



CONTENU :

- 64 cartes Bâtiment-Pièce
- 1 carte Quartier Central
- 16 cartes Ouvrier, soit 4 pour chaque joueur (violet, bleu, rouge et jaune)
- 36 pions Ouvrier, soit 9 pour chaque joueur (violet, bleu, rouge et jaune)
- 1 plateau Ressources
- 12 cartes Personnage, chacune avec un symbole de Guilde (coq, cloches, masque ou fleur-de-lys)
- 1 livret de règles

Vous avez toutes et tous été engagés pour bâtir la cité d'OddVille, qui abrite quatre puissantes Guildes. Il vous faudra utiliser vos Ouvriers pour gagner de l'argent, des Ressources et des projets de construction afin d'ériger les Bâtiments les plus puissants, ce qui vous permettra de vous attirer les faveurs des différentes Guildes.

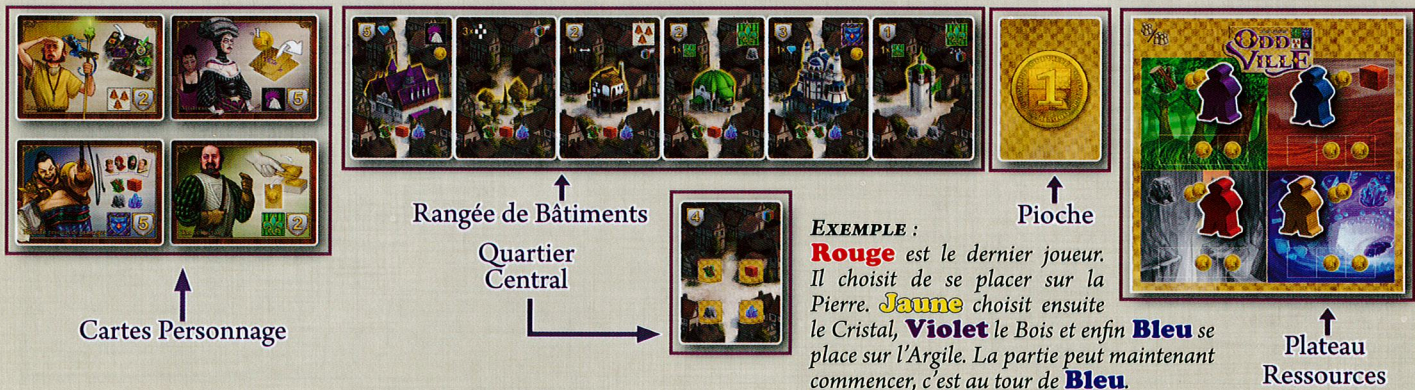
À la fin de la partie, chaque joueur devra calculer son score en additionnant la valeur des différents Bâtiments qu'il aura construits, ses Ressources restantes, sa présence sur la Quartier Central ainsi que les cartes Personnage posées devant lui. Le joueur ayant le plus de points remporte la partie.

Mise en place

- ◇ Chaque joueur choisit une couleur (violet, bleu, rouge ou jaune) puis :
 - il prend en main les 4 cartes Ouvrier de sa couleur ;
 - il pose ses 9 pions Ouvrier devant lui.
- ◇ Puis, tout en veillant à laisser de l'espace sur les côtés et en dessous de la carte Quartier Central pour construire la Ville :
 - ▶ Placez le plateau Ressources sur la table (*en utilisant le côté approprié en fonction du nombre de joueurs : 2 ou bien 3/4*);
 - ▶ Triez les cartes Personnage de manière à avoir une pile pour chaque Guilde, mélangez chaque pile et placez-les sur la table face découverte (*à 3 joueurs, supprimez au hasard 1 carte Personnage de chaque pile ; à 2 joueurs, supprimez-en deux*);
 - ▶ Mélangez les cartes Bâtiment-Pièce et faites-en une pioche que vous placez sur la table, face Pièce visible. Puis prenez les 6 premières cartes de la pioche et placez-les en ligne à gauche de la pioche, face Bâtiment visible.
- ◇ Choisissez au hasard un premier joueur. Ensuite, en commençant par le dernier joueur puis dans le sens inverse des aiguilles d'une montre, chaque joueur choisit une Ressource. Pour indiquer qu'un joueur possède une Ressource, celui-ci place sur le plateau un de ses Ouvriers sur le plateau Ressources sur l'emplacement supérieur de la Ressource choisie (celui avec deux Pièces). Chaque joueur doit choisir une Ressource différente.



