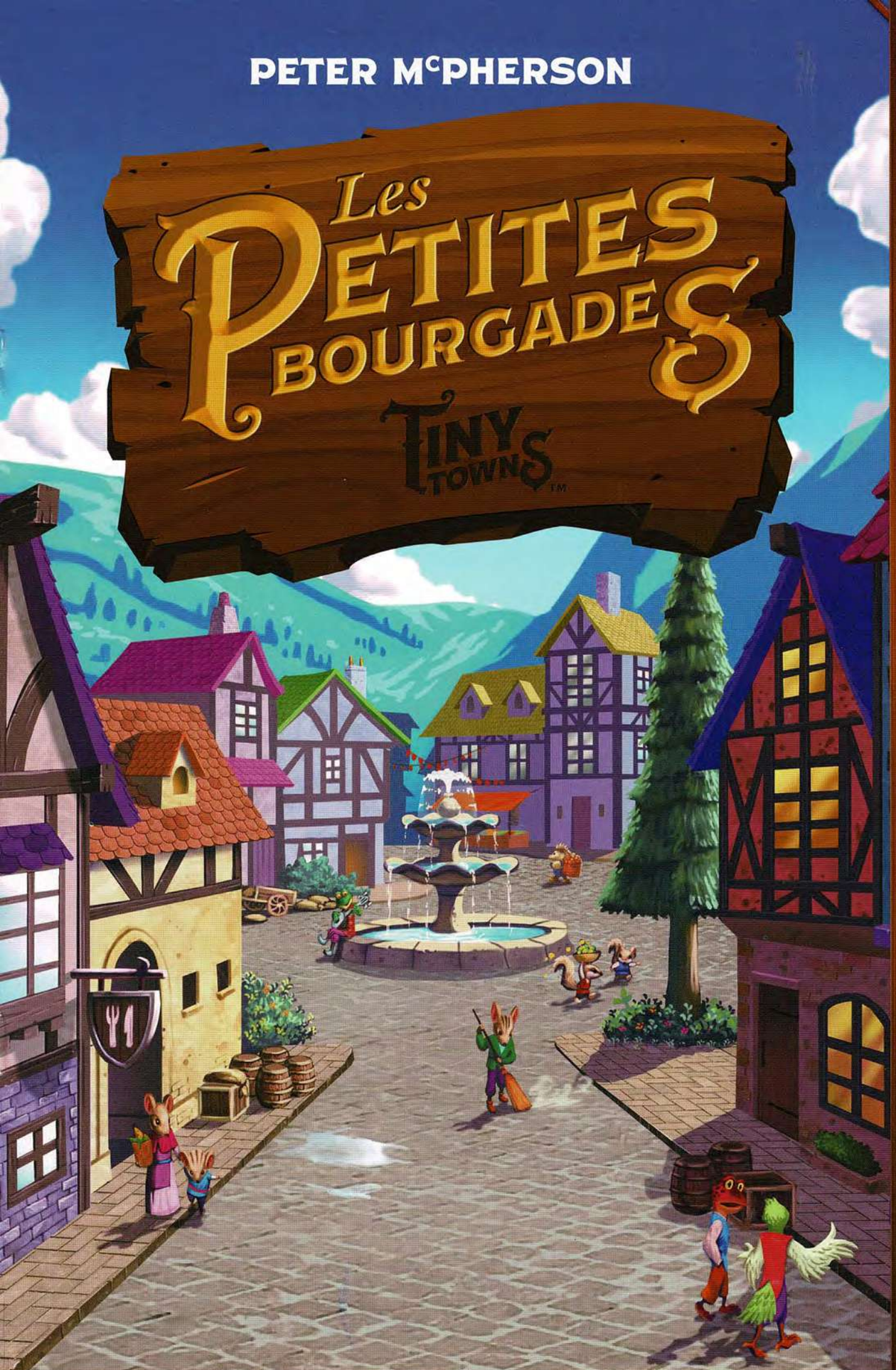


Bienvenue!

Vous êtes le maire d'une minuscule ville, perdue dans une forêt au coeur de laquelle les plus petites créatures des bois ont fondé une civilisation cachée des prédateurs. La place y est limitée et les ressources s'y font rares - vous prenez ce qu'on vous donne et ne refusez jamais un matériau pouvant servir à la construction. Planifiez judicieusement le développement de votre ville en vous assurant de ne pas l'encombrer de ressources inutiles.

Le joueur dont la petite bourgade sera la plus prospère deviendra l'hôte de ces bois.

OBJECTIF

Votre ville est représentée par une grille de 4x4 cases, sur laquelle vous placez vos cubes Ressource en respectant les plans de construction des différents bâtiments. Chacun d'eux offre une manière unique de gagner des Points de Victoire (). Lorsque plus aucun joueur ne peut placer de ressources ni construire de bâtiment, la partie s'achève et vous subissez une pénalité de -1 pour chaque case vide. Le joueur ayant le plus de l'emporte !

