



De 2 à 5 JOUEURS – À PARTIR DE 13 ANS – 60 MINUTES

La réussite de Ginkgopolis attire des experts de toutes les disciplines qui veulent profiter de son succès. Concours d'idées et campagnes de presse se succèdent pour faire parler de ces bâtiments avant-gardistes qui se développent de plus en plus, à tel point qu'il faut maintenant aménager des espaces verts pour mieux aérer cette ville-champignon. Et il ne faudrait pas que la rapidité de construction fasse oublier les normes à respecter... un rappel à l'ordre peut donc parfois être nécessaire !

APERÇU & BUT DU JEU

Cette extension comporte six modules indépendants que l'on peut combiner librement, offrant de nouvelles stratégies et permettant de renouveler le jeu de base.

Pour vous aider à évaluer si ces modules correspondent à vos envies, chacun se voit attribuer 2 cotes : le niveau de complexité (1 = simple, 2 = complexité moyenne, 3 = plus complexe) et le niveau de stratégie (1 = plus de chance, 2 = équilibre chance/stratégie équivalent au jeu de base, 3 = plus de stratégie et de contrôle sur le jeu).

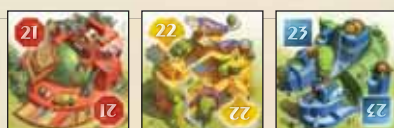
NOM DU MODULE	COMPLEXITÉ	STRATÉGIE
LES NOUVEAUX BÂTIMENTS	1	3
LES BÂTIMENTS DE PRESTIGE	1	3
LES ESPACES VERTS	3	2
LES ÉVÉNEMENTS	2	1
GARDER UNE CARTE	2	3
LES EXPERTS	3	2

MATÉRIEL

- 9 tuiles *Espace Vert* (de valeur I).
- 9 tuiles *Nouveau Bâtiment* (de valeur II), soit 3 tuiles de chaque couleur numérotées de 21 à 23.
- 6 tuiles *Bâtiment de Prestige* (de valeur III), soit 2 tuiles de chaque couleur numérotées 24 et 25.
- 20 tuiles *Événement*.
- 19 cartes :
 - 9 cartes *Nouveau Bâtiment*, soit 3 cartes de chaque couleur numérotées de 21 à 23,
 - 10 cartes *Expert*.
- 5 cartes *Aide de jeu* récapitulant les pouvoirs de toutes les cartes *Bâtiment*.
- 4 Jetons *50 Points de réussite*
- 1 livret de règles.

MODULE 1 : LES NOUVEAUX BÂTIMENTS

Les tuiles *Nouveau Bâtiment* sont numérotées de 21 à 23 dans les trois couleurs du jeu (rouge, bleu, jaune). Ces tuiles sont de valeur II, les tuiles du jeu de base étant de valeur I. Elles fonctionnent comme les tuiles *Bâtiment* du jeu de base, aux exceptions suivantes :



MISE EN PLACE

- Mélangez entre elles les tuiles *Nouveau Bâtiment* et formez une pile face cachée. Il s'agit d'une réserve de tuiles distinctes des tuiles du jeu de base (numérotées de 4 à 20).
- Placez les cartes *Nouveau Bâtiment* numérotées de 21 à 23 à la fin des 3 piles de cartes *Bâtiment* de même couleur.
- Retirez du jeu 3 tuiles de la réserve de tuiles *Bâtiment* du jeu de base (numérotées de 4 à 20) sans en prendre connaissance.

Note : Les tuiles de valeur II ne peuvent pas être piochées lors de la mise en place (grâce aux personnages), mais seulement une fois que la partie a commencé.

DÉROULEMENT DU JEU

Lorsqu'un joueur pioche des tuiles, il peut choisir de piocher une tuile de valeur II à la place de deux tuiles de valeur I.

Le joueur doit tenir compte du nombre total de tuiles que son action lui permet de gagner avant de décider combien il pioche de tuiles de valeur I ou II. Il ne peut changer d'avis en cours de route.

