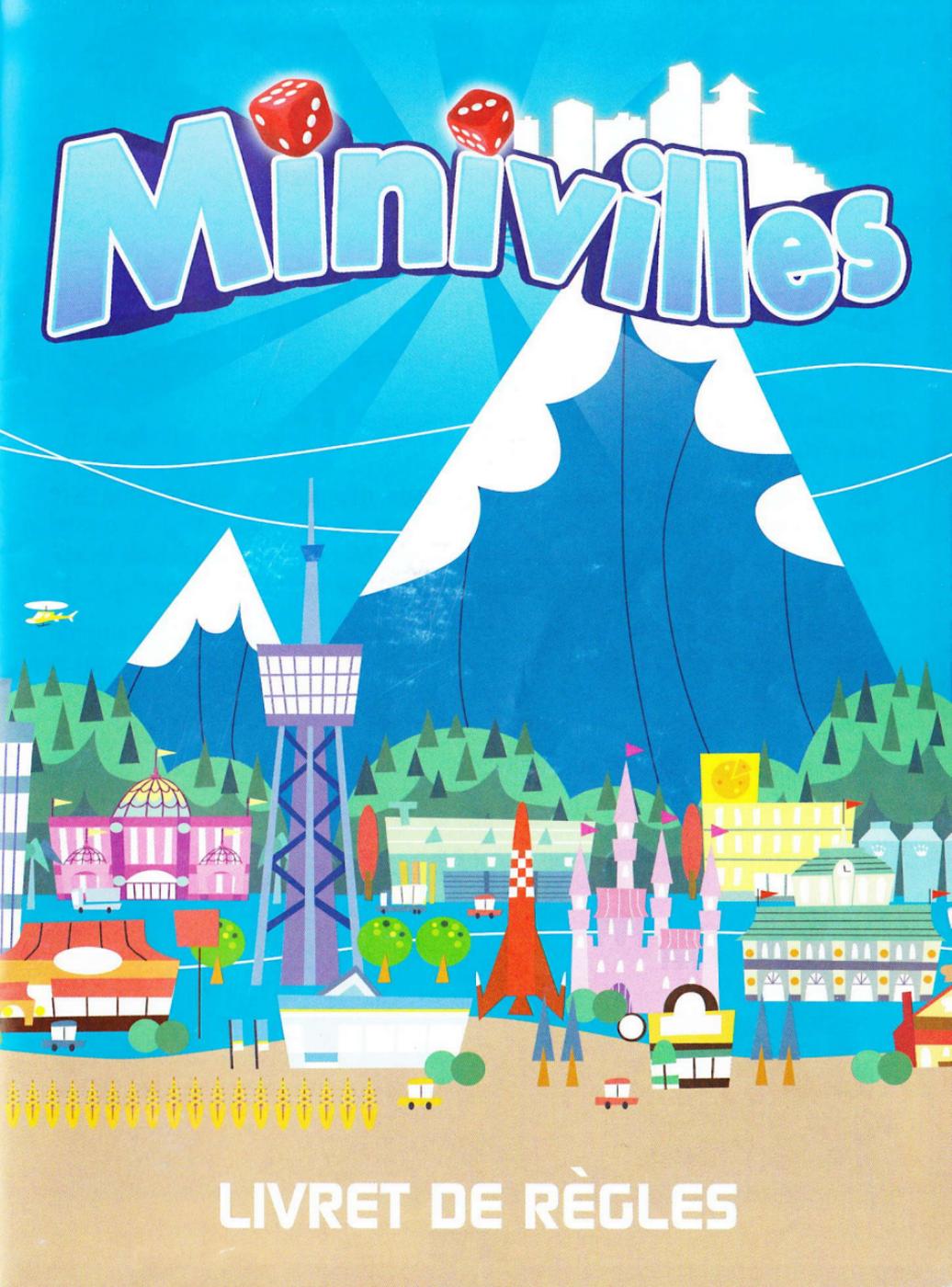


Minivilles

A vibrant, stylized illustration of a cityscape. At the top, the word 'Minivilles' is written in large, bubbly, light blue letters with a dark blue outline. Two red dice are placed on the 'i' and 'i' of 'Minivilles'. The background features a large, dark blue mountain with white, fluffy clouds. In the foreground, there's a colorful city with various buildings: a pink domed building, a yellow building, a pink castle, a red rocket, a purple roller coaster, and a yellow bus. The sky is bright blue with a sunburst pattern and a small yellow airplane. The ground is brown with a row of yellow wheat stalks at the bottom.

LIVRET DE RÈGLES

Minivilles

Un formidable jeu de **Masao Suganuma**
 Des illustrations magnifiques de **Noboru Hotta**
 Design graphique de **Ian Parovel**
 PAO de **Good Heidi**
 Traduction et rédaction des règles de **Salthimon** et la Team **Moonster Games**

Minivilles est un jeu pour **2 à 4 joueurs** à partir de **8 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 quatre établissements majeurs que nous appellerons « Monument », **le premier joueur à avoir construit ses quatre « Monument » gagne instantanément la partie.**

Pendant la partie les joueurs construisent des cartes établissements et les posent devant eux sur la table. Les joueurs n'ont jamais de cartes en main.

Matériel :

Il y a 108 cartes dans le jeu, réparties de la façon suivante :

 **Cartes de départ (6 sortes). Total 24.**

Etablissements de départ (2 sortes). Total 8.			Monuments (4 sortes). Total 16.	
FACE	FACE	DOS	FACE	DOS
				

 **Cartes en réserve (15 sortes). Total 84.**

Etablissements spéciaux (3 sortes)
sur fond violet. Total 12.

Etablissements de base (12 sortes)
sur fond bleu, vert et rouge. Total 72.

