

BELLA VISTA

• Bruno CATHALA & Andrea MAININI

• Weirdloop & Cyrille BERTIN

35'

2 • 4

8+

PRINCIPE ET BUT DU JEU

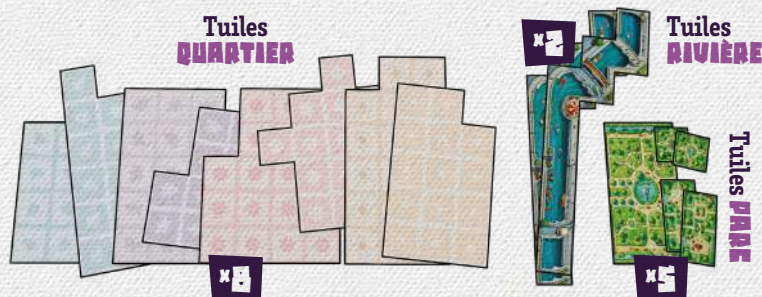
Avec ses parcs et ses rivières, Bella Vista est une bourgade où il fait bon vivre et dont vous êtes les architectes. Pour l'emporter, choisissez avec soin l'emplacement où ériger vos bâtiments afin de remplir les contrats les plus avantageux, tout en respectant les contraintes imposées par la mairie. La concurrence est rude : choisissez stratégiquement votre place dans l'ordre de construction et soyez prêt à payer le prix fort pour les meilleurs emplacements. Une fois vos huit bâtiments construits, la partie prend fin. Si vous êtes le plus riche, vous remportez la partie !

NOTE : dans les règles, les joueurs et joueuses sont appelés « architectes ».

MATÉRIEL



Tuiles pour une Ville modulaire :



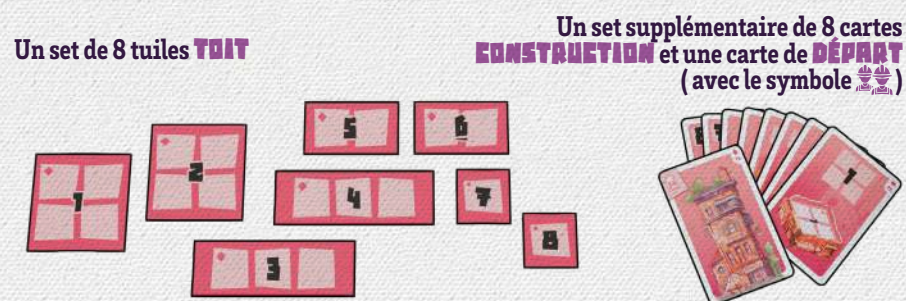
Pour chaque architecte (4 sets de couleurs - Rouge, Bleu, Vert et Jaune) :



NOTE : les Bâtiments sont numérotés selon leur hauteur par un chiffre sur le toit qui est rappelé par des rayures sur les côtés (rayure épaisse = 5, rayure fine = 1).



Matériel supplémentaire pour les parties à 2 architectes (set Rouge et set Bleu) :



ASTUCES DE RANGEMENT : rangez vos Bâtiments en suivant le schéma au fond de la cale du tiroir, placez-y aussi les tuiles Toit. Les cartes Construction peuvent être rangées en diagonale à l'intérieur des Bâtiments n°4.



MISE EN PLACE POUR 3 ET 4 ARCHITECTES

Mettez de côté les **tuiles Toit** et les **cartes Construction Rouges** et **Bleues** comportant le symbole . Elles ne servent qu'aux parties à deux architectes (voir p. 6).

- Créez une Ville différente à chaque partie ! Assemblez selon votre inspiration les **8 tuiles Quartier**, les **5 tuiles Parc** et les **2 tuiles Rivière**, sans laisser d'espace vide entre elles . Vous pouvez aussi reproduire un des exemples p. 7.
- Placez à côté de la Ville le **plateau d'Offre**  sur la face correspondant à votre nombre d'architectes (3 architectes ou 2/4 architectes).

LE PLATEAU D'OFFRE est différent selon le nombre d'architectes :



Face 2 ou 4 architectes : il propose 5 emplacements d'Offre, dont les coûts varient de 0 à 7 Pièces.



Face 3 architectes : il propose 4 emplacements d'Offre, dont les coûts varient de 0 à 6 Pièces, ainsi qu'un emplacement tout à droite, qui sert de rappel pour la règle spéciale à 3 architectes (voir p. 5).