La partie démarre, en commençant par le premier joueur puis dans le sens des aiguilles d'une montre.





Lorsqu'un joueur obtient de l'argent, il pioche une carte qu'il place devant lui face Pièce visible.
 Lorsqu'un joueur obtient un Bâtiment, il pioche une carte qu'il place devant lui face Bâtiment visible.
 Lorsqu'un joueur doit dépenser de l'argent, il défausse autant de cartes Pièce que nécessaire et les place sur le dessus de la pioche, face Pièce visible.

Tour de jeu

Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre et dure plusieurs tours. À son tour, un joueur doit faire une seule action parmi les suivantes :

- ▶ Jouer **une** carte Ouvrier (afin de gagner des Pièces, des Bâtiments ou des Ressources), **OU**
- ▶ Agrandir OddVille (construire une carte Bâtiment).

C'est ensuite au joueur suivant de faire une action. Le jeu se termine lorsqu'un joueur place son 6^{ème} Ouvrier dans la ville.

JOUER UNE CARTE OUVRIER

Lorsqu'un joueur choisit cette action, il doit :

- choisir une carte Ouvrier de sa main,
- la jouer en la plaçant devant lui face découverte,
- annoncer quelle action il souhaite utiliser, puis appliquer son effet.

Il est nécessaire de choisir une (et une seule) action parmi les trois disponibles :

OBTENIR DES PIÈCES **OU** OBTENIR DES RESSOURCES **OU** OBTENIR UN BÂTIMENT.

RÉCUPÉRER SES CARTES OUVRIER

Si au début de son tour un joueur...

- ▶ **n'a plus de carte Ouvrier dans sa main**, il **doit** récupérer toutes ses cartes Ouvrier et les reprendre en main.
- ▶ a encore **au moins une carte Ouvrier en main**, il **peut** choisir de récupérer **toutes** ses cartes Ouvrier jouées jusqu'à maintenant et les reprendre en main, mais il doit pour cela payer **1 Pièce pour chaque carte Ouvrier encore dans sa main**.

Après avoir récupéré ses cartes (il en a donc quatre en main), le joueur doit maintenant jouer l'une de ses cartes et effectuer une des actions indiquées dessus.

■ OBTENIR DES PIÈCES

Le joueur joue une carte Ouvrier puis pioche autant de cartes qu'il y a de Pièces dessus et les place devant lui, face Pièce visible.



Note: cet Ouvrier ne permet pas de gagner de Pièce.

Un joueur ne peut jamais avoir plus de 5 cartes Pièce devant lui. Si jamais il dépasse 5 cartes Pièce, il doit immédiatement en défausser pour n'en avoir plus que 5.

Note: les joueurs ne sont pas autorisés à regarder les faces Bâtiment de leurs cartes Pièce.

EXEMPLE :

Durant les tours précédents, **Rouge** a joué toutes ses cartes Ouvrier. Il doit maintenant les récupérer. Il reprend donc en main les 4 cartes Ouvrier devant lui.

Il doit ensuite jouer une carte Ouvrier et effectuer une action.

EXEMPLE :

Durant les tours précédents, **Jaune** a joué 3 de ses cartes Ouvrier. Il décide de les récupérer.

Puisqu'il lui reste une dernière carte Ouvrier en main, il paye 1 Pièce et récupère les 3 cartes Ouvrier précédemment jouées.

