

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



2-4

10+

45min

Little TOWN™

LIVRET DE RÈGLES

Il existe, bien au-delà des montagnes les plus reculées, une région riche et verdoyante encore inexplorée.

Ce lieu regorgeant de richesses est l'endroit idéal pour bâtir la ville de vos rêves. Il vous faudra récolter des ressources pour ensuite ériger un premier bâtiment, puis un autre, et encore un autre...

Faites naître ainsi une cité resplendissante !

Quel architecte sera le plus ambitieux et le plus talentueux ?



MATÉRIEL



1 plateau



29 tuiles
Bâtiment



18 cartes
Objectif



20 pions Ouvrier
(5 blancs, 5 orange,
5 rouges et 5 violets)



60 cubes Ressource
(15 Ressources Pierre, 15 Ressources
Bois, 15 Ressources Poisson
et 15 Ressources Blé)



1 pion
Premier joueur



28 pions Bâtiment
(7 blancs, 7 orange,
7 rouges et 7 violets)



1 pion Manche



24 jetons Pièce
(16 jetons 1 Pièce
et 8 jetons 3 Pièces)



4 pions Point de Victoire



4 jetons 60



1 aide de jeu

APERÇU ET BUT DU JEU

À chaque tour, placez un Ouvrier sur le plateau. Récoltez les Ressources environnantes, activez les Bâtiments voisins ou encore construisez de nouveaux Bâtiments. Placez-vous avec finesse, construisez aux meilleurs endroits et anticipez au mieux les choix de vos adversaires pour tirer profit de toutes les situations et remporter ainsi la victoire !

Édifiez une ville à votre image et prouvez que vous êtes le meilleur architecte.



ÉLÉMENTS DE JEU

Tuiles Bâtiment

Ces tuiles représentent les différents Bâtiments que vous pouvez construire. Plusieurs éléments sont indiqués, comme leur coût en **Ressources**, le nombre de Points de **Victoire** qu'ils rapportent et leur **Effet** une fois placés.



Cartes Objectif

Chaque joueur reçoit des cartes Objectif en début de partie. Elles offrent d'autres manières de marquer des Points de Victoire. Leur nombre varie en fonction du nombre de joueurs.





Plateau

La partie supérieure du plateau représente le lieu où vous allez bâtir votre ville, avec des Lacs, des Forêts, des Montagnes et de l'herbe. Elle est légèrement différente de part et d'autre du plateau pour plus de variété dans vos parties.

Dans la partie inférieure se trouvent le Chantier, le Marché, la piste de Score et la piste Manche.

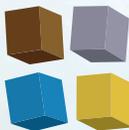


Pions Ouvrier



Ces pions vous permettent de récolter des Ressources, de construire et d'activer des Bâtiments. Leur nombre varie en fonction du nombre de joueurs.

Cubes Ressource



Les cubes marron représentent du Bois, les cubes gris de la Pierre, les cubes bleus du Poisson et les cubes jaunes du Blé. Ils permettent d'acheter des tuiles Bâtiment ou de nourrir vos Ouvriers.

Pion Premier joueur

Ce pion permet d'indiquer quel joueur commence la Manche en cours.



Pion Manche

Ce pion se déplace sur la piste Manche pour indiquer la Manche en cours.



Pions Bâtiment



Ces pions se posent sur les tuiles Bâtiment. Ils indiquent qui en sont les propriétaires. Leur nombre varie en fonction du nombre de joueurs.

Jetons Pièces



Ces pièces (●) permettent d'activer des Bâtiments adverses ou encore de les échanger contre des Ressources. Vous pouvez toujours faire de la monnaie avec les différentes valeurs des jetons Pièce.

Pions Point de Victoire

Ces pions servent à tenir compte de vos Points de Victoire (★).



Jetons 60

Ces jetons servent à se rappeler si 1 joueur dépasse 60 ★.



MISE EN PLACE

- 1 Placez le **plateau de jeu** au centre de la table du côté de votre choix.
- 2 Empilez les **5 tuiles Champ de Blé** et placez-les sur le Marché. Mélangez les autres tuiles Bâtiment, prenez-en 12 aléatoirement et placez-en une face visible sur chaque emplacement du Marché.



Lors de votre première partie, nous vous conseillons d'utiliser les tuiles Bâtiments signalés par un rouge-gorge.

- 3 Mélangez et distribuez des **cartes Objectif** face cachée à chaque joueur.

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
4 x	3 x	2 x

- 4 Choisissez chacun une couleur. Prenez les **pions Ouvrier et Bâtiment** de la couleur correspondante, et placez-les devant vous.

2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
5 x	4 x	3 x
7 x	6 x	6 x

- 5 Placez votre pion Point de Victoire sur l'**emplacement 0** de la piste de Score.
- 6 Placez le pion Manche sur l'**emplacement 1** de la piste Manche.
- 7 Placez les cubes Ressource, les jetons Pièce ainsi que les jetons 30/60 à proximité du plateau pour former la **Réserve**.
- 8 Prenez chacun **3 Pièces de 1**, et placez-les devant vous, visibles de tous.
- 9 Déterminez au hasard un **Premier joueur**. Celui-ci place le pion Premier joueur devant lui.

