



NEOVILLE™



PHIL WALKER-HARDING
INGENIOUS STUDIOS



GAME CONTENTS

- 78 Tiles including 4 Equity tiles (numbered 1 to 4 on the back)
Tiles are split into 4 terrain squares.
- 28 Skyscrapers (7 Earth, 7 Forest, 7 Stone, 7 Waterfall)
- 36 Utilities (12 Ecomobiles, 12 Windmills, 12 Biodomes)



Have you ever thought about living in a city surrounded by organic architecture?

Welcome to Project Neville. Become an architectural visionary and construct your own great city! Will you embrace the fluidity of water with waterfalls on Skyscrapers or follow the rigidity of stone?

Maybe you will use the forest to build the treehouse of your dreams or rammed earth with its vibrant red clay.

Your objective is clear, make your nature-based city the envy of the competition!

OBJECT OF THE GAME

Position Tiles strategically to build Skyscrapers and Utilities in your 4x4 city. Skyscrapers will add Harmony Points at the end of the game based on their value and district size. Utilities will add Harmony Points when their position in the city fits their own requirements.

However, Skyscrapers or Utilities which do not meet their requirements will count as negative point.

SETUP

- 1** Place the Skyscrapers in the center of the table and sort them by type (Earth, Forest, Stone, Waterfall):
 - In a 2 player game, do not use the value 5 and 7 Skyscrapers.
 - In a 3 player game, do not use the value 7 Skyscrapers.
- 2** Randomly choose 2 types of Utilities (Ecomobile, Windmill, Biodome):
 - For a 2 player game, randomly take 5 of each chosen Utilities.
 - For a 3 player game, randomly take 6 of each chosen Utilities.
 - For a 4 player game, randomly take 7 of each chosen Utilities.Place these on the table next to the Skyscrapers.
- 3** Separate the 4 Equity tiles from the 74 tiles. Equity tiles help to level advantages between players depending on their turn order. The last player to start will always have a better Equity tile than the first player.
- 4** Shuffle all the tiles and place them in a face-down draw pile next to the Skyscrapers and Utilities. Turn over 4 tiles from the pile and place them in a row, face up.
- 5** The player who most recently spent time in nature is the first player. They take the Equity tile 1. The other Equity tiles are distributed in numerical order, clockwise. Any remaining Equity tiles are placed in the game box.
- 6** Deal 2 tiles to each player. All player should have a starting hand of 3 tiles.

Skyscrapers and Utilities will be used by all players. Return any unused Skyscrapers and Utilities to the box.

IT'S TIME TO PLAY!



HOW TO PLAY?

A game is played in 16 rounds. On your turn, carry out the following actions in order:

- 1. ADD A TILE TO YOUR CITY**
- 2. YOU MAY TAKE A SKYSCRAPER OR UTILITY AND PLACE IT ON THE NEW TILE**
- 3. DRAW A TILE**



1 ADD A TILE TO YOUR CITY

Choose one tile in your hand and add it to your city face up creating **Districts**.

An Equity tile can be played at any time in the game like any other tile.

RULES FOR PLACING TILES:

- Connect your new tile to one of your other tiles by at least one side (2 terrain squares).
A tile cannot be offset to another tile.

- Tiles DO NOT need to have any matching terrain squares.

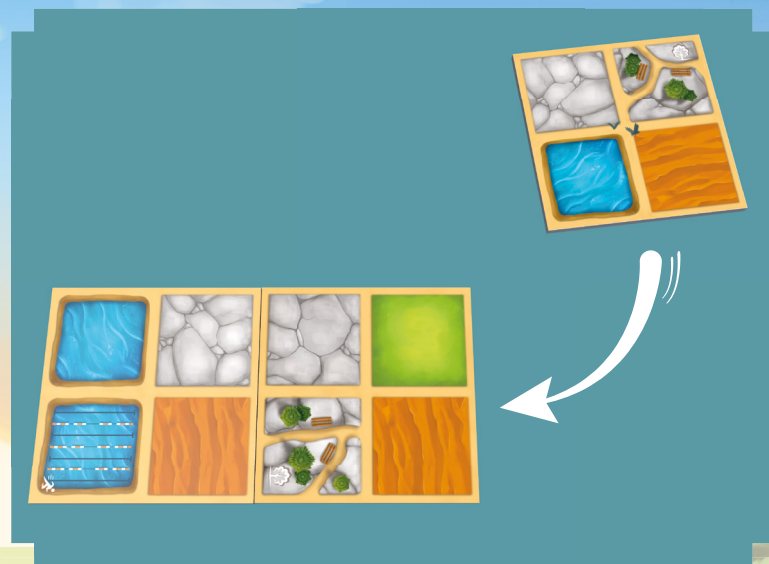
- You can rotate a tile in any direction before choosing where to place it. **Once placed, tiles cannot be moved or rotated.** You cannot change the orientation of your city during the game.

- Your city cannot exceed 4 tiles in length and width.
At the end of the game, you should have a 4x4 square.

- You are not allowed to connect 2 districts if both districts currently have a Skyscraper.

Exception: a tile may be placed connecting 2 districts with Skyscrapers only if no other option is available.

A **District** is a set of terrain squares connected orthogonally that can spread across multiple tiles.



2 YOU MAY TAKE A SKYSCRAPER OR UTILITY AND PLACE IT ON THE NEW TILE

After playing your tile, you may choose to add a Skyscraper, Utility or nothing to it following proper placement rules.

A SKYSCRAPER

- Must be placed on a terrain square type that matches its own type:

Soil for Earth
Grass for Forest
Rocks for Stone
Water for Waterfall

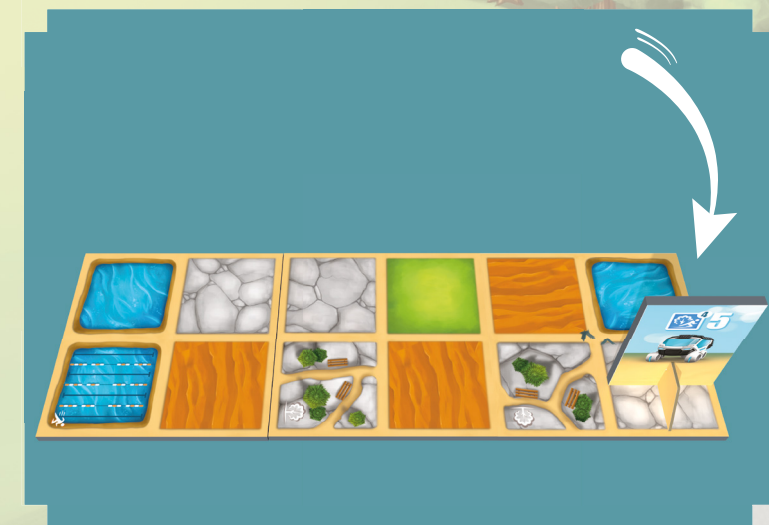
- Can be placed on any matching terrain square in a district that does not already have a Skyscraper associated with it.

- Cannot be placed on a terrain square associated with a Park (Tree Symbol) or Sport Facility (Athlete Symbol).

A UTILITY

- Can be placed in a district that already has a Skyscraper or Utility.

- Cannot be placed on a terrain square associated with a Park (Tree Symbol) or Sport Facility (Athlete Symbol).

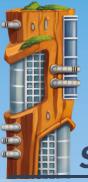


3 DRAW A TILE

Take a new tile from the 4 available face up tiles or the top of the draw stack. If a face up tile was chosen, replace it with a tile from the draw stack.

It is now the next player's turn. Play continues this way until the end of the game.

HOW TO SCORE HARMONY POINTS?



SKYSCRAPERS

Each Skyscraper has its Harmony Point value listed at the top (4, 5, 6, 7, 8, 10 and 12 Harmony Points).



The #8 Waterfall skyscraper is in a district with at least 8 water terrain squares. It is worth 8 Harmony Points.



The #5 Earth skyscraper is placed in a district made up of 4 soil terrain squares, which is less than the skyscraper's value by 1. It is worth -5 Harmony Points.



The #4 Stone skyscraper is placed in a district made up of 2 rock terrain squares. This is less than the skyscraper value. It reduces your city's Harmony Points by 4.

Determine the size of the district the Skyscraper is in by counting all the orthogonally connected terrain squares it is located in.

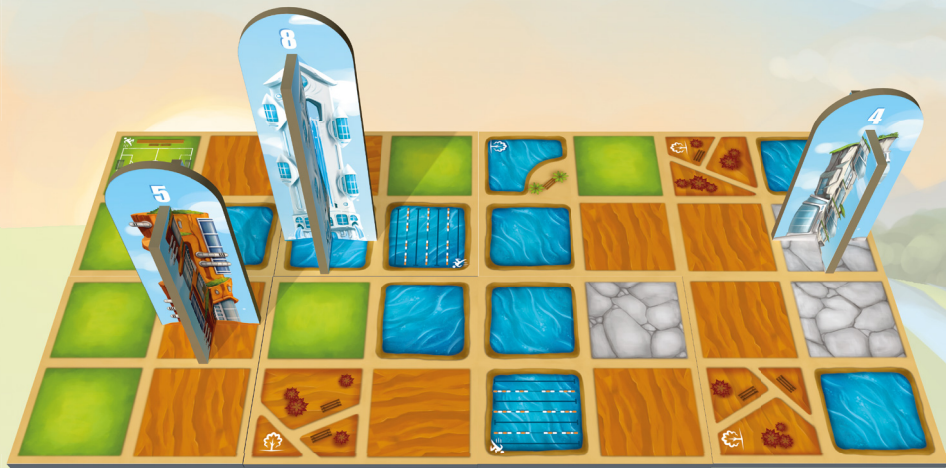
If this value is equal or greater than the value listed on the Skyscraper, then it is positive Harmony Points.