Il doit maintenant jouer une carte Ouvrier et effectuer une action.

EXEMPLE :

Bleu joue la carte Ouvrier indiquée ci-contre et la pose devant lui face visible. Il choisit de l'utiliser afin d'**obtenir des Pièces**.



Comme la carte Ouvrier indique 2 Pièces, il pioche 2 cartes de la pioche et les place devant lui, face Pièce visible.

Son tour est maintenant terminé.

■ OBTENIR 1 RESSOURCE

Le joueur joue 1 carte Ouvrier et gagne une Ressource de son choix parmi celles indiquées sur la carte.

Afin d'indiquer qu'il possède à présent cette Ressource, le joueur doit placer 1 Ouvrier de sa réserve sur l'emplacement le moins cher (avec le moins de Pièces) de cette Ressource sur le plateau Ressources.

Il paye ensuite autant de Pièces qu'indiqué sur l'emplacement sur lequel il vient de se placer.

Seul 1 Ouvrier peut occuper chaque emplacement dans la rangée du bas des différentes Ressources (ceux indiquant 0 ou 1 Pièce).

En revanche, il n'y a pas de limite au nombre d'Ouvriers ou au nombre de joueurs pouvant occuper simultanément l'emplacement supérieur des différentes Ressources (celui indiquant 2 Pièces).

N'importe quand durant la partie, les joueurs peuvent décider de reprendre 1 ou plusieurs Ouvriers du plateau Ressources afin de les remettre dans leur réserve.

■ OBTENIR 1 BÂTIMENT

Le joueur joue 1 carte Ouvrier, choisit l'une des 6 cartes Bâtiment de la rangée de Bâtiments, paye le prix demandé (s'il y en a un) et place devant lui la carte qu'il vient d'acheter, face Bâtiment visible.

Le prix d'une carte Bâtiment est indiqué sur la carte Ouvrier qui vient d'être jouée. Si la position de cette carte Bâtiment dans la rangée est affichée en **vert**, ce Bâtiment est **gratuit**. Si la position est affichée en **rouge**, le prix en Pièce est marqué en dessous.

Si nécessaire, décalez ensuite les cartes Bâtiment restantes vers la gauche, de sorte qu'il n'y ait plus qu'un seul espace libre entre la rangée de Bâtiments et la pioche.

Piochez ensuite 1 carte de la pioche et mettez-la dans l'espace libre, face Bâtiment visible.

Un joueur ne peut jamais voir plus de 2 cartes Bâtiment devant lui. Si jamais il dépasse 2 cartes Bâtiment, il doit immédiatement en défausser jusqu'à n'en avoir plus que 2 et placer les cartes défaussées au bas de la pioche, face Pièce visible.

EXEMPLE :
Rouge joue la carte Ouvrier indiquée ci-contre et la place devant lui face découverte.
 Il décide de l'utiliser pour obtenir 1 Ressource.
 Il peut acquérir soit du Bois, soit de l'Argile.
 Il choisit l'Argile.
 Il place 1 Ouvrier sur l'emplacement Argile le moins cher du plateau Ressources et dépense donc 1 Pièce.
 Son tour est à présent terminé.




EXEMPLE :
Violet joue la carte Ouvrier indiquée ci-contre et la place devant lui face visible.
 Il décide de l'utiliser afin d'obtenir 1 Bâtiment.
 Il choisit la Sème carte en partant de la gauche (E), paye 1 Pièce et la place devant lui, face Bâtiment visible.




Il décale ensuite une carte (F) vers la gauche et en pioche une nouvelle (G) pour remplir l'espace vide. Son tour est à présent terminé.