- Mélangez les **10 cartes Contrainte**  pour former une pioche face cachée sur l'emplacement de gauche du **plateau d'Offre**. Révélez ensuite la première carte et placez-la sur l'emplacement de droite.
- Piochez au hasard une des **3 cartes Objectif de Hauteur** et une des **3 cartes Objectif d'Ensemble**. Placez-les à côté de la Ville . Les 4 cartes restantes ne serviront pas pour cette partie.
- Mélangez les **cartes Contrat** pour former une pioche face cachée  et révélez les 4 premières.
- Choisissez chacun une couleur, puis prenez les éléments associés  :

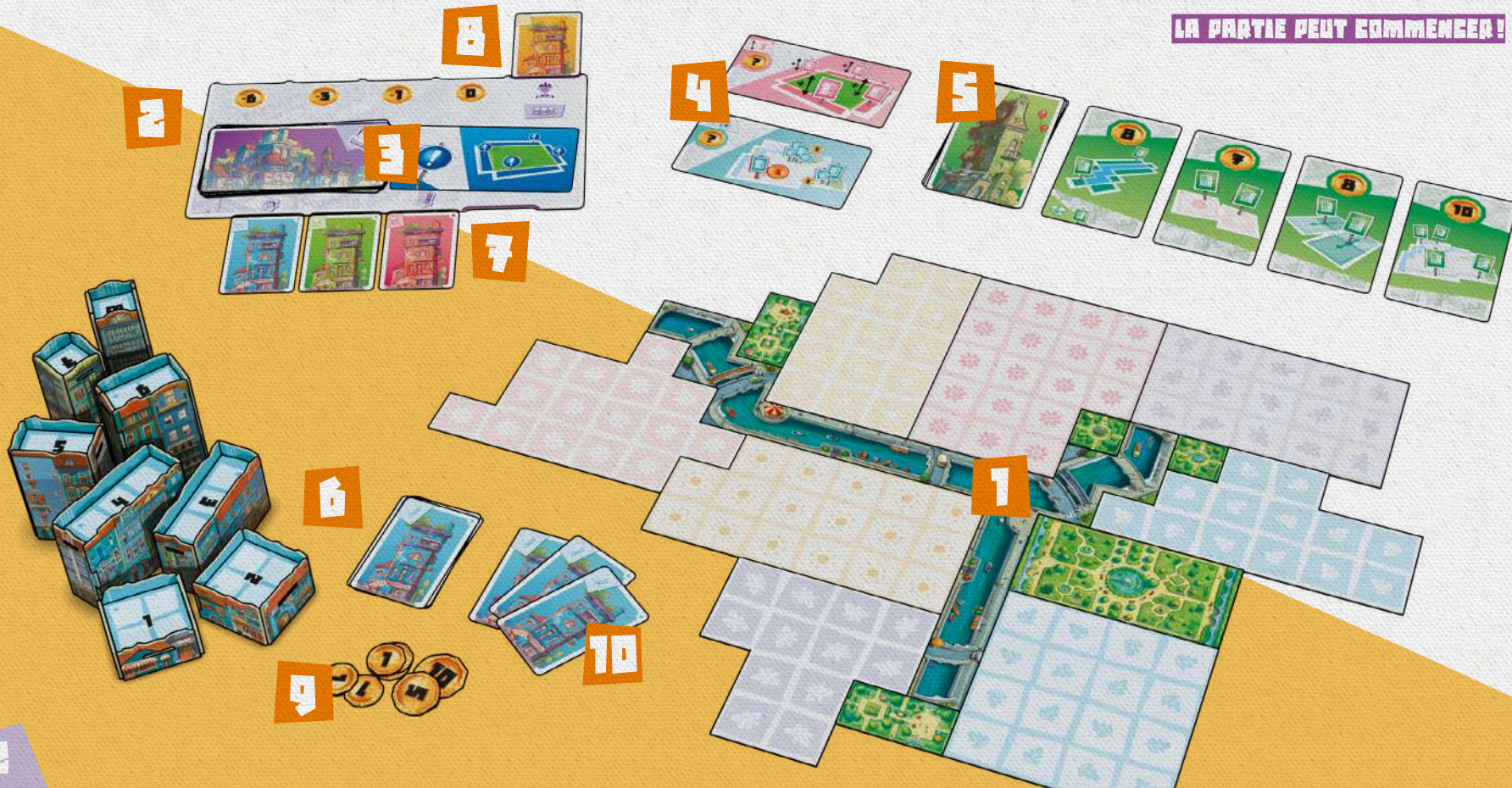
**8
BÂTIMENTS**

**8 CARTES
CONSTRUCTION**

**1 CARTE
DE DÉPART**

- Placez au hasard les **cartes de départ**  sous le **plateau d'Offre**.
- À 3 architectes, placez la **carte de départ** inutilisée  en haut à droite du **plateau d'Offre** (elle servira de rappel pour la règle à 3 architectes, voir p. 5).
- Prenez également **20 Pièces**  chacun.
- Mélangez chacun vos **8 cartes Construction** pour former une pioche face cachée et piochez les 3 premières cartes .

LA PARTIE PEUT COMMENCER !



TOUR DE JEU

Chaque tour se déroule en 3 phases :

- I - **OFFRE** : payer pour choisir sa place dans l'ordre de construction et poser une **carte Construction**.
- II - **CONSTRUCTION** : retourner sa **carte Construction**, placer un **Bâtiment** et gagner les récompenses.
- III - **FIN DE TOUR**.

I - OFFRE

En suivant l'ordre des cartes **SOUS** le **plateau d'Offre**, chaque architecte effectue une offre.



En commençant par l'architecte dont la carte est positionnée le plus à gauche **sous** le **plateau d'Offre**, chaque architecte choisit un des emplacements **vides au-dessus** du **plateau d'Offre** :

- il en paye **immédiatement** le prix,
- il y place ensuite **face cachée** une des 3 **cartes Construction** de sa main.

