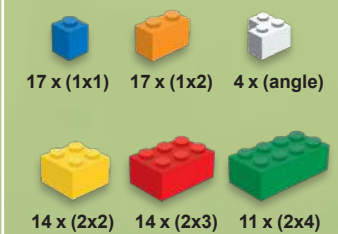
APPEL À TOUS LES ENTREPRENEURS!

Vous êtes en compétition pour construire un pâté de maison tout entier en utilisant trois cartes paysage préfabriquées: une résidence, une école et un supermarché. Le premier joueur à placer ses blocs de construction correctement sur l'ensemble des trois terrains et qui fait correspondre les bonnes cartes paysage par dessus l'emporte! Mais gare aux cartes événement – on ne sait jamais ce qui va arriver dans le milieu du bâtiment.

RÈGLES DU JEU

MATÉRIEL

77 BLOCS DE CONSTRUCTION



17 x (1x1) 17 x (1x2) 4 x (angle)

14 x (2x2) 14 x (2x3) 11 x (2x4)

12 TERRAINS À BÂTIR



12 CARTES ÉVÉNEMENT



36 CARTES PAYSAGE



12 cartes de résidence vertes | 12 cartes d'école jaunes | 12 cartes de supermarché marron

2-4

15 MIN

6-99

MISE EN PLACE

1. Distribuer trois terrains à bâtir et trois cartes paysage, une de chaque couleur à chaque joueur et les placer comme illustré.
2. Mélanger les cartes événement et les placer face cachée sur la table.
3. Étaler tous les blocs de construction dans le fond de la boîte et la laisser à portée de main de tous les joueurs. C'est la réserve.

Exemple: 4 joueurs



COMMENT JOUER

1 CHOISIR SON BLOC DE CONSTRUCTION

La construction sur les terrains se fait par tours. Chaque tour commence avec un joueur qui choisit les blocs de construction qui vont être utilisés pour construire à ce tour. Le plus jeune joueur commence.

Choisir 3 ou 4 blocs de construction différents du fond de la boîte et les placer au centre de la table. C'est la Pile Construction.

PILE CONSTRUCTION

Partie à 2 ou 4 joueurs, choisir **quatre** blocs de construction différents pour la Pile Construction.

Partie à 3 joueurs, choisir **trois** blocs de construction différents pour la Pile Construction.



Les joueurs choisissent maintenant chacun leur tour un bloc de construction de la Pile Construction pour le placer sur un de leurs terrains à bâtir. Le joueur qui a constitué la Pile Construction choisit le 1er bloc de construction. C'est ensuite au tour du deuxième joueur dans le sens horaire de choisir un bloc de construction et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient pu choisir un bloc. À deux joueurs, chaque joueur choisit deux blocs de construction. Le premier joueur choisit le 1er et le 3ème, le deuxième joueur choisit le 2ème et le 4ème.

• • •

Si vous ne pouvez (ou ne voulez) pas utiliser un des blocs disponible dans la pile, vous le renvoyez dans la réserve et espérez un meilleur choix de blocs au prochain tour.

• • •

MAINTENANT UN NOUVEAU TOUR PEUT COMMENCER. En sens horaire, le joueur suivant va constituer la nouvelle Pile Construction et va choisir le premier bloc de construction.

2 PLACER SON BLOC DE CONSTRUCTION

Les blocs de construction devraient être placés sur les terrains à bâtir de manière à correspondre aux formes découpées sur chaque carte paysage. Une fois que vous avez placé un bloc de construction sur un terrain, le bloc ne peut plus changer de position. Si vous vous apercevez qu'un ou plusieurs blocs de construction ont été placés dans une mauvaise position, vous pouvez le ou les déplacer dans une position différente au prochain tour au lieu de choisir un nouveau bloc de construction. Vous pouvez aussi renvoyer le mauvais bloc dans la réserve. Appliquez la même règle si vous découvrez qu'un de vos blocs est de la mauvaise taille.



LES CARTES

Chacune des trois cartes paysage a besoin d'un nombre différent de blocs de construction pour être terminée. Les cartes de résidence ont besoin de deux blocs de construction au minimum pour être terminées, les cartes d'école ont besoin de trois blocs au minimum et enfin les cartes de supermarché de quatre blocs au minimum. Vous pouvez arriver à terminer vos constructions avec moins de blocs si vous trouvez une manière intelligente d'utiliser les blocs d'angle blancs ou que vous construisez sur plusieurs niveaux. Mais prenez garde, votre stratégie de construction peut s'en trouver contrariée.

