



RÈGLES DU JEU



INTRODUCTION

Dans City Blox, vous êtes en compétition pour devenir le premier joueur à construire un petit quartier comprenant une résidence, une école et un supermarché. Vous commencez la partie en recevant trois terrains à bâtir vides (plateaux blancs) et trois cartes Parcelle, une pour chaque terrain, comme illustré en bas de page.

COMMENT JOUER

La partie se déroule en tours de jeu. Chaque tour, les joueurs choisissent un bloc de construction et le placent sur un de leurs terrains. L'astuce est de positionner les briques de telle manière qu'elles correspondront au final aux formes prédécoupées des cartes Parcelle. Quand un bâtiment est terminé, on place la carte Parcelle par dessus le terrain pour voir si elle correspond. Le premier joueur à faire correspondre ses trois cartes Parcelle avec les bâtiments terminés remporte la partie !

MATÉRIEL

77 BLOCS DE CONSTRUCTION



12 TERRAINS À BÂTIR



12 CARTES ÉVÈNEMENT



36 CARTES PARCELLE



12 cartes résidence vertes 12 cartes école jaunes 12 cartes supermarché marron



MISE EN PLACE

Exemple: 4 joueurs

- 1 Distribuer trois terrains à bâtir et trois cartes Parcelle, une de chaque couleur à chaque joueur et les placer comme illustré.
- 2 Mélanger les cartes Événement et les placer face cachée dans la boîte.
- 3 Placer tous les blocs de construction dans le grand compartiment de la boîte comme illustré. C'est la réserve.



COMMENT JOUER

1 CHOISIR SON NIVEAU DE DIFFICULTÉ

City Blox permet de jouer avec trois niveaux de difficulté. Il est recommandé aux jeunes joueurs de commencer au niveau 1 (âge 6-7). Les joueurs plus âgés et expérimentés peuvent vouloir commencer au niveau 2 (âge 8-9) ou niveau 3 (âge 9+) voir page 4. Les règles du jeu sont les mêmes pour chaque niveau. La seule (mais grosse !) différence entre les niveaux est le nombre d'étages que vous devez construire sur chaque terrain et le positionnement de vos briques au rez-de-chaussée. Pour plus de clarté, commençons par le niveau 1.

2 CHOISIR LE MATÉRIEL DE CONSTRUCTION

La construction sur les terrains est réalisée tour par tour. Chaque tour commence avec un joueur qui choisit les blocs de construction qui vont être utilisés pour construire à ce tour. Le plus jeune joueur commence.

Partie à 2 ou 4 joueurs: choisir quatre blocs de construction différents pour le Matériel de Construction (voir page 1).

Partie à 3 joueurs: choisir trois blocs de construction différents pour le Matériel de Construction (voir page 1).



3 COMMENCER À CONSTRUIRE (PLACER LES BLOCS)

Les joueurs choisissent maintenant chacun leur tour un bloc de construction du Matériel de Construction pour le placer sur un de leurs terrains à bâtir. Le joueur qui a constitué le Matériel de Construction choisit le 1er bloc de construction. C'est ensuite au tour du deuxième joueur dans le sens horaire de choisir un bloc et ainsi de suite jusqu'à ce que tous les joueurs aient pu choisir un bloc. À deux joueurs, chaque joueur choisit deux blocs de construction. Le premier joueur choisit le 1er et le 3ème, le deuxième joueur choisit le 2ème et le 4ème.

- Les blocs de construction devraient être placés sur les terrains à bâtir de manière à correspondre aux formes découpées sur chaque carte Parcelle (voir illustration de droite).
- Une fois que vous avez placé un bloc de construction sur un terrain, le bloc ne peut plus changer de position..
- Si vous vous apercevez qu'un bloc de construction a été placé dans une mauvaise position, renvoyez-le dans la Réserve.
- Si vous ne pouvez (ou ne voulez) pas utiliser un des blocs disponibles dans le Matériel, placez-le simplement à côté d'un de vos terrains. Quand vous avez réuni deux "mauvais" blocs, vous pouvez les échanger contre un bloc de construction de votre choix de la Réserve et le placer sur un de vos terrains.

MAINTENANT UN NOUVEAU TOUR PEUT COMMENCER. En sens horaire, le joueur suivant va constituer le nouveau Matériel de Construction et va choisir le premier bloc de construction.