Note

Certaines cartes Objectif portent le symbole , cela signifie qu'en fonction des tuiles Bâtiment disponibles au Marché, elles ne sont potentiellement pas réalisables. Dans ce cas, défaussez la carte en question et piochez-en une nouvelle.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule **en 4 Manches**.

DÉROULEMENT D'UNE MANCHE

Tour à tour, dans le sens horaire, en commençant par le Premier joueur, jouez une action parmi les deux suivantes :

1. Récolter/Activer un Ouvrier
2. Construire un Bâtiment

Chacune de ces actions nécessite **un Ouvrier**. Une Manche prend fin lorsque tous les joueurs ont posé tous leurs Ouvriers.

1 RÉCOLTER/ACTIVER UN OUVRIER

À votre tour, vous pouvez choisir de placer un Ouvrier encore inutilisé sur le plateau de jeu. Celui-ci ne peut être placé que sur **une case d'herbe vide** du plateau.

Les cases contenant déjà un Ouvrier ou une tuile Bâtiment ne sont pas considérées comme vides, tout comme les cases Forêt, Montagne et Lac.

Un Ouvrier récolte les Ressources et peut activer les Bâtiments des **8 cases adjacentes** (diagonales comprises).

Récolter les Ressources

Les cases Forêt, Montagne et Lac permettent d'acquérir respectivement des Ressources Bois 🪵, Pierre 🪨 et Poisson 🐟.

Vous pouvez récolter les Ressources dans l'ordre de votre choix.

Prenez-les dans la réserve et placez-les devant vous. Quand il n'y a plus de Ressources (ou de 🪵) dans la réserve, vous ne pouvez plus en obtenir.

Lorsqu'un type de terrain s'étend sur deux cases adjacentes, considérez-les comme deux cases bien distinctes lorsque vous récoltez les Ressources.



Ici, votre Ouvrier récolte 2 Poissons 🐟 et 1 Bois 🪵.

Activer un Bâtiment

Si vous placez un Ouvrier adjacent ou en diagonale d'un ou plusieurs Bâtiments, vous pouvez les activer afin de bénéficier de leur Effet.

Si le Bâtiment que vous souhaitez activer appartient à un autre joueur, **vous devez d'abord lui donner 1 🪵** avant d'appliquer son Effet. Vous n'êtes jamais obligé d'activer un Bâtiment.

Un Bâtiment ne peut être activé **qu'une seule fois par Ouvrier**. Vous ne pouvez donc profiter de son effet qu'une fois par activation.



Cet Ouvrier peut activer le Champ de Blé pour obtenir 1 Ressource Blé 🌾. Il récolte également 2 Poissons 🐟 et 1 Bois 🪵.

Les Bâtiments ont deux types d'Effets activables :

➤ **Acquérir** une Ressource, des ● ou des ☆.



➤ **Échanger** des Ressources ou des ● contre des Ressources, des ● ou des ☆.



Vous pouvez activer les Effets des différents Bâtiments dans l'ordre de votre choix.



Les Effets de la Résidence et de la Cathédrale ne s'activent qu'à la Fin de la Manche (voir l'aide de jeu).

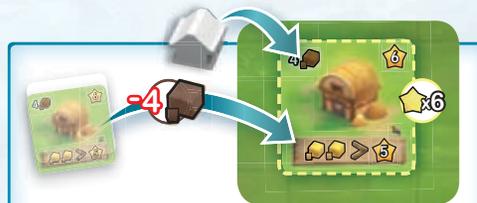
2 CONSTRUIRE UN BÂTIMENT

Pour construire un Bâtiment, suivez les étapes suivantes dans l'ordre :

- 1 Placez l'un de vos Ouvriers encore inutilisés sur la **zone Chantier** du plateau de jeu.
- 2 Choisissez la **tuile Bâtiment de votre choix** encore disponible dans le Marché.
- 3 **Dépensez** autant de Ressources et/ou de ● que son Coût de Construction. Remettez ces Ressources et/ou ● dans la réserve.
- 4 Placez la tuile Bâtiment sur **une case d'herbe vide du plateau**.
- 5 Placez l'un de vos **pions Bâtiment** disponibles dessus, de manière à recouvrir le Coût de Construction, pour indiquer que vous en êtes le propriétaire.
- 5 Avancez votre **pion Point de Victoire** sur la piste de Score d'autant de cases que le nombre de ☆ indiqué sur la tuile Bâtiment.



Les ☆ du Château et de la Tour de Guet ne sont comptabilisés qu'à la Fin de la partie (voir l'aide de jeu).



Pour construire le Grenier, vous devez dépenser 4 Bois, puis, après l'avoir placé sur le plateau, posez l'un de vos Bâtiments en haut à gauche de la tuile.