If this value is less than the value listed on the Skyscraper, then it is negative Harmony Points.

In the unlikely event that a district has more than 1 Skyscraper, then the player may choose which Skyscraper to score.

Any remaining Skyscrapers are 0 Harmony Points.

For example, a waterfall Skyscraper with a value of 4 must be in a district with at least 4 adjoining water terrain squares at the end of the game to add 4 Harmony Points.



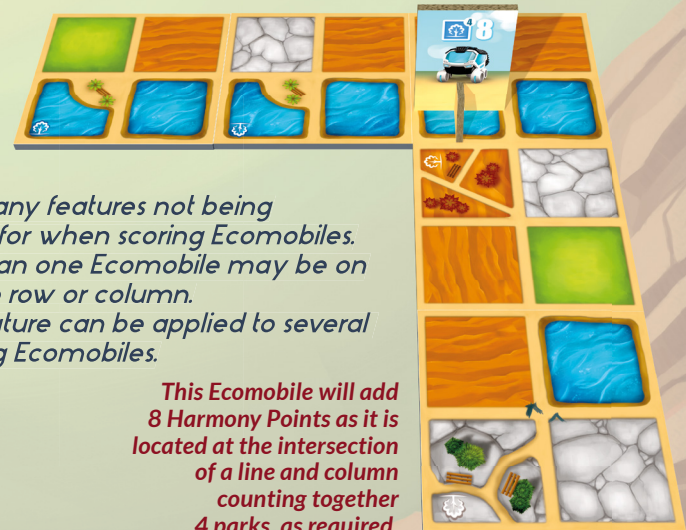
ECOMOBILES

Ecomobiles have values of 5 or 8 Harmony Points.

Ecomobiles patrol along their terrain square's row and column. The features that are checked to calculate points are indicated on the Ecomobile and may include Parks (Tree Symbol), Sport Facilities (Athlete Symbol), Skyscrapers or Utilities.

If the number of features is equal or greater than the required number, then add the Ecomobile's Harmony Points to your score.

If there are less than the required number of features, subtract the Ecomobile's Harmony Points from your score.



- Ignore any features not being checked for when scoring Ecomobiles.
- More than one Ecomobile may be on the same row or column.
- One feature can be applied to several qualifying Ecomobiles.

This Ecomobile will add 8 Harmony Points as it is located at the intersection of a line and column counting together 4 parks, as required.



WINDMILLS

Windmills have values of 4, 5 or 6 Harmony Points.

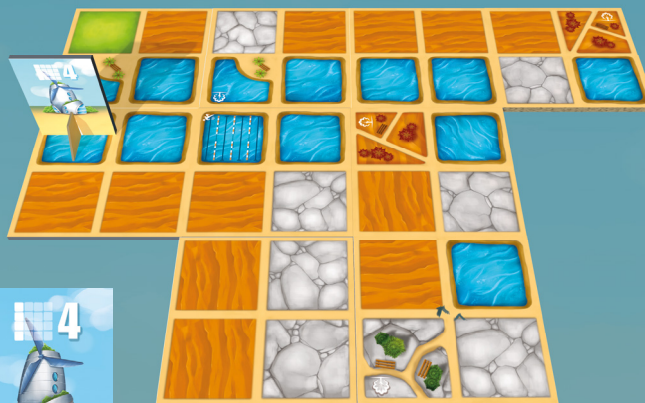
Windmills are scored based on which tile in your city they are located on.

They must be placed on **one of the TILES** highlighted on the diagram shown on the Windmill.

If the Windmill is located on the correct tile, it will add the indicated Harmony Points.

If the Windmill is not located on the correct tile, it will subtract the indicated Harmony Points.

More than one Windmill may meet its requirements on the same group of tiles.



The Windmill is properly placed in the column of tiles on the far left of the city. Therefore it will add 4 Harmony Points.



BIODOMES

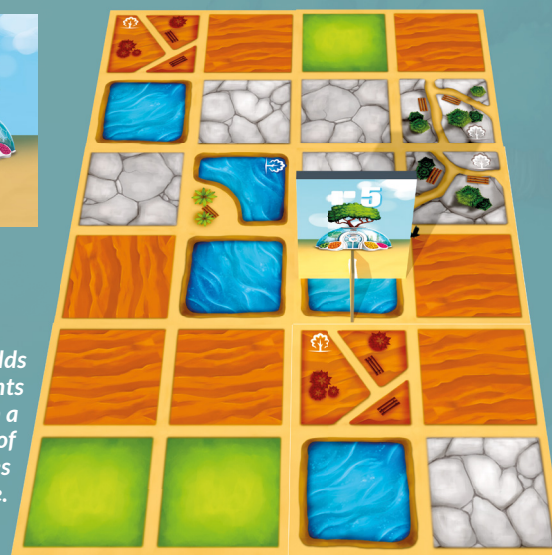
Biodomes have values of 5, 6 or 8 Harmony Points.

Only 1 Biodome can be scored per district. Any additional Biodomes are negative Harmony Points.

Biodomes placed in any type of district that is the same shape and size as the district shown on the token add positive Harmony Points.

The shape can be looked at in any direction.

Any biodome located in a district that doesn't match their requirement adds negative Harmony Points.



This biodome adds 5 Harmony Points as it is placed in a district made of 3 Water squares forming an L shape.



PARKS (TREE ICON)

The player with the most Parks in their city will get 5 Harmony Points. If more than one player is tied for the most, then all tied players receive 5 Harmony Points.



SPORT FACILITIES (ATHLETE ICON)

The player with the most Sport Facilities in their city will get 5 Harmony Points. If more than one player is tied for the most, then all tied players receive 5 Harmony Points.

END OF THE GAME

The game ends once all players have built their 4x4 city.

Each player then rates their city's environmental harmony by adding or subtracting each Skyscraper value and adding or subtracting each Utility value.

The player with the most Parks in their city adds 5 Harmony Points to their total.
The player with the most Sport Facilities in their city adds 5 Harmony Points to their total.

The player with the most harmonious city wins the game. In case of a tie, the player with the most Skyscrapers and Utilities is the winner. If there is still a tie, the tied players share the victory.



$$\begin{array}{cccccccccccccccc} \begin{array}{|c|} \hline 12 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 10 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 6 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 4 \\ \hline \end{array} & - & \begin{array}{|c|} \hline 5 \\ \hline \end{array} & - & \begin{array}{|c|} \hline 8 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 5 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 8 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 5 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 6 \\ \hline \end{array} & - & \begin{array}{|c|} \hline 5 \\ \hline \end{array} & = & 38 \end{array}$$

This player ends the game with a total of 38 Harmony points.



ECOMOBILES



Add 8 Harmony Points if this Ecomobile is placed on a terrain square at the intersection of a row and column of terrain squares, which together include at least 4 parks.



Add 8 Harmony Points if this Ecomobile is placed on a terrain square at the intersection of a row and column of terrain squares, which together include at least 4 sports facilities.



Add 5 Harmony Points if this Ecomobile is placed on a terrain square at the intersection of a row and column of terrain squares which together include at least 4 parks and/or sport facilities.



Add 5 Harmony Points if this Ecomobile is placed on a terrain square at the intersection of a row and column of terrain squares, which together include at least 3 Skyscrapers.



Add 8 Harmony Points if this Ecomobile is placed on a terrain square at the intersection of a row and column of terrain squares, which together include at least 4 Skyscrapers.



Add 8 Harmony Points if this Ecomobile is placed on a terrain square at the intersection of a row and column of terrain squares, which together include at least 3 Utilities. This Ecomobile doesn't count as part of the 3 Utilities.



WINDMILLS



Add 4 Harmony Points if this Windmill is placed on a tile in the far left column of tiles.



Add 4 Harmony Points if this Windmill is placed on a tile in the far right column of tiles.



Add 4 Harmony Points if this Windmill is placed on a tile in the top row of tiles.



Add 4 Harmony Points if this Windmill is placed on a tile in the bottom row of tiles.



Add 5 Harmony Points if this Windmill is placed on one of the four corner tiles of your city.



Add 6 Harmony Points if this Windmill is placed on one of the center four tiles of your city.



NEOVILLE™



PHIL WALKER-HARDING
INGENIOUS STUDIOS



MATÉRIEL DE JEU

- 78 tuiles dont 4 tuiles Équité (numérotées au dos de 1 à 4) - 1 tuile étant divisée en 4 cases Terrain.
- 28 gratte-ciel (7 Terre, 7 Forêt, 7 Pierre, 7 Cascade)
- 36 services publics (12 Écomobiles, 12 Moulins, 12 Biodômes)

Avez-vous déjà pensé à vivre dans une ville entourée d'une architecture naturelle ?

Bienvenue dans le projet Neoville. Devenez un visionnaire de l'architecture et construisez votre propre ville ! Allez-vous choisir la fluidité de l'eau pour bâtir des gratte-ciel avec des cascades ou suivre la rigidité de la pierre ?

Peut-être utiliserez-vous la forêt pour construire les cabanes de vos rêves dans les arbres ou de la terre battue avec son argile rouge vibrante.

Votre objectif est clair : développez la ville la plus accueillante et la plus harmonieuse avec la nature pour remporter la compétition !

BUT DU JEU

Positionnez les tuiles de manière stratégique pour construire des gratte-ciel et des services publics dans votre ville de 4x4 tuiles et remporter un maximum de points Harmonie.

