Ginkgopolis

Xavier Georges — Artwork: Gaël Lannurien

1 à 5 joueurs
à partir de 10 ans
45 minutes

2212. Le Ginkgo Biloba, l'arbre le plus vieux et le plus résistant de la planète, est devenu le symbole d'une nouvelle façon de construire les villes, en symbiose avec la nature. En effet, les hommes ont presque épuisé les ressources que la Terre leur offrait. Ils doivent à présent développer des villes qui préservent le fragile équilibre entre les ressources produites et consommées. Cependant, l'espace habitable se fait rare. Il faut construire en hauteur, ce qui est plus difficile. Pour développer cette ville d'un type nouveau, vous allez réunir autour de vous une équipe d'experts, et tenter de devenir le meilleur urbaniste de Ginkgopolis.

Aperçu & but du jeu

Dans Ginkgopolis, les joueurs sont des urbanistes qui construisent et exploitent les bâtiments de la ville afin de gagner un maximum de points de réussite.

À chaque tour, les joueurs choisissent simultanément une action en sélectionnant une carte de leur main. Une carte jouée seule permet d'exploiter un bâtiment de la ville tandis qu'une carte jouée avec une tuile *Bâtiment* permet d'y construire un nouveau bâtiment.

Ensuite, les actions sont résolues dans l'ordre du tour.

En fin de partie, le joueur qui comptabilise le plus de points de réussite gagne la partie.

Matériel

- 60 tuiles *Bâtiment*, soit 20 tuiles numérotées de 1 à 20 pour chacune des trois couleurs : bleu, rouge et jaune.
- 99 cartes :
  - 12 cartes *Urbanisation* de A à L,
  - 60 cartes *Bâtiment*, soit 20 cartes numérotées de 1 à 20 pour chacune des 3 couleurs,
  - 27 cartes *Personnage*.
- 125 ressources en bois aux couleurs des joueurs (25 par couleur).
- 10 jetons *Changer sa main*.
- 12 jetons *Urbanisation* de A à L.
- 5 paravents aux couleurs des joueurs.
- Jetons de 1, 3, 5 et 10 points de réussite.
- 15 pions *Chantier*.
- 1 carte *Premier joueur*.
- 1 livret de règles.

Éléments importants du jeu

Les ressources

Les ressources sont nécessaires à la construction et à l'exploitation des bâtiments. Elles sont à la couleur des joueurs et servent également à identifier le propriétaire d'un bâtiment.

Les cartes Bâtiment

Chaque carte *Bâtiment* est associée à une tuile *Bâtiment*. Une carte *Bâtiment* jouée désigne le bâtiment de la ville dont la tuile visible affiche la même couleur et le même numéro.

Les tuiles Bâtiment

Les tuiles *Bâtiment* représentent les bâtiments que peuvent construire les joueurs en ville. Une tuile est caractérisée par sa couleur et son numéro. Chaque tuile est unique. Plusieurs tuiles pourront être empilées pour ne former qu'un seul bâtiment de plusieurs niveaux. C'est alors la tuile visible qui définit la couleur et le numéro du bâtiment en question. Le nombre de niveaux d'un bâtiment est toujours égal au nombre de ressources présentes sur ce bâtiment (à l'exception des bâtiments de départ).

Les bâtiments rouges sont les bâtiments de production qui permettent essentiellement de gagner des ressources. Les bâtiments bleus sont les bâtiments de travail (enseignement, étude, recherche…) qui permettent de développer les projets immobiliers en gagnant des tuiles Bâtiment. Les bâtiments jaunes sont les bâtiments de vie (habitation, commerce, loisir…) qui permettent de gagner des points de réussite.

Les jetons & les cartes Urbanisation

Les jetons *Urbanisation* sont situés en périphérie de la ville. Ils

désignent les terrains sur lesquels pourront être construits les nouveaux bâtiments.

Chaque carte *Urbanisation* est associée à un jeton *Urbanisation*.

Les cartes Personnage

Chaque joueur commence la partie avec 3 personnages. Dans une partie d'initiation, les joueurs utilisent un set de cartes prédéterminé.