MATÉRIEL

- 1 livret de règles
- 6 plateaux Joueur
- 25 cartes Bâtiment
- 15 cartes Monument
- 15 cartes Ressource
- 1 bloc Score
- 126 bâtiments
- 1 marteau Maître Constructeur
- 6 monuments
- 90 cubes Ressource

UN JEU DE PETER MCPHERSON
POUR 1-6 JOUEURS DE 14 ANS ET PLUS.

MISE EN PLACE

1. Chaque joueur reçoit un plateau Joueur.

2. Laissez les cartes Ressource dans la boîte (sauf si vous jouez avec les règles Hôtel de Ville ou la variante Solo).

3. Placez la carte Maison de Campagne (ayant le symbole au verso), face visible, au centre de la table.

4. Triez les cartes Bâtiment restantes et formez des piles séparées en fonction du symbole au verso de chaque carte.

5. Mélangez séparément chaque pile (contenant 4 cartes chacune).

6. Piochez 1 carte de chaque pile et placez-les à côté de la carte Maison de Campagne, visibles de tous les joueurs.

7. Rangez les cartes Bâtiment restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées dans cette partie. Pour votre première partie, nous vous recommandons d'utiliser les cartes présentées dans l'exemple ci-contre.

8. Placez les cubes Ressource et les bâtiments (mais PAS les monuments) dans une réserve générale accessible de tous les joueurs.

Il existe 5 ressources différentes :

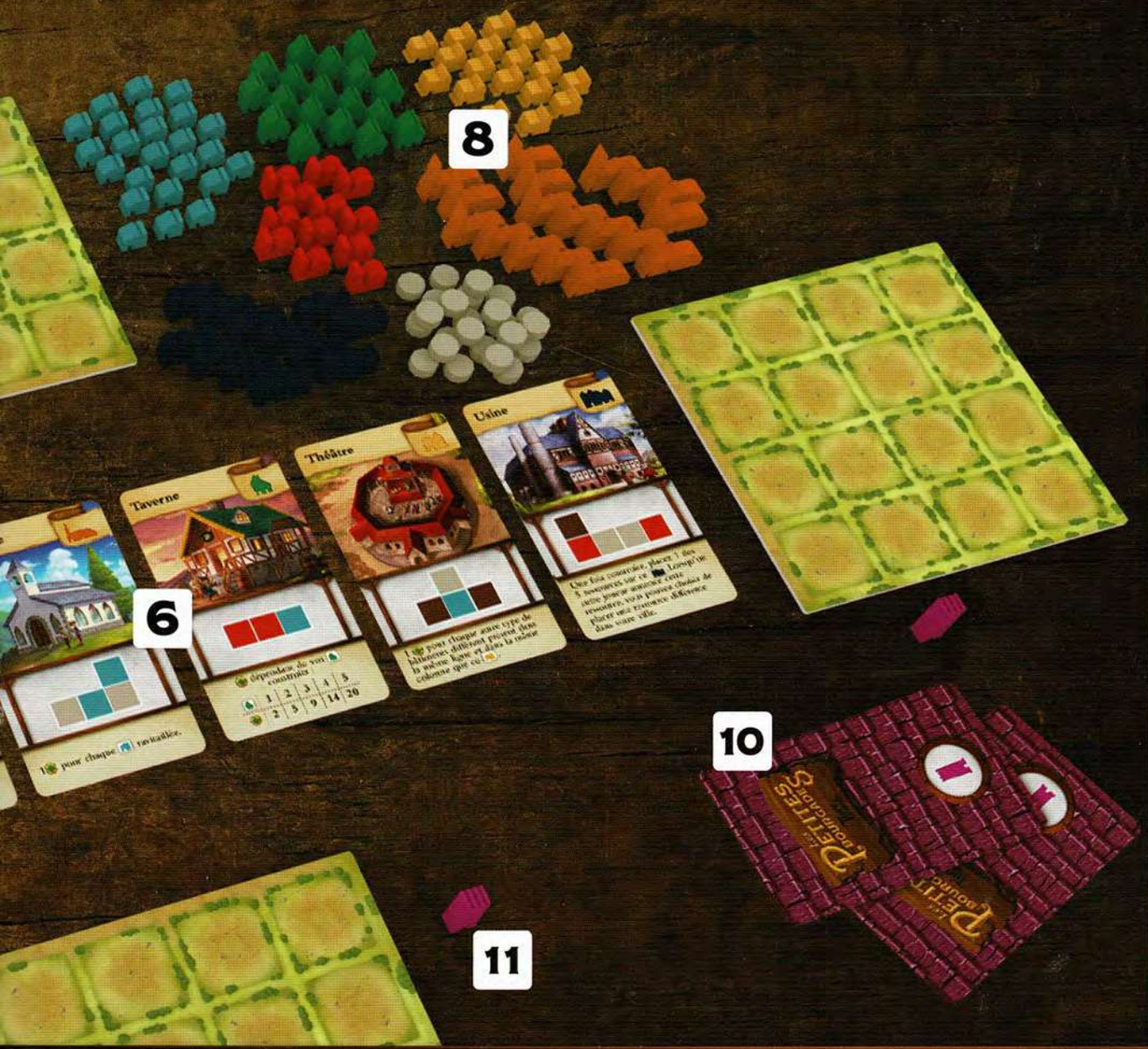
BOIS | BLÉ | BRIQUE | VERRE | PIERRE

9. Le premier joueur est le joueur ayant le plus récemment construit quelque chose (dans la vraie vie). Donnez-lui le marteau du Maître Constructeur.

