



Le roi Manuel 1^{er} a chargé les meilleurs jardiniers du Portugal d'aménager le jardin le plus somptueux pour sa femme, la reine Marie d'Aragon.

Dans Azul - Le jardin de la reine, les joueurs ont pour tâche d'arranger un majestueux jardin pour la tendre épouse du roi en agencant de magnifiques plantes, des arbres et de riches ornements.

En utilisant l'innovatrice mécanique de sélection emblématique de la collection des jeux Azul, les joueurs doivent choisir judicieusement des tuiles colorées pour décorer leur jardin. Seul le plus talentueux des jardiniers saura gagner les faveurs de la reine.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit :

- 1 **plateau Jardin (A)** et le place devant lui,
- 1 **plateau Entrepôt (B)** et le place à côté de son plateau Jardin,
- 1 **plateau Fontaine (C)** et le place au milieu de son jardin,
- 3 **jokers (D)** et les place sur des cases vides de son entrepôt.

2. Placez le **plateau de score (E)** au milieu de la table, de sorte que l'icône centrale soit visible. Assemblez la **roue (F)** et orientez-la sur sa position de départ. Placez le **marqueur d'évaluation (G)** au sommet de la piste d'évaluation.

3. Chaque joueur place le **marqueur de score (H)** de sa couleur sur la 15^e case de la *piste de score*.

4. Remplissez le **sac (I)** avec les 108 **tuiles de couleur (J)**.

5. Mélangez les 36 **agrandissements** et formez 4 **pires de manche** face cachée en fonction du nombre de joueurs :

- à 2 joueurs, placez 5 agrandissements par pile,
- à 3 joueurs, placez 7 agrandissements par pile,
- à 4 joueurs, placez 8 agrandissements par pile.

Créez l'*offre* en plaçant la 1^{re} **pile de manche (K)** au milieu de la table. Disposez les 3 piles de manche suivantes (L) en une rangée, au-dessus du plateau de score.

Remplissez le sommet de la 1^{re} pile de manche avec exactement 4 tuiles piochées aléatoirement dans le sac (n'utilisez pas les cases de cet agrandissement pour l'instant).

6. Formez la **réserve** à côté de la 4^e pile de manche en empilant les agrandissements restants, face cachée. Placez ensuite le **jeton Bouclier (M)** au sommet de la réserve.

7. Placez le **marqueur Premier joueur (N)** dans l'offre.

8. Placez la **tour (O)** et les **jokers (P)** à côté du plateau de score.

9. Mettez de côté les **jetons Points (Q)**, ils seront utilisés durant les décomptes.

Remettez dans la boîte les plateaux Jardin, les entrepôts, les plateaux Fontaine, les marqueurs de score et les jetons Points inutilisés.



BUT DU JEU

Votre but, au cours des quatre manches de jeu, est de créer le plus beau jardin en disposant des motifs et des couleurs qui vous permettront de marquer des points vous menant à la victoire.

Les motifs

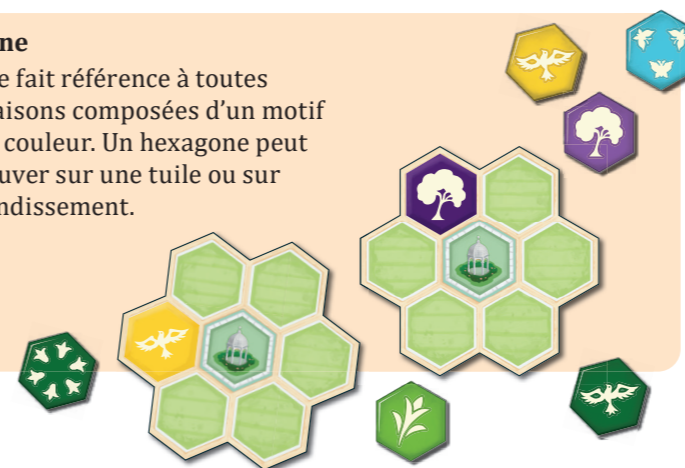
Les 6 motifs présentés ici sont au cœur du jeu et vous permettront d'embellir votre jardin. Ils sont distribués uniformément parmi les 6 couleurs du jeu. Chaque motif est associé à une valeur qui indique autant : un coût et un nombre de points.

