

Minivilles

Deluxe



LIVRET DE RÈGLES

Minivilles

Crédits

Un formidable jeu de **Masao Suganuma**
Des illustrations magnifiques de **Noboru Holta**
PAO de **Good Heidi**
Traduction et rédaction des règles par la **Team SWAF**

Présentation

Minivilles est un jeu pour **2 à 5 joueurs**, à partir de **7 ans**.
Durée d'une partie : environ **30 min**.

Dans Minivilles, les joueurs vont acheter des cartes qui représentent divers types d'établissements qui vont composer leur ville.
Il y a 6 établissements majeurs que nous appellerons « Monument ». Pendant la partie les joueurs construisent des cartes Etablissement et les posent devant eux sur la table. Les joueurs n'ont jamais de cartes en main.

But du jeu : être le premier joueur à avoir construit 5 Monuments.

Matériel / Cette boîte contient

-  56 Pièces
-  2 Dés
-  1 Livret de règles
-  2 Sachets en plastique (pour ranger et protéger le matériel de votre jeu)
-  165 cartes dans le jeu, réparties de la façon suivante :

Pièces de 1



Pièces de 5



Pièces de 10



Cartes de départ :

Etablissement de départ (10)

- 5 cartes Boulangerie
- 5 cartes Champs de blé

Monuments (30)

- 5 cartes Aéroport
- 5 cartes Centre commercial
- 5 cartes Gare
- 5 cartes Parc d'attractions
- 5 cartes Port
- 5 cartes Tour radio

Cartes en réserve :

Etablissements violets (10)

- 2 cartes Centre d'affaires

- 2 cartes Centre des Impôts
- 2 cartes Chaîne de télévision
- 2 cartes Maison d'édition
- 2 cartes Stade

Etablissements de base (115)

- 5 cartes Boulangerie
- 5 cartes Entreprise de déménagement
- 5 cartes Entreprise de travaux publics
- 5 cartes Épicerie
- 5 cartes Fabrique de meubles
- 5 cartes Halle du marché
- 5 cartes Marché de fruits et légumes
- 5 cartes Moonster soda
- 5 cartes Supérette
- 5 cartes Chalutier
- 5 cartes Champs de blé
- 5 cartes Ferme
- 5 cartes Forêt
- 5 cartes Mine
- 5 cartes Petit bateau de pêche
- 5 cartes Verger
- 5 cartes Vignoble
- 5 cartes Café
- 5 cartes Club privé
- 5 cartes Moonster burger
- 5 cartes Pizzeria
- 5 cartes Restaurant
- 5 cartes Restaurant 5 étoiles

Etablissements de départ

FACE

DOS



Monuments

FACE

DOS



Etablissements spéciaux

FACE

DOS



Etablissements de base

FACE

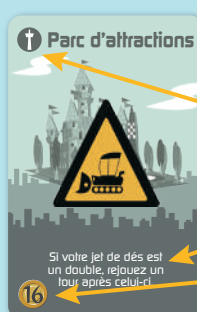
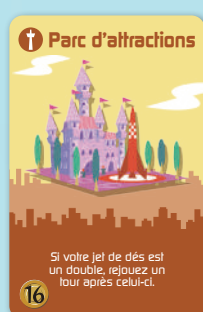
DOS





- Résultat du jet de dé(s) nécessaire pour déclencher l'effet**
- Nom de la carte**
- Type de la carte**
- Effet de la carte**
- Coût de construction**

-



- Nom de la carte
- Type de la carte
- Effet de la carte
- Coût de construction

- | | | | | | |
|--|--|--|--|---|--|
| <p>1 Port</p> <p>Si le résultat de votre jet de dés est de 10 ou plus, vous pouvez ajouter 2 à la distance.</p> <p>2</p> | <p>1 Gare</p> <p>Vous pouvez lancer deux dés.</p> <p>4</p> | <p>1 Centre commercial</p> <p>Vos établissements de jeux et de divertissement vous permettent de lancer un dé de plus.</p> <p>10</p> | <p>1 Tour radio</p> <p>Une fois par tour, vous pouvez choisir de élever vos dés.</p> <p>22</p> | <p>1 Parc d'attractions</p> <p>Si votre jet de dés est un double, ajoutez un tour bonus à votre tour.</p> <p>16</p> | <p>1 Aéroport</p> <p>Si vous l'avez bien consulté, vous pouvez lancer une seconde fois vos dés, avec une récompense de 10 pièces de la banque.</p> <p>30</p> |
|--|--|--|--|---|--|



Tour de jeu :

Les joueurs jouent leur tour l'un après l'autre dans le sens horaire.

Description d'un tour de jeu.

