

# MA PETITE VILLE



Auteurs : Jean-Claude Pellin & Steve Brück

Illustrateur : Gediminas Akelaitis

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 5 ans

Durée : 20 min.



## CONTENU:

36 tuiles ville



24 socles transparents

règles de jeu

24 silhouettes:



6 x citoyens (bleu)



6 x arbres(vert)



6 x voitures (jaune)



6 x maisons (rouge)

**Dans le jeu MA PETITE VILLE vous allez construire votre ville tous ensemble. Qui est le premier à placer tous ces citoyens, arbres, voitures ou maisons dans la ville?**

**Maisons, arbres, voitures, gens. Tout appartient à la ville et cherche sa place. Chaque urbaniste s'engage pour quelque chose de différent et essaie de bloquer le chemin des autres joueurs ou de rendre la construction impossible. Mais si l'on se concentre trop sur l'impossibilité de construire, il se peut que l'on ne parvienne pas non plus à placer ses pions.**

## BUT DU JEU:

Le but du jeu est d'être le premier joueur à placer ses 6 silhouettes sur les tuiles ville. Mais attention! Tôt ou tard, les silhouettes placées par les autres joueurs limiteront vos options.

## AVANT LA PREMIÈRE PARTIE:

Mettez prudemment les 24 silhouettes dans les socles transparents.

## DÉTAILS D'UNE

### TUILE VILLE:

Une tuile ville se compose de 9 carrés de ville. Chacun carré montre exactement 1 couleur de joueur ou est marqué d'un X.

Exemple :



## MISE EN PLACE:

Les 36 tuiles ville sont mélangées et posées, faces cachées, en pile de pioche commune, en dehors du centre de la table. La tuile du haut de la pioche est ensuite placée face visible au centre de la table. Elle représente le début de l'espace de la ville commune.

Chaque joueur choisit une couleur et prend les 6 silhouettes de cette couleur.

Exemple :



## DÉROULEMENT DU JEU :

Le joueur qui a vu le plus récemment un chat en ville devient le premier joueur. Les joueurs se relaient ensuite dans le sens horaire.

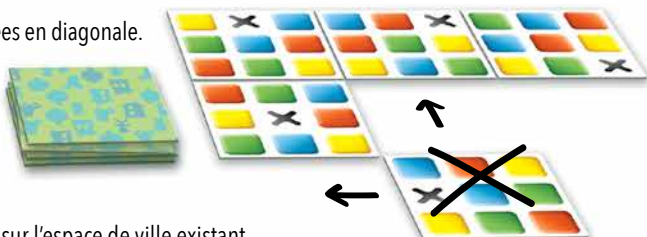
### LE JOUEUR ACTIF DOIT RÉALISER UNE DES DEUX ACTIONS SUIVANTES:

#### OUBIEN

1) il pioche exactement 1 tuile ville de la pioche commune et la place face visible afin de continuer l'espace de ville existant (tuiles ville déjà en jeu).

- Chaque nouvelle tuile ville doit être placée de façon à ce qu'au moins un de ses bords touche une autre tuile ville déjà en jeu.
- Les tuiles ville ne peuvent pas être placées en diagonale.

*illustration:*



#### OU ALORS

2) il place exactement 1 de ses silhouettes sur l'espace de ville existant.

- Une silhouette doit s'intégrer complètement dans l'espace de ville existant (aucune partie ne doit dépasser).
- Uniquement le premier et le dernier objet illustré sur cette silhouette (citoyen, arbre, voiture ou maison) doivent être placés au-dessus d'un carré de ville de leur couleur. Les objets entre peuvent, mais ne doivent pas correspondre à leur couleur.
- Une silhouette doit être placée horizontalement ou verticalement sur l'espace de ville existant (pas en diagonale).
- Une silhouette ne peut pas être placée sur un carré de ville occupé (chaque carré de ville est d'usage unique).
- Une silhouette ne peut pas chevaucher une autre silhouette.

*illustration:*

la première et la dernière maison de cette rangée (rouge) sont chacune placée sur un carré de ville rouge.



### VERSION FACILE:

les carrés de ville marqués d'un X ne doivent pas être évités, ils peuvent être utilisés pour y placer une silhouette ou peuvent être traversés par une telle.

### MAIS:

Ni le premier ni le dernier objet illustré sur cette silhouette peut être placé sur un carré de ville marqué d'un X, seulement les objets entre peuvent.

### VERSION NORMALE:

les carrés de ville marqués d'un X doivent être évités à tout moment, ils ne peuvent jamais être utilisés pour y placer une silhouette ni peuvent-ils être traversés par une telle.

## C'EST LA FIN DU JEU SI:

### SOIT

a) un joueur a placé avec succès sa dernière silhouette sur l'espace de ville existant.  
- Le joueur qui réussit à faire cela en premier gagne immédiatement la partie.

### OU

b) Lorsque la dernière tuile ville a été ajoutée à l'espace de ville.

- Chaque joueur dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par le joueur à gauche de celui qui a placé la dernière tuile, y compris lui-même, peut maintenant tenter de placer exactement 1 de ses silhouettes restantes sur l'espace de ville existant.
- S'il s'agit de la dernière silhouette d'un joueur, ce joueur remporte immédiatement la partie.
- Si après ce dernier tour de placement, tous les joueurs ont encore 1 (ou plusieurs) silhouette(s) restantes, le joueur avec le plus petit nombre total d'objets représentés sur ses silhouettes restantes gagne.
- En cas d'égalité, le joueur avec le moins de silhouettes restantes l'emporte.
- S'il y a encore égalité, tous les joueurs à égalité gagnent.

**LOGIS**<sup>TM</sup>

© Jean-Claude Pellin / Steve Brück  
© SAVAS TAKAS - www.logis.it