EXEMPLE

Nell a joué la carte *Bâtiment* bleue n°6 seule pour exploiter le bâtiment n°6 bleu. Ce bâtiment étant de niveau 3, elle peut piocher 3 tuiles de valeur I. Elle possède une carte à bonus permanent qui lui permet de gagner une tuile supplémentaire, ce qui porte à 4 le nombre de tuiles de valeur I qu'elle peut piocher. Elle peut donc choisir de piocher 4 tuiles de valeur I, 2 tuiles de valeur I et 1 tuile de valeur II ou 2 tuiles de valeur II.

FIN DE PARTIE

Lorsque la pioche de tuiles du jeu de base est épuisée, il est possible de remettre en jeu des tuiles de valeur II, contre **1 point de réussite (PR)** par tuile rendue, comme on le fait pour les tuiles de valeur I. Les tuiles de valeur II retournent alors dans la réserve de valeur II, qui doit à nouveau être mélangée.

Note : L'épuisement de la pioche de tuiles de valeur II ne déclenche ni la fin de partie, ni une remise en jeu de tuiles contre des PR.

BONUS DES CARTES

Les cartes 21 à 23 sont des cartes à bonus de fin de partie. Le joueur qui en possède devant son paravent reçoit des PR en fin de partie s'il remplit certaines conditions :



Les cartes n°21 rapportent 1PR pour chaque carte à bonus permanent (avec une flèche) posée devant le paravent de son propriétaire.



Les cartes n°22 rapportent 5PR pour chaque lot de 3 cartes à bonus permanent de type différent (1 bonus *Exploiter*, 1 bonus *Urbaniser* et 1 bonus *Construire en hauteur*) posé devant le paravent de son propriétaire.



Les cartes n°23 rapportent 4PR pour chaque lot de 3 cartes de couleur différente posé devant le paravent de son propriétaire.

Module 2 : LES BÂTIMENTS DE PRESTIGE

Les tuiles *Bâtiment de Prestige* sont numérotées 24 et 25 dans les trois couleurs du jeu (rouge, bleu, jaune).



Ces tuiles sont de valeur III, les tuiles du jeu de base étant de valeur I. Elles fonctionnent exactement comme les tuiles *Bâtiment* du jeu de base, aux exceptions suivantes :

MISE EN PLACE

- Formez trois piles avec les tuiles *Bâtiment de Prestige*, chacune comprenant les tuiles 24 (au-dessus) et 25 (en-dessous) d'une même couleur. Les tuiles sont face visible.
- Retirez du jeu 3 tuiles de la réserve de tuiles *Bâtiment* du jeu de base (numérotées de 4 à 20) sans en prendre connaissance.

Note : Les tuiles de valeur III ne peuvent pas être piochées lors de la mise en place (grâce aux personnages) mais seulement une fois que la partie a commencé.

DÉROULEMENT DU JEU

Lorsqu'un joueur pioche des tuiles, il peut choisir de piocher 1 tuile de valeur III à la place de 3 tuiles de valeur I. Le joueur doit tenir compte du nombre total de tuiles que son action lui permet de gagner avant

de décider combien de tuiles de valeur I ou III il pioche. Il ne peut changer d'avis en cours de route.

EXEMPLE

Nell a joué la carte Bâtiment bleue n°8 seule pour exploiter le bâtiment n°8 bleu. Ce bâtiment étant de niveau 1, elle peut piocher 1 tuile de valeur I. Elle possède 2 cartes à bonus permanent qui lui permettent de gagner 2 tuiles supplémentaires, ce qui porte à 3 le nombre de tuiles de valeur I qu'elle peut piocher. Elle peut donc choisir de piocher 3 tuiles de valeur I ou 1 tuile de valeur III.

Note : les tuiles de valeur III n'ayant pas de cartes associées ; il est impossible de construire au-dessus de ces bâtiments, de les activer, et donc inutile d'y placer un pion Chantier.

