

UWE ROSENBERG TANGRAM CITY



COMPOSANTS

* 5 Plateaux de Ville



* 1 Plateau de Score



* 5 Marqueurs d'Équilibre Noirs



* 5 Marqueurs d'Équilibre Verts



* 23 Cartes



* 1 Marqueur de Départ



* 30 Tuiles Fontaine



* 5 ensembles de 23 Tuiles de Ville



* 5 Marqueurs de Point



OBJECTIF DU JEU

Gagnez la partie en marquant le plus de points à la fin du jeu.

PRÉPARATION

A Donnez le matériel suivant à chaque joueur :

* 1 Plateau de Ville

* 6 Tuiles Fontaine

* 1 Marqueur d'Équilibre Vert

* 1 ensemble de 23 Tuiles de Ville

* 1 Marqueur d'Équilibre Noir

* 1 Marqueur de Point

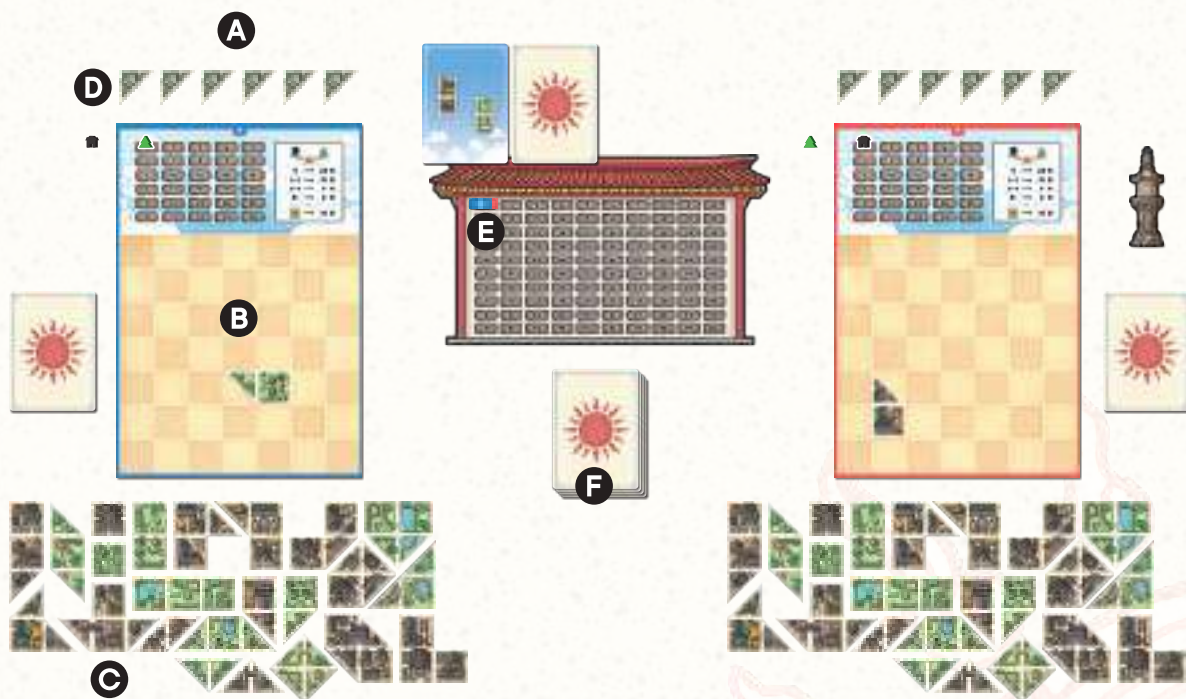
B Placez le Plateau de Ville devant vous, orienté selon votre préférence.

C Placez vos 23 Tuiles de Ville à côté de votre Plateau de Ville. Peu importe si face noire ou verte visibles.

D Vous pouvez placer les 6 Tuiles Fontaine au-dessus de votre Plateau de Ville.

E Mettez votre Marqueur de Point sur le 1 du Plateau de Score.

F Mélangez les 23 Cartes et placez-les face cachée au milieu de la table.



MISE EN PLACE À 2 JOUEURS

DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu consiste en 5 tours réguliers et un 6ème tour final avec des règles légèrement différentes.

