

Minivilles Marina

Un jeu de Masao Suganuma
Illustrations de Noboru Hofa
Design graphique de Ian Parovel
PAO de Good Heidi
Traduction et rédaction des règles de
Sathimon et la Team Moonster Games

Minivilles Marina est une extension pour le jeu **Minivilles**

Pour **2 à 4 joueurs**

Durée d'une partie : environ **30 minutes**

Dans l'extension **Minivilles Marina**, il y a **13 nouveaux établissements**.

Matériel

58 cartes :

- 4 établissements de départ (monument spécial)
- 8 monuments
- 8 établissements violets
- 48 établissements bleus, verts et rouges

Condition de victoire :

Il y a 2 nouveaux monuments à construire. Donc dorénavant, la condition de victoire est d'être le premier à construire ses 6 monuments.

Préparation du jeu :

- Chaque joueur prend ses établissements de départ, à savoir, le « Champs de blé », la « Boulangerie » et l'« Hôtel de ville ». L'« Hôtel de ville » est un monument, mais celui-ci est constitué dès le début de la partie.
- Chaque joueur prend 3 pièces et ses 6 monuments à construire (Gare, Centre commercial, Tour radio, Parc d'attractions, Port et Aéroport)

Mise en place :

Pour la mise en place du jeu, vous pouvez utiliser les règles du jeu de base (page 4) ou utiliser les règles optionnelles de l'extension Minivilles Marina ci-dessous. Avec la règle optionnelle de Minivilles Marina, chaque partie sera différente.

Règle optionnelle de Minivilles Marina :

- Mélanges toutes les cartes (bleues, vertes, rouges et violettes) de Minivilles et de Minivilles Marina ensemble pour former un seul et unique paquet de cartes. Placez ce paquet face cachée au centre de la table.

- Plochez des cartes du paquet pour former une ligne d'établissements, face visible au centre de la table. Si vous plochez des cartes d'établissements déjà présents face visible, mélangez ces cartes les unes sur les autres.

- Dès que vous avez 10 piles d'établissements différentes dans la ligne, arrêtez de plocher des cartes. La partie peut commencer. Vous pouvez donc au début de la partie acheter uniquement les cartes présentes dans ces 10 piles.

Mise en place du jeu avec les règles optionnelles de Minivilles Marina



Renouveler les piles de cartes :

- Si à n'importe quel moment de la partie, il n'y a plus que 9 piles sur la ligne d'établissements, on remplit à nouveau l'espace libre.
- Plochez une/des carte(s) du paquet en suivant les mêmes règles que pendant la préparation du jeu, jusqu'à ce que vous ayez à nouveau 10 piles.
- Si le paquet est épuisé, vous ne pouvez plus compléter.

Variante Moonster Games :

Si vous jouez avec les règles optionnelles de Minivilles Marina, afin d'accélérer la partie et d'éviter certains blocages, nous vous conseillons de jouer chaque établissement violet en un nombre d'exemplaires égal au nombre de joueurs moins un. C'est à dire, à 4 joueurs, seulement 3 établissements violet de chaque. À 3 joueurs, seulement 2 établissements violets de chaque. À 2 joueurs, seulement 1 établissement violet de chaque. **Bon jeu.**

ATTENTION :

Avec cette extension, il se peut que les effets des établissements violets se produisent en même temps que d'autres effets. Les effets des établissements violets seront alors résolus après les autres. L'ordre sera donc le suivant : rouge en premier, bleu/vert ensuite et enfin violet.

Précisions sur les monuments et les établissements :

Hôtel de Ville :

Il est utilisé comme un établissement de départ supplémentaire. Le moment où vous obtenez une pièce est précisément juste avant de construire. Vous pouvez donc choisir d'utiliser cette pièce pour construire pendant le même tour. Vous pouvez aussi choisir de ne rien construire et de garder cette pièce.

Port :

Si le total des dés est de 10 ou plus, vous pouvez choisir d'ajouter ou de ne pas ajouter 2 au total.
Attention : vous ne pouvez pas choisir de n'ajouter que 1.

Aéroport :

Vous recevez les pièces si vous n'avez pas construit de nouvel établissement ou monument. Cet effet est valable même pour le tour supplémentaire offert par le « Parc d'attractions ».

Centre des impôts :

Vous recevez la moitié arrondie à l'inférieur, ce qui signifie que le joueur qui vous donne l'argent en garde la moitié arrondie au supérieur.

Fleuriste :

Avec l'effet du « Centre commercial », vous recevez 2 pièces pour chaque « Champ de fleurs » que vous possédez.

Chalutier :

Le jet de dés obtenu pour le revenu du « Chalutier » ne déclenche aucun effet de cartes et n'est pas affecté par les autres cartes non plus.

Exemple : si le revenu du « Chalutier » après le jet de dés est 10, l'effet du « Restaurant » n'est pas appliqué. Si vous faites un double 1, l'effet du « Parc d'attractions » ne se produit pas.

Vous ne pouvez pas ajouter 2 au jet obtenu si vous avez le « Port ». Vous ne lancez les dés qu'une seule fois, même si vous avez plusieurs « Chalutier ».

Exemple : vous avez 3 « Chalutiers ». Si le jet pour les revenus du « Chalutier » est 8, cela vous rapportera 24 pièces (8x3). Les autres joueurs qui ont un « Chalutier » et un « Port » finiront également 8 pièces par « Chalutier ».



www.moonstergames.com
facebook.moonstergames.com
twitter.com/ebelrando

