

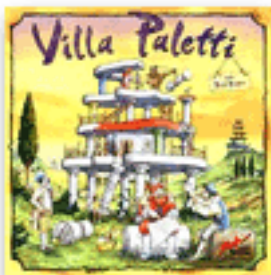
VILLA PALETTI

2 à 4 joueurs

+ 8 ans

30 mn

CONTENU



1 Plateau de base

5 planchers en bois
de 5 différentes couleurs.

20 colonnes de 3 types
et de 4 couleurs.

1 "Sceau d'architecte"
(dé avec 4 couleurs)

1 Crochet

Bill Payne • 2001 • Zoch

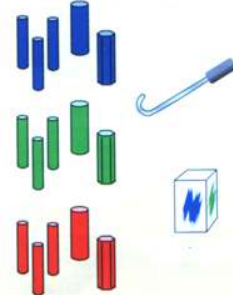
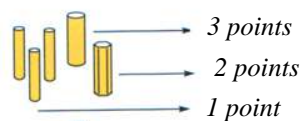
| traduction "Philibert"

1.0



Dans un pays où les citrons fleurissent, il était une fois un vieux sage, que ses amis appelaient "Paletti". Il avait seulement un but dans sa vie, finir le magnifique château que son grand-père avait commencé à construire il y a de cela quelques années, château qui n'a jamais été achevé à cause de ducats venant à manquer. Paletti était lui aussi sans le sou, mais il eu un plan assez génial : pourquoi acheter des nouvelles colonnes, alors qu'il pourrait réutiliser celles que son grand-père avait érigé ? Tout ce qu'il avait à faire, c'était enlever des colonnes soutenant le 1er étage (de toutes façons trop nombreuses), et les utiliser pour soutenir le deuxième et ainsi de suite pour atteindre les nuages !

"Excellent, Paletti" s'exclamèrent ses amis, et ils se mirent de suite au travail. Très vite, ils eurent un superbe édifice devant lui. Mais, de nos jours, nous ne savons toujours pas ce qui causa l'effondrement de "Villa Paletti", peut-être un souffle de vent, ou un léger tremblement de terre, mais tout les experts sont d'accord sur un point : Paletti, en avance sur son temps, à été le premier à découvrir quelque chose dont on commence seulement à mesurer l'importance : L'« Europalette » !



Plateau de base: La partie brune au centre est la zone de construction, les joueurs ne peuvent pas construire dans la frontière

L'ordre des étages du bas vers le haut : Bleu, vert, jaune, orange et rouge. (Dans certaines boîtes la couleur des étages 3 et 4 peuvent être inversées, mais l'ordre est toujours le même : du plus grand au plus petit.)



Fig 5a:

Le Clube

clube.free.fr

But du jeu

Les joueurs essaient d'ajouter des colonnes le plus haut possible dans la Villa Paletti. Si, à un moment, un joueur ne peut pas enlever une colonne, il peut placer un nouveau plancher et commencer un nouvel étage. Le bâtiment deviendra ainsi de plus en plus haut et de ce fait plus fragile. Chaque maître architecte va essayer de faire de son mieux pour amener les colonnes de sa couleur rapportant le plus de points aussi haut que possible dans la villa Paletti afin d'améliorer son score. Et celui qui fera s'effondrer la Villa Paletti sera à coup sur le perdant !

Préparation

D'abord placer le plateau de base au centre de la table. Les 5 étages et le crochet sont posés à côté du plateau. Ensuite tous les joueurs placent toutes les colonnes sur le plateau de base comme ils le désirent. Enfin, le premier plancher, bleu, est placé sur les colonnes de telle manière qu'il ne dépasse pas du plateau. (Fig 2 et 3)

Le jeu (pour 4 joueurs)

A. Premier joueur et choix de couleurs.

Le plus jeune joueur lance le "Sceau d'architecte" et en prend la couleur. Les autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre, choisissent leur couleur parmi celles encore disponibles. Chaque joueur a 5 colonnes dans sa couleur. Le premier joueur est le dernier joueur, celui qui n'a pas eu le choix de sa couleur.

B. La construction

La construction se fait dans le sens des aiguilles d'une montre. En construisant, les joueurs doivent respecter les règles de constructions, règles qui seront décrites plus loin.

Méthodes de construction :

Le joueur dont c'est le tour enlève une colonne de son choix (soit libre, soit sous le plancher) et la place sur l'étage le plus haut. La colonne peut être prise à n'importe quel niveau. (Fig 4).

Une fois la colonne placée, son tour est terminé.

Tentative avortée de construction :

- Une tentative de construction qui pourrait provoquer l'effondrement de l'édifice peut être interrompu à n'importe quel moment. (Fig 5a).
- La colonne est replacée dans sa position initiale et ne pourra pas être bougée à nouveau pendant le jeu. (Fig 5b).
- Son tour est alors terminé.

Placer un nouvel étage.