Les bio-urbanistes (en jaune) aident à gagner des points de réussite, les bio-ingénieurs (en bleu) à concevoir de nouveaux projets (tuiles Bâtiments) et les bio-techniciens (en rouge) à produire ou recycler des ressources.

Mise en place

1. Placez au hasard les **9 tuiles *Bâtiment* n°1, 2 et 3** de chaque couleur de manière à former un carré. Placez les 12 jetons *Urbanisation* selon l'ordre alphabétique, conformément à l'illustration ci-contre.
2. Mélangez soigneusement **les tuiles *Bâtiment*** restantes ; à 2 ou 3 joueurs, retirez-en 6 au hasard et remettez-les dans la boîte sans les regarder. Formez ensuite des piles face cachée avec les tuiles ; au cours du jeu, toutes les tuiles *Bâtiment* gagnées par les joueurs seront prises dans cette réserve générale.
3. Placez les **points de réussite** et les **pions *Chantier*** près des tuiles *Bâtiment*.
4. Mélangez les **12 cartes *Urbanisation*** (de A à L) et les **9 cartes *Bâtiment*** correspondant aux bâtiments de départ (les cartes n°1, 2 et 3) pour former la pioche. Dans une partie à 2 ou 3 joueurs, défaussez les 7 premières cartes à côté de la pioche.
5. Triez les **cartes *Bâtiment*** numérotées de 4 à 20 par couleur et par ordre croissant. Formez 3 piles avec ces cartes, une pour chaque couleur.
6. Chaque joueur choisit une couleur et place des **ressources** de cette couleur dans la réserve générale. Utilisez **25 ressources** par joueur dans une partie à 2 joueurs, **20 ressources à 3 joueurs**, **18 ressources à 4 joueurs**, **16 ressources à 5 joueurs**. Les ressources inutilisées sont remises dans la boîte. Au cours du jeu, toutes les ressources gagnées par les joueurs sont issues de cette réserve générale.
7. Chaque joueur reçoit **un paravent** à sa couleur et **2 jetons *Changer sa main***.
8. Chaque joueur commence la partie avec **3 cartes *Personnage***.

   Dans une **partie d'initiation**, chaque joueur reçoit au hasard un set de 3 cartes *Personnage* portant le même numéro.

   Dans une **partie normale**, procédez à un draft : chaque joueur reçoit 4 cartes *Personnage* parmi lesquelles il en choisit une qu'il conserve secrètement. Ensuite, on passe les 3 cartes restantes à son voisin de gauche et chacun conserve l'une des 3 cartes qu'il vient de recevoir. Procédez ainsi jusqu'à ce que chaque joueur ait conservé 3 cartes. Les cartes *Personnage* inutilisées sont remises dans la boîte et celles sélectionnées sont révélées simultanément par tous les joueurs.

   Les joueurs placent leurs 3 cartes *Personnage* devant leur paravent. En haut à gauche de chaque carte *Personnage*, des symboles indiquent combien d'éléments (tuiles *Bâtiment*, ressources et points de réussite) chaque personnage accorde au joueur au début du jeu. Les joueurs prennent ces éléments et les placent derrière leur paravent. Au cours du jeu, tous les éléments gagnés par les joueurs sont placés derrière leur paravent.
9. Le dernier joueur à avoir planté un arbre reçoit **la carte *Premier joueur***. Il distribue 4 cartes de la pioche à chaque joueur.

EXEMPLE

La mise en place a été réalisée jusqu'au point 7 pour une partie à 4 joueurs (voir illustration ci-contre). Comme c'est une partie d'initiation, les joueurs ont pris un lot de 3 cartes Personnage. Nell reçoit le lot de cartes n°2. Les 3 cartes lui permettent de commencer la partie avec 4 ressources, 2 tuiles et 2 points de réussite.

Note : nous vous conseillons de ranger vos cartes Personnage par colonne, en fonction de l'icône située à gauche de la flèche. Procédez de la même façon lorsque vous gagnerez des cartes avec l'action Construire en hauteur.

