes *Motif* de votre plateau de joueur (la première ligne peut contenir 1 tuile et la cinquième, 5).

- Placez les tuiles, une par une, **de la droite vers la gauche**, sur la ligne choisie. 
- Si la ligne *Motif* contient déjà des tuiles, vous ne pouvez ajouter que des tuiles de cette **même couleur**. *Placez les tuiles de droite à gauche.*
- Lorsque tous les espaces d'une ligne *Motif* sont remplis, la ligne est considérée complète.
- Si vous avez ramassé plus de tuiles que vous ne pouvez en placer sur votre ligne *Motif*, vous devez poser les tuiles excédentaires sur la ligne *Plancher*. (voir *Ligne Plancher*).

*Votre but, durant cette phase, est de compléter le plus de lignes Motif possibles. De cette façon, durant la phase de Décoration d'un mur du palais, vous ne pourrez déplacer sur le mur que des tuiles provenant de lignes Motif complètes.*

## EXEMPLE DE TOUR

1. À son tour, Philippe choisit 2 tuiles noires d'une fabrique et place les tuiles restantes au centre de la table.
2. Martin choisit la tuile jaune d'une fabrique et place les 3 tuiles rouges restantes au centre de la table.



3. Mathilde choisit ensuite ces 3 tuiles rouges depuis le centre de la table. Puisqu'elle est la première à prendre des tuiles du centre de la table, elle prend aussi le marqueur de premier joueur et le place sur sa ligne de plancher.



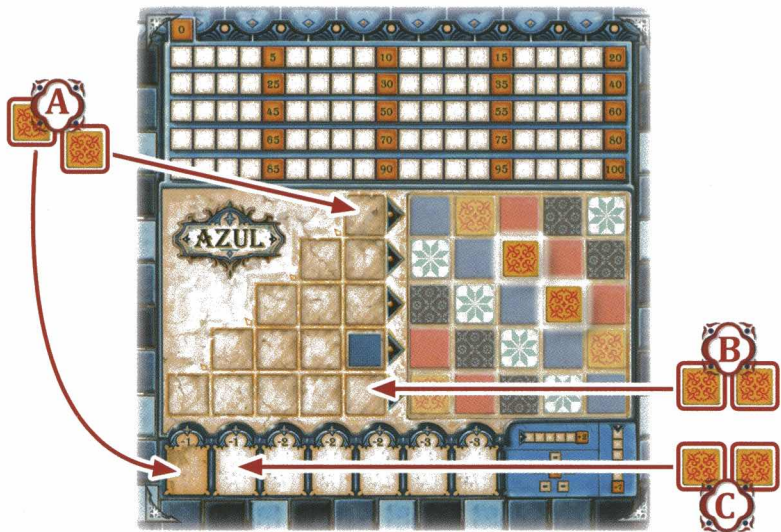
- Durant les prochaines manches, vous devrez également respecter la règle suivante : il est **défendu** de placer une tuile d'une couleur donnée dans une ligne *Motif* dont la ligne correspondante sur le mur contient déjà une tuile de la même couleur.

### • Ligne Plancher

Toute tuile choisie que vous ne pouvez (ou ne voulez pas) placer selon les règles, doit être posée sur la **ligne Plancher**, en la remplissant **de la gauche vers la droite**. Ces tuiles sont considérées comme étant tombées sur le plancher et font perdre des points durant la phase Décoration. *Si tous les espaces de votre ligne Plancher sont remplis, remettez toute tuile excédentaire dans le couvercle de la boîte de jeu.*

Cette phase se termine lorsque le centre de la table **ET** toutes les fabriques sont vides.

Poursuivez ensuite avec la phase Décoration d'un mur du palais.



*Mathilde choisit 2 tuiles jaunes depuis une fabrique. Elle ne peut placer ces tuiles sur la 2<sup>e</sup> ou la 3<sup>e</sup> ligne Motif puisque leurs lignes correspondantes sur le mur contiennent déjà une tuile jaune. Mathilde ne peut pas non plus les placer sur la 4<sup>e</sup> ligne Motif, puisqu'il y a déjà une tuile bleue et qu'elle ne peut ajouter de tuiles d'une couleur différente.*

*Elle peut, cependant, placer 1 des 2 tuiles sur la première ligne Motif et la tuile excédentaire sur la ligne Plancher (A).*

*Elle peut aussi poser les 2 tuiles sur la 5<sup>e</sup> ligne Motif (B).*

*Mathilde peut finalement choisir de placer les 2 tuiles sur la ligne Plancher (C).*

## B. Décoration d'un mur du palais

Cette phase peut être réalisée par tous les joueurs en même temps. Ceux-ci doivent déplacer une tuile provenant de chaque ligne *Motif* **complète** vers leur mur.

