

TINY TOWNS

FORTUNE

**EXTENSION POUR LES PETITES BOURGADES
DE PETER MCPHERSON ET JOSH WOOD.
POUR 1-6 JOUEURS DE 14 ANS ET PLUS**

Dans Les Petites Bourgades : Fortune, les créatures de la forêt sont parvenues à se persuader mutuellement que l'on pouvait assigner une valeur arbitraire à des petits morceaux de métal brillants. C'est très pratique, à tel point que vous pouvez utiliser cette chose appelée « argent » pour obtenir des autres créatures qu'elles vous donnent presque tout en échange de la bonne quantité de morceaux brillants. Si seulement gagner de l'argent n'était pas si difficile !

Lorsque les créatures de la forêt commencèrent à manquer d'espace, elles creusèrent jusque dans les collines pour faire de la place et tombèrent sur un étrange métal. Puisqu'il n'avait aucune utilité, elles le fondirent et le moulèrent en petits disques que l'on appelle aujourd'hui Quercs, mais que pour une raison incompréhensible, tout le monde finit constamment par les appeler « pièces ». Un unique Querc est assez précieux pour augmenter la valeur d'une ville et être échangé contre différentes ressources de construction... À n'en pas douter, ce nouveau truc qu'est « l'argent » n'apportera que prospérité, bonheur et bienveillance aux créatures des Petites Bourgades !



MATÉRIEL

- 1 livret de règles
- 6 plateaux Coffre
- 30 pièces en bois
- 10 cubes Ressource
- 12 cartes Bâtiment
- 10 cartes Monument
- 1 bloc Score

MISE EN PLACE

1. Placez les pièces dans la réserve générale, à portée de tous les joueurs.
2. Donnez à chaque joueur un plateau Coffre, qu'il place à côté de sa ville.
3. Triez les cartes Bâtiment et Monument de *Fortune* en fonction du symbole à leur verso et mélangez-les aux piles du jeu de base.
Nous vous recommandons d'inclure au maximum 4 bâtiments issus de *Fortune* dans vos parties, bien qu'il soit possible de jouer avec davantage.
Vous pouvez également jouer à *Les Petites Bourgades : Fortune* en n'utilisant aucune des cartes de *Fortune* et en n'intégrant que les règles pour gagner, stocker et utiliser les pièces.
4. Suivez les règles de mise en place décrites dans le livret de règles du jeu *Les Petites Bourgades*.



APERÇU

Dans *Les Petites Bourgades : Fortune*, les joueurs gagnent et utilisent des pièces (🪙) de différentes façons.

GAIN 🪙

Les joueurs gagnent principalement des 🪙 en construisant deux bâtiments ou plus lors d'un même tour. Certaines cartes Bâtiment et Monument permettent également de gagner des 🪙.

À la fin d'un tour au cours duquel un joueur a construit 2 bâtiments ou plus en retirant des ressources (donc pas en les construisant via les capacités de monuments), ce joueur gagne exactement 1 🪙.

Par conséquent, les joueurs seront plus enclins à ne pas construire un bâtiment immédiatement après avoir placé les ressources dans la bonne configuration, attendant un prochain tour au cours duquel ils pourront construire plusieurs bâtiments en même temps.

La construction de plus de 2 bâtiments lors d'un même tour n'apporte aucune 🪙 supplémentaire.

Remarque : Les 🪙, tout comme les cubes Ressource et les bâtiments, ne sont pas limités. Si vous n'en avez pas assez, utilisez le substitut de votre choix.

STOCKAGE 🪙

Les joueurs peuvent stocker au maximum 4 🪙.

Les joueurs doivent placer toute 🪙 gagnée dans l'une des quatre cases de leur plateau Coffre.

Si les joueurs ont déjà 4 🪙 dans leur coffre et qu'ils gagnent une nouvelle 🪙, dommage : ils ne gagnent pas cette 🪙, sauf si une carte Monument construite leur octroie une case supplémentaire pouvant contenir une 🪙.

