

GRINIVIL

Welcome to

RÈGLES DU JEU



v09b_FRAv04



GRINIVIL TIMES

1^{er} novembre, 2023 -

- Journal de Grinivil - Edition spéciale -

- N° 01, Prix : 1€



ANNONCE IMPORTANTE

Le maire de Grinivil, Rudy Pricinsky, appelle tous les promoteurs compétents à contribuer au développement de notre petite ville. La municipalité mettra en place des conditions optimales pour les affaires, mais attend des promoteurs une approche respectueuse de l'environnement et axée sur le bien-être de la communauté. Nous voulons que notre ville devienne attrayante pour de nouveaux résidents, dont plusieurs ont déjà exprimé leurs besoins et attentes. Des nouvelles parcelles magnifiques sont disponibles à la vente et au développement, que ce soit dans le centre élargi de la ville ou dans une zone tranquille en périphérie avec de nombreux espaces verts.

Notre municipalité voit également l'opportunité de participer à l'expansion des infrastructures routières de la ville. Pour équilibrer le développement urbain, nous avons préparé plusieurs projets de développement d'espaces verts et de plantation d'arbres pour les entrepreneurs soucieux de l'environnement. Notre ville récompensera les meilleurs promoteurs non seulement financièrement, mais aussi en les inscrivant dans l'histoire de la ville et dans le cœur de ses Habitants. Ne manquez pas cette opportunité unique.

Début de la construction d'un centre de retraite

Nous sommes convaincus que nos habitants souhaitent profiter pleinement de leur vie à Grinivil. C'est pourquoi nous sommes ravis d'annoncer le début de la construction d'un centre pour nos citoyens seniors, grâce à l'engagement et au dynamisme de plusieurs promoteurs passionnés. Une fois achevé, ce centre moderne deviendra un lieu dynamique où nos aînés pourront participer à des activités enrichissantes, saisir de nouvelles opportunités et savourer pleinement chaque instant. Ils méritent ce repos bien gagné, car même si leur âge figure sur leur certificat de naissance, leur énergie et leur vitalité témoignent d'un esprit toujours jeune...



Construction d'un nouvel arrêt de bus

Le nouvel arrêt de bus tant attendu derrière l'église est enfin terminé ! Il permet désormais à de nombreux habitants d'accéder plus facilement à plusieurs lieux importants de notre ville. Par ailleurs, des projets sont déjà en cours pour ajouter d'autres arrêts, afin de mieux desservir les zones périphériques.

APERÇU DU JEU



Les promoteurs... ou plutôt les Joueurs, coopèrent et s'affrontent pour bâtir une ville moderne tout en répondant aux besoins de ses Habitants.

Plongez dans l'univers dynamique de Grinivil. Explorez et développez votre quartier, achetez des terrains stratégiques, vendez-les et restez à l'écoute des Habitants. Construisez les infrastructures nécessaires, négociez pour obtenir des ressources au meilleur prix et édifiez les Bâtiments modernes et écologiques demandés par la communauté. Certains besoins des Habitants seront clairement exprimés, tandis que d'autres resteront cachés, ajoutant un élément inconnu à vos choix stratégiques. Planifiez vos Actions avec soin, collaborez avec d'autres promoteurs, guidez-les subtilement pour maximiser vos avantages. Mieux encore, laissez libre cours à votre vision et façonnez Grinivil en une ville modèle, moderne et respectueuse de l'environnement.



Le cœur du jeu est la Boucle d'Actions Temporelles (BAT), où les Joueurs exécutent leurs Actions. Elle tourne autour du Marché de ressources. Les emplacements d'Actions diffèrent à chaque partie, offrant ainsi une rejouabilité infinie et diverses stratégies gagnantes. Par la suite, de nouvelles Tuiles pourront être proposées pour augmenter encore la rejouabilité.

Le jeu se déroule à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son tour, le Joueur choisit une Action sur la BAT, déplace son Pion sur la Tuile d'Action correspondante et exécute l'Action choisie. À quelques exceptions près, le Joueur peut sélectionner n'importe quelle Tuile, libre ou occupée par un Pion adverse, voire même rester sur le même emplacement. Chaque Action a un coût en temps, déterminé par son type ainsi que par son intensité ou son étendue. Le coût en temps est représenté par le Pion qui avance sur la BAT d'un certain nombre de Tuiles d'Action lors du choix de l'Action (déplacement temporel). Il est également possible de « gagner du temps », c'est-à-dire d'effectuer une Action « plus rapidement » en payant une certaine somme d'argent par Unité de Temps économisée.

Lorsqu'un Joueur a effectué un tour complet de la BAT (en franchissant la dernière Tuile d'Action), il doit s'acquitter de taxes et payer les salaires des Ouvriers qu'il a affectés à la construction des Bâtiments. De plus, lors de chaque fin de boucle d'un Joueur, le Marché est réapprovisionné en nouvelles marchandises. Ce système permet à chacun de définir son propre rythme et supprime l'avantage du premier Joueur.

Les chemins vers la victoire sont multiples. Suivez ce qui vous tient à cœur : construire des logements, étendre Routes et infrastructures, répondre aux besoins des Habitants, devenir propriétaire ou planter des Arbres et préserver la verdure de la ville. Chaque stratégie peut conduire à la victoire pour autant que l'on demeure attentif aux choix de ses adversaires.

Tout au long du jeu, vous accumulez de l'argent et des points de victoire. L'argent est indispensable pour progresser, tandis que les points de victoire tracent la route vers le triomphe ultime. Trouver l'équilibre parfait entre ces deux éléments est un défi en soi, mais c'est la clé du succès.

Une conclusion prévisible avec un vainqueur évident ? Absolument pas ! Une ultime manche décisive vous fera réfléchir à deux fois avant de précipiter la fin du jeu. Elle récompensera ceux qui se sont bien préparés et n'ont pas succombé à la tentation du coup de bluff.

Alors, êtes-vous prêt à relever le défi de votre vie ?



Comment découvrir le jeu et devenir le meilleur promoteur de Grinivil...

1. Regardez quelques tutoriels vidéo sur YouTube.



2. Lisez ces règles, et si vous n'avez pas vu les vidéos explicatives, relisez-les encore une fois.



3. Gardez à portée de main la dernière page « Tour du Joueur » ainsi que les pages précédentes « Vue d'ensemble des Tuiles d'Action ».

4. Si c'est votre première partie ou si vous jouez avec des débutants, jouez au maximum à 4 Joueurs, utilisez la configuration de la BAT pour débutants (p. 7) et gardez les points suivants à l'esprit :

- > Vous n'avez pas à tout construire lors de vos premiers tours, effectuez autant d'Actions que possible sur la BAT.
- > N'ayez pas peur de lancer une enchère. Si vous ne la remportez pas, vous recevez une compensation
- > Ne sous-estimez pas l'Action de vendre des ressources, surtout lorsqu'elles sont rares. Vous pouvez en tirer un profit intéressant.
- > Ne laissez pas vos adversaires planter trop d'Arbres d'un coup, essayez plutôt de le faire vous-même :-)
- > Posséder des terrains et construire des Routes peut être très rentable.

COMPOSANTS DU JEU

La liste des composants peut varier selon la version du jeu...

COMPOSANTS DE BASE

17 TUILES TERRAIN GRAND FORMAT
12 PETITS ENTREPÔTS
94 CUBES DE RESSOURCES (43+28+23)
29 CARTES HABITANTS
1 SAC POUR LES RESSOURCES

COMPOSANTS POUR LES JOUEURS

15 PIONS JOUEUR
25 MARQUEURS DE PROPRIÉTÉ
20 OUVRIERS
5 GRANDS ENTREPÔTS

26 TUILES D'ACTION

1 TUILE DE DÉPART
3 MARQUEURS « OCCUPÉ »
2 MARCHÉS (2-3 & 4+)
1 TABLEAU DE SCORE
12 ROUTES
30 JETONS DE BÂTIMENT
2 DÉS SPÉCIAUX (D6 & D4)
50 ARBRES EN BOIS

98 BLOCS DE CONSTRUCTION

84 BÂTIMENTS
14 TOITS
80 PIÈCES DE MONNAIE EN CARTON (GRINIES)
40 X 1€ 20 X 5€ 20 X 10€
30 BILLETS GRINIES
6 AIDES DE JEU
10 ANNEAUX "+50"
1 LIVRET DE RÈGLES

CONTENU OPTIONNEL

1 SUPPORT EN BOIS POUR CARTES
80 PIÈCES EN MÉTAL
40 X 1€ 20 X 5€ 20 X 10€
1 SAC POUR LES GRINIES

COMPOSANTS POUR LES JOUEURS

6 SACS À MONNAIE
3 PIONS (6^e JOUEUR)
5 MARQUEURS DE PROPRIÉTÉ (6^e JOUEUR)
4 OUVRIERS (6^e JOUEUR)
1 GRAND ENTREPÔT (6^e JOUEUR)

! Les Entrepôts et les Arbres sont des **éléments limités**. Une fois pris, il n'est plus possible de choisir une Action permettant de les obtenir. Dans le rare cas où la réserve serait à court de ressources, seules celles disponibles seront réapprovisionnées ou utilisées pour l'Action sélectionnée. Il n'est pas possible d'utiliser une Action qui nécessite des ressources de la réserve ou du Marché si au moins une ressource n'est pas disponible.

ICÔNES & SYMBOLES

Les sections des règles expliquent clairement la signification des symboles et icônes. Pour une compréhension plus facile, nous en décrivons certains ici ...

Ressources Béton Bois Acier   	Ressources À choix Au hasard  	Réserve de ressources 	Grinies à recevoir Montant défini Montant non défini  	Grinies à payer Montant défini Montant non défini  	Arbres  
Points de victoire 	Bâtiments (couleurs des Joueurs) Habitation Commerce Public   	Joueur 	Ouvrier 	Pion  	Parcelle municipale  <i>Ne pas utiliser à 6 Joueurs</i>

LISTE DES BÂTIMENTS

Il n'est pas nécessaire de connaître chaque icône de Bâtiment pour gagner. Si vous voulez seulement apprendre les règles, vous pouvez omettre cet aperçu.

Maisons (Bâtiment résidentiel)



Bâtiments commerciaux (Non-résidentiels)

		PUB			BANQUE			ARRÊT DE BUS
		ÉCOLE			CAFÉ			PLACE DE JEUX
		TERRAIN DE SPORT			BOWLING			CENTRE CULTUREL
		CENTRE COMMERCIAL			FLEURISTE			ANIMALERIE

Bâtiments publics (Non-résidentiels)

		HÔPITAL			ÉGLISE			POSTE DE POLICE
		MAISON DE RETRAITE			BUREAU DE POSTE			STATION D'ÉPURATION DES EAUX

Mise en place (configuration générale) ...

1. Prenez la **Tuile de départ 1A** (« Welcome to Grinivil ») et **1B** (centre). Choisissez au hasard deux **Tuiles intérieures (1C et 1D)**, disposez-les comme affiché et placez une **Route (1E)** qui les chevauche.

2. S'il y a un **site de construction non résidentiel** (🏢) avec le **symbole municipal** (🏛️) à côté de la route imprimée sur des Tuiles, placez un Bloc de construction orange dessus, prenez un Bâtiment au hasard parmi les **Jetons de Bâtiment bleu et jaune**, et placez-le sur le Bloc, côté construction visible (**2A**). Faites de même avec le **site non résidentiel central** marqué (🏢 **2B**) (exclure les Jetons avec ●●●●+ pour les parties à 2 ou 3 Joueurs). S'il y a des sites résidentiels (🏠) municipaux (🏛️), placez des Blocs orange dessus avec des **Jetons de Bâtiment marron**, côté construction visible (**2C**). **Sautez cette étape à 6 Joueurs.**

! Une **Demi-Route** (avec l'autre moitié manquante qui doit encore être attachée) n'est **pas considérée comme une Route utilisable (X1, X2)**. Ainsi, aucun Bloc orange ne peut pour l'instant être placé sur les parcelles municipales liées à cette Route incomplète.