Deux architectes ne peuvent pas faire la même offre, le dernier architecte n'aura le choix qu'entre deux emplacements !

Une fois que tous les architectes ont placé une carte, la phase d'Offre se termine.

EXEMPLE : en suivant l'ordre sous le plateau, **FLORIANE** choisit en premier, elle paie 3 **Pièces** pour prendre le 3^e emplacement **1**.

BRUNO joue en suivant et paie 5 **Pièces** pour se placer devant **FLORIANE** **2**.

ANDREA veut absolument être premier, il paie donc 7 **Pièces** **3**.

Finalement, **SOFIA** est la dernière à faire une offre, elle aura dans tous les cas la dernière place dans l'ordre de construction, elle choisit donc l'emplacement gratuit **4**.



ATTENTION : si un architecte ne peut payer le prix d'aucun des emplacements encore disponibles, il se place à droite du plateau, après l'emplacement à zéro, et jouera donc en dernier.

II - CONSTRUCTION



En suivant l'ordre des cartes **AU-DESSUS** du **plateau d'Offre**, chaque architecte construit un **Bâtiment**.



En commençant par l'architecte qui a payé le plus (dont la carte est la plus à gauche au-dessus du **plateau d'Offre**), chaque architecte joue les étapes A, B et C (facultatif) puis passe le tour au suivant :

- A - **PLACER UN BÂTIMENT**
- B - **GAGNER DES PIÈCES**
- C - **(FACULTATIF) PRENDRE UNE CARTE CONTRAINT**

La phase de Construction se termine quand tous les architectes ont joué.

A - PLACER UN BÂTIMENT

L'architecte révèle sa **carte Construction** puis place le **Bâtiment** correspondant sur des cases libres dans la **Ville**, en respectant la **carte Contrainte**. On ne peut pas construire sur les **Parcs** et les **Rivières**.



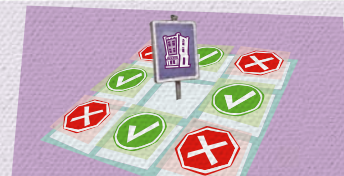
NOTE : pour des raisons pratiques et esthétiques, les **Bâtiments** sont légèrement plus petits que les cases du plateau. Un **Bâtiment** occupe une case même s'il ne la recouvre pas entièrement.



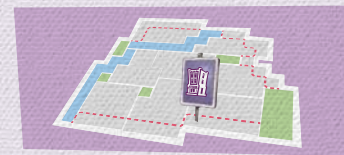
Il existe plusieurs types de **cartes Contrainte** (rappel p. 8) :

- ▶ **QUARTIERS IMPOSÉS** (6 cartes différentes) : le **Bâtiment** doit être **entièrement** construit sur les **tuiles Quartier indiquées**. Il peut être construit à cheval sur plusieurs **tuiles Quartier adjacentes**, à condition que toutes respectent la **Contrainte**.
- ▶ **PARC IMPOSÉ :** le **Bâtiment** doit être **adjacent** à un **Parc**.
- ▶ **PARC INTERDIT :** le **Bâtiment** ne doit pas être **adjacent** à un **Parc**.
- ▶ **RIVIÈRE INTERDITE :** le **Bâtiment** ne doit pas être **adjacent** à une **Rivière**.
- ▶ **BORDURE INTERDITE :** le **Bâtiment** ne doit pas être **en bordure**.

ADJACENT : pour qu'un **Bâtiment** soit adjacent à un autre élément, il faut qu'au moins une des cases sur lesquelles il est construit soit elle-même **adjacente** à cet élément. Les diagonales ne sont pas considérées comme **adjacentes**.



EN BORDURE : un **Bâtiment** est **en bordure** si au moins une des cases sur lesquelles il est construit a un côté qui n'est **adjacent** à aucun élément (**Quartier**, **Rivière** ou **Parc**).





Bâtiment adjacent
à un autre **Bâtiment**

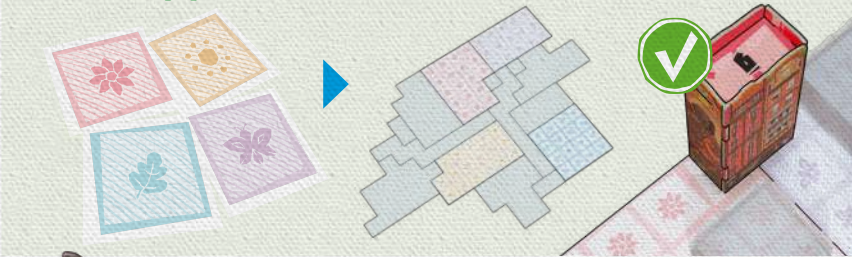


Bâtiment adjacent à une
Rivière et deux **Parcs**



Bâtiment
en bordure de la Ville

EXEMPLE : **ANDREA** doit placer son **Bâtiment** sur une ou plusieurs **tuiles Quartier** hachurées. Il choisit de le placer à cheval entre le **Quartier** des fleurs et le **Quartier** des papillons.



