



Avec ses tuiles épaisses, ses choix simples à expliquer et ses dilemmes très concrets à chaque tour, Azul est un jeu de pose de tuiles où l'on compose une mosaïque tout en essayant de forcer les mauvais choix chez les autres. On apprend vite, on progresse longtemps : la règle tient sur quelques principes, mais la partie devient vite une histoire de tempo, d'opportunités à saisir et de pénalités à éviter. Si vous aimez les jeux familiaux malins, où l'on calcule « juste ce qu'il faut » sans se perdre dans des exceptions, vous êtes au bon endroit.

Présentation du jeu

Cette boîte propose un jeu de plateau de 2 à 4 joueurs, généralement conseillé à partir de 8 ans (selon les éditions et recommandations locales). Une partie dure souvent 30 à 45 minutes, avec une interaction indirecte très présente : on ne détruit pas le plateau adverse, mais on peut clairement lui laisser des tuiles impossibles à placer.

L'expérience repose sur trois plaisirs : l'esthétique de la mosaïque qui se construit, la tension du draft (choisir une couleur en laissant le reste aux autres) et le casse-tête du placement qui doit respecter des contraintes. Le niveau de lecture est accessible, mais le jeu récompense les joueurs qui planifient à deux tours d'avance.

Contenu de la boîte et matériel

Le matériel peut légèrement varier selon l'éditeur, l'impression ou certaines versions, mais on retrouve classiquement les éléments suivants :

- 100 tuiles en résine (5 couleurs, 20 par couleur).
- 4 plateaux joueurs double-face (un côté « standard », un côté « variante » selon la version).
- 9 fabriques (disques où l'on place des tuiles au début de chaque manche, en partie à 4 joueurs).
- 1 sac pour tirer les tuiles au hasard.
- 1 marqueur de premier joueur (souvent une tuile spéciale).
- 1 plateau de score et des pions de score (un par joueur). Attention : le nombre exact de fabriques utilisées dépend du nombre de joueurs (voir le tableau plus bas). Les plateaux joueurs ont aussi un rôle central : on y trouve les lignes de motif (où l'on prépare une couleur), le mur (où l'on pose définitivement) et la ligne de plancher (pénalités).

La plupart des erreurs de débutants viennent d'un détail matériel : confondre « préparer sur les lignes » et « poser sur le mur ». On prépare d'abord, on pose ensuite.

But du jeu

Marquer plus de points que les autres en décorant votre mur. Vous scorez surtout en posant



des tuiles sur le mur et en créant des alignements. À l'inverse, les tuiles qui tombent sur votre ligne de plancher coûtent des points.

Mise en place

Installez le plateau de score et placez un pion de score par joueur sur la case de départ. Chaque joueur prend un plateau joueur (souvent côté standard pour débuter).

Placez au centre de la table les fabriques correspondant au nombre de joueurs, et une zone centrale (le « centre de table ») où des tuiles pourront s'accumuler.

Remplissez le sac avec les tuiles. Pour chaque fabrique, piochez 4 tuiles au hasard et placez-les dessus. Placez le marqueur de premier joueur dans la zone centrale.

La partie se joue en manches. Vous allez d'abord prendre des tuiles, puis poser et compter les points en fin de manche.

Déroulement d'une partie

1) Phase de prise (draft)

À votre tour, vous choisissez une fabrique ou le centre de table.

Si vous prenez sur une fabrique : choisissez une couleur présente sur ce disque, prenez toutes les tuiles de cette couleur, puis poussez les autres tuiles restantes de cette fabrique vers le centre de table.

Si vous prenez au centre : choisissez une couleur présente au centre, prenez toutes les tuiles de cette couleur. Si le marqueur de premier joueur est encore au centre, le premier joueur qui prend au centre le récupère et place aussi une tuile (ou le marqueur, selon les règles de l'édition) sur sa ligne de plancher : c'est une pénalité, mais cela donne l'initiative à la manche suivante.

2) Placement sur votre plateau

Après avoir pris des tuiles, vous devez les placer sur une seule ligne de motif (ou à défaut, sur la ligne de plancher si vous ne pouvez pas respecter les contraintes).

Contraintes essentielles :

- Une ligne de motif ne peut contenir qu'une seule couleur.
- Si une tuile de cette couleur est déjà placée sur le mur à la ligne correspondante, vous ne pouvez pas compléter cette ligne de motif avec cette couleur (règle clé qui évite les doublons).
- Si vous avez trop de tuiles pour la ligne choisie, l'excédent part sur la ligne de plancher. On continue en alternant les tours jusqu'à ce que toutes les fabriques et le centre soient vides.



3) Fin de manche : transfert vers le mur et score

Pour chaque joueur, chaque ligne de motif complète (remplie jusqu'à sa capacité) permet de déplacer 1 tuile de cette ligne vers la case correspondante du mur (selon le motif imprimé). Les autres tuiles de la ligne (celles qui ne vont pas au mur) partent dans une défausse (elles ne reviennent pas tout de suite dans le sac).

