



# NEOVILLE™



PHIL WALKER-HARDING  
INGENIOUS STUDIOS



## MATÉRIEL DE JEU

- 78 tuiles dont 4 tuiles Équité (numérotées au dos de 1 à 4) - 1 tuile étant divisée en 4 cases Terrain.
- 28 gratte-ciel (7 Terre, 7 Forêt, 7 Pierre, 7 Cascade)
- 36 services publics (12 Écomobiles, 12 Moulins, 12 Biodômes)



Avez-vous déjà pensé à vivre dans une ville entourée d'une architecture naturelle ?

Bienvenue dans le projet Neoville. Devenez un visionnaire de l'architecture et construisez votre propre ville ! Allez-vous choisir la fluidité de l'eau pour bâtir des gratte-ciel avec des cascades ou suivre la rigidité de la pierre ?

Peut-être utiliserez-vous la forêt pour construire les cabanes de vos rêves dans les arbres ou de la terre battue avec son argile rouge vibrante.

***Votre objectif est clair : développez la ville la plus accueillante et la plus harmonieuse avec la nature pour remporter la compétition !***

## BUT DU JEU

Positionnez les tuiles de manière stratégique pour construire des gratte-ciel et des services publics dans votre ville de 4x4 tuiles et remporter un maximum de points Harmonie.

Les gratte-ciel rapportent des points Harmonie en fonction de leur valeur et de la taille de leur quartier.

Les services publics rapportent des points Harmonie lorsque leur position dans la ville répond à leurs propres critères. En revanche, les gratte-ciel et les services publics qui ne répondent pas à leurs critères comptent comme des points négatifs en fin de partie.



## MISE EN PLACE

- 1** Placez les gratte-ciel au centre de la table en les triant par type (Terre, Forêt, Pierre, Cascade) :
  - À 2 joueurs, n'utilisez pas les gratte-ciel de valeur 5 et 7.
  - À 3 joueurs, n'utilisez pas les gratte-ciel de valeur 7.
- 2** Choisissez 2 types de services parmi les 3 proposés (Écomobile, Moulin, ou Biodôme) :
  - À 2 joueurs, prenez au hasard 5 services de chaque type choisi.
  - À 3 joueurs, prenez au hasard 6 services de chaque type choisi.
  - À 4 joueurs, prenez au hasard 7 services de chaque type choisi.Puis placez-les à côté des gratte-ciel.  
Ainsi, les gratte-ciel et les services forment un stock commun à tous les joueurs.  
Laissez les gratte-ciel et les services non utilisés dans la boîte du jeu.
- 3** Séparez les 4 tuiles Équité des 74 tuiles. Les tuiles Équité aident à niveler les avantages entre les joueurs en fonction de leur ordre de tour. Le dernier joueur du tour aura toujours une meilleure tuile Équité que le premier joueur.
- 4** Mélangez toutes les tuiles et formez une pile face cachée à côté des gratte-ciel et des services. Retournez les 4 premières tuiles de la pile pour former une rangée, face visible.
- 5** Le joueur qui a récemment passé du temps dans la nature devient le premier joueur. Il prend la tuile Équité # 1. Les tuiles Équité restantes sont distribuées dans l'ordre numérique aux autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre. Toutes les tuiles Équité non utilisées sont remises dans la boîte de jeu.
- 6** Distribuez 2 tuiles à chaque joueur. Tous les joueurs doivent avoir une main de départ de 3 tuiles.

**C'EST PARTI POUR  
UNE CONSTRUCTION  
HARMONIEUSE !**



## DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en 16 tours de jeu.  
À votre tour de jeu, réalisez les actions suivantes dans l'ordre :

- 1. AJOUTEZ UNE TUILE À VOTRE VILLE**
- 2. PRENEZ UN GRATTE-CIEL OU UN SERVICE, ET PLACEZ-LE SUR LA NOUVELLE TUILE (FACULTATIF)**
- 3. PIOCHEZ UNE TUILE**

## 1 AJOUTEZ UNE TUILE À VOTRE VILLE.

Choisissez une tuile de votre main et ajoutez-la à votre ville face visible en créant des **quartiers**. Un **quartier** est un ensemble de cases Terrain identiques connectées orthogonalement qui peuvent s'étendre sur plusieurs tuiles.