Les gratte-ciel rapportent des points Harmonie en fonction de leur valeur et de la taille de leur quartier.

Les services publics rapportent des points Harmonie lorsque leur position dans la ville répond à leurs propres critères. En revanche, les gratte-ciel et les services publics qui ne répondent pas à leurs critères comptent comme des points négatifs en fin de partie.



MISE EN PLACE

- 1 Placez les gratte-ciel au centre de la table en les triant par type (Terre, Forêt, Pierre, Cascade) :
 - À 2 joueurs, n'utilisez pas les gratte-ciel de valeur 5 et 7.
 - À 3 joueurs, n'utilisez pas les gratte-ciel de valeur 7.
- 2 Choisissez 2 types de services parmi les 3 proposés (Écomobile, Moulin, ou Biodôme) :
 - À 2 joueurs, prenez au hasard 5 services de chaque type choisi.
 - À 3 joueurs, prenez au hasard 6 services de chaque type choisi.
 - À 4 joueurs, prenez au hasard 7 services de chaque type choisi.Puis placez-les à côté des gratte-ciel.
Ainsi, les gratte-ciel et les services forment un stock commun à tous les joueurs.
Laissez les gratte-ciel et les services non utilisés dans la boîte du jeu.
- 3 Séparez les 4 tuiles Équité des 74 tuiles. Les tuiles Équité aident à niveler les avantages entre les joueurs en fonction de leur ordre de tour. Le dernier joueur du tour aura toujours une meilleure tuile Équité que le premier joueur.
- 4 Mélangez toutes les tuiles et formez une pile face cachée à côté des gratte-ciel et des services. Retournez les 4 premières tuiles de la pile pour former une rangée, face visible.
- 5 Le joueur qui a récemment passé du temps dans la nature devient le premier joueur. Il prend la tuile Équité # 1. Les tuiles Équité restantes sont distribuées dans l'ordre numérique aux autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre. Toutes les tuiles Équité non utilisées sont remises dans la boîte de jeu.
- 6 Distribuez 2 tuiles à chaque joueur. Tous les joueurs doivent avoir une main de départ de 3 tuiles.

**C'EST PARTI POUR
UNE CONSTRUCTION
HARMONIEUSE !**



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en 16 tours de jeu.
À votre tour de jeu, réalisez les actions suivantes dans l'ordre :

1. AJOUTEZ UNE TUILE À VOTRE VILLE
2. PRENEZ UN GRATTE-CIEL OU UN SERVICE, ET PLACEZ-LE SUR LA NOUVELLE TUILE (FACULTATIF)
3. PIOCHEZ UNE TUILE

1 AJOUTEZ UNE TUILE À VOTRE VILLE.

Choisissez une tuile de votre main et ajoutez-la à votre ville face visible en créant des **quartiers**. Un **quartier** est un ensemble de cases Terrain identiques connectées orthogonalement qui peuvent s'étendre sur plusieurs tuiles.

RÈGLES DE POSE :

- Connectez votre nouvelle tuile à l'une de vos autres tuiles par au moins un côté.
Les tuiles ne peuvent pas être décalées, le ou les côtés qui touchent des tuiles déjà présentes de la ville doivent chacun être en contact avec 2 cases Terrain d'une même tuile.
- Les tuiles n'ont pas besoin d'avoir des cases Terrain qui correspondent entre elles pour pouvoir être connectées.
- Vous pouvez faire pivoter une tuile dans n'importe quel sens avant de la placer. **Une fois placée, chaque tuile ne peut plus être déplacée ni pivotée jusqu'à la fin de la partie.** Vous ne pouvez pas changer l'orientation de votre ville pendant le jeu.
- Votre ville ne peut pas dépasser 4 tuiles en longueur et 4 tuiles en largeur. À la fin du jeu, vous devez avoir devant vous un carré de 4x4 tuiles.
- Vous ne pouvez pas connecter 2 quartiers de même terrain si les 2 quartiers ont déjà un gratte-ciel.

Exception: la tuile peut être placée reliant 2 quartiers avec des gratte-ciel uniquement si aucune autre option n'est possible.

2 PRENEZ UN GRATTE-CIEL OU UN SERVICE, ET PLACEZ-LE SUR LA NOUVELLE TUILE. (FACULTATIF)

Après avoir joué votre tuile, vous pouvez choisir d'y ajouter un gratte-ciel ou un service en suivant les règles de placement appropriées.

UN GRATTE-CIEL

- Le gratte-ciel choisi doit correspondre au type de terrain sur lequel il est placé.

De la terre pour le gratte-ciel Terre
De l'herbe pour le gratte-ciel Forêt
De la roche pour le gratte-ciel Pierre
De l'eau pour le gratte-ciel Cascade

- Il peut être placé sur n'importe quelle case Terrain d'un quartier qui ne possède pas encore de gratte-ciel.
- Il ne peut pas être placé sur une case de terrain avec un parc (icône Arbre) ou avec une installation sportive (icône Athlète).

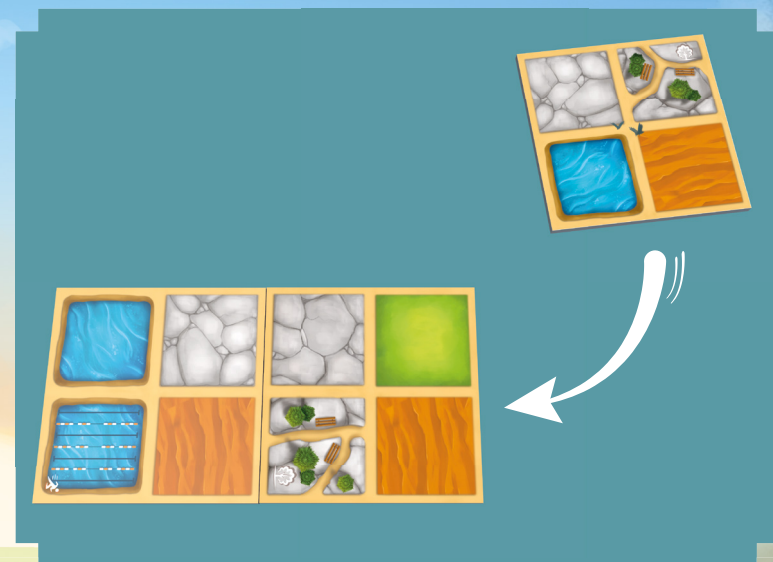
UN SERVICE

- Il peut être placé dans un quartier qui contient déjà un gratte-ciel ou un service.
- Il ne peut pas être placé sur une case de terrain avec un parc (icône Arbre) ou avec une installation sportive (icône Athlète).

3 PIOCHEZ UNE TUILE

Prenez une tuile parmi les 4 tuiles faces visibles disponibles ou la première tuile face cachée de la pile.

Une tuile Équité peut être jouée à tout moment comme n'importe quelle autre tuile.



Si une tuile face visible a été choisie, remplacez-la par la première tuile de la pile. C'est maintenant au tour du joueur suivant. Le jeu continue ainsi jusqu'à la fin de partie.

COMMENT GAGNER DES POINTS HARMONIE ?



LES GRATTE-CIEL

Chaque gratte-ciel a sa valeur en points Harmonie indiquée en haut (4, 5, 6, 7, 8, 10 et 12 points Harmonie).



Le gratte-ciel Cascade #8 se situe bien dans un quartier d'au moins 8 cases Eau. Il rapporte 8 points Harmonie à votre ville.



Le gratte-ciel Terre #5 se situe dans un quartier de 4 cases Terre. Il vous manque 1 case Terre pour gagner les 5 points Harmonie.



Le gratte-ciel Pierre #4 se situe sur un quartier de 2 cases Pierre. Il fait perdre 4 points Harmonie à votre ville.

Déterminez la taille du quartier dans lequel se trouve le gratte-ciel en comptant toutes les cases Terrain du même type et orthogonalement connectées à la case Terrain du gratte-ciel.

Si cette valeur est égale ou supérieure à la valeur indiquée sur le gratte-ciel, alors il s'agit de points Harmonie positifs. Si cette valeur est inférieure à la valeur indiquée sur le gratte-ciel, alors il s'agit de points Harmonie négatifs.

Dans le cas peu probable où un district aurait plus d'un gratte-ciel, le joueur peut alors choisir quel gratte-ciel lui rapportera des points. Tous les gratte-ciel restants valent 0 point Harmonie.

Par exemple, un gratte-ciel Cascade d'une valeur 4 doit se trouver dans un quartier avec au moins 4 cases Eau attenantes, à la fin de la partie pour ajouter 4 points Harmonie.



LES ECOMOBILES

Les Écomobiles ont des valeurs de 5 ou 8 points.

Les Écomobiles patrouillent le long de la ligne et de la colonne de la case Terrain où elles se situent.

L'évaluation des Écomobiles est réalisée en fonction des critères listés sur l'Écomobile (cela peut être les parcs, les installations sportives, les gratte-ciel ou les services).

S'il y a un nombre de critères égal ou supérieur au nombre requis, ajoutez à votre ville les points Harmonie de l'Écomobile.

S'il y a moins que le nombre requis de critères, retirez à votre ville les points Harmonie de l'Écomobile.



- Ignorez tous les critères non nécessaires à l'évaluation des Écomobiles.
- Plusieurs Écomobiles peuvent se trouver sur la même ligne ou la même colonne.
- Un même critère peut être utilisé pour plusieurs Écomobiles.

Cette Écomobile ajoutera 8 points Harmonie car elle est située à l'intersection d'une ligne et d'une colonne comptant un ensemble 4 parcs, selon le critère qu'elle requiert.



