

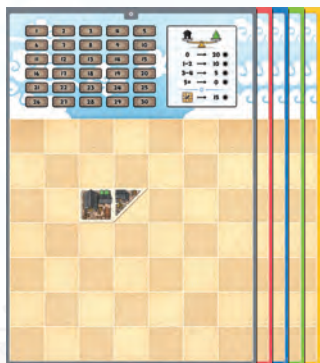


UWE ROSENBERG

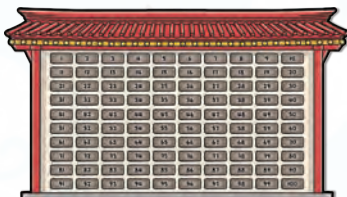
# TANGRAM CITY

## COMPOSANTS

\* 5 Plateaux de Ville



\* 1 Plateau de Score



\* 5 Marqueurs d'Équilibre Noirs



\* 5 Marqueurs d'Équilibre Verts



\* 23 Cartes



\* 1 Marqueur de départ



\* 30 Tuiles Fontaine



\* 5 ensembles de 23 Tuiles de Ville



\* 5 Marqueurs de Point



## OBJECTIF DU JEU

Gagnez la partie en marquant le plus de points à la fin du jeu.

## PRÉPARATION

**A** Donnez le matériel suivant à chaque joueur :

\* 1 Plateau de Ville

\* 6 Tuiles Fontaine

\* 1 Marqueur d'Équilibre Vert

\* 1 ensemble de 23 Tuiles de Ville

\* 1 Marqueur d'Équilibre Noir

\* 1 Marqueur de Point

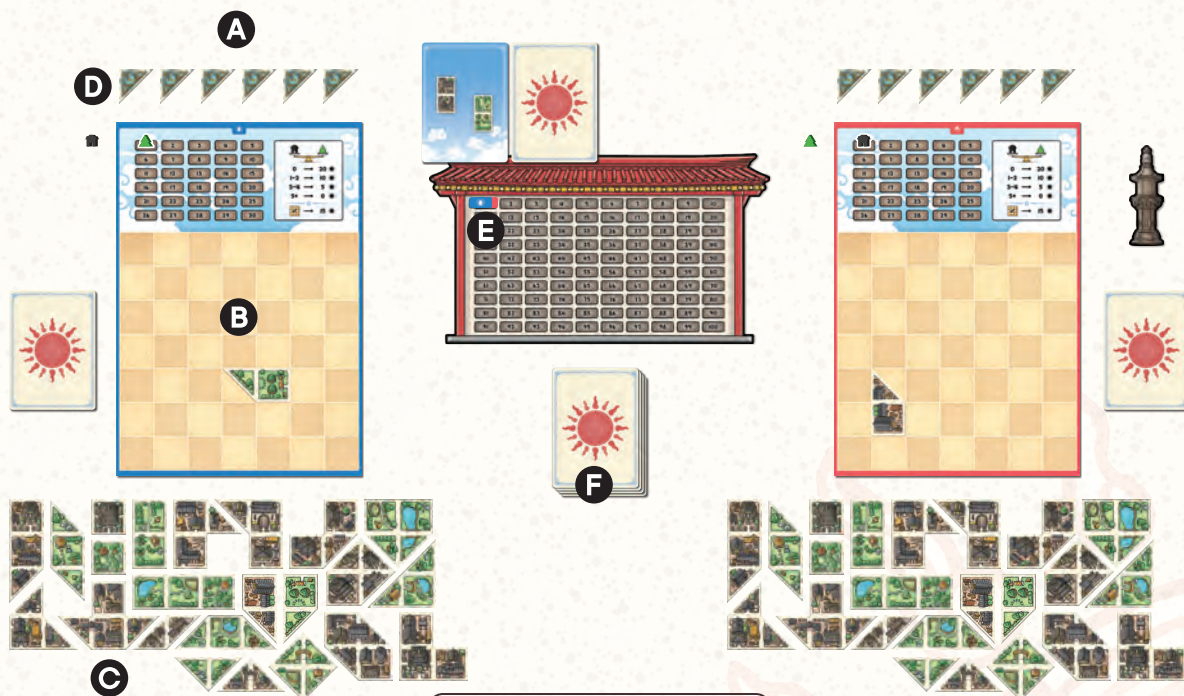
**B** Placez le Plateau de Ville devant vous, orienté selon votre préférence.

**C** Placez vos 23 Tuiles de Ville à côté de votre Plateau, peu importe si la face noire ou verte est visible.

**D** Vous pouvez placer les 6 Tuiles Fontaine au-dessus de votre Plateau de Ville.

**E** Mettez votre Marqueur de Point sur le 1 du Plateau de Score.

**F** Mélangez les 23 Cartes et placez-les face cachée au milieu de la table.



MISE EN PLACE À 2 JOUEURS

## DÉROULEMENT DU JEU

Le jeu se déroule en 5 tours réguliers, suivis d'un 6ème tour final comportant des règles légèrement différentes.