FIN DE PARTIE

Lorsque la pioche de tuiles du jeu de base est épuisée, il est possible de remettre en jeu des tuiles de valeur III, contre 1PR par tuile rendue, comme on le fait pour les tuiles de valeur I. Ces tuiles de valeur III retournent alors dans la réserve de valeur III, face visible.

Note : l'épuisement de la pioche de tuiles de valeur III ne déclenche pas la fin de partie.

Module 3 : LES ESPACES VERTS

Les tuiles *Espace Vert* sont des tuiles non numérotées, de couleur verte répondant à des règles spécifiques :



MISE EN PLACE

- Les tuiles *Espaces Vert* sont placées face visible en une pile distincte à proximité de la pile de tuiles du jeu de base.
- Retirez du jeu 3 tuiles de la réserve de tuiles *Bâtiment* du jeu de base (numérotées de 4 à 20) sans en prendre connaissance.

DÉROULEMENT DU JEU

Lorsqu'un joueur pioche des tuiles, il peut choisir de piocher une tuile *Espace Vert* à la place d'une tuile *Bâtiment* de valeur I. Un joueur ne peut pas piocher plus d'une tuile *Espace Vert* par tour de jeu. Les tuiles *Espace Vert* peuvent uniquement être jouées en utilisant l'action *Urbaniser*. Les règles sont alors identiques à celles de l'action *Urbaniser*, une tuile *Espace Vert* remplaçant la tuile *Bâtiment* :

- Le joueur place la tuile *Espace Vert* à la place du jeton *Urbanisation* correspondant à la carte jouée.
- Il place une ressource de derrière son paravent sur cette tuile pour marquer le fait qu'il est le propriétaire de l'espace vert. Il n'est par contre pas nécessaire de placer 1 pion *Chantier* puisque ces tuiles n'ont pas de cartes associées.
- Il déplace le jeton *Urbanisation* sur une place libre adjacente orthogonalement (pas en diagonale) à l'espace vert fraîchement aménagé.
- Il exploite les bâtiments adjacents à la tuile qu'il vient de placer (avec un côté commun, pas en diagonale). Exploiter un bâtiment

revient à gagner des éléments comme si le joueur avait joué la carte de ce bâtiment seule.

- Si le joueur possède des cartes avec un bonus *Urbaniser* devant son paravent, il reçoit les éléments mentionnés par ces cartes.
- La carte jouée est placée dans la défausse.

Notes :

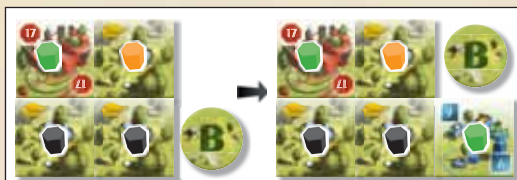
Il n'est pas possible de recouvrir un bâtiment existant avec une tuile *Espace Vert*.

Les tuiles *Espace Vert* n'ont pas de cartes associées ; il est donc impossible de construire sur un espace vert ou de l'exploiter.

Une tuile *Espace Vert* isolée ou plusieurs tuiles *Espace Vert* adjacentes orthogonalement forment un parc. Un joueur qui urbanise à côté d'un parc reçoit 2PR par tuile *Espace vert* qui compose ce parc, et ce quelle que soit la tuile qu'il construit.

EXEMPLE

*Nell urbanise en jouant la carte Urbanisation B avec la tuile Bâtiment bleue n°9. Elle urbanise à côté d'un parc constitué de trois tuiles *Espace Vert* et gagne donc 6PR (2PR par tuile *Espace Vert*).*





Fin de partie

Les parcs ont une grande influence sur le décompte de fin de partie :

- Les parcs ne sont pas décomptés en tant que tel comme le sont les quartiers. Par contre, les ressources présentes dans un parc sont prises en compte pour le décompte de tous les quartiers adjacents (un côté commun, pas en diagonale).
 - Les ressources d'un joueur présentes dans un parc sont prises en compte dans le décompte d'un quartier adjacent à condition que ce joueur ait aussi au moins une ressource dans ce quartier. Attention: vous devez considérer les ressources présentes sur toutes les tuiles du parc, même celles qui ne sont pas adjacentes au quartier décompté.
 - Un même parc peut être pris en compte pour le décompte de plusieurs quartiers. Veillez donc à ne pas enlever les ressources d'un parc après un premier décompte.
- Chaque tuile *Espace Vert* rapporte 1PR à son propriétaire pour chaque niveau de bâtiment adjacent à cet espace vert.