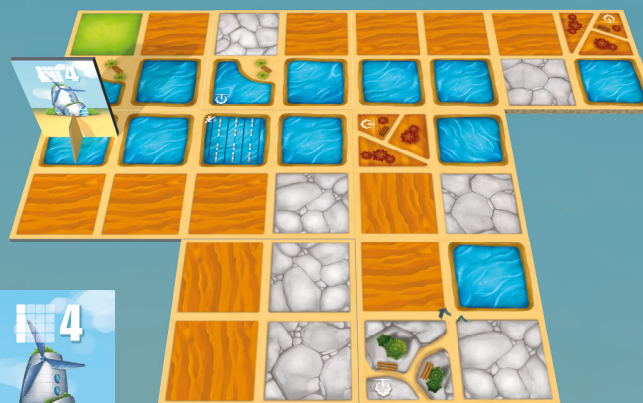
LES MOULINS

Les Moulins ont des valeurs de 4, 5 ou 6 points Harmonie.

Les Moulins doivent être placés sur l'une des TUILES comme indiqué par le diagramme sur le Moulin.

Si le Moulin est situé sur la bonne tuile, il comptera en points Harmonie positifs.
Si le Moulin n'est pas situé sur la bonne tuile, il comptera en points Harmonie négatifs.

Plusieurs Moulins peuvent répondre à ces critères sur le même groupe de tuiles.



Ce Moulin est correctement placé dans la colonne de tuiles située à l'extrémité gauche de la ville. Il rapporte 4 points Harmonie.



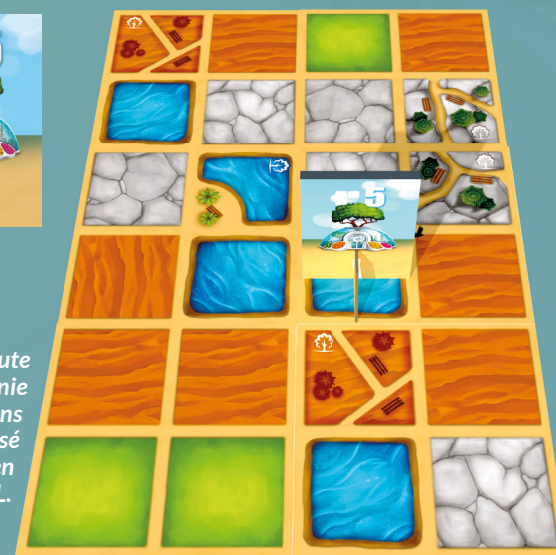
LES BIODÔMES

Les Biodômes ont des valeurs de 5, 6 ou 8 points Harmonie.

1 seul Biodôme peut être comptabilisé par quartier : Tous les Biodômes supplémentaires comptent en points Harmonie négatifs.

Les Biodômes placés dans n'importe quel type de quartier ayant la même forme et la même taille que le schéma indiqué sur le Biodôme ajoutent des points Harmonie positifs. Le schéma de ce quartier peut être orienté dans n'importe quel sens.

Tout biodôme situé dans un quartier qui ne correspond pas aux critères exacts, compte en points Harmonie négatifs.



Ce biodôme ajoute 5 points Harmonie car il est placé dans un quartier composé de 3 cases Eau en forme de L.



PARCS (ICÔNE ARBRE)

Le joueur avec le plus de parcs dans sa ville recevra 5 points Harmonie en bonus. Si plusieurs joueurs sont à égalité, chacun de ces joueurs reçoit ce bonus de 5 points Harmonie.



INSTALLATIONS SPORTIVES (ICÔNE ATHLÈTE)

Le joueur avec le plus d'installations sportives dans sa ville recevra 5 points Harmonie en bonus. Si plusieurs joueurs sont à égalité, chacun de ces joueurs reçoit ce bonus de 5 points Harmonie.



FIN DU JEU

La partie se termine une fois que tous les joueurs ont construit leur ville de 4x4 tuiles.

Chaque joueur évalue ensuite l'harmonie environnementale de sa ville en ajoutant ou en retirant la valeur de chaque gratte-ciel et en ajoutant ou en retirant chaque valeur de service public.

Le joueur avec le plus de parcs dans sa ville ajoute 5 points Harmonie à son total. Le joueur avec le plus d'installations sportives ajoute 5 points Harmonie à son total.

Le joueur avec la ville la plus harmonieuse remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de gratte-ciel et de services publics est le gagnant. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.



$$\begin{array}{cccccccccccccc} \begin{array}{c} 12 \\ \text{Gratte-ciel} \end{array} & + & \begin{array}{c} 10 \\ \text{Gratte-ciel} \end{array} & + & \begin{array}{c} 6 \\ \text{Gratte-ciel} \end{array} & + & \begin{array}{c} 4 \\ \text{Gratte-ciel} \end{array} & - & \begin{array}{c} 5 \\ \text{Gratte-ciel} \end{array} & - & \begin{array}{c} 8 \\ \text{Gratte-ciel} \end{array} & + & \begin{array}{c} 5 \\ \text{Service public} \end{array} & + & \begin{array}{c} 8 \\ \text{Service public} \end{array} & + & \begin{array}{c} 5 \\ \text{Service public} \end{array} & + & \begin{array}{c} 6 \\ \text{Parc} \end{array} & - & \begin{array}{c} 5 \\ \text{Parc} \end{array} & = & 38 \end{array}$$

Ce joueur finit la partie avec un total de 38 points Harmonie.



ECOMOBILES



Ajoutez 8 points Harmonie si l'Écomobile se situe à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de terrains qui, ensemble, incluent au moins 4 parcs.



Ajoutez 8 points Harmonie si l'Écomobile se situe à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de terrains qui, ensemble, incluent au moins 4 installations sportives.



Ajoutez 5 points Harmonie si l'Écomobile se situe à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de terrains qui, ensemble, incluent au moins 4 parcs et/ou installations sportives.



Ajoutez 5 points Harmonie si l'Écomobile se situe sur à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de terrains qui, ensemble, incluent au moins 3 gratte-ciel.



Ajoutez 8 points Harmonie si l'Écomobile se situe sur à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de terrains qui, ensemble, incluent au moins 4 gratte-ciel.



Ajoutez 8 points Harmonie si l'Écomobile se situe à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de terrains qui ensemble incluent au moins 3 services publics. Cette Écomobile n'est pas comptabilisée dans son propre décompte.



MOULINS



Ajoutez 4 points Harmonie si le Moulin se situe dans la colonne de tuiles la plus à gauche de votre ville.



Ajoutez 4 points Harmonie si le Moulin se situe dans la colonne de tuiles la plus à gauche de votre ville.



Ajoutez 4 points Harmonie si le Moulin se situe dans la ligne de tuiles la plus en haut de votre ville.



Ajoutez 4 points Harmonie si le Moulin se situe dans la ligne de tuiles la plus en bas de votre ville.



Ajoutez 5 points Harmonie si le Moulin se situe dans l'une des 4 tuiles d'angle de votre ville.



Ajoutez 6 points Harmonie si le Moulin se situe dans l'une des 4 tuiles centrales de votre ville.





NEOVILLE™



PHIL WALKER-HARDING
INGENIOUS STUDIOS



SPIELMATERIAL

- 78 Stadtplättchen, darunter 4 Ausgleichsplättchen (auf der Rückseite von 1 bis 4 nummeriert) – jedes Stadtplättchen ist in 4 Gelände-Felder unterteilt.
- 28 Wolkenkratzer (7 Erde, 7 Wald, 7 Stein, 7 Wasserfall)
- 36 Bioprojekte (12 Ekomobile, 12 Windkraftträder, 12 Biodome)



Hast du schon einmal davon geträumt in einer Stadt zu leben, umgeben von natürlicher Architektur?

Willkommen im Projekt Neoville. Werde zum visionären Architekten und gestalte deine eigene Stadt! Wählst du das weiche Wasser, um Wolkenkratzer mit Wasserfällen darin zu errichten oder setzt du auf die Härte des Steins?

Vielleicht baust du im Wald die Baumhäuser deiner Träume? Oder nutzt du die Erde mit ihrem leuchtend roten Lehm?

Dein Ziel ist klar: Entwickle eine Stadt, so einladend und so nah an der Natur, dass deine Mitstreiter neidisch werden!

ZIEL DES SPIELS

Lege deine Stadtplättchen strategisch geschickt zu einer Stadt aus 4x4 Plättchen aus. Baue Wolkenkratzer und Bioprojekte, um die meisten Harmoniepunkte zu erreichen.

Wolkenkratzer bringen dir am Ende des Spiels Harmoniepunkte ein, wenn sie nicht

zu groß für das Stadtviertel sind, in dem sie stehen. Bioprojekte bringen dir am Ende des Spiels Harmoniepunkte ein, wenn ihre Lage bestimmte Bedingungen erfüllt. Wolkenkratzer und Bioprojekte, die die Anforderungen nicht erfüllen, bringen dir Minuspunkte ein.

AUFBAU

1 Stellt die Wolkenkratzer in die Tischmitte, getrennt nach Sorten (Erde, Wald, Stein, Wasserfall):

- Seid ihr 2 Spieler, lasst die Wolkenkratzer mit Wert 5 und 7 aus dem Spiel.
- Seid ihr 3 Spieler, lasst die Wolkenkratzer mit Wert 7 aus dem Spiel.

