

ZACH HOEKSTRA 

 JASON GAMBER

GRACHTENPAND



AMSTERDAM CANAL HOUSES



AMSTERDAM
BOARD
GAME
DESIGN

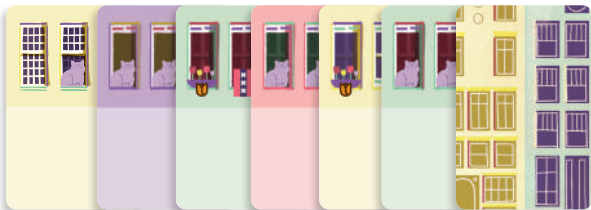


WULFHORN
games

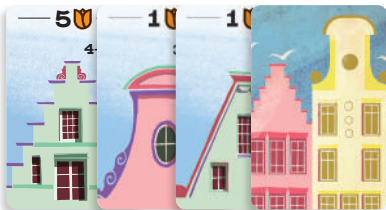
CARTES UTILISÉES DANS LE JEU



30 cartes Magasin



52 cartes Fenêtre



27 cartes Toit



1 carte Bonus

MISE EN PLACE

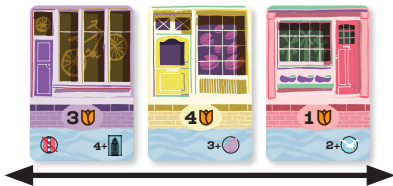
- 1) Préparez des paquets mélangés pour chaque type de cartes (Magasin, Fenêtre, Toit).
- 2) Chaque joueur pioche 1 Magasin qu'il place ensuite dans sa propre rue.
- 3) Chaque joueur pioche une carte Magasin, Fenêtre et Toit pour former sa main de départ.



Mise en place pour
une partie à 3 joueurs

CONSTRUIRE VOTRE RUE

Votre rue commence avec un magasin. Les nouveaux magasins sont construits à gauche ou à droite des magasins existants. Les magasins rapportent des 🍷 si leur bâtiment (les cartes au-dessus du magasin) remplit les conditions du magasin.



Les cartes Fenêtre sont construites au-dessus des magasins ou d'autres cartes Fenêtre (placez la partie basse de la carte sous l'autre carte). Les cartes Fenêtre ont des caractéristiques qui vont permettre aux toits et aux magasins de rapporter des points.



Chats



Drapeaux



Oiseaux



Pots de Fleurs



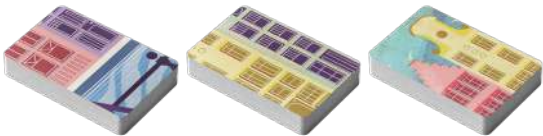
Les toits rapportent des points 🍷 si le bâtiment construit en dessous remplit les conditions du toit.



COMMENT JOUER

À chaque tour, les joueurs **PIOCHENT** en même temps, **CONSTRUISENT** puis **PASSENT**.

1. PIOCHER : piochez une carte Magasin, Fenêtre ou Toit (de votre choix).



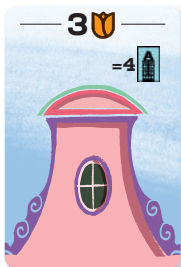
2. CONSTRUIRE : choisissez une des quatre cartes de votre main à ajouter à votre rue (ou jetez-la dans le canal).



LE CANAL : au lieu de construire une carte, vous pouvez placer une carte face cachée sous votre rue. Elle est éliminée du jeu.

3. PASSER : passez les trois cartes que vous avez encore en main au joueur à votre gauche et recevez une nouvelle main de trois cartes provenant du joueur à votre droite.

TOIT



FENÊTRE



MAGASIN



Exemple d'une rue du canal

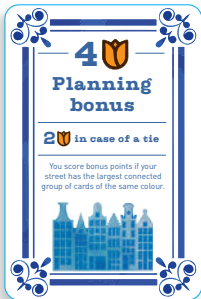
FIN DE LA PARTIE

Continuez à jouer, jusqu'à ce qu'un joueur ait 4 cartes Toit construites dans sa rue. Il doit l'annoncer en disant « Heel Mooi! » (Cela signifie « Joli ! » en néerlandais.)