### RÈGLES DE POSE :

- Connectez votre nouvelle tuile à l'une de vos autres tuiles par au moins un côté.  
Les tuiles ne peuvent pas être décalées, le ou les côtés qui touchent des tuiles déjà présentes de la ville doivent chacun être en contact avec 2 cases Terrain d'une même tuile.
- Les tuiles n'ont pas besoin d'avoir des cases Terrain qui correspondent entre elles pour pouvoir être connectées.
- Vous pouvez faire pivoter une tuile dans n'importe quel sens avant de la placer. **Une fois placée, chaque tuile ne peut plus être déplacée ni pivotée jusqu'à la fin de la partie.** Vous ne pouvez pas changer l'orientation de votre ville pendant le jeu.
- Votre ville ne peut pas dépasser 4 tuiles en longueur et 4 tuiles en largeur. À la fin du jeu, vous devez avoir devant vous un carré de 4x4 tuiles.
- Vous ne pouvez pas connecter 2 quartiers de même terrain si les 2 quartiers ont déjà un gratte-ciel.

*Exception: la tuile peut être placée reliant 2 quartiers avec des gratte-ciel uniquement si aucune autre option n'est possible.*

## 2 PRENEZ UN GRATTE-CIEL OU UN SERVICE, ET PLACEZ-LE SUR LA NOUVELLE TUILE. (FACULTATIF)

Après avoir joué votre tuile, vous pouvez choisir d'y ajouter un gratte-ciel ou un service en suivant les règles de placement appropriées.

### UN GRATTE-CIEL

- Le gratte-ciel choisi doit correspondre au type de terrain sur lequel il est placé.

De la terre pour le gratte-ciel Terre  
De l'herbe pour le gratte-ciel Forêt  
De la roche pour le gratte-ciel Pierre  
De l'eau pour le gratte-ciel Cascade

- Il peut être placé sur n'importe quelle case Terrain d'un quartier qui ne possède pas encore de gratte-ciel.
- Il ne peut pas être placé sur une case de terrain avec un parc (icône Arbre) ou avec une installation sportive (icône Athlète).

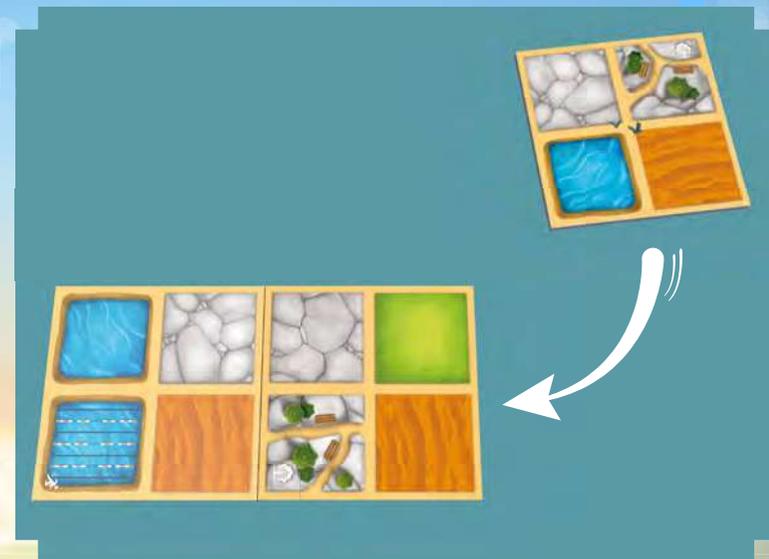
### UN SERVICE

- Il peut être placé dans un quartier qui contient déjà un gratte-ciel ou un service.
- Il ne peut pas être placé sur une case de terrain avec un parc (icône Arbre) ou avec une installation sportive (icône Athlète).