3. Mélangez les **cartes des Habitants** et mettez-les de côté (**3A**) (exclure les cartes avec ●●●●+ pour les parties à 2 ou 3 Joueurs). Sélectionnez-en 5 au hasard et placez-les face visible sur le support (**3B**).

4. Placez le **plateau des points de victoire (PV)** et de la **Route des Bonus** à proximité de la zone de terrain de Grinivil (**4**).

! Laissez suffisamment d'espace pour l'expansion de la ville lorsque vous placez les composants de jeu. Le cercle bleu indique les limites de la ville en cours de partie.

5. Placez le **Marché** à proximité de la zone de terrain de Grinivil (**5**) ; Utilisez le côté **2-3 ou 4-6 Joueurs**. Mettez toutes les ressources (Bois 🌲, Béton 🧱, Acier 🏗️) dans le sac des ressources (**5A**). Piochez au hasard **6 ressources par Joueur** (5 ressources dans une partie à 6 Joueurs) et répartissez-les sur le Marché, en commençant par le bas (**5B**). Piochez une autre ressource si la colonne de cette marchandise est déjà complète.

! Laissez de l'espace pour la **Boucle d'Actions Temporelles (BAT)**.

6. Mettez en place la **Boucle d'Actions Temporelles (BAT)** (6) voir à la page suivante.

7. Regroupez et placez les composants suivants à proximité :

- Tuiles terrains (mélangées, face cachée) (**7A, 7B**) ;
- Routes (**7C**) ;
- pièces et billets Grinivil (**7D**) ;
- Blocs de toit (**7E**) et Blocs municipaux (orange) (**7F**) ;
- Arbres (**7G**) ;
- Jetons de Bâtiment (**7H**) ;
- petits Entrepôts (**7I**) ;
- anneaux « +50 » (**7J**).

A 6 Joueurs, les blocs orange ne sont pas considérés comme des Bâtiments municipaux ; dans ce cas, il faut les considérer comme des composants de Joueurs et ne sont pas pris en compte dans cette configuration générale.



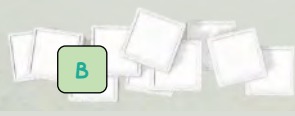
8. Récupérez votre matériel de Joueur

2 cartes Habitant (prises au hasard) (A)

! A maintenir cachées des autres Joueurs

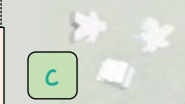


Cubes de construction (B)
en fonction du nombre de Joueurs.

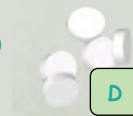


2 Joueurs	> 14 cubes
3 Joueurs	> 12 cubes
4 Joueurs	> 10 cubes
5 et 6 Joueurs	> 9 cubes

3 Ouvriers (C)



5 Marqueurs de propriété (D)



2 Arbres (E)



1 Grand Entrepôt contenant
2 Bétons, 1 Bois et 1 Acier
(Chaque type de ressource doit
être placée dans une section différente) (F)



1 Aide de jeu (G)



40 Grinies (H)

! L'argent reste caché des autres Joueurs



9. Placez vos 3 Pions personnels :

- > 1 sur la Route des Bonus (9A) ;
- > 1 sur la case 5 PV de la Piste de Score (9B) ;
- > et 1 sur la Tuile de départ de la Boucle d'Actions Temporelles (9C).

10. Gardez en réserve 1 Ouvrier par Joueur (10).

11. Choisissez au hasard le premier Joueur et donnez à chaque Joueur suivant 3€ (Grinies) par Joueur avant lui (ainsi, le deuxième Joueur obtient 3€, le troisième Joueur 6€, etc.).

Le premier Joueur est maintenant prêt à commencer la partie !



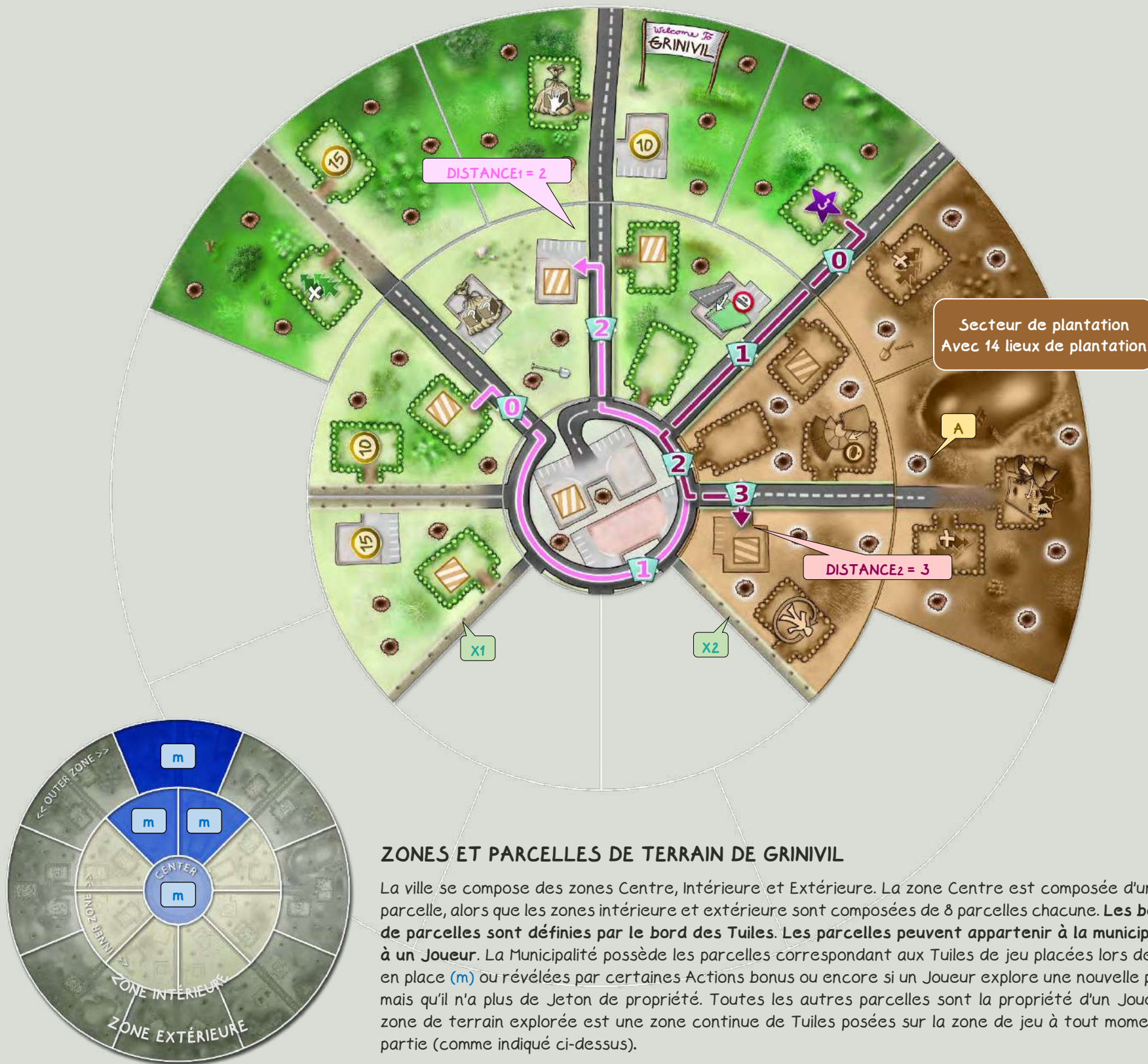
Mise en place de la Boucle d'Actions Temporelles (BAT)



- Sélectionnez les 4 Tuiles d'Actions initiales suivantes...
- Placez-les dans les 4 coins de la BAT (6A-6D). Les Tuiles doivent être placées dans chaque position exactement comme indiqué ci-contre ; elles ne doivent pas être déplacées.
- Parmi toutes les autres Tuiles d'Action, **ne conservez que 7 Tuiles qui ont une bordure rose, prises au hasard**. Remettez les autres Tuiles avec une bordure rose dans la boîte ; vous n'en aurez pas besoin pour cette partie. Vous devriez maintenant avoir 16 Tuiles Action prêtes à être placées (7 à bordure rose et 9 à bordure d'autres couleurs).
- **Disposez au hasard ces 16 Tuiles autour du Marché** pour former une « boucle d'Actions » continue (r1-r16). Ce faisant, ne déplacez pas les Tuiles d'Actions initiales. Lancez et placez le **dé de conversion D4** près de la Tuile appropriée (si elle est tirée) (ici r9). Placez le **dé D6** à côté de la Tuile d'Action rose qui nécessite ce dé (si elle est tirée) (ici r12).
- Placez la **Tuile de départ** dans le coin supérieur gauche selon l'illustration (6E).

LA ZONE DE JEU GRINIVIL

En tant que promoteur aquerri, vous vous devez d'être familier avec les différentes structures de la ville.



SITES CONSTRUCTIBLES (ou CHANTIERS)



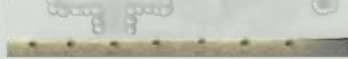
Ce sont les places où les Joueurs (et la municipalité) construisent leurs **maisons résidentielles**, sur fond vert (s1 & s2) et leurs **immeubles non résidentiels**, sur fond gris (s3-s7). Les 3 sites constructibles de la zone centrale sont légèrement différents : deux sont reliés (s5 & s6), et le troisième est un peu plus large et a une teinte rougeâtre (s7). Pour le jeu de base, tous ces sites non résidentiels ont la même fonction.

ROUTES ET SECTIONS DE ROUTES

Les Routes sont essentielles à la croissance de la ville.

Elles relient les différents quartiers de Grinivil, en **connectant les Bâtiments et les chantiers**. Elles peuvent être dans trois états différents :

Route incomplète (Demi-Route)



À ce stade, il manque l'autre moitié de la Route et n'est pas considérée comme utilisable. Il n'est pas possible de passer par cette Route vers une autre parcelle, ni de construire sur un chantier qui lui est relié.

! Les Demi-Routes ne sont présentes qu'en bordure de la zone intérieure. (X1, X2)

Route en construction



La Route en construction est visuellement caractérisée par deux rangées de points sur son bord. Bien qu'il ne soit **pas possible de la traverser ni d'explorer (attacher)** la parcelle adjacente, il est possible de construire sur un site relié à cette Route. Les Bâtiments terminés ne sont pas utilisables ou vendables tant que la Route n'est pas terminée.

Route achevée



La Route achevée **permet « tout »**. Cela signifie qu'il est possible de la traverser et d'explorer (attacher) des parcelles adjacentes, de construire, de vendre des maisons et d'utiliser des Bâtiments non résidentiels construits sur des sites connectés. La **courte Route d'accès (A)** sur certaines parcelles de la zone extérieure est considérée comme terminée.

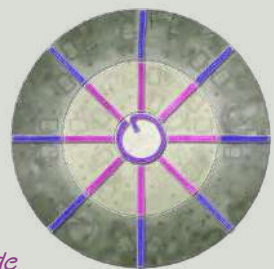
Les constructions sont toujours reliées à un tronçon de Route. Les limites de zone définissent les sections de Route ; la Route circulaire de la zone centrale est considérée comme une section de Route

DISTANCES

Certains Habitants se préoccupent de la distance qui les sépare de l'école... d'autres de celle des pubs.