Leur conception visuelle a été développée afin de vous permettre d'associer à chacun sa valeur (ex. : l'oiseau a 2 ailes, les 3 papillons, la fleur a 4 pétales, etc.).



Hexagone

Ce terme fait référence à toutes combinaisons composées d'un motif et d'une couleur. Un hexagone peut se retrouver sur une tuile ou sur un agrandissement.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Chaque manche est composée des 3 phases suivantes :

- Phase 1 :** Actions (jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé)
- Phase 2 :** Décompte (4 fois durant la partie)
- Phase 3 :** Préparation de la prochaine manche (cette phase n'est pas effectuée lors de la dernière manche)

Chaque manche commence avec l'action du premier joueur. Lors de la première manche, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

PHASE 1 : ACTIONS

À votre tour, choisissez une des actions suivantes :

- A) Acquérir des tuiles et des agrandissements
- B) Placer une tuile
- C) Placer un agrandissement
- D) Passer

La phase 1 se poursuit dans le sens horaire jusqu'à ce que tous les joueurs aient passé.



A) ACQUÉRIR DES TUILES ET DES AGRANDISSEMENTS

Sélectionnez un motif ou une couleur présent dans l'offre et choisissez une des options suivantes :

- **SOIT** vous prenez TOUTES les tuiles et les agrandissements ayant le **motif** choisi, mais de **couleurs différentes**,
- **SOIT** vous prenez TOUTES les tuiles et les agrandissements de la **couleur** choisie, mais ayant des **motifs différents**.

Si deux hexagones ou plus sont identiques, vous ne pouvez en prendre qu'un seul (celui de votre choix).

Toutes les tuiles et les agrandissements que vous prenez doivent être placés dans votre entrepôt. Votre entrepôt a un nombre limité d'espaces : 12 pour les tuiles et 2 pour les agrandissements. Si vous n'avez pas assez d'espace dans votre entrepôt pour tous les hexagones que vous prendriez, cette sélection ne peut pas être effectuée.

- Si vous avez pris au moins une tuile à **partir de** la pile de la manche actuelle :
 - » Retirez l'agrandissement du sommet de la pile de la manche actuelle, en conservant les éventuelles tuiles dessus, et placez cet agrandissement directement sur la table afin d'agrandir l'offre.
 - » Ensuite, s'il reste au moins un agrandissement dans la pile de la manche actuelle, ajoutez dessus exactement 4 tuiles piochées aléatoirement dans le sac.
- De plus, si des agrandissements de l'offre n'ont plus aucune tuile sur le dessus, retournez-les face visible. Ce faisant, ces agrandissements affichent désormais un pavillon en leur centre (pour plus de détails au sujet des aménagements, voir à la page 5), ainsi qu'un hexagone. Ces agrandissements sont maintenant disponibles pour les joueurs.

EXEMPLE

Michael joue en premier et choisit d'acquérir des tuiles et des agrandissements. Les options suivantes s'offrent à lui. Il peut :

- **SOIT** prendre tous les hexagones de la même couleur (ex. : toutes les tuiles bleues),
- **SOIT** prendre tous les hexagones du même motif (ex. : toutes les tuiles Oiseau).

Michael choisit les hexagones bleus. Il prend les 3 tuiles bleues et les place dans des espaces vides de son entrepôt. Puisqu'il a pris des tuiles de la pile de manche, il doit agrandir l'offre en déplaçant l'agrandissement du sommet de la pile tout en conservant la tuile Oiseau restante dessus.

