

**Nombre de joueurs :** 2 à 4.

**Durée d'une partie :** moins de 20 minutes.

Vous êtes un promoteur immobilier en concurrence avec d'autres pour le développement d'une nouvelle parcelle. Vous ne pouvez pas construire n'importe où et ce qui est construit à côté de vos bâtiments en affecte la valeur. Faites baisser la valeur des bâtiments adverses tout en faisant augmenter celle des vôtres.

## **Matériel**

1 échiquier, 4 à 6 marqueurs et 15 pyramides de même couleur par joueur (1 pile de 5 grandes, 5 moyennes et 5 petites).

## **Préparation**

À l'aide d'un échiquier sur bandana (ou d'un simple échiquier, ou de tout autre plateau semblable), préparez un plateau présentant le nombre de cases suivant, en fonction du nombre de joueurs :

Nbre de joueurs	Taille	Parcs (cases bloquées)
2	6 x 6	6
3	7 x 7	4
4	8 x 8	4

Vous avez peut-être remarqué la présence d'une colonne « Parcs » (cases bloquées). Sur chaque plateau, il ne doit y avoir qu'un nombre de cases égal à celui des pyramides en jeu. Utilisez des marqueurs (pièces de monnaie, pierres de Zendo, etc.) pour bloquer les cases excédentaires comme bon vous semble. J'ai tendance à procéder symétriquement en commençant par les coins, mais chaque joueur est libre de choisir une autre disposition initiale.

## **Définitions**

Pour les besoins du placement et du calcul du score, appliquez les définitions suivantes :

**près** : adjacent, orthogonalement ou diagonalement ;

**voisin** : adjacent, orthogonalement ;

**groupe** : un ensemble de pyramides *voisines* de même couleur.

Remarquez qu'une pyramide *voisine* d'une autre est aussi *près* d'elle, mais que la réciproque n'est pas nécessairement vraie.

## **Les pièces**

**Immeuble de standing** : représenté par une grande pyramide. Vous ne pouvez pas construire vos immeubles de standing trop près les uns des autres.

**Maison résidentielle** : représentée par une pyramide moyenne. Ces maisons peuvent être construites n'importe où.

**Parc de maisons préfabriquées** : ces champs de caravanes ne peuvent être construits qu'à côté d'un immeuble de standing (de préférence ceux de vos adversaires) ou d'un autre parc de maisons préfabriquées.

## Déroulement de la partie

### Placement

Choisissez le premier joueur comme vous le souhaitez (il est généralement mal vu de se battre, mais c'est toujours possible). Les joueurs placent alors, tour à tour, une pyramide sur n'importe quel espace libre, avec les limitations suivantes :

- une grande pyramide ne peut pas être posée près d'une autre grande pyramide de même couleur ;
- une petite pyramide doit être placée près d'une petite pyramide d'une autre couleur ou d'une grande pyramide d'une autre couleur.

### Les clés d'un plan d'urbanisme réussi

Tout du moins, les clés de votre succès...

**Restez groupé** : Il est préférable pour vous de rassembler vos bâtiments autant que possible. Cela maintient vos structures de toute évidence supérieures à l'écart de celles des autres constructeurs (manifestement de moindre qualité). Chaque nouveau groupe entraîne une pénalité de 1 point. Le moins de groupes vous possédez, le plus de points vous obtiendrez lors du décompte final.

**Gardez la racaille hors de vos murs** : La présence d'un trop grand nombre de parcs de maisons préfabriquées près de vos immeubles de standing diminue la valeur de ces derniers. Gardez-les à distance, autant que possible.

**Faites de l'ombre à vos concurrents** : Dès que possible, forcez vos adversaires à isoler leurs pièces ou à diviser leurs groupes. Utilisez les règles de placement et les parcs à votre avantage. Si vous ne pouvez pas construire de parc de maisons préfabriquées près de leurs immeubles de standing, forcez-les à construire des immeubles de standing près de vos parcs de maisons préfabriquées.

## Fin de la partie

### Calcul des points

Une fois que toutes les pyramides ont été placées, faites le calcul des points. Cela se fait de la manière suivante :

- faites la somme du nombre d'encoches de toutes les pyramides placées par chaque joueur ;
- retranchez 1 point à ce total pour chaque groupe ;
- retranchez 1 point à ce total pour chaque petite pyramide, sauf la première, de n'importe quelle couleur près de l'une des grandes pyramides de ce joueur (jusqu'à un maximum de 3 points par grande pyramide ; une grande pyramide ne vaut jamais moins que 0 point).

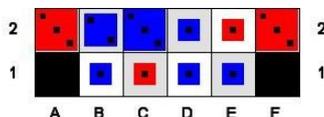
Le score maximum possible est de 29 points : 30 points dus aux pyramides rassemblées en 1 groupe (-1) sans réduction d'aucune des pyramides à 3 points (-0).