ATTENTION : si un architecte **ne peut pas** placer son **Bâtiment** en respectant la **carte Contrainte**, il **DOIT** le placer **en bordure** de la Ville. Dans ce cas, son tour s'arrête **immédiatement** : il ne gagne pas de **Pièces** (B) et ne peut pas prendre de **Contrat** (C).

B - GAGNER DES PIÈCES

Les **Bâtiments adjacents** à celui que l'architecte vient de poser vont lui permettre de gagner des **Pièces**.



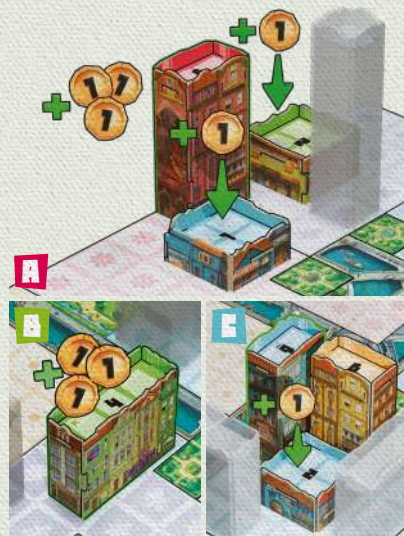
L'architecte gagne :

- 1 **Pièce** pour chaque **Bâtiment adjacent strictement plus petit**.
- 3 **Pièces** si son **Bâtiment** est **strictement le plus grand** parmi les **Bâtiments adjacents** (ou s'il est isolé).

EXEMPLE : **ANDREA** place son **Bâtiment** rouge n°6 **adjacent** à un **Bâtiment** n°2 et un **Bâtiment** n°1. Il gagne donc 5 **Pièces**. 2 pour les **Bâtiments** plus petits **adjacents** et 3 de plus parce que son **Bâtiment** est le plus grand des 3.

BRUNO place son **Bâtiment** n°4 isolé, il gagne donc 3 **Pièces**.

FLORIANE place son **Bâtiment** n°6 **adjacent** à un **Bâtiment** n°6 et un **Bâtiment** n°2. Elle ne gagne donc pas les 3 **Pièces**, mais gagne tout de même 1 **Pièce** grâce au **Bâtiment** plus petit.



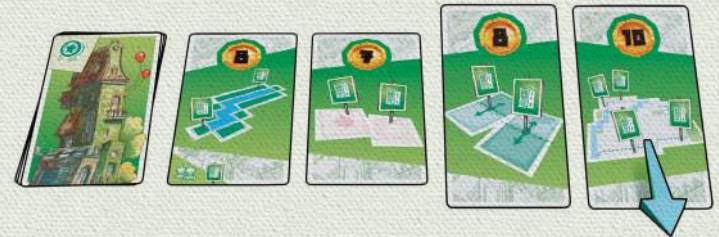
C - PRENDRE UNE CARTE CONTRAT (FACULTATIF)



Si les **Bâtiments** de l'architecte remplissent les conditions d'une **carte Contrat**, il peut la prendre et la poser face cachée devant lui.

Le nombre de **Pièces** indiqué sur la carte sera ajouté à son total à la fin de la partie. Un architecte ne peut prendre qu'une **seule** carte par tour. Les **cartes Contrat** ne seront pas remplacées avant la fin du tour (voir p. 5).

EXEMPLE : **ANDREA** remplit les conditions de 2 **cartes Contrat** disponibles. Il a quatre **Bâtiments en bordure** de la Ville et deux à cheval entre deux **tuiles Quartier**. Il ne peut prendre qu'une seule **carte Contrat** et choisit celle qui rapporte le plus de **Pièces**.



Il y a plusieurs types de **cartes Contrat** (rappel p. 8) :

- ▶ Vous devez avoir au moins 2 **Bâtiments entièrement** construits sur la **tuile Quartier** indiquée (3 **Bâtiments** si vous jouez à 2). (8 cartes différentes)
- ▶ Vous devez avoir au moins 1 **Bâtiment entièrement** construit sur chacune des 2 **tuiles Quartier** indiquées. (4 cartes différentes)
- ▶ Vous devez avoir au moins 1 **Bâtiment entièrement** construit sur chacune des 4 **tuiles Quartier** indiquées. (2 cartes différentes)



ATTENTION : un **Bâtiment** à cheval entre plusieurs **tuiles Quartier** n'est **entièrement** construit sur **AUCUNE** et ne permet donc pas de valider les **Contrats** ci-dessus.

- ▶ Vous devez posséder au moins 2 **Bâtiments à cheval** entre au moins 2 **tuiles Quartier**.
- ▶ Vous devez posséder au moins 4 **Bâtiments en bordure** de la Ville.
- ▶ Vous devez posséder au moins 2 **Bâtiments adjacents** à une ou plusieurs **Rivière(s)** (3 **Bâtiments** si vous jouez à 2).
- ▶ Vous devez posséder au moins 2 **Bâtiments adjacents** à un ou plusieurs **Parc(s)** (3 **Bâtiments** si vous jouez à 2).

