

Les Petites Bourgades

Mise en place

Cartes bâtiments :

x1, [
 ,
 ,
 ,
 ,
 ,

] x4, x15

- À portée :
 - Les cubes □ ressource (■ verre, ■ bois, ■ blé, ■ pierre, ■ brique). } Stock illimité
 - Les bâtiments (sauf rose).
 - Une carte de chaque couleur (sauf rose), face visible. Retirer du jeu les cartes en trop.
Débutant : ■ + [■ *Chapelle*, ■ *Ferme*, ■ *Taverne*, ■ *Puits*, ■ *Théâtre et* ■ *Usine*].

- Chacun reçoit :
 - 1 plateau.
 - 1 monument (bâtiment rose).
 - 2 face cachée. Chacun choisit 1 et retire du jeu l'autre face cachée.
Retirer du jeu le matériel en trop.
Débutant : *Jouer sans les monuments.*

- Le 1^{er} joueur est le Maître Constructeur. Il prend le marteau.
Variante Hôtel de ville : *Former une pioche face cachée avec les 15 ressource.*
Défausser aussitôt 5 face cachée.
Solo : *Retirer du jeu la Salle des Fêtes, la Banque, les Forteresse de Vernonia, Tour de l'Œil Opalin, et Observatoire.*
Former une pioche face cachée avec les 15 ressource. Révéler 3 .

Adjacent, contigu ⇨ pas en diagonale

Tour de jeu

1	Le 1 ^{er} joueur annonce 1 type de ressources. Chacun prend 1 □ du type annoncé, et le pose sur une case vide de son plateau. <i>Variante Cave</i> : <i>Chacun, sauf le 1^{er} joueur, peut poser le □ à côté de son plateau. 2 □ max / cave.</i> <i>Variante Hôtel de ville</i> : <i>Annoncer 1 type de ressources = Piocher 1 ressource.</i> <i>Tous les 3^e tours, au lieu de piocher, chacun prend 1 □ au choix.</i> <i>Si la pioche est vide, mélanger la défausse, et défausser aussitôt 5 face cachée.</i> <i>Solo</i> : <i>Annoncer 1 type de ressources = Choisir 1 parmi les 3 visibles.</i>
2	Chacun <u>peut</u> construire <u>des</u> bâtiments. 1 □ ne sert que pour 1 bâtiment Pour 1 bâtiment : <ol style="list-style-type: none"> a) Il faut avoir reproduit le plan sur son plateau, en identique ou en miroir, orientation au choix. Si ⇨ La révéler et annoncer son effet. b) Défausser tous les □ utilisés. c) Prendre le bâtiment à portée, et le poser sur 1 des cases vidées.
3	<ol style="list-style-type: none"> a) Les joueurs avec un plateau plein ont achevé leur ville ⇨ Ils sortent du jeu. b) Le joueur à gauche du 1^{er} joueur devient 1^{er} joueur. <i>Solo</i> : <i>Glisser la utilisée sous la pioche, et piocher pour remplacer.</i>

Fin du jeu : Si tous les joueurs ont fini, retirer tous les □ sur les plateaux (sauf sur l'Entrepôt).
 Chacun marque +? / bâtiment (sauf rouge), et -1 / case vide. Le joueur avec le + de points 🏆 gagne.
 Si égalité, le moins de fois 1^{er} joueur. Sinon, le moins de cases vides. Sinon, le + de **Maisons de campagne**.

Solo :

≤ 9	10 à 17	18 à 24	25 à 31	32 à 37	≥ 38
Architecte en herbe	Apprenti constructeur	Menuisier	Ingénieur	Urbaniste	Maitre Architecte