Le joueur dont le score est le plus élevé remporte la partie.

### Exemples

Les images proviennent de <http://superdupergames.org>.

#### Exemple de calcul de la valeur d'une grande pyramide

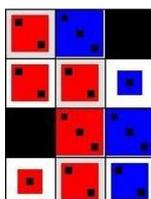


Dans l'exemple ci-dessus, la grande pyramide située en A2 vaut 3 points, car une seule petite pyramide se trouve *près* d'elle. Elle aurait la même valeur si aucune petite pyramide ne se trouvait près d'elle.

La grande pyramide bleue en C2 ne vaut rien, car quatre petites pyramides sont *près* d'elle ; elle vaut 1 point de moins pour chacune de ces petites pyramides, avec un minimum de 0 point (une grande pyramide ne peut pas avoir une valeur négative).

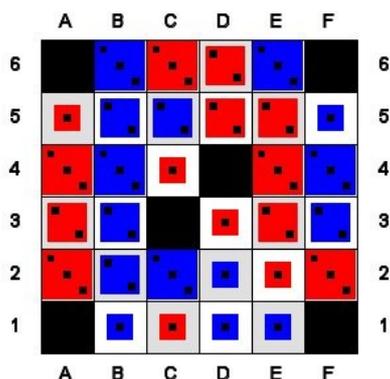
La grande pyramide située en F2 vaut 2 points car deux petites pyramides se trouvent *près* d'elle.

### Exemple de calcul de la valeur des groupes



Dans l'exemple ci-dessus, il y a un groupe rouge et deux groupes bleus. Les pièces bleues apparaissant sur la figure valent, avant retranchement des points des grandes pyramides, le nombre d'encoches moins 2 (-1 pour chaque groupe). Les pièces rouges valent, avant retranchement des points des grandes pyramides, le nombre d'encoches moins 1 (un seul groupe).

### Exemples de scores pour des parties entières



Le score de cette partie est :

Rouge :  $24 = 30 - 4$  (quatre groupes)

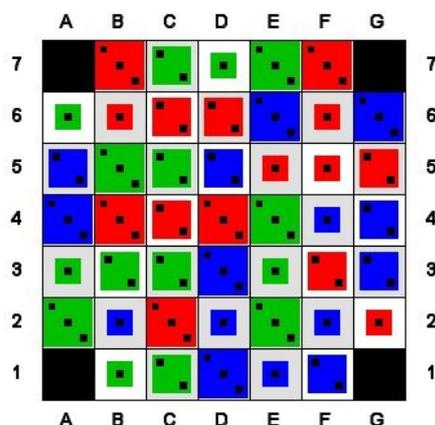
- 1 (deux petites pyramides près de celle à 3 encoches située en F2)

- 1 (deux petites pyramides près de celle à 3 encoches située en E4)

Bleu :  $23 = 30 - 3$  (trois groupes)

- 3 (cinq petites pyramides près de celle à 3 encoches située en C2 ; déduction maximale de 3 points)

- 1 (deux petites pyramides près de celle à 3 encoches située en B4)



Le score de cette partie est :

Rouge : 20 = 30 - 6 (six groupes)

- 1 (deux petites pyramides près de celle à 3 encoches située en D4)
- 1 (deux petites pyramides près de celle à 3 encoches située en B7)
- 2 (trois petites pyramides près de celle à 3 encoches située en C2)

Bleu : 17 = 30 - 7 (sept groupes)

- 3 (quatre petites pyramides près de celle à 3 encoches située en E6)
- 1 (deux petites pyramides près de celle à 3 encoches située en G6)
- 1 (deux petites pyramides près de celle à 3 encoches située en D3)
- 1 (deux petites pyramides près de celle à 3 encoches située en D1)

Vert : 14 = 30 - 6 (six groupes)

- 3 (quatre petites pyramides près de celle à 3 encoches située en E2)
- 3 (quatre petites pyramides près de celle à 3 encoches située en E4)
- 2 (trois petites pyramides près de celle à 3 encoches située en A2)
- 1 (deux petites pyramides près de celle à 3 encoches située en E7)
- 1 (deux petites pyramides près de celle à 3 encoches située en B6)

## Variantes

**Placement des parcs** : les joueurs placent les parcs chacun leur tour avant le début de la partie.

**Parcs privés** : si un groupe occupe TOUTES les cases près d'un parc, il a l'accès exclusif à celui-ci et il marque 3 points supplémentaires.

**3 house** : Si vous ne disposez que de trois ensembles Treehouse, le plateau doit être préparé conformément au tableau suivant :

Nbre de joueurs	Taille	Parcs (cases bloquées)
2	5 x 5	7
3	6 x 6	9
4	6 x 6	0