III ■ FIN DU TOUR

Deux options sont possibles :

- 8^e tour : toutes les **cartes Construction** ont été jouées et la partie prend fin. Passez directement à la section « **FIN DE PARTIE** ».
- Tours 1 à 7 : effectuez les manipulations suivantes :



POUR LES PARTIES À 3 ARCHITECTES UNIQUEMENT :

une fois la phase de Construction terminée, le dernier architecte à avoir joué place un **Bâtiment** de la couleur inutilisée. Les **Bâtiments** doivent être placés du plus petit au plus grand (le n°1 au 1^{er} tour, le n°2 au 2^e tour, etc.), en respectant la **carte Contrainte**. Le placement de ces **Bâtiments** permet de conserver la même tension que dans une partie à 4 architectes.

- Déplacez les **cartes Construction** du haut du **plateau d'Offre** vers le bas, en les classant de gauche à droite **de la plus petite à la plus grande**. En cas d'égalité, placez en premier la carte provenant de l'emplacement le plus coûteux.

Ainsi, les architectes ayant joué les plus petits **Bâtiments** seront prioritaires lors de la prochaine phase d'Offre.

EXEMPLE : la plus petite carte est la n°4 Verte, c'est donc celle-ci qui est placée sur l'emplacement le plus à gauche.

Ensuite, il y a égalité entre les cartes n°6 Rouge et Bleue, l'ordre actuel est donc conservé : Rouge d'abord et Bleue en suivant.

Enfin, la n°8 Jaune étant la plus grande carte, elle est placée tout à droite.



- Chacun pioche ensuite une **carte Construction** pour avoir de nouveau 3 cartes en main. Une fois la pioche épuisée, la partie se poursuit simplement avec les cartes restantes, la dernière étant jouée lors du huitième et dernier tour.

- Si des **cartes Contrat** ont été prises, elles sont remplacées pour qu'il y en ait de nouveau 4 visibles.

- Une nouvelle **carte Contrainte** est piochée et placée de manière à recouvrir celle du tour précédent.

FIN DE PARTIE

Chaque architecte reçoit des **Pièces** en fonction des **cartes Objectif** piochées au début de la partie (voir rappel des cartes p. 8). Il y a deux types de **cartes Objectif** :



LES OBJECTIFS DE HAUTEUR (3 cartes différentes) : gagnez des **Pièces** pour la somme de la **Hauteur** de vos **Bâtiments adjacents** à des **Parcs**, des **Rivières** ou **en bordure de la Ville**.

Si plusieurs **tuiles Parc** sont **adjacentes** entre elles, elles sont considérées comme un seul **Parc**. De même, si les **deux tuiles Rivière** sont **adjacentes** entre elles, elles sont considérées comme une seule **Rivière**.



LES OBJECTIFS D'ENSEMBLE (3 cartes différentes) :

un **Ensemble de Bâtiments** est un groupe d'au moins deux **Bâtiments adjacents** appartenant au même architecte.

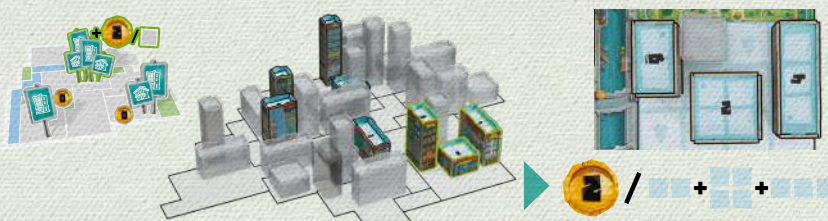
- Gagnez 2 **Pièces** pour **chacune** des cases de votre **plus grand Ensemble** (en nombre de cases).
- Gagnez 10 **Pièces** pour **chacun** de vos **Ensembles**.
- Payez une pénalité de 5 **Pièces** pour **chaque Bâtiment** ne faisant **pas** partie d'un **Ensemble**.



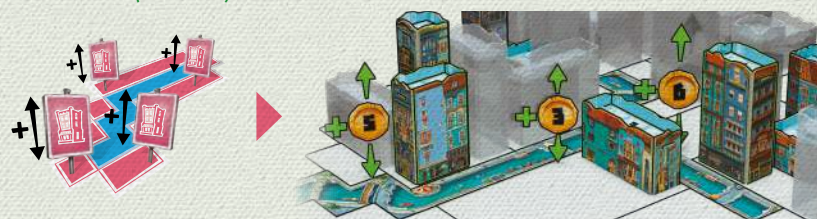
Chaque architecte ajoute ensuite la valeur des **cartes Contrat** qu'il possède au total de ses **Pièces**.

L'architecte avec le **plus grand total** gagne la partie ! En cas d'égalité, la victoire revient à celui qui possède l'**Ensemble de Bâtiments recouvrant le plus de cases**. Si l'égalité persiste, les architectes concernés se partagent la victoire.

EXEMPLE : le plus grand **Ensemble** de **FLORIANE** est constitué de 9 cases, il lui fait donc gagner 18 **Pièces** (9 x 2).



Les **Bâtiments** n°6, 5 et 3 de **FLORIANE** sont **adjacents** à une **Rivière**, elle gagne donc 14 **Pièces** (3 + 6 + 5).





