

BELLEVUE

Règle du jeu



Bellevue est un jeu de pose de cartes agréable dans lequel vous créez votre rue en construisant des maisons d'architecture flamande typique sur le canal d'Amsterdam.

CONTENU



30 cartes Boutique



27 cartes Toit



52 cartes Fenêtre



1 carte Bonus Couleur

BUT DU JEU

Vous devrez poser des cartes en commençant par une boutique avec vitrine et en finissant par un magnifique toit de style baroque.

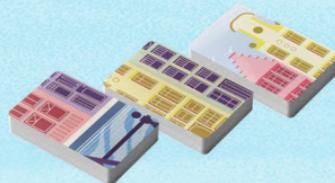
Entre les deux, les fenêtres pourront comporter différents éléments : Chats, Oiseaux, Pots de Fleurs, Drapeaux.

Vous gagnez des points en remplissant les objectifs des Boutiques et Toits, grâce aux Pots de fleurs, et si vous avez le plus de cartes de la même couleur connectées entre elles.

2 La personne avec le plus de points remporte la victoire.

MISE EN PLACE

- Séparez les cartes en 3 pioches distinctes (Boutique, Fenêtre, Toit) que vous mélangez, et placez-les face cachée à portée de tous les joueurs.
- Prenez chacun une carte depuis la pioche Boutique et placez-la devant vous face visible.
- Piochez ensuite chacun une carte Boutique, Fenêtre et Toit pour former votre main de départ.



Mise en place pour une partie à 3 personnes.

DÉROULEMENT DU JEU

Vous commencez donc la création de votre rue avec une carte Boutique. Les nouvelles Boutiques seront construites à gauche ou à droite des Boutiques existantes (jamais entre deux). Les Boutiques rapportent des  si leur maison (les cartes au-dessus de la vitrine) remplit les conditions demandées.



Les cartes Fenêtre sont posées au-dessus des Boutiques ou d'autres Fenêtres (placez la partie basse de la carte sous la carte précédente). Les cartes Fenêtre comportent des éléments qui vont permettre aux Toits et aux Boutiques de rapporter des points.



Chats



Drapeaux



Oiseaux



Pots de fleurs



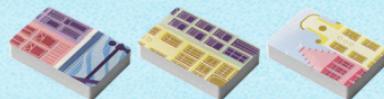
Les Toits rapportent des points  si la maison construite en dessous remplit les conditions du Toit.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

À chaque tour, tout le monde effectue les 3 actions suivantes simultanément et dans cet ordre :

Piocher, Construire, Passer les cartes.

1. Piocher : piochez au choix une carte Boutique, Fenêtre ou Toit et ajoutez-la à votre main.



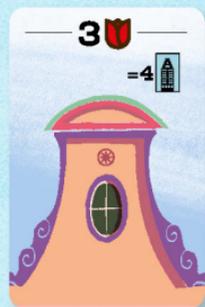
2. Construire : choisissez parmi les 4 cartes de votre main 1 carte à placer dans votre rue (ou à défausser dans le canal).



Le canal : au moment de Construire, au lieu de poser la carte choisie dans votre rue, vous pouvez la poser face cachée à l'horizontale sous votre canal. Elle est défaussée du jeu et ne sera pas utilisée.

3. Passer les cartes : passez les cartes qu'il vous reste en main à la personne à votre gauche. Vous recevez ainsi une nouvelle main de 3 cartes de la personne située à votre droite.

TOIT



FENÊTRE



BOUTIQUE

Exemple d'une rue de 3 maisons

FIN DE PARTIE

Enchaînez les tours jusqu'à ce que quelqu'un pose la 4^e carte Toit dans sa rue. Cette personne déclenche alors la fin de partie en annonçant « Heel Mooi ! » (cela signifie « Joli ! » en néerlandais.)

Tout le monde termine son tour de jeu.

Laissez les cartes inutilisées de côté et procédez au décompte des points (voir p.8) pour attribuer la victoire.