2 Wählt 2 der verfügbaren 3 Bioprojekte aus (Ekomobil, Windkrafttraktor oder Biodom):

- Seid ihr 2 Spieler, nehmt 5 zufällige Bioprojekte jeder ausgewählten Sorte.
 - Seid ihr 3 Spieler, nehmt 6 zufällige Bioprojekte jeder ausgewählten Sorte..
 - Seid ihr 4 Spieler, nehmt 7 zufällige Bioprojekte jeder ausgewählten Sorte.
- Stellt diese dann neben die Wolkenkratzer.

Wolkenkratzer und Bioprojekte bilden einen gemeinsamen Vorrat für alle Spieler. Legt die nicht verwendeten Wolkenkratzer und Bioprojekte zurück in die Schachtel.

3 Trennt die 4 Ausgleichsplättchen von den 74 anderen Stadtplättchen. Die Ausgleichsplättchen dienen dazu, die Vorteile abzumildern, die sich aus der Spielerreihenfolge ergeben. Der letzte Spieler einer Runde hat immer ein besseres Ausgleichsplättchen als der Startspieler.

4 Mischt alle Stadtplättchen und bildet damit einen verdeckten Stapel neben den Wolkenkratzern und den Bioprojekten. Deckt die ersten 4 Stadtplättchen auf und legt sie in einer Reihe offen aus.

5 Der Spieler, der zuletzt in der freien Natur war, wird Startspieler. Er nimmt sich das Ausgleichsplättchen #1. Die übrigen Ausgleichsplättchen werden im Uhrzeigersinn an die weiteren Spieler verteilt, in aufsteigender Reihenfolge. Alle Ausgleichsplättchen, die ihr nicht verwendet, kommen zurück in die Schachtel.

6 Teilt an jeden Spieler 2 Stadtplättchen vom Nachziehstapel aus. Alle Spieler haben zu Beginn 3 Plättchen auf der Hand.

DAS SPIEL KANN BEGINNEN!



SPIELABLAUF

Eine Partie läuft über 16 Runden. Wenn du am Zug bist, führst du die folgenden Aktionen in dieser Reihenfolge aus:

1. LEGE EIN PLÄTTCHEN AN DEINE STADT AN
2. STELLE EINEN WOLKENKRATZER ODER EIN BIOPROJEKT AUF DAS NEUE STADTPLÄTTCHEN (OPTIONAL)
3. ZIEH EIN NEUES STADTPLÄTTCHEN



1 LEGE EIN PLÄTTCHEN AN DEINE STADT AN

Nimm ein Plättchen von deiner Hand und lege es offen an deine Stadt an. So entstehen **Stadtviertel**. Ein **Stadtviertel** besteht aus Feldern des selben Geländes,

LEGEREGELN:

- Leg dein neues Stadtplättchen mit mindestens einer Seite an eines deiner bereits ausliegenden Plättchen an.
- Ein neues Plättchen muss bündig an ein oder mehrere bereits ausliegende Plättchen angelegt werden und nicht versetzt. Die zwei Geländefelder an der Seite eines Plättchens müssen also zwei Geländefelder EINES anderen Plättchens berühren.
- Die Plättchen müssen nicht an passende Geländefelder angelegt werden.
- Du darfst dein Stadtplättchen beliebig drehen, bevor du es auslegst. **Sobald das Plättchen liegt, darf es für den Rest der Partie weder bewegt noch gedreht werden.** Du darfst die Ausrichtung deiner Stadt während der Partie nicht verändern.
- Deine Stadt darf nicht mehr als 4 Stadtplättchen breit und nicht mehr als 4 Stadtplättchen tief sein. Am Ende des Spiels musst du ein Quadrat aus 4x4 Stadtplättchen haben.

2 STELLE EINEN WOLKENKRATZER ODER EIN BIOPROJEKT AUF DAS NEUE STADTPLÄTTCHEN (OPTIONAL).

Nachdem du dein Stadtplättchen ausgelegt hast, kannst du nach den folgenden Regeln einen Wolkenkratzer oder ein Bioprojekt darauf errichten.

EIN WOLKENKRATZER

- Der ausgewählte Wolkenkratzer muss der Sorte Gelände entsprechen, auf der er gebaut wird.
 - Lehm für den Wolkenkratzer Erde
 - Gras für den Wolkenkratzer Wald
 - Fels für den Wolkenkratzer Stein
 - Wasser für den Wolkenkratzer Wasserfall
- Er darf auf jedes Geländefeld des gerade gelegten Plättchens gesetzt werden, das zu einem Stadtviertel gehört, in dem sich noch kein Wolkenkratzer befindet.
- Er darf nicht auf ein Geländefeld gestellt werden, auf dem sich ein Park (Baum-Symbol) oder eine Sportanlage (Athleten-Symbol) befindet.

3 ZIEH EIN NEUES STADTPLÄTTCHEN

Nimm eines der 4 ausliegenden Stadtplättchen oder das oberste Stadtplättchen vom verdeckten Stapel. Entscheidest du dich für eines der ausliegenden

die orthogonal verbunden sind. **Stadtviertel** können sich über mehrere Stadtplättchen erstrecken. Ein Ausgleichsplättchen kann jederzeit wie jedes andere Plättchen ausgelegt werden.

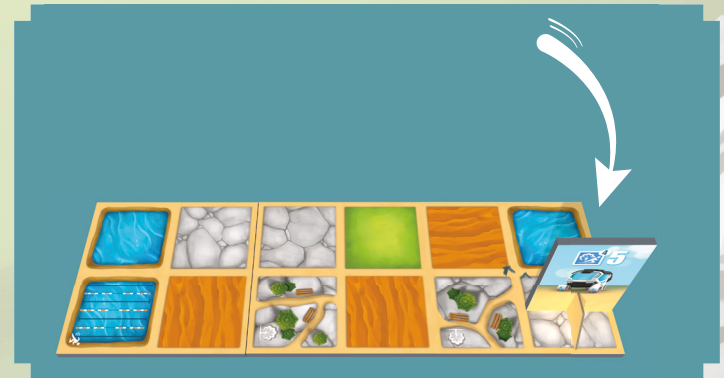
Du kannst nicht 2 Stadtviertel aus dem selben Gelände verbinden, wenn auf beiden bereits ein Wolkenkratzer steht.

Ausnahme: Das Stadtplättchen darf so ausgelegt werden, dass es zwei Viertel mit Wolkenkratzern verbindet, wenn es keine andere Legemöglichkeit mehr gibt.



EIN BIOPROJEKT

- Es kann in ein Stadtviertel gesetzt werden, das bereits einen Wolkenkratzer oder ein weiteres Bioprojekt enthält.
- Es darf nicht auf ein Geländefeld gestellt werden, auf dem sich ein Park (Baum-Symbol) oder eine Sportanlage (Athleten-Symbol) befindet.



Stadtplättchen, dann fülle die Auslage mit dem obersten Plättchen vom verdeckten Stapel auf. Nun ist der nächste Spieler am Zug. So geht es weiter bis zum Ende der Partie.

SO ERHÄLTST DU HARMONIEPUNKTE



DIE WOLKENKRATZER

Jeder Wolkenkratzer hat einen Punktwert, der im oberen Bereich angezeigt wird (4, 5, 6, 7, 8, 10 und 12 Harmoniepunkte).



Der Wasserfall-Wolkenkratzer #8 steht in einem Viertel aus mindestens 8 Wasser-Feldern. Er bringt deiner Stadt 8 Harmoniepunkte.



Der Lehm-Wolkenkratzer #5 steht in einem Stadtviertel aus 4 Erd-Feldern. Dir fehlt noch 1 Feld, um 5 Harmoniepunkte zu erhalten.



Der Stein-Wolkenkratzer steht in einem Stadtviertel aus 2 Fels-Feldern, an das nicht mehr angelegt werden kann. Deine Stadt wird 4 Harmoniepunkte verlieren.

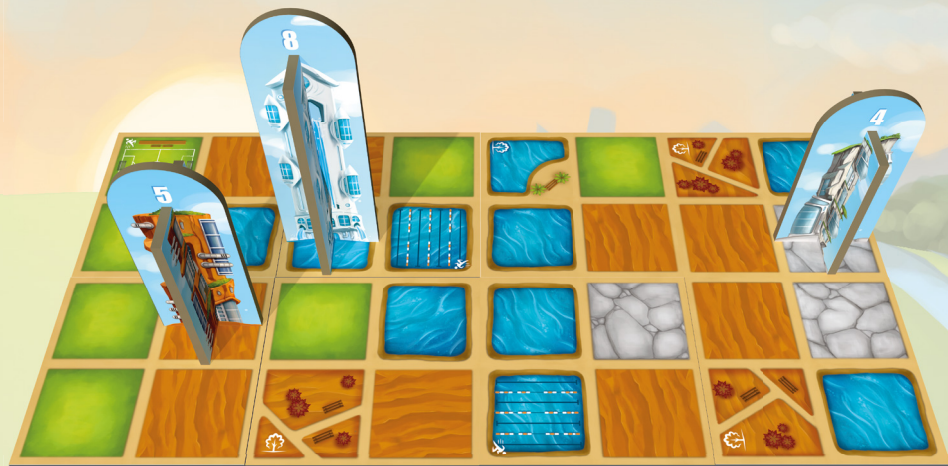
Ermittle die Größe des Stadtviertels, in dem der Wolkenkratzer steht. Gezählt werden alle orthogonal zusammenhängenden Geländefelder der Sorte des Feldes, auf dem der Wolkenkratzer steht.

Ist diese Zahl größer oder gleich dem Wert des Wolkenkratzers, gewinnt deine Stadt die Harmoniepunkte hinzu.