PARTIE À 2 ARCHITECTES

Pendant la MISE EN PLACE

- Placez le **plateau d'Offre** face 2/4 architectes.
- Prenez chacun 1 set de **cartes Construction** (Bleu ou Rouge) et un set de la même couleur ayant le symbole , puis mélangez-les pour former une pioche de 16 cartes face cachée. Piochez-en 5.
- Prenez les 8 **Bâtiments** (Bleus ou Rouges).
- Prenez également les 8 **Bâtiments** d'une autre couleur (Verts ou Jaunes) et posez dessus les **tuiles Toit** de votre couleur (Bleu ou Rouge). Ainsi, chacun va jouer 16 **Bâtiments** au cours de la partie.
- Prenez les quatre **cartes de départ** (dont 2 avec le symbole ) et tirez-en une au hasard. Placez les deux **cartes de départ** de la couleur piochée aux positions **1** et **4** sous le **plateau d'Offre** et les deux cartes de l'autre couleur aux positions **2** et **3**.
- Prenez chacun 30 **Pièces**.



Pendant la phase d'OFFRE

Chaque architecte effectue deux fois la phase d'Offre, en respectant l'ordre indiqué par les cartes placées sous le **plateau d'Offre**.

EXEMPLE : FLORIANE joue sa première phase d'Offre et choisit de payer 1 **Pièce** **1**.

BRUNO décide ensuite de jouer sur l'emplacement gratuit **2**.

Les deux vont pouvoir continuer dans l'ordre des cartes sous le plateau, c'est donc BRUNO qui poursuit en effectuant sa deuxième phase d'Offre **3**. Il paye 3 **Pièces** pour placer sa carte devant celle de FLORIANE.

FLORIANE se place finalement sur l'emplacement qui coûte 5 **Pièces** **4**.



Pendant la phase de CONSTRUCTION

De la même manière, chaque architecte joue deux fois la phase de Construction, en suivant l'ordre des cartes au-dessus du **plateau d'Offre**. À chaque phase de construction, il pose donc un **Bâtiment**, gagne des **Pièces** et peut prendre une **carte Contrat**.

FIN DE TOUR

Chaque architecte pioche 2 **cartes Construction**, de manière à avoir de nouveau 5 cartes en main.

Toutes les autres règles restent inchangées !

EXEMPLE DE PHASE DE CONSTRUCTION À 2 :

La **carte Contrainte** oblige, lors de cette phase de Construction, à placer des **Bâtiments adjacents** à un **Parc**.

FLORIANE révèle sa **carte Construction** et place son **Bâtiment** n°4. Il n'y a aucun **Bâtiment adjacent**, elle gagne donc 3 **Pièces** mais ne valide pas de **carte Contrat**.

