



Idée du jeu

Tout va mal dans le petit village de Chévoux ! Depuis quelques années, la population déserte le village pour aller vers les villes voisines et les bâtiments tombent en ruine les uns après les autres.

Vous venez d'être élu-e maire du village et avez la ferme intention de changer les choses. Et pour montrer votre attachement à la démocratie (en même temps, c'est comme ça que vous avez eu le pouvoir !), votre première décision a été d'organiser un vote sur les deux principaux axes de développement à privilégier pour que le village retrouve sa gloire d'antan – si tant est qu'il en ait eu une...

Les mains fébriles, vous vous apprêtez à ouvrir l'enveloppe contenant les résultats du vote. Les opérations de restructuration et de repeuplement du village vont pouvoir commencer. À vous la gloire éternelle et la place du village à votre nom !

Matériel

- 1 Plateau de jeu
- 20 pions Habitant-es
- 6 cartes Action
- 7 Tuiles Axes de développement
- 50 Tuiles lieux (8 Champs, 6 Habitations, 4 Bâtiments de base Violets ❖, 4 Bâtiments essentiels Bleus ♦, 4 Bâtiments spécialisés pour chacun des 7 types d'Axes de développement)

Mise en place

- 1 – Installez le Plateau de jeu au centre de la table.
- 2 – Mélangez les 7 Tuiles Axes de développement et piochez-en 2 au hasard. Placez la première sur la case Lune du Plateau de jeu et la seconde sur la case Soleil. Les autres Tuiles Axes de développement sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées pour cette partie.
- 3 – Constituez la pile des 22 Tuiles de base : 8 Champs, 6 Habitations, 4 Bâtiments de base Violets ❖, 4 Bâtiment essentiels Bleus ♦.
- 4 – Pour chacune des deux Tuiles Axes de développement, prenez les 4 Tuiles Bâtiments spécialisés correspondantes et ajoutez-les à la pile des Bâtiments de base pour former une pile de 30 Tuiles. Remettez toutes les autres Tuiles Bâtiment spécialisés dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pour cette partie.
- 5 – Mélangez la pile de 30 Tuiles et placez-la face cachée sur l'emplacement « Réserve » du Plateau de jeu.

6 – Tirez les 6 premières Tuiles de la réserve et placez-les face visible sur les 6 cases de la première ligne du Plateau de jeu, le long de la Rivière.

7 – Prenez les 6 cartes Action et mélangez-les. Placez-les en pile, face cachée, à côté du plateau de façon à former une pioche. Prévoyez une petite place à côté pour la défausse des cartes Action.

Vocabulaire du jeu

- **Tuile** : désigne n'importe quelle Tuile posée face visible sur le Plateau de jeu.
- **Bâtiment** : désigne n'importe quelle Tuile face visible sur le plateau de jeu **sauf les Champs**.
- **Bâtiments Soleil** : désigne les 4 Bâtiments spéciaux correspondants à l'Axe de développement Soleil, qui se trouve sur la case Soleil du plateau.
- **Bâtiments Lune** : désigne les 4 Bâtiments spéciaux correspondants à l'Axe de développement Lune, qui se trouve sur la case Lune du plateau.
- « **À côté** », **adjacentes** : deux Tuiles sont considérées « à côté » si elles sont adjacentes orthogonalement (pas en diagonale).
- « **À X cases** » : deux Tuiles sont considérées « à X cases » si on peut faire un chemin de X Tuiles « à côté » les reliant.

Déroulement du jeu

Au début de chaque manche, le village se développe et s'agrandit. À vous de le réorganiser pour attirer de nouveaux-elles habitant-es !

Le jeu se déroule en **5 manches**. Les 4 premières manches se déroulent de la manière suivante, en 3 phases distinctes. La 5^{ème} manche est identique, à l'exception de la phase 1 « Agrandissement du village », qui n'a pas lieu.

1) Agrandissement du village

Votre travail commence à porter ses fruits et grâce à vous le village se développe.