Le processus pour les 5 tours réguliers est toujours le même :

- | | | |
|----------------------------|----------------------------|----------------------------------|
| 1. Distribution des Cartes | 2. Ordre de jeu des cartes | 3. Placement des Tuiles Fontaine |
| 4. Marquage de points | 5. Fin du Tour | |

Si vous lisez ce livret de règles, vous commencez le jeu et recevez le Marqueur de Départ..

I. DISTRIBUTION DES CARTES

Dans chaque tour, 4 cartes sont distribuées, indépendamment du nombre de joueurs.

Cependant, la distribution varie en fonction du nombre de joueurs :

- * **1 JOUEUR** : Disposez les 4 cartes en ligne devant vous. Les 2 premières cartes sont face visible, tandis que les 2 dernières sont face cachée.
- * **2 JOUEUR** : Chaque joueur reçoit 1 carte face cachée en main. Les 2 autres cartes sont placées au milieu de la table, dont 1 face visible et 1 face cachée.
- * **3 JOUEUR** : Chaque joueur reçoit 1 carte face cachée en main. La dernière carte est placée face visible au milieu de la table.
- * **4 JOUEUR** : Le joueur avec le Marqueur de Départ et le joueur à sa gauche reçoivent chacun 1 carte face cachée en main. Les 2 autres joueurs partagent 1 carte. La dernière carte est placée face visible au milieu de la table.
- * **5 JOUEUR** : Le joueur avec le Marqueur de Départ reçoit 1 carte face cachée en main. Les 2 joueurs suivants à gauche du joueur de départ partagent 1 carte, tout comme les 2 joueurs restants. La dernière carte est placée face visible au milieu de la table.

Vous pouvez regarder la carte dans votre main ou la carte que vous partagez avec quelqu'un à tout moment.

2. ORDRE DE JEU DES CARTES

La carte face visible au milieu est jouée en premier. Si vous avez des cartes face cachée au milieu (selon le nombre de joueurs), jouez-les ensuite. Puis, jouez la carte du joueur avec le Marqueur de Départ et continuez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées. Pour jouer une carte, chaque joueur sélectionne la tuile de ville correspondante de son ensemble et la place sur son plateau de ville selon les règles du puzzle (voir page 4). Une fois que tout le monde a placé la tuile correspondante, la carte suivante est jouée. Chaque joueur doit jouer chaque carte, qu'elle soit en sa possession ou au centre de la table. Vous pouvez choisir de ne pas placer la tuile donnée, mais vous ne pouvez pas placer la même tuile plus tard. Certaines cartes ont un point d'exclamation (!) sur elles. Elles peuvent se ressembler, alors faites attention à placer la tuile correcte.

3. PLACEMENT DES TUILES FONTAINEN

Après avoir joué les 4 cartes d'un tour, chaque joueur place une de ses tuiles Fontaine sur son plateau de ville. Les règles de placement sont les mêmes que pour les tuiles de ville.

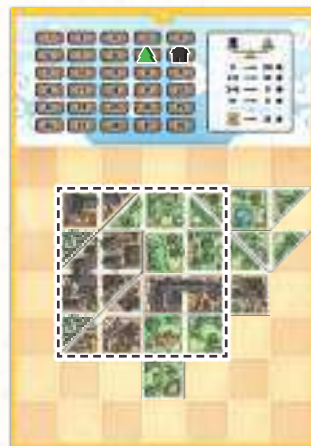
4. MARQUAGE DE POINTS

Les points sont comptés après le placement des tuiles Fontaine. Les joueurs gagnent des points en fonction du plus grand rectangle entièrement construit sur leur plateau de ville. Un tableau de notation est fourni pour faciliter le calcul des points.

EXEMPLE DE MARQUAGE DE POINTS : Si vous construisez une ville comme celle illustrée, cela vous rapporterait 16 points, car le plus grand rectangle est de 4x4 cases. Tout ce qui se trouve en dehors du plus grand rectangle n'est pas comptabilisé.

Notez que pour le marquage de points du tour, la couleur des Tuiles de Ville est sans importance. Seul le fait que les cases soient entièrement construites compte.

WERTUNGSBEISPIEL



5. FIN DU TOUR

Avant de passer au tour suivant, il y a quelques étapes à suivre. Chaque joueur compte le nombre de cases de sa ville entièrement construites avec des tuiles noires et ajuste son Marqueur d'Équilibre Noir en conséquence sur son Échelle d'Équilibre. Faites de même avec les tuiles vertes et le Marqueur d'Équilibre Vert.