Déroulement du jeu

Le jeu se décompose en un nombre variable de tours. Un tour se décompose en 3 étapes :

1. Choix d'une carte
2. Résolution des actions
3. Préparation du tour suivant

1. Choix d'une carte

Chaque joueur prend connaissance de sa main de 4 cartes et en choisit une qu'il pose devant lui, face cachée. Cette carte peut être jouée seule ou accompagnée d'une tuile *Bâtiment*, en fonction de l'action choisie. La tuile, choisie derrière le paravent du joueur, est placée face cachée sur la carte jouée. Le choix de la carte (et éventuellement de la tuile) est simultané pour tous les joueurs.

Chacun pose ensuite ses 3 cartes inutilisées face cachée sur la table. La carte *Premier joueur* est placée au-dessus de la pile de son propriétaire de manière à ce que ce dernier soit facilement identifiable.

Changer sa main

Deux fois par partie, un joueur peut défausser un jeton *Changer sa main* pour défausser ses 4 cartes et piocher 4 nouvelles cartes. Il doit annoncer « Je change ma main ». Si plusieurs joueurs souhaitent changer leur main pendant le même tour de jeu, le changement se fait en suivant l'ordre des annonces. Changer sa main n'empêche pas de jouer son tour de jeu normalement. En fin de partie, un jeton *Changer sa main* inutilisé rapportera 2 points de réussite à son propriétaire.

2. Résolution des actions

En commençant par le premier joueur, puis dans le sens horaire, chaque joueur révèle la carte choisie (et éventuellement la tuile) puis résout l'action correspondante. Celle-ci est entièrement définie par le type de carte (*Urbanisation* ou *Bâtiment*) et par le fait que la carte ait été jouée seule ou avec une tuile :

A. Exploiter : jouer une carte seule

B. Urbaniser : jouer une carte *Urbanisation* avec une tuile

C. Construire en hauteur : jouer une carte *Bâtiment* avec une tuile

A. Exploiter : Jouer une carte seule

1

Si le joueur a joué **une carte *Urbanisation* seule**, il gagne une ressource ou une tuile qu'il place derrière son paravent.

2

Si le joueur a joué **une carte *Bâtiment* seule**, il exploite le bâtiment de la ville désigné par la carte. Il gagne alors les éléments déterminés par la couleur de la carte :

- carte rouge : il gagne des ressources,
- carte bleue : il gagne des tuiles,
- carte jaune : il gagne des points de réussite.

Le nombre d'éléments gagnés est déterminé par la hauteur du bâtiment désigné. Pour chaque niveau du bâtiment, le joueur gagne un élément : un bâtiment de niveau 1 rapporte 1 élément, un bâtiment de niveau 2 en rapporte 2, etc.

3

Si le joueur possède des cartes bonus *Exploiter* devant son paravent, il reçoit les éléments mentionnés par ces cartes. Ces cartes bonus sont, soit les cartes *Personnage* obtenue en début de partie, soit les cartes gagnées grâce à l'action *Construire en hauteur (voir Bonus des cartes).*

4

Après la résolution de l'action, la carte jouée est placée dans la défausse.

Exemple

Fanny a joué la carte rouge n°7 seule. Elle exploite donc le bâtiment n°7 rouge qui est un bâtiment de niveau 2. Elle gagne 2 ressources de la réserve générale qu'elle place derrière son paravent. Fanny possède 2 cartes avec un bonus Exploiter. *La première lui permet de gagner 1 tuile tandis que la deuxième lui permet de gagner 1 point de réussite. Finalement, elle défausse la carte.*

B. Urbaniser : Jouer une carte Urbanisation avec une tuile

Lorsqu'un joueur a joué **une carte *Urbanisation* avec une tuile**, il agrandit la ville en ajoutant un nouveau bâtiment en périphérie.

1 Il place la tuile à la place du jeton *Urbanisation* correspondant à la carte jouée.

2 Il place une ressource de derrière son paravent sur cette tuile pour marquer le fait qu'il est le propriétaire du bâtiment. Il place également un pion *Chantier* pour indiquer que la carte correspondante n'a pas encore été ajoutée à la pioche.

