

LA CITÉ DES

Un jeu de dés et de construction, basé sur les principes
Pour 2 à 6 enfants

Auteurs: Tanja Engel et Barbara Schyns

Illustrations : Anja Wrede Graphisme : Bluguy Grafik-Design

Dans la vallée des nains, des lutins construisent ensemble un beau village coloré. Les lutins bâtissent de jolies maisons, pierre après pierre. Mais un vilain petit gnome qui habite dans cette vallée a décidé de semer la pagaille ! Il a choisi volontairement de ne pas participer à la construction du village et s'est mis en tête de construire sa propre tour, pour lui tout seul, à l'écart du village des lutins.

Ce petit trouble-fête veut à tout prix être plus rapide que les lutins et achever sa tour avant le village des lutins... Pour ce faire, il est prêt à tout, même à saboter leurs maisons !

◆ Contenu de la boîte

- ◆ 40 blocs de construction, de formes et de couleurs différentes (jaune, orange, rouge et mauve);
- ◆ 12 blocs bleus appartenant au gnome, dont 3 portent l'insigne du gnome;
- ◆ 3 dés à faces multicolores appartenant aux lutins;
- ◆ 1 dé orange appartenant au gnome;
- ◆ 12 cartes de construction à doubles faces, dont les dessins diffèrent au recto et au verso.

◆ Les cartes de construction

Des dessins sont imprimés de part et d'autre des cartes. **Au recto**, le dessin représente une construction imposée : Pour construire cette maison, utilise autant de blocs que ceux représentés sur l'image, tout en respectant les formes indiquées. En d'autres termes, la forme et le nombre de blocs sont imposés.

Au verso, le schéma illustre une maison imaginaire, qui permet de laisser libre cours à son imagination.

Construction imposée : Si tu choisis de jouer avec le recto des cartes, tu pourras t'amuser à reproduire les maisons dessinées, mais en respectant la forme et le nombre des blocs indiqués. Les maisons sont représentées en blanc parce que la couleur des blocs n'est pas imposée : elle dépendra des dés que tu lanceras.

Construction imaginaire : En jouant avec le verso des cartes, tu peux réaliser une maison selon ton imagination. Ta seule obligation sera d'utiliser 7 blocs par maison. A part cette contrainte, aucune limite ne sera posée à ta créativité.

Au début du jeu, choisis avec tes camarades le mode de construction qui sera utilisé en cours de partie : imposé ou imaginaire. Les différences entre ces deux modes de construction sont expliquées en détail dans les encadrés en jaune. Le reste des règles est valable pour les deux modes de construction.



LUTINS

Jeux de coopération et de collaboration.
Destinés, à partir de 4 ans.



Deux modes de jeu différents sont possibles :

Jeu n°1 - Tous ensemble contre le gnome.

◆ But du jeu :

Les lutins doivent achever de construire ensemble leur village avant que le gnome n'achève la construction de sa tour bleue.

◆ Préparation :

Pose tous les blocs au centre de la table de sorte que tout le monde puisse les prendre facilement. Place ensuite les blocs bleus du gnome à l'écart des blocs des lutins et pose-les de façon à ce que les symboles « gnome » ne soient pas visibles. Crée une pile de cartes de construction. Choisis deux cartes au sein de la pile et ensuite demande à tes camarades de faire de même. Les cartes restantes sont empilées. Dépose ensuite sur la table les 3 dés appartenant aux lutins (Dans cette formule de jeu, on n'utilise pas le dé orange).

◆ Début du jeu :

Demande au joueur le plus jeune de débiter la partie. Joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque joueur commence son tour en jetant les 3 dés multicolores.

◆ Les faces des dés et leur signification :

◆ Les dés tombent sur le rouge, l'orange, le jaune ou le mauve :



Construction imposée : Quels blocs prendre ?

Observe sur tes cartes la forme des blocs dont tu as besoin pour réaliser les constructions indiquées. Si tu as de la chance et que les blocs aux formes souhaitées se trouvent au milieu de la table dans les couleurs indiquées par les dés, tu peux prendre un bloc par dé. S'il ne reste plus la forme recherchée dans la couleur indiquée par un dé, tu ne peux malheureusement pas prendre de bloc pour ce dé.

Tu peux construire deux maisons simultanément et ainsi choisir des blocs pour les bâtir en même temps, mais ces maisons doivent t'appartenir.



Construction imaginaire : Quels blocs prendre ?

Tu peux prendre n'importe quel bloc de la couleur indiquée par les dés. Récupère un bloc par dé.

S'il ne reste plus de bloc adéquat dans une couleur indiquée par un dé, tu ne peux prendre de bloc pour cette couleur.

A l'aide des blocs que tu as récupérés, tu vas pouvoir construire la maison de tes rêves avec 7 blocs de la forme de ton choix. Tu peux décider de construire deux maisons simultanément.

◆ Le dé tombe sur la face blanche:



Construction imposée :
Choisis ta couleur

Dès que le dé tombe sur une face blanche, tu peux choisir un bloc de la couleur de ton choix. Et ce, pour chaque dé tombé sur le blanc. Observe bien les formes dont tu as besoin. Tu ne peux prendre que les blocs nécessaires à ta construction.



Construction imaginaire :
Choisis ta couleur

Tu peux prendre un bloc de la forme et de la couleur de ton choix pour chaque dé blanc.

