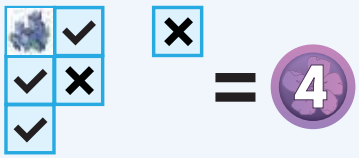
BUREAUX

1 + 1 PAR BUREAU CONNECTÉ SUR LA LIGNE OU LA COLONNE

Les Bureaux rapportent des points en connectant les tuiles Bureau entre elles, sur une même ligne et sur une même colonne. Pour marquer des points, les tuiles Bureau de la ligne et de la colonne doivent être connectées entre elles. Les Bureaux rapportent 1 point par tuile Bureau placée et 1 point supplémentaire pour chaque Bureau connecté sur la même ligne et la même colonne.

Second Décompte : 2 points par tuile.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES POINTS



= 4

MÉTROS

1 + 1 PAR MÉTRO CONNECTÉ EN DIAGONALE

Les Métros rapportent des points de la même façon que les Bureaux, à ceci près que les tuiles Métro doivent être connectées en diagonal. La contiguïté directe, non diagonale, ne compte pas. Pour marquer des points, les tuiles Métro doivent se toucher dans les coins, et ceci dans toutes les directions possibles. Les Métros rapportent 1 point par tuile Métro placée et 1 point supplémentaire pour chaque tuile Métro connectée en diagonale.

Second Décompte : 2 points par tuile.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES POINTS

= 5

PARCS

1/3/4

1er 2ème 3ème

1 / 3 / 4 SELON LE NOMBRE DE PARCS GROUPÉS

Les Parcs rapportent des points en fonction des autres tuiles Parc avec lesquels ils sont connectés. Si la tuile Parc placée n'est pas connectée à aucun Parc, elle rapporte 1 point. Si la tuile placée est connectée à 1 tuile Parc, elle rapporte 3 points, et si la tuile placée est connectée à 2 ou plus tuiles Parc, elle rapporte 4 points. Il est possible d'avoir plusieurs groupes de Parcs.

Second Décompte : 2 points par tuile.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES POINTS

= 4

MAISONS

1 + 1 POUR CHAQUE VOISIN DIFFÉRENT

Les Maisons rapportent des points en fonction de leur voisinage, lorsqu'elles sont différentes des autres tuiles à coté desquelles elles sont placées.

Les Maisons rapportent 1 point par la tuile Maison placée et 1 point supplémentaire pour chaque type de tuile parmi ses voisins (en y incluant le type Maison). Les diagonales ne comptent pas.

Second Décompte : De la même façon que lors du premier décompte.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES POINTS

= 4

BOUTIQUES

1 + 1 POUR CHAQUE VOISIN CORRESPONDANT

Chaque tuile Boutique comporte 2 éléments colorés sur son toit, reprenant 2 des 4 couleurs des autres types de bâtiments. Les Boutiques rapportent 1 point par tuile Boutique placée et 1 point pour chaque tuile voisine dont la couleur correspond à celle des éléments colorés de la tuile Boutique.

Dans l'exemple ci-dessous, la Boutique rapporte des points lorsqu'elle est adjacente à des Maisons (rouge) et à des Parcs (vert).

Second Décompte : De la même façon que lors du premier décompte.

EXEMPLE DE DÉCOMPTE DES POINTS

= 4

TYPES DE BOUTIQUES:

MAISONS ET PARCS

BUREAUX ET PARCS

MÉTROS ET PARCS

BUREAUX ET MAISONS

BUREAUX ET MÉTROS

MÉTROS ET MAISONS

CRÉDITOS

Design:
Asger Harding Granerud & Daniel Skjold Pedersen

Gestion de Projet:
Dan Halstad

Développement:
Kirsten du Preez

Illustrations:
Jessica Smith

Graphisme:
Brigette Indelicato

Édition:
Travis D. Hill

Marketing:
Kira Anne Peavley

Traduction:
Stéphanie Peichert

Édition en Français:
2tomatoesgames.com

2-4

30'

8+

SIDEKICK GAMES

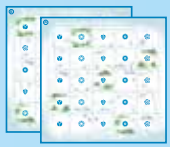
2 TOMATOES

BLOOM TOWN

Le printemps est là ! L'hiver a été long et froid et les habitants sont prêts pour que vous puissiez redonner un peu de vie à la ville. Construisez des boutiques, des parcs et plus encore pour attirer des visiteurs et de nouveaux résidents. Puis, prenez du recul et profitez de l'agitation des gens dans les rues pendant que vous regardez votre ville s'épanouir. **En ferez-vous assez pour devenir maire de la ville de Bloom?**

