

GÜNTER CORNETT MICHAEL UHLEMANN

GreenTown



Idée du jeu

La somnolente GreenTown a décidé de s'ouvrir aux étrangers.

Des sites naturels, sportifs, culturels et commerciaux doivent être créés pour satisfaire les envies des différents touristes.

Durant un tour, vous devez décider soit d'étendre les rues de GreenTown et en même temps d'ériger vos bâtiments ou de mener une excursion dans la ville.

Parfois vous devrez utiliser les bâtiments de vos adversaires et partager les profits.

Contenu

- 38 tuiles Lieu: chacune contient un site de construction avec de 2 à 5 rues permettant de la connecter aux tuiles adjacentes. Une vache, un arbre ou une fleur permettant de facilement reconnaître les tuiles ayant le même nombre de chemins.

- 2 hôtels, pouvant être toujours utilisés comme sortie d'une excursion ou terminus.

- 36 Bâtiments (un jeu pour chaque joueur comprenant)
3 disques = Bâtiments sportifs
3 maisons = Bâtiments culturels
3 cubes = Bâtiments commerciaux

- 6 marqueurs Arbre = Sites naturels

- 16 cartes Touristes : Elles montrent les sites que les touristes souhaitent visiter (type préféré et nombre de sites dans l'excursion).

- 112 Greenies (argent: 32 x 1 et 16 x 5)

- 1 marqueur de double tour

- 16 cartes Actions (4 de chaque 'Construire (Bauen)', 'Voyager (Reisen)', 'Construire et Voyager (Bauen und Reisen)', 'Construire ou Voyager (Bauen oder Reisen)')

- Pièces de remplacement : 2 Hôtels, 2 tuiles Place (chacune ayant 6 connexions), 3 marqueurs de double tour

Mise en place du jeu

Pour votre première partie, il est recommandé de placer les 10 tuiles Lieu, les 2 hôtels et les 6 arbres comme sur l'illustration adjacente. Deux mises en place différentes sont disponibles à la fin des règles.

Deux tuiles Lieu ayant 6 connexions sont retirées du jeu (Pièces de remplacement).

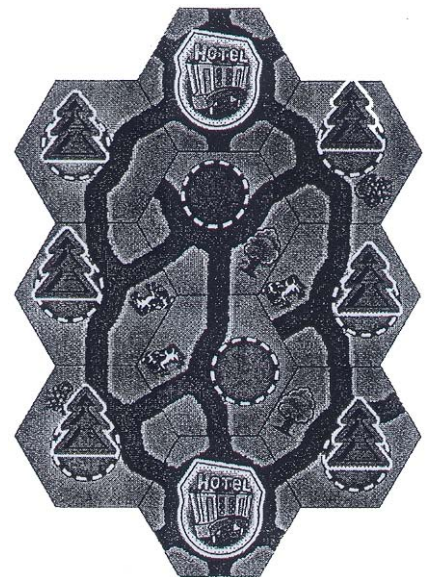
Les 28 tuiles Lieu restantes sont triées par leur numéro et leur type en 9 piles et placées sur le côté. Les vaches, les arbres et les fleurs aident à distinguer les différentes tuiles Lieu ayant le même nombre de connexions.

Chaque joueur reçoit les éléments de jeu d'une couleur et 4 marqueurs d'actions qu'il place face visible.

Les cartes Touristes sont triées par leur numéro et empilées faces visibles. Au dessous, on a les 9, ensuite les 8, puis les 7 et au-dessus les 6. Dans une partie à 3 joueurs, une carte "5" est retirée du jeu (pas celle marquée "Startspieler"). Chaque joueur reçoit une carte "5" au hasard et la révèle. L'une de ces cartes "5" a l'indication "Startspieler". Le joueur qui la possède est le premier joueur.

Le joueur assis à la droite du premier joueur, c'est à dire le dernier joueur du tour, reçoit le marqueur de double tour.

Les Greenies sont placés sur le côté.



Début de la partie

La partie se déroule dans le sens horaire en commençant par le premier joueur.

Grâce aux marqueurs d'actions, durant 4 tours, un joueur doit choisir l'une des actions 'Construire (Bauen)', 'Voyager (Reisen)', 'Construire et Voyager (Bauen und Reisen)', 'Construire ou Voyager (Bauen oder Reisen)', une seule fois chacune. L'ordre dans lequel les actions sont exécutés est laissé à la discrétion du joueur. Quand 'Construire et Voyager (Bauen und Reisen)' est choisi, le joueur doit d'abord construire et seulement après mener une excursion.

Au début de son tour, le joueur annonce clairement l'action qu'il va réaliser et retourne le marqueur correspondant. Ensuite, il réalise l'action. Après 4 tours, tous les marqueurs sont remis faces visibles.

Le joueur a avoir joué en dernier dans la manche devient le premier joueur. Avant de commencer la manche suivante, il donne le **marqueur de double tour** à son voisin de droite.

Tours de jeu

Il y a 2 types d'actions : **Construire (Bauen)** ou **Mener une excursion (Reisen)**. Pour construire, un joueur place 2 tuiles ou en retire une et la remplace par une autre. Pour mener une excursion, il remplit les désirs des touristes sur sa carte.

Construire (Bauen)

Quand Construire (Bauen) est sélectionné, l'une de ces trois options doit être choisie :

1. Placer 2 tuiles Lieu

Une tuile Lieu est placée de manière à se connecter au réseau routier existant. Il est **obligatoire de placer une tuile parmi celles ayant le moins de connexions**. Donc au début du jeu, une tuile avec deux connexions doit être sélectionnée. C'est seulement quand la réserve de tuiles avec juste deux connexions est vide qu'alors les tuiles avec trois connexions peuvent être choisies.

2. Développer 2 tuiles Lieu

Quand on sélectionne cette option, les restrictions suivantes s'appliquent:

- Une tuile Lieu déjà placée est remplacée par une autre de la réserve qui a **exactement une connexion de plus**. Si ce type de tuile n'est pas disponible, cette tuile ne peut être développée. Le joueur doit sélectionner une autre tuile.
- Les tuiles retirées sont remises dans la réserve et peuvent être réutilisées plus tard.
- Quand on fait un échange une seule connexion au maximum peut être fermée. (C'est-à-dire, si on place une tuile avec trois connexions, alors au moins une des connexions de base doit rester intacte; s'il y a quatre connexions, alors deux des trois connexions de bases doivent rester connectées).
- Si la tuile à développer contient un bâtiment adverse, alors aucune connexion existante ne peut être détruite.
- Le réseau routier entier doit être connecté après l'échange. Cependant des impasses peuvent être créées (utilisable uniquement si une autre tuile y est connectée).

3. Placer 1 tuile Lieu et développer n'importe quelle tuile Lieu

Ces deux actions peuvent être réalisées dans n'importe quel ordre.

Construire des bâtiments

Si un joueur a placé une tuile Lieu alors il a créé un nouveau site de construction, il peut ensuite ériger l'un de ses bâtiments (culturel, sportif ou commercial) sur un lieu libre ou lieu occupé par un arbre. Dans le cas d'un lieu occupé par un arbre, celui-ci est déplacé sur un espace libre de son choix.

Mener une excursion (Reisen)

Le joueur choisissant cette option mène les touristes sur les sites correspondant à ceux affichés sur la carte Touriste du haut de la pile et reçoit des Greenies en retour. **Le nombre indiqué sur la carte indique le nombre de sites visités par les touristes**. Ce nombre doit toujours être strictement respecté.

Tous les endroits comptent comme sites, exceptés :

- les espaces vides
- l'hôtel au départ de la route

Chaque excursion démarre d'un hôtel. Le dernier arrêt doit être aussi un hôtel. Cela peut être le même que celui du départ ou un autre. Tout hôtel visité par un touriste durant son excursion compte comme un site, mais ne génère aucun Greenies.

Le même bâtiment peut être visité plusieurs fois durant un tour. Cependant, il est interdit d'utiliser le même tronçon de route (indépendamment de la direction) plusieurs fois (par exemple, se déplacer en arrière et en avant n'est pas permis).

Si un espace occupé est visité plus d'une fois pendant un tour, il est également compté plus d'une fois comme site. Cependant, un site n'est payé qu'une seule fois durant un tour.

Chaque type de lieu a un nombre minimum de fois où le type peut être visité et un nombre maximum .

Le **nombre minimum de visites** est donné par le nombre d'icônes remplies (pour le type de sites correspondants).

Le **nombre maximum de visites** est donné par le nombre total d'icônes (pour le type de sites correspondants).

Ensuite, la route d'hôtel à hôtel est définie par le nombre de site montré.

Conseil: Sur des routes longues utilisez quelques Greenies pour marquer les espaces entre les sites de manière à reconnaître facilement la route.



● Désirs des touristes : 8 arrêts

● 1, 2 ou 3 sites naturels

● 1 ou 2 sites culturels

● 1 site sportif

● 0, 1, 2 ou 3 sites commerciaux

(8. Arrêts = Hôtel à la fin du tour)

Quand les souhaits des touristes ont été remplis, le propriétaire du site reçoit pour chaque visite, un Greenie. Pour chaque site

naturel visité, le joueur actif reçoit un Greenie.

Si un souhait de visite d'un site précis n'est pas rempli, aucun Greenie n'est donné pour ce type de site. En contrepartie, le joueur actif perd un Greenie pour chaque catégorie non remplie. (Le revenu sur un tour peut être négatif - ce qui est théoriquement possible - le joueur ne reçoit aucun Greenie tout simplement).

Les joueurs conservent secrètement le nombre de leurs Greenies.

Après son tour le joueur actif défusse sa carte Touriste et titre une nouvelle de la pile.

Fin de la partie

La partie prend fin quand un joueur a construit tous ses bâtiments ou un joueur ne peut plus tirer de nouvelle carte Touriste.

Un joueur qui n'a pas encore effectué son tour durant la manche en cours a encore droit à son tour de jeu. Le marqueur de double tour ne doit plus être utilisé (sinon on commencerait une nouvelle manche).

Le gagnant est le joueur avec le plus de Greenies. En cas d'égalité, le joueur qui a été le premier à jouer son dernier tour gagne la partie..