La distance entre les Bâtiments ou les chantiers est définie par le **nombre de tronçons de Route qu'il faut traverser ou emprunter** pour atteindre la destination. **Le tronçon de départ ne compte pas dans la distance totale.**

! Deux exemples de calcul de distance sont présentés dans l'aperçu de la zone de jeu page précédente. (DISTANCE_1, DISTANCE_2)



SECTEURS ET LIEUX DE PLANTATION & PLANTATION D'ARBRES

Grinivil est une ville moderne et écologique. Si vous êtes sensible à l'aspect écologique, vous apprécierez la victoire d'autant plus

Le **secteur de plantation** est une zone terrestre continue séparée **uniquement par des Routes** (quel que soit leur état), et des limites de zones terrestres explorées. Ni les limites entre les zones, ni la frontière entre les Tuiles adjacentes de la zone extérieure, ni la Route d'accès courte (A) sur certaines parcelles de la zone extérieure, ne séparent la zone de plantation.

Un **lieu de plantation** est un endroit où l'on peut planter un Arbre. Le **nombre de lieux de plantation** dans un secteur de plantation est une information qu'un Joueur doit prendre en compte lors de la plantation d'Arbres, car les Arbres ne peuvent être plantés que dans un seul secteur au cours d'une seule Action d'un Joueur. D'autre part, **le nombre d'Arbres plantés dans le même secteur** où se trouve une maison est un facteur important lors de la vente de cette maison aux Habitants.



! Le secteur de plantation mis en évidence en brun sur l'aperçu de la grande zone de jeu contient 14 lieux de plantation.

Vous ne pouvez planter que les Arbres que vous avez dans votre **réserve**. Deux Arbres sont distribués à chaque Joueur au début de la partie. Vous pouvez en obtenir davantage grâce à l'Action correspondante ou en bonus d'une autre Action. Avec une seule Action (générale ou bonus), tous les Arbres que le Joueur peut ou décide de planter doivent être plantés dans le **même secteur de plantation**.

! L'Action Replanter comporte des règles spécifiques, qui seront expliquées dans la description de l'action.



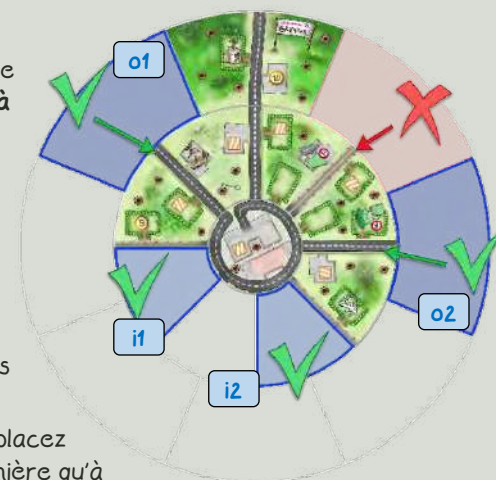
EXPLORATION DU TERRITOIRE & PROPRIÉTÉ

Par une Action normale ou une Action bonus appropriée, un Joueur peut **ajouter une nouvelle Tuile Terrain** à la zone de jeu. Une nouvelle Tuile doit toujours être **reliée au bord de la zone intérieure (i1, i2)** ou placée dans la **zone extérieure en la connectant à une Route achevée (o1, o2)**.

! Une nouvelle Tuile de terrain placée dans la zone extérieure ne doit pas nécessairement être attachée à une autre Tuile de la zone extérieure tant qu'elle est reliée à une Route achevée menant à la sortie de la zone intérieure (o2).

Normalement, un Joueur devient propriétaire d'une propriété correspondant à la Tuile de terrain qui vient d'être révélée et y pose un de ses Jetons de propriété, sauf dans certaines Actions bonus. La propriété d'une parcelle procure des avantages importants décrits ci-dessous. Il est également important de se rappeler que **plus la population de Grinivil augmente, plus la valeur du terrain augmente**. S'il n'y a plus de marqueurs de propriété, un Joueur peut ajouter une Tuile de terrain, mais il n'en devient pas le propriétaire (la municipalité sera propriétaire de cette parcelle à la place).




Si, à la suite de l'ajout d'une nouvelle Tuile, un **chantier avec le symbole municipal (M)** est **connecté à une Route en construction**, placez (sauf pour les parties à 6 Joueurs) un cube de construction orange sur le site avec un Jeton de Bâtiment approprié, de la même manière qu'à l'étape 2 de la mise en place du jeu, avec une différence cruciale : si le propriétaire de la Tuile de terrain avec un site non résidentiel (R) avec le symbole de la municipalité (M) est un Joueur humain, il choisit le Jeton du Bâtiment (jaune ou bleu). Si un cube orange est ajouté à une parcelle appartenant à un Joueur, la Municipalité lui paiera des **Frais de participation** (voir chapitre Construction page 11).



! Dans les rares cas où les blocs orange ne sont plus disponibles, la municipalité cesse de participer à toute nouvelle construction.

RESSOURCES

Profitez-en quand elles se font rares.

Les ressources (Béton , Bois  et Acier ) sont nécessaires pour construire des Bâtiments et des Routes donc importantes durant le jeu. Elles peuvent être obtenues par le biais de diverses Actions et bonus, mais le moyen le plus courant est de les acheter sur le Marché.

MARCHÉ ET RÉSERVE DE RESSOURCES

Vous pouvez acheter ou vendre des ressources sur le Marché ou les obtenir à partir du sac de réserve de ressources grâce à différentes Actions. Au Marché, vous achetez les ressources disponibles au **prix d'achat (imprimé en rouge)** et les vendez au **prix de vente (imprimé en jaune)**. Lors de l'achat, choisissez les ressources disponibles sur le Marché et placez-les dans vos Entrepôts (et payez le prix). Lors de la vente, vous déplacez n'importe quelle combinaison de ressources de vos Entrepôts vers les espaces vides des sections de Marché respectives ; vous recevez le prix de vente correspondant.

! Vous ne pouvez pas acheter de ressources si le Marché est vide. De même, vous ne pouvez pas vendre si celui-ci est plein.



EXEMPLES :

Nathan achète 3 ressources et paie 14€ (4+5+5) (a).

Mathieu vend 4 ressources et reçoit 29€ (7+8+7+7) (b).

Lorsque vous ajoutez ou déplacez des ressources sur le Marché, placez-les toujours dans les emplacements vides des sections respectives du Marché (Béton / Bois / Acier), en commençant par le bas vers le haut. Les ressources excédentaires (qui ne rentrent pas dans le Marché) vont toujours dans le sac de ressources.

ENTREPÔTS

Les Joueurs doivent stocker leurs ressources dans des Entrepôts. Au début du jeu, chaque Joueur reçoit un **grand Entrepôt** avec trois Bâtiments (un gros Bâtiment pour 4 ressources et deux Bâtiments pour 2 ressources chacun). Les Joueurs peuvent acheter ou obtenir en bonus un ou plusieurs **petits Entrepôts** composés d'un seul Bâtiment pour 2 ressources.

Chaque type de ressource (Béton/Bois/Acier) doit être stocké dans un Bâtiment spécifique (les différents types ne peuvent pas être mélangés).

Il est possible de réorganiser les ressources de vos Entrepôts à tout moment (même durant l'Action de l'autre Joueur). Vous pouvez acheter ou obtenir des ressources au-delà de la capacité de stockage et les réorganiser par Bâtiment comme vous le souhaitez. Mais n'oubliez pas. Les ressources excédentaires, c'est-à-dire les ressources qui ne peuvent pas être placées dans vos Entrepôts selon les règles mentionnées ci-dessus, doivent retourner au Marché (et vous ne recevez pas d'argent pour cela).



! N'oubliez pas qu'il y a d'autres moyens d'obtenir des ressources : par les enchères ou au moyen de l'action Importation.

CONSTRUCTION

Coopérez, mais gagnez

BÂTIMENTS

À Grinivil, il est possible de construire trois types de Bâtiments : **Habitation** (identifiées par une Tuile brune) ; **Commerce** (identifié par une Tuile bleue) et **Public** (identifié par une Tuile jaune).

Leur importance dans le jeu est décrite au chapitre suivant. Quoiqu'il en soit, les Habitations ne peuvent être construites que sur des sites constructibles résidentiels, tandis que les Bâtiments commerciaux et publics ne peuvent être construits que sur des sites constructibles non résidentiels.

Les Habitations et les Commerces ont deux étages, les Bâtiments publics en ont trois. **Un Joueur différent peut construire chaque étage**. Envisagez de répartir vos ressources sur plusieurs Bâtiments et de collaborer avec d'autres Joueurs pour la construction. Cela pourra vous apporter des bénéfices inattendus, mais ce sera à vous de le découvrir.

Normalement, en utilisant une seule Action, il est possible de construire un seul étage de Bâtiment. Cette limite peut être contournée à l'aide d'une **Action de construction Bonus associée**. Les Bâtiments sont construits de bas en haut. Les cartes d'aide de jeu indiquent les ressources nécessaires pour construire chaque étage particulier de chaque Bâtiment. Après avoir construit un étage, **vous recevrez les points de victoire (PV) correspondants** indiqués sur l'aide de jeu.

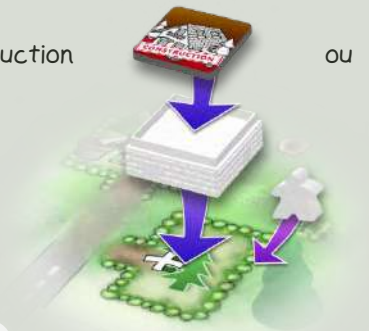


CONSTRUCTION D'UN ÉTAGE

Lors de la **construction d'un étage**, vous défaussez les ressources requises de vos Entrepôts dans le sac de ressources, puis...

Si vous construisez le **premier étage** :

- placez votre **cube de construction** sur le chantier vide relié au réseau routier existant par une Route en construction ou une Route achevée (c'est-à-dire pas par une Demi-Route incomplète) ;
- placez une **Tuile du Bâtiment sélectionné** au-dessus de ce Bloc de Bâtiment, face « construction » vers le haut ;
- collectez les **PV** donnés pour la construction de l'étage et placez un **Ouvrier** de votre réserve à côté de la construction ;
- recevez le bonus mentionné sur le terrain et/ou effectuez (facultatif) **l'Action Bonus**.



GAGNEZ DES POINTS DE VICTOIRE



GAGNEZ DES RESSOURCES

...depuis le sac de ressources



PLANTEZ DES ARBRES

(action de site additionnelle)

Max. 3 Arbres,
1 PV par Arbre.



GAGNEZ DE L'ARGENT



AJOUTEZ UN NOUVEAU TERRAIN

(action de site additionnelle)

Les conditions de pose standard s'appliquent. Aucun paiement requis.

Vous ne recevez aucun PV ni ne pouvez être propriétaire de la parcelle.



CONSTRUISEZ UNE ROUTE

(action de site additionnelle)

N'importe quelle Route gratuitement.

Vous ne recevez aucun bonus



COLLECTEZ 2 ARBRES

...ajoutez-les à votre réserve



RÉPÉTEZ L'ACTION



Vous pouvez refaire n'importe quelle action

Utilisez ce bonus à la fin de votre tour.

Plusieurs bonus de ce type sont permis

! Ces Actions Bonus ne vous coûtent pas de temps supplémentaire (vous ne déplacez pas votre Pion sur la BAT).