10. Mélangez les cartes Monuments et distribuez-en deux, face cachée, à chaque joueur. Chaque joueur consulte secrètement les cartes Monument qu'il a reçues, en choisit une qu'il conserve et défausse l'autre. Les cartes défaussées sont rangées dans la boîte sans être consultées.

11. Chaque joueur reçoit un monument ( ) qu'il conserve à côté de sa carte Monument. Les monuments restants sont rangés dans la boîte et ne seront pas disponibles aux joueurs pour cette partie. Pour votre première partie, vous préférerez peut-être jouer sans monuments.

CARTES RECOMMANDÉES POUR VOS PREMIÈRES PARTIES.



Monuments

Un monument est un bâtiment spécial qui ne peut être construit que par le joueur ayant la carte correspondante. Les joueurs ne peuvent construire leur monument qu'une seule fois par partie. Les monuments peuvent être construits lors de n'importe quel tour comme tous les autres bâtiments (voir Règles de construction des bâtiments). Lorsqu'il construit un monument, le joueur doit lire sa carte Monument à voix haute. Il la place, face visible, devant lui et résout immédiatement ses effets. Si la carte lui octroie une capacité, celle-ci prend effet immédiatement et s'applique uniquement au propriétaire du bâtiment. Le décompte des cartes Monument s'effectue uniquement à la fin de la partie. Les monuments ne font pas partie de la réserve générale.

ANATOMIE D'UNE CARTE BÂTIMENT

A. Nom de la carte
B. Type de bâtiment
C. Illustration
D. Plan du bâtiment (Agencement des ressources)
E. Effet du bâtiment / Décompte des PVs

Aperçu

1. **Le Maître Constructeur annonce un type de ressources (bois, blé, brique, verre ou pierre).**
2. **Tous les joueurs DOIVENT prendre un cube de la ressource annoncée et le placer sur une case vide dans leur plateau Joueur. Les joueurs réalisent cette action simultanément.**

PLACEMENT DES RESSOURCES

- Une fois placée, une ressource ne peut pas être déplacée vers une autre case.
- Les ressources ne peuvent être retirées qu'en construisant un bâtiment.
- Chaque case ne peut contenir qu'1 ressource ou 1 bâtiment.
- Quand les ressources sont retirées d'un plateau Joueur, elles sont remises dans la réserve générale.

3. **Les joueurs peuvent construire n'importe quel bâtiment dont ils respectent le plan, c'est-à-dire qu'ils disposent des ressources indiquées et qu'elles sont correctement placées. Les joueurs jouent cette phase simultanément et doivent annoncer les bâtiments qu'ils construisent.**
4. **Une fois que tous les joueurs ont placé leurs ressources et construit leurs bâtiments, un nouveau tour commence. Le Maître Constructeur donne son Marteau au joueur à sa gauche**

Le nouveau Maître Constructeur doit toujours attendre que tous les joueurs soient prêts avant d'annoncer la ressource suivante. Les joueurs peuvent indiquer qu'ils réfléchissent encore en gardant leur cube Ressource en l'air jusqu'à ce qu'il soit placé.

Après avoir placé la ressource annoncée, les joueurs ont l'opportunité de construire un bâtiment, jusqu'à ce que la ressource suivante soit annoncée.

LA RÈGLE DE LA CAVE

Construire une Petite Bourgade est difficile. Si c'est une de vos premières parties, ou si vous voulez un peu de flexibilité dans votre ville, nous vous conseillons de jouer en utilisant la règle de la Cave. Tout au long de la partie, les joueurs ont la possibilité de placer jusqu'à un maximum de 2 ressources, annoncées par d'autres joueurs, à l'extérieur de leur plateau Joueur. Ces ressources ne rapportent aucun PVs ni aucune pénalité à la fin de la partie. Les joueurs doivent décider du moment le plus opportun pour profiter de cette capacité spéciale.

Règle de Construction des Bâtiments

Le plan des bâtiments peut être reflété (miroir), renversé ou pivoté tant que l'agencement des ressources reste le même. Pour construire un bâtiment :

1. Retirez les ressources requises et correctement agencées de votre plateau Joueur et placez-les dans la réserve générale.
2. Prenez le bâtiment correspondant dans la réserve générale.
3. Placez-le sur l'une des cases qui était occupée par l'une des ressources utilisées pour sa construction.

Une ressource ne peut être utilisée que pour la construction d'un unique bâtiment - c'est-à-dire que tous les bâtiments ont besoin de toutes leurs ressources.

Les bâtiments ne doivent pas obligatoirement être construits dès que toutes les ressources requises sont placées. Les joueurs peuvent attendre autant de tours qu'ils le désirent avant de construire un bâtiment.