NIVEAU 1



NIVEAU 2



NIVEAU 3



UN PEU D'AIDE

LES JEUNES JOUEURS sont autorisés à placer leurs cartes Parcelle par dessus leurs terrains à la fin de chaque tour, après avoir placé un bloc de construction sur le terrain. La carte Parcelle doit être remise à sa place avant le début du prochain tour.

Carte École

Carte Supermarché

Carte Résidence



À PROPOS DES CARTES

Au niveau 1, les cartes Résidence ont besoin de 2 blocs de construction au minimum pour être terminées alors que les cartes École en ont besoin de 3 et les cartes Supermarché de 4. Vous pouvez en avoir besoin de plus selon le type de blocs de construction que vous choisissez du Matériel de Construction.

4 PLACER UNE CARTE PARCELLE

Quand vous pensez que tous vos blocs de construction ont été correctement placés sur un terrain pour terminer une carte Parcelle, vous pouvez prendre la carte Parcelle et la placer sur le terrain pour voir si cela correspond.

Si la carte Parcelle s'imbrique et que toutes les formes découpées sont remplies avec des blocs de construction, le terrain est terminé. Allez au point n°5.

Si la carte ne s'imbrique pas sur le terrain, ou si un ou plusieurs blocs de construction manquent, remettez la carte à sa place et renvoyez un bloc de construction dans la réserve comme pénalité. Repositionnez ensuite tout bloc mal placé sur votre terrain si nécessaire.



CORRECT. La carte s'imbrique parfaitement sur le terrain et la forme découpée est complètement remplie.



INCORRECT. Les formes découpées sont remplies mais la carte Parcelle ne s'imbrique pas directement par dessus le terrain.



INCORRECT. La carte Parcelle s'imbrique parfaitement sur le terrain mais la forme découpée n'est pas complètement remplie.

5 PIOCHER UNE CARTE ÉVÉNEMENT

Quand vous avez terminé un terrain, piochez une carte Événement et suivez les instructions. Ne révélez la carte que lorsque tous les joueurs ont placé leur bloc de construction ! Si vous gagnez ou perdez un bloc de construction, vous devez effectuer cette action avant de commencer un nouveau tour. Si plusieurs joueurs piochent une carte Événement le même tour, effectuez les actions dans l'ordre où les cartes ont été piochées.

NOTE: Les actions décrites sur les cartes Événement ne s'appliquent qu'aux terrains qui n'ont pas encore été terminés. Les terrains terminés ne sont pas concernés.

ET LE GAGNANT EST...

La partie est remportée par le premier joueur qui place correctement ses trois cartes Parcelle sur ses terrains terminés. **NOTE:** Vous ne piochez pas de carte Événement quand vous venez de compléter votre dernier terrain.

Une fois qu'on connaît le gagnant, les autres joueurs peuvent continuer la partie pour déterminer le 2ème, le 3ème et le 4ème.

CONTINUEZ EN PAGE 4 POUR APPRENDRE COMMENT JOUER AUX NIVEAUX SUPÉRIEURS DU JEU.

CARTES & ACTIONS



FUITE D'EAU
Renvoyez un de vos blocs de construction dans la réserve.



PAUSE DÉJEUNER
Donnez cette carte à n'importe quel joueur qui ne choisira pas de bloc au prochain tour.



OURAGAN
Tous les joueurs renvoient un de leurs blocs de construction dans la réserve.



CONSTRUCTION DÉFECTUEUSE
Chaque joueur doit renvoyer un bloc de construction jaune 2x2 dans la réserve (si possible).



ÉCHANGE DE BLOCS
Échangez un bloc de construction d'un de vos terrains avec un bloc de construction différent d'un autre joueur (si possible).



SUBVENTION SUPPLÉMENTAIRE
Chaque joueur reçoit un bloc de construction de son choix de la réserve.



DOUBLAGE
Donnez cette carte à un autre joueur pour qu'il puisse choisir un bloc de construction supplémentaire de la réserve au prochain tour.



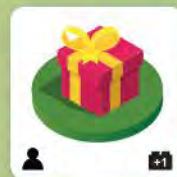
ORAGE
Donnez cette carte à un joueur qui doit renvoyer un bloc de construction dans la réserve.



POT DE DÉPART
Offrez vous un bloc de construction bleu 1x1 de la Réserve et placez le sur n'importe lequel de vos terrains.



RECYCLAGE
Échangez votre plus gros bloc de construction contre 2 blocs plus petits de la Réserve et placez les sur n'importe quel terrain disponible. Gardez cette carte pour un futur tour si vous n'avez pas de bloc disponible immédiatement.