AIDE

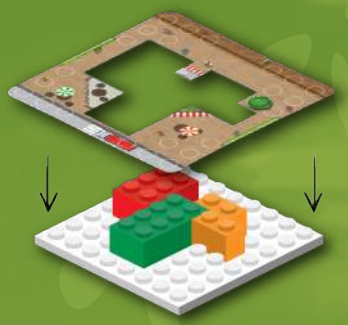
LES JOUEURS DE 8 ANS OU MOINS sont autorisés à placer leurs cartes paysage par dessus leurs terrains à la fin de chaque tour, après avoir placé un bloc de construction sur le terrain. La carte paysage doit être remise à sa place avant le début du prochain tour.

3 PLACER UNE CARTE PAYSAGE

Quand vous pensez que tous vos blocs de construction ont été correctement placés sur un terrain pour terminer une carte paysage, vous pouvez prendre la carte paysage et la placer sur le(s) bâtiment(s) pour voir si cela correspond.

Si la carte paysage s'imbrique et que toutes les formes découpées sont remplies avec des blocs de construction quand on regarde du dessus, le terrain est terminé.

Si la carte ne s'imbrique pas sur le terrain, ou si un ou plusieurs blocs de construction manquent, remettez la carte à sa place et renvoyez un bloc de construction dans la réserve comme pénalité.





CORRECT. La carte s'imbrique parfaitement sur le terrain et la forme découpée est complètement remplie.



INCORRECT. Les formes découpées sont remplies mais la carte paysage ne s'imbrique pas directement par dessus le terrain.



INCORRECT. La carte paysage s'imbrique parfaitement sur le terrain mais la forme découpée n'est pas complètement remplie.

4 CHOISIR UNE CARTE ÉVÉNEMENT

Quand vous avez terminé un terrain et que tous les autres joueurs ont placé leur bloc de construction sur un terrain, vous devez piocher une carte événement et suivre l'action décrite ci-contre. Si vous gagnez ou perdez un bloc de construction, vous devez effectuer cette action immédiatement, avant de commencer un nouveau tour. NOTE: les actions décrites sur les cartes événement ne s'appliquent qu'aux terrains qui n'ont pas encore été terminés. Les terrains terminés ne sont pas concernés.

ET LE GAGNANT EST...

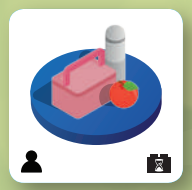
La partie est remportée par le premier joueur qui place correctement ses trois cartes paysage sur ses terrains terminés (ne pas piocher de carte événement quand vous venez de compléter votre dernier terrain). En cas d'égalité entre plusieurs joueurs qui placent leur troisième carte paysage dans le même tour, le gagnant est le premier à avoir choisi son bloc construction ce tour.

Une fois qu'on connait le gagnant, les autres joueurs continuent la partie pour déterminer le 2ème et le 3ème.

CARTES & ACTIONS



FUITE D'EAU
Renvoyez un de vos blocs de construction dans la réserve.



PAUSE DÉJEUNER
Donnez cette carte à n'importe quel joueur pour qu'il passe son prochain tour.



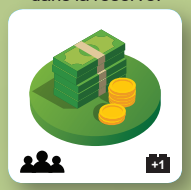
OURAGAN
Tous les joueurs renvoient un de leurs blocs de construction dans la réserve.



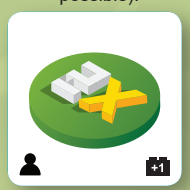
CONSTRUCTION DÉFECTUEUSE
Chaque joueur doit renvoyer un bloc de construction jaune 2x2 dans la réserve (si possible).



ÉCHANGE BLOCS DE CONSTRUCTION
Échangez un bloc de construction de votre choix avec un bloc de construction d'un autre joueur.



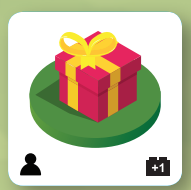
SUBVENTION SUPPLÉMENTAIRE
Chaque joueur reçoit un bloc de construction de son choix de la réserve.