- Si un joueur pense au début de son tour, qu'il ne sera pas capable de bouger une colonne sans causer l'effondrement de l'édifice, il peut proposer de mettre un nouveau plancher. (le nouveau plancher doit être le suivant dans la liste, Fig 1).
- Les autres joueurs peuvent contester.
- Le premier joueur à émettre une objection doit maintenant enlever une colonne de son choix et la placer sur l'étage le plus élevé. S'il réussit, cette colonne est alors enlevée du jeu. Si l'objecteur échoue, le joueur contesté peut prendre une colonne du joueur objecteur et il la retire du jeu.
- Si il n'y a pas d'objections, le joueur peut placer un nouveau plancher sur les colonnes de l'étage supérieur.

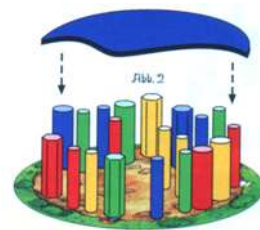


Fig. 2: Le plancher bleu est placé dès que toutes les colonnes sont sur le plateau de bases. Toutes les colonnes doivent être placées sur la partie marron du plateau de base.



Fig. 3: Le plancher bleu doit être placé de façon à ne pas dépasser des bords du plateau de base.

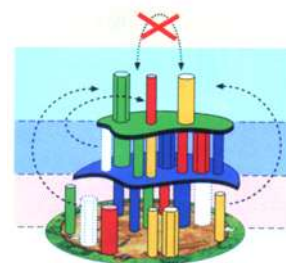


Fig. 4: Les colonnes qui sont déjà sur le niveau le plus haut ne peuvent pas être utilisées pour la construction.

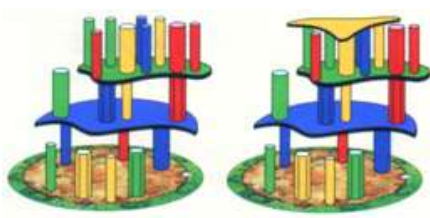


Fig 5a: Blanca Bleu voudrait bouger sa grosse colonne ronde sur l'étage le plus élevé. Mais quand elle essaie de la bouger, elle réalise que la Villa Paletti tout entière menace de s'effondrer. Alors, Blanca replace la colonne où elle était). Son tour est terminé.



Fig 5b: Blanca Bleu ne peut utiliser cette colonne (qu'elle a déjà essayé de bouger), à nouveau dans le jeu.

- Le nouveau plancher ne peut s'étendre au delà des limites du plateau de base.
- Le nouvel étage doit être soutenu par au moins 3 colonnes. Si cela est impossible, le joueur doit abandonner son idée et son tour s'arrête.
- Un joueur qui place un nouveau plancher ne peut en plus remonter une colonne.



Rüdiger rouge joue. Il reconnaît qu'il ne sera pas capable de remonter une colonne sur l'étage supérieur sans faire s'effondrer l'édifice tout entier. Il suggère donc de placer un nouveau plancher. Personne n'objecte, ainsi il prend le prochain plancher (le jaune) et le place sur les colonnes supérieures. Il doit recouvrir au moins 3 colonnes avec ce nouveau plancher.

Variante : vous pouvez choisir d'utiliser la variante suivante quand vous placez un nouveau plancher. Quand un joueur place un nouveau plancher sur le 4ème niveau (orange) ou plus, le joueur doit recouvrir au moins 2 colonnes (à la place de 3).

Règles générales de constructions :

1. Quand on enlève une colonne, le plancher au dessus peut-être tenu, voir même légèrement soulevé. Toutefois, il devra être remis dans sa position originale pour qu'aucune colonne libre auparavant ne soit maintenant recouverte. (Et vice versa).
2. Quand on place une colonne, on ne peut maintenir le plancher.
3. Les colonnes ne doivent pas reposer partiellement dans le vide.
4. L'ordre de construction des planchers est toujours le même, dans l'ordre décroissant de taille.
5. Le crochet peut être utilisé pour enlever les colonnes.
6. Chaque tour, une seule colonne peut être choisie et retirée. Retirer une deuxième colonne ou bouger une autre colonne est interdit.
7. Les colonnes déjà sur l'étage le plus élevé ne peuvent être utilisées pour construire.
8. Les colonnes ne peuvent normalement être posées les unes sur les autres. A l'exception de l'étage final (plancher rouge). Sur ce dernier niveau les colonnes peuvent être superposées (voir **Fig.1**).

C. Le sceau du Maître architecte.

Une fois que le plancher vert est placé, la compétition pour le sceau du maître architecte commence. Le premier joueur à placer une colonne sur le plancher vert prend le sceau. Le Sceau sera pris par n'importe quel joueur qui réalise un meilleur score que le détenteur précédent.

Les colonnes ont les valeurs suivantes :

Grosses rondes : 3 points

Hexagonales : 2 points

Petites rondes : 1 point.

Si deux joueurs ont le même nombre de points, le sceau reste au propriétaire du Sceau en cours.