Ist diese Zahl kleiner als der Wert auf dem Wolkenkratzer, werden deiner Stadt die Harmoniepunkte abgezogen.

Im wenig wahrscheinlichen Fall, dass zwei Wolkenkratzer im selben Stadtviertel stehen, darf der Spieler auswählen, welcher Wolkenkratzer Harmoniepunkte einbringen soll. Der andere Wolkenkratzer in diesem Viertel bringt dann 0 Harmoniepunkte.

Beispielsweise muss ein Wasserfall-Wolkenkratzer mit dem Wert 4 in einem Stadtviertel mit mindestens 4 Wasser-Feldern stehen, um am Ende des Spiels 4 Harmoniepunkte einzubringen.



DIE EKOMOBILE

Die Ekomobile sind 5 oder 8 Harmoniepunkte wert.

Die Ekomobile fahren entlang der Zeilen und Spalten, die sich auf ihrem Geländefeld kreuzen. Die Bewertung der Ekomobile hängt von den Anforderungen ab, die auf den Ekomobilen angegeben sind (das können Parks sein, Sportanlagen, Wolkenkratzer oder Bioprojekte).

Werden die Anforderungen erfüllt oder übertroffen, erhält deine Stadt die Harmoniepunkte des Ekomobils.

Werden die Anforderungen nicht erfüllt, muss deine Stadt die Harmoniepunkte des Ekomobils abgeben.



- Ignoriert alle Anforderungen, die nicht für die Bewertung des Ekomobils notwendig sind.
- In einer Zeile oder Spalte können sich mehrere Ekomobile befinden.
- Einzelne Parks, Sportanlagen, Wolkenkratzer oder Bioprojekte können die Anforderungen mehrerer Ekomobile erfüllen.

Dieses Ekomobil bringt deiner Stadt 8 Harmoniepunkte, weil es an der Kreuzung einer Zeile und einer Spalte steht, in denen - wie gefordert - zusammen 4 Parks liegen.



WINDKRAFTRÄDER

Windkraftträder sind 4, 5 oder 6 Harmoniepunkte wert.

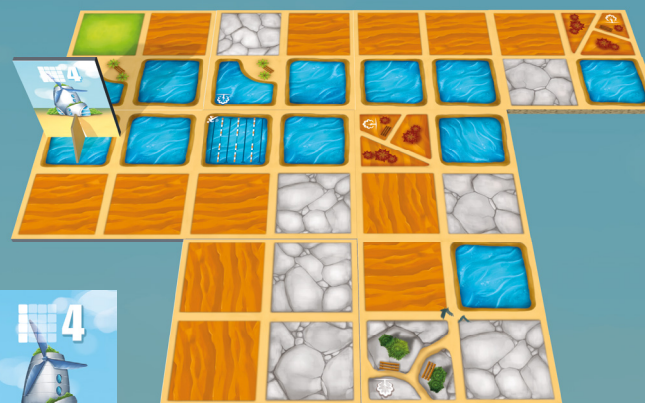
Die Windkraftträder bringen Punkte ein, abhängig von ihrer Lage in deiner Stadt.

Windkraftträder müssen auf einem der PLÄTTCHEN platziert werden, die das Diagramm auf dem Windkrafttrad anzeigt.

Wenn das Windkrafttrad auf dem richtigen Plättchen steht, gewinnt deine Stadt die entsprechenden Harmoniepunkte.

Wenn das Windkrafttrad nicht auf dem richtigen Plättchen steht, verliert deine Stadt die entsprechenden Harmoniepunkte.

Mehrere Windkraftträder können ihre Bedingungen auf der selben Gruppe von Plättchen erfüllen.



Dieses Windkrafttrad steht korrekt in der Spalte von Plättchen ganz links außen.



BIODOME

Biodome sind 5, 6 oder 8 Harmoniepunkte wert.

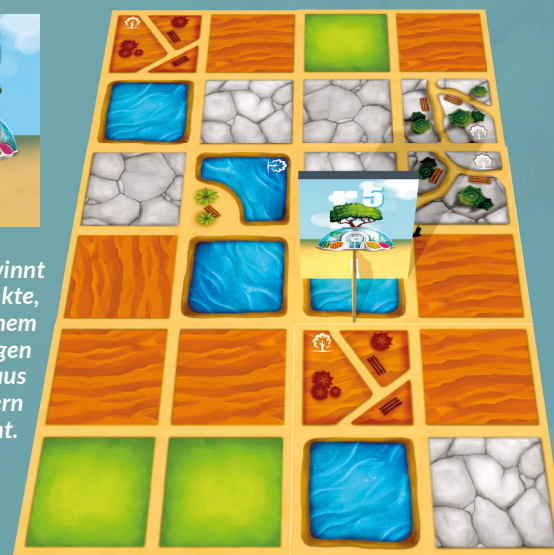
Pro Stadtviertel kann nur 1 einziges Biodom gewertet werden: Alle zusätzlichen Biodome in diesem Viertel bringen negative Harmoniepunkte ein.

Biodome geben deiner Stadt Harmoniepunkte, wenn sie in einem Stadtviertel stehen, das in Form und Größe der Skizze auf dem Biodom entspricht. Die Art des Geländes spielt dabei keine Rolle. Es ist ebenfalls egal, in welche Richtung das Stadtviertel zeigt.

Jedes Biodom, das in einem Stadtviertel steht, das nicht exakt die Bedingungen erfüllt, kostet deine Stadt Harmoniepunkte.



Dieses Biodom gewinnt 5 Harmoniepunkte, da es in einem L-förmigen Stadtviertel aus 3 Wasserfeldern steht.



PARKS (BAUM-SYMBOL)

Der Spieler mit den meisten Parks in seiner Stadt erhält 5 Harmoniepunkte als Bonus. Gibt es einen Gleichstand von mehreren Spielern, erhält jeder dieser Spieler 5 Harmoniepunkte als Bonus.



SPORTANLAGEN (ATHLETEN-SYMBOL)

Der Spieler mit den meisten Sportanlagen in seiner Stadt erhält 5 Harmoniepunkte als Bonus. Gibt es einen Gleichstand von mehreren Spielern, erhält jeder dieser Spieler 5 Harmoniepunkte als Bonus.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, sobald alle Spieler ihre Stadt aus 4x4 Plättchen gebaut haben.

Jeder Spieler wertet nun die ökologische Harmonie seiner Stadt. Dazu wird der Wert jedes Wolkenkratzers hinzugefügt oder abgezogen und der Wert jedes Bioprojektes hinzugefügt oder abgezogen.

Der Spieler mit den meisten Parks in seiner Stadt erhält 5 Harmoniepunkte zusätzlich. Der Spieler mit den meisten Sportanlagen in seiner Stadt erhält 5 Harmoniepunkte zusätzlich.

Der Spieler mit der harmonischsten Stadt gewinnt das Spiel. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit den meisten Wolkenkratzern und Bioprojekten. Besteht weiterhin Gleichstand, teilen sich diese Spieler den Sieg.



$$\begin{array}{cccccccccccccccc} \begin{array}{c} 12 \\ \text{Tree on Skyscraper} \end{array} & + & \begin{array}{c} 10 \\ \text{Modern Skyscraper} \end{array} & + & \begin{array}{c} 6 \\ \text{Grey Skyscraper} \end{array} & + & \begin{array}{c} 4 \\ \text{Modern Skyscraper} \end{array} & - & \begin{array}{c} 5 \\ \text{Modern Skyscraper} \end{array} & - & \begin{array}{c} 8 \\ \text{Modern Skyscraper} \end{array} & + & \begin{array}{c} 5 \\ \text{Car} \end{array} & + & \begin{array}{c} 8 \\ \text{Car} \end{array} & + & \begin{array}{c} 5 \\ \text{Car} \end{array} & + & \begin{array}{c} 6 \\ \text{Park} \end{array} & - & \begin{array}{c} 5 \\ \text{Park} \end{array} & = & 38 \end{array}$$

Dieser Spieler beendet die Partie mit insgesamt 38 Harmoniepunkten.



EKOMOBILE



8 Harmoniepunkte, wenn sich bei diesem Ekomobil eine Zeile und eine Spalte kreuzen, in denen sich zusammen mindestens 4 Parks befinden.



8 Harmoniepunkte, wenn sich bei diesem Ekomobil eine Zeile und eine Spalte kreuzen, in denen sich zusammen mindestens 4 Sportanlagen befinden.



5 Harmoniepunkte, wenn sich bei diesem Ekomobil eine Zeile und eine Spalte kreuzen, in denen sich zusammen mindestens 4 Parks und/oder Sportanlagen befinden.



5 Harmoniepunkte, wenn sich bei diesem Ekomobil eine Zeile und eine Spalte kreuzen, in denen sich zusammen mindestens 3 Wolkenkratzer befinden.



8 Harmoniepunkte, wenn sich bei diesem Ekomobil eine Zeile und eine Spalte kreuzen, in denen sich zusammen mindestens 4 Wolkenkratzer befinden.



8 Harmoniepunkte, wenn sich bei diesem Ekomobil eine Zeile und eine Spalte kreuzen, in denen sich zusammen mindestens 3 Bioprojekte befinden. Dieses Ekomobil wird dabei nicht mitgezählt.