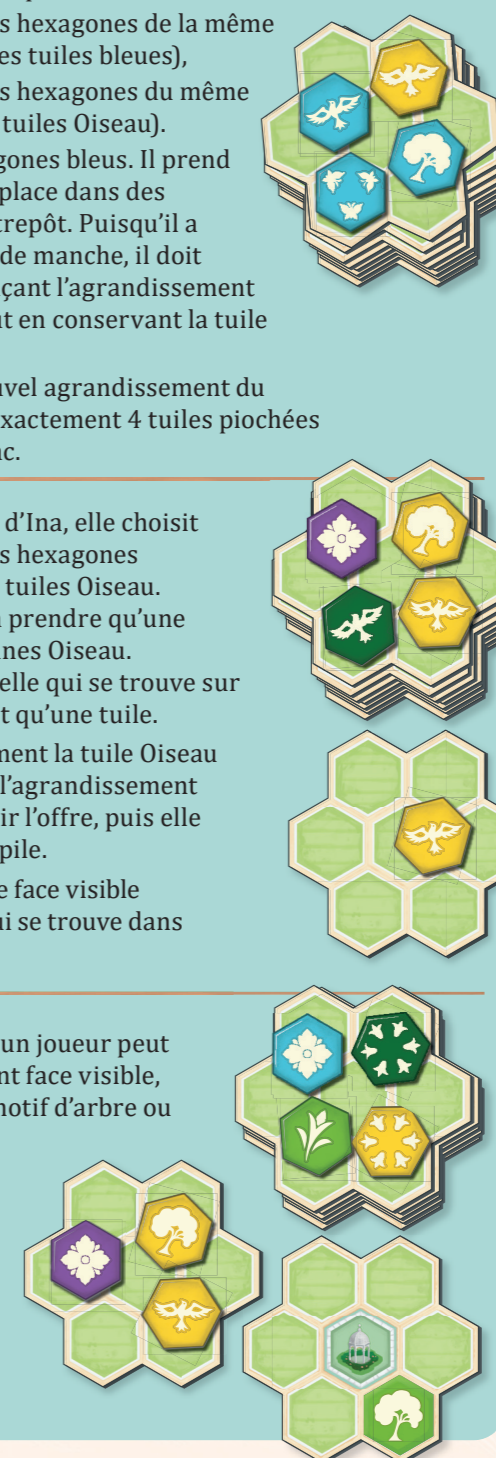
Ensuite, il remplit le nouvel agrandissement du sommet de la pile avec exactement 4 tuiles piochées aléatoirement dans le sac.

C'est maintenant le tour d'Ina, elle choisit également d'acquérir des hexagones et sélectionne toutes les tuiles Oiseau. Toutefois, elle ne pourra prendre qu'une seule des deux tuiles jaunes Oiseau. Elle décide de prendre celle qui se trouve sur l'agrandissement n'ayant qu'une tuile.

Puisqu'elle prend également la tuile Oiseau verte, elle déplace alors l'agrandissement du sommet pour agrandir l'offre, puis elle remplit le sommet de la pile.

Finalement, elle retourne face visible l'agrandissement vide qui se trouve dans l'offre et finit son tour.

Dès le prochain de tour, un joueur peut prendre l'agrandissement face visible, si sa sélection inclut le motif d'arbre ou la couleur vert pâle.



B) PLACER UNE TUILE

Choisissez une tuile de votre entrepôt et payez son coût pour la placer dans votre jardin.

Payer un coût :

Chaque motif apparaissant sur les tuiles ou les agrandissements a son propre coût de placement. Ce coût est illustré en haut de votre plateau Jardin.

Payez le coût en défaussant ce nombre de tuiles et/ou agrandissements à **partir de votre entrepôt**, incluant l'hexagone que vous avez choisi de placer. Payez le coût en choisissant l'une des options suivantes :

- **SOIT** tous les hexagones défaussés doivent avoir le **même motif**, mais être de **différentes couleurs**,
- **SOIT** tous les hexagones défaussés doivent être de la **même couleur**, mais avoir des **motifs différents**.

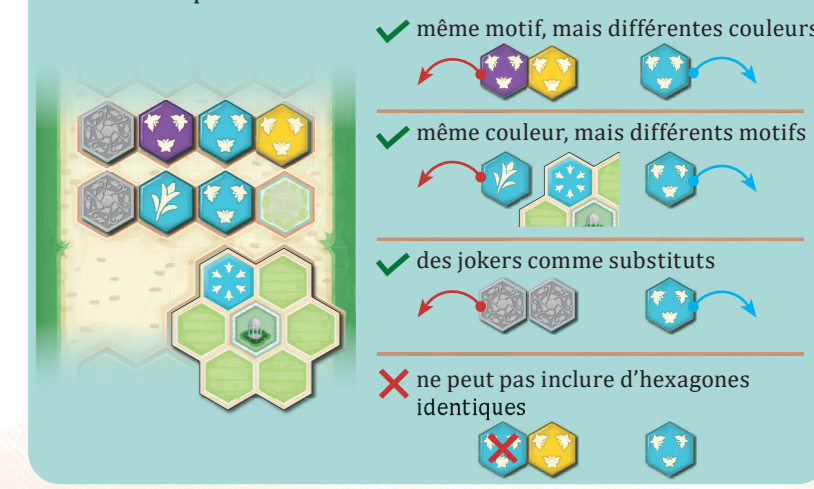
Placez les tuiles défaussées dans la tour. Retournez les agrandissements défaussés face cachée sous la réserve.