Les cases qui ont un triangle noir et un triangle vert ne sont d'aucune couleur. Cependant, si un triangle noir ou vert est combiné avec une tuile Fontaine sur une case, cette case compte pour la couleur correspondante.

Une fois que tout le monde a terminé, placez les 4 cartes de ce tour sur la pile de défausse au milieu. Passez le Marqueur de Départ à la personne qui a actuellement le score le plus élevé. Si plusieurs joueurs ont le score le plus élevé, le Marqueur de Départ doit être donné au joueur suivant ayant le score le plus élevé dans le sens des aiguilles d'une montre par rapport au joueur de départ précédent. Cette règle s'applique également lorsque le joueur de départ précédent a le score le plus élevé.



TOUR FINAL (TOUR 6)

Après avoir joué 5 tours réguliers, il ne reste que 3 cartes dans le paquet. Révélez ces cartes au milieu de la table. Tous les joueurs placent simultanément ces 3 dernières tuiles de ville sur leur plateau de ville selon les règles de placement. Une fois terminé, chaque

joueur reçoit sa dernière tuile Fontaine et effectue un dernier marquage de points avant la fin du jeu. Ajustez votre équilibre avant d'atteindre la fin du jeu (voir ci-dessous).

RÈGLES DE PLACEMENT

Les règles suivantes s'appliquent au placement des Tuiles de Ville et Fontaine :

Les joueurs peuvent :

- * Placer les Tuiles sur des cases vides
- * Tourner et retourner les Tuiles avant de les placer
- * Placer les Tuiles exclusivement sur leur propre Plateau de Ville.

Les joueurs ne peuvent pas :

- * Superposer ou empiler les Tuiles
- * Placer les Tuiles au-delà du bord de leur Plateau de Ville
- * Les déplacer après que la prochaine Carte ait été révélée

Il n'est pas obligatoire de placer les Tuiles adjacentes les unes aux autres. Cependant, l'importance de le faire deviendra évidente lors du marquage des points du tour.

De plus, les joueurs peuvent choisir de ne pas placer certaines Tuiles. Dans ce cas, ils mettent simplement la Tuile correspondante de côté. Ils ne peuvent pas les jouer ultérieurement.

FIN DU JEU

Le jeu se termine après le Tour Final (Tour 6). En plus des points accumulés à la fin de chaque tour, les joueurs peuvent recevoir des points bonus.

BONUS DE PLANIFICATION

Si un joueur a entièrement construit la grille de 7x7 de son Plateau de Ville à la fin du jeu, il reçoit 15 points de bonus supplémentaires.



15



BONUS D'ÉQUILIBRE

Chaque joueur calcule la différence entre ses Marqueurs d'Équilibre Noir et Vert. En fonction de cette distance, des points de bonus supplémentaires sont attribués.

Distance : 0	→	20 points bonus
Distance : 1 ou 2	→	10 points bonus
Distance : 3 ou 4	→	5 points bonus
Distance : 5 ou plus	→	0 points bonus



0	→	20	☀
1-2	→	10	☀
3-4	→	5	☀
5+	→	0	☀

Après l'attribution des points bonus, comparez vos scores finaux. Le joueur ayant le score le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité pour la première place, les joueurs partagent la victoire.

Évaluation
en tant que
Bâtisseur Urbain

Moins de 100	: À réessayer. Vous aurez plus de chance la prochaine fois !
100 à 139	: Assez bien. Vous deviendrez un grand bâtisseur de ville un jour !
140 à 179	: Impressionnant !
180 à 199	: Merveilleux ! La Reine est satisfaite !
200 et plus	: Vous faites exploser le tableau des scores. Vous êtes un véritable maître de la construction de villes.



KOREA
BOARD
GAMES

© 2023
Korea Boardgames Co., Ltd.,
All Rights reserved.

Attention ! Ne convient
pas aux enfants de moins
de 3 ans. Petits éléments.
Dangers de suffocation.

Conception du jeu : Uwe Rosenberg
Illustrations : Makoto Takami
Conception graphique : Alexandra Al-Far
Chef de projet : Leon Scheuber

Edition française :
Conception graphique : Fiore GmbH
Editeur : Cesare Mainardi

© 2024 ATALIA

ATALIA JEUX
40 av. Charles de Gaulle
92350 Le Plessis Robinson, France
Tel +33-1-81-89-10-79
www.atalia-jeux.com
https://www.facebook.com/ataliajeux/