CONTENU

1 plateau du Centre Ville



4 plateaux de Ville *(recto-verso)*

4 jetons Bonus

1 marqueur Premier Joueur

65 tuiles de Construction *(13 de chaque type)*

Bureaux Métros Parcs Maisons Boutiques

70 jetons Points Bloom

10 tuiles Communauté *(2 de chaque type)*

MISE EN PLACE

1. Partie à 2 joueurs : 6 tuiles de Construction de chaque type *(Bureaux, Métro, Parcs, Maisons et Boutiques)* sont retirées du jeu. Partie à 3 joueurs : 2 tuiles de chaque type sont retirées du jeu. Lorsque vous les retirez, ne retirez pas deux Boutiques de même type.
2. Distribuez 1 plateau de Ville *(utilisez le côté A lors de vos premières parties)*, 1 jeton Bonus et 2 tuiles de Construction prises au hasard, face cachée, à chaque joueur.
3. Mélangez les 10 tuiles Communauté avec les autres tuiles de Construction, face cachée.
4. Placez le plateau du Centre Ville au centre de la table. Placez les jetons Points Bloom à côté.
5. Créez des piles de tuiles en fonction du nombre de joueurs : pour 2 joueurs, créez 5 piles de 8 tuiles ; pour 3 joueurs, créez 5 piles de 11 tuiles ; pour 4 joueurs, créez 5 piles de 13 tuiles. Placez une pile dans chaque carré bleu numéroté de 1 à 5, comme indiqué. La tuile supérieure de chaque pile est révélée et placée face visible dans le marché.
   - Si une tuile Communauté est révélée, placez-la dans l'Espace Communautaire, face visible. Puis, renouvelez le Marché.
   - Après constitution des piles, toutes les tuiles excédentaires sont révélées. Les tuiles Communauté sont déplacées dans l'Espace Communautaire. Toutes les autres tuiles sont retirées du jeu.
6. Un joueur est choisi au hasard pour commencer la partie et on lui donne le marqueur Premier Joueur.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le premier joueur commence à jouer. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la fin de la partie. Lorsque vient votre tour, vous **devez** effectuer les étapes A, B et C dans l'ordre :

A) CONSTRUISEZ

Placez une des deux tuiles de Construction de votre main dans n'importe quel espace vide de votre ville.

B) MARQUEZ DES POINTS

Vous marquez des points pour la tuile de Construction qui vient d'être posée. Prenez autant de points Bloom que de points marqués. Chaque fois, vous ne marquez que les points correspondants au placement de votre tuile.

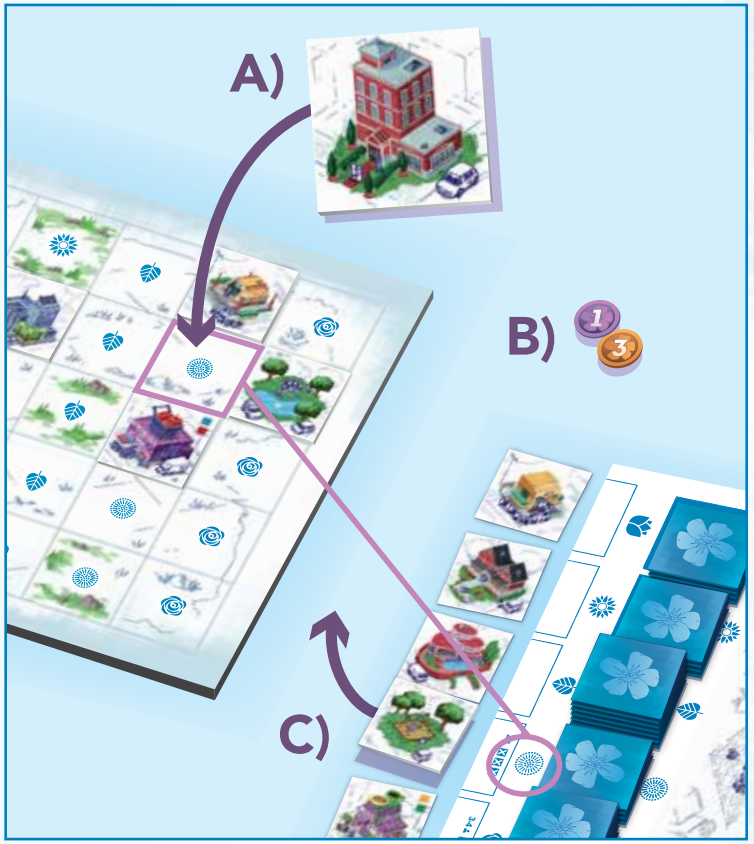
Remarque : chaque type de bâtiment rapporte des points de manière différente. Le décompte des points est expliqué à la dernière page de ce livret.

C) PRENEZ UNE TUILE

Chaque fois que vous placez une tuile, prêtez attention à la fleur que vous recouvrez en plaçant la tuile dans votre ville. Cette icône se trouve également sur le Marché. Après la pose, prenez immédiatement, dans le Marché, la tuile de Construction qui correspond à l'icône de la fleur.