Payer avec des jokers :

Si vous n'avez pas suffisamment de tuiles et/ou d'agrandissements ayant le motif ou la couleur requise dans votre entrepôt, ou si vous ne voulez pas les utiliser, vous pouvez compléter le paiement avec des jokers.

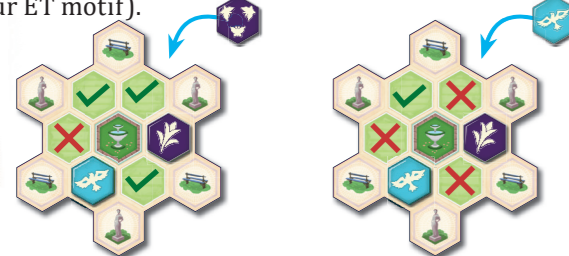
Dans ce cas, vous devez au moins avoir l'hexagone que vous voulez placer (un joker ne peut pas être placé dans votre jardin). Pour chaque autre hexagone requis, vous pouvez défausser un joker.

Michael veut placer une tuile bleu Papillon dans son jardin. Le coût de placement d'un papillon est de 3. En plus de la tuile bleu Papillon qu'il veut placer, Michael doit défausser 2 autres hexagones à partir de son entrepôt.



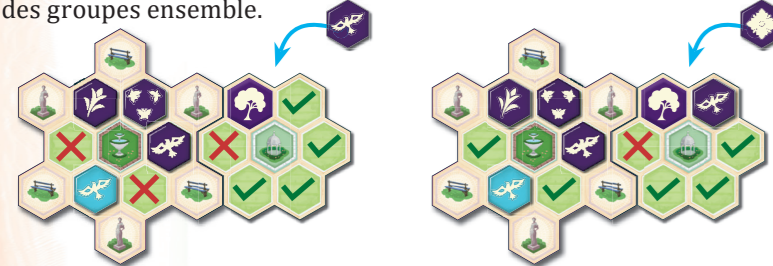
La tuile sélectionnée doit être placée dans une case vide (où ne se trouve ni hexagone ni aménagement) de votre jardin. Cette tuile doit :

- **SOIT** n'être adjacente à aucun autre hexagone,
- **SOIT** être adjacente à au moins un hexagone dont le motif est commun **ou** un hexagone dont la couleur est commune. La tuile **ne peut pas** être placée adjacente à un hexagone identique (couleur ET motif).

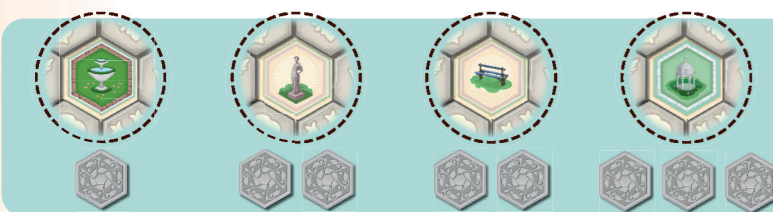


Un **groupe** est formé lorsqu'au moins 2 hexagones adjacents ont en commun **soit** le motif **soit** la couleur, mais **pas les deux** en même temps. Un hexagone donné peut faire partie d'un groupe par son motif et faire partie d'un autre groupe par sa couleur.

Note : En plaçant un hexagone, vous **ne pouvez pas** agrandir un groupe qui contiendrait alors 2 hexagones identiques (même motif et même couleur). Ceci s'applique également si vous connectez des groupes ensemble.



Si vous encerclez complètement un **aménagement** (une fontaine, une statue, un banc ou un pavillon) en plaçant un 6^e hexagone dans une case adjacente, vous recevez des jokers de la réserve selon l'aménagement encadré. Ces jokers doivent immédiatement être placés dans votre entrepôt. Si vous ne disposez pas assez d'espace dans votre entrepôt, vous devez renoncer aux jokers excédentaires. La quantité de jokers n'est pas limitée. S'il n'y a plus de jokers disponibles dans la réserve, vous pouvez utiliser un substitut de votre choix.