FACE	DOS	FACE	DOS
			

Toutes les cartes « Etablissement de départ », « Monument » et « Etablissement spécial » sont en 4 exemplaires.

Toutes les cartes « Etablissement de base » sont en 6 exemplaires.

 **54 Pièces**

 **2 Dés**

 **1 Livret de règles**

 **3 Sachets plastiques**
pour ranger et protéger votre matériel de jeu.

Pièces de 1	Pièces de 5	Pièces de 10
		

Explication des cartes :

 **Etablissements :**



2
Ferme
Pendant le tour de n'importe quel joueur Recevez 1 pièce de la banque.
1

← **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**

Monuments : face recto « en jeu » et face verso « en construction ».



Préparation du jeu :

Placez les deux établissements de départ, le « Champs de blé » et la « Boulangerie » (face visible), ainsi que les quatre monuments, la « Gare », le « Centre Commercial », le « Parc d'Attractions » et la « Tour Radio » (sur la face en construction) devant chaque joueur.

C'est la ville de départ de chaque joueur.

Lors d'une partie à 2 ou 3 joueurs les établissements de départ et les monuments supplémentaires ne sont pas utilisés.

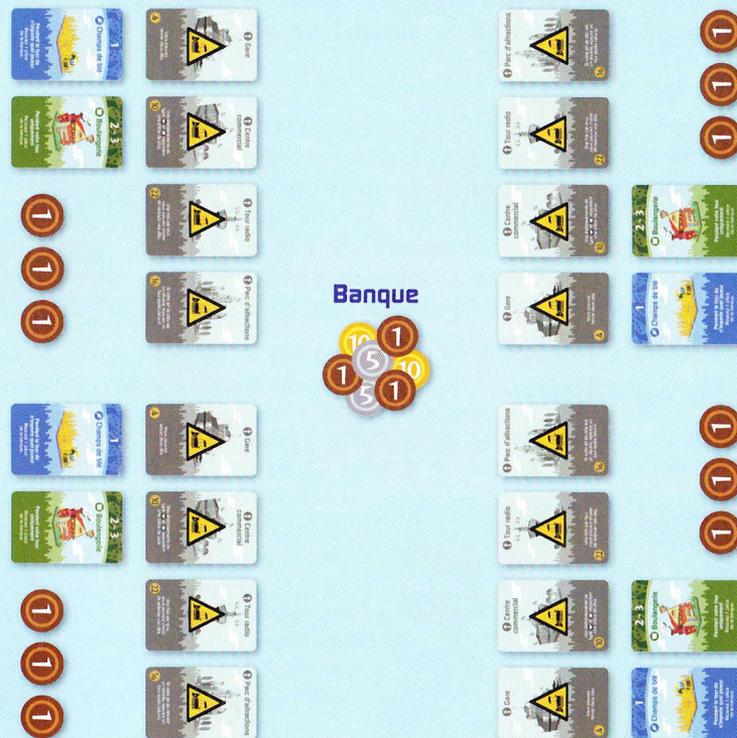
Regroupez ensuite chaque établissement de réserve ensemble et disposez-les en piles identiques, faces visibles sur la table de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir. Cela fait donc 15 piles de cartes, faces visibles.

Donnez 3 pièces à chaque joueur. Laissez les pièces supplémentaires au centre de la table à portée de tous les joueurs. Elles constituent la Banque.

Le joueur ayant visité un parc d'attractions le plus récemment commence la partie.



Cartes en réserve



Banque

Tour de jeu :

Les joueurs effectuent chacun leur tour dans le sens horaire.

Description d'un tour de jeu.

Dans l'ordre,

- Le joueur lance les dés.
- Le ou les établissements qui correspondent au résultat du jet de dé voient leurs effets se déclencher (les joueurs possédant les établissements correspondants reçoivent des revenus symbolisés par des pièces).
- Le joueur choisit ensuite de construire un nouvel établissement ou de construire un monument ou de ne rien faire s'il ne peut rien construire ou s'il désire économiser pour les prochains tours.



Le jet de dés :

A chaque tour de jeu, le joueur dont c'est le tour va lancer des dés. Au début de la partie, les joueurs ne peuvent lancer qu'un dé par tour. Mais dès qu'un joueur possède la « Gare », il peut choisir à son tour de lancer un ou deux dés. Lorsqu'un joueur lance deux dés, on prend en compte le résultat final des deux dés cumulés pour savoir quel établissement se déclenche. Donc lorsqu'un joueur lance deux dés le résultat final est compris entre deux et douze.



Gagner des revenus :

Les joueurs gagnent des revenus grâce à leurs établissements dont les 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.



Il existe quatre types d'établissements, chacun avec une couleur spécifique, chacun avec un timing différent pour recevoir des pièces.



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



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



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



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

Transactions (pièces) entre les joueurs

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'un 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'un 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 ».

Construire de nouveaux établissements et monuments

Une fois pendant leur tour, les joueurs **peuvent** construire n'importe quel établissement ou monument. Pour cela ils doivent payer à la banque le coût inscrit sur le coin en bas à gauche de la carte.

Les joueurs peuvent construire qu'une seule carte (établissement ou monument) par tour. Les monuments peuvent être construits dans n'importe quel ordre.

Les établissements violet avec le symbole 1 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 (jusqu'à épuisement de la carte dans la réserve). Donc si par exemple vous avez devant vous trois « Mine » et que le résultat du jet de dés d'un joueur est de 9 vous gagnez alors quinze pièces (3x5).

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.

Lorsqu'un établissement n'est plus disponible dans la réserve, vous ne pouvez plus le construire.

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.

Cartes en réserve



Banque



Payer à la Banque



Construire l'établissement



Le premier joueur à avoir construit ses quatre « Monument » gagne instantanément la partie.

Minivilles