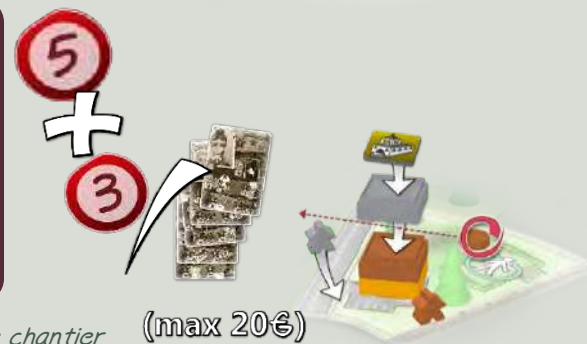
Si vous construisez le **second ou troisième étage**,

- retirez le **Jeton de Bâtiment** du Bâtiment inachevé sélectionné, **placez votre Bloc de Bâtiment au-dessus de ce Bloc**, puis
- posez le Jeton de Bâtiment sur le Bloc que vous venez de placer**, soit face *en construction* (si le Bâtiment n'est pas encore terminé), soit face *Bâtiment terminé* (si le Bâtiment est terminé) ;
- collectez les PV gagnés** pour la construction de l'étage, et, si votre Ouvrier n'y est pas encore présent, **placez un de vos Ouvriers à côté du chantier** (que le Bâtiment soit achevé ou non) ;
- après avoir terminé le troisième étage d'un Bâtiment public, tous les Joueurs qui ont contribué à la construction au moyen de l'Action *Construction d'un étage* **reçoivent le quatrième Ouvrier supplémentaire** (s'ils ne l'ont pas déjà reçu).

! *Attention : vous ne pouvez pas choisir l'Action Construire si vous n'avez plus d'Ouvrier disponible dans votre réserve au début de votre tour.*

Frais de participation

Si vous n'êtes pas encore présent sur le site de construction du bâtiment et que vous n'êtes pas le propriétaire de la parcelle où se trouve le chantier (votre marqueur de propriété n'est pas présent sur cette parcelle), vous devez payer des **frais de participation uniques au propriétaire de la parcelle** sur laquelle se trouve le chantier. La Municipalité, contrairement aux Joueurs, ne perçoit pas de frais de participation pour leur propriété de parcelle (les Joueurs ne paient pas de frais de participation dans ce cas). Le montant des frais est de **5€ plus 3€ pour chaque Habitant vivant actuellement à Grinivil (max. total de 20€)**. Compter les Habitants de Grinivil est facile ; soit on compte les cartes Habitants présentes, soit le nombre de toits rouges sur les maisons :-)



EXEMPLE: Nathan (Joueur gris) veut construire le 3^e étage de l'église (bâtiment public). N'étant ni présent sur le chantier ni propriétaire de la parcelle, il doit payer les frais de participation à Florent (Joueur marron), qui est le propriétaire de la parcelle. Avant la construction, deux Habitants avaient déjà emménagé à Grinivil (deux maisons aux toits rouges sont facilement visibles). par conséquent, Nathan doit payer à Florent 11€ (5 plus 6 pour les deux Habitants).

Si vous construisez à l'aide d'une Action de Construction standard (en plaçant votre Pion sur l'une des 2 Tuiles de Construction de base de la Boucle d'Actions Temporelles), immédiatement après avoir construit l'étage du Bâtiment, vous avez (selon le type de Bâtiment) une (et une seule) des **Actions de Construction Bonus Associées** suivantes à votre disposition (en supposant que vous ayez suffisamment d'argent et de ressources, bien sûr).

CONSTRUISEZ UN ÉTAGE SUPPLÉMENTAIRE

Vous payez 25€ pour construire un étage supplémentaire sur le même Bâtiment.



CONSTRUISEZ UNE ROUTE CONNECTÉE

Vous payez 10€ pour construire une Route connectée au chantier où vous venez de construire votre étage



VENDEZ UNE MAISON

Vous payez 15€ pour vendre la maison terminée (celle qui vient d'être construite) à un Habitant de votre portefeuille, pour autant que cette maison soit connectée à une Route achevée et que les autres conditions soient remplies (voir le chapitre « nous emménageons »). Cette Action n'est possible qu'après la construction du 2^e étage.



! *Les Actions de construction Bonus associées et les Bonus associés à l'achèvement de chaque type de Bâtiment se trouvent sur l'aide de jeu.*

! *Les Actions de construction Bonus associées ne vous coûtent pas de temps supplémentaire (vous ne déplacez pas votre Pion sur la BAT), mais lors de la construction d'un étage ou d'une Route, vous devez payer les ressources requises comme pour l'Action principale.*

! N'oubliez pas que vous pouvez même construire (ou terminer) des Bâtiments sur des sites liés à des Routes en construction (mais pas des Demi-Routes incomplètes). Cependant, vous ne pouvez « utiliser » les Bâtiments construits que lorsqu'ils sont reliés à des Routes achevées. « Utiliser » un Bâtiment signifie prendre en compte l'existence de ce Bâtiment lors de la vérification de la satisfaction des Exigences des Habitants et lors de l'attribution des bonus pour un Bâtiment entièrement construit, soit lors de la vente d'une Maison à un Résident, soit à la fin de la partie pour ceux qui ont contribué à la construction des Bâtiments publics.



CONSTRUCTION DE ROUTE ET BONUS DE TRONÇON

Terminez une Route en construction en payant 2 ressources en Béton () et en recouvrant la Route en construction (entre deux parcelles de la zone intérieure voisines ou sur une parcelle de la zone extérieure) avec la Tuile de Route achevée.

À moins d'être spécifiquement exclu par certaines Actions bonus, déplacez votre Pion d'une case sur le parcours de la Route des Bonus, récupérez le bonus associé et effectuez (facultatif) une Action Bonus appropriée. Si plusieurs bonus sont associés à une position sur la piste, vous les obtenez tous.



GAGNEZ DES POINTS DE VICTOIRE



GAGNEZ UN PETIT ENTREPÔT



AJOUTEZ UN NOUVEAU TERRAIN

(action de site additionnelle)
Les conditions de pose standard s'appliquent. Aucun paiement requis.



RÉPÉTEZ L'ACTION

Vous pouvez refaire n'importe quelle action



Utilisez ce bonus à la fin de votre tour.
Plusieurs bonus de ce type sont permis

GAGNEZ DE L'ARGENT



COLLECTEZ 6 ARBRES

...ajoutez-les à votre réserve



Vous ne recevez aucun PV ni ne pouvez être propriétaire de la parcelle.

On emménage

Vous avez laissé passer votre chance

HABITANTS

Quelle que soit la façon dont vous marquez des points de victoire et gagnez à Grinivil, l'essence du jeu est de créer et d'offrir aux Habitants le meilleur endroit possible pour vivre. Mais ceux-ci sont tous différents, tout comme leurs exigences.

Au début du jeu, chaque Joueur commence avec 2 Habitants dans sa réserve. Pendant la partie, les Joueurs peuvent ajouter gratuitement un nouvel Habitant à sa réserve ou en remplacer un (pour 10 €) par un Habitant de la réserve générale. Cela se fait par une Action appropriée sur la BAT. Mais attention. Si vous ne pouvez pas offrir un logement convenable à un de vos Habitants à la fin de la partie, vous serez sévèrement pénalisé (voir chapitre Score). Par conséquent, il est crucial de comprendre les exigences et les préférences de vie des Habitants et de choisir un endroit approprié pour construire une maison et le bon moment pour la vendre à un Habitant potentiel enthousiaste.

Ci-dessous, vous trouverez une description des d'informations, icônes et des symboles essentiels sur les cartes Habitant :



Récompenses principales

Le Joueur reçoit 4 PV, 15€ plus 2€ par Arbre actuellement planté dans le secteur de plantation (maximum 50€). Ainsi, le Joueur ne peut pas se voir attribuer plus de 65€.



Nombre d'Arbres minimal souhaité

Au moins 3 Arbres (dans ce cas) doivent être plantés dans le secteur de plantation où se trouve la maison.
Localisation obligatoire



Bâtiment commercial souhaité

(peut-être obligatoire ou optionnel selon les cartes)



Distance maximale

La condition n'est pas remplie si la distance entre la maison et le Bâtiment commercial dépasse la limite spécifiée (dans ce cas, 2).



Bâtiment public souhaité
(doit être construit d'ici la fin de la partie)

Points de Victoire et argent gagnés par le Joueur qui vend la maison

L'argent ou les points de Victoire gagnés en fonction du nombre d'Arbres plantés dans le secteur sont plafonnés (valeur maximale entre parenthèses).

Les points de Victoire et l'argent sont récoltés lors de la vente de la maison

CARACTÉRISTIQUES OBLIGATOIRES DE LOCALISATION

et récompenses pour les Joueurs ayant participé à la construction des bâtiments commerciaux requis

C'est le nombre requis d'Arbres, le type de bâtiment commercial ainsi que parfois la distance maximale entre le bâtiment et la maison. Certains Habitants n'ont pas de caractéristiques obligatoires (il n'y a pas de bande rouge sur la carte)

Le respect des caractéristiques obligatoires est évalué et les récompenses sont attribuées lors de la vente de la maison.

CARACTÉRISTIQUES OPTIONNELLES DE LOCALISATION

et récompenses pour les Joueurs ayant participé à la construction des bâtiments commerciaux souhaités

Les caractéristiques optionnelles sont toujours le type de bâtiment commercial souhaité, parfois avec une distance maximale définie entre le bâtiment et la maison.

Le respect des caractéristiques optionnelles est évalué et les récompenses sont attribuées lors de la vente de la maison.

BÂTIMENTS PUBLICS

et récompenses pour les Joueurs ayant participé à la construction des bâtiments commerciaux souhaités.

L'évaluation et l'attribution de ces points de victoires se fait à la fin de la partie.



Sur certaines cartes, le symbole ●●●●+ indique que celle-ci n'est utilisable que lors de parties à 4 Joueurs ou plus.

VENDRE UNE MAISON

Un Joueur ne peut vendre une maison à un **Habitant de sa réserve** une fois que toutes ces conditions sont remplies :

- La maison est terminée (tous les étages sont construits, le Jeton sur le Bâtiment est face « FOR SALE ») ;
- La maison est connectée à une Route achevée ;
- Le Joueur a participé à la construction du Bâtiment (au moins un de ses Bloc est présent) ;
- La localisation de la maison remplit toutes les caractéristiques obligatoires demandées par l'Habitant (bande rouge sur la carte Habitant)



Dans le cas où le Joueur qui déplace un de ses Habitants dans une maison n'a pas construit toute la maison en question (tous les blocs ne sont pas de sa couleur), il doit verser à **chaque co-constructeur (y compris à la municipalité) une compensation de 15€**. Cette compensation doit être payée avant la vente de la maison (avant de déplacer l'Habitant et de recevoir les récompenses).



Lorsqu'une maison est vendue, le **Jeton de construction de la maison est retiré** (et renvoyé dans la réserve générale), et un **Bloc de toit rouge est placé au-dessus** du Bloc de construction. Si des Ouvriers sont présents à côté du chantier, ne les enlevez pas encore.

Toutes les récompenses, à l'exception des récompenses pour les co-constructeurs de Bâtiments publics, sont désormais distribuées entre les Joueurs. Dans Grinivil, il y a **trois façons de répartir la récompense entre les Joueurs qui ont participé à la construction du Bâtiment** :



Chaque co-constructeur reçoit la **récompense complète**.



Les Joueurs reçoivent une **part calculée** en fonction du nombre de co-constructeurs, arrondie à l'inférieur.



Les Joueurs reçoivent une **part calculée** en fonction du nombre de leurs Blocs de construction qui font partie de la structure terminée, arrondie à l'inférieur.