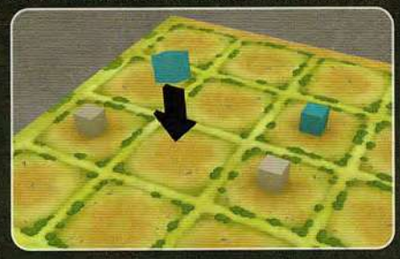
Les joueurs peuvent construire n'importe quel nombre de bâtiments lors d'un même tour.

Une fois les bâtiments placés, ils ne peuvent pas être déplacés vers une autre case.

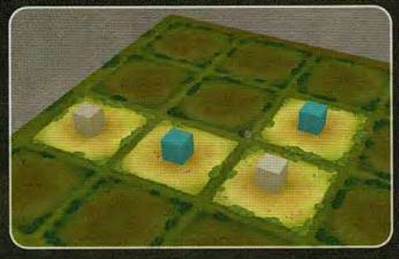
Tous les joueurs peuvent construire tous les types de bâtiments (à l'exception des monuments des autres joueurs). Les cartes Bâtiment ne sont pas remplacées lorsque le bâtiment correspondant est construit.

Les joueurs ne peuvent pas construire un bâtiment juste après l'annonce d'une ressource, sans avoir au préalable placé le cube Ressource correspondant dans leur ville.

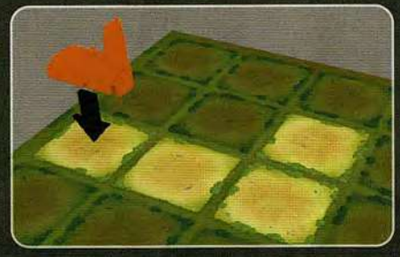
EXEMPLE DE CONSTRUCTION D'UN BÂTIMENT



Si Jean place un cube Ressource bleu (verre) sur cette case, il pourra choisir de construire une Chapelle.



BIM ! Jean est maintenant prêt à construire une Chapelle.



Jean retire les 4 ressources et place la Chapelle en bois sur n'importe quelle case qu'elles occupaient précédemment. Il choisit la case qui lui convient. Aucune ressource ou bâtiment ne peut désormais être placé sur cette case.

Cette construction est permise.

Celle-ci aussi.

Celle-ci : également.

Mais pas celle-ci, puisque la configuration des ressources ne correspond pas au plan de la Chapelle .

RAVITAILLER VOS MAISONS DE CAMPAGNE

N'oubliez pas ! Les Maisons de Campagne ( ) ne vous rapportent 3 que si elles sont ravitaillées par des bâtiments . Les joueurs peuvent construire des Maisons de Campagne avant ou après la construction des bâtiments , mais les Maisons de Campagne non ravitaillées à la fin de la partie leur rapportent 0 .

Achever Votre Ville

Quand votre ville est entièrement remplie de ressources et que vous ne pouvez plus (ou ne souhaitez plus) construire d'autres bâtiments, votre ville est achevée. Vous vous retirez de la partie et pouvez commencer à décompter vos points. (Vous ne participez plus à l'annonce des nouvelles ressources en tant que Maître Constructeur.)

Remarque : Un joueur peut continuer à annoncer et placer des ressources en tant que Maître Constructeur tant qu'il a encore des cases libres pour ces ressources dans sa ville, même s'il n'a plus la possibilité de construire d'autres bâtiments.

S'il ne reste qu'un seul joueur en jeu, celui-ci peut continuer à annoncer des ressources au titre de Maître Constructeur Unique jusqu'à ce que sa ville soit achevée.

Fin Du Jeu

Quand les villes de tous les joueurs sont achevées, la partie prend fin immédiatement. Retirez tous les cubes Ressource restants (sauf ceux des Entrepôts). Toutes les cases vides valent -1 . Les joueurs décomptent les de chaque bâtiment de leur ville et déduisent leurs pénalités afin de calculer leur score final.
Le joueur ayant le plus de à la fin du décompte remporte la partie !

En cas d'égalité, le joueur à égalité ayant eu le moins de tour en tant que Maître Constructeur est déclaré vainqueur. Si l'égalité persiste, le joueur ayant le moins de cases vides l'emporte. S'il reste des joueurs ex-aequo, celui ayant le plus de Maisons de Campagne est vainqueur. Enfin, si des joueurs sont toujours à égalité, ils se partagent une victoire bien méritée.

Régles Suppléméntaires

- Les cubes Ressource et les bâtiments sont considérés comme étant illimités. Si vous n'en avez plus, remplacez-les par des marqueurs de votre choix.
- Les Maisons de Campagne non ravitaillées à la fin de la partie restent sur le plateau du joueur bien qu'elles lui rapportent 0 . D'autres bâtiments (comme les Puits) peuvent rapporter des PVs pour des Maisons de Campagne non ravitaillées.
- 'Adjacent' désigne les bâtiments situés en haut, en bas, à gauche et à droite.
- Il est possible de finir avec un score négatif.
- Les ne rapportent aucun par eux-mêmes.