Lorsque la pioche de tuiles du jeu de base est épuisée, il est possible de remettre en jeu des tuiles *Espace Vert*, contre 1PR par tuile rendue, comme on le fait pour les tuiles de valeur I. Ces tuiles retournent alors dans la réserve de tuile *Espace Vert*.

Note : l'épuisement de la pioche de tuiles *Espace vert* ne déclenche pas la fin de partie.

EXEMPLE



1. Le quartier bleu est adjacent à un parc constitué de 2 tuiles *Espace Vert*. Les ressources de Mailys et de Nell présentes dans le parc sont prises en compte dans le décompte du quartier bleu car les deux joueuses ont également des ressources dans ce quartier. Mailys possède le plus de ressources (3 dans le quartier + 1 dans le parc = 4) et gagne donc 10PR. Nell ne gagne rien car le bâtiment de Fanny est plus haut (Fanny remporte l'égalité) ; cette dernière gagne donc 3PR. Le quartier jaune est adjacent au même parc. La ressource

de Nell placée dans le parc n'est pas prise en compte dans le décompte du quartier jaune car elle n'a pas placé de ressource dans ce quartier : Fanny gagne donc 5PR et Mailys gagne 2PR.

2. Mailys gagne 2PR pour sa tuile *Espace vert* car elle est près d'un bâtiment de 2 niveaux. Nell gagne 5PR pour les 5 niveaux voisins.

MODULE 4 : LES ÉVÉNEMENTS

Les tuiles *Événement* sont des tuiles spéciales qu'un joueur peut jouer en même temps que son action normale. Il déclenche alors un événement à l'endroit défini par la carte jouée.

MISE EN PLACE

Si la partie se joue avec le module *Les experts* de cette extension, chaque joueur prend les 2 tuiles *Événements* représentées sur sa carte *Expert* (en haut à gauche) et les place derrière son paravent.

Si la partie se joue sans le module *Les experts* de cette extension, chaque joueur reçoit 4 tuiles *Événement* (une de chaque type), et en choisit 2 qu'il conserve derrière son paravent.

DÉROULEMENT DU JEU

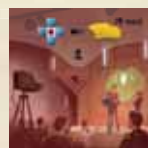
Pour déclencher un événement, un joueur doit jouer la tuile correspondante face cachée en plus de la carte (et éventuellement de la tuile) qu'il a choisie pour son action. La tuile *Événement* est jouée face cachée sur la carte. Il est donc possible de jouer 2 tuiles durant le même tour, voire 3 avec l'expert maître architecte (voir module 6). Les effets de l'événement sont appliqués avant ou après la résolution complète de l'action, au choix du joueur. Après avoir résolu la tuile *Événement*, celle-ci est retirée du jeu. Voici les effets des tuiles *Événement* :



CONCOURS D'IDÉE - Le joueur qui a déclenché l'événement compte le nombre de ressources qu'il possède :

- dans le bâtiment désigné par la carte et dans les bâtiments adjacents en cas de construction en hauteur,
- dans les bâtiments adjacents au jeton *Urbanisation* en cas d'urbanisation.

Il pioche une tuile par ressource ainsi décomptée pour un maximum de 9 tuiles au total. Il peut cibler un bâtiment qui ne lui appartient pas.



CAMPAGNE DE PRESSE - Le joueur qui a déclenché l'événement compte le nombre de ressources qu'il possède : dans le bâtiment désigné par la carte et dans les bâtiments adjacents en cas de construction en hauteur, dans les bâtiments adjacents au jeton *Urbanisation* en cas d'urbanisation.

Il gagne 1 PR par ressource ainsi décomptée pour un maximum de 9PR au total. Il peut cibler un bâtiment qui ne lui appartient pas.



