

Minivilles

A vibrant, stylized illustration of a city and a mountain. The word 'Minivilles' is written in large, blue, bubbly letters with a white outline and a blue shadow, positioned at the top. Two red dice are placed on top of the letters 'i' and 'v'. The background is a bright blue sky with white clouds and a sunburst pattern. Below the title, a large blue mountain with white snow-capped peaks dominates the center. In the foreground, a colorful cityscape is depicted with various buildings, including a pink domed structure, a yellow building with a pizza sign, a purple castle, and a blue building with a clock. A tall blue tower with a white basket is also visible. The city is surrounded by green trees and a blue body of water. The overall style is playful and cartoonish.

LIVRET DE RÈGLES

Minivilles

Un formidable jeu de **Masao Suganuma**

Des illustrations magnifiques de **Noboru Holta**

Design graphique de **Ian Parovel**

PAO de **Good Heidi**

Traduction et rédaction des règles de **Sathimon** et la Team **Moonster Games**

Minivilles est un jeu pour **2 à 4 joueurs** à partir de **8 ans**.

Durée d'une partie : environ **30 min**.

Dans Minivilles, les joueurs vont acheter des cartes qui représentent divers types d'établissements qui vont composer leur ville. Il y a quatre établissements majeurs que nous appellerons « Monument », **le premier joueur à avoir construit ses quatre « Monument » gagne instantanément la partie.**

Pendant la partie les joueurs construisent des cartes établissements et les posent devant eux sur la table. Les joueurs n'ont jamais de cartes en main.

Matériel :

Il y a 108 cartes dans le jeu, réparties de la façon suivante :

 **Cartes de départ (6 sortes). Total 24.**

Etablissements de départ
(2 sortes). Total 8.

FACE

FACE

DOS



Monuments (4 sortes).
Total 16.

FACE

DOS



Cartes en réserve (15 sortes). Total 84.

Etablissements spéciaux (3 sortes)
sur fond violet. Total 12.

FACE

DOS



Etablissements de base (12 sortes)
sur fond bleu, vert et rouge. Total 72.

FACE

DOS



Toutes les cartes « Etablissement de départ », « Monument » et « Etablissement spécial » sont en 4 exemplaires.
Toutes les cartes « Etablissement de base » sont en 6 exemplaires.

 54 Pièces

 2 Dés

 1 Livret de règles

 3 Sachets plastiques
pour ranger et protéger votre matériel de jeu.

Pièces de 1

Pièces de 5

Pièces de 10



Explication des cartes :

 Etablissements :



Résultat du jet de dé(s) nécessaire
pour déclencher l'effet

Nom de la carte

Type de la carte

Effet de la carte

Coût de construction

Monuments : face recto « en jeu » et face verso « en construction ».



Nom de la carte

Type de la carte

Effet de la carte

Coût de construction

Préparation du jeu :

Placez les deux établissements de départ, le « Champs de blé » et la « Boulangerie » (face visible), ainsi que les quatre monuments, la « Gare », le « Centre Commercial », le « Parc d'Attractions » et la « Tour Radio » (sur la face en construction) devant chaque joueur.

C'est la ville de départ de chaque joueur.

Regroupez ensuite chaque établissement de réserve ensemble et disposez-les en piles identiques, faces visibles sur la table de manière à ce que tous les joueurs puissent les voir. Cela fait donc 15 piles de cartes, faces visibles.

Donnez 3 pièces à chaque joueur. Laissez les pièces supplémentaires au centre de la table à portée de tous les joueurs. Elles constituent la Banque.

Le joueur ayant visité un parc d'attractions le plus récemment commence la partie.



Cartes en réserve



Banque



Tour de jeu :

Les joueurs effectuent chacun leur tour dans le sens horaire.

Description d'un tour de jeu.

Dans l'ordre,

- Le joueur lance les dés.
- Le ou les établissements qui correspondent au résultat du jet de dé voient leurs effets se déclencher (les joueurs possédant les établissements correspondants reçoivent des revenus symbolisés par des pièces).
- Le joueur choisit ensuite de construire un nouvel établissement ou de construire un monument ou de ne rien faire s'il ne peut rien construire ou s'il désire économiser pour les prochains tours.