Note : À tout moment, durant la partie, si le sac ne contient pas assez de tuiles pour remplir le sommet de la pile, versez le contenu de la tour dans le sac. S'il n'y a toujours pas assez de tuiles dans le sac, la partie se poursuit avec moins de tuiles voire même sans tuiles au sommet de la pile. Dans ce dernier cas, tous les agrandissements **vides** de la pile de manche actuelle sont placés face visible dans l'offre.

C) PLACER UN AGRANDISSEMENT

Les agrandissements procurent 5 ou 7 cases supplémentaires pour accueillir des tuiles. Choisissez :

- **SOIT** de placer un agrandissement de votre **entrepôt** en payant son coût (*pour plus de détails au sujet du paiement, voir à la page 4*),
- **SOIT** de prendre un agrandissement **face cachée** (disposant de 7 cases vides) de la réserve en payant exactement 6 points (le score d'un joueur ne peut pas devenir négatif).

Placez l'agrandissement choisi dans un espace libre entourant votre plateau Fontaine dans l'orientation de votre choix, tout en suivant les mêmes règles de placement que pour les tuiles (*voir à gauche*).



D) PASSER

Vous **pouvez** passer si vous ne voulez plus acquérir ni placer d'hexagones, et vous **devez** passer si vous ne pouvez effectuer aucune de ces actions. Lorsque vous passez, vous pouvez défausser les hexagones de votre choix à partir de votre entrepôt. Pour chaque hexagone ainsi défaussé, vous **perdez** des points selon son motif.

Le premier joueur à passer reçoit le marqueur Premier joueur et perd 1 point. Un joueur qui a passé ne peut plus effectuer d'actions pour le reste de cette phase. Lorsque tous les joueurs ont passé, la phase d'actions est terminée.

PHASE 2 : DÉCOMPTE

En commençant par le premier joueur, chacun calcule son score de manche. La roue se trouvant au centre du plateau de score désigne les 3 motifs ou couleurs qui rapporteront des points. Pour chaque hexagone de votre jardin qui correspond à ces motifs ou couleurs, vous marquez les points indiqués. Un hexagone donné peut même rapporter des points deux fois (pour son motif, et pour sa couleur).

Ensuite, chaque joueur marque 1 point pour **chaque pavillon visible** dans son jardin. Lorsque tous les joueurs ont calculé leur score, la phase de décompte est terminée.

La piste de score forme une boucle. Utilisez adéquatement les jetons Points de votre couleur à chaque fois que votre score atteint un multiple de 60.

PHASE 3 : PRÉPARER LA PROCHAINE MANCHE

Tournez la roue de **90° en sens horaire** jusqu'à sa prochaine position, indiquée par des lignes. À partir de l'offre, défaussez dans la tour toutes les tuiles restantes se trouvant sur des agrandissements face cachée. Remettez dans la réserve tous les agrandissements restants en les retournant face cachée. Placez la prochaine pile de manche dans l'offre et remplissez son sommet avec exactement 4 tuiles piochées aléatoirement dans le sac.

Le joueur possédant le marqueur Premier joueur place celui-ci dans l'offre, à côté de la pile de manche, et commence la prochaine manche.