Chacun des 5 premiers tours réguliers suit toujours les mêmes étapes :

- |                            |                            |                                  |
|----------------------------|----------------------------|----------------------------------|
| 1. Distribution des Cartes | 2. Ordre de jeu des cartes | 3. Placement des Tuiles Fontaine |
| 4. Marquage de points      | 5. Fin du Tour             |                                  |

Si vous lisez ce livret de règles, vous commencez le jeu et recevez le Marqueur de Départ.

### I. DISTRIBUTION DES CARTES

À chaque tour, on distribue 4 cartes, quel que soit le nombre de joueurs.

**Cependant, la distribution varie en fonction du nombre de joueurs :**

- \* **1 JOUEUR** : Disposez les 4 cartes en ligne devant vous. Les 2 premières cartes sont face visible, tandis que les 2 dernières sont face cachée.
- \* **2 JOUEUR** : Chaque joueur reçoit 1 carte face cachée en main. Les 2 autres cartes sont placées au milieu de la table, dont 1 face visible et 1 face cachée.
- \* **3 JOUEUR** : Chaque joueur reçoit 1 carte face cachée en main. La dernière carte est placée face visible au milieu de la table.
- \* **4 JOUEUR** : Le joueur avec le Marqueur de Départ et le joueur à sa gauche reçoivent chacun 1 carte face cachée en main. Les 2 autres joueurs partagent 1 carte. La dernière carte est placée face visible au milieu de la table.
- \* **5 JOUEUR** : Le joueur avec le Marqueur de Départ reçoit 1 carte face cachée en main. Les 2 joueurs suivants à gauche du joueur de départ partagent 1 carte, tout comme les 2 joueurs restants. La dernière carte est placée face visible au milieu de la table.

Vous pouvez regarder la carte dans votre main ou la carte que vous partagez avec quelqu'un à tout moment.

## 2. ORDRE DE JEU DES CARTES

La carte face visible au centre de la table est jouée en premier. Ensuite, si vous avez des cartes face cachée au centre (en fonction du nombre de joueurs), jouez-les. Après cela, jouez la carte du joueur avec le Marqueur de Départ, puis continuez dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à ce que toutes les cartes soient jouées.

Pour jouer une carte, chaque joueur sélectionne la Tuile de Ville correspondante de son ensemble et la place sur son Plateau de Ville conformément aux règles de placement (voir page 4). Une fois que tout le monde a placé la tuile correspondante, la carte suivante est jouée. Chaque joueur doit jouer chaque carte, qu'elle soit en sa possession ou au centre de la table. Vous avez la possibilité de ne pas placer la tuile donnée, mais vous ne pourrez plus la placer par la suite.

Certaines cartes présentent un point d'exclamation (!) pour attirer votre attention sur le fait que certaines tuiles peuvent se ressembler. Veillez donc à placer la bonne tuile.

## 3. PLACEMENT DES TUILES FONTAINE

Après avoir joué les 4 cartes d'un tour, chaque joueur place une de ses tuiles Fontaine sur son plateau de ville. Les règles de placement sont les mêmes que pour les tuiles de ville.

## 4. MARQUAGE DE POINTS

Les points sont comptés après le placement des tuiles Fontaine. Les joueurs gagnent des points en fonction du plus grand rectangle entièrement construit sur leur plateau de ville. Un tableau de notation est fourni pour faciliter le calcul des points.

**EXEMPLE DE MARQUAGE DE POINTS :** Si vous construisez une ville comme celle illustrée, cela vous rapporterait 16 points, car le plus grand rectangle est de 4x4 cases. Tout ce qui se trouve en dehors du plus grand rectangle n'est pas comptabilisé.

**Notez que pour le marquage de points du tour, la couleur des Tuiles de Ville est sans importance. Seul le fait que les cases soient entièrement construites compte.**

## 5. FIN DU TOUR

Avant de passer au tour suivant, il y a quelques étapes à suivre.

Chaque joueur compte le nombre de cases de sa ville entièrement construites avec des tuiles noires et ajuste son Marqueur d'Équilibre Noir en conséquence sur son Échelle d'Équilibre. Faites de même avec les tuiles vertes et le Marqueur d'Équilibre Vert.