Le jet de dés :

A chaque tour de jeu, le joueur dont c'est le tour va lancer des dés. Au début de la partie, les joueurs ne peuvent lancer qu'un dé par tour. Mais dès qu'un joueur possède la « Gare », il peut choisir à son tour de lancer un ou deux dés. Lorsqu'un joueur lance deux dés, on prend en compte le résultat final des deux dés cumulés pour savoir quel établissement se déclenche. Donc lorsqu'un joueur lance deux dés le résultat final est compris entre deux et douze.



Gagner des revenus :

Les joueurs gagnent des revenus grâce à leurs établissements dont les effets se déclenchent lorsque le résultat du jet de dés est le même que celui indiqué en haut de la carte. Le joueur peut alors recevoir des pièces depuis la Banque ou depuis un autre joueur, selon l'effet décrit sur la carte.



Il n'y a pas de limite au nombre de pièces que vous pouvez posséder.

Il existe quatre types d'établissements, chacun avec une couleur spécifique, chacun avec un timing différent pour recevoir des pièces.



Recevez des revenus de la Banque pendant le tour de n'importe quel joueur.



Recevez des revenus de la Banque pendant votre tour uniquement.



Recevez des pièces du joueur qui a lancé les dés (c'est un paiement).



Recevez des revenus du ou des joueurs de votre choix mais uniquement pendant votre tour.

Transactions (pièces) entre les joueurs

Lorsque les revenus et les paiements se produisent en même temps, on réalise d'abord les paiements. Si le joueur qui doit payer ne peut pas payer la totalité, il paye alors ce qu'il peut et il est exempté du reste. Le joueur qui devait recevoir l'argent ne reçoit pas de compensation de la Banque.

Exemple :

Martin obtient un 3 avec son dé. Ulysse possède un « Café » dans sa ville, donc Martin doit lui payer une pièce.

Cependant Martin n'a pas de pièce. Donc il ne doit rien payer.

Par contre Martin reçoit ensuite deux pièces de la banque car il possède deux « Boulangerie » dans sa ville.

Si de multiples transactions se produisent suite à un jet de dés, on les réalise dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

Exemple :

Martin obtient encore un 3 avec son dé. Ulysse a maintenant trois « Café » et Juliette en possède deux.

Ulysse doit recevoir trois pièces et Juliette deux pièces, mais Martin n'a que 3 pièces.

On procède alors au paiement dans le sens inverse des aiguilles d'une montre. Martin paie d'abord deux pièces à Juliette qui est juste à sa droite.

Il lui reste une seule pièce qu'il donne enfin à Ulysse. Il est exempté du paiement des deux pièces restantes qu'il doit à Ulysse et peut maintenant recevoir ses pièces gagnées grâce à ses « Boulangerie ».

Construire de nouveaux établissements et monuments

Une fois pendant leur tour, les joueurs **peuvent** construire n'importe quel établissement ou monument. Pour cela ils doivent payer à la banque le coût inscrit sur le coin en bas à gauche de la carte.

Les joueurs peuvent construire qu'une seule carte (établissement ou monument) par tour. Les monuments peuvent être construits dans n'importe quel ordre.

Les établissements violet avec le symbole  sont uniques, vous ne pouvez en avoir qu'un de chaque dans votre ville.

Tous les autres établissements peuvent être construits en plusieurs exemplaires dans votre ville (jusqu'à épuisement de la carte dans la réserve). Donc si par exemple vous avez devant vous trois « Mine » et que le résultat du jet de dés d'un joueur est de 9 vous gagnez alors quinze pièces (3x5).

Conseil : Afin de gagner de la place sur la table, nous vous conseillons de placer les cartes identiques les unes sur les autres devant vous, légèrement décalées.

Lorsqu'un établissement n'est plus disponible dans la réserve, vous ne pouvez plus le construire.

Lorsque vous construisez un « Monument », retournez la carte face visible. Son effet est maintenant **actif**. Ne l'oubliez pas car leurs effets sont très puissants et vous donneront un avantage important pour la suite de la partie.