Vérifiez que tout le monde a joué le même nombre de tours (*comptez les cartes dans leur rue plus les cartes dans leur canal*).

Attribuez le bonus de planification (reportez-vous à la section Décompte des points) et demandez à chaque joueur de compter tous les 🌷 que sa rue a rapporté.

Le joueur qui a le plus de 🌷 a la plus jolie rue et il remporte donc la partie !



carte Bonus

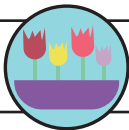
DÉCOMPTE DES POINTS DE VOTRE RUE

Les magasins et les Toits rapportent des 🌻 si leur bâtiment (les cartes au-dessus et en dessous d'eux) remplissent leurs conditions.

Sur l'exemple de la page suivante, le bâtiment du milieu a une hauteur de 4 et a à la fois 1 chat et 2 oiseaux au moins, par conséquent son magasin et son toit rapportent tous les deux des 🌻 ($3+2 = 5$ 🌻).

Le bâtiment à gauche n'a pas au moins 3 drapeaux, il rapporte donc 0 🌻

Vous marquez 1 🌻 bonus pour chaque pot de fleurs 🌻 visible.

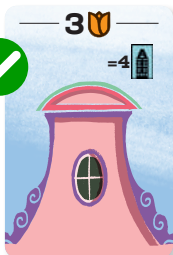


BONUS DE PLANIFICATION

Vous marquez 4 🌻 bonus si votre rue a le plus grand groupe de cartes connectées de la même couleur.

Si vous êtes à égalité pour le plus grand groupe avec un autre joueur, vous recevez tous les deux 2 🌻 bonus.

Sur l'exemple de la page suivante, le plus grand groupe connecté correspond aux 3 cartes roses.





Marquez 🌱 si ce bâtiment a au moins ce nombre de chats / oiseaux / drapeaux / pots de fleurs sur lui.



Marquez 🌱 si ce bâtiment n'a pas de chats / oiseaux / drapeaux / pots de fleurs sur lui.



Marquez 🌱 si ce bâtiment est plus grand (a plus de cartes) que le bâtiment à sa gauche ou à sa droite (*les espaces sans cartes sont d'une hauteur de 0*).



Marquez 🌱 si ce bâtiment est plus petit (a moins de cartes) que le bâtiment à sa gauche ou à sa droite (*les espaces sans cartes sont d'une hauteur de 0*).



Marquez 🌱 si ce bâtiment est plus grand ou plus petit (*a plus ou moins de cartes*) que les bâtiments sur ces deux côtés.



Marquez 🌱 si la hauteur de ce bâtiment remplit la condition (*4 cartes ou plus, exactement 3 cartes, etc.*).

QUESTIONS FRÉQUEMMENT POSÉES

Puis-je jouer un toit même s'il ne rapporte pas de 🌻 ?

Oui ! Vous pouvez le faire pour mettre fin à la partie plus rapidement.

Que se passe-t-il si je n'ai pas terminé un bâtiment à la fin de la partie ?

Le magasin peut toujours rapporter des 🌻, et vous pouvez toujours marquer les 🌻 des pots de fleurs.

Puis-je construire un toit et ensuite construire les fenêtres et le magasin plus tard ?

Non, vous devez construire le bâtiment de bas en haut. Sinon, il s'écroulera !

Y a-t-il une hauteur limite ?

Non, la municipalité n'a pas encore passé de loi pour limiter la hauteur.

Vous pouvez aller aussi haut que vous le souhaitez.

Que se passe-t-il si nous jetons tous les toits dans le canal ?

Cela n'arrivera presque jamais, mais si le paquet de Toits est épuisé, terminez la partie et faites le décompte des points comme d'habitude.



CRÉDITS

Auteur : Zach Hoekstra

Illustrations : Jason Gamber

Conception graphique : Ruud Nederpelt