

Minicity

Un jeu fourmillant
de Teodoro Mitidieri et Leo Colovini
De 2 à 4 joueurs, à partir de 7 ans

F

Quelle animation dans les galeries ! Gère ton stock de nourriture et effectue les bons déplacements à l'aide de tes cartes pour approvisionner la colonie et devenir l'ouvrière la plus efficace de la fourmière !
Le jeu de fourmis tactique et plein de rebondissements !

MATÉRIEL DE JEU :

1 plateau de jeu qui montre l'intérieur de la fourmière avec 49 chambres de 5 couleurs différentes. Les chambres sont reliées entre elles par des tunnels. Chaque chambre a de la place pour 1 à 4 blocs de nourriture et a sa propre zone de déchargement où se tiennent les pions-fourmis. La fourmière est également entourée de deux chemins qui se terminent au niveau de la rivière.

5 pions-fourmi avec socles

4 cadres qui servent de caisse en bois, avec des marqueurs de points

4 cubes noirs pour marquer les points

95 cartes-mouvement de 5 couleurs différentes correspondant aux couleurs des pions-fourmis

12 cartes amis insectes

100 blocs de nourritures de 5 couleurs : 28 x jaunes, 24 x orange, 20 x bleus, 16 x verts et 12 x roses

1 règle du jeu



BUT DU JEU :


Le but du jeu est d'être le premier à déposer tous ses blocs de nourriture dans les chambres de la fourmière.

Mini City peut se jouer de deux variantes différentes : le jeu normal et une variante avec les cartes amis insectes. La règle de cette variante sera présentée après la description du jeu normal.

LE JEU NORMAL

PRÉPARATION DU JEU :

- Avant la première partie, détache avec précaution les pièces en carton et place les pions dans leur socle.

- Positionne le plateau de jeu au centre de la table afin qu'il soit accessible à chaque joueur. Mets aussi chaque pion dans la zone de déchargement de la couleur correspondante marquée du symbole . Dans chaque zone, on ne peut mettre qu'un seul pion en même temps.

- S'il y a moins de quatre joueurs, il faut partiellement remplir quelques chambres avant le début de la partie avec des blocs de nourriture :



S'il y a 2 joueurs, place sur les 14 espaces marqués de deux fourmis, les blocs de nourriture de la couleur correspondantes.



S'il y a trois joueurs, place sur les 7 espaces marqués de trois fourmis, les blocs de nourriture de la couleur correspondantes.



Piatnik Nr. 660597

© 2018 Piatnik, Wien • Printed in Austria

EK-B 18/19-000631

piatnik.com

- Le reste des blocs de nourriture sont répartis selon le nombre de joueurs en suivant le tableau ci-dessous :

	Jaune	Orange	Bleu	Vert	Rose
2 joueurs	12	10	9	7	5
3 joueurs	9	7	6	5	4
4 joueurs	7	6	5	4	3

- Mélange bien les 95 cartes-mouvement. Distribue 4 cartes à chaque joueur, il les prend dans sa main sans les montrer aux autres. S'il n'y a que 2 joueurs, place deux cartes-mouvement face visible sur les cases du milieu de l'un des deux chemins qui entourent la fourmilière. L'autre chemin n'est pas emprunté dans une partie à deux joueurs. S'il y a 3 ou 4 joueurs, place deux cartes sur chacun des deux chemins. Le reste des cartes-mouvement forme une pioche face cachée à côté du plateau de jeu.
- Chaque joueur reçoit une caisse en bois. Mets les blocs de nourriture que tu as reçus dans la plus grande partie de la caisse. C'est la réserve. Enfin, choisis 7 blocs de la réserve et place les dans le petit compartiment de la caisse. Les blocs de nourriture que tu peux placer dans les chambres durant ton tour sont toujours dans ce petit compartiment.
- Les 4 cubes noirs et les 12 carte ami insecte ne sont utilisés que pour la variante exposée en fin de règle.