FIN DE LA PARTIE

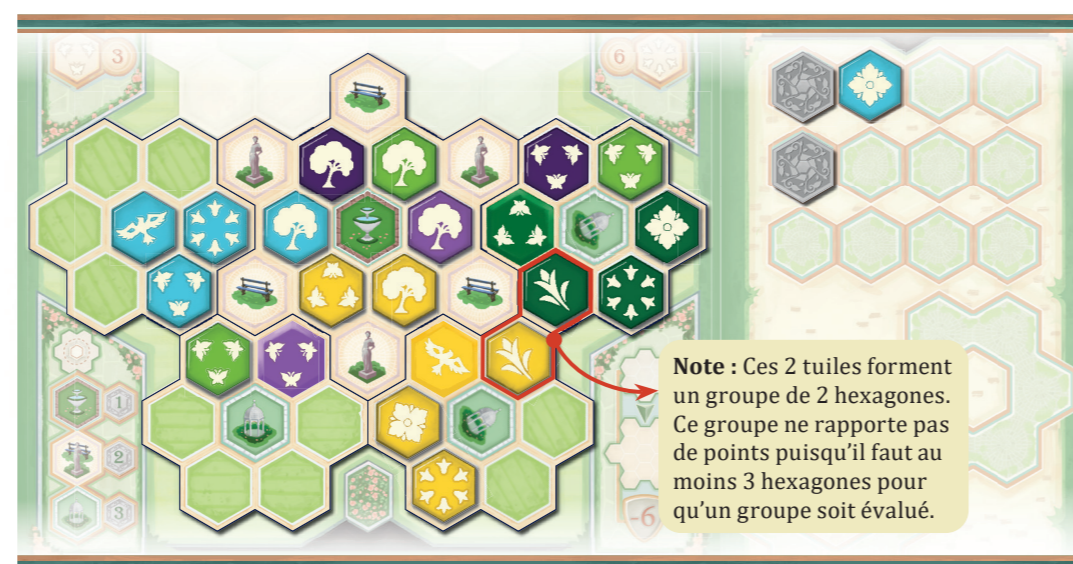
La partie se termine lorsque tous les joueurs ont passé lors de la 4^e manche. Un dernier « décompte de fin de manche » a lieu normalement suivi du décompte final.

DÉCOMPTE FINAL

Chaque joueur vide son entrepôt. Pour chaque joker restant, le joueur marque 1 point. Pour **chaque** tuile ou agrandissement restant, le joueur perd des points en fonction du motif apparaissant sur cet hexagone (arbre = -1, oiseau = -2, etc.).

Le marqueur d'évaluation est ensuite déplacé sur la première étape de la piste d'évaluation (l'hexagone bleu). Cette piste présente les 6 couleurs suivies des 6 motifs du jeu. De haut en bas de cette piste, chaque couleur est évaluée, une à la fois, suivi par chaque motif.

Chaque joueur marque des points pour tout **groupe d'au moins 3 hexagones** correspondant à l'étape évaluée. Il n'y a pas de limite au nombre de groupes qu'un joueur peut évaluer lors d'une étape donnée. Un groupe rapporte des points en fonction du motif de chaque hexagone qui le compose (*référez-vous à l'aide-mémoire présenté dans la section de droite du plateau de score*).



Note : Ces 2 tuiles forment un groupe de 2 hexagones. Ce groupe ne rapporte pas de points puisqu'il faut au moins 3 hexagones pour qu'un groupe soit évalué.

De plus, chaque groupe de 6 hexagones rapporte 6 points bonus.



À la fin du décompte final, le joueur ayant le score le plus haut est déclaré vainqueur. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Variante de jeu

Pour un déroulement de partie légèrement différent, retournez le plateau de score de sorte que l'icône centrale soit visible lors de la mise en place. Assemblez la roue de ce côté du plateau. Toutes les règles sont identiques, à l'exception des modifications suivantes :

» Lors de la phase de décompte, les motifs rapportent des points différemment.

» Lors du décompte final, des points bonus supplémentaires sont attribués pour les groupes.



Exemple de décompte final

Michael procède à son décompte final et ajuste la position de son marqueur sur la piste de score en conséquence.

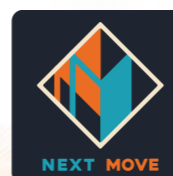
Il commence par son entrepôt :

1+1=2	1+1=2
1+2+3+6=12	1+1+1+1=5
1+2+3+4+5+6=21	3+3+3=9
Bonus : groupe de 6 = 6	Second groupe
3+4+5+6=18	3+3+3+3=12

CRÉDITS

Développement par :

© 2021 Plan B Games Inc. Tous droits réservés.
19 rue de la Coopérative, Rigaud, QC J0P 1P0, Canada
info@planbgames.com | www.planbgames.com



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

Conception : Michael Kiesling

Réalisation : Sophie Gravel

Développement : Martin Bouchard

André Bierth,

Moritz Thiele,

Anh Tú Tran

Direction artistique : Sophie Gravel

Illustration : Chris Quilliams

Conception graphique : Tarek Saoudi,

Nina Allen

Modélisation 3D : Tarek Saoudi

Édition : Martin Bouchard