## 3 PIOCHEZ UNE TUILE

Prenez une tuile parmi les 4 tuiles faces visibles disponibles ou la première tuile face cachée de la pile.

Une tuile Équité peut être jouée à tout moment comme n'importe quelle autre tuile.



Si une tuile face visible a été choisie, remplacez-la par la première tuile de la pile. C'est maintenant au tour du joueur suivant. Le jeu continue ainsi jusqu'à la fin de partie.

## COMMENT GAGNER DES POINTS HARMONIE ?



### LES GRATTE-CIEL

Chaque gratte-ciel a sa valeur en points Harmonie indiquée en haut (4, 5, 6, 7, 8, 10 et 12 points Harmonie).



Le gratte-ciel Cascade #8 se situe bien dans un quartier d'au moins 8 cases Eau. Il rapporte 8 points Harmonie à votre ville.



Le gratte-ciel Terre #5 se situe dans un quartier de 4 cases Terre. Il vous manque 1 case Terre pour gagner les 5 points Harmonie.



Le gratte-ciel Pierre #4 se situe sur un quartier de 2 cases Pierre. Il fait perdre 4 points Harmonie à votre ville.

Déterminez la taille du quartier dans lequel se trouve le gratte-ciel en comptant toutes les cases Terrain du même type et orthogonalement connectées à la case Terrain du gratte-ciel.

Si cette valeur est égale ou supérieure à la valeur indiquée sur le gratte-ciel, alors il s'agit de points Harmonie positifs. Si cette valeur est inférieure à la valeur indiquée sur le gratte-ciel, alors il s'agit de points Harmonie négatifs.

Dans le cas peu probable où un district aurait plus d'un gratte-ciel, le joueur peut alors choisir quel gratte-ciel lui rapportera des points. Tous les gratte-ciel restants valent 0 point Harmonie.

Par exemple, un gratte-ciel Cascade d'une valeur 4 doit se trouver dans un quartier avec au moins 4 cases Eau attenantes, à la fin de la partie pour ajouter 4 points Harmonie.



### LES ECOMOBILES

Les Écomobiles ont des valeurs de 5 ou 8 points.

Les Écomobiles patrouillent le long de la ligne et de la colonne de la case Terrain où elles se situent. L'évaluation des Écomobiles est réalisée en fonction des critères listés sur l'Écomobile (cela peut être les parcs, les installations sportives, les gratte-ciel ou les services).

S'il y a un nombre de critères égal ou supérieur au nombre requis, ajoutez à votre ville les points Harmonie de l'Écomobile.

S'il y a moins que le nombre requis de critères, retirez à votre ville les points Harmonie de l'Écomobile.



- Ignorez tous les critères non nécessaires à l'évaluation des Écomobiles.
- Plusieurs Écomobiles peuvent se trouver sur la même ligne ou la même colonne.
- Un même critère peut être utilisé pour plusieurs Écomobiles.

Cette Écomobile ajoutera 8 points Harmonie car elle est située à l'intersection d'une ligne et d'une colonne comptant un ensemble 4 parcs, selon le critère qu'elle requiert.



## LES MOULINS

**Les Moulins ont des valeurs de 4, 5 ou 6 points Harmonie.**

Les Moulins doivent être placés sur **l'une des TUILES** comme indiqué par le diagramme sur le Moulin.

Si le Moulin est situé sur la bonne tuile, il comptera en points Harmonie positifs.

Si le Moulin n'est pas situé sur la bonne tuile, il comptera en points Harmonie négatifs.

Plusieurs Moulins peuvent répondre à ces critères sur le même groupe de tuiles.