DÉROULEMENT DU JEU :

On choisit un joueur de départ. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Lorsque c'est à ton tour, suis les actions suivantes dans cet ordre :

1. Jouer une carte-mouvement
2. Déplacer le pion-fourmi
3. Décharger des blocs de nourriture
4. Jouer jusqu'à deux cartes-mouvement supplémentaires et répéter les actions 2 et 3
5. Remplir ton petit compartiment de blocs et compléter tes cartes-mouvement

1. Jouer une carte-mouvement :

Choisis une carte de ta main et place-la sur l'une des cases du chemin, en la placant immédiatement à la suite d'une carte déjà jouée. Il ne peut pas y avoir de case vide entre les cartes sur le chemin !

Exemple :

On ne peut poser de carte que sur la case A ou sur la case B.



Durant ton tour, tu ne peux jouer que jusqu'à 3 cartes-mouvement. Mais tu ne les joues pas toutes en une seule fois. Après avoir posé une carte, tu dois toujours faire les actions 2 et 3 !

Exception : au premier tour, le nombre de cartes-mouvement jouables est limité :

- S'il y a 2 joueurs, le premier à jouer peut poser jusqu'à 2 cartes tandis que le deuxième peut poser jusqu'à 3 cartes.
- S'il y a 3 joueurs, le premier à jouer ne peut jouer qu'une carte, le deuxième jusqu'à 2 et le troisième peut en poser jusqu'à 3.
- S'il y a 4 joueurs, le premier à jouer ne peut jouer qu'une carte, le deuxième jusqu'à 2, le troisième peut en poser jusqu'à 3, et le quatrième jusqu'à 4 !

Les deux chemins se terminent au niveau de la rivière. Si tu poses une carte sur une des cases qui bordent la rivière, exécute les actions 2 et 3. Ensuite, enlève toutes les cartes qui se trouvent sur ce chemin et forme une pile-corbeille séparée de la pioche. Le chemin de l'autre côté de la rivière reste inchangé. Place deux nouvelles cartes de la pioche sur les cases du milieu du chemin. **Important :** Ton tour ne se termine pas lorsque les cartes sont retirées du plateau ! Si tu n'as pas encore joué tes trois cartes, tu peux continuer à jouer.

2. Déplacer le pion :

Tu peux maintenant déplacer le pion-fourmi de la couleur de la carte que tu viens de poser. Compte le nombre de cartes de cette couleur qui se suivent sur le chemin à partir de la carte que tu viens de poser. Tu peux déplacer le pion-fourmi de ce nombre de chambres au maximum.

Exemples :



- Si tu poses une carte avec une fourmi rouge sur la case A, tu peux déplacer le pion-fourmi rouge d'une chambre.
- Si tu poses une carte avec une fourmi grise sur la case B, tu peux déplacer le pion gris d'au maximum trois chambres.
- Si tu poses une carte avec une fourmi rouge sur la case C, tu peux déplacer le pion rouge d'au maximum 4 chambres.

Conseil : Déplace la fourmi dès que tu as joué ta carte. Une fois que tu auras déchargé, joue si tu le souhaites une nouvelle carte qui est de la même couleur que la précédente. Ainsi tu pourras redéplacer la même fourmi.

Exemple :

Tu places d'abord une carte-mouvement qui montre une fourmi grise sur la case B. Tu peux alors immédiatement déplacer le pion gris d'au maximum trois chambres pour y décharger tes blocs de nourriture. Ensuite, tu joues une nouvelle carte grise sur la case D et tu peux de nouveau bouger la fourmi grise, mais cette fois jusqu'à 4 chambres. Tu peux de cette façon déplacer la fourmi grise de 7 chambres durant le même tour !

3. Décharger des blocs de nourriture :

Après avoir déplacé la fourmi, tu peux déposer des blocs de nourritures que tu as pris du PETIT COMPARTIMENT de ta caisse, dans la zone de déchargement de la chambre où tu viens de poser le pion-fourmi, et ce en respectant les règles suivantes :

- Tu ne peux poser que des blocs de nourritures dont la couleur correspond à celle de l'espace qui se trouve dans la chambre.
Exemple : si la fourmi atterrit dans une chambre avec des places vertes, elle ne peut décharger que des blocs de nourriture verts.
- Chaque chambre est composée d'un nombre de places précis. On peut décharger autant de blocs de nourriture qu'il y a de places libres. Les blocs ne peuvent pas être empilés.
Exemple : dans la chambre aux places jaunes où tu as déplacé ta fourmi, il n'y a plus que deux places libres. Tu ne peux donc y décharger que deux blocs de nourriture jaunes, même s'il t'en reste trois dans ta caisse.
- Tu ne peux décharger que des blocs **du petit compartiment** de ta caisse, jamais ceux de ta réserve.
- Tu n'as pas le droit d'échanger des blocs du petit compartiment avec des blocs de ta réserve durant ton tour.
- Tu ne peux déposer de blocs de nourriture que dans la chambre où se trouve la fourmi que tu viens de déplacer. Tu ne peux décharger ni dans la chambre d'où vient la fourmi au début de ton tour, ni dans celles par lesquelles elle passe lors de son déplacement.