AGRANDIR ODDVILLE

Lorsqu'un joueur choisit d'agrandir OddVille, il **doit** :

- Choisir une des cartes Bâtiment** placées devant lui.
- S'acquitter du coût en Ressources** (indiqué au bas de la carte) : il doit enlever du plateau de Ressource ses Ouvriers placés sur les Ressources correspondantes. S'il a le choix, il doit enlever en priorité les Ouvriers placés sur les emplacements les moins chers. Les Ouvriers enlevés de cette manière reviennent dans la réserve du joueur et peuvent être réutilisés immédiatement.
- Placer la carte Bâtiment dans la Ville** tout en respectant les **Règles de Construction** (voir page suivante).
- Placer un Ouvrier de sa réserve sur la carte Bâtiment** afin d'indiquer qu'il en est le propriétaire.

EXEMPLE :
Rouge souhaite construire le Bâtiment ci-contre.
 Il doit pour cela payer 1 Bois, 1 Pierre et 1 Cristal.



Il enlève ses Ouvriers du plateau Ressources et les pose à nouveau devant lui.



RÈGLES DE CONSTRUCTION :

- ◇ La carte Bâtiment doit être placée de manière adjacente (orthogonalement mais **pas diagonalement**) à au moins une autre carte Bâtiment ou bien au Quartier Central.
- ◇ La position du Quartier Central détermine l'espace disponible pour agrandir OddVille. Il est possible de construire sur les côtés du Quartier Central ainsi qu'en dessous, mais pas au dessus.
- ◇ Les cartes Bâtiment ne peuvent pas être tournées, elles doivent toutes être placées dans le même sens que le Quartier Central.
- ◇ Il faut respecter les différentes bordures de cartes : les maisons doivent être adjacentes à des maisons, les rues adjacentes à des rues.
- ◇ Une fois construite, une carte Bâtiment ne peut ni être déplacée ni enlevée.

Le joueur gagne ensuite (dans l'ordre qu'il souhaite) :

- Le **bonus** indiqué dans le coin supérieur droit de la **carte Bâtiment qu'il vient de construire** (cf. page suivante).

ET

- Le bonus indiqué dans le coin supérieur droit de **chaque carte Bâtiment adjacente orthogonalement et connectée par des rues**.

PERSONNAGES

Si la carte Bâtiment qui vient d'être placée possède le symbole d'une **Guilde**, le joueur :

- prend immédiatement la première carte **Personnage** de la **Guilde** en question. S'il n'y en a plus, tous les joueurs, y compris le joueur actif, doivent rendre tous leurs **Personnages** de cette **Guilde**. On mélange ensuite les **Personnages** rendus pour former une nouvelle pioche comme durant la mise en place du jeu. Le joueur actif prend ensuite la première carte de la pioche.
- place cette carte devant lui face visible. Il bénéficie à présent de sa capacité spéciale, et ce jusqu'à ce qu'il doive la rendre.

IMPORTANT : le joueur ne prend une carte **Personnage** que pour le **Bâtiment** qu'il vient de construire. Les **Bâtiments** adjacents, même si reliés par des rues, ne permettent jamais de gagner une carte **Personnage**.



Il n'est pas permis de construire au dessus du Quartier Central.



Les bordures ne correspondent pas

La carte a été tournée

EXEMPLE :

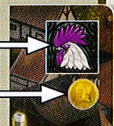
Jaune :

- gagne le bonus du Bâtiment qu'il vient de construire (ici entouré de rouge).
- Il gagne ensuite le bonus du Bâtiment situé au dessus puisque les deux sont connectés par des rues.
- En revanche il ne gagne pas le bonus du Bâtiment situé à droite car il est relié par des maisons et non par une rue.
- Il ne gagne pas non plus le bonus du Bâtiment situé dans le coin puisqu'il faut être adjacent orthogonalement.

Jaune prend ensuite la première carte de la **Guilde** du Coq et la place devant lui face visible.

Symbole de Guilde

Bonus



Fin du jeu et calcul des points

Après qu'un joueur a placé son 6^{ème} Ouvrier dans la Ville, il finit son tour, puis la partie se termine.