3 Il déplace le jeton *Urbanisation* sur une place libre adjacente orthogonalement à la nouvelle tuile (pas en diagonale).
Note : dans les rares cas où aucune place n'est libre, le joueur peut placer le jeton Urbanisation *sur une autre place libre à condition de respecter l'ordre alphabétique des lettres des jetons* Urbanisation *(exemple : le jeton C doit rester entre le jeton B et le jeton D). Dans ce cas, et toujours pour respecter cette condition, il peut déplacer un ou plusieurs autres jetons* Urbanisation.

4 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.

5 Si le joueur possède des cartes avec un bonus *Urbaniser* devant son paravent, il reçoit les éléments mentionnés par ces cartes *(voir Bonus des cartes)*.

6 La carte jouée est placée dans la défausse.

EXEMPLE

Maïlys a joué la carte Urbanisation *avec la lettre A et la tuile rouge n°4. Elle remplace donc le jeton* Urbanisation *A par cette tuile, pose une ressource et un pion* Chantier *dessus puis remet le jeton* Urbanisation *sur une place libre adjacente à la tuile qu'elle vient de jouer. Ensuite, elle exploite les 2 bâtiments voisins et gagne ainsi 1 ressource et 2 tuiles qu'elle place derrière son paravent. Maïlys possède 1 carte rouge avec un bonus* Urbaniser *; elle gagne donc 1 ressource supplémentaire. Finalement, elle défausse la carte* Urbanisation *jouée.*

C. Construire en hauteur : Jouer une carte Bâtiment avec une tuile

Lorsqu'un joueur a joué **une carte *Bâtiment* avec une tuile**, il construit en hauteur en plaçant la tuile sur le bâtiment de la ville désigné par la carte.

1 Les ressources présentes sur le bâtiment désigné par la carte sont rendues à leur propriétaire qui les place derrière son paravent. Si le propriétaire du bâtiment est un autre joueur, celui-ci gagne 1 point de réussite par ressource récupérée. *Note : le joueur actif ne reçoit pas de point de réussite quand il construit sur un de ses propres bâtiments.*

2 Le joueur pose la tuile jouée sur le bâtiment désigné par la carte.

Coûts additionnels :

Si le numéro de la tuile posée est inférieur au numéro de la tuile recouverte, le joueur doit payer la différence des deux valeurs en points de réussite (exemple : s'il pose la tuile n°4 sur la tuile n°5, il paie 1 point de réussite).

Si la couleur de la tuile qu'il pose est différente de la couleur de la tuile recouverte, le joueur doit remettre une ressource dans la réserve générale.

3 Il pose sur la tuile une ressource de sa couleur par niveau du nouveau bâtiment. Les ressources présentes sur un bâtiment appartiennent donc toujours au même joueur et il y en a autant que le nombre de tuiles empilées.

4 Il place également un pion *Chantier* pour indiquer que la carte correspondante n'a pas encore été ajoutée à la pioche.

5 Si le joueur possède des cartes avec un bonus *Construire en hauteur* devant son paravent, il reçoit les éléments mentionnés par ces cartes (voir *Bonus des cartes*).

6 Le joueur pose la carte jouée devant son paravent, face visible, avec ses cartes *Personnage*. Cette carte pourra lui apporter des bonus pour la suite de la partie. Il y a 2 types de bonus :

- les bonus permanents (avec une flèche noire), qui seront activés pendant la partie,
- les bonus de fin de partie (avec le symbole "="), qui apporteront des points de réussite lors du décompte final.

