

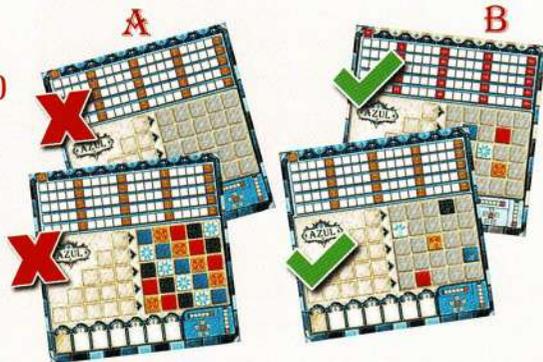
AZUL

UN JEU DE MICHAEL KIESLING

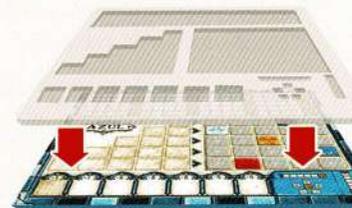
MOSAÏQUE ÉCLATANTE

MISE EN PLACE

1. Échangez tous les plateaux de joueur du jeu de base (A) pour ceux inclus dans cette boîte (B). Les joueurs choisissent d'un commun accord la face qui sera utilisée lors de cette partie. Chaque joueur pose son plateau en gardant visible la face choisie.



2. Chaque joueur reçoit un revêtement transparent (C) et le place sur son plateau de joueur (D) de sorte que les illustrations soient alignées adéquatement avec les zones correspondantes.



3. Le reste de la mise en place ne change pas en comparaison à celle du jeu de base.

BUT DU JEU

Être le joueur ayant marqué 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 a complété sur son mur une ligne horizontale de 5 tuiles consécutives.

ORDRE DE JEU

Les règles demeurent inchangées par rapport à la variante proposée à la page 6 du jeu de base : lorsque vous déplacez une tuile d'une ligne *Motif* vers votre mur, vous pouvez la placer sur l'espace libre de votre choix de la ligne horizontale correspondante. Une tuile d'une couleur donnée ne peut être présente qu'une seule fois par ligne horizontale et qu'une seule fois par colonne.

QUOI DE NEUF ?

Les valeurs des espaces de la ligne *Plancher* ont changé. De plus, chaque face du plateau a ses propres caractéristiques :

FACE 1

Sur cette face du plateau, certains espaces sont déjà illustrés avec une couleur et un multiplicateur (x2). Vous ne pouvez placer qu'une tuile de la couleur correspondante sur chacun de ces espaces.

Lorsque vous placez une tuile sur un de ces espaces, le pointage que vous marquez avec cette tuile est immédiatement doublé.

Pour ce faire, une fois que le décompte est effectué pour cette tuile selon les règles du jeu de base, doublez-en le résultat.

Dans cet exemple, vous placez la tuile jaune sur le multiplicateur x2 et vous marquez 10 points comme suit :

- Marquez 3 points (1 point par tuile liée horizontalement).
- Marquez 2 points de plus (1 point par tuile liée verticalement).
- Le résultat est de 5 points selon les règles du jeu de base. Maintenant, appliquez le multiplicateur x2, doublant ainsi le total à 10 points.

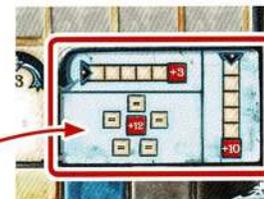
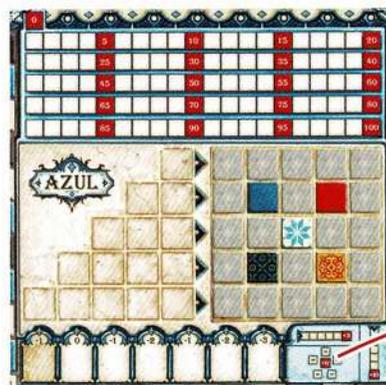


FACE 2

Sur cette face du plateau, certains espaces sont déjà illustrés. Vous ne pouvez placer qu'une tuile de la couleur correspondante sur chacun de ces espaces.

Le pointage que vous pouvez marquer sur cette face du plateau est différent de celui du jeu de base de la façon suivante :

- Marquez 3 points pour chaque ligne horizontale de 5 tuiles consécutives sur votre mur.
- Marquez 10 points pour chaque colonne de 5 tuiles consécutives sur votre mur.
- Marquez 12 points pour chaque couleur pour laquelle vous avez placé 5 tuiles sur votre mur.



FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a complété au moins une **ligne horizontale**, la partie prend fin selon les règles du jeu de base. Après le décompte final, le joueur ayant le plus de points sur sa piste de score remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur concerné ayant complété le plus de lignes horizontales sur son mur remporte la partie. Si cela ne départage pas le gagnant, la victoire est partagée.



Auteur : Michael Kiesling

Réalisation : Sophie Gravel

Développement : Peter Eggert, Katja Volk,
André Bierth & Moritz Thiele

Direction artistique : Sophie Gravel

Illustrations : Chris Quilliams

Design graphique : Stéphane Vachon &
Maryse Hébert-Lemire

Rédaction : Katja Volk

Traduction : Anh Tú Tran

Développement par:



© 2020 Plan B Games Inc.
Tous droits réservés.
19 rue de la Coopérative,
Rigaud QC J0P 1P0
Canada

Plan B Games Europe GmbH
Sinstorfer Weg 70
21077 Hamburg
Allemagne

info@nextmovegames.com
www.nextmovegames.com

Conservez cette information pour vos dossiers.

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

Fabriqué en Chine