Chaque joueur calcule ses Points de Victoire en additionnant les valeurs suivantes :

- La valeur de chaque carte (Bâtiment ou Quartier Central) de la Ville sur laquelle se trouve un de ses Ouvriers (voir en fin de règles pour un résumé des symboles).
- Les points indiqués sur les cartes **Personnage** que le joueur a devant lui.
- 1 point pour chaque Ouvrier que le joueur a sur le plateau **Ressources**.

Le joueur ayant le score le plus élevé remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur ayant déclenché la fin de partie (ou celui qui est assis le plus proche de ce joueur, dans le sens du jeu) l'emporte.

Bonus des Bâtiments

Note: Les Ressources gagnées grâce à ces bonus sont gratuites.



Gagner 1 Ressource. Vous pouvez placer un Ouvrier de votre réserve sur l'emplacement le moins cher de cette Ressource sur le plateau Ressources.



Gagner 1 Pièce. Vous devez prendre la carte du dessus de la pioche et la placez devant vous, face Pièce visible.



Transformer une Ressource. Vous pouvez déplacer un de vos Ouvriers déjà présents sur le plateau Ressources vers l'emplacement le moins cher d'une autre Ressource.



Gagner 1 Ressource, au choix du joueur. Vous pouvez placer un Ouvrier de votre réserve sur l'emplacement le moins cher de la Ressource que vous désirez sur le plateau Ressources.

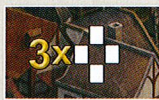


Doubler une Ressource. Vous pouvez placer un Ouvrier de votre réserve sur l'emplacement le moins cher d'une Ressource que vous possédez déjà.

Points de Victoire



Carte Diamant. Le propriétaire gagne le nombre de Points de Victoire indiqué (5 ou 4 suivant la carte).



Le propriétaire gagne 3 Points de Victoire pour chaque carte adjacente orthogonalement.



Le propriétaire marque autant de Points de Victoire que la somme des Points de Victoire indiqués dans les Boucliers de chaque carte adjacente.



Le propriétaire gagne 3 Points de Victoire, +1 pour chaque Diamant présent dans la Ville.



Le propriétaire gagne 1 Point de Victoire, +1 pour chaque carte présente dans la même colonne (la carte ayant ce symbole compte elle-même pour 1 point).



Le propriétaire marque le nombre de Points de Victoire indiqué (1 ou 2 suivant la carte), +1 pour chaque symbole de la Guilde indiquée présent dans la Ville (la carte ayant ce symbole compte elle-même pour 1 point).



Le propriétaire gagne 1 Point de Victoire, +1 pour chaque carte Bâtiment adjacente orthogonalement.



Le propriétaire gagne 2 Points de Victoire, +1 pour chaque carte présente dans la même rangée horizontale (la carte ayant ce symbole compte elle-même pour 1 point).



Carte Quartier Central. Il peut y avoir plus d'un joueur présent sur le Quartier Central. Chaque joueur présent marque 4 Points de Victoire. **Note:** la seule manière de placer un Ouvrier sur le Quartier Central est en utilisant le Voyageur.

EXEMPLE :

Bleu marque :

- 4 Points pour la carte Diamant A
- 4 Points le Quartier Central C

Violet marque :

- 5 Points pour la carte B (2+3 Points parce qu'il y a 3 Masques dans la Ville)
- 5 Points pour la carte D (3+2 Points parce qu'il y a 2 cartes Diamant dans la Ville)

Rouge marque :

- 4 Points pour le Quartier Central C
- 6 Points pour la carte E (parce qu'il y a 2 cartes adjacentes)
- 3 Points pour la carte F (total des Points sur les Boucliers des cartes B et G)

Jaune marque :

- 3 Points pour la carte G (1+2 parce qu'il y a 2 cartes dans la colonne)
- 4 Points pour la carte Diamant H.