EXPROPRIATION - Le joueur qui a déclenché l'événement remplace toutes les ressources présentes sur le bâtiment désigné par la carte par des ressources provenant de sa réserve personnelle et reçoit 1PR par ressource ainsi remplacée. Le joueur exproprié récupère ses ressources derrière son paravent mais ne reçoit pas de PR en contrepartie. Cet événement ne peut pas être joué avec une carte *Urbanisation*.



CONTRÔLE QUALITÉ - Le joueur qui a déclenché l'événement compte les ressources présentes sur le bâtiment désigné par la carte et sur les bâtiments adjacents. En cas d'urbanisation, il compte les ressources présentes sur les bâtiments adjacents au jeton d'urbanisation. Pour chaque ressource, leurs propriétaires respectifs perdent une ressource de derrière leur paravent ou 1 PR (la ressource perdue retourne dans la réserve). Le joueur qui a déclenché le contrôle qualité n'est pas affecté ; de plus, il récupère les PR des joueurs qui préfèrent garder leurs ressources (maximum 6PR gagnés par contrôle qualité ; au-delà, les PR perdus vont dans la réserve générale). Si un joueur n'a pas assez de ressources ni de PR, il ne paye que ce qu'il peut et doit soulever son paravent pour prouver sa bonne foi.

MODULE 5 : GARDER UNE CARTE

Ce module ne nécessite aucun matériel supplémentaire et aucune mise en place spécifique. Il modifie uniquement l'étape *Choix d'une carte* du tour de jeu. En plus de la carte que le joueur choisit pour réaliser son action, il doit choisir une carte qu'il place derrière son paravent. En fin de tour, chaque joueur passe donc 2 cartes à son voisin de gauche au lieu de 3. Chaque joueur ajoute ensuite la carte qu'il a gardées pour avoir 3 cartes en main avant d'en piocher normalement une quatrième.

Remarques : ce module s'adresse à des joueurs souhaitant un peu plus de contrôle sur le jeu. Il allonge la durée de partie.

Variante supplémentaire : dans vos parties de 2 à 4 joueurs, vous pouvez jouer avec une main de 5 cartes au lieu de 4 tout en appliquant les règles de ce module 5.

Module 6 : LES EXPERTS

Les experts sont des nouvelles cartes *Personnage* nécessitant l'utilisation de la technique du draft lors de la distribution des cartes *Personnage*. Chaque joueur commence la partie avec trois personnages du jeu de base et un expert.

MISE EN PLACE

Lors de la distribution des cartes *Personnage*, chaque joueur reçoit 2 cartes *Expert* en plus des 4 cartes *Personnage* de base. Le choix des cartes se déroule ensuite comme dans le jeu de base :

1. Chaque joueur choisit une carte (*Expert* ou *Personnage*) qu'il conserve secrètement.
2. Chaque joueur passe les cartes restantes à son voisin de gauche avant de choisir une nouvelle carte parmi celles qu'il vient de recevoir.
3. On poursuit ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi 3 cartes *Personnage* et une carte *Expert*. Il est interdit de choisir 4 cartes *Personnage* ou plus d'une carte *Expert*.

Cas exceptionnel : si un joueur a choisi 3 cartes *Personnage* lors des trois premières étapes du draft, il est obligé de prendre une carte *Expert* lors de son dernier choix. Si sa main ne comporte aucune carte *Expert* à ce moment, il en pioche une au hasard parmi les cartes qui ont participé au draft mais qui n'ont été choisies par aucun joueur.

Si vous jouez avec le module *Les Événements* de cette extension, chaque joueur prend les tuiles *Événements* indiquées en haut à gauche de sa carte *Expert* et les place derrière son paravent (voir Module 4 : Les Événements).

LES POUVOIRS DES EXPERTS

Chaque expert donne un pouvoir spécial à son propriétaire. Certains pouvoirs s'appliquent durant la partie, d'autres ont un impact sur le décompte final.