- A)** Passez en revue chaque ligne *Motif*, **du haut vers le bas**. 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. À chaque fois que vous déplacez une tuile, comptabilisez vos points immédiatement (voir **Décompte des points**).



- B)** Ensuite, retirez toutes les tuiles de toutes les lignes *Motif* de celles qui n'ont plus de tuile dans l'espace **le plus à droite**. Placez ces tuiles dans le **couvercle** de la boîte de jeu.

Toutes les autres tuiles sur vos lignes *Motif* incomplètes demeurent en place pour la suite du jeu.



*A) La 2<sup>e</sup> ligne Motif de Philippe est complète avec 2 tuiles rouges. Il déplace donc la tuile la plus à droite sur la ligne Motif vers l'espace rouge situé sur le mur (et remporte immédiatement 1 point, voir **Décompte des points**).*

*Puisque la 3<sup>e</sup> ligne Motif est incomplète, il l'ignore et passe à la suivante.*

*La 4<sup>e</sup> ligne Motif est complète ; il déplace sa tuile bleue vers l'espace bleu du mur correspondant (et remporte immédiatement 1 point).*

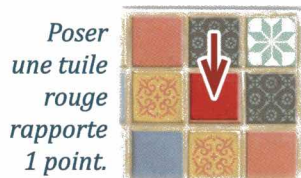
*Puisque la 5<sup>e</sup> ligne est incomplète, il l'ignore.*

*B) Il retire ensuite toutes les tuiles restantes de ses 2<sup>e</sup> et 4<sup>e</sup> ligne Motif et les place dans le couvercle de la boîte. Les tuiles posées sur les 3<sup>e</sup> et 5<sup>e</sup> lignes demeurent en place pour la prochaine manche.*

## Décompte des points

Chaque tuile déplacée vers votre mur est toujours placée sur l'espace de la couleur correspondante. Les tuiles rapportent des points immédiatement de la façon suivante :

- Si **aucune** tuile n'est directement adjacente (verticalement ou horizontalement) à la nouvelle tuile placée, ajoutez un point sur votre piste de score.



- Si au moins une tuile est directement adjacente, procédez de façon suivante :

Premièrement, comptez les tuiles adjacentes liées **horizontalement** à la tuile nouvellement placée (**incluant celle-ci**) et ajoutez ce nombre à votre piste de score.

Dans cet exemple, poser la tuile jaune rapporte 3 points (1 point par tuile liée horizontalement, incluant la tuile jaune nouvellement posée).

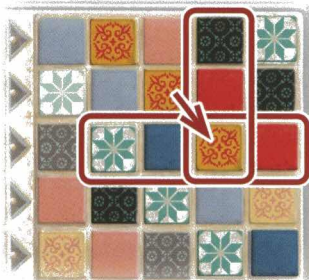


Ensuite, comptez les tuiles adjacentes liées **verticalement** à la tuile nouvellement placée (**incluant celle-ci**) et ajoutez ce nombre à votre piste de score.

Dans cet exemple, poser la tuile bleue rapporte 3 points pour les tuiles liées verticalement.



Dans cet exemple, poser la tuile jaune rapporte 4 points pour les tuiles liées horizontalement et 3 points pour celles liées verticalement.

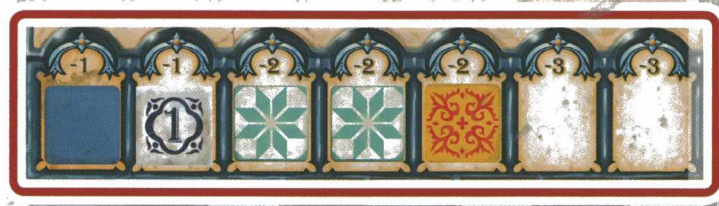


Total : 7 points.

Finalement, à la fin de la phase de Décoration d'un mur du palais, vérifiez si vous avez des tuiles sur la **ligne Plancher**. Pour chaque tuile située sur la ligne *Plancher*, vous perdez le nombre de points indiqué directement au-dessus. Ajustez votre pointage en conséquence sur votre piste de score (vous ne pouvez pas descendre sous la marque des 0 points).