4. En rejouant jusqu'à deux cartes-mouvement, répéter les actions 2 et 3

Tu peux jouer jusqu'à trois cartes-mouvement durant le même tour, en répétant alors les actions 2 et 3. Ton tour prend fin si tu décides de ne pas jouer une nouvelle carte-mouvement ou bien une fois que tu as joué trois cartes et effectué les actions qui vont avec.

5. Remplir ton petit compartiment et compléter tes cartes-mouvement

Dès que ton tour prend fin, remplis le petit compartiment de ta caisse en bois en piochant dans ta réserve pour y avoir de nouveau 7 blocs de nourriture et pioche des cartes-mouvement pour en avoir de nouveau 4 en main. Ensuite, c'est au tour du joueur suivant.

Exemple d'un tour complet :



1. Anna joue une carte avec une fourmi jaune et la place sur la case A. Elle déplace le pion jaune et le met dans la zone de déchargement de la chambre qui contient 4 places orange libres. Elle peut y déposer les trois blocs de nourriture orange qu'elle a dans le petit compartiment de sa caisse en bois.
2. Anna joue à présent une carte avec une fourmi grise et la place sur la case B. Cela lui donne la possibilité de déplacer la fourmi grise d'au maximum deux chambres. Elle atteint la chambre avec les deux places jaunes, dont une seule est encore libre. Elle y dépose donc son bloc de nourriture jaune.
3. Ensuite, elle joue une troisième carte-mouvement. Elle pose une carte avec une fourmi grise sur la case C et peut ainsi déplacer la fourmi grise d'au maximum trois chambres. Elle décide de ne déplacer sa fourmi que de deux chambres et atteint la zone de déchargement d'une chambre où se trouvent trois places roses libres. Elle y dépose donc ses trois blocs de nourriture roses. Son tour prend fin. Elle remplit de nouveau son petit compartiment jusqu'à 7 blocs en piochant dans la réserve et complète sa main en prenant 3 cartes de la pioche.

FIN DE LA PARTIE :

Le jeu prend fin lorsqu'un des joueurs a réussi à décharger tous ses blocs de nourriture. Ce joueur gagne la partie.

LA VARIANTE AVEC LES AMIS INSECTES

Dans cette variante, on découvre une vraie définition de l'amitié ! Tu as la possibilité de recourir à l'aide de tes amis pour décharger encore plus vite les nourritures de ta caisse. Voilà comment t'y prendre :

Lors de la préparation du jeu, chaque joueur reçoit en plus un cube noir qu'il place sur le chiffre 0 de sa caisse en bois. On met les 12 cartes ami insecte face visible juste à côté du plateau de jeu. La partie se déroule comme lors d'un jeu normal mais il faut prendre en compte les différences suivantes :

A chaque fois que tu déplaces ton pion dans la zone de déchargement d'une chambre où il y a encore des places libres mais où tu ne peux ou tu

ne souhaites décharger aucun bloc, tu collectes des points d'amitié (PA). Le nombre de PA que tu récoltes dépend de la couleur de la chambre (les indications suivantes sont également inscrites sur le plateau de jeu) :

Jaune	4 PA	Orange	5 PA
Bleu	6 PA	Vert	7 PA
Rose	8 PA		

Indique le nombre de points que tu amasses en déplaçant ton cube noir sur la frise chiffrée de ta caisse en bois.

Précisions : la raison pour laquelle tu ne déposes aucun bloc n'a pas d'importance. Cela peut être parce que tu n'as pas de bloc de la couleur correspondant à la chambre ou bien parce que tu décides de ne pas décharger de bloc.