Quand vous posez une tuile sur le mur, vous marquez des points en fonction des tuiles adjacentes (horizontalement et verticalement). En pratique :

- Si la tuile n'est adjacente à rien : 1 point.
- Si elle prolonge une ligne ou une colonne adjacente : vous marquez la longueur des groupes connectés (la règle standard compte la chaîne horizontale, la chaîne verticale, ou les deux si la tuile connecte dans les deux sens). Puis vous appliquez les pénalités de la ligne de plancher (valeurs imprimées sur le plateau). Ensuite, vous videz votre ligne de plancher dans la défausse.

Comment gagner ?

La fin de partie est déclenchée quand un joueur complète une ligne horizontale de son mur. On termine la manche en cours, puis on ajoute les bonus de fin de partie (selon les icônes/valeurs du plateau) : généralement des points pour ligne complète, colonne complète et toutes les tuiles d'une couleur sur le mur.

Le joueur avec le plus grand total l'emporte. En cas d'égalité, les règles prévoient souvent un départage (par exemple sur certains bonus) ; référez-vous au livret de votre édition si besoin.

Tableau récapitulatif des règles



Tableau récapitulatif

Élément	Règle clé	À surveiller
Fabriques	Prendre toutes les tuiles d'une couleur	Laisser volontairement des couleurs gênantes aux autres
Centre de table	Prendre toutes les tuiles d'une couleur disponibles	Le marqueur de premier joueur donne l'initiative mais crée
Lignes de motif	Une couleur unique par ligne	Impossible si la couleur est déjà sur le mur de la ligne
Mur	On n'y pose qu'1 tuile par ligne complète en fin de manche	Le placement suit le motif imprimé
Ligne de plancher	Accumule l'excédent et l'impossible	Les points négatifs peuvent faire très mal

Conseils pour bien jouer

Gardez un œil sur deux choses à la fois : ce que vous voulez construire, et ce que vous êtes en train de offrir aux autres au prochain tour. Souvent, un « bon » choix est celui qui vous fait marquer correctement et qui laisse un centre de table pénible.

Ne sous-estimez pas la ligne de plancher. Prendre un lot trop gros « parce qu'il est disponible » est rarement rentable si vous jetez la moitié en pénalités. Parfois, accepter une petite perte maintenant évite un énorme trou au tour suivant.

Essayez d'étaler votre progression : avoir plusieurs lignes presque prêtes donne de la flexibilité. À l'inverse, se bloquer avec une couleur déjà posée sur une ligne du mur peut rendre une manche très frustrante (et c'est souvent là que l'adversaire vous attend).

Point de vigilance rapide : en fin de manche, on ne transfère qu'une seule tuile de chaque ligne complétée vers le mur. Les autres partent en défausse. Ce détail change complètement la valeur d'un gros lot.

Notre avis sur le jeu

Ce titre brille par son accessibilité : expliquer un tour prend quelques minutes, et tout le monde comprend vite le principe « je prends une couleur, je la range ». Ensuite, le jeu révèle un vrai mordant. Le draft est lisible (on voit les options sur la table), mais jamais trivial, parce que chaque prise modifie le centre et donc les futurs choix.



On apprécie aussi le rythme : pas de temps mort, peu de texte, une mise en place simple, et une fin qui arrive avant la lassitude. Côté limites, l'interaction peut surprendre les joueurs qui n'aiment pas qu'on les « coince » indirectement ; et à deux, la lecture est plus calculatoire, parfois plus froide selon les goûts.

Pour un public familial, c'est une valeur sûre : règles claires, matériel agréable, rejouabilité solide grâce au hasard de la pioche et aux choix adverses. Pour des joueurs plus experts, la profondeur vient surtout du contrôle du tempo et du pilotage des pénalités.

FAQ

Quelques réponses aux questions qui reviennent le plus souvent au moment de lancer la première partie.

Peut-on répartir un lot de tuiles sur plusieurs lignes de motif ?

Non. Quand vous prenez des tuiles, vous devez les placer sur une seule ligne de motif. L'excédent (ou l'impossible) va sur la ligne de plancher.

Que se passe-t-il si une ligne de motif est complète ?

Elle ne donne des points et un placement sur le mur qu'en fin de manche. À ce moment-là, vous déplacez une seule tuile vers le mur (selon l'emplacement imposé), puis le reste part en défausse.

Pourquoi je n'ai pas le droit de mettre une couleur sur une ligne de

Si, sur votre mur, la couleur visée est déjà présente sur la ligne correspondante, vous ne pouvez pas remplir la ligne de motif avec cette couleur (sinon vous créeriez un doublon sur la même ligne du mur).

La partie s'arrête immédiatement quand quelqu'un complète une ligne du

Non. La fin est déclenchée, mais on termine la manche en cours, puis on compte les bonus de fin de partie avant de comparer les scores.

Si vous hésitez sur un choix en cours de manche, faites ce petit réflexe : regardez le centre de table, repérez la couleur « poison » qui risque de vous tomber dessus au prochain tour... et demandez-vous si vous préférez la prendre maintenant, à petit prix, plutôt que de la subir en gros lot plus tard.