



LITTLE TOWN (IELLO)



PLACEZ VOS OUVRIERS DANS CETTE BELLE RÉGION ENCORE INEXPLORÉE POUR Y RÉCOLTER DES RESSOURCES. CONSTRUISEZ JUDICIEUSEMENT VOS BÂTIMENTS POUR LES EXPLOITER AU MIEUX ET PERMETTRE À VOS ADVERSAIRES DE LES UTILISER CONTRE RÉMUNÉRATION. QUI SERA LE MEILLEUR ARCHITECTE DE LA VALLÉE ?

1 / MISE EN PLACE



- Placez le plateau de jeu au centre de la table (recto ou verso).
- Faites une pile avec les 5 tuiles *Champs de blé* et posez-la sur l'emplacement dédié sur le *Marché* en bas du plateau.
- Piochez au hasard 12 tuiles *Bâtiment* parmi les tuiles restantes et placez-les sur le *Marché*.
- Distribuez des *cartes objectif* à chaque joueurs : 2/3/4 joueurs = 4/3/2 cartes.
- Prenez les *pions Ouvrier* et *Bâtiment* de votre couleur.
- Placez votre *pion Point de Victoire* sur l'emplacement 0 de la piste de Score.
- Placez le *pion Manche* sur l'emplacement 1 de la piste Manche.
- Chaque joueur reçoit 3 *Pièces*.
- Formez une réserve avec les *cubes Ressource* et les jetons *Pièce*.

2 / TOUR DE JEU



LORS D'UNE MANCHE, LES JOUEURS JOUENT À TOUR DE RÔLE EN POSANT UN DE LEURS OUVRIERS SOIT SUR LE PLATEAU CENTRAL POUR RÉCOLTER ET ACTIVER LES BÂTIMENTS DÉJÀ PRÉSENTS, SOIT SUR LA ZONE DE CHANTIER POUR CONSTRUIRE UN NOUVEAU BÂTIMENT.

1) POSER UN OUVRIER SUR LE PLATEAU CENTRAL



- Placez un de vos *Ouvriers encore disponible* sur une case vide du plateau central.
- Vous pouvez récolter toutes les *Ressources* illustrées sur les 8 cases qui entourent votre *Ouvrier*. Les *Montagnes* fournissent de la *Pierre*, les *Forêts* du *Bois*, les *Lacs* du *Poisson*.
- Vous pouvez activer les *Bâtiments* préalablement posés (1 seule fois chaque) qui se trouvent sur les 8 cases qui entourent votre *Ouvrier* :
 - Si la tuile *Bâtiment* appartient à l'un de vos adversaires (un pion *Bâtiment* à sa couleur est posé sur la tuile), vous devez lui payer 1 *Pièce* pour utiliser les bénéfices de cette tuile.
 - Si la tuile *Bâtiment* vous appartient, vous pouvez activer gratuitement ce *Bâtiment*.

2) CONSTRUIRE UN BÂTIMENT (CHANTIER)



- Posez votre *Ouvrier* sur la zone du *Chantier*.
- Choisissez un *Bâtiment* dont vous pouvez vous acquitter du coût. Dépensez les *Ressources* requises.
- Placez la tuile *Bâtiment* sur un emplacement vide du plateau central.
- Posez un de vos *pions Bâtiment* dessus.
- Marquez immédiatement le nombre de points de victoire associé à la tuile *Bâtiment*. Certaines tuiles n'activent leurs points de victoire qu'en fin de manche ou de partie.

3) ACTION LIBRE (À TOUT MOMENT)

- Valider une *carte objectif* : Si vous remplissez les conditions d'une de vos cartes *Objectif*, annoncez-le lors de votre tour et recevez les points de victoire associés.
- Vous pouvez échanger 3 *Pièces* contre 1 *Ressource* de votre choix.

4) FIN DE LA MANCHE

- Lorsque tous les joueurs ont utilisé leurs *Ouvriers*, la manche prend fin. Procédez alors aux 3 étapes suivantes :
 - **Effet des Bâtiments spéciaux** : Activez les *Bâtiment* avec le symbole fin de manche (Résidence / Cathédrale).
 - **Nourrir vos ouvriers** : Vous devez dépenser autant de *Ressources Nourriture* que d'*Ouvriers* en votre possession. Perdez immédiatement 3 points de victoire pour chaque *Ouvrier non-nourri*.
 - **Préparez la manche suivante** : Récupérez vos *Ouvriers* / Avancez le pion manche / Changez de 1^{er} joueur.

3 / FIN DE PARTIE



La partie prend fin à l'issue de la 4^{ème} manche.
 En plus des points accumulés tout au long de la partie, ajoutez :

- Les points des *Bâtiments spéciaux* (Château/Tour de guet).
- 1 point Pour chaque groupe de 3 pièces en votre possession.

Le joueur avec le plus de points de victoire remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire.