

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui partage sa passion et sa 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 vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), 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 gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme☆☆☆ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 8 500 jeux de société. Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À  
JEUX**

<http://escaleajeux.fr>

09 72 30 41 42

06 60 35 28 54

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



# Rolling Village!

Créé par D. Di Maggio - Courriel [CRVCRT@gmail.com](mailto:CRVCRT@gmail.com)

Illustré par Josh Huf

1 à 12 joueurs - 10 minutes - 8 ans et +

*Bienvenue au Maire !*

*Créez le plus beau village possible  
avec un crayon, du papier et un peu de chance*

## Ce dont vous aurez besoin

- ❖ Deux dés ordinaires à 6 faces, partagés par tous les joueurs
- ❖ Une feuille Village et un crayon pour chaque joueur

## But du jeu

Les joueurs créent des **Projets (Maisons, Forêts, Lacs et Parcs)** pour leur Village. Ils marquent des points à la fin de chaque manche et additionnent les scores des neuf manches pour obtenir leur score final. Le joueur avec le meilleur score gagne la partie.

## Préparation

Avant de commencer la partie, un des joueurs lance **deux dés pour tous les joueurs**. Chaque joueur crée deux Projets, un dans chaque colonne indiqué par un dé, sur n'importe quelle ligne de son choix. **On ne peut pas créer de Parc durant la préparation et personne ne marque de point pour l'instant.**

## Comment jouer

Au début de chaque manche, un joueur lance les deux dés pour tous les joueurs. Puis, tous jouent simultanément.

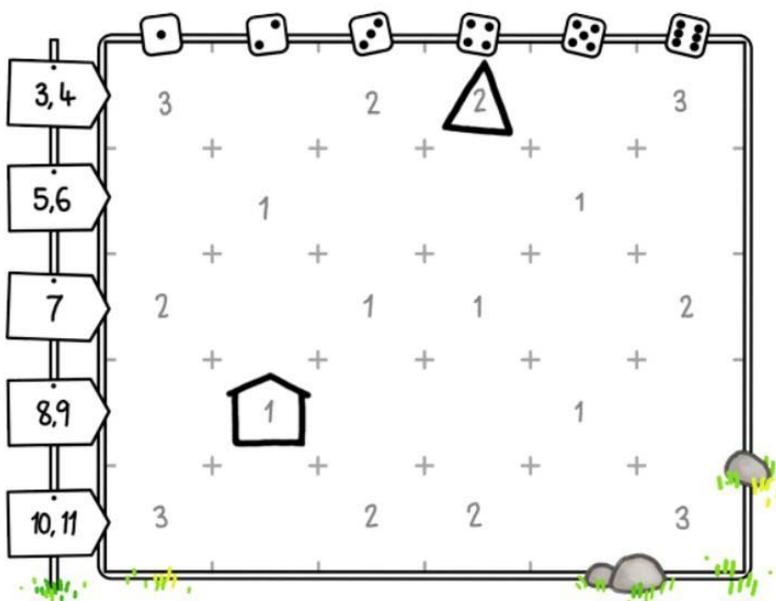
### ◆ PHASE DE CONSTRUCTION

En fonction des valeurs des dés et de la légende des Projets, **chaque joueur doit créer deux Projets** comme expliqué ci-dessous :



- créez d'abord le **type de Projet** correspondant à la valeur du **premier dé**, sur n'importe quelle case vide de la colonne indiquée par le **deuxième dé** ;
- créez ensuite le **type de Projet** correspondant à la valeur du **deuxième dé**, sur n'importe quelle case vide de la colonne indiquée par le **premier dé**.

Les joueurs choisissent librement quel Projet ils créent en premier, mais ils doivent créer deux Projets pendant la phase.



EXEMPLE. Les dés indiquent  et les joueurs doivent créer un Projet de Maison dans n'importe quelle case vide de la colonne 2 et un Projet de Forêt dans n'importe quelle case vide de la colonne 4.

**Si une colonne indiquée par un dé est déjà remplie**, créez le Projet correspondant dans une case vide de votre choix dans la colonne la plus proche (à gauche ou à droite) qui a le plus de cases vides ; si les colonnes ont autant de cases vides, vous choisissez.