◆ Un ou plusieurs dés jetés sont bleus :

Oh là là, le bleu, c'est la couleur préférée du vilain gnome ! Lorsque le dé tombe sur le bleu, pioche un bloc bleu et pose ainsi une pierre à la tour du gnome (même si plusieurs dés indiquent le bleu). Empile les blocs bleus au centre de la table comme tu l'entends. C'est ici que sera bâtie la tour du gnome ! Chaque fois que tu pioches un bloc bleu au hasard, retourne-le pour voir si le symbole du gnome y est gravé. S'il s'agit d'un simple bloc bleu, tu peux pousser un cri de soulagement et jouer normalement avec le ou les dés restants. Par contre, si par malheur, tu as pioché un bloc bleu qui présente le symbole du gnome, le gnome se fâche tout rouge et voilà ce qu'il se passe :



Construction imposée :
Action du gnome

Le gnome est tellement fâché, qu'il détruit une de tes maisons inachevées ! Si tu as deux maisons inachevées, il ne peut en détruire qu'une seule. Les blocs qui constituaient ta maison en construction sont remis au centre de la table. Si, par chance, tes maisons étaient terminées, le gnome ne pourra leur causer aucun dégât ! Ouf !



Construction imaginaire :
Action du gnome

Le gnome s'attaque à une de tes maisons qui possède moins de 7 blocs. Si c'est le cas, il la détruit. Ces blocs sont remis au centre de la table. Si tes maisons comportent 7 blocs, elles sont assez solides pour résister au gnome !

Après l'intervention du gnome, joue normalement avec le ou les dés restants.

◆ Tes deux maisons sont achevées ?



Construction imposée :
Finir le village

Tu as achevé la construction de tes maisons ? Félicitations ! Comme tu joues avec tes amis contre le gnome, continue à travailler pour la construction du village et reprends une nouvelle carte. Au tour suivant, bâtis la maison indiquée sur ta carte. Dès que ta maison est bâtie, re-pioche une nouvelle carte jusqu'à épuisement du tas de cartes. Dès que tu ne peux plus prendre de carte, jette les dés pour aider tes amis à achever leurs maisons. Observe leurs cartes et essaie de jeter les bonnes couleurs pour pouvoir les aider en leur donnant les blocs qui leur manquent.



Construction imaginaire :
Finir le village

Dès que tu as posé le 7^{ème} bloc d'une maison, reprends une nouvelle carte et débute la construction d'une nouvelle maison. S'il n'y a plus de carte disponible, lance quand-même les dés. Tu as le choix de continuer à construire tes propres maisons ou de distribuer les blocs, auxquels tu as droit, à tes amis !

Le dé que tu as lancé est tombé sur le bleu ? Ajoute alors un bloc à la tour du gnome. S'il s'agit d'un bloc-gnome, cela ne change rien car le gnome ne peut détruire des maisons construites !

◆ Fin du jeu

Le jeu peut se terminer de deux façons :

- Il ne reste plus de bloc au centre de la table. Les lutins ont achevé la construction de leur village avant que la tour du gnome n'ait été entièrement construite. Le gnome a perdu ! Et tous les enfants gagnent ensemble contre le gnome !
- Le dernier et deuxième bloc vient d'être posé sur la tour du gnome. Sa tour est achevée ! Le gnome gagne contre les enfants.

Jeu N°2: Le gnome seul contre tous

À partir de 3 joueurs.

◆ But du jeu

Les lutins essaient de construire ensemble un village avant que le gnome (incarné par un des joueurs) n'achève la construction de sa tour.

◆ Préparation du jeu

La préparation est la même que celle pour le jeu N°1.

Ici aussi, on joue avec l'une ou l'autre face des cartes. Les joueurs désignent ensemble celui qui jouera le rôle du gnome. Ce joueur joue avec les blocs bleus et lance le dé orange appartenant au gnome.

◆ Début du jeu

Le déroulement du jeu est le même que celui du jeu N°1. Cette formule offre quelques variantes par rapport aux règles de base, étant donné qu'un joueur incarne le gnome :

◆ Un ou plusieurs dés d'un lutin tombent sur le bleu :

Dans ce cas, rien ne se passe. Aucun bloc n'est posé pour ce dé.

◆ Le gnome lance le dé (orange) :

Quand la tour est venue au gnome de jouer, il lance le dé orange. Pour chaque point indiqué par le dé, il peut prendre un bloc bleu. S'il tombe sur la face sans point, il ne reçoit aucun bloc. Si le dé tombe sur une face-gnome, il détruit une maison inachevée d'un des joueurs. Le symbole-gnome indiqué sur les blocs bleus ne joue aucun rôle dans cette variante du jeu.

◆ Fin du jeu

Le jeu s'achève quand :

- Tous les blocs ont été utilisés. La cité des lutins est construite et le gnome perd ! Les lutins gagnent ensemble contre le gnome !
- Le dernier bloc de la tour du gnome vient d'être posé. La tour du gnome est construite. Le gnome gagne contre les autres enfants !

 KOSMOS

Distribution exclusive
pour le Benelux par :

 HODINI

HODIN International
Jan-Baptist Vinkstraat 4
Guldendelle Park
B-3070 Kortenberg
Tel.: +32-2-725 52 20
Fax: +32-2-720 10 99
e-mail: info@hodin.be

Développement de la version
française par : HODIN International