Un joueur prend des points de victoire pour chacune de ses colonnes reposant sur l'étage le plus élevé. Une fois qu'un nouvel étage est placé, tous les points gagnés sont perdus, le premier joueur à placer une colonne sur le nouvel étage prend le Sceau

Quand un joueur prend le Sceau, il le place devant lui avec la couleur du détenteur précédent sur la face supérieure du Sceau, afin que tous les autres joueurs puissent le voir. (Voir **Fig. 7a et 7b**).

D. Fin du jeu et détermination du gagnant :

Le jeu se termine quand la Villa Paletti s'effondre, ou que personne ne puisse construire.

Le gagnant est le détenteur du Sceau du Maître Architecte à ce moment là, à moins que ce joueur cause l'effondrement de la Villa Paletti : dans ce cas, le gagnant est le détenteur précédent du Sceau, détenteur précédent montré par la couleur de la face supérieure du Sceau.

Exemple:

Fig. 7a: Yannik (Jaune) est en tête, avec 3 points (grâce à ses colonnes sur l'étage supérieur). Il prend le Sceau à Bianca (bleu). Ensuite, Rüdiger (Rouge) place sa grosse colonne rouge sur l'étage supérieur; ce qui lui donne 4 points, Rouge prends donc le Sceau à Jaune et le place devant lui, en le tournant pour montrer le jaune sur la face supérieure.



Points:

Avant le tour de Rouge :

Rouge: 1 - Jaune: 3 - Bleu: 2 - Vert: 1

Après le tour de Rouge :

Rouge: 4 - Jaune: 3 - Bleu: 2 - Vert: 1

Fig. 7b: Au prochain tour, Giovanna (Vert) place sa grosse colonne ronde sur l'étage supérieur. Elle a maintenant également 4 points, mais n'arrivant qu'à égalité avec le score de Rouge, elle ne le bat pas et donc rouge garde le Sceau.



Points:

Avant le tour de Vert :

Rouge: 4 - Jaune: 3 - Bleu: 2 - Vert: 1

Après le tour de Vert :

Rouge: 4 - Jaune: 3 - Bleu: 2 - Vert: 4

Rüdiger (Rouge) garde le Sceau.

VILLA PALETTI (pour 3 joueurs)

Comme pour le jeu à 4 joueurs, la première action est le choix des couleurs. La couleur délaissée devient la « couleur neutre ». Le joueur dont c'est le tour, doit choisir une colonne de la couleur neutre pour la remonter, et après, seulement après, il pourra prendre une colonne de sa couleur pour construire. Mais, au moins une colonne neutre doit être laissée à chaque niveau. Donc s'il reste une colonne de la couleur neutre sur un étage, elle ne pourra être enlevée.

Une tentative avortée avec une colonne neutre :

Si un joueur craint qu'en enlevant une colonne neutre, la Villa Paletti va s'effondrer, il peut interrompre sa tentative. Si personne ne le conteste, les joueurs pourront alors retirer des colonnes de leurs propres couleurs directement. Toutefois, si un autre joueur montre qu'il était possible de bouger la, ou une autre colonne neutre, la colonne est mise sur l'étage supérieur et le joueur contesté perd donc son tour. Autrement, le reste du jeu reste identique au jeu avec 4 joueurs.



Fig. 8a : C'est le tour de Bianca (Bleu). Elle doit d'abord enlever une colonne neutre et la placer au sommet (Flèche A). Ensuite, elle peut faire de même avec l'une de ses propres colonnes (Flèche B).

VILLA PALETTI (pour 2 joueurs)

Chaque joueur choisit deux couleurs, au début de son tour, il peut choisir l'une de ses deux couleurs. Le score d'un joueur est la somme des deux couleurs. Le reste du jeu reste identique au jeu avec 4 joueurs.

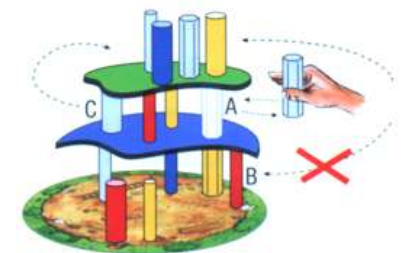


Fig. 8b : Maintenant c'est le tour de Rüdiger (Rouge). Il tente d'abord de bouger une colonne neutre (A). Mais, il craint que l'édifice ne s'écroule. Donc il remet la colonne en place. Normalement, il pourra essayer de bouger une de ses propres colonnes (B).

Mais: Giovanna (Vert) remarque que Rüdiger (Rouge) aurait pu bouger une autre colonne neutre. Elle le démontre en bougeant cette colonne elle-même. Donc Rouge perd son mouvement, et ne pourra bouger sa colonne (B).

Zoch Verlag
Copyright: 2001
Auteur: Bill Payne

Traduction : Philibert 2002

Questions ou remarques : jeux@philibertnet.com

www.philibertnet.com