Jeu pour Deux

Le marqueur de double tour n'est pas utilisé. Chaque joueur prend toujours successivement deux tours. Uniquement lors du premier tour, le joueur qui commence joue un seul tour.

Si les deux gagnent des Greenies, le joueur qui en gagne le plus reçoit uniquement la différence. L'autre joueur ne reçoit rien.

Variante

Lors de son propre tour, un joueur détenant le marqueur de double tour décide s'il utilise immédiatement le marqueur ou le conserve pour plus tard.

Conseils

Le premier bâtiment est mieux placé près de l'hôtel, cependant pas sur l'espace central. Tout le monde va à l'hôtel. Mais au centre les arbres peuvent devenir rares.

En concentrant ses bâtiments sur un côté de la zone de jeu, il est souvent possible de mener des excursions tranquillement sans donner de points. Mais si vos adversaires enlève les arbres de votre zone ou vous neutralisent par des impasses, la concentration de bâtiments peut devenir un désavantage.

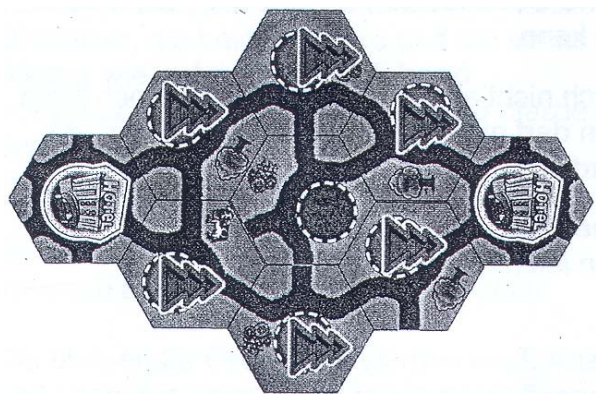
Au début, il faut éviter de donner des points aux autres joueurs. Il n'y a pas de doute sur le fait que les joueurs peuvent coopérer tant que les profits sont égaux entre les joueurs.

Un bâtiment situé entre ceux des autres joueurs a de bonnes chances d'être utilisé par plusieurs joueurs.

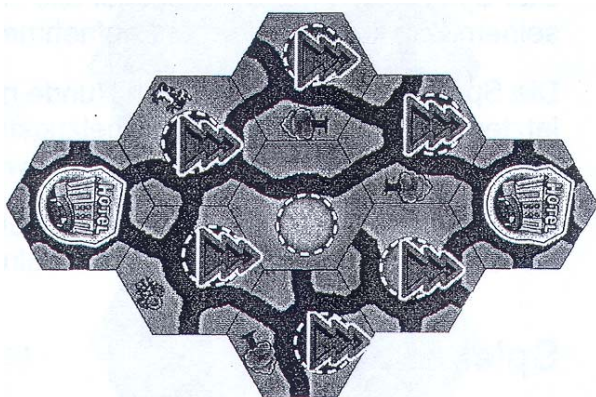
Dans beaucoup de parties seuls deux ou trois arbres peuvent être atteints la plus part du temps. Par conséquent:

Pensez toujours aux arbres!

Alternatives à la mise en place par défaut



1. Moins il y a de tuiles, plus il devient difficile de mener des excursions.



2. Au début, la plupart des tuiles ont des connexions ouvertes. Dès qu'il n'y a plus de tuiles "5" disponibles, les tuiles "4" ne peuvent plus être échangées.

Si vous créez votre propre mise en place, tenez compte de ce qui suit:

1. Plus il y a de tuiles inoccupées au début, plus il sera facile de trouver des routes alternatives.

2. Cela aide le déroulement de la partie si au début du jeu, il y a beaucoup de tuiles avec trois connexions ouvertes. Si la majorité des tuiles n'a que deux connexions ouvertes, les routes sont jouées d'avance. Par contre s'il y a beaucoup de tuiles avec quatre connexions ouvertes, elles seront vite promues en tuiles "5" ce qui rendra les tuiles "4" restantes interchangeable. L'emplacement des bâtiments de chacun devient important.

3. Chacun peut utiliser les tuiles de remplacement "6" connexions et les hôtels supplémentaires. Le jeu devient relativement simple.

Remerciements

À Kathrin, Peter, Superfred, Oliver, Petra, Jochen, Maike, Felix, Paul, Christian, Bernd, Peer, Jeff, Jürgen et les nombreux et patients testeurs du Berliner Autorentreffens, le Herner Spielewahnsinns 2006, le Berliner Montagsrunde, le Rüttenscheider Imbissrunde Essen 2004, le Tagescafés, le Spielertreffs in der Spielwerkstatt Kerber et naturellement les nombreux "jetons", qui on l'espère vont venir vendredi, de manière à ce que le jeu soit terminé à temps.

Illustrations: Ro Stao Couverture: Ro Sato, Toshi Sato

Bambus Spieleverlag Günter Cornett (www.bambusspiele.de)

Traduction française par LudiGaume (<http://www.ludigaume.net>)
et relecture par Guillaume Lemery (<http://www.jeuxdeux.com>)