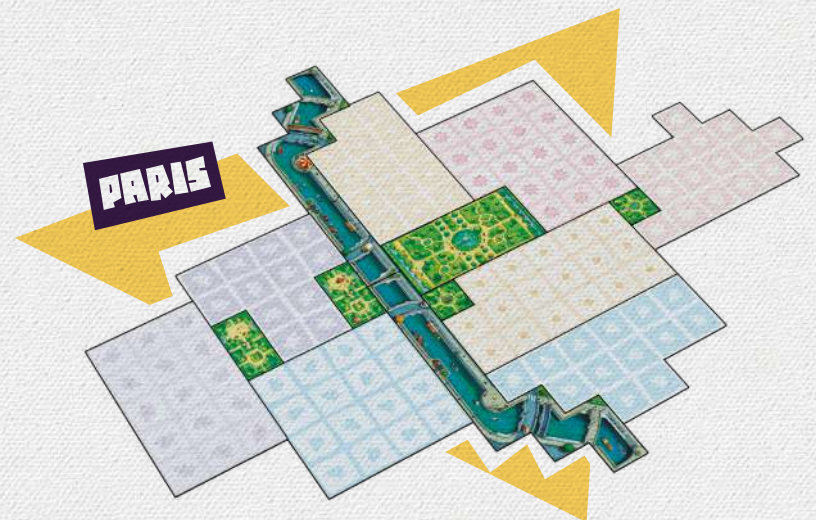
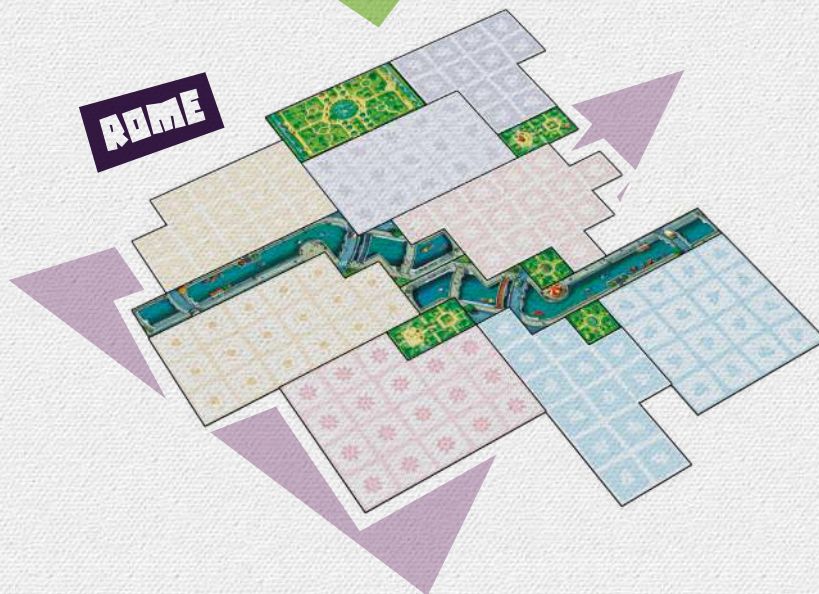
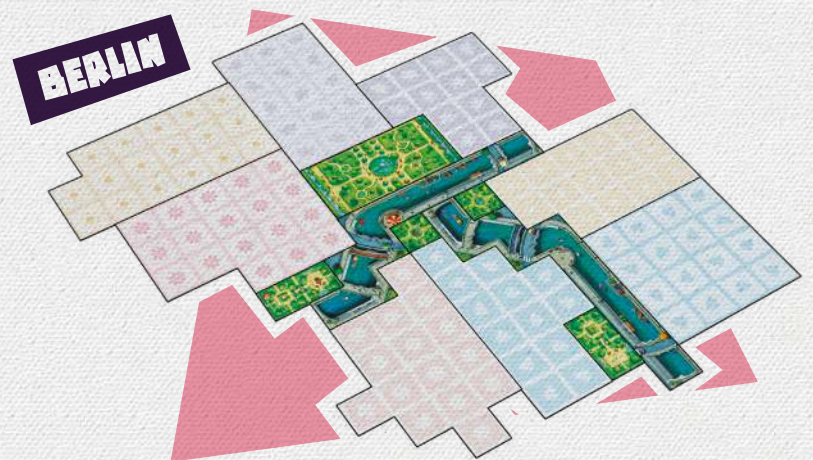
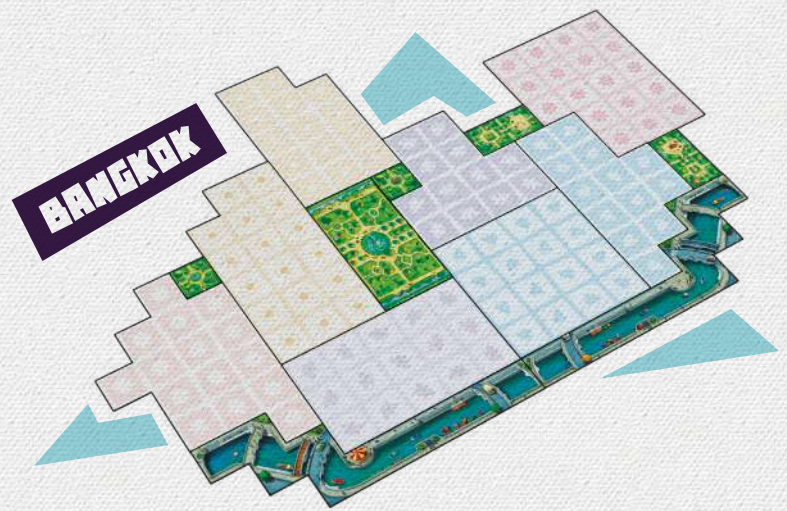
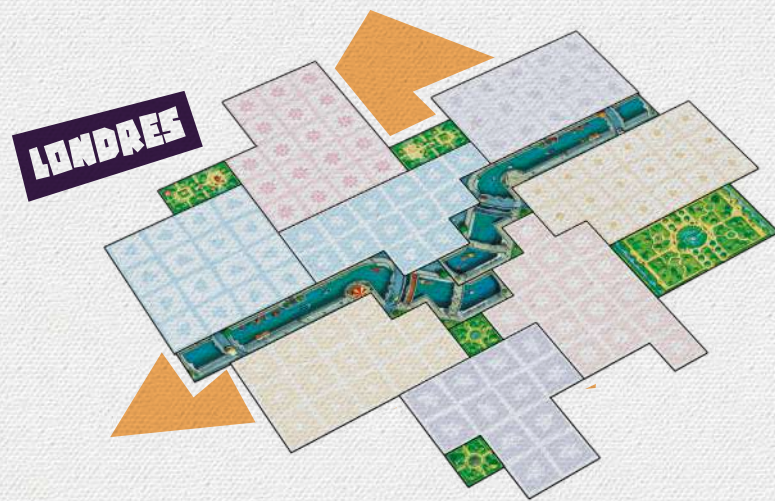
BRUNO joue ensuite son **Bâtiment** n°6 et le pose **adjacent** au **Bâtiment** de FLORIANE pour gagner 4 **Pièces**. Ce nouveau **Bâtiment** lui permet de prendre la **carte Contrat** demandant d'avoir 3 **Bâtiments** sur le **Quartier** feuilles hachurées.

FLORIANE joue ensuite son deuxième **Bâtiment** n°4. Elle gagne seulement 1 **Pièce** et prend une **carte Contrat** car elle a maintenant 3 **Bâtiments** dans le **Quartier** feuille uni.

BRUNO place son **Bâtiment** en bordure. Cela lui fait gagner 3 **Pièces**, puis lui permet de réaliser une **carte Contrat** grâce à ses 4 **Bâtiments** en bordure.