Piochez les 6 premières Tuiles de la réserve et placez-les face visible sur les 6 cases de la première ligne vide la plus proche de la rivière. Cela est fait y compris lors de la première manche, lors de laquelle on joue donc avec deux lignes de Tuiles, mais pas lors de la 5^{ème} et dernière manche, lors de laquelle cette phase n'a pas lieu.

2) Gestion des affaires courantes

Le travail de maire prend du temps et les affaires courantes vous empêchent parfois de vous concentrer sur l'essentiel : le développement de votre village.

Lors de toutes les manches, sauf la première, reprenez toutes les cartes Action de la défausse ainsi que celle mise de côté lors de la manche précédente et mélangez-les, puis reconstituez la pioche de 6 cartes Action, faces cachées.

Lors de toutes les manches, y compris la première, mettez de côté la première carte Action de la pioche, face cachée. Cette carte ne sera pas utilisée pour cette manche.

Enfin, après avoir géré les broutilles des habitant-es, il est temps de se consacrer au projet le plus important de votre mandat ! Et rien ne pourra vous arrêter cette fois-ci, même si satisfaire les désidératas de tout le monde s'avère plus compliqué que prévu...

A) **Piochez** la première carte Action de la pioche et regardez-la.

Chaque carte Action a deux types d'effets :

- **L'effet « Peupler ».** Mettez autant de pions Habitant-es qu'indiqué sur **une seule Habitation** (vide ou déjà peuplée) en respectant les contraintes de la carte. Ces pions représentent l'arrivée de nouvelles personnes dans votre village et signifient une réussite de votre politique ! Cependant, les Habitant-es détestent déménager donc une fois qu'une habitation est occupée, il n'est plus possible de la déplacer (sauf suite à un déplacement de ligne ou de colonne).

Répétez les étapes A à C jusqu'à ce que vous ayez joué toutes les cartes de la pioche des cartes Action. Vous aurez alors joué 5 cartes Action et fini la manche : recommencez à l'étape 1 pour la manche suivante !

Le jeu se termine à la fin de la cinquième manche.

Votre mandat arrive à son terme. Vous avez mené des travaux titanesques, déplacé des centaines de mètres cube de terre, usé de votre persuasion pour attirer de nouvelles personnes. Il est temps de dresser un bilan de votre travail !

Vous gagnez la partie si les contraintes de placement de toutes les Tuiles de votre village sont respectées. Notez bien que les Habitations et la Mairie sont les seules Tuiles qui n'ont pas de contraintes de placement.

Mais faire un beau village n'est pas votre seul objectif ! Vous souhaitez également attirer un maximum de personnes. Cependant, vous serez très mal vu-e si vous avez mené tous ces projets pharaoniques sans que personne ne les utilise.

Ainsi, **vous gagnez 1 point par Habitant-e dans votre village**, mais **vous perdez 2 points par Habitation vide** ! Parfois, le score est négatif : pas de soucis, vous avez gagné et vous aurez l'occasion de vous améliorer !

Vous pouvez ainsi afficher fièrement votre bilan et vérifier que vous avez bien le meilleur de l'histoire de Chévoux. Nul doute qu'après cela vous serez réélu-e sans encombre !

Avant de mélanger la pile de 30 Tuiles, regardez attentivement les Tuiles et leurs contraintes de placement afin de bien connaître vos objectifs et de pouvoir anticiper durant la partie !

N'oubliez pas, la partie est perdue si ne serait-ce qu'une Tuile est mal placée, alors que si une habitation est vide, seul votre score final en pâtit !

Si vous avez l'impression de bien maîtriser le jeu et de toujours gagner, vous pouvez passer en mode difficile : dans ce mode, il n'y a pas de 5^{ème} manche ! Le jeu s'arrête à la fin de la 4^{ème} manche et il est nécessaire d'anticiper encore davantage pour espérer s'en sortir... Attention, le jeu devient bien plus complexe !

[illegible]