Exemple De Décompte

À la fin d'une partie sans monument, votre plateau vous rapporterait les PV suivants:

2 PUITS	1 pour chaque Maison de Campagne adjacente (ravitaillée ou non).	5
4 MAISONS DE CAMPAGNE RAVITAILLÉES	3 pour chaque Maison de Campagne ravitaillée. 1 Ferme peut ravitailler un maximum de 4 Maisons de Campagne : seules 4 Maisons de Campagne parmi les 5 construites vous rapportent des .	12
CHAPELLE	1 pour chacune des 4 Maisons de Campagne ravitaillée et 0 pour 1 Maison de Campagne non ravitaillée.	4
3 TAVERNES	9 pour avoir construit 3 Tavernes.	9
BOULANGERIE	3 pour être adjacente à une Ferme.	3
ENTREPÔT	-1 pour chaque ressource stockée.	-3
2 CASES VIDES	-1 par case.	-2
	TOTAL :	28

Règles de l'Hôtel de Ville

L'Hôtel de Ville est une règle alternative pour Tiny Towns : Les Petits Bourgades. Elle introduit les cartes Ressource qui changent la manière dont les ressources sont annoncées au cours de la partie.

Désignez un Maire : à chaque tour, ce joueur pioche une carte Ressource au hasard afin de déterminer la ressource à placer par tous les joueurs.

TOUR DE JEU

Mélangez les 15 cartes Ressource afin de former une pioche, face cachée. Placez les 5 premières dans une défausse, face cachée.

1. Le Maire commence la partie en piochant la première carte Ressource de la pioche correspondante et la place face visible sur la table. Tous les joueurs doivent placer dans leur ville la ressource indiquée par cette carte.

2. Une fois la ressource placée par tous les joueurs, le Maire met la carte Ressource dans la défausse, puis il pioche une nouvelle carte Ressource et la place, face visible, sur la table. Tous les joueurs doivent à nouveau placer dans leur ville la ressource indiquée. Le Maire défausse ensuite cette carte.

3. Au troisième tour, chaque joueur prend une ressource de son choix dans la réserve générale et la place dans sa ville. (Les joueurs réalisent cette action simultanément.)

Pour les tours suivants, répétez ce modèle : le Maire pioche successivement deux cartes Ressource, l'une après l'autre, puis chaque joueur choisit une ressource de la réserve. Lorsqu'une carte Ressource doit être piochée, mais que la pioche est vide, le Maire mélange les cartes de la défausse afin de former une nouvelle pioche et défausse immédiatement les 5 premières cartes, face cachée. Le jeu se poursuit ainsi jusqu'à ce que les conditions normales de fin de partie soient remplies.

Remarque : Dans ce jeu, les cartes Bâtiment et Monument faisant référence aux ressources annoncées par d'autres joueurs (Usine, Entrepôt, Statue d'Allégeance) s'appliquent aux tours pendant lesquels le Maire pioche une carte Ressource. L'effet permanent de la Banque s'applique à chaque troisième tour de jeu, lorsque les joueurs choisissent leur ressource (c'est-à-dire qu'un joueur ne peut pas choisir une ressource de la réserve qui est présente sur l'une de ses Banques).

Si un joueur construit le monument Forteresse de Vernonia, il ne peut plus choisir et placer de ressource lors de tout troisième tour du jeu (au cours duquel les joueurs prennent une ressource de leur choix), sauf s'il est le seul joueur encore en jeu.

Variante de Jeu en Solo

Il n'y a pas de Maître Constructeur dans la variante Jeu en Solo.

MISE EN PLACE

Lorsque vous jouez en Solo, vous devez écarter les cartes suivantes :

Salle des fêtes (), Banque (), Forteresse de Vernonia (), Tour de l'Œil Opalin () et Observatoire ().

RÉGLES POUR LE JEU EN SOLO

Mélangez les 15 cartes Ressource pour former une pioche et révélez les 3 premières cartes. Vous pouvez choisir de placer dans votre ville n'importe quelle ressource parmi celles présentées sur les 3 cartes révélées. Vous pouvez ensuite construire normalement des bâtiments. Enfin, placez la carte correspondante à la ressource choisie face cachée, en bas de la pioche, et piochez une nouvelle carte Ressource pour la remplacer.

Remarque : Dans cette variante, les cartes Bâtiment et Monument faisant référence aux ressources annoncées par d'autres joueurs (Usine, Entrepôt, Statue d'Allégeance), s'appliquent aux ressources définies par les cartes Ressource.

Comme toujours, la partie se termine lorsque votre ville est achevée (votre ville est pleine de ressources et vous ne pouvez plus, ou ne voulez plus, y construire de bâtiments).

Comparez votre score à la grille ci-dessous:

(PV)	Niveau de Compétence
38 ou plus	Maître Architecte
32-37	Urbaniste
25-31	Ingénieur
18-24	Menuisier
10-17	Apprenti Constructeur
9 ou moins	Architecte en Herbe

Clarifications Des Bâtiments

Maison de Campagne

Les Maisons de Campagne non ravitaillées restent sur votre plateau Joueur, mais ne vous rapportent aucun PV par elles-mêmes. D'autres bâtiments, comme les Puits, prennent en compte les Maisons de Campagne qu'elles soient ravitaillées ou non. Vous pouvez construire des Maisons de Campagne même si vous n'avez pas encore de .