(Dans ce cas, chaque Joueur reçoit 4 PV quel que soit le nombre de Joueurs participants)

(Dans ce cas, si deux Joueurs ont participé, chacun reçoit 14€.)

(Si le premier Joueur a posé deux Blocs et le deuxième Joueur un Bloc, le premier Joueur reçoit 6 PV et le deuxième Joueur 3 PV.)

ARGENT ET POINTS DE VICTOIRES

Comment trouver le bon équilibre ?

Vous avez besoin de points de victoire pour la victoire finale. D'un autre côté, l'argent vous aide à construire et à développer Grinivil et ainsi à gagner plus de PV. En d'autres termes, vous avez besoin de PV à la fin du jeu, mais l'argent est une nécessité tout au long de la partie. Il est essentiel de maintenir le bon équilibre entre les deux. Comme dans la vraie vie, l'argent est synonyme de succès, et le succès génère plus d'argent, vous utiliserez donc probablement souvent l'Action **Convertir avec son dé spécial D4** durant la partie. Le dé de conversion indique le **taux de conversion**, c'est-à-dire la **somme d'argent (de 5€ à 8€)** que vous obtenez ou que vous devez payer pour 1



point de victoire.



Avec cette Action, vous pouvez **échanger jusqu'à 5 points de victoire (PV) contre de l'argent, ou inversement, selon le taux de conversion.**

Le Joueur qui réalise cette Action **doit lancer le dé de conversion une seule fois, avant ou après l'échange :**

- Avant la conversion : le résultat du dé fixe le nouveau taux, qui restera valable pour le prochain Joueur utilisant cette Action.
- Après la conversion : le Joueur utilise le taux actuel pour sa conversion, puis lance le dé pour déterminer le prochain taux.

! Notez que si vous n'avez **aucun point de victoire** et que vous utilisez l'action **Convertir**, vous pevez recevoir 15€. **Ne lancez pas le dé.**

Remarque : si vous choisissez l'Action **Convertir**, vous devez convertir au minimum 1 PV.

Ne craignez pas la conversion. **Lors du scoring final, chaque 10€ restants vaut 1 PV.**

Votre **argent reste secret** pendant toute la partie, mais votre position sur la Piste de Score est visible de tous — et, espérons-le, source d'envie ! Ainsi, si vous atteignez la case 20 sur cette piste, vous obtenez un **quatrième Ouvrier supplémentaire**, à condition de ne pas l'avoir déjà acquis par un autre moyen. Un atout qui s'avérera sans doute très utile !



Une dernière chose, posez un **anneau '+50'** sur votre Pion chaque fois que vous dépassez la case '49' sur la Piste de Score (1 anneau = +50 PV).



LA PARTIE EST LANCÉE

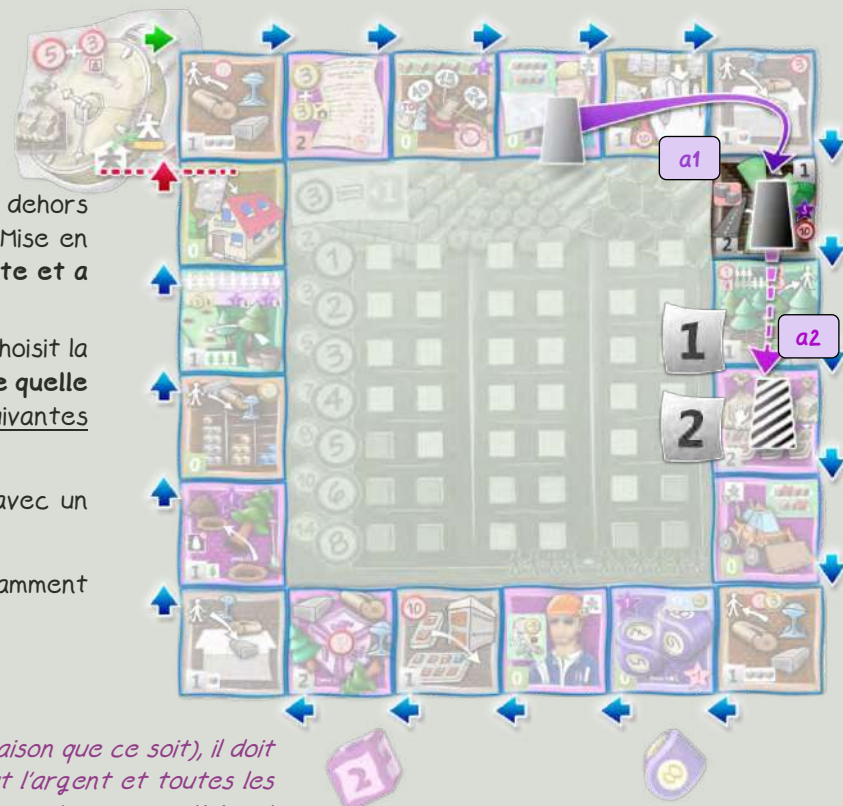
Allons-y !

BOUCLE D' ACTIONS TEMPORELLES (BAT)

La Boucle d'Actions Temporelles (BAT) est formée de Tuiles d'Action disposées autour du Marché. En dehors de la Tuile de départ et des 4 Tuiles d'Action initiales dans les coins de la BAT (voir le chapitre Mise en place), le choix et l'ordre des Tuiles changent à chaque partie. **Cela crée une variabilité importante et a un impact considérable sur les tactiques et les choix stratégiques de chaque partie.**

Les Joueurs tournent dans le sens des aiguilles d'une montre. Au début de son tour, le Joueur choisit la Tuile de l'Action qu'il souhaite effectuer et y **déplace son Pion (a1)**. Le **Joueur peut choisir n'importe quelle Tuile d'Action**, même celle sur laquelle il se trouve actuellement, à condition que les conditions suivantes soient remplies :

- a) La **Tuile Action n'est pas interdite** (par exemple, il ne s'agit pas d'une Tuile Capacité avec un Ouvrier dessus, ni d'une Tuile à restriction qui serait « occupée ») ;
- b) Le **Joueur est en mesure d'effectuer l'Action sélectionnée** (c'est-à-dire qu'il a suffisamment d'argent / de PV / de ressources / etc. requis ou attendu pour accomplir l'Action).



Si un Joueur ne peut pas (ou ne veut pas) faire ou terminer l'action (pour quelque raison que ce soit), il doit payer une **pénalité de 2 PV**. Si le Joueur n'a pas assez de PV, il perd son point, tout l'argent et toutes les ressources restantes dans son inventaire. S'il s'agit d'une action à laquelle d'autres Joueurs participent également (par exemple, une enchère), l'action sera terminée même sans la participation du Joueur pénalisé.

Le Joueur **avance toujours son Pion**, même si la Tuile d'Action sélectionnée est la même que la dernière fois (dans ce cas, le Joueur parcourt toute la Boucle d'Actions Temporelles avec son Pion). Avant d'effectuer l'Action choisie, les Joueurs doivent appliquer tous les effets liés au passage des Tuiles d'Action sur le chemin (comme par exemple retirer leur Ouvrier des Tuiles de capacité) et, si la Boucle d'Actions Temporelles est achevée, il effectue les étapes de fin de manche (voir le chapitre sur l'achèvement de la BAT, p.18).

Puis le Joueur effectue l'Action choisie (voir le chapitre **Tour du Joueur** et **Vue d'ensemble des Tuiles d'Action** pour plus de détails).

Après avoir effectué son Action (peut-être aussi une Action de site supplémentaire, une Action de construction Bonus Associée ou une Action Bonus de Route), le Joueur **avance à nouveau son Pion du nombre de Tuiles correspondant au nombre d'Unités de Temps (a2)** (voir Déplacement temporel au chapitre suivant). Contrairement au choix d'une Action, il n'y a aucune restriction sur la Tuile d'arrivée après le Déplacement temporel.

! si votre Pion s'arrête sur une Tuile de Capacité avec votre Ouvrier présent, récupérez le.



COÛT DES ACTIONS EN TEMPS

Les Actions coûtent du temps. En effectuant différentes Actions (et éventuellement en « achetant » plus de temps), **chaque Joueur crée sa propre réalité-temps dans le jeu**. Non seulement le choix des Actions, mais aussi le **rythme de développement de Grinivil** choisi par chaque Joueur a un impact important sur les autres et... sur le résultat global du jeu.



Le coût en temps est représenté dans le jeu par le Pion qui avance sur la BAT d'un certain nombre de Tuiles d'Action après qu'une Action a été effectuée (Déplacement temporel). Chaque Tuile d'Action affiche le **coût en temps** de l'Action. Les Unités de Temps sont affichées dans le coin inférieur gauche de la Tuile d'Action (ou dans deux coins opposés dans le cas des Tuiles d'Action « doubles »). Il existe des différences dans les Unités de Temps affichées sur les différentes Tuiles d'Action. Un numéro d'Unité de Temps fixe est attribué à certaines Actions, tandis que d'autres Unités de Temps affichent un pictogramme simple déterminant leur méthode de calcul. La couleur verte signifie qu'aucun coût de temps supplémentaire n'est associé à cette Action (à part le déplacement du Pion sur l'Action sélectionnée au début du tour), et la couleur rouge signifie que vous ne pouvez pas effectuer cette Action plus rapidement (pas d'option « Achat de temps » ici). Voici quelques exemples d'affichage des Unités de Temps sur les Tuiles d'Action :

2

Unité de Temps fixe

Le Joueur avance son Pion d'autant de Tuiles d'Action que le nombre indiqué.

Acheter du temps est possible.

0

Pas de coût de temps supplémentaire

Le Joueur ne déplace pas son Pion après avoir effectué une Action.

2

Unité de Temps obligatoire

Le Joueur avance son Pion d'autant de Tuiles d'Action que le nombre indiqué.

Acheter du temps n'est pas possible.

1

Coût en temps basé sur le nombre de ressources

Le Joueur avance son Pion d'un nombre de Tuiles égal au nombre de ressources affectées par l'Action (par exemple, vendues ou utilisées pour la construction).

Par exemple, si un Joueur dépense 4 ressources dans la construction, cette Action lui coûtera 4 Unités de Temps, et le Joueur avancera son Pion de 4 Tuiles.

Acheter du temps est possible.

1

Coût en temps basé sur le nombre d'Arbres

Le Joueur avance son Pion d'un nombre de Tuiles égal au nombre d'Arbres (par groupe de 3) affectés (par exemple, plantés) par l'Action. Arrondi à l'unité supérieure.

Par exemple, si un Joueur plante 5 Arbres, cette Action lui coûtera 2 Unités de Temps, et le Joueur avancera son Pion de 2 Tuiles.

Acheter du temps est possible.

ACHETER DU TEMPS

Le temps, c'est de l'argent, alors achetez-en.

À l'exception des Actions avec une durée obligatoire (Unités de Temps affichées en rouge), en payant **3€ par Unité de Temps**, un Joueur peut **réduire le coût en temps de l'Action et réduire le nombre de Tuiles d'Action** dont il doit faire avancer son Pion suite à son Action. La réduction peut être réduite à 0 (pas de coût en temps supplémentaire).



Une fois qu'un Joueur a terminé son tour, le Joueur suivant, dans le sens des aiguilles d'une montre, commence son tour.



ACHÈVEMENT DE LA BAT (FIN DE MANCHE)







Contrairement aux jeux où tous les Joueurs jouent des tours simultanés, Grinivil fonctionne en manches individuelles.

Chaque Joueur progresse à son propre rythme et entame une nouvelle manche dès que son Pion franchit la dernière Tuile d'Action de la Boucle d'Actions Temporelles (BAT) — sans attendre les autres.