CADEAU
Prenez un bloc de construction de votre choix de la réserve et placez le sur le terrain d'un autre joueur. Il doit être placé de manière à ce que la carte Parcelle corresponde.



ARTISANAT EXCEPTIONNEL
Choisissez un bloc de construction supplémentaire de la réserve et placez le sur n'importe quel terrain vous appartenant.

S'applique à vous

S'applique à un autre joueur

S'applique à tous les joueurs

Gagnez un bloc de construction

Perdez un bloc de construction

NIVEAUX SUPÉRIEURS

AUGMENTEZ LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ DU JEU EN APPLIQUANT CES RÈGLES SUPPLÉMENTAIRES.

NIVEAU 1B

Choisissez un trio différent de cartes Parcelle au début de la partie. Par exemple, choisissez une carte école et deux cartes supermarché, mais pas de carte résidence pour rendre le jeu plus difficile.

NIVEAU 2 – CONSTRUCTION SUR PLUSIEURS NIVEAUX

Dans cette version du jeu, vous devez construire sur deux niveaux ou plus. Mais dans le même temps, vous devez construire de telle façon qu'un **minimum d'un** cran blanc soit visible sur le plateau blanc de chacun de vos trois terrains directement en dessous d'une ou plusieurs brique(s) placée(s) au 2ème ou 3ème niveau. Le terrain est terminé dès qu'aucun cran blanc n'est visible quand vous placez la carte Parcelle sur le terrain en le regardant du dessus ET qu'un minimum d'un bloc de construction est placé au 2ème niveau alors qu'au moins un cran blanc est visible sur le plateau blanc quand vous regardez le terrain par le côté. Vous pouvez avoir autant de crans blancs visibles que vous voulez sous les blocs de construction tant que la carte Parcelle est remplie.

NIVEAU 3 – PLUSIEURS NIVEAUX (AVANCÉ)

Au niveau 3, vos bâtiments doivent avoir au moins deux niveaux sur chacun des trois terrains. Mais il y a un piège. Vous devez construire vos terrains de telle manière qu'un cran blanc soit visible sur le plateau blanc d'une résidence **1**, deux crans blancs soient visibles sur le plateau d'une école **2**, et trois crans blancs soient visibles sur le plateau d'un supermarché **3** (L'illustration avec la croix rouge n'a que deux crans blancs visibles sur un terrain avec un supermarché).

Quand la carte Parcelle est placée par dessus le terrain terminé, le ou les crans blancs doivent être visibles par le côté ET recouverts par un des blocs de construction du niveau 2 ou 3 quand on les regarde du dessus.

Les crans blancs sur les écoles et les supermarchés n'ont pas à être visibles du même angle. Un cran peut être visible d'un côté, et un ou deux autres crans visibles d'un autre côté. Tant qu'aucun cran n'est visible quand on regarde du dessus, le terrain est considéré comme terminé.

CREDITS

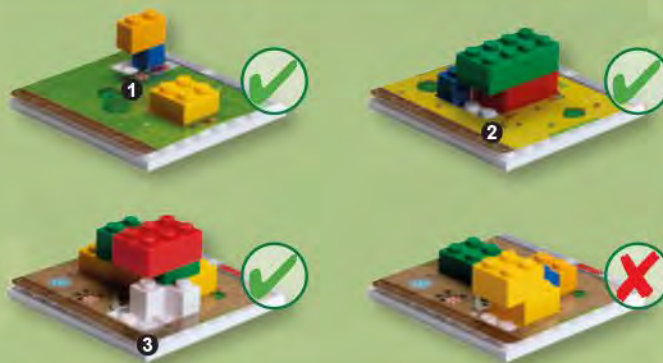
CRÉATION : Jacob Berg est un créateur de jeu danois avec une passion pour la construction et les jeux. Il vit à Copenhague, Danemark, avec sa femme et ses deux fils, qui sont les testeurs de jeu et critiques habituels des idées de jeu de Jacob. **City Blox** reste un de leurs jeux préférés de tous les temps.

DESIGN : CARLA NAUDE **TRADUCTION** : LUDOVIC THOMARÉ
PAO : RIKKE BROKOP

LEVEL 2



LEVEL 3



DISTRIBUTION EXCLUSIVE EN FRANCE :
Atalia-jeux, 40 av Charles de Gaulles,
92350 Le Plessis-Robinson
WWW.ATALIA-JEUX.COM