WINDKRAFTR DER



4 Harmoniepunkte, wenn dieses Windkrafttr der auf einem Pl ttchen ganz links in deiner Stadt steht.



4 Harmoniepunkte, wenn dieses Windkrafttr der auf einem Pl ttchen ganz rechts in deiner Stadt steht.



4 Harmoniepunkte, wenn dieses Windkrafttr der auf einem Pl ttchen ganz oben in deiner Stadt steht.



4 Harmoniepunkte, wenn dieses Windkrafttr der auf einem Pl ttchen ganz unten in deiner Stadt steht.



5 Harmoniepunkte, wenn dieses Windkrafttr der auf einem der 4 Pl ttchen in den Ecken deiner Stadt steht.



6 Harmoniepunkte, wenn dieses Windkrafttr der auf einem der 4 Pl ttchen in der Mitte deiner Stadt steht.



REGOLE

NEOVILLE™



PHIL WALKER-HARDING
INGENIOUS STUDIOS



CONTENUTO DEL GIOCO

- 78 tessere, incluse 4 tessere Equità (numerare da 1 a 4 sul retro). Le tessere sono divise in 4 caselle di terreno.
- 28 Grattacieli (7 Terra, 7 Foresta, 7 Pietra e 7 Cascata)
- 36 Servizi Pubblici (12 Ecomobili, 12 Mulini a Vento e 12 Biodome)



Hai mai pensato di vivere in una città circondata da un'architettura naturale?

Benvenuto a Progetto Neoville. Diventa un visionario dell'architettura e costruisci la tua grande città! Sceglierai la fluidità dell'acqua con le cascate sui grattacieli o la rigidità della pietra?

Forse userai la foresta per costruire la casa sull'albero dei tuoi sogni o la terra battuta con la sua vivace argilla rossa.

Il tuo obiettivo è chiaro: utilizzare la natura per sviluppare la più accogliente e armoniosa delle città e far invidia alla concorrenza!

SCOPO DEL GIOCO

Posizionare strategicamente le tessere per costruire Grattacieli e Servizi nella tua città di 4x4 tessere e ottenere il maggior numero di punti Armonia.

I Grattacieli forniranno punti Armonia in base al loro valore e alla dimensione del loro quartiere. I Servizi forniranno

punti Armonia quando la loro posizione nella città soddisfa i loro requisiti. Tuttavia, i Grattacieli o i Servizi che non soddisfano i loro requisiti conteranno come punti negativi alla fine del gioco.



PREPARAZIONE DEL GIOCO

- 1** Posiziona i Grattacieli al centro del tavolo e ordinali per tipo (Terra, Foresta, Pietra e Cascata):
 - in 2 giocatori, non usare i Grattacieli di valore 5 e 7;
 - in 3 giocatori, non usare i Grattacieli di valore 7.
- 2** Scegli a caso 2 tipi di Servizi (Ecomobile, Mulino a Vento o Biodome):
 - in 2 giocatori, prendi a caso 5 di ogni Servizio scelto;
 - in 3 giocatori, prendi a caso 6 di ogni Servizio scelto;
 - in 4 giocatori, prendi a caso 7 di ogni Servizio scelto.Posizionali sul tavolo accanto ai Grattacieli. In questo modo, i Grattacieli e i Servizi formano una riserva per tutti i giocatori. Rimetti tutti i Grattacieli e i Servizi inutilizzati nella scatola.
- 3** Separa le 4 tessere Equità dalle 74 tessere. Le tessere Equità aiutano a livellare i vantaggi tra i giocatori a seconda del loro ordine di turno. L'ultimo giocatore di turno avrà sempre una tessera Equità migliore rispetto al primo giocatore.
- 4** Mescola tutte le tessere e mettele in una pila a faccia in giù accanto ai Grattacieli e ai Servizi. Gira le prime 4 tessere della pila e mettile in una fila, a faccia in su.
- 5** Il giocatore che più recentemente ha trascorso del tempo tra la natura è il primo giocatore: egli prende la tessera Equità numero 1. Distribuisci le altre tessere Equità agli altri giocatori in senso orario, seguendo l'ordine numerico. Rimetti tutte le tessere Equità rimanenti nella scatola.
- 6** Distribuisci 2 tessere a ciascun giocatore, prendendole dalla pila. Tutti i giocatori devono avere una mano iniziale di 3 tessere.

**È IL MOMENTO DI
GIOCARRE!**



SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita si gioca in 16 turni. Al proprio turno, ogni giocatore deve eseguire le seguenti azioni in ordine:

- 1. AGGIUNGERE UNA TESSERA ALLA PROPRIA CITTÀ**
- 2. PRENDERE UN GRATTACIELO O UN SERVIZIO E POSIZIONARLO SULLA NUOVA TESSERA (FACOLTATIVO)**
- 3. PESCARE UNA TESSERA**

1 AGGIUNGERE UNA TESSERA ALLA PROPRIA CITTÀ

Scegli una tessera dalla tua mano e aggiungila alla tua città a faccia in su creando i **quartieri**. Un **quartiere** è un insieme di caselle terreno collegate ortogonalmente che può estendersi su più tessere.

REGOLE PER POSIZIONARE LE TESSERE

- Collega la tua nuova tessera ad una delle tue altre tessere da almeno un lato (2 caselle di terreno di una stessa tessera). Una tessera deve necessariamente essere adiacente ad un'altra tessera.
- Non è necessario che le tessere abbiano caselle di terreno corrispondente.
- Puoi ruotare una tessera in qualsiasi direzione prima di scegliere dove posizionarla. **Una volta posizionate, le tessere non possono essere spostate o ruotate.** Non puoi cambiare l'orientamento della tua città durante il gioco.
- La tua città non può superare le 4 tessere in lunghezza e le 4 tessere in larghezza. Alla fine del gioco, dovrai avere un quadrato di 4x4 tessere.
- Non puoi collegare 2 quartieri con lo stesso terreno se entrambi i quartieri contengono già un Grattacielo.

Eccezione: una tessera può essere posizionata collegando 2 quartieri con i Grattacieli solo se non ci sono altre opzioni disponibili.

2 PRENDERE UN GRATTACIELO O UN SERVIZIO E POSIZIONARLO SULLA NUOVA TESSERA (FACOLTATIVO).

Dopo aver giocato la tua tessera, puoi scegliere di aggiungere un Grattacielo o un Servizio su di essa seguendo le regole di posizionamento appropriate.

UN GRATTACIELO

- Deve corrispondere al tipo di terreno sul quale è posizionato:
Terra per la Terra battuta;
Foresta per l'Erba;
Pietra per le Rocce;
Cascata per l'Acqua.
- Può essere posizionato su qualsiasi casella di terreno corrispondente purché quel quartiere non abbia già un Grattacielo associato ad esso.
- Non può essere posizionato su una casella di terreno con un parco (simbolo dell'Albero) o un impianto sportivo (simbolo dell'Atleta).

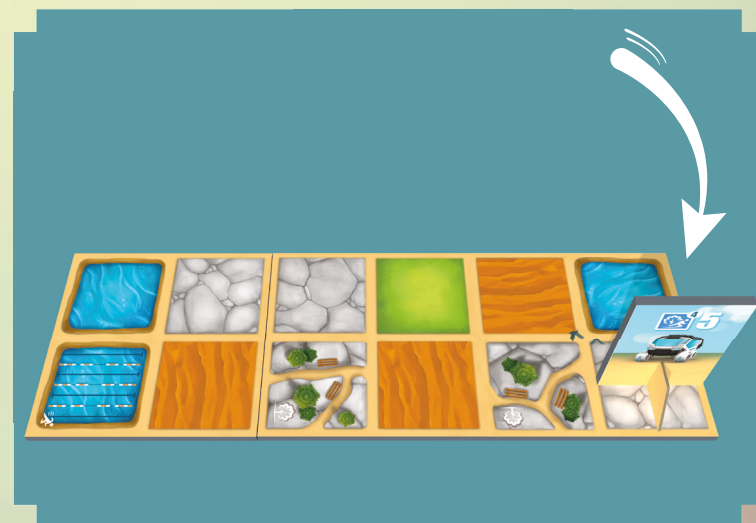
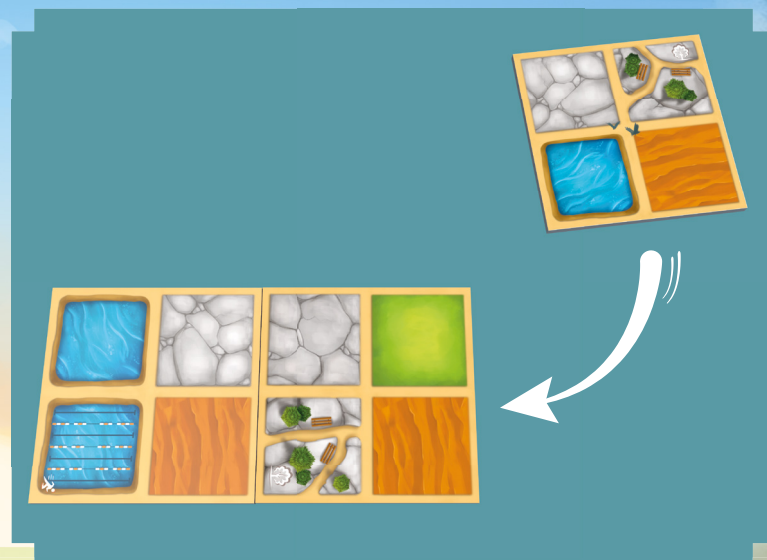
UN SERVIZIO

- Può essere posizionato in un quartiere che ha già un Grattacielo o Servizio.
- Non può essere posizionato su una casella di terreno con un parco (simbolo dell'Albero) o un impianto sportivo (simbolo dell'Atleta).

3 PESCARE UNA TESSERA

Prendi una nuova tessera tra le 4 disponibili a faccia in su o la prima in cima alla pila.

