

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

# Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)



# cités nouvelles

© 1974 Miro Company

2 à 4 joueurs à partir de 10 ans, Individuellement ou par équipes

## **BUT**

Choisir un Ensemble de constructions et l'édifier le premier sur le lotissement correspondant.

## **MATÉRIEL**

- 1 terrain à bâtir divisé en 4 lotissements.
- 60 blocs de construction : 15 Maisons (blocs rouges), 15 Pavillons (bleus), 15 H.L.M. (jaunes), 15 Tours (blancs). Dans chaque Ensemble. les 15 constructions sont numérotées de 1 à 15, ce qui leur donne une valeur hiérarchique, le 15 étant le plus fort, puis le 14. le 13. etc...
- 15 blocs de décoration : 5 pelouses, 5 piscines, 5 arbres. Ces blocs numérotés aussi de 1 à 15 servent d'Atouts à la construction. Ils sont communs aux 4 ensembles aussi ne faut-il tenir aucun compte de leur couleur. Leur valeur est uniquement déterminée par leur chiffre.
- 5 blocs neutres (pièces de rechange) ils serviront éventuellement à remplacer les blocs perdus, en y dessinant l'image souhaitée. Les retirer du jeu.

## **LA PARTIE**

Elle est terminée quand un Ensemble a été édifié ou qu'il ne reste plus assez de blocs disponibles à la Réserve. Celui qui présente alors le meilleur score à la marque est vainqueur.

## **LE CONTRAT**

Un Ensemble, pour qu'il soit réussi, doit comprendre, au moins, 10 constructions (sur 15) plus 2 pelouses, 2 piscines, 2 arbres. Il peut être édifié en un ou plusieurs tours de jeu. C'est ainsi qu'un joueur a le droit de terminer aux tours suivants un Ensemble commencé précédemment par un autre.

## **PREPARATION**

Tous les blocs sont mélangés, faces cachées (à l'intérieur du couvercle de boîte par exemple).

A 2 joueurs chacun en prend 15

A 3 joueurs chacun en prend 12

A 4 joueurs chacun en prend 10

Le solde constitue la Réserve.

Laisser la piste (Terrain) dans la boîte pour jouer.

## **LE JEU**

### **Par équipes de 2 joueurs**

A 4 joueurs, on forme deux équipes. Les partenaires sont assis face à face.

Chacun prend 10 blocs qu'il classe, par catégorie, devant soi.

Il a soin de séparer ses Atouts (blocs de décoration) des autres blocs pour éviter toute confusion.

Celui qui, à la Réserve, retourne le bloc au chiffre le plus élevé, parle le premier. (L'Atout est prépondérant.)

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre. Il comprend deux phases

- les Offres;
- les Prises et l'édification des blocs sur Lotissements.

## **LES OFFRES**

L'offre doit porter, en principe, sur l'Ensemble où l'on possède les meilleurs blocs. C'est une question d'appréciation. Si, en H.L.M., par exemple, vous possédez 4 ou 5 blocs de construction de haute valeur (voir leur chiffre) et, pour compléter, plusieurs Atouts (blocs de décoration), vous avez toutes chances de prendre des blocs du même Ensemble aux adversaires et de marquer des points en les édifiant sur le Lotissement correspondant.

### **Premier Tour**

Celui qui annonce a deux possibilités :

- Faire l'offre lui-même. Il dit, par exemple " Je choisis les H.L.M. ". Son partenaire doit s'incliner.

- Laisser l'offre au partenaire. Il dit alors : " Je bâtis ! ". Son partenaire choisit obligatoirement un Ensemble.

Les adversaires annoncent à leur tour dans les mêmes conditions.

Il y a deux Ensembles différents à bâtir. On joue les Prises.

## LES PRISES

Pour faire des Prises, ne perdez pas de vue que ce sont les blocs de haute valeur qui prennent ceux de valeur moindre, dans la même catégorie.

Celui qui a fait la première offre joue le premier un bloc de son choix :

- S'il s'agit d'un bloc de construction, les autres (même le partenaire) doivent jouer un bloc appartenant au même Ensemble. A défaut seulement, ils peuvent couper (jouer un Atout), voire surcouper (exposer un Atout plus fort que le précédent), ou encore, abandonner un bloc d'un Ensemble quelconque.
- S'il s'agit d'un bloc de décoration, les autres doivent en donner un aussi, sans tenir compte de sa couleur. A défaut, ils peuvent jouer un bloc quelconque de construction.

## ÉDIFICATIONS SUR LOTISSEMENTS

Le gagnant du coup garde par devers lui les blocs qui font l'objet de son offre et les Atouts qu'il a pris, remet tout de suite à la Réserve les blocs qui ne l'intéressent pas et joue le premier pour un nouveau coup.

A la fin du Tour (quand les 10 blocs de chacun ont été joués), un partenaire de l'équipe édifie ses blocs sur le Lotissement correspondant et en marque les points.

Les blocs de décoration qui font double emploi ne marquent rien: ils sont remis, faces cachées, à la Réserve. A ce titre on remarque qu'il n'y a que deux emplacements par catégorie sur chaque Lotissement. (Si, par exemple, vous prenez trois pelouses, vous en posez deux et remettez la troisième à la Réserve).

## Tours suivants

Ils se jouent comme les précédents.

Chacun reprend 10 blocs à la Réserve (pour les tout derniers tours, le solde est partagé équitablement entre les joueurs) et le jeu continue : les joueurs font de nouveau une offre sur un Ensemble commencé ou non et bâtissent sur Lotissement les blocs qu'ils ont pris coup par coup.

## A 2 ou 3 joueurs

Chacun joue pour soi, mais la règle de l'Offre, des Prises et de l'Édification sur Lotissements ne change pas. La marque est également la même.

## LA MARQUE

Tout bloc posé. objet d'une offre, marque----- 10 points

Lotissement bâti en un tour  
(avec au minimum 10 blocs de construction et les 6 blocs de décoration) -----300 points

Lotissement terminé en plusieurs tours (avec le minimum ci-dessus) -----150 points

(Les blocs supplémentaires à ces minima marquent 10 points chacun.)

Lotissement complètement bâti en un tour  
avec 15 blocs de construction et les 6 blocs de décoration -----350 points

Lotissement terminé comme ci-dessus mais en plusieurs tours-----250 points

## POUR JOUEURS CONFIRMÉS

### LE CONTRE

Quand un joueur a annoncé un Ensemble, l'adversaire peut choisir le même, estimant avoir autant de chances de réussite que lui. Il dit " Je contre ! "

Le coup se joue sans autre modification mais, quand le tour est terminé, les adversaires (contreur et contré) comptent leurs prises respectives dans l'Ensemble en cause : celui qui en possède le plus (Atouts compris) gagne le contre.

En cas d'ex æquo, ils totalisent les valeurs de leurs blocs. Celui qui présente le total le plus élevé est gagnant.

Remerciements sincères à Christian Maurin qui m'a envoyé cette règle que je recherchais désespérément.

Mise en ligne : François Haffner – haffner@free.fr – <http://jeuxsoc.free.fr>