**Si les dés ont les mêmes faces**, créez un seul Projet du type indiqué dans n'importe quelle case vide de la colonne indiquée ; mais en plus **créez un Projet de Parc dans une case vide de votre choix du Village**. Ce Projet spécial ne rapportera aucun point lors de la phase de score, mais **à la fin de la partie**, pour chaque Parc adjacent à une Maison, un Lac et une Forêt (pas en diagonale), le joueur marquera 10 points supplémentaires.

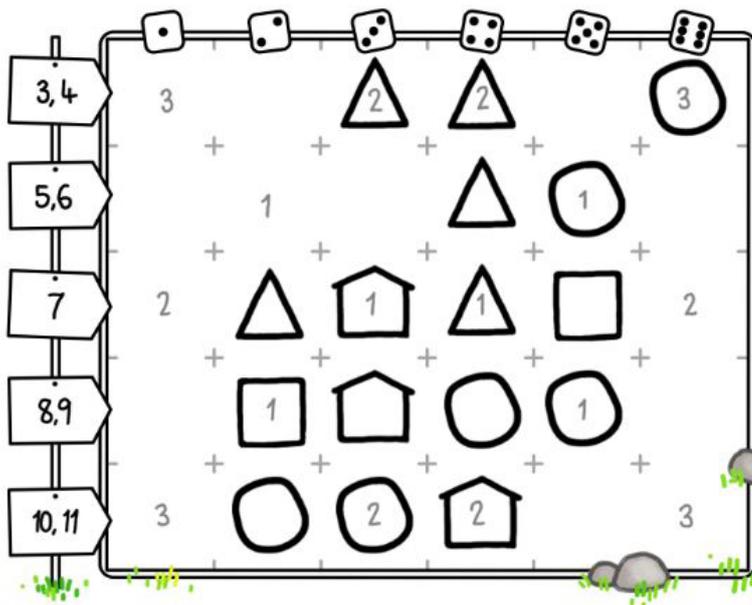
### ◆ PHASE DE BONUS (uniquement lors des tours 3, 6 et 9)

Lors des manches 3, 6 et 9, après la phase de construction, chaque joueur doit créer un Projet supplémentaire de son choix sur n'importe quelle case vide du Village ; puis il coche le symbole de Bonus  correspondant au type de Projet choisi sur la légende des Projets : vous ne pouvez pas créer un type de Projet si vous l'avez déjà choisi lors d'une phase de bonus précédente.

### ◆ PHASE DE SCORE

À la fin de chaque manche, la somme des deux dés lancés définit l'avenue (une rangée du village) où s'effectue un décompte. Chaque joueur recherche les Projets créés sur cette avenue et les prend en compte pour le score (sauf les Projets de Parc).

Pour chaque type de Projet, on prend en compte tous les groupes de Projets adjacents entre eux et dont au moins un Projet a été créé sur l'avenue définie. Ce groupe rapporte tous les points représentés sur les cases où vous avez dessiné un projet de ce type.



Si la somme des dés est 2 ou 12, chaque joueur choisit librement sur quelle avenue il va marquer des points.

*EXEMPLE.* Si, à la fin de la manche, on doit compter les scores de l'Avenue [5-6], le joueur marque 6 points ; s'il faut compter les scores de l'Avenue [7], le score est encore de 6 points ; s'il faut compter les scores de l'Avenue [8-9], le score n'est que de 3 points. Si le résultat des dés est 2 ou 12, le joueur a intérêt à choisir l'Avenue [3-4] qui lui rapporte 7 points.

Lorsque tous les joueurs ont marqué leur score, et si la partie n'est pas terminée, on commence une nouvelle manche.

Remarque : les joueurs peuvent faire des sous-totaux à la fin des manches 3, 6 et 9 pour faciliter le décompte final.

### Fin de la partie

À la fin de la neuvième manche, chaque joueur additionne les points gagnés durant la partie pour déterminer leur score final. Ils ajoutent à ce score 10 points pour chaque parc adjacent à une Maison, une Forêt et un Lac. Le joueur avec le score le plus élevé gagne la partie.

### Mode Solo

Essayez d'améliorer votre score de partie en partie. Mais soyez sûr que si vous marquez moins de **60 points**, vos chances de réélection sont quasi-nulles.