Ensuite, retirez toutes les tuiles situées sur la ligne *Plancher* et placez-les dans le couvercle de la boîte. **Note** : si vous avez le marqueur de premier joueur sur votre ligne *Plancher*, celui-ci compte comme une tuile normale. Placez-le ensuite devant vous.



Philippe perd un total de 8 points puisqu'il a 4 tuiles ainsi que le marqueur de premier joueur sur sa ligne *Plancher*.

## C. Préparation de la prochaine manche

Si aucun joueur n'a complété une ligne de 5 tuiles consécutives sur son mur (voir **Fin de la partie**), préparez la prochaine manche. Le premier joueur remplit chacun des cercles *Fabrique* avec 4 tuiles piochées dans le sac. Lorsque le sac est vide, déposez dans celui-ci toutes les tuiles se trouvant dans le couvercle de la boîte et poursuivez ensuite le remplissage des cercles *Fabrique*. La prochaine manche peut débuter.

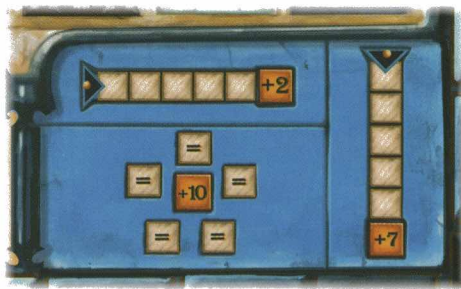
Dans l'éventualité très rare où vous n'auriez pas suffisamment de tuiles pour compléter le remplissage des fabriques, la nouvelle manche peut débuter si toutes les fabriques ne sont pas remplies.

## FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin **après** la phase Décoration d'un mur du palais, lorsqu'**au moins un joueur** a complété **au moins une ligne** de 5 tuiles consécutives sur son mur.

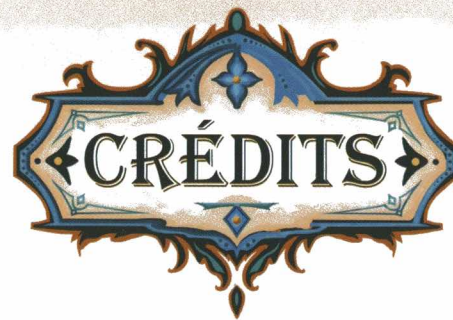
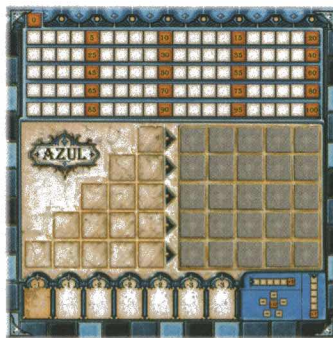
Une fois la partie terminée, vous remportez des points supplémentaires si vous avez atteint les objectifs suivants :

- Remportez 2 points pour chaque ligne de 5 tuiles consécutives sur votre mur.
- Remportez 7 points pour chaque colonne de 5 tuiles consécutives sur votre mur.
- Remportez 10 points pour chaque couleur pour laquelle vous avez placé toutes les 5 tuiles sur votre mur.
- Le joueur ayant le plus de points sur sa piste de score remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant complété le plus de lignes sur son mur remporte la partie. Si cela ne départage pas le gagnant, la victoire est partagée.



## Variante de jeu

Pour une partie un peu différente, utilisez le côté gris des plateaux de joueurs. Les règles sont identiques, à l'exception suivante : lorsque vous déplacez une tuile d'une ligne *Motif* vers votre mur, vous pouvez poser cette tuile sur n'importe quel espace sur la ligne de mur correspondante. Néanmoins, au fur et à mesure que la partie avance, une couleur donnée ne peut être présente **qu'une seule fois par colonne**. La même règle s'applique pour les lignes : chaque couleur ne peut être présente **qu'une seule fois par ligne**.



**Auteur :** Michael Kiesling

**Réalisation :** Sophie Gravel

**Développement :** Viktor Kobilke & Philippe Schmit

**Direction artistique :** Philippe Guérin

**Illustrations :** Chris Quilliams

**Design graphique :** Philippe Guérin, Karla Ron & Marie-Eve Joly

**Communications :** Mike Young

**Affaires étrangères :** Andrea Ahlers & Katja Wienicke

**Rédaction :** Sophie Gravel, Viktor Kobilke

**Marketing :** Martin Bouchard

**Développement :**



© 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](mailto:info@nextmovegames.com)  
[www.nextmovegames.com](http://www.nextmovegames.com)

Conservez cette information pour vos dossiers.

Fabriqué en Chine.