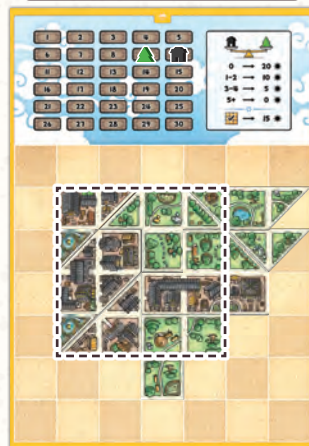
**Les cases qui ont un triangle noir et un triangle vert ne sont d'aucune couleur. Cependant, si un triangle noir ou vert est combiné avec une tuile Fontaine sur une case, cette case compte pour la couleur correspondante.**

Une fois que tout le monde a terminé, placez les 4 cartes de ce tour sur la pile de défausse au milieu. Passez le Marqueur de Départ à la personne qui a actuellement le score le plus élevé. Si plusieurs joueurs ont le score le plus élevé, le Marqueur de Départ doit être donné au joueur suivant ayant le score le plus élevé dans le sens des aiguilles d'une montre par rapport au joueur de départ précédent. Cette règle s'applique également lorsque le joueur de départ précédent a le score le plus élevé.

## DERNIER TOUR (TOUR 6)

Après avoir joué 5 tours réguliers, il ne reste que 3 cartes dans le paquet. Révélez ces cartes

### EXEMPLE DE MARQUAGE DE POINTS



au milieu de la table. Tous les joueurs placent simultanément ces 3 dernières tuiles de ville sur leur plateau, conformément aux règles de placement. Une fois cette étape terminée, chaque joueur place sa dernière tuile Fontaine et effectue un dernier marquage de points avant la fin du jeu. Ajustez votre équilibre avant d'atteindre la fin de la partie (voir ci-dessous).

## RÈGLES DE PLACEMENT

Les règles suivantes s'appliquent au placement des Tuiles de Ville et Fontaine :

### Les joueurs peuvent :

- \* Placer les Tuiles sur des cases vides
- \* Tourner et retourner les Tuiles avant de les placer
- \* Placer les Tuiles exclusivement sur leur propre Plateau de Ville.

### Les joueurs ne peuvent pas :

- \* Superposer ou empiler les Tuiles
- \* Placer les Tuiles au-delà du bord de leur Plateau de Ville
- \* Les déplacer après que la prochaine Carte ait été révélée

Il n'est pas obligatoire de placer les Tuiles adjacentes les unes aux autres. Cependant, l'importance de le faire deviendra évidente lors du marquage des points du tour.

De plus, les joueurs peuvent choisir de ne pas placer certaines Tuiles. Dans ce cas, ils mettent simplement la Tuile correspondante de côté. Ils ne peuvent pas les jouer ultérieurement.

## FIN DU JEU

Le jeu se termine après le Tour Final (Tour 6). En plus des points accumulés à la fin de chaque tour, les joueurs peuvent recevoir des points bonus.

### BONUS DE PLANIFICATION

Si un joueur a entièrement construit la grille de 7x7 de son Plateau de Ville à la fin du jeu, il reçoit 15 points de bonus supplémentaires.



### BONUS D'ÉQUILIBRE

Chaque joueur calcule la différence entre ses Marqueurs d'Équilibre Noir et Vert. En fonction de cette distance, des points de bonus supplémentaires sont attribués.

Distance : 0	→	20 points bonus
Distance : 1 ou 2	→	10 points bonus
Distance : 3 ou 4	→	5 points bonus
Distance : 5 ou plus	→	0 points bonus



0	→	20	☀
1-2	→	10	☀
3-4	→	5	☀
5+	→	0	☀

Après l'attribution des points bonus, comparez vos scores finaux. Le joueur ayant le score le plus élevé gagne la partie. En cas d'égalité pour la première place, les joueurs partagent la victoire.

VOTRE NIVEAU  
DE BÂTISSEUR  
DE VILLE

100	:	Essayez à nouveau. Vous aurez plus de chance la prochaine fois !
100 - 139	:	Pas mal. Vous deviendrez un grand bâtisseur de ville un jour !
140 - 179	:	Impressionnant !
180 - 199	:	Magnifique ! La reine est ravie !
200+	:	Vous faites exploser le tableau des scores. Vous êtes un véritable maître de la construction de villes.



© 2023  
Korea Boardgames Co., Ltd.,  
All Rights reserved.

Attention ! Ne convient pas aux  
enfants de moins de 3 ans.  
Petites pièces. Risque d'étouffement.



DONNEZ  
DU  
RECYCLEZ



Adresses sur [quairendemesdechets.fr](http://quairendemesdechets.fr)

Conception du jeu : Uwe Rosenberg  
Illustrations : Makoto Takami  
Conception graphique : Alexandra Al-Far  
Chef de projet : Leon Scheuber

Édition française :  
Conception graphique : Fiore GmbH  
Rédaction : Cesare Mainardi

Localisé par :  
Atalia Jeux  
40, av. Charles de Gaulle  
92350 Le Plessis Robinson  
France



© 2024 ATALIA