Avancez ensuite votre pion Point de Victoire de 6 cases sur la piste de Score.

Si vous n'avez pas assez de Ressources, de ● ou que vous n'avez plus aucun pion Bâtiment, vous ne pouvez pas construire de Bâtiment.

ACTIONS LIBRES

En plus de jouer un Ouvrier, vous pouvez à tout moment **Valider une carte Objectif** ou **Substituer une Ressource**.

Valider une carte Objectif

Au début de la partie, vous recevez un certain nombre de cartes Objectif, pouvant orienter votre stratégie.

À tout moment, vous pouvez valider l'une de ces cartes Objectif, si vous remplissez les conditions inscrites sur celle-ci. Annoncez-le et dévoilez votre carte Objectif. **Marquez immédiatement les**  **correspondants.**

Les cartes Objectif non réalisées n'apportent pas de malus à la fin de la partie.

Substituer une Ressource

À tout moment durant la partie, vous pouvez échanger **3**  **contre n'importe quel cube Ressource.**

Vous pouvez réaliser cette Substitution autant de fois que nécessaire, mais uniquement si vous dépensez immédiatement la Ressource substituée.



FIN DE LA MANCHE

Dès que tous les joueurs ont utilisé tous leurs Ouvriers, **la Manche prend fin**. Suivez alors les trois étapes suivantes :

1 ACTIVER LES EFFETS DES BÂTIMENTS SPÉCIAUX

Les Effets de certains Bâtimts, comme **la Résidence** et **la Cathédrale**, s'activent uniquement à la fin de chaque Manche. Leurs propriétaires peuvent maintenant les activer gratuitement et bénéficier de leur Effet. Cela est rappelé par le picto .

2 NOURRIR LES OUVRIERS

À la fin de chaque Manche, les joueurs doivent **Nourrir leurs Ouvriers** en commençant par le premier joueur et dans l'ordre du tour. Chaque joueur doit donc défausser autant de Ressources nourriture (Poisson  et/ou Blé ) que d'Ouvriers.

Pour chaque Ouvrier que vous ne pouvez pas Nourrir, **perdez 3** . Reculez immédiatement votre pion Point de Victoire de 3 cases sur la piste de Score. Vous pouvez avoir des  négatifs en si vous dépassez l'emplacement 0.



Vous avez 5 Ouvriers, 1 Ressource Poisson  et 3 Ressources Blé .

Vos 4 Ressources nourriture doivent être défaussées pour approvisionner un maximum d'Ouvriers. Vous perdez 3  pour le 5^e Ouvrier affamé.

3 PRÉPARER LA MANCHE SUIVANTE

Préparez la Manche suivante :

- 1 Chaque joueur **recupère ses Ouvriers** (les pions et les tuiles Bâtiment restent en place).
- 2 Avancez **le pion Manche** d'une case.
- 3 Passez le **pion Premier joueur** au joueur suivant dans le sens horaire.

Note

Dans une partie à 3 joueurs et pour la 4^e Manche uniquement, passez le pion au joueur ayant le moins de ☆.

En cas d'égalité, passez-le au premier des joueurs dans le sens horaire.

Entamez une nouvelle Manche en commençant par le nouveau premier joueur.

Si vous venez de jouer la 4^e Manche, passez à Fin de la partie.

FIN DE LA PARTIE

Aux ☆ déjà accumulés depuis le début de la partie, ajoutez :

- > Les ☆ du Château et de la Tour de Guet, pour les joueurs concernés ;
- > 1 ☆ pour chaque groupe de 3 ● en votre possession.

Indiquez ces ☆ sur la piste de Score.

Le joueur ayant le plus de ☆ est déclaré **vainqueur**.

En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.



PRÉCISIONS CONCERNANT LA PISTE DE SCORE

Si vous atteignez ou dépassez 60 ☆, prenez un jeton 60 et placez-le devant vous, visible de tous. Vous pouvez continuer à avancer sur la piste de Score.



CRÉDITS



Auteur : Shun et Aya Taguchi

Illustratrice : Sabrina Miramon

Gestion de projet : Ludovic Papais

Rédaction : Delphine Brennan

Relecture : Xavier Taverne et Alain Wernert

Graphiste : Mélanie Walryck

SUIVEZ-NOUS SUR



© 2017 Studio GG

© 2019 IELLO. Tous droits réservés

IELLO - 9, avenue des Érables Lot 341 -
54180 HEILLECOURT

www.iello.com



1  1   

10   

  x 

5   

3   

 = max  



BÂTIMENTS GOODIES POUR



1 1 4

3 >

BAR À SUSHIS

10 12 1

1 x

TEMPLE

À la fin de chaque manche, gagnez 1 par Bâtiment présent sur les 8 cases adjacentes au Temple.

5 7 7

3 2

CORNE D'ABONDANCE

3 1 ?

? = max

CHANTIER

À la fin de la partie, gagnez le même nombre de que le Bâtiment qui donne le plus de Points de Victoire sur les 8 cases adjacentes.