EXEMPLE

Nell a joué la carte Bâtiment *bleu n°5 et la tuile* Bâtiment *rouge n°4. Le bâtiment bleu n°5 appartient à Fanny qui récupère les 2 ressources qui y sont placées ainsi que 2 points de réussite. Nell pose la tuile n°4 sur le bâtiment bleu n°5. Elle doit payer 1 points de réussite car 4 est plus petit que 5. Elle doit défausser une ressource car la couleur de la tuile qu'elle pose est différente de celle qu'elle recouvre. Elle pose 3 ressources et un pion chantier sur le nouveau Bâtiment. Comme elle possède deux cartes bonus* Construire en hauteur, *elle gagne 1 point de réussite et 1 ressource. Elle place la carte* Bâtiment *bleu n°5 devant son paravent, face visible.*

Note : si, lorsqu'il a joué une carte et une tuile Bâtiment, *un joueur n'a pas les éléments nécessaires pour placer sa tuile en ville, il récupère la tuile derrière son paravent et joue l'action associée à la carte seule.*

3. Préparation du tour suivant

Après la résolution des actions de tous les joueurs, chacun prend les cartes inutilisées de son voisin de droite (y compris la carte premier joueur). Ensuite, le nouveau premier joueur tire la première carte de la pioche puis les autres font de même dans l'ordre du tour pour avoir une main de 4 cartes.

Lorsque la pioche est épuisée, le premier joueur la reconstitue immédiatement de la manière suivante :

1. pour chaque couleur, il énonce à voix haute les numéros des tuiles sur lesquelles se trouve un pion *Chantier* pendant qu'un autre joueur sélectionne les cartes énoncées dans les 3 piles de cartes *Bâtiment* avant de les ajouter à la pile de défausse,
2. il mélange les cartes de la défausse et constitue une nouvelle pioche avec ces cartes,
3. dans une partie à 2 ou 3 joueurs, il défausse 7 cartes de la pioche (dans une partie à 4 ou 5 joueurs, aucune carte n'est défaussée),
4. les pions *Chantiers* placés dans la ville retournent dans la réserve générale.

EXEMPLE

Les joueurs ont réalisé leur action et récupéré les cartes inutilisées de leur voisin de droite. Le premier joueur, Maïlys, prend la dernière carte de la pioche pour avoir 4 cartes en main et doit donc la reconstituer. Elle commence par annoncer les numéros des tuiles jaunes sur lesquelles se trouvent un pion Chantier *; il s'agit des tuiles n°4, 5 et 9. Nell place alors les cartes* Bâtiment *jaunes n°4, 5 et 9 dans la défausse. Elles font de même pour les tuiles* Bâtiment *rouges et bleues avant que Maïlys ne mélange le tout pour constituer la nouvelle pioche. Ensuite, elle défausse les 7 premières cartes – car elles sont deux – et retire tous les pions* Chantier *de la ville. Nell peut alors piocher sa carte.*

Fin de partie

Lorsque la réserve de tuiles est épuisée pour la première fois, chaque joueur peut remettre en jeu autant de tuiles qu'il le souhaite. Les joueurs préparent un tas de tuiles derrière leur paravent et les révèlent simultanément. Chaque joueur reçoit 1 point de réussite par tuile ainsi révélée. Toutes les tuiles révélées sont mélangées pour constituer une nouvelle réserve générale, face cachée. Le jeu se poursuit ensuite normalement.

Le jeu se termine lorsque :

- la réserve de tuiles a été épuisée pour la seconde fois, ou
- un joueur a placé toutes ses ressources en ville (25, 20, 18, ou 16, pour 2, 3, 4, ou 5 joueurs).

Dès que l'une des deux conditions est remplie, on achève le tour en cours (résolution des actions) et la partie est terminée.

Note : la partie se termine même si le joueur qui a placé toutes ses ressources en récupère suite à l'action d'un autre joueur.

Le gagnant est le joueur ayant le plus de points de réussite. On additionne les points suivants :

- ceux gagnés en cours de partie (les jetons),
- ceux des cartes à bonus de fin de partie (cartes avec le symbole "="),
- 2 points de réussite par jeton *Changer sa main* inutilisé,
- les points selon la présence des joueurs dans les quartiers de la ville.

Un quartier est une zone de la ville formée par au moins 2 bâtiments adjacents (avec un côté commun) de même couleur. Un bâtiment isolé ne constitue jamais un quartier.