Merci à Marta Ciaccasassi, Jonathan Fashena, Gav Scott ... ainsi qu'à toute la communauté de BGG !

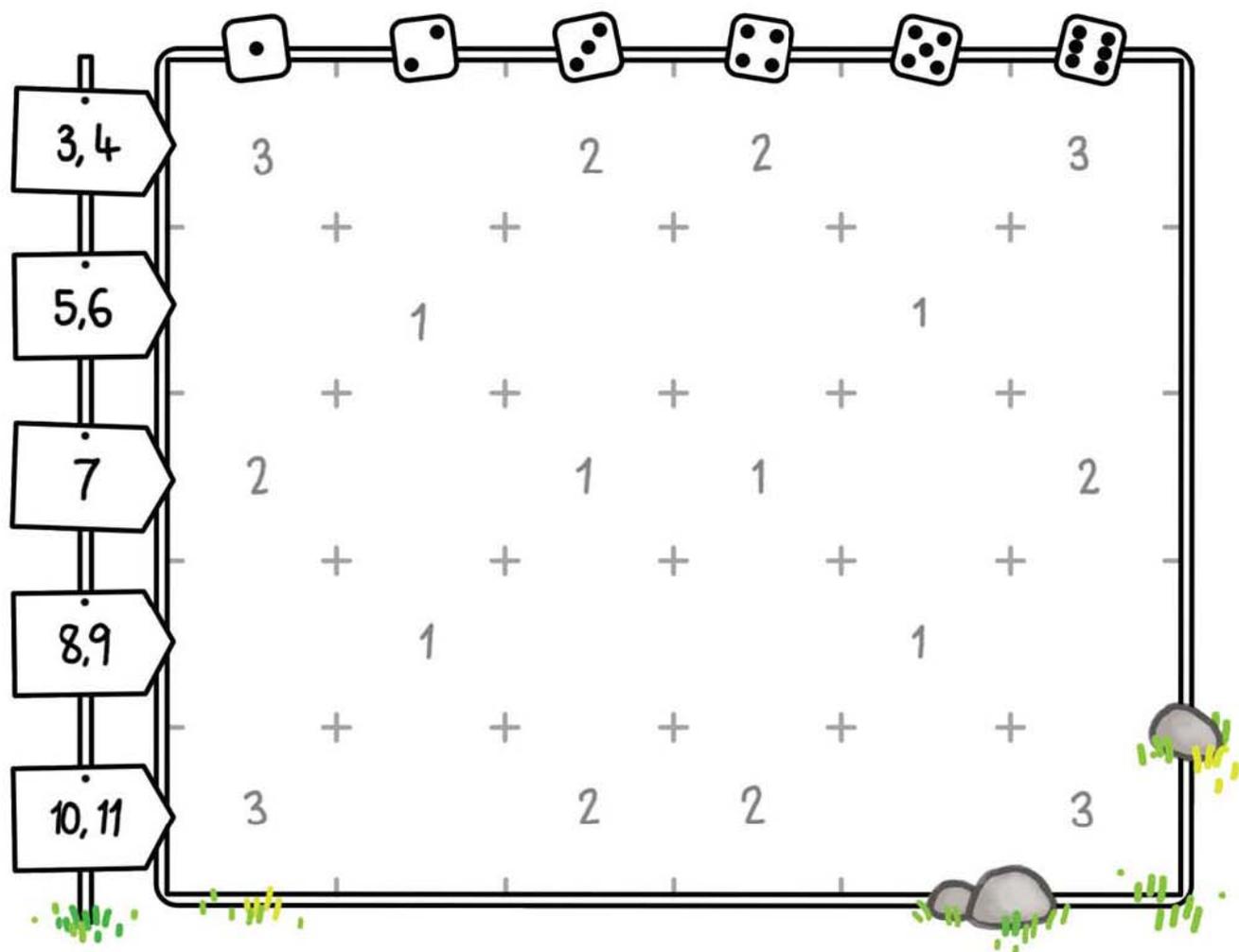
Traduction française par François haffner pour les visiteurs de l'Escale à jeux - <https://escalejeux.fr>

# Rolling Village!

MAIRE: \_\_\_\_\_

SCORE! 

## PROJETS!



## MANCHES!

=			=			=		
1	2	3	4	5	6	7	8	9
		★			★			★