Certaines cartes Monument disposent d'une case supplémentaire permettant de stocker 1 🪙 et qui devient disponible dès que le monument est construit.

Case Pièce



UTILISATION 🪙

Chaque 🪙 rapporte 1 🌿 en fin de partie.

Les joueurs peuvent également dépenser 1 🪙 pour placer dans leur ville une ressource différente de celle annoncée par le Maître Constructeur. Cela n'affecte pas les autres joueurs et n'importe quel nombre de joueurs peut le faire à chaque tour (sauf le Maître Constructeur).

APERÇU DU TOUR



1. Le Maître Constructeur annonce un type de ressources.
2. Tous les joueurs DOIVENT prendre un cube de la ressource annoncée et le placer sur une case vide de leur plateau Joueur OU dépenser 1 🪙 pour placer une ressource différente.
3. Les joueurs peuvent construire tous les bâtiments dont ils respectent le plan.

IMPORTANT : Un joueur qui construit plusieurs bâtiments doit les construire l'un après l'autre, en résolvant les coûts et effets de chaque bâtiment séparément. Le joueur choisit l'ordre dans lequel ses bâtiments sont construits.

4. APRÈS que tous les bâtiments ont été construits et que leurs coûts et effets ont été résolus, les joueurs gagnent exactement 1 🪙 s'ils ont construit au moins 2 bâtiments lors de ce tour.
5. Un nouveau tour commence. Le Maître Constructeur donne son marteau au joueur à sa gauche.









REMARQUE



Lorsqu'un bâtiment est placé gratuitement, notamment grâce à l'effet d'un monument (comme la **Guilde des Architectes**, l'**Université du Bosquet** ou la **Tour de l'Œil Opalin**), les effets résultant de sa construction sont appliqués normalement, y compris l'éventuel coût en  indiqué sur la carte. Les joueurs reçoivent également les bénéfices pour avoir construit ce bâtiment, comme des  pour la **Mine** et la **Statue**, ou la **Grange** lorsqu'elle est construite sur une case vide.




RAVITAILLER VOS BÂTIMENTS


Rappel ! Comme dans le jeu de base, le ravitaillement de vos bâtiments  est résolu en fin de partie. Donc, toute  nécessaire au ravitaillement des bâtiments  doit être dépensée à la fin de la partie. Les joueurs ne peuvent pas conserver de  s'ils ont des bâtiments  qui peuvent être ravitaillés en dépensant des .

FIN DU JEU

La partie prend fin et le décompte est réalisé comme dans *Les Petites Bourgades*, sauf que chaque joueur ajoute à son score 1  pour chaque  qu'il lui reste en fin de partie.



HÔTEL DE VILLE


Lorsque vous jouez avec l'**Hôtel de Ville** et *Les Petites Bourgades : Fortune*, écarterz la **Boutique de Curiosités** .

Les joueurs peuvent payer 1  pour placer une ressource différente de celle indiquée par la carte Ressource piochée.

VARIANTE DE JEU EN SOLO

Lorsque vous jouez en solo avec *Les Petites Bourgades : Fortune*, écarterz la **Boutique de Curiosités** , l'**École**  et le **Sémaphore Méridional** .






En ce qui concerne la **Bijouterie** , vous devez être en mesure de dépenser 1  pour pouvoir construire ce bâtiment.

Vous devez dépenser 1  pour placer une ressource différente de celle indiquée par la carte Ressource choisie. Placez normalement cette carte en dessous de sa pioche.

CLARIFICATIONS DES BÂTIMENTS









Cellier à Racines

En fin de partie, vous choisissez les lignes ou colonnes que vous souhaitez ravitailler en dépensant des . Vous ne pouvez pas conserver de  tant qu'il vous reste des bâtiments  non ravitaillés. Vous devez dépenser vos  pour ravitailler ces bâtiments  si vous le pouvez.













École

Si vous et le joueur à votre droite avez 0  à la fin de la partie, vous gagnez bien 2  supplémentaires. Une **École** non adjacente à un  ravitaillé rapporte 0  et ne peut pas vous rapporter 2  pour les  à la fin de la partie.