EXEMPLES DE DISPOSITION DE LA VILLE

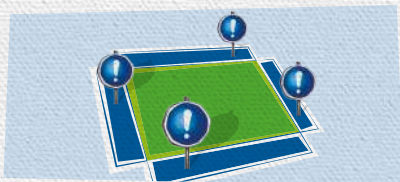




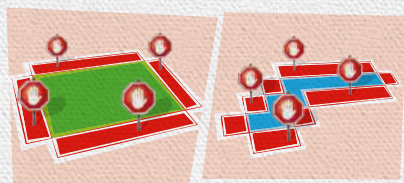
CARTES CONTRAINTE



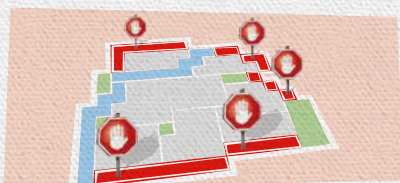
Votre **Bâtiment** doit être construit **entièrement** sur les **tuiles Quartier** indiquées.



Votre **Bâtiment** doit être **adjacent** à un **Parc**.



Votre **Bâtiment** ne doit pas être **adjacent** à un **Parc** ou une **Rivière**.



Votre **Bâtiment** ne doit pas être **en bordure** de la Ville.



CARTES CONTRAT



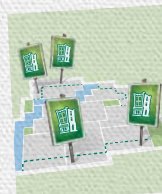
Vous devez avoir au moins 2 **Bâtiments entièrement** construits sur la **tuile Quartier** indiquée (3 **Bâtiments** si vous jouez à 2).



Vous devez avoir au moins 2 **Bâtiments à cheval** entre au moins 2 **tuiles Quartier**.



Vous devez avoir au moins 1 **Bâtiment entièrement** construit sur chacune des 2 **tuiles Quartier** indiquées.



Vous devez avoir au moins 4 **Bâtiments en bordure** de la Ville.

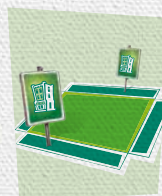


Vous devez avoir au moins 1 **Bâtiment entièrement** construit sur chacune des 4 **tuiles Quartier** indiquées.



Vous devez avoir au moins 2 **Bâtiments adjacents** à une ou plusieurs **Rivière(s)** (3 **Bâtiments** si vous jouez à 2).

RAPPEL : un **Bâtiment à cheval** entre plusieurs **tuiles Quartier** n'est **entièrement** construit sur **AUCUNE** et ne permet donc pas de valider les **Contrats** ci-dessus.

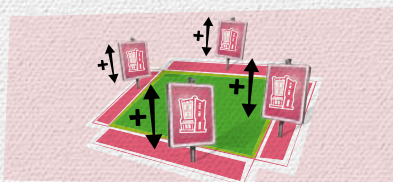


Vous devez avoir au moins 2 **Bâtiments adjacents** à un ou plusieurs **Parc(s)** (3 **Bâtiments** si vous jouez à 2).



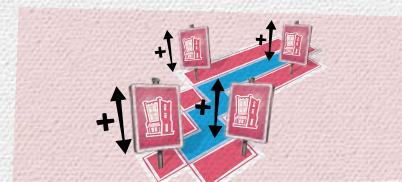
CARTES OBJECTIF DE HAUTEUR

RAPPEL : si plusieurs **tuiles Parc** sont **adjacentes** entre elles, elles sont considérées comme un seul **Parc**. De même, si les **deux tuiles Rivière** sont **adjacentes** entre elles, elles sont considérées comme une seule **Rivière**.

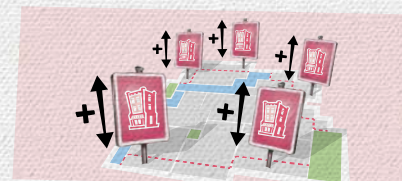


Pour chaque **Parc**, gagnez autant de **Pièces** que la **somme de la hauteur** de vos **Bâtiments** qui lui sont **adjacents**.

▲ EXEMPLE : le **Bâtiment n°8** de Floriane est **adjacent** à deux **Parcs**. Elle gagnera donc 8 **Pièces** pour chacun des **Parcs**, soit 16 **Pièces**.



Pour chaque **Rivière**, gagnez autant de **Pièces** que la **somme de la hauteur** de vos **Bâtiments** qui lui sont **adjacents**.



Gagnez autant de **Pièces** que la **somme de la hauteur** de vos **Bâtiments en Bordure** de la Ville.



CARTES OBJECTIF D'ENSEMBLE

RAPPEL : un **Ensemble de Bâtiments** est un groupe d'au moins deux **Bâtiments adjacents** appartenant au même architecte.



Gagnez 2 **Pièces** pour chacune des cases de **votre plus grand Ensemble**.

NOTE : pour cet **Objectif**, ce sont les **plus petits Bâtiments** qui rapportent le plus de **Pièces**, contrairement aux **cartes Objectif de Hauteur** !



Gagnez 10 **Pièces** pour **chacun** de vos **Ensembles**.



Payez une **pénalité** de 5 **Pièces** pour chaque **Bâtiment ne faisant pas partie** d'un **Ensemble**.