Dans l'ordre :

1. A son tour, le joueur lance le ou les dés.
2. On déclenche les établissements qui correspondent au résultat du jet de dé. (les joueurs possédant les établissements correspondants reçoivent des revenus symbolisés par des pièces)
3. Ensuite, le joueur choisit soit :
 - de construire un nouvel établissement
 - de construire un monument
 - de ne rien construire pour économiser.
4. On renouvelle les piles de cartes.



1 Le jet de dés :

A chaque tour de jeu, le joueur dont c'est le tour va lancer 1 ou 2 dés.

Au début de la partie, les joueurs ne peuvent lancer qu'un dé par tour.

Mais dès qu'un joueur a construit la « Gare », il peut choisir de lancer un ou deux dés à son tour.

Lorsqu'un joueur lance deux dés, on additionne le résultat des deux dés pour savoir quel établissement se déclenche.

Donc lorsqu'un joueur lance deux dés, le résultat final est compris entre 2 et 12.

2 Gagner des revenus

Les joueurs gagnent des revenus grâce à leurs établissements : leurs effets se déclenchent lorsque le résultat du jet de dés est le même que celui indiqué en haut de la carte.

Le joueur peut alors recevoir des pièces depuis la Banque ou depuis un autre joueur, selon l'effet décrit sur la carte.

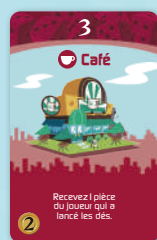
Il n'y a pas de limite au nombre de pièces que vous pouvez posséder.



Types de cartes

Il existe quatre types d'établissements, chacun avec une couleur spécifique, chacun avec un ordre de résolution différent pour recevoir des pièces. Les effets se résolvent dans l'ordre suivant :

1. Rouge 2. Vert 3. Bleu 4. Violet



Recevez des pièces **du joueur qui a lancé les dés** (c'est un paiement).



Recevez des revenus de la Banque pendant **votre tour uniquement**.



Recevez des revenus de la Banque pendant **le tour de n'importe quel joueur**.



Recevez des revenus du ou des joueurs de votre choix mais **uniquement pendant votre tour**.

Lorsque les revenus et les paiements se produisent en même temps, on réalise d'abord les paiements.

Si le joueur qui doit payer ne peut pas payer la totalité, il paye alors ce qu'il peut et il est exempté du reste. Le joueur qui devait recevoir l'argent **ne reçoit pas** de compensation de la Banque.

Exemple :

Martin obtient un 3 avec son dé. Ulysse possède un « Café » dans sa ville, donc Martin doit lui payer une pièce.

Cependant Martin n'a pas de pièce. Donc il ne doit rien payer.

Par contre Martin reçoit ensuite deux pièces de la banque car il possède deux « Boulangerie » dans sa ville.

Si de multiples transactions se produisent suite à un jet de dés, on les réalise dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Exemple :

Martin obtient encore un 3 avec son dé. Ulysse a maintenant trois « Café » et Juliette en possède deux.

Ulysse doit recevoir trois pièces et Juliette deux pièces, mais Martin n'a que 3 pièces.

On procède alors au paiement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Martin paie d'abord deux pièces à Juliette qui est juste à sa droite. Il lui reste une seule pièce qu'il donne enfin à Ulysse. Il est exempté du paiement des deux pièces restantes qu'il doit à Ulysse et peut maintenant recevoir ses pièces gagnées grâce à ses « Boulangerie ».

3 Construire de nouveaux établissements ou monuments

A son tour, le joueur peut construire n'importe quel établissement ou monument. Pour cela, il doit payer à la banque le coût inscrit dans le coin en bas à gauche de la carte.

Les joueurs ne peuvent construire qu'une seule carte (établissement ou monument) par tour.

Les monuments peuvent être construits dans n'importe quel ordre.

Les établissements violets avec le symbole  sont uniques : vous ne pouvez en avoir qu'un de chaque dans votre ville.

Tous les autres établissements peuvent être construits en plusieurs exemplaires dans votre ville.

Lorsque vous construisez un Monument, retournez la carte face visible.

Son effet est maintenant actif. Ne l'oubliez pas car leurs effets sont très puissants et vous donneront un avantage important pour la suite de la partie.

IMPORTANT : Si vous avez moins de 2 pièces, et seulement si vous n'avez pas construit d'établissement ou de monument ce tour, gagnez des pièces de la banque jusqu'à en avoir 2.

Rappel

Le premier joueur à avoir construit 5 Monuments gagne instantanément la partie.

Conseil

Afin de gagner de la place sur la table, nous vous conseillons de placer les cartes identiques les unes sur les autres devant vous, légèrement décalées.