SUITE DU DÉCOMPTE »»»

Dans chaque quartier, les joueurs comparent le nombre de ressources de leur couleur. Le joueur avec le plus grand nombre reçoit autant de points de réussite que de ressources présentes dans le quartier (toutes couleurs confondues). Le suivant reçoit autant de points que de ressources de sa couleur présentes dans le quartier. En cas d'égalité, le joueur qui possède le bâtiment le plus haut prend l'avantage. Si l'égalité persiste, parmi ces bâtiment les plus hauts du quartier, celui qui affiche le plus grand nombre offre l'avantage à son possesseur.

Note : si toutes les ressources d'un quartier appartiennent au même joueur, celui-ci reçoit les points des 2 rangs, soit 2 points de réussite par ressource dans le quartier.

EXEMPLE

Les tuiles de l'illustration forment deux quartiers, un bleu et un jaune. La tuile rouge n°20 ne fait pas partie d'un quartier car elle est isolée.

Dans le quartier jaune, Maïlys est seule avec ses 3 ressources ; elle gagne 6 points.

Dans le quartier bleu, Fanny possède le plus de ressources (3 ressource orange) alors qu'il y a 7 ressources dans le quartier ; elle gagne 7 points. Maïlys et Nell sont à égalité en nombre de ressources et leur bâtiment respectif a la même hauteur. Maïlys gagne 2 points car elle possède le bâtiment avec le plus grand nombre. Nell ne gagne pas de point.

Version solitaire

Le jeu en solitaire se déroule contre un joueur virtuel, que nous allons appeler "Hal" pour la suite des explications.

Mise en place

Appliquez les règles de mise en place normales comme pour une partie à deux joueurs, à l'exception suivante : vous débutez la partie avec 6 ressources, 6 tuiles et 6 Points de réussite dans votre réserve personnelle, mais vous ne recevez pas de cartes *Personnage* ni de jeton *Changer sa main*. Toutes les ressources de Hal sont disponibles pour lui (sa réserve générale est sa réserve personnelle). Hal n'a pas de points de réussite ni de tuiles pour débuter la partie.

Dans une partie contre Hal, vous êtes toujours le premier joueur.

Déroulement du tour de jeu :

- Piochez 3 cartes et donnez ensuite une carte à Hal, face cachée ;
- Choisissez votre action (carte + tuile éventuelle) et appliquez ses effets, en suivant les règles normales ;
- Retournez la carte de Hal et piochez une tuile au hasard car Hal construit à chaque tour. Lorsque Hal urbanise (il a joué une carte *Urbanisation*), il reçoit 1 point de réussite pour chaque élément produit par les bâtiments adjacents (il ne reçoit donc pas de tuiles et de ressources). Lorsque Hal construit en hauteur, il conserve la carte jouée. Cependant, Hal ne reçoit aucun bonus de ses cartes lorsqu'il joue (l'effet des cartes avec une flèche noire est ignoré).

Précisions :

- Si Hal construit en hauteur sur un de vos bâtiments, vous récupérez vos ressources et 1 point de réussite par ressource comme dans la règle normale ;
- Si vous construisez en hauteur sur un bâtiment de Hal, ce dernier reçoit également 1 point de réussite par ressource récupérée ;
- Vous ne pouvez pas changer vos cartes ;
- Lorsque Hal urbanise, vous déplacez le pion d'urbanisation à sa place, comme si c'était votre tour.

Fin du jeu

Le jeu se termine à la fin du tour durant lequel la pioche de tuiles est épuisée, ou si vous avez placé toutes vos ressources sur des bâtiments de la ville, ou lorsque Hal a épuisé ses propres ressources. Si Hal n'a plus assez de ressources pour construire, sa dernière action n'est pas réalisée mais le jeu se termine.

Hal décompte les points qu'il a reçus en cours de partie, toutes ses cartes avec un symbole "=" et les quartiers, comme un joueur normal.

Niveau expert

Pour augmenter la difficulté (niveau expert) : si la carte de Hal est une carte *Urbanisation*, piochez une nouvelle carte de la pioche. Appliquez l'action de cette nouvelle carte si c'est une carte *Bâtiment* (Hal construit en hauteur), ou si c'est une urbanisation qui rapporte plus de points à Hal.