Puoi giocare una tessera Equità in qualsiasi momento come qualsiasi altra tessera.



Se hai scelto una tessera a faccia in su, sostituiscila con una tessera dalla pila. Ora è il turno del giocatore successivo. Il gioco prosegue in questo modo fino alla fine della partita.

COME SI OTTENGONO I PUNTI ARMONIA?



I GRATTACIELI

Ogni Grattacielo ha il suo valore in punti Armonia indicato in alto (4, 5, 6, 7, 8, 10 e 12 punti Armonia).



Il Grattacielo Cascata 8 si trova in un quartiere con almeno 8 caselle di terreno Acqua. Fornisce 8 Punti Armonia.



Il Grattacielo Terra 5 è in un quartiere composto da 4 caselle di terreno Terra battuta, che è inferiore di 1 unità rispetto al valore del Grattacielo stesso. Quindi, manca 1 casella Terra battuta per fornire 5 punti Armonia.



Il Grattacielo Pietra 4 è in un quartiere composto da 2 caselle di terreno Roccia. Questo è inferiore di 2 unità rispetto al valore del Grattacielo. Riduce i punti Armonia della tua città di 4.

Per determinare la dimensione del quartiere in cui si trova il Grattacielo, conta tutte le caselle di terreno dello stesso tipo e connesse ortogonalmente alla casella in cui si trova il Grattacielo.

Se questo valore è uguale o superiore al valore indicato sul Grattacielo, allora si tratta di punti Armonia positivi.

Se questo valore è inferiore al valore indicato sul Grattacielo, allora sono punti Armonia negativi.

Nel caso improbabile in cui un quartiere abbia più di un Grattacielo, allora il giocatore può scegliere quale Grattacielo gli conferisce punti. Tutti i Grattacieli rimanenti valgono 0 punti Armonia.

Per esempio, un Grattacielo Cascata con un valore di 4 deve trovarsi in un quartiere con almeno 4 caselle di terreno Acqua adiacenti alla fine della partita per fornire 4 punti Armonia.



ECOMOBILI

Le Ecomobili hanno valori di 5 o 8 punti.

Le Ecomobili pattugliano lungo la riga e la colonna della casella di terreno dove si trovano.

I requisiti per calcolare i punti sono indicati sull'Ecomobile (e possono includere Parchi, Impianti Sportivi, Grattacieli o Servizi).

Se il numero di requisiti è uguale o superiore al numero richiesto, allora aggiungi al punteggio della tua città i punti Armonia dell'Ecomobile.

Se il numero di requisiti è inferiore a quello richiesto, sottrai i punti Armonia dell'Ecomobile dal tuo punteggio.



- Ignora tutti i requisiti che non sono necessari quando si assegna il punteggio alle Ecomobili.
- Più di un'Ecomobile può trovarsi sulla stessa riga o colonna.
- Uno stesso requisito può essere applicato a diverse Ecomobili.

Questa Ecomobile fornisce 8 punti Armonia perché si trova all'intersezione di una riga e della colonna che conta in totale 4 Parchi, come richiesto.



I MULINI A VENTO

I Mulini a Vento hanno valori di 4, 5 o 8 punti.

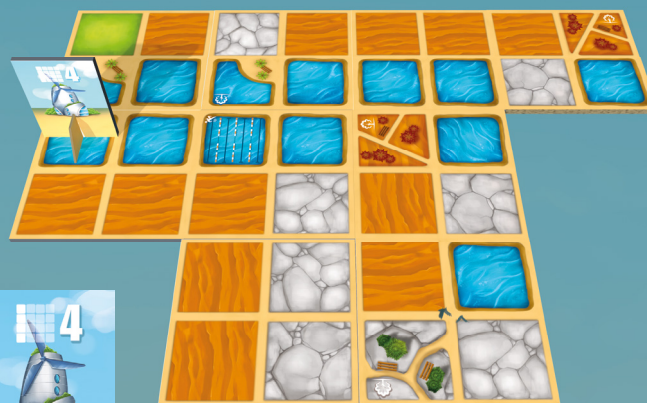
I Mulini a Vento forniscono un punteggio in base alla casella della città in cui si trovano.

I Mulini a Vento devono essere posizionati **su una delle TESSERE** evidenziate nel diagramma mostrato sul Mulino a Vento.

Se il Mulino a Vento si trova sulla tessera corretta, aggiungi i punti Armonia indicati.

Se il Mulino a Vento non si trova sulla tessera corretta, sottrai i punti Armonia indicati.

Più di un Mulino a Vento può soddisfare i suoi requisiti sullo stesso gruppo di tessere.



Questo Mulino a Vento è posizionato correttamente nella colonna di tessere all'estrema sinistra della città. Pertanto, fornisce 4 punti Armonia.



I BIODOME

I Biodome hanno valori di 5, 6 o 8 punti.

Solo 1 Biodome per quartiere vale ai fini del punteggio. Tutti i Biodome aggiuntivi forniscono punti Armonia negativi.

I Biodome posizionati in qualsiasi tipo di quartiere della stessa forma e dimensione dello schema del Biodome forniscono punti Armonia positivi. Lo schema del quartiere può essere orientato in qualsiasi direzione.

Qualsiasi Biodome posizionato in un quartiere che non corrisponde allo schema fornisce punti Armonia negativi.



Questo Biodome fornisce 5 punti Armonia in quanto posizionato in un quartiere composto da 3 caselle Acqua a forma di L.



PARCHI (SIMBOLO ALBERO)

Il giocatore con il maggior numero di Parchi nella sua città riceve 5 punti Armonia bonus. Se più giocatori sono in parità, riceveranno tutti 5 punti Armonia bonus.



IMPIANTI SPORTIVI (SIMBOLO ATLETA)

Il giocatore con il maggior numero di Impianti Sportivi nella sua città riceve 5 punti Armonia bonus. Se più giocatori sono in parità, riceveranno tutti 5 punti Armonia bonus.



FINE DEL GIOCO

Il gioco finisce quando tutti i giocatori hanno costruito la loro città 4x4.

Ogni giocatore valuta l'armonia ambientale della propria città aggiungendo o sottraendo ogni valore di Grattacielo e aggiungendo o sottraendo ogni valore di Servizio.

Il giocatore con il maggior numero di Parchi aggiunge 5 punti Armonia. Il giocatore con il maggior numero di Impianti Sportivi aggiunge 5 punti Armonia.

Il giocatore con la città più armoniosa vince la partita.

In caso di pareggio, il giocatore con il maggior numero di Grattacieli e Servizi è il vincitore.

Se c'è ancora un pareggio, i giocatori in parità condividono la vittoria.



Questo giocatore termina la partita con un totale 38 punti Armonia.



ECOMOBILI



Aggiungi 8 punti Armonia se questa Ecomobile è posizionata su una casella di terreno all'intersezione di una riga e di una colonna di caselle di terreno che insieme comprendono almeno 4 Parchi.



Aggiungi 8 punti Armonia se questa Ecomobile è posizionata su una casella di terreno all'intersezione di una riga e di una colonna di caselle di terreno che insieme comprendono almeno 4 Impianti Sportivi.



Aggiungi 5 punti Armonia se questa Ecomobile è posizionata su una casella di terreno all'intersezione di una riga e di una colonna di caselle di terreno che insieme comprendono almeno 4 Parchi e/o Impianti Sportivi.



Aggiungi 5 punti Armonia se questa Ecomobile è posizionata su una casella di terreno all'intersezione di una riga e di una colonna di caselle di terreno che insieme comprendono almeno 3 Grattacieli.



Aggiungi 8 punti Armonia se questa Ecomobile è posizionata su una casella di terreno all'intersezione di una riga e di una colonna di caselle di terreno che insieme comprendono almeno 4 Grattacieli.



Aggiungi 8 Punti Armonia se questa Ecomobile è posizionata su una casella di terreno all'intersezione di una riga e di una colonna di caselle di terreno che insieme comprendono almeno 3 Servizi. Questa Ecomobile non conta come parte dei 3 Servizi.



MULINI A VENTO



Aggiungi 4 punti Armonia se questo Mulino a Vento è posizionato su una casella nella colonna di tessere all'estrema sinistra.



Aggiungi 4 punti Armonia se questo Mulino a Vento è posizionato su una casella nella colonna di tessere all'estrema destra.



Aggiungi 4 punti Armonia se questo Mulino a Vento è posizionato su una casella della riga di tessere superiore.



Aggiungi 4 punti Armonia se questo Mulino a Vento è posizionato su una casella della riga di tessere inferiore.



Aggiungi 5 punti Armonia se questo Mulino a Vento è posizionato su una delle quattro tessere d'angolo della tua città.



Aggiungi 6 punti Armonia se questo Mulino a Vento è posizionato su una delle quattro tessere centrali della tua città.





REGLAS

NEOVILLE™



PHIL WALKER-HARDING
INGENIOUS STUDIOS



CONTENIDO

- 78 losetas entre las que se incluyen 4 losetas de Equidad (numeradas del 1 al 10 en el reverso). Cada loseta está dividida en 4 casillas de terreno.
- 28 Rascacielos (7 de Arcilla, 7 de Bosque, 7 de Piedra y 7 de Agua).
- 36 Servicios (12 Ecomóviles, 12 Molinos de viento y 12 Biocúpulas).



¿Alguna vez has pensado en vivir en una ciudad repleta de edificios con un diseño orgánico?

Te damos la bienvenida a Project Neoville. ¡Conviértete en un arquitecto visionario y construye tu propia gran ciudad! ¿Adoptarás la fluidez del agua instalando cascadas en los rascacielos o