Cartes Personnage



DIRECTEUR DES RESSOURCES HUMAINES

Vous pouvez utiliser n'importe laquelle de vos cartes Ouvrier pour obtenir n'importe quelle Ressource. Vaut 5 Points de Victoire en fin de partie.



PROPRIÉTAIRE FONCIER

Vous payez 1 Pièce de moins lorsque vous obtenez une Ressource. Vaut 4 Points de Victoire en fin de partie.



SEIGNEUR

Vous pouvez gagner 2 Ressources en jouant 1 seule carte Ouvrier. Les deux Ressources peuvent être identiques ou différentes et doivent toutes les deux apparaître sur la carte Ouvrier. Vous devez payer pour chacune d'entre elles. Vaut 3 Points de Victoire en fin de partie.



TRICHEUR

Vous pouvez, à tout moment durant votre tour et une seule fois par tour, retourner une de vos cartes Pièce pour la transformer en carte Bâtiment. Vaut 3 Points de Victoire en fin de partie.



FAVORITE

Vous payez 1 Pièce de moins lorsque vous récupérez vos cartes Ouvrier. Vaut 5 points en fin de partie.



INTENDANT

À n'importe quel moment durant votre tour et une seule fois par tour, vous pouvez échanger l'une des cartes Bâtiment placées devant vous contre une parmi les 6 de la rangée de Bâtiments. Vaut 2 Points de Victoire en fin de partie.



BEAUTÉ FANÉE

Toutes vos cartes Ouvriers vous permettent de gagner 3 Pièces. Vaut 4 Points de Victoire de fin de partie.



COLLECTEUR DE TAXES

À chaque fois qu'un autre joueur dépense des Pièces, vous gagnez 1 Pièce. Vaut 2 Points de Victoire en fin de partie.



BIENFAITEUR

Vous gagnez 1 Pièce au début de chacun de vos tours. Vaut 3 Points de Victoire en fin de partie.



ALLUMEUR DE RÉVERBÈRES

Lorsque vous construisez un Bâtiment, vous gagnez le bonus des Bâtiments adjacents même s'ils ne sont pas reliés au vôtre par des rues. Vaut 2 Points de Victoire en fin de partie.



BÂTISSSEUR

À chaque fois qu'un autre joueur construit un Bâtiment, vous pouvez également construire (en suivant les Règles de Construction), y compris au dernier tour. Vous devez payer 2 Pièces au moment où vous utilisez ce pouvoir.



VOYAGEUR

À n'importe quel moment durant votre tour, vous pouvez déplacer un de vos Ouvriers du plateau Ressources sur l'emplacement de Ressource vide du Quartier Central correspondant. Un même joueur ne peut pas avoir plus d'un Ouvrier sur le Quartier Central. En fin de partie, le joueur possédant cette carte marque 0 Point de Victoire s'il possède un Ouvrier sur le Quartier Central ou 7 Points s'il n'en a pas.

Auteur : Carlo Lavezzi

Illustrateurs : Markus Günther, Mariano Iannelli

Traduction : Maël Brustlein

Édition française, adaptation et relecture : IELLO

L'auteur souhaite remercier tous les testeurs et les groupes de joueurs pour l'intérêt qu'ils ont manifesté ainsi que pour leurs précieux conseils, tout particulièrement durant les rencontres IDG et la rencontre suisse de créateurs de jeux.

Remerciements spéciaux aux amis de RomeGameDesign : Flaminia, Marco, Virginio, ainsi qu'à Claudia, pour leur patience infinie.

Nous remercions également : Anton Katzer, Stephan Bittner, Frank Strauß,

Matthias Hardel, Friedrich Johannes Plank, Kretzschmar et Annelie "gab" Kretzschmar, Christwart Casan, Jeffrey Abers, SpielPortugal, et tous les autres testeurs pour leur soutien et leurs précieuses suggestions.

©2012 What's Your Game Club

©2012 IELLO pour la version française

IELLO - 309 BD des TECHNOLOGIES.

54710 Ludres

www.iello.info