Bonus des cartes

Les cartes à bonus permanent

Ce sont les cartes *Personnage* et les cartes *Bâtiment* numérotées de 1 à 9. Elles sont repérées par une flèche noire. Le joueur qui en possède devant son paravent reçoit un bonus à chaque fois qu'une action particulière est effectuée.

Bonus *Exploiter*

La carte rapporte 1 ressource, 1 point de réussite ou 1 tuile (selon l'icône de droite) à chaque fois que le joueur réalise l'action *Exploiter.*

Bonus *Urbaniser*

La carte rapporte 1 ressource, 1 point de réussite ou 1 tuile (selon l'icône de droite) à chaque fois que le joueur réalise l'action *Urbaniser.*

Bonus *Construire en hauteur*

La carte rapporte 1 ressource, 1 point de réussite ou 1 tuile (selon l'icône de droite) à chaque fois que le joueur réalise l'action *Construire en hauteur.*

Note : les cartes numérotées de 7 à 9 permettent de gagner 2 points de réussite, 1 ressource et 1 point de réussite ou 1 tuile et 1 point de réussite à chaque fois que l'action particulière est effectuée.

Les cartes à bonus de fin de partie

Ce sont les cartes *Bâtiment* numérotées de 10 à 20. Elles sont repérées par le symbole "=". Le joueur qui en possède devant son paravent reçoit des points de réussite en fin de partie s'il remplit certaines conditions.

La carte rapporte 1 point de réussite pour chaque ressource que le joueur a placée sur les bâtiments bleu, jaune ou rouge (selon l'icône de gauche).

La carte rapporte 1 point de réussite pour chaque bâtiment de niveau 1 ou 2 possédé par le joueur.

La carte rapporte 3 points de réussite pour chaque bâtiment de niveau 3 ou plus possédé par le joueur.

La carte rapporte 2 points de réussite pour chaque carte avec un bonus *Exploiter* posée devant le paravent du joueur. Les cartes *Personnage* sont prises en compte.

La carte rapporte 2 points de réussite pour chaque carte avec un bonus *Construire en hauteur* posée devant le paravent du joueur. Les cartes *Personnage* sont prises en compte.

La carte rapporte 2 points de réussite pour chaque carte avec un bonus *Urbaniser* posée devant le paravent du joueur. Les cartes *Personnage* sont prises en compte.

La carte rapporte 9 points de réussite au joueur qui l'a posée devant son paravent.

La carte rapporte 2 points de réussite pour chaque carte rouge, bleue ou jaune (selon l'icône de gauche) posée devant le paravent du joueur. Les cartes Personnage sont prises en compte.

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, Maïlys, Nell, Fanny, François, Muriel, Nathan, Marcus, Marie, Didier, Emmanuel, le club In Ludo Veritas de Namur et tous ceux qui nous ont aidés à finaliser ce projet. L'auteur remercie en particulier Fanny pour les nombreux tests et ses avis précieux, et Bonne-Maman de Bretagne chez qui ce jeu a vu le jour.

PEARL GAMES

www.pearlgames.be

© 2012 Pearl Games

Synthèse

Mise en place

1. Placez les 9 tuiles *Bâtiment* de départ (1, 2 et 3 de chaque couleur) et les 12 jetons *Urbanisation* (A à L).
2. Placez les tuiles *Bâtiment* restantes en piles après les avoir mélangées. A 2 ou 3 joueurs, 6 tuiles sont retirées du jeu. Placez les points de réussite et les pions *Chantier* près des tuiles *Bâtiment*.
3. Chaque joueur choisit une couleur et reçoit 1 paravent et 2 jetons *Changer sa main*. La réserve de ressources est constituée : 25 pions à 2 joueurs, 20 pions à 3 joueurs, 18 pions à 4 joueurs et 16 pions et à 5 joueurs.
4. Formez la pioche avec les 12 cartes *Urbanisation* (A à L) et les 9 cartes des bâtiments de départ. A 2 ou 3 joueurs, 7 cartes sont placées dans la défausse.
5. Formez les 3 piles de cartes *Bâtiments* numérotées de 4 à 20.
6. Chaque joueur reçoit 3 personnages (règle d'initiation) ou procède à un draft pour choisir 3 personnages en distribuant 4 cartes à chaque joueur.
7. Chaque joueur reçoit les tuiles *Bâtiments*, les ressources et les points de réussite correspondant aux indications en haut à gauche de ses personnages.
8. Le dernier joueur qui a planté un arbre est le premier joueur. Il distribue 4 cartes à chaque joueur.