Ce passage peut se produire avant son Action, pendant son déplacement vers la Tuile d'Action choisie, ou après son Action, à la suite d'un Déplacement temporel (voir chapitre précédent).

La seule exception concerne la manche ultime, décrite plus loin.

Immédiatement après l'achèvement de la BAT (après avoir placé son Pion sur la Tuile d'Action sélectionnée ou après le déplacement temporel), le Joueur doit résoudre les **étapes de fin de manche (dans l'ordre suivant)** :

<p>a) Payer un impôt de 5€</p>  <p>Taxe à payer chaque fois qu'un Joueur termine la boucle</p>	<p>b) Payer un salaire de 3€ par Ouvrier utilisé</p>  <p>Les salaires sont payés pour les Ouvriers du Joueur sur les <u>chantiers de construction</u> (que le Bâtiment soit terminé ou non) et sur les Tuiles Capacité. Les salaires ne sont pas payés pour les Ouvriers « inactifs » qui sont dans la réserve du Joueur.</p>	<p>c) Ajouter 4 ressources au Marché</p>  <p>Le Joueur pioche au hasard 4 ressources dans le sac de la réserve de ressources et les distribue dans les colonnes du Marché, de bas en haut.</p>	<p>d) Récupérer les Ouvriers des Bâtiments terminés</p>  <p>Après avoir payé les taxes et les salaires, le Joueur récupère tous ses Ouvriers des Bâtiments terminés. <u>Le Joueur ne peut pas retirer son Ouvrier plus tôt.</u></p>
---	--	---	--

Ces étapes doivent être effectuées à chaque fois qu'un Joueur achève la BAT.

! Les impôts et les salaires doivent être payés. Si un Joueur n'a pas assez d'argent, il paie tout ce qu'il lui reste et perd 1 point de victoire.



MANCHE ULTIME (DERNIERE MANCHE)

Tu pensais gagner les doigts dans le nez ?

Lorsqu'un Joueur, après la fin de son tour (après avoir exécuté toutes ses Actions, y compris répétitives), se retrouve avec 2 Blocs de construction ou moins, la **manche ultime commence**. Chaque Joueur (en commençant par le Joueur qui a déclenché la manche ultime et en continuant dans le sens inverse des aiguilles d'une montre) décide désormais si

- il souhaite continuer à partir de la position actuelle sur la BAT où se trouve son Pion, ou
- il souhaite **avancer son Pion** et le placer sur la **Tuile de départ** (afin qu'il ait une BAT complète avec toutes les Tuiles d'Action disponibles pour la dernière manche).

Dans ce cas, tous les Ouvriers des Bâtiments terminés sont repris par le Joueur, ainsi que ses Ouvriers qui se trouvent sur les Tuiles Capacité traversées lors du déplacement du Pion vers la Tuile de départ (les Pions occupant les Tuiles Capacité précédant la position de son Pion ne sont pas affectés).

Contrairement à une manche standard, les Joueurs ne paient pas d'impôts ou de salaire après avoir déplacé leur Pion sur la Tuile de départ, et aucune ressource n'est ajoutée au Marché (la dernière manche commence avec les ressources déjà présentes sur le Marché).

La manche ultime commence avec le Joueur suivant (c'est-à-dire le Joueur qui suit celui Joueur qui a initié cette dernière manche).

FIN DU JEU

Les tours des Joueurs durant l'ultime manche se déroulent comme d'habitude, à une exception près. **Après avoir dépassé avec son Pion la dernière Tuile Action de la BAT (après avoir achevé la Boucle d'Actions Temporelles), le Pion se place immédiatement sur la Tuile de Départ** et le tour du Joueur se termine (que le Joueur ne puisse plus effectuer d'Actions, qu'il décide de ne plus en faire, ou que l'achèvement de la BAT résulte d'un Déplacement Temporel après la dernière Action du Joueur). Le joueur dispose alors d'une **ultime possibilité de vendre une maison entièrement construite** à un Habitant de son portefeuille, pour autant que toutes les conditions soient remplies (voir chapitre « On emménage »). Ensuite, le Joueur **doit payer une dernière fois ses Impôts et Salaires** comme précédemment dans le jeu. Cependant, **aucune ressource** n'est ajoutée au Marché.



Une fois que vous avez terminé votre tour sur la Tuile de départ (et effectué votre dernier paiement d'impôts et de salaires), votre participation au développement de Grinivil prend fin. Pour le reste de la partie, vous devez **sauter vos tours** (non, vous ne pouvez pas participer à l'Enchère, au Commerce Forcé ou à toute autre Action initiée par un autre Joueur). Mais le temps, c'est aussi de l'argent dans la manche ultime...



Si vous terminez plus tôt que vos adversaires, **vous obtenez 5€ à chaque tour qui passe sans vous**. Cela continue jusqu'à ce que le dernier Joueur termine la partie (c'est-à-dire jusqu'à ce que tous les Joueurs placent leur Pion sur la Tuile de départ).

SCORE FINAL

Le comptage final est simple, mais le résultat peut être choquant. Préparez-vous...

Comptez

- Les points de victoire gagnés pendant la partie** et affichés sur la Piste de Score ;
- 1 PV pour 10€** dans votre portefeuille (arrondi à l'inférieur) ;
- les récompenses pour la participation à la construction des Bâtiments publics terminés et utilisables** souhaités par tous les Habitants de Grinivil (Habitants qui ont emménagé par tous les Joueurs pendant le jeu).



Chaque participant reçoit des PV en fonction du nombre de ses Blocs de construction qui fait partie de chaque Bâtiment public achevé et utilisable, arrondi à l'inférieur.

EXEMPLE :

Durant la partie, 5 Habitants se sont installés à Grinivil (voir ci-contre). Ils ont attendu jusqu'à la fin de la partie pour voir quels Bâtiments publics seraient construits. Trois Bâtiments publics ont été construits : le bureau de poste, la station d'épuration et l'hôpital.

Le bureau de poste est souhaité par trois Habitants, totalisant au total 27 PV (9 + 15 + 3). Deux Joueurs ont participé à sa construction : Mathieu (Joueur beige) avec 2 Blocs de construction, et Nathan (Joueur noir) avec 1 Bloc. Ainsi, les 27 PV sont répartis comme suit : 18 PV pour Mathieu et 9 PV pour Nathan.

La station d'épuration est souhaitée par deux Habitants, totalisant au total 27 PV (15 + 12). Trois Joueurs ont participé à sa construction : Florent (Joueur brun), Valérie (Joueuse grise) et Joëlle (Joueuse blanche) avec chacun 1 Bloc. Dans ce cas, ces trois Joueurs reçoivent chacun 9 PV.

L'hôpital est souhaité par un seul Habitant, pour 6 PV. Trois Joueurs ont participé à sa construction : Mathieu (Joueur beige), Florent (Joueur brun) et la municipalité (orange) avec chacun 1 Bloc. Dans ce cas, Mathieu et Florent reçoivent chacun 2 PV, sauf la municipalité qui n'est pas un Joueur. (Encore une fois, dans le cas d'une partie à 6 Joueurs où la municipalité n'est pas présente et le 6ème Joueur utilise la couleur orange, ce Joueur obtiendra également 2 PV).

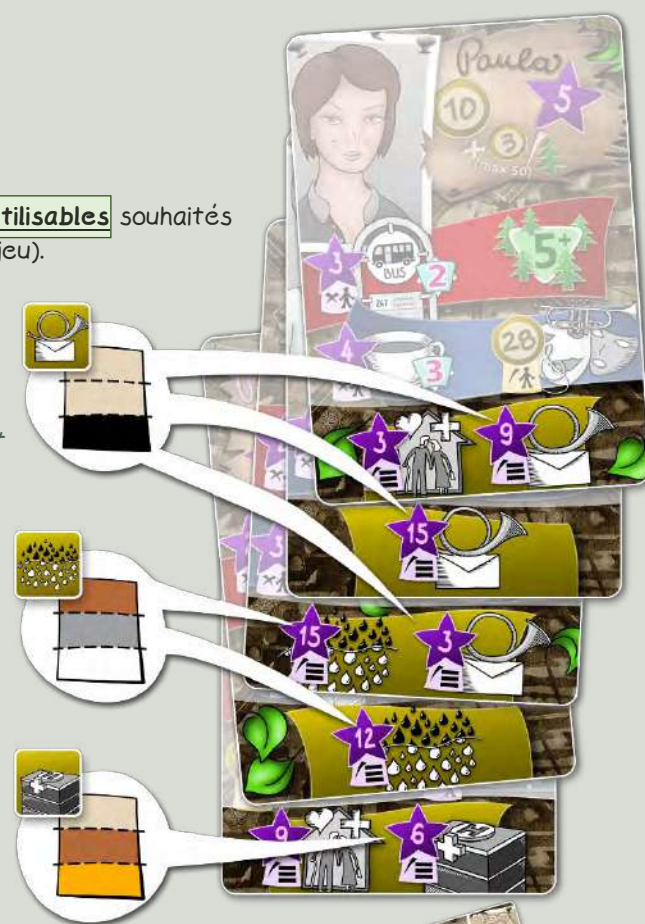
Aucun autre Bâtiment n'a été construit, donc les récompenses associées ne sont pas distribuées.

- Soustrayez 10 PV pour chaque Habitant encore dans votre réserve** (les Habitants à qui vous n'avez pas vendu de maison).

Le Joueur avec le plus de points de victoire gagne et devient « le meilleur développeur de Grinivil ».

Les égalités sont résolues en faveur du Joueur ayant le plus d'Arbres non plantés dans son portefeuille ; si cela ne parvient pas à départager les égalités, alors il est en faveur du Joueur ayant le plus d'argent restant (après conversion en PV).

Toujours indécis ? Soyez heureux de partager la Victoire 😊



GRANDE VILLE ET AUTRES OPTIONS AVANCÉES


Des possibilités infinies, à combiner selon vos envies

La BAT pour débiter

VARIANTE DE JEU

Nouveau à Grinivil ? Commençons doucement

Bien que Grinivil soit intuitif et accessible à tous, il faut tout de même un peu de temps et d'énergie pour se familiariser avec les principes et les mécanismes du jeu. La variabilité de la Boucle d'Actions Temporelles influence considérablement les tactiques et stratégies optimales pour chaque partie. **Si vous venez de vous familiariser avec Grinivil, ou si vos adversaires sont débutants, nous vous recommandons de choisir la disposition de la BAT de la page 7.**

De plus, pour les premières parties, ignorez la distance maximale requise (ignorer l'icône  sur les cartes des Habitants.

Règles personnelles

VARIANTE DE JEU



La beauté de Grinivil réside dans sa flexibilité. Alors, n'hésitez pas à laisser libre cours à votre créativité et à vous approprier le jeu.

Utilisez une Tuile d'action vierge, **créez vos propres règles d'action**, écrivez-les sur la feuille d'aide de jeu (disponible en téléchargement) et faites-les connaître à vos adversaires.

D'un commun accord, ajoutez-les au jeu ; D'autres options avancées restent disponibles. Soyez patient et n'ayez pas peur de peaufiner et de modifier votre Tuile d'action ou de consulter d'autres personnes (par exemple, sur les forums BGG).

Vous avez le pouvoir de façonner l'avenir du jeu Grinivil. Et qui sait ? Votre Tuile d'action pourrait un jour devenir... officielle.


Parties à six Joueurs

VARIANTE DE

Préparez-vous pour une session épique

Comme Grinivil est un jeu complexe, nous vous recommandons de jouer à 6 Joueurs avec seulement des Joueurs expérimentés qui connaissent les règles, afin d'éviter de prolonger le jeu et d'entraver le plaisir. Sinon, Grinivil reste essentiellement le même. Les alternances subtiles des règles du nombre de Joueurs (y compris la variante 6P) sont clairement expliquées en orange.