Ferme

Les Fermes ravitaillent 4 présents sur n'importe quelles cases de votre plateau Joueur.

Grenier

Les Greniers ne peuvent ravitailler que les présents sur les 8 cases immédiatement adjacentes (en haut, en bas, à gauche, à droite ou en diagonale), pour un maximum de 8 .

Serre

Les Serres adjacentes à un groupe de bâtiments contigus (en haut, en bas, à gauche ou à droite) ravitaillent chacun de ces bâtiments . Chaque bâtiment du groupe n'est pas nécessairement adjacent à la **Serre qui le ravitaille**.

Verger

Les Vergers ravitaillent toujours pour un maximum de 6 , quelle que soit la case sur laquelle ils sont placés.

Fontaine

Les Fontaines ne peuvent pas vous rapporter plus de 2 . Le terme "adjacente" se limite aux bâtiments présents en haut, en bas, à gauche ou à droite, mais jamais en diagonale.

Meule

Les Meules ne peuvent pas vous rapporter plus de 2 , même si elles sont adjacentes à plusieurs ou .

Grange

Lorsque vous construisez une Grange, son placement n'est pas limité aux deux cases dont proviennent ses ressources et vous pouvez la placer sur n'importe quelle case vide de votre plateau Joueur.

Puits

Le terme "adjacente" se limite aux bâtiments présents en haut, en bas, à gauche ou à droite, mais jamais en diagonale. Les adjacentes, qu'elles soient ravitaillées ou non, vous rapportent 1 .

Abbaye

Les Abbayes ont besoin de quiétude et d'isolement. Si une Abbaye est adjacente (en haut, en bas, à gauche ou à droite) de n'importe quel , , , elle vous rapporte 0 .

Chapelle

Décomptez les points des **Chapelles** individuellement.
Une ville avec 3 ravitaillées et 1 non ravitaillée rapportera 3 pour chaque **Chapelle**. (**Les Chapelles** ne rapportent aucun pour les non ravitaillées.)

Cloître

Les Cloîtres qui ne sont pas placés dans un angle peuvent néanmoins vous rapporter 1 pour chaque autre **Cloître** placé dans un angle. Chaque Cloître peut vous rapporter au maximum 4 .

Temple

Les Temples ont une valeur de 0 s'ils ne sont pas adjacents à un minimum de 2 .

Hospice

Les Hospices peuvent vous rapporter un maximum de 26 . Même si vous construisez plus de 6 **Hospices**, le score total de ces Hospices est toujours de 26 .

Salle des Fêtes

Si vous êtes à égalité avec le joueur à votre droite, vos **Salles des Fêtes** vous rapportent seulement 2 . Dans une partie à deux joueurs, les **Salles des Fêtes** rapportent 3 au joueur en ayant le plus, 2 au joueur en ayant le moins ou 2 s'ils sont tous deux à égalité.

Auberge

Les Auberges situées dans une même ligne ou dans une même colonne vous rapportent 0 .

Taverne

Les Tavernes sont plus efficaces en groupe. Par exemple, 4 **Tavernes** vous rapportent un total de 14 (mais elles peuvent se trouver n'importe où dans votre ville). Toutes les **Tavernes** construites au-delà de la 5e ne vous rapporte aucun supplémentaire.

Boulangerie

Le terme "adjacente" se limite aux bâtiments présents en haut, en bas, à gauche ou à droite, mais jamais en diagonale.

Marché

Les Marchés vous rapportent des pour une ligne ou pour une colonne, mais pas pour les deux. **Les Marchés** vous rapportent toujours 1 pour eux-mêmes en plus de tout autre Marché dans la même ligne ou dans la même colonne pour un score maximum de 4 .

Tailleur

Même **les Tailleurs** qui ne sont pas présents sur l'une des 4 cases centrales ont une valeur de 1 plus 1 pour tout autre **Tailleur** présents sur l'une des 4 cases centrales. Le maximum des points rapportés par un **Tailleur** est de 5 .

Théâtre

Le score d'un **Théâtre** est l'ensemble de bâtiments différents autres que le **Théâtre**, présents dans la même ligne ou dans la même colonne que ce **Théâtre**, pour un maximum de 6 . S'il y a des bâtiments d'un même type dans la même ligne ou la même colonne que le **Théâtre**, seul 1 est gagné pour ce type lors du décompte du **Théâtre**. Un Monument compte comme un type de bâtiment unique (sauf si c'est un Château de Barrett qui compte comme 2).

Banque

Vous ne pouvez pas construire plus de 5 **Banques**, puisque vous n'auriez aucune ressource à y déposer.

Usine

Vous pouvez choisir de placer une même ressource sur deux usines même si cela ne vous offre aucun avantage.