[illegible]

4 Renouveler les piles de cartes :

Si, à n'importe quel moment de la partie, il y a moins de 9 piles d'établissements, remplissez à nouveau l'espace libre. Piochez une ou plusieurs cartes du paquet en suivant les mêmes règles que pendant la préparation du jeu, jusqu'à ce que de nouveau 9 piles avec un nom différent soient disponibles.

Si le paquet est épuisé, ignorez cette étape.

Précision sur les établissements



Aéroport

Son effet est valable même pour le tour supplémentaire offert par le « Parc d'attractions »



Port

Vous ne pouvez pas choisir de n'ajouter que 1 avec son effet.



Club privé

L'effet du Club privé se déclenche sur un 12, un 13 ou un 14.



Entreprise de déménagement

Il est obligatoire de donner un établissement à un autre joueur. Vous pouvez donner votre Entreprise de déménagement.



Chalutier

L'effet du Chalutier se déclenche sur un 12, un 13 ou un 14. Le jet de dés obtenu pour le revenu du « Chalutier » ne déclenche aucun effet de cartes et n'est pas affecté par les autres cartes non plus.

Bon jeu !

Pour plus d'informations :

www.sorryweare.fr

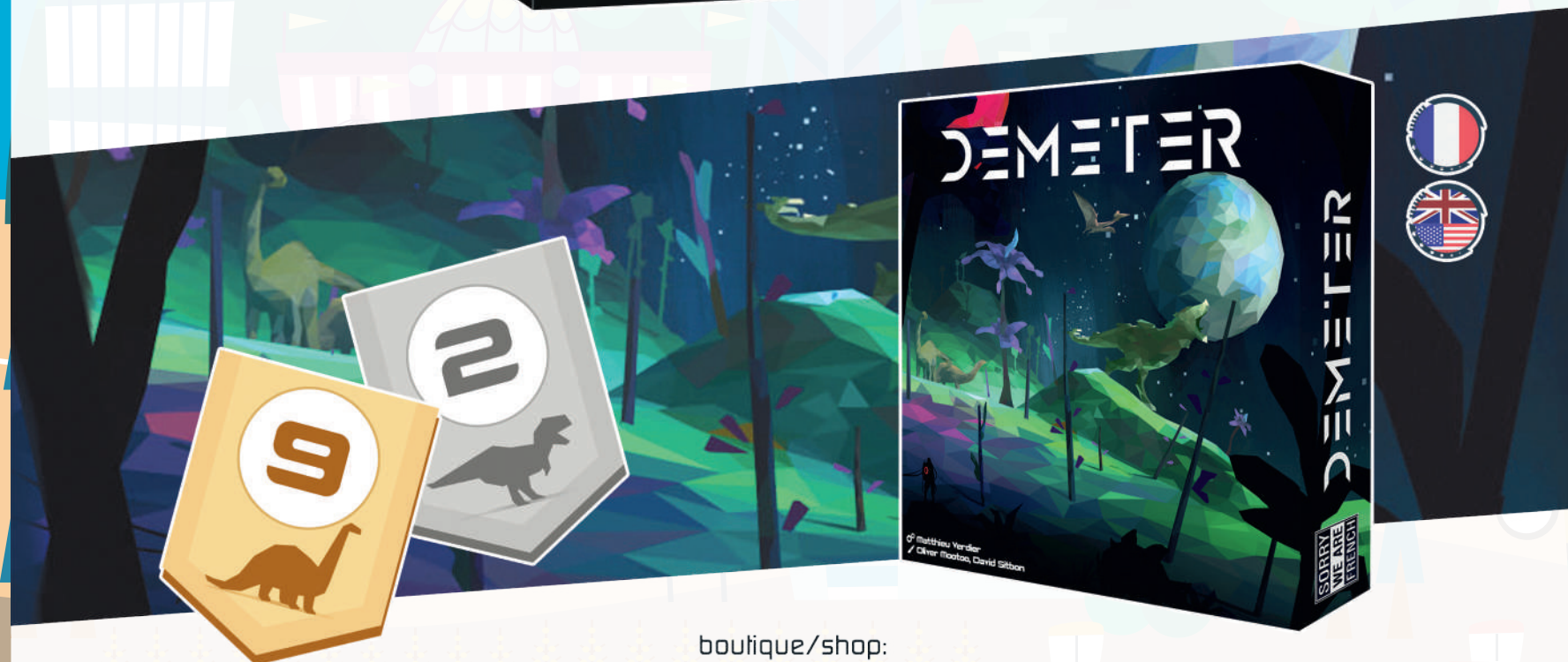
 facebook.com/SorryWeAreFR

 twitter.com/srywearefr

 twitter.com/ebelrando

REMERCIEMENTS :

Grounding Inc, Masao Suganuma, Noboru Hotta, Good Heidi et Jason Bloch !



boutique/shop:
www.sorryweare.fr



boutique/shop:
www.sorryweare.fr