Ensuite, révélez la première tuile de la pile correspondant à l'icône de la fleur et placez-la, face visible, dans l'espace vide du Marché. Ceci met immédiatement fin à votre tour.

Remarque : Si l'espace du Marché est déjà vide, prenez, à la place, la première tuile de la pile correspondante, face cachée. Si la pile est également vide, vous pouvez choisir n'importe quelle tuile, face visible, du Marché.



FIN DE LA PARTIE

- Dans une partie à 2 joueurs, la fin de partie est déclenchée dès que **trois des cinq** piles sont épuisées. 2 ✕ ✕ ✕
- Dans une partie à 3-4 joueurs, la fin de partie est déclenchée dès que **deux des cinq** piles sont épuisées. 3-4 ✕ ✕

Lorsque la fin de la partie est déclenchée, on continue à jouer jusqu'à ce que tous les joueurs aient terminé le tour et aient joué autant de fois chacun. Ensuite, on comptabilise les **points de fin de partie**.

POINTS DE FIN DE PARTIE

Chaque joueur choisit l'une des tuiles de Construction que lui restent et défausse l'autre. Puis chaque joueur procède à un dernier **Second Décompte** de toutes les tuiles de **son plateau Ville** correspondantes au type de tuile qu'il a choisi de conserver. Le Second Décompte est expliqué à la dernière page de ce livret.

Le joueur qui a obtenu le plus de points Bloom gagne. En cas d'égalité, le dernier joueur dans l'ordre du tour gagne la partie.

POINTS DE COMMUNAUTÉ

Avant le début du jeu, les 10 tuiles Communauté ont été mélangées aux tuiles de Construction. Au fil du jeu, les tuiles Communauté seront révélées lors du retrait des tuiles de Construction du Marché.

Lorsqu'une tuile Communauté est révélée, placez-la, face visible, dans l'Espace Communautaire. Si cela laisse un espace vide dans le Marché, remplissez cet espace avec une tuile Construction face visible. Lorsque que la **deuxième** tuile Communauté relative à un type (Bureau, Métro, Parc, Maison et Boutique) est révélée, cela déclenche un **Second Décompte**.

SECOND DÉCOMPTE

Lors d'un Second Décompte, les joueurs obtiennent des points pour toutes les tuiles de ce type qui ont déjà été placées sur leur plateau de Ville. Voir le fonctionnement des Seconds Décomptes à la dernière page de ce livret.

Important : Lorsque la seconde tuile Communauté de chaque type est révélée, ***tous*** *les joueurs exécutent le Second Décompte.*

ACTIONS BONUS

ESPACES FLEURIS

Chaque fois que vous placez une tuile dans l'un des espaces fleuris de votre ville, vous bénéficiez immédiatement d'une action bonus.

Vous pouvez choisir l'une de ces deux actions :

Obtenir le double de points Bloom pour la tuile que vous venez de placer.

Ne remplissez pas le Marché et jouez immédiatement un tour supplémentaire. Après ce tour supplémentaire, remplissez le Marché et terminez votre tour.

Note : ***Vous ne pouvez pas utiliser deux fois la même action Bonus dans un même tour****. Par exemple, si vous jouez un tour supplémentaire, vous ne pouvez pas placer une tuile dans un espace fleuri et jouer un autre tour supplémentaire.*

JETON BONUS

Au cours de la partie, vous ne pouvez utiliser votre jeton Bonus qu'une seule fois et ce à tout moment de votre tour, afin d'obtenir une action Bonus. Après quoi, le jeton sera défaussé.

Vous pouvez choisir l'une des trois actions bonus - les deux premières sont les mêmes que celles dont vous bénéficiez lorsque vous construisez sur un espace fleuri. La troisième :

Déclenchez un **Second Décompte** du type de votre choix. Vous ne pouvez le faire que si ce type possède déjà **une seule** tuile Communauté dans l'Espace Communautaire. **Tous** les joueurs marquent des points pour ce Second Décompte. Ensuite, placez votre jeton Bonus sur la tuile Communauté correspondante. Si la seconde tuile Communauté du même type de bâtiment est révélée, ignorez-la et continuez à jouer sans effectuer de Second Décompte.

IMPORTANT

VOISINES
Les tuiles sont considérées comme voisines si elles sont directement adjacentes. Les diagonales ne comptent pas.

CONNECTÉES
Les tuiles dont les voisines sont adjacentes à d'autres voisines (et même à leur voisines) sont considérées comme connectées.

SECOND DÉCOMPTE
Lors d'un Second Décompte, vous marquez des points pour **toutes** les tuiles d'un même type de votre ville.

ACTION BONUS
Vous ne pouvez pas utiliser le même type d'action bonus deux fois dans un même tour.

REMPLISSAGE
Dès que vous renouvelez le Marché, votre tour se termine immédiatement.