Comptoir de Commerce

Les Comptoirs de Commerce peuvent être utilisés dans le plan de n'importe quel bâtiment futur. Lorsque vous construisez un bâtiment en utilisant le **Comptoir de Commerce** comme ressource, vous ne retirer pas le **Comptoir de Commerce** de sa case. Vous pouvez utiliser plusieurs Comptoirs de Commerce pour construire un seul bâtiment, mais vous devez utiliser au minimum une ressource autre qu'un **Comptoir de Commerce dans chacune de vos constructions.**

Entrepôt

Vous pouvez stocker jusqu'à 3 ressources dans un **Entrepôt**, en plaçant les cubes sur le bâtiment. Lorsqu'un autre joueur annonce une ressource dont vous ne voulez pas, placez cette ressource sur votre **Entrepôt**. Vous pouvez en même temps prendre une ressource de votre **Entrepôt** et la placer dans une case vide de votre ville. Vous ne pouvez jamais enlever une ressource sans avoir préalablement placé une nouvelle ressource sur votre **Entrepôt**. Ainsi, le nombre des ressources sur un **Entrepôt** ne diminuera jamais.

Clarifications Des Monuments

Guilde des Architectes

Vous pouvez choisir de renoncer à l'effet de **la Guilde des Architectes,** mais vous ne pourrez pas l'utiliser ultérieurement. Les bâtiments que vous placez peuvent être d'un même type ou de 2 types différents. Vous ne pouvez pas remplacer des bâtiments par des monuments dans la mesure où ces derniers ne sont pas dans la réserve générale.

Archives du Deuxième Âge

La position des bâtiments n'a aucune importance lors du décompte de ce monument.

Château de Barrett

Pour tous les bâtiments vous rapportant des PVs, le Château de Barrett compte pour 2 et non pas pour 1 .

Cathédrale de Caterina

Celle-ci s'applique seulement dans les cases vides de votre plateau.

Forteresse de Vernonia

Une fois ce monument construit, vous ne pouvez plus être Maître Constructeur et vous devez passer le marteau au joueur à votre gauche, sauf si vous êtes le dernier joueur encore en jeu.

Université du Bosquet

L'**Université du Bosquet** ne vous permet pas de placer un monument, puisque les monuments ne se trouvent pas dans la pile générale.

Palais de Mandras

Le terme "adjacente" se limite aux bâtiments présents en haut, en bas, à gauche ou à droite, mais jamais en diagonale.

Tour de l'Œil Opalin

Lors de la résolution de ce monument, vous ne pouvez pas choisir de monument comme type de bâtiment dans la mesure où ces derniers ne se trouvent pas dans la réserve générale.

Autel de l'Arbre des Anciens

Si c'est le 7e bâtiment (ou plus) que vous construisez, il ne vous rapporte que 8 .

Théâtre Silva

Un groupe de bâtiments contigus est uniquement composé de bâtiments adjacents les uns aux autres.

Observatoire

Vous gagnez la totalité des PVs correspondant à votre position lorsque vous achevez votre ville lors du même tour qu'un autre joueur (vous êtes à égalité avec ce joueur).

Statue d'Allégeance

Les ressources placées sur les cases contenant des ne peuvent pas être utilisées pour construire des bâtiments.

Crédits

Auteur
Peter McPherson

Responsable du Développement
Josh Wood

Chef de projet
Nicolas Bongiu

Producteur
David Lepore

Illustrations
Gong Studios

Conception Graphique
Matt Paquette

Rédaction
Andre Chautard

Version française
MeepleRules.fr

Traduction
Christina Kolloka

Mise en page
Jean Baptiste Perrin

Graphic Design
Marilena Doukaki

Relecture
Julien Dubots

©2019 Alderac Entertainment Group.

Tiny Towns et toutes les marques associées sont ™ et ® et © Alderac Entertainment Group, Inc.
2505 Anthem Village Drive Suite E-521

Henderson, NV 89052 USA

Tous droits réservés

Imprimé en Chine.

Attention : Risque d'étouffement. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Questions ?
e-mail info@luckyduckgames.com

www.luckyduckgames.com

Remerciements Spéciaux

Peter McPherson est un écrivain indépendant et un créateur de jeux vivant dans le nord de New York. 'Tiny Towns' est son tout premier jeu.

Un grand merci à Indiana Nash pour ses encouragements sans faille et pour avoir été la première à tester le jeu. Je souhaite également remercier ma famille, mon Père, ma Mère et Griff.

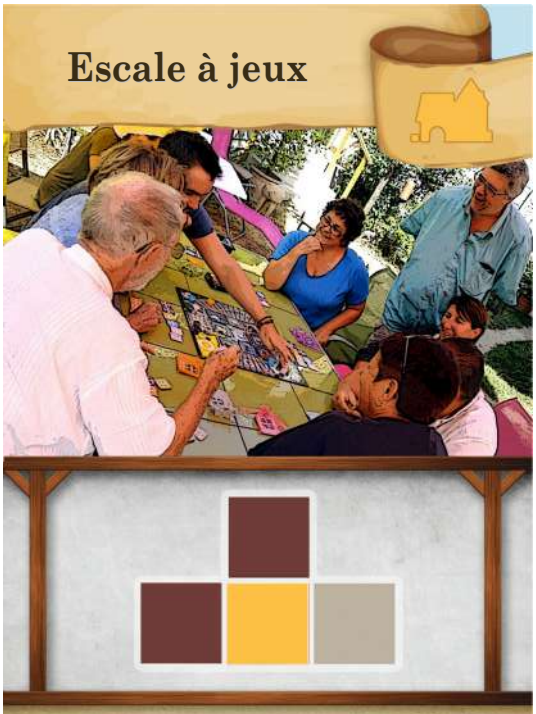
Merci à Alan Barrett pour son travail sur le premier prototype.