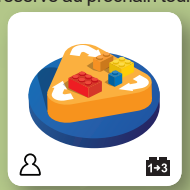
DOUBLER
Donnez cette carte à un autre joueur pour qu'il puisse choisir un bloc de construction supplémentaire de la réserve au prochain tour.



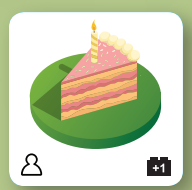
ORAGE
Donnez cette carte à un joueur qui doit renvoyer un bloc de construction dans la réserve.



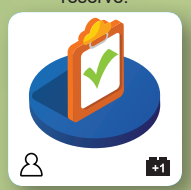
DONATION
Donnez cette carte à un joueur qui peut choisir un bloc de construction supplémentaire de la réserve.



RECYCLER
Échangez n'importe quel bloc de construction vert ou rouge contre 3 blocs plus petits de couleurs différentes. Placez les nouveaux blocs sur n'importe quel terrain disponible. Passez la carte à un autre joueur si elle ne s'applique pas à vous.



JOYEUX ANNIVERSAIRE
Offrez-vous un bloc de construction supplémentaire de la réserve et placez le sur n'importe lequel de vos terrains.



CONSTRUCTION APPROUVÉE
Choisissez un bloc de construction supplémentaire de la réserve et placez le sur n'importe quel terrain disponible.

S'applique à vous

S'applique à un autre joueur

S'applique à tous les joueurs

+1 Gagnez un bloc de construction

-1 Perdez un bloc de construction

PASSER AU NIVEAU SUPÉRIEUR...

Vous pouvez augmenter le niveau de difficulté du jeu en appliquant ces règles supplémentaires.

NIVEAU 1B

Choisissez un trio différent de cartes paysage au début de la partie. Par exemple, choisissez une carte école et deux cartes supermarché, mais pas de carte résidence pour rendre le jeu plus difficile.

Si vous venez à manquer d'une taille de bloc de construction durant la partie, vous pouvez renvoyer les blocs de construction d'un terrain terminé dans la réserve. Retournez alors le terrain côté verso pour indiquer qu'il a bien été terminé.

NIVEAU 2 – CONSTRUCTION SUR DEUX NIVEAUX

Dans cette version du jeu, vous devez construire sur deux niveaux. Un minimum d'un bloc de construction doit être placé au 2ème niveau et un cran blanc doit rester non recouvert au 1er niveau.

Quand la carte paysage est placée par dessus le terrain terminé, le cran blanc doit être visible par le côté et recouvert par un des blocs de construction du niveau 2 quand on le regarde du dessus.

Quand vous avez terminé un terrain, retirez la carte paysage, renvoyez les blocs de construction dans la réserve et retournez le terrain à bâtir côté verso. Le premier joueur à retourner ses trois terrains côté verso gagne la partie.

NIVEAU 2B – CONSTRUCTION SUR DEUX NIVEAUX (AVANCÉ)

Dans cette version du jeu, vous devez construire sur deux niveaux. Un minimum d'un bloc de construction doit être placé au 2ème niveau alors qu'un cran blanc doit rester non recouvert au 1er niveau d'une résidence, deux crans blancs doivent rester non recouverts au 1er niveau d'une école et trois crans blancs pour un supermarché.

Quand la carte paysage est placée par dessus le terrain terminé, le ou les crans blancs doivent être visibles par le côté et recouverts par un des blocs de construction du niveau 2 quand on les regarde du dessus.

Les crans blancs sur les écoles et les supermarchés n'ont pas à être visible du même angle. Un cran peut être visible d'un côté, et un ou deux autres crans visibles d'un autre côté. Tant qu'aucun cran n'est visible quand on regarde du dessus, le terrain est considéré comme terminé.

NIVEAU 2



NIVEAU 2B



CRÉDITS

CRÉATION: Jacob Berg est un créateur de jeu, conteur et consultant marketing Danois. Jacob vit à Copenhague, Danemark, avec ses deux fils, qui sont les testeurs de jeu et critiques habituels des idées de jeu de Jacob. **CITY BLOX** reste un de leurs jeux préféré.

DESIGN: Carla Naude

PAO: Rikke Brokop **TRADUCTION:** Ludovic Thomaré