Ci-dessous, nous ne soulignons que les points importants :

- Utilisez un Marché pour 4 à 6 Joueurs
- Utilisez des blocs de construction orange (et d'autres composants orange) pour le 6e Joueur
- La municipalité ne construit aucun bâtiment à 6 Joueurs ; Ignorer les icônes de chantier municipal ().

Partie rapide

VARIANTE DE JEU

La hâte produit du gaspillage

Vous manquez de temps ? Alors **enlevez un ou deux blocs de construction à chaque Joueur** avant le début du jeu. Mais faites attention aux Habitants de votre portefeuille, vous n'aurez peut-être pas assez de temps pour construire la maison qu'ils désirent. Cependant, cela n'a peut-être pas d'importance car les autres ne sont pas mieux lotis.



Partie longue

VARIANTE DE JEU

Les bonnes choses prennent du temps

Avez-vous besoin de plus d'espace pour rendre Grinivil encore meilleur ? Avant que la partie ne commence, **donnez à chaque joueur un ou deux Blocs de Construction supplémentaires** et mettez en œuvre votre stratégie de développement soigneusement réfléchi.

! Variante non adaptée pour 2 Joueurs

BAT personnalisé

VARIANTE DE JEU

Avant la mise en place, chaque Joueur (dans l'ordre du plus âgé au plus jeune) a la possibilité de modifier stratégiquement le jeu en choisissant une **Tuile d'action rose à inclure ou à exclure** du jeu. Cette décision simple mais profonde a un impact significatif, ajoutant une nouvelle couche de défi pour les Joueurs expérimentés.

Grande ville

VARIANTE DE JEU

La variante Grande ville est un ajout très satisfaisant à la manche ultime. Lorsque vous êtes le **premier Joueur à n'avoir plus que deux blocs de construction** à la fin de votre tour, décidez si

1. Cette dernière manche se déroule selon la règle standard (sans blocs de construction supplémentaires) ou
2. **Prenez un bloc supplémentaire de votre couleur** (au-delà du nombre initial de blocs, voir le tableau à la p. 7). Si vous prenez un bloc supplémentaire, le dernier tour n'est pas déclenché et le jeu continue normalement. Cependant, si un autre Joueur se trouve dans la même situation, il a la même option, sauf que s'il choisit de commencer le dernier tour, tous les Joueurs qui n'ont pas encore reçu de bloc supplémentaire en obtiendront un. Si un Joueur qui a déjà pris un bloc supplémentaire réduit à nouveau son nombre de blocs à deux ou moins, la manche ultime est automatiquement déclenchée et, bien sûr, les Joueurs peuvent utiliser leurs blocs de construction.

! Dans une partie à 2 Joueurs, le Bloc de construction supplémentaire est évidemment manquant. La solution est simple ; pour la variante Grande ville, utilisez simplement un Bloc de construction supplémentaire d'une autre couleur (inutilisée).

CREDITS

Les meilleures choses viennent de la coopération à plusieurs

Création et direction artistique

Rudy Priecinsky

Je remercie mon épouse et mes enfants

Val, Rudi4 & David

et mes parents pour leur aide et leur soutien inestimables

Mes remerciements vont également à ...

Fedor Srobar, Miso Jancek, Jan Skornowicz, Greg Cabanach

Branislav Berec

NITHRANIA

Dan King

THE GAME BOY GEEK

Edward Uhler

HEAVY CARDBOARD

Richard Ham

RAHDO

Mike Dennis

READY STEADY PLAY

& BoardGameGeek Team

Les traductions des règles vous sont proposées grâce à la bonne volonté et au travail acharné de...

Torsten Sammet

(ALLEMAND)

Jorge Blázquez

(ESPAGNOL)

Ilyas Jaspers

(HOLLANDAIS)

Pavel Jezek

(TCHÈQUE)

Alain Valiquer

(FRANCAIS)

Sofia Ciolfi & Rudy Priecinsky

(ITALIEN)

Jan Skornowicz

(POLONAIS)

Valeria Priecinska

(SLOVAQUE)

Et un remerciement tout spécial à tous les...


Gamefound Backers

VUE D'ENSEMBLE DES TUILES D'ACTION

Selon la version du jeu Grinivil, certaines tuiles d'Action sont des composants optionnels et peuvent ne pas être incluses.

#01 **Tuile d'Action de base**

ACHETER DES RESSOURCES




Achetez des ressources au Marché (prix d'achat en rouge).

COÛT EN TEMPS :

1 Unité de Temps pour 3 ressources achetées (arrondies au supérieur).

#03 **Tuile d'Action de base**

CONSTRUIRE UN ÉTAGE




Défaussez les ressources requises et construisez un étage de bâtiment. Obtenez les points de victoire associés.

COÛT EN TEMPS :

1 Unité de Temps pour 1 ressource dépensée pour la construction.

#06

VENDRE DES RESSOURCES





Vendez des Ressources au Marché (prix de vente en jaune). Ne remplissez que les emplacements disponibles. Si le Marché est plein, vous ne pouvez pas vendre de ressources supplémentaires.

PAS DE COÛT EN TEMPS

#05

ENCHÈRES

Offre unique


Demandez une vente aux enchères durant votre tour (vous êtes l'initiateur).

5 Ressources aléatoires sont tirées du Sac de réserve. Tous les Joueurs proposent secrètement (dans leur main) un prix pour ces 5 ressources piochées. L'offre minimale est de 10€. L'initiateur doit enchérir au moins 10€. Un Joueur peut ne rien proposer, mais il doit le garder secret jusqu'à ce que les offres soient révélées (main vide). Les Joueurs ouvrent leurs mains en même temps. Le gagnant reçoit les 5 ressources et 1 PV (le gagnant remet les ressources excédentaires sur le Marché s'il ne peut les entreposer). En cas d'égalité, l'initiateur gagne ; sinon, le Joueur le plus proche de lui dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Si l'initiateur ne remporte pas l'enchère, il reçoit la moitié de l'offre la plus élevée (arrondie à l'inférieur) en compensation.

PAS DE COÛT EN TEMPS

#02 **Tuile d'Action de base**

ACHETER DES RESSOURCES



Avec rabais de 3€


Achetez des ressources au Marché (prix d'achat en rouge). Soustraire 3€ du montant total.

COÛT EN TEMPS :

1 Unité de Temps pour 3 ressources achetées (arrondies au supérieur).

#04 **Tuile d'Action de base**

CONSTRUIRE UN ÉTAGE



Pour un montant supplémentaire


Payez 3€ de plus, défaussez les ressources requises et construisez un étage de bâtiment. Obtenez les points de victoire associés.

COÛT EN TEMPS :

1 Unité de Temps pour 1 ressource dépensée pour la construction.

#07

ACHETER UN ENTREPÔT



Petit

Achetez un petit entrepôt pour 10€, ajoutez-le à votre réserve.


Vous ne pouvez pas utiliser cette action s'il n'y a pas de petits entrepôts disponibles.

COÛT EN TEMPS :

1 Unité de Temps

#08a

EXPLORER LE TERRAIN



Ajouter une nouvelle Tuile de terrain

- Payez 10€ et ajoutez une nouvelle Tuile de terrain aléatoire en zone intérieure ou extérieure. Tout d'abord, vous devez pointer vers un endroit spécifique approprié, puis ajouter une Tuile de terrain.
- Vous obtenez 3 PV, et vous devenez propriétaire de la parcelle (placez-y votre marqueur).
- Ajouter des blocs de construction orange aux chantiers municipaux (nouveaux) nouvellement raccordés à la Route en construction ; ajoutez des Jetons de construction brun (parcelle) ou bleu/jaune (parcelle) face en travaux visible. Le propriétaire de la parcelle décide du type de bâtiment non résidentiel. Si la municipalité est propriétaire de la parcelle, choisissez au hasard parmi les Jetons bleus et jaunes.

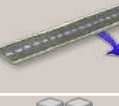
Si un bloc orange est ajouté au site situé sur la parcelle du Joueur, le Joueur reçoit de la municipalité des frais de participation de 5€ plus 3€ pour chaque Habitant vivant actuellement à Grinivil (max. 20€).

COÛT EN TEMPS :

1 Unité de Temps

#08b

CONSTRUIRE UNE ROUTE



Défaussez 2 Bétons et placez une Route achevée par-dessus la Route en construction (deux bords de parcelles voisines dans la zone intérieure, ou le chemin de construction sur une parcelle de la zone extérieure).


Avancez votre Pion sur la Route des Bonus, puis récoltez et/ou réalisez, si vous le souhaitez, le ou les bonus ou actions disponibles à cet endroit.

COÛT EN TEMPS :

2 Unité de Temps

#09

ACHETER DES ARBRES



À planter



Achetez de 1 à 6 Arbres et ajoutez-les à votre réserve (vous ne pouvez pas les planter avec cette action). Si vous achetez entre 1 et 3 Arbres, payez 1€ par Arbre. Si vous achetez entre 4 et 6 Arbres, ceux-ci coûtent 2€ par Arbre.

COÛT EN TEMPS :

1 Unité de Temps

#10

PLANTER DES ARBRES

Aux endroits autorisés

Plantez de 1 à 9 Arbres sur un secteur de plantation (surface de terrain continue séparée uniquement par des Routes). Vous obtenez 5€ par Arbre pour les 3 premiers Arbres plantés, 2 PV par Arbre du 4e au 7e Arbre planté, et 3 PV par Arbre pour les 8e et 9e Arbres.

EXEMPLE A : Le Joueur plante 2 Arbres et reçoit 10€ de récompense.


EXEMPLE B : Le Joueur plante 8 Arbres et reçoit 15€ (pour les 3 premiers Arbres), 11 PV (2 PV pour chacun des 4e à 7e Arbres et 3 PV pour le 8e Arbre planté).

COÛT EN TEMPS :

1 Unité de Temps pour 3 Arbres plantés (arrondi au supérieur)

#11

NOUVEL HABITANT



Ajouter ou remplacer

Choisissez une carte Habitant du portefeuille des Habitants disponibles et soit :


- Ajoutez-le gratuitement à votre réserve. Puis remplacez la carte par une nouvelle tirée de la pile, ou
- Remplacez-le par un Habitant de votre réserve. Cela vous coûtera 10€.

COÛT EN TEMPS :

1 Unité de Temps

#12

VENDRE UNE MAISON



Emménager à Grinivil


Vendez à un Habitant approprié une maison entièrement construite (avec une Tuile 'À VENDRE' reliée à une Route achevée).

Placez la carte de l'Habitant sur la pile « Habitants de Grinivil ». Versez au co-construteur (le cas échéant, y compris la municipalité) une indemnité de 15€ et distribuez des récompenses (voir p. 14).

PAS DE COÛT EN TEMPS

#17

SUBVENTIONS



Pour les Ouvriers inactifs

Vous obtenez 3€ plus 3€ pour chaque Ouvrier inactif dans votre réserve (Ouvrier qui n'est pas sur un chantier ou sur une Tuile d'action).

COÛT EN TEMPS :

2 Unités de Temps obligatoires

#13

**CONVERTIR**

Avec le dé de conversion

Vous pouvez échanger des points de victoire contre de l'argent ou de l'argent contre des points de victoire, jusqu'à un maximum de 5 PV. Le dé de conversion affiche le taux (la somme d'argent pour 1 PV). Lancez le dé avant la conversion (utilisez un nouveau taux) ou après la conversion (utilisez un ancien taux d'une conversion précédente).