Grange Dîmière

Un bâtiment  seul coûte 1  à ravitailler. Si vous avez 3 bâtiments  vous devez payer 2  pour tous les ravitailler. Si vous n'avez pas assez de  pour ravitailler tous vos bâtiments , vous choisissez ceux qui ne sont pas ravitaillés. Vous ne pouvez pas conserver de  tant qu'il vous reste des bâtiments  non ravitaillés. Vous devez dépenser vos  pour ravitailler ces bâtiments  si vous le pouvez.



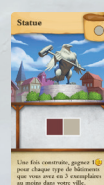
Bijouterie

Vous devez dépenser 1  si vous l'avez. Sinon, tous les autres joueurs gagnent 1  à la fin du tour, y compris ceux dont les villes sont déjà complètes.





Salon de Thé

Le **Salon de Thé** ne se considère pas lui-même comme un type de bâtiments unique. Mais, un *autre Salon de Thé* dans la même ligne ou colonne est considéré quant à lui comme un type unique. En construisant un **Salon de Thé**, vous pouvez gagner au maximum 3 . Si vous comptez les bâtiments uniques dans la ligne du **Salon de Thé**, les bâtiments dans sa colonne ne sont pas considérés, et inversement.




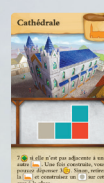
Statue

La **Statue** venant d'être construite compte dans le nombre de  que vous avez. Si c'est la troisième **Statue** que vous construisez, vous gagnez donc 1 .








Musée

Quel que soit le nombre de **Musées** que vous avez construits, vous ne pouvez remettre dans la réserve que 1 ressource et ne gagner que 1  par tour. Les ressources de chaque **Musée** peuvent être identiques ou différentes.





Cathédrale

Une **Cathédrale** adjacente à une autre **Cathédrale** rapporte 0 . Si vous n'avez pas ou ne voulez pas dépenser 3 , vous retirez la **Cathédrale** et construisez un  à la place : vous bénéficiez du  (par exemple,  pour la **Mine** ou la **Statue**). Si vous construisez une **Grange** ainsi, vous pouvez la déplacer sur n'importe quelle case de votre ville.













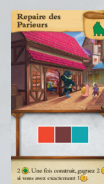
Boutique de Curiosités

Lorsqu'un autre joueur annonce une ressource, vous pouvez placer cette ressource sur la **Boutique de Curiosités** au lieu de la placer sur votre plateau. Au début d'un tour, le Maître Constructeur peut prendre 1 ressource d'une **Boutique de Curiosités** d'un autre joueur, la placer sur son plateau et gagner 1  de la réserve *avant* d'annoncer une ressource en tant que Maître Constructeur. Il ne peut pas construire immédiatement après avoir placé une ressource d'une **Boutique de Curiosités** d'un autre joueur. Si la ressource de la **Boutique de Curiosités** remplit votre plateau, votre ville est terminée. Les ressources prises sur une **Boutique de Curiosités** ne peuvent pas être changées en payant .




Paroisse

Une **Paroisse** non adjacente à un  rapporte 0 . Vous devez posséder 1  pour chaque  de votre ville, mais ne dépensez pas ces . Si vous n'avez aucune , vous pouvez construire une **Paroisse** quel que soit le nombre de  que vous avez. Si vous avez plus de  que de , vous perdez toutes vos .






Repaire des Parieurs

Vous ne dépensez pas 1 .

↑ Écarterz ce bâtiment avec l'**Hôtel de Ville**.

CLARIFICATIONS DES MONUMENTS

Colline Creuse

Une case occupée uniquement par une  est considérée comme vide. Les placées sur la carte **Colline Creuse** ne servent qu'à décompter les  négatifs. Vous ne pouvez pas dépenser ces .

Festival Estival

Si vous ne pouvez pas dépenser 2 , vous ne pouvez pas construire le **Festival Estival**. Vos  restantes à la fin de la partie rapportent 2  au lieu de 1 .