Cartes en réserve



Banque



Payer à la Banque



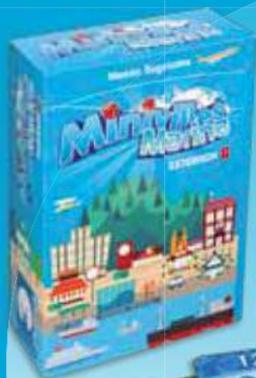
Construire l'établissement



Le premier joueur à avoir construit ses quatre « Monument » gagne instantanément la partie.

Minivilles

Découvrez Minivilles Marina la première extension pour Minivilles !



Minivilles Marina



Plus d'informations sur notre blog :
www.moonstergames.com



MOONSTER[©]
GAMES

www.moonstergames.com

 facebook.moonstergames.com

 twitter.com/ebeltrando

REMERCIEMENTS :

Grounding Inc, Masao Suganuma, Noboru Hotta, Nobuaki Takerube,
Ian Parovel, Malthieu d'Epenoux, Good Heidi, Salthimon, KJ. LEE,
Moonster Games ASIA, Harajuku Girls, Akihabara district, Shibuya by
Night et la Yamanote Line !!!

マフ
街



Minivilles Marina

Un jeu de Masao Suganuma
Illustrations de Noboru Holta
Design graphique de Ian Parovel
PAO de Good Heidi
Traduction et rédaction des règles de
Sahimon 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

68 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 construit 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 :

- Mélangez 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.

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

- Dès que vous avez 10 piles d'établissements différentes dans la ligne, arrêtez de piocher 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.
- Piochez 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 » fini recevront également 8 pièces par « Chalutier ».



www.moonstergames.com

[facebook.moonstergames.com](https://facebook.com/moonstergames.com)

twitter.com/ebeltrando



Minivilles Green Valley

Un jeu de Masao Suganuma
Illustrations de Noboru Holta
Design graphique de Ian Parovel
PAO de Good Heidi

Minivilles Green Valley est la deuxième extension pour le jeu **Minivilles**

Pour **2 à 4 joueurs**

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

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

Matériel :

72 cartes :

-  **3 établissements violets**
-  **2 établissements rouges**
-  **6 établissements verts**
-  **2 établissements bleus**

Établissement fermé :

Dans **Minivilles Green Valley**, les joueurs vont pouvoir fermer un ou tout un type d'établissements. Lorsqu'un établissement est fermé, on incline la carte de 90° à droite pour se souvenir de son état.

Un établissement fermé ne produit aucun effet tant qu'il est fermé.

Un établissement peut rouvrir lorsqu'il est à nouveau activé par le résultat des dés. La carte sera alors redressée à la verticale, mais son effet n'aura pas lieu pour cette fois. Donc les établissements bleus peuvent rouvrir pendant le tour de n'importe quel joueur, les établissements rouges uniquement pendant le tour des autres joueurs, tandis que les établissements violets et verts peuvent rouvrir uniquement pendant votre tour.

Bien qu'un établissement fermé ne produise aucun effet, il compte toujours comme étant en jeu pour l'effet d'autres cartes. Par exemple, même avec vos 3 fermes fermées, si le résultat des dés est 7, votre fromagerie vous rapportera tout de même 9 pièces de la banque, soit 3 par ferme.

Précisions sur les établissements :

Entreprise de travaux publics :



Vous ne pouvez pas retourner l'Hôtel de ville (Marina), car ce monument n'a pas de face en travaux.

Entreprise de déménagement :



Il est obligatoire de donner un établissement à un autre joueur. Vous pouvez donner votre Entreprise de déménagement.

Startup :



La pièce que vous placez à la fin de votre tour sur votre Startup, vient de la banque.

Avec **Minivilles Green Valley**, nous vous conseillons d'utiliser la règle optionnelle de **Minivilles Marina** pour jouer avec **10 piles aléatoires de cartes**.

FAQ :

L'effet du Chalutier (Marina) se déclenche sur un 12, un 13 ou un 14.

L'effet de l'Arboretum se déclenche sur un 11, un 12 ou un 13.

L'effet du Club privé se déclenche sur un 12, un 13 ou un 14.



OUVERT



FERMÉ

MGA

www.moonstergames.com

[facebook.moonstergames.com](https://www.facebook.com/moonstergames.com)

twitter.com/ebeltrando