PAS DE COÛT EN TEMPS

#14

**IMPORTER**

Coûts variables

Lancez le dé D6... achetez 1 à 3 articles (sur 5 disponibles) au coût par article déterminé par le dé. Vous pouvez choisir entre 2 Arbres, 1 Béton, 1 Bois et 1 Acier.

COÛT EN TEMPS :

2 Unité de Temps

#16

**REPLANTER**

Vous pouvez déplacer jusqu'à 3 Arbres à partir des secteurs de plantation existantes ou à partir de la réserve générale (pas de votre réserve). Vous pouvez choisir n'importe quel lieu de plantation sans être limité par les secteurs de plantation. Vous obtenez 1 PV.

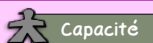
Marquez la Tuile avec le Jeton « occupé » (reprenez-le lors de votre prochain tour).

Aucun Joueur (pas même vous) ne peut sélectionner cette action tant que cette Tuile d'action est « occupée ».

COÛT EN TEMPS :

1 Unité de Temps par Arbre replanté

#19

**ARCHITECTE**

Capacité pour un tour

Placez votre Ouvrier sur cette Tuile. Lors de la construction d'un étage, vous pouvez utiliser n'importe quelle ressource (pas seulement celles requises).

La capacité dure un tour (après avoir passé cette Tuile avec votre Pion sur la BAT, reprenez votre Ouvrier).

Une combinaison de capacités est autorisée.

PAS DE COÛT EN TEMPS

#18

**MARCHÉ FORCÉ**

Avec les autres Joueurs

Echangez 1 à 3 Ressources avec 1 adversaire ou plusieurs ; le ou les adversaires sélectionnés doivent accepter l'échange. Vous ne devez échanger que des ressources que votre adversaire pourrait héberger dans ses entrepôts. Payez à votre adversaire 2€ par ressource échangée.

Marquez la Tuile avec le Jeton « occupé » (reprenez-le lors de votre prochain tour).

Aucun Joueur (pas même vous) ne peut sélectionner cette action tant que cette Tuile d'action est « occupée ».

PAS DE COÛT EN TEMPS

#20

**INGÉNIEUR**

Capacité pour un tour

Placez votre Ouvrier sur cette Tuile. Lorsque vous achetez des ressources sur le Marché, le prix de chacune est réduit de 3€ (min. 0).

La capacité dure un tour (après avoir passé cette Tuile avec votre Pion sur la BAT, reprenez votre Ouvrier).

Une combinaison de capacités est autorisée.

PAS DE COÛT EN TEMPS

#23

**BANQUIER**

Capacité pour un tour

Placez votre Ouvrier sur cette Tuile. Chaque fois que vous sélectionnez une action (et placez votre Pion sur la Tuile d'action), vous recevez 3€.

La capacité dure un tour (après avoir passé cette Tuile avec votre Pion sur la BAT, reprenez votre Ouvrier).

Une combinaison de capacités est autorisée.

PAS DE COÛT EN TEMPS

#24

**MARCHAND**

Capacité pour un tour

Placez votre Ouvrier sur cette Tuile. Chaque fois que vous sélectionnez une action (et placez votre Pion sur la Tuile d'action), vous piochez une ressource aléatoire du sac.

La capacité dure un tour (après avoir passé cette Tuile avec votre Pion sur la BAT, reprenez votre Ouvrier).

Une combinaison de capacités est autorisée.

PAS DE COÛT EN TEMPS

#21

**CONSTRUCTEUR**

Capacité pour un tour

Placez votre Ouvrier sur cette Tuile. Lors de la construction d'un étage, vous pouvez défausser une ressource de moins que requise.

La capacité dure un tour (après avoir passé cette Tuile avec votre Pion sur la BAT, reprenez votre Ouvrier).

Une combinaison de capacités est autorisée.

PAS DE COÛT EN TEMPS

#22

**ÉCOLOGISTE**

Capacité pour un tour

Placez votre Ouvrier sur cette Tuile. Chaque fois que vous sélectionnez une action (et placez votre Pion sur la Tuile d'action), vous obtenez 1 Arbre de la réserve générale.

La capacité dure un tour (après avoir passé cette Tuile avec votre Pion sur la BAT, reprenez votre Ouvrier).

Une combinaison de capacités est autorisée.

PAS DE COÛT EN TEMPS

#51P

**FOLLOWER (SUIVEUR)**

Capacité pour un tour

Placez votre Ouvrier sur cette Tuile. Pendant un tour, au début de votre tour, vous avez les options suivantes :

1. Procédez comme d'habitude et effectuez l'Action de la Tuile sur laquelle vous avez placé votre Pion, ou
2. Ne déplacez pas votre pion et répétez l'action du Joueur précédent (dans l'ordre du tour). Dans le cas d'une Tuile double (par exemple, Explorer / Construire une Route), vous pouvez choisir laquelle des 2 actions réaliser. Vous ne pouvez pas répéter une action à partir d'une Tuile restreinte ou d'une Tuile de Capacité « occupée ». Le déplacement temporel après l'action est obligatoirement de '2' (2). Si vous obtenez et utilisez le bonus « Répéter l'action », la procédure standard s'applique.

La capacité dure un tour (après avoir passé cette Tuile avec votre Pion sur la BAT, reprenez votre Ouvrier).

Une combinaison de capacités est autorisée.

PAS DE COÛT EN TEMPS

#15

**ACQUÉRIR**

Des ressources

Choisissez 1 ressource de votre choix dans le sac. Puis, pour chaque petit entrepôt, piochez dans le sac une autre ressource au hasard.

COÛT EN TEMPS :

2 Unités de Temps

#52P

**FINANCEMENT PARTICIPATIF**

Construire des bâtiments



L'Initiateur du financement participatif choisit un bâtiment non résidentiel (Jeton bleu ou jaune) et un site à bâtir adéquat. L'initiateur doit offrir secrètement min. 30€.

Il en va de même pour les Joueurs qui souhaitent participer (les intentions des autres doivent également rester secrètes, comme lors d'une vente aux enchères). La municipalité participera si elle dispose d'au moins 1 bloc de construction (sauf dans une partie à 6 Joueurs) ; sa contribution sera de 30€ + la valeur du D4 actuelle + la valeur du D6 après le jet. Les participants dévoilent leurs contributions en même temps. Le D6 ne sera lancé qu'après que les Joueurs aient montré leurs contributions.

Construction : Le premier bloc de construction est toujours fourni par le Joueur humain avec la plus grande contribution. Les blocs restants sont fournis par les autres (y compris la municipalité) par ordre de montant de contribution. L'égalité est résolue en faveur de la municipalité, sinon, comme dans une vente aux enchères. Notez que la municipalité achèvera l'ensemble du bâtiment (si elle a suffisamment de blocs), le Joueur humain est limité à 1 bloc (pas de bonus de ressources, ni d'ouvrier, ni de PV). Ceux qui ne peuvent pas fournir de bloc seront remboursés.

Les éventuels frais de participation sont payés au propriétaire foncier comme d'habitude par ceux qui ont fourni les blocs pour la construction.

COÛT EN TEMPS :

3 Unités de Temps obligatoires

#53P

**MANAGER**

Capacité pour un tour

Placez votre Ouvrier sur cette Tuile. Toutes vos actions futures vous coûtent zéro temps (pas de déplacement après votre action).

La capacité dure un tour (après avoir passé cette Tuile avec votre Pion sur la BAT, reprenez votre Ouvrier).

Une combinaison de capacités est autorisée.

PAS DE COÛT EN TEMPS

TOUR DU JOUEUR

Suivez les étapes...

1. CHOISISSEZ UNE ACTION

- Sélectionnez une Tuile d'action autorisée sur la Boucle d'Actions Temporelles (BAT), puis **déplacez-y** votre Pion.
 - Une Tuile d'action autorisée est une Tuile sur laquelle vous pouvez effectuer une action (par exemple, cela n'est pas possible sur une Tuile restreinte « occupée » ou une Tuile de Capacité avec un Ouvrier présent - y compris le vôtre, ou si vous ne pouvez pas payer les coûts de l'action).
 - Il peut s'agir de la même Tuile où se trouve actuellement le Pion.

Si la BAT est achevée lorsque vous déplacez votre Pion...



- payez **5€** d'impôts ;
- payez les salaires de **3€** par Ouvrier utilisé (c'est-à-dire un Ouvrier sur un chantier ou sur une Tuile de Capacité, donc pas disponible dans votre réserve) ;
- ajoutez **4 Ressources aléatoires** au Marché ;
- retirez vos Ouvriers d'un bâtiment entièrement construit.

Si vous traversez une Tuile Capacité avec votre Ouvrier bloqué...

...reprenez votre Ouvrier de la Tuile.



si vous avez au moins un Ouvrier sur une Tuile de Capacité,

2. UTILISEZ LA CAPACITÉ ET COLLECTEZ LES BÉNÉFICES (si possible)



3. EFFECTUEZ L'ACTION

- Payez les frais de l'action (doit être payé en premier)
 - coûts des Tuiles d'action ;
 - lors de la construction sur un Chantier « étranger » (c'est-à-dire que le Joueur ne construit pas un autre étage, ni ne possède pas la parcelle), des **frais de Participation de 5G + 3G par Habitant ayant déjà emménagé à Grinivil (max. 20G)** doivent être payés au propriétaire de la parcelle ; la **municipalité ne reçoit pas de frais de participation** pour la propriété de sa parcelle ;
 - lors de la vente d'une maison à un résident, une **indemnité de 15G** doit être versée aux autres co-construc-teurs de la maison (le cas échéant), y compris à la municipalité.
- Effectuez l'action (obligatoire)

lors de la construction du 1er étage sur un site avec un bonus,

4. COLLECTEZ LES BONUS DE CONSTRUCTION DU SITE

EFFECTUEZ LES ACTIONS BONUS DU SITE (optionnel)



- Le bonus de répétition de l'action peut être utilisé à la fin du tour.

lors de la construction,

5. EFFECTUEZ L'ACTION DE CONSTRUCTION BONUS (optionnel)



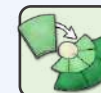
- Payez tous les coûts liés à ces actions, ainsi que le coût de l'action bonus (sinon, l'action n'est pas autorisée)
- Une seule action bonus autorisée

après la construction d'une Route à l'aide d'une action de la BAT ou d'une action de construction associée,

6. AVANCEZ SUR LA ROUTE DES BONUS ET COLLECTEZ LES BONUS

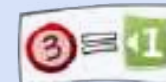
EFFECTUEZ LES ACTIONS BONUS DE ROUTE (optionnel)

- Le bonus de répétition d'action peut être utilisé à la fin du tour



7. ADAPTEZ LE TEMPS

- Avancez votre Pion du nombre d'Unités de Temps.
 - Il n'y a aucune restriction sur la Tuile sur laquelle le Pion d'un Joueur peut se retrouver après le Déplacement temporel
 - Vous pouvez 'Acheter du Temps' pour effectuer des Actions 'plus rapidement' ; payer **3€** pour réduire le Coût en Temps de votre Action de 1 Unité de Temps, n'importe quel nombre de fois, jusqu'à 0.
 - Pas autorisé avec une action de temps obligatoire (X)



Si la Boucle d'Actions Temporelles est achevée pendant le déplacement de votre Pion...



...prenez la procédure décrite à l'étape 1

Si vous traversez une Tuile Capacité avec votre Ouvrier bloqué...

...prenez votre Ouvrier de la Tuile.



si vous avez collecté des bonus à l'étape 4 ou à l'étape 6...



8. RÉPÉTEZ L'ACTION BONUS (optionnel)

- Plusieurs actions bonus répétées sont autorisées durant un tour

JOUEUR



SUIVANT