Merci à John Zinser pour la confiance qu'il a accordé à ce minuscule jeu, ainsi qu' à Josh Wood pour ses retours, ses idées et sa sagesse dans la conception d'un jeu.

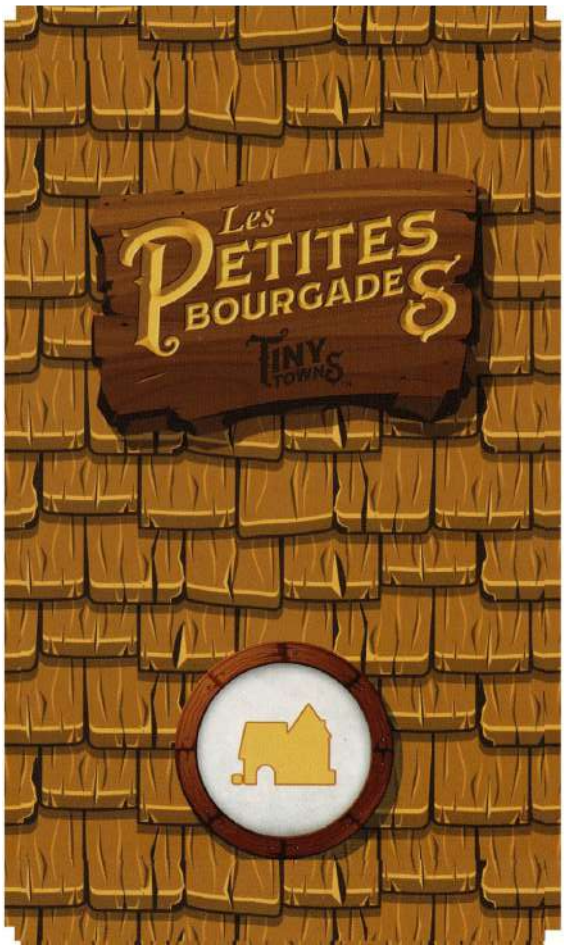
Tiny Towns est dédié à la mémoire de Bill Dawes.

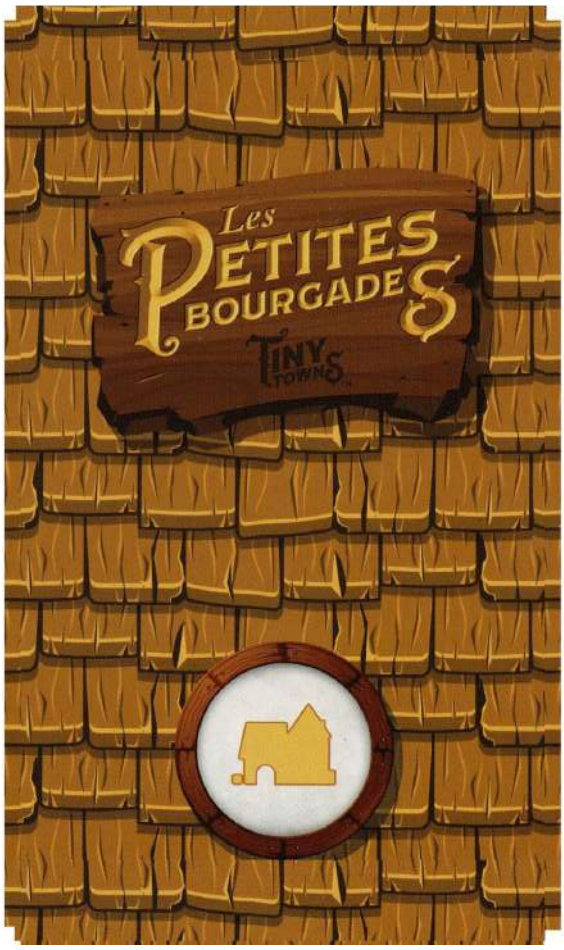
Remerciements aux testeurs du jeu: Courtney Maki, Josh Beauregard, Mark J. Minick, Jenna Townsend, Lucas Roby, Jesse Bisceglia, Adam Schuurmans, Nick Wilsey, Faith Hardin, Nick Painter, Jenny Ritz, Ben Ritz, Andrew Couperus, Danielle Schissler, Josh McCabe, Kevin Root, Jeff Warrender, Kevin Gibson, Quentin Hudspeth, Dean Howard, P.D. Magnus, Brian Neugebauer, Sam LaFleche, Kevin Piala, Jed Moody, Martin Glazer, Emily Garrick, Jon 'Ouch !'Luke et à tous les autres ayant joué et aimé ce jeu.

Escale à jeux



1 si l'Escale à jeux est construite en périphérie.
+2 pour chaque maison de campagne située dans une des 4 cases du centre ville.



Ludicaire

1. +2 si au moins 2 maisons de campagne sont sur la même ligne ou la même colonne que le .
+1 si vous avez au moins 5 maisons de campagne .