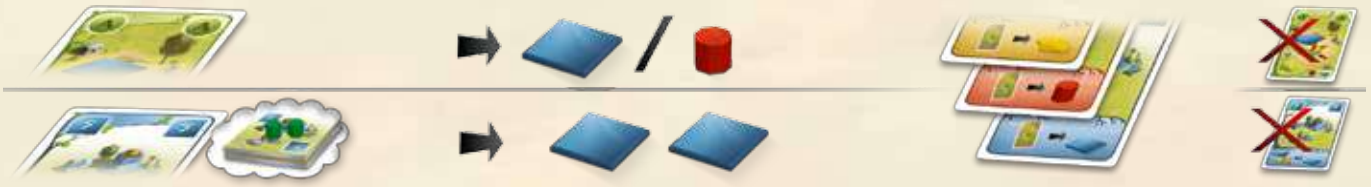
Tour de jeu

1. Chaque joueur choisit son action en sélectionnant une carte et la pose face cachée devant son paravent (+ une tuile *Bâtiment* si action *Urbaniser* ou *Construire en hauteur*).

   Option : Défausser un jeton *Changer sa main* pour changer ses 4 cartes.
2. Les actions sont résolues en commençant par le premier joueur et en tournant dans le sens horaire (voir explications des actions ci-dessous).
3. Préparation du tour suivant : chaque joueur prend les 3 cartes inutilisées du joueur situé à sa droite et pioche une carte.

   Reconstituer la pioche : ajouter à la défausse les cartes correspondant aux nouveaux bâtiments (pions *Chantier*) et battre les cartes. A 2 ou 3 joueurs, 7 cartes sont placées dans la défausse.

   Fin du jeu : lorsque la réserve de tuiles est épuisée pour la deuxième fois, ou lorsqu'un joueur arrive à placer tous ses pions ressources dans la ville.
   Décompte final : voir page 7.



Jouer une carte seule permet de gagner des éléments (PR, ressources et tuiles).	Une carte *Urbanisation* permet de gagner une ressource OU une tuile. Une carte *Bâtiment* permet de gagner autant d'éléments que le niveau de ce bâtiment.	Les cartes bonus *Exploiter* rapportent au joueur les éléments à droite de la flèche noire.	La carte jouée est ensuite défaussée.

Jouer une carte *Urbanisation* avec une tuile *Bâtiment* permet d'agrandir la ville.	Le bâtiment prend la place du jeton *Urbanisation* désigné par la carte, avec un pion ressource et un pion *Chantier*. Le jeton *Urbanisation* est déplacé.	Les bâtiments adjacents (un côté commun) rapportent au joueur autant d'éléments que leur niveau.	Les cartes bonus *Urbaniser* rapportent au joueur les éléments à droite de la flèche noire.	La carte jouée est ensuite défaussée.

Jouer une carte *Bâtiment* avec une tuile *Bâtiment* permet de construire en hauteur.	La tuile *Bâtiment* est posée sur le bâtiment désigné par la carte, avec un pion ressource par niveau et un pion *Chantier*. Si c'est un joueur différent, les pions présents retournent à leur propriétaire, +1 PR par pion retiré.	Si la couleur de la nouvelle tuile est différente, le joueur perd une ressource. Si le numéro de la nouvelle tuile est inférieur, le joueur perd 1 PR par point de différence.	Les cartes bonus *Construire en hauteur* rapportent au joueur les éléments à droite de la flèche noire.	La carte jouée est conservée et ajoutée aux cartes bonus du joueur.