Forge du Prisme

Les cubes Ressource faisant partie de deux plans se chevauchant et prêts à être construits peuvent, grâce à la **Forge du Prisme**, être utilisés deux fois lors du même tour pour construire deux bâtiments différents. Résolez le coût et les effets de chaque bâtiment séparément, comme à l'accoutumée.








Grotte de Caterina

Les  peuvent partager une case avec un cube ressource. S'il y a déjà un bâtiment sur l'une des cases centrales (y compris la **Grotte de Caterina**), vous gagnez immédiatement la  que vous deviez placer. Si une  reste dans votre ville à la fin de la partie, défausez-la : elle ne vous rapporte aucun .

Guilde des Maçons

Vous devez d'abord dépenser la totalité du montant en . Construisez ensuite autant de bâtiments différents sur les cases libres que de  dépensées, l'un après l'autre, en résolvant séparément le coût et les effets de chacun.

Promenade des Pétales

Vous pouvez toujours payer 1  à la réserve pour changer une ressource annoncée par un autre joueur. Cette ressource doit être placée sur une case contenant une  et vous gagnez cette . Vous ne pouvez pas placer les ressources que vous annoncez en tant que Maître Constructeur sur ces . Si vous êtes le dernier joueur en jeu ou si vous êtes Maître Constructeur et que vous ne pouvez pas placer la ressource que vous avez annoncée sur une case vide sans , vous pouvez la placer sur la case contenant une  et gagner cette .

Sémaphore Méridional

La ressource supplémentaire du **Sémaphore Méridional** doit être placée sur une case vide de votre ville et ne peut pas être échangée avec des ressources présentes sur des bâtiments  ou placée dessus. Cette ressource supplémentaire ne peut pas être changée en une autre ressource, quelle que soit la méthode. Avec l'**Usine** , vous pouvez placer une ressource différente de la ressource initiale, mais la ressource supplémentaire doit être du type annoncé par le Maître Constructeur.

Vignoble d'Éraflage

S'il y a des bâtiments de même type à la fois dans la même ligne et la même colonne que le **Vignoble d'Éraflage**, ce type de bâtiments ne compte qu'une fois dans la pénalité de -2 . Le **Vignoble d'Éraflage** ne se considère pas lui-même lors du décompte des types de bâtiments dans sa ligne ou sa colonne.

CRÉDITS

Auteurs
Peter McPherson
Josh Wood

Responsable du Développement
Nicolas Bongiu

Producteur
David Lepore

Développement
Josh Wood

Conception Graphique
Stephanie Gustafsson

Rédaction
Andre Chautard

Mise en page
Andre Chautard
Peter McPherson
Josh Wood

Illustrations
Gong Studios

Traduction française
MeepleRules.fr

Relecture
Siegfried Würtz

Testeurs
Josh Beauregard, Chris Buskirk, Andre Chautard, Sean Growley, AJ Harris, Adam Hill, Dean Howard, Quentin Hudspeth, Neil Kimball, Dave Lepore, Laura Lewis, P. D. Magnus, Josh McCabe, Griffin McPherson, John McPherson, Indiana Nash, Sam Nazarian, Kaz Nyborg-Andersen, Kevin Root, Todd Rowland, Taylor Shuss, Catherine Stippell, Allie Tessier, Mike Trias, Erik Yaple, John Zinser et tous ceux ayant joué au jeu.



©2020 Alderac Entertainment Group.
©2021 Lucky Duck Games pour la version française.

Tiny Towns: Fortune et toutes les marques associées sont TM et © Alderac Entertainment, Inc. 555 N El Camino Real #A393, San Clemente, CA 92672, USA

LUCKY DUCK GAMES
Sp. z o. o.
Plac Nowy 3/44
Kraków 31-056, POLAND

Tous droits réservés. Imprimé en Chine.

ATTENTION :
Risque d'étouffement ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans.

Une question ?
Écrivez-nous à info@luckyduckgames.com

www.luckyduckgames.com/fr