DÉCOMPTE DES POINTS

Conditions des maisons

Les Boutiques et les Toits rapportent des points  si leur maison (l'ensemble des cartes qui se trouve dessus ou dessous) remplit les conditions requises.

Sur l'exemple ci-contre, la maison du milieu a bien « une hauteur d'exactly 4 cartes », et elle comporte bien « au moins 1 Chat et 2 Oiseaux ».

Sa boutique et son Toit rapportent donc tous les deux des points  (3+2=5).

La maison à gauche ne comporte pas « au moins 3 Drapeaux » comme demandé, elle rapporte donc 0 .

La maison de droite comporte bien « au moins 1 Chat et 1 Drapeau » et rapporte 2 .

Pots de Fleurs

Vous marquez 1 point  pour chaque Pot de Fleurs visible dans votre rue.

Bonus Couleur

Vous marquez 4 points  supplémentaires si votre rue possède le plus grand groupe de cartes de la même couleur connectées orthogonalement (les cartes reliées diagonalement ne sont pas prises en compte).

Si vous êtes plusieurs à égalité pour le plus grand groupe de la même couleur, vous recevez tous 2 points .

Sur l'exemple ci-contre, le plus grand groupe connecté de cette rue correspond aux 3 cartes orange.



Boutiques + Toits
=
2+2+3 = 7

Pots de Fleurs
= 1

Plus grand
groupe connecté
= 3 cartes



Exemple de décompte des points sur une rue de 3 maisons

QUESTIONS FRÉQUEMMENT POSÉES

Puis-je jouer un toit même s'il ne rapporte pas de 🏠 ?

Oui ! Vous pouvez le faire pour mettre fin à la partie plus rapidement, par exemple.

Que se passe-t-il si je n'ai pas terminé une maison par un toit à la fin de la partie ?

La Boutique peut toujours rapporter des 🏠, et vous pouvez toujours marquer les 🌸 des Pots de fleurs.

Puis-je construire un Toit et ensuite construire les Fenêtres et la Boutique plus tard ?

Non, vous devez construire la maison de bas en haut. Sinon, elle s'écroulera !

Y a-t-il une hauteur limite?

Non, la municipalité n'a pas encore passé de loi pour limiter la hauteur. Vous pouvez aller aussi haut que vous le souhaitez !

Que se passe-t-il si nous jetons tous les Toits dans le canal ?

Cela n'arrivera presque jamais, mais si la pioche de Toits est épuisée, vous terminez la partie avec les Toits qu'il vous reste en main et procédez au décompte des points comme d'habitude.



Le drapeau présent sur les cartes Fenêtre est celui de la ville d'Amsterdam.



Zach Hoekstra



Jason Gamber

Pour la version française :

Suivi de projet : Aurélia Penhoat

Graphisme : Grégoire Allemand

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !



Données et adresse à conserver. 12-2024



© 2024 Wulhorn Games.
Tous droits réservés.



Adaptation & Distribution
françaises



ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France

Détail des icônes des cartes



Marquez les points  si cette maison comporte au moins ce nombre de Chats / Oiseaux / Drapeaux / Pots de Fleurs.



Marquez les points  si cette maison ne comporte aucun Chat / Oiseau / Drapeau / Pot de Fleurs.



Marquez les points  si cette maison est plus grande (a une hauteur de plus de cartes) que la maison à sa droite / à sa gauche (au moins une carte Boutique doit être posée pour être considérée comme une maison).



Marquez les points  si cette maison est plus petite (a une hauteur de moins de cartes) que la maison à sa droite / à sa gauche (au moins une carte Boutique doit être posée pour être considérée comme une maison).



Marquez les points  si cette maison est plus grande / plus petite (a une hauteur de plus ou moins de cartes) que les maisons situées des deux côtés.



Marquez les points  si cette maison a la hauteur requise par la condition (4 cartes ou plus, exactement 3 cartes, etc.).