















Déroulement du jeu

1. Trouve la tuile identifiée comme tuile de départ («S») et mets-la de côté.
2. Tourne toutes les pièces du jeu à l'envers.
3. Mélange les pièces restantes et fais une pile que tu mettras à l'envers.
4. Pige 1 tuile jusqu'à ce qu'il y ait 3 tuiles devant toi.
5. Place l'une des 3 tuiles sur la grille de jeu en respectant les restrictions.
6. Répète les étapes 4 et 5 jusqu'à ce que les conditions gagnantes de victoire soient obtenues.
7. Compte les points.

Exceptions

- S'il ne reste plus de tuile à piger, ni à placer, compte les points comme si les conditions gagnantes avaient été obtenues.
- Si les 3 tuiles pigées ne peuvent pas être placées, mets-les sous le paquet et pige 3 autres tuiles. Continue ensuite la partie selon les règles.

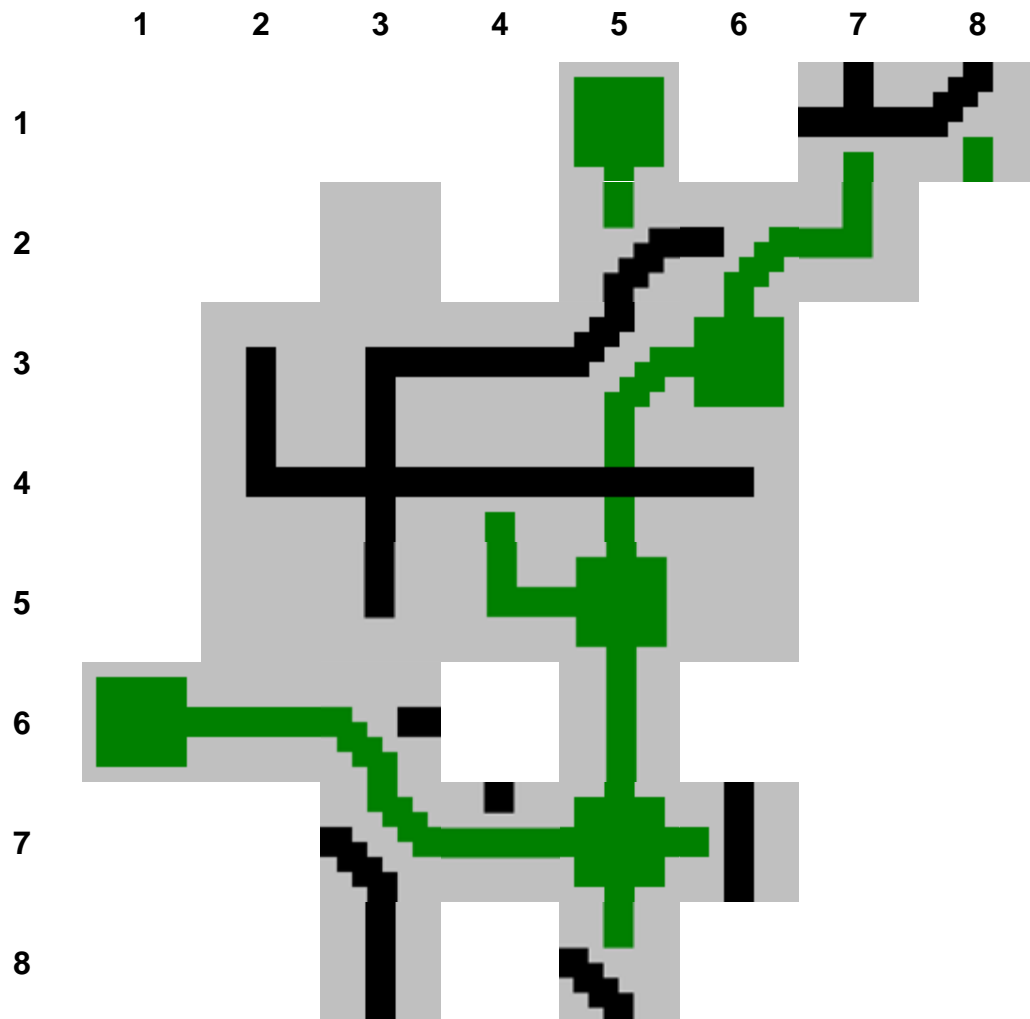
Positionnement des tuiles : restrictions

<p>Si une tuile contient une rue ou un couloir de verdure, il faut en accoler au moins un côté pour la placer.</p>	 <p>Oui</p>	 <p>Non</p>
<p>Pour assembler une tuile à une autre, les côtés doivent être du même type.</p>	 <p>Oui</p>	 <p>Non</p>
<p>En plaçant une tuile, tous les côtés doivent correspondre aux tuiles adjacentes.</p>	 <p>Oui</p>	 <p>Non</p>
<p>Il est interdit de compléter une rue qui ne contient pas au moins une intersection.</p>	 <p>Oui</p>	 <p>Non</p>
<p>Il est interdit de compléter un couloir qui ne contient pas au moins un parc.</p>	 <p>Oui</p>	 <p>Non</p>
<p>Il est interdit de placer deux parcs adjacents.</p>	 <p>Oui</p>	 <p>Non</p>
<p>Il est interdit de mettre deux tuiles à édifice adjacentes.</p>	 <p>Oui</p>	 <p>Non</p>

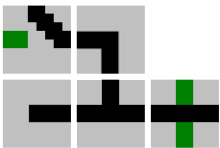
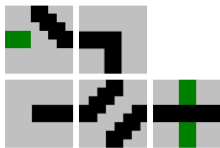


Conditions pour terminer la partie

- La grille doit avoir, au minimum, 8 rangées et 8 colonnes. Elle peut contenir des trous.
- Chaque colonne doit contenir au moins une tuile avec de la verdure.
- Chaque rangée doit contenir au moins une tuile avec de la verdure.

Exemple d'une grille qui respecte les trois conditions



Calcul des points

A) Chaque tuile de rue reliée à au moins une intersection vaut 1 point.		
B) Chaque tuile de verdure reliée à au moins un parc vaut 1 point. Un parc compte comme une tuile de verdure.		
C) Chaque parc vaut 2 points.		
D) Chaque tuile de verdure placée dans le plus long couloir de verdure vaut 1 point. Il n'est pas obligatoire que le couloir de verdure contienne un parc. On ne compte qu'un seul couloir de verdure, même s'il en existe un deuxième de la même longueur.		
E) Chaque tuile non utilisée dans la pile de pige vaut 1 point.		

L'exemple précédent aurait/afficherait/donnerait le résultat suivant :

- A) 14 points
- B) 20 points
- C) 10 points
- D) 18 points
- E) 22 points

Total des points : 84