ARTISTE

Lorsqu'elle construit en hauteur, l'artiste ne doit pas payer de PR si sa tuile comporte un nombre inférieur à celui de la tuile recouverte.



BANQUIER

Au moment de résoudre une action *Urbaniser* ou *Construire en hauteur*, le banquier peut acheter des ressources avec ses PR s'il lui en manque pour construire (1PR contre une ressource). Par ailleurs, lors du décompte de fin de partie, chaque ressource derrière son paravent lui rapporte 1PR.



AVOCATE

L'avocate reçoit 2PR par ressource récupérée au lieu d'1 seul lorsqu'un autre joueur construit sur un bâtiment lui appartenant.



CONTRÔLEUR

Lorsqu'il urbanise, le contrôleur en chef gagne 2PR si il crée un nouveau quartier ou si il agrandit un quartier déjà existant. Il ne gagne que 2PR si il fait se rejoindre deux quartiers différents de même couleur.



ENTREPRENEUR

Lors du décompte de fin de partie, l'entrepreneur gagne 1PR par bâtiment de production (rouge)

appartenant aux autres joueurs et 2PR pour ceux lui appartenant.



INGÉNIEUR

L'ingénieur reçoit 2PR au lieu d'un seul pour chaque tuile remise en jeu lorsque la pioche de tuiles est épuisée pour

la première fois. Si la partie se termine sans que la réserve de tuiles du jeu de base ait été épuisée, et seulement dans ce cas, il gagne 1PR par tuile qu'il possède derrière son paravent.



MAIRE

Lorsqu'il construit en hauteur, le maire ne doit pas payer de ressource si il change la couleur du bâtiment. De plus, il gagne 1PR par quartier présent en ville en fin de partie.



PROFESSEUR

Lors du décompte de fin de partie, le professeur gagne 1PR par bâtiment de recherche (bleu) appartenant aux

autres joueurs et 2PR pour ceux lui appartenant.



JOURNALISTE

Lors du décompte de fin de partie, le journaliste gagne 1PR par bâtiment d'habitation (jaune)

appartenant aux autres joueurs et 2PR pour ceux lui appartenant.



MAÎTRE ARCHITECTE

Lorsqu'il choisit les actions *Urbaniser* ou *Construire en hauteur*, le maître architecte peut

construire deux niveaux d'un coup. Pour ce faire, il place simplement 2 tuiles sur la carte jouée pour réaliser son action au lieu d'une seule. Ces 2 tuiles, choisies derrière son paravent, sont placées face cachée sur la carte jouée. Lors de la résolution de l'action, le joueur place les 2 tuiles superposées en ville en prenant soin de cacher la tuile du dessous qui peut être de n'importe quel type excepté un événement (espace vert, bâtiment de prestige, etc.). La couleur et le numéro de la tuile du dessous n'ont aucune importance et n'entraînent aucun coût additionnel. Par contre, la tuile du dessous peut entraîner les coûts additionnels habituels (en PR et ressource). Le joueur doit également ajouter 2 ressources sur le bâtiment de manière à ce que le nombre de ressources total soit égal au nombre de niveaux final. Seule la carte associée à la tuile du dessus est ajoutée à la pioche, l'éventuelle carte associée à la tuile du dessous n'entrera donc jamais en jeu.

Note : le maître architecte commence la partie avec 2 tuiles de plus.



www.pearlgames.be

Auteur : Xavier Georges • Illustrations : Gaël Lannurien

Infographie : megalopole.com • Rédaction des règles : Xavier Georges et Sébastien Dujardin

Remerciements : L'auteur et l'éditeur remercient Etienne, Shadi, Anke, Madeline, Anaëlle, Mailys, Nell, Fanny, François, Muriel, Christian, Pascal, Patrick, Nathan, Marcus, Marie, Didier, le club In Ludo Veritas de Namur avec en particulier 02, Florence, Johan, Manu, Olivier, Stéphane, Stéphanie, et Yves, les habitués du Belgoludique avec Bernard, Laurent et Vincent et tous ceux qui nous ont aidés à finaliser ce projet.