*Ce Moulin est correctement placé dans la colonne de tuiles située à l'extrémité gauche de la ville. Il rapporte 4 points Harmonie.*



## LES BIODÔMES

**Les Biodômes ont des valeurs de 5, 6 ou 8 points Harmonie.**

**1 seul Biodôme peut être comptabilisé par quartier : Tous les Biodômes supplémentaires comptent en points Harmonie négatifs.**

Les Biodômes placés dans n'importe quel type de quartier ayant la même forme et la même taille que le schéma indiqué sur le Biodôme ajoutent des points Harmonie positifs. Le schéma de ce quartier peut être orienté dans n'importe quel sens.

Tout biodôme situé dans un quartier qui ne correspond pas aux critères exacts, compte en points Harmonie négatifs.



*Ce biodôme ajoute 5 points Harmonie car il est placé dans un quartier composé de 3 cases Eau en forme de L.*



## PARCS (ICÔNE ARBRE)

Le joueur avec le plus de parcs dans sa ville recevra 5 points Harmonie en bonus. Si plusieurs joueurs sont à égalité, chacun de ces joueurs reçoit ce bonus de 5 points Harmonie.



## INSTALLATIONS SPORTIVES (ICÔNE ATHLÈTE)

Le joueur avec le plus d'installations sportives dans sa ville recevra 5 points Harmonie en bonus. Si plusieurs joueurs sont à égalité, chacun de ces joueurs reçoit ce bonus de 5 points Harmonie.



## FIN DU JEU

**La partie se termine une fois que tous les joueurs ont construit leur ville de 4x4 tuiles.**

Chaque joueur évalue ensuite l'harmonie environnementale de sa ville en ajoutant ou en retirant la valeur de chaque gratte-ciel et en ajoutant ou en retirant chaque valeur de service public.

Le joueur avec le plus de parcs dans sa ville ajoute 5 points Harmonie à sont total. Le joueur avec le plus d'installations sportives ajoute 5 points Harmonie à sont total.

Le joueur avec la ville la plus harmonieuse remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de gratte-ciel et de services publics est le gagnant. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.



**Ce joueur finit la partie avec un total de 38 points Harmonie.**



## ECOMOBILES



Ajoutez 8 points Harmonie si l'Écomobile se situe à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de terrains qui, ensemble, incluent au moins 4 parcs.



Ajoutez 8 points Harmonie si l'Écomobile se situe à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de terrains qui, ensemble, incluent au moins 4 installations sportives.



Ajoutez 5 points Harmonie si l'Écomobile se situe à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de terrains qui, ensemble, incluent au moins 4 parcs et/ou installations sportives.



Ajoutez 5 points Harmonie si l'Écomobile se situe sur à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de terrains qui, ensemble, incluent au moins 3 gratte-ciel.



Ajoutez 8 points Harmonie si l'Écomobile se situe sur à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de terrains qui, ensemble, incluent au moins 4 gratte-ciel.



Ajoutez 8 points Harmonie si l'Écomobile se situe à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de terrains qui ensemble incluent au moins 3 services publics. Cette Écomobile n'est pas comptabilisée dans son propre décompte.



## MOULINS



Ajoutez 4 points Harmonie si le Moulin se situe dans la colonne de tuiles la plus à gauche de votre ville.



Ajoutez 4 points Harmonie si le Moulin se situe dans la colonne de tuiles la plus à gauche de votre ville.



Ajoutez 4 points Harmonie si le Moulin se situe dans la ligne de tuiles la plus en haut de votre ville.



Ajoutez 4 points Harmonie si le Moulin se situe dans la ligne de tuiles la plus en bas de votre ville.



Ajoutez 5 points Harmonie si le Moulin se situe dans l'une des 4 tuiles d'angle de votre ville.



Ajoutez 6 points Harmonie si le Moulin se situe dans l'une des 4 tuiles centrales de votre ville.