Tu peux acquérir une carte ami insecte à tout moment durant ton tour, mais seulement **une par tour** ! Choisis la carte qui te convient parmi les cartes-ami encore disponibles et place-la devant toi. Retire alors autant de PA sur la frise chiffrée qu'il y en a d'indiqués sur la carte que tu as choisie. A partir de là, tu peux solliciter l'aide de ton ami à tout moment pendant ton tour. Mais attention : certains de tes amis ne peuvent t'aider qu'une seule fois par tour, tandis que l'aide des autres est perpétuellement à disposition. Voici comment chacun de tes amis peuvent t'apporter de l'aide :



Le Mille-pattes : Durant ton tour, tu peux déplacer un pion-fourmi d'une chambre supplémentaire. Retourne ensuite la carte face cachée, il ne pourra plus t'aider pendant ce tour, il ne peut t'aider qu'une fois par tour. Au tour suivant, retourne cet ami face visible, tu pourras à nouveau le solliciter au(x) tour(s) suivant(s).



La Coccinelle : Durant ton tour, tu peux déplacer un bloc de nourriture d'une chambre vers une autre chambre de la même couleur. Retourne ensuite la carte face cachée, elle ne pourra plus t'aider pendant ce tour, elle ne peut t'aider qu'une fois par tour. Au tour suivant, retourne cet ami face visible, tu pourras à nouveau le solliciter au(x) tour(s) suivant(s).



La Libellule : Une seule fois lors de ton tour, tu peux échanger la position de deux pions-fourmis. Retourne ensuite la carte face cachée, elle ne pourra plus t'aider pendant ce tour. Au tour suivant, retourne cet ami face visible, tu pourras à nouveau le solliciter au(x) tour(s) suivant(s).



Le Bourdon : Une seule fois lors de ton tour, tu peux échanger un bloc de nourriture du petit compartiment de ta caisse en bois avec un bloc de ta réserve. Retourne ensuite la carte face cachée, elle ne pourra plus t'aider pendant ce tour. Au tour suivant, retourne cet ami face visible, tu pourras à nouveau le solliciter au(x) tour(s) suivant(s).



Le Phasme : Une seule fois lors de ton tour, tu peux décider d'utiliser une de tes cartes-mouvement comme joker. Choisis alors la carte de ta main que tu souhaites et pose-la face cachée sur l'une des cases du chemin. Annonce ensuite à quelle couleur cette carte correspond et déplace le pion de cette même couleur. Retourne enfin la carte afin qu'elle soit face visible sur le chemin. Pour la suite du jeu, c'est la couleur de la carte (et non du joker) qui compte. Retourne ensuite la carte ami insecte face cachée, il ne pourra plus t'aider pendant ce tour. Au tour suivant, retourne cet ami face visible, tu pourras à nouveau le solliciter au(x) tour(s) suivant(s).



Le Scarabée : Reçois gratuitement un PA au début de chacun de tes tours.



La Chenille Orange : Cet ami te permet de placer non pas 7 mais 8 blocs de nourriture dans le petit compartiment de ta caisse en bois. A la fin de ton tour, tu dois donc avoir 8 et non simplement 7 blocs dans ton compartiment après avoir pioché dans ta réserve.



La Chenille Exotique : Cet ami te permet de placer non pas 7 mais 10 blocs de nourriture dans le petit compartiment de ta caisse en bois. A la fin de ton tour, tu dois donc avoir 10 et non simplement 7 blocs dans ton compartiment après avoir pioché dans ta réserve.



La Sauterelle : Cet ami te permet de remplir ton petit compartiment à chaque fois que tu décharges des blocs de nourriture dans les chambres. Tu n'as plus à attendre la fin de ton tour pour piocher dans ta réserve.



L'Escargot : Cet ami te permet d'avoir non pas 4 mais 5 cartes-mouvement dans ta main au début de chaque tour.

Si tu as des questions ou des remarques à propos de Mini City, adresse-toi à
Piatnik • Hütteldorfer Straße 229-231 • 1140 Wien
ou bien info@piatnik.com

Grafikdesign:
Fiore GmbH, www.fiore-gmbh.de



Attention : ne convient pas à des enfants de moins de 36 mois. Contient des pièces que l'on peut avaler. Risque d'étouffement.

Like nous sur
facebook.com/PiatnikJeux

