

603 P
A 107

LA VILLE DES NAINS (die Zwergen-stadt)

Klee

Auteurs : Tanja Engel et Barbara Schyns

Les nains se bâtissent une nouvelle ville. Pierre après pierre, voici qu'elle surgit. Un petit kobold joue cependant au gêneur et, loin d'aider les autres, construit sa propre tour et détruit celles des autres.

Matériel

40 pierres de couleur rouge, orange, jaune et violet.
12 pierres bleues : ce sont les 12 pierres du kobold. Trois d'entre elles sont marquées du signe du kobold.

3 dés *couleur* + 1 dé kobold. 12 cartes de construction. Règle de jeu.

Les cartes de construction

Imprimées sur leurs deux faces, elles sont de deux types :

Côté pierre : des formes sont imposées pour la construction. Les enfants reçoivent une indication claire : de quelles formes seront les pierres à utiliser ? Les couleurs, elles, sont indiquées par les dés.

Côté plage : de ce côté, la fantaisie est permise pour construire. Les enfants choisissent eux-mêmes les formes des pierres qu'ils désirent pour leurs tours. Dans cette variante, les couleurs sont aussi indiquées par les dés.

Avant de s'engager dans une partie, les enfants décident ensemble *avec quelle face* des cartes ils jouent. Dans les colonnes de droite de cette règle, on trouve les instructions pour la face *PLAGE* et dans les colonnes de gauches, les instructions pour la face *PIERRE*.

PREMIER JEU

BUT DU JEU

Les nains cherchent à achever leurs maisons avant que le kobold n'ait construit sa tour.

PREPARATION

- Étalez les pierres de construction sur la table. Posez à l'écart les pierres bleues du kobold. Parmi ces dernières sont cachées 3 pierres portant le symbole du kobold. Mélangez bien toutes les pierres bleues. Les symboles ne peuvent pas être visibles.
- Chaque enfant reçoit deux cartes de construction. Les cartes restantes sont mises en talon.
- Préparez les trois dés *couleur* ; vous n'aurez pas besoin du dé *kobold*.

DEROULEMENT

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le plus jeune commence et lance les trois dés *couleur*.

Quelles sont les couleurs affichées par les dés ?

+ PIROUETTE +
RUE DE PINTAMONT 36
7800 ATH 068281205

FACES JAUNE, ORANGE, ROUGE ou VIOLETTE

1. CHOISIR LES PIERRES

Construire selon la face *PIERRE*

Regarde bien sur tes deux cartes les formes dont tu as besoin... puis observe si, sur la table, ces formes dans les couleurs obtenues aux dés sont présentes ? Si c'est le cas, tu peux prendre ces pierres pour construire une tour devant toi. Si la couleur manque pour une ou plusieurs formes, tu ne peux rien prendre.

Construire selon la face *PLAGE*

Prends des pierres dans la couleur indiquée par les dés. Avec ces pierres, tu vas construire une tour.

2. CONSTRUIRE LES TOURS

Face *PIERRE*

Tu peux construire tes deux tours en même temps. Tu dois cependant poser les pierres en respectant l'ordre de la construction (ex : le toit vient tout au-dessus).

Face *PLAGE*

L'ordre des pierres est sans importance. Tu construis aussi longtemps que tu peux.

FACE BLANCHE SUR LES DES

Face *PIERRE*

Chaque face blanche sur un dé te permet de choisir la couleur que tu veux. Regarde alors de quelle forme tu as besoin.

Face *PLAGE*

Pour chaque face blanche, tu peux prendre un pierre de la couleur et de la forme de ton choix.

FACE BLEUE SUR LES DES

Bleu est la couleur du kobold. Ramasse une pierre bleue et regarde si elle porte le symbole du kobold. Si la pierre bleue ne porte pas ce symbole, pose-la au centre de la table. Cette pierre devient la première pierre de la tour du kobold. Si le symbole du kobold est présent, tu dois :

Face *PIERRE*

détruire une de tes tours **inachevées** et remettre toutes ses pierres sur la table.

Face *PLAGE*

Détruire une de tes tours si elle possède moins que 7 pierres. Ces pierres retournent également au centre de la table. A partir de 7 pierres, une tour ne peut plus être détruite par un kobold.

Un kobold ne peut naturellement pas détruire des constructions qui n'ont pas encore été commencées. Comme toutes les autres pierres bleues, la pierre avec le symbole est ajoutée sur la tour du kobold.

LES DEUX MAISONS D'UN JOUEUR SONT TERMINEES

Côté *PIERRE*

Si tu as fini tes deux constructions, tu prends une carte disponible sur la table et tu commences une nouvelle construction. S'il n'y a plus de cartes disponibles, tu lances tout de même les dés et tu offres tes couleurs aux autres joueurs pour les aider à construire plus vite.

Face *PLAGE*

Chaque fois que tu as fini une tour (7 pierres l'un sur l'autre), tu prends une nouvelle carte et tu continues à construire. S'il n'y a plus de cartes disponibles, tu lances tout de même les dés et tu offres tes couleurs aux autres joueurs pour les aider à construire.

FIN DE JEU

Le jeu finit :

- Soit quand toutes les constructions sont terminées ; dans un tel cas, la ville est terminée et les joueurs gagnent tous ensemble.
- Soit quand les 12 pierres bleues forment une tour au centre de la table. Dans un tel cas, le kobold gagne et les enfants perdent tous ensemble.

DEUXIEME JEU

Les joueurs tentent de finir leurs constructions avant que le kobold – représenté par un joueur – n'ait lui-même terminé sa tour.

PREPARATION

On prépare la partie comme dans le premier jeu et on décide ensemble *avec quelle face* des cartes on joue.

On choisit le joueur qui joue le rôle du kobold : ce joueur prend le dé du kobold et les pierres bleues.

DEROULEMENT

Le jeu se déroule comme dans le premier jeu. Seul celui qui joue le rôle du kobold, suit d'autres instructions :

Les nains lancent les dés :

Pour les couleurs blanche, jaune, orange, rouge et violette

Ce sont les mêmes règles que dans le premier jeu

Pour la couleur bleue :

Le joueur ne reçoit pas de pierre. La couleur bleue n'a pas de conséquence sur le comportement du kobold : celui-ci ne prend pas de pierre bleue.

le kobold, quand c'est son tour, ne lance que son dé spécial :

Le nombre qu'il obtient, lui indique le nombre de pierres bleues qu'il peut ajouter sur sa tour personnelle. S'il obtient une face sans points, il ne peut pas ajouter de pierre sur sa tour.

S'il obtient la face *kobold*, il peut détruire une construction inachevée chez un autre joueur.

Les pierres bleues avec le symbole *kobold* sont sans signification dans ce jeu. Elles sont ajoutées normalement sur la tour du kobold.

SUITE DU JEU

Les règles du premier jeu sont d'application : quand un joueur a fini ses constructions, il prend une nouvelle carte sur la table et, s'il n'y en a plus, il aide les autres joueurs.

FIN DE JEU

Le jeu finit

- Soit quand toutes les constructions sont terminées. Dans un tel cas, les nains gagnent tous ensemble.
- Soit quand le kobold pose la douzième pierre bleue sur sa tour. Dans un tel cas, le kobold gagne et les nains perdent tous ensemble.

TRADUCTION DE CASSE-NOISETTES

Chaussée d'Alseberg 76 - 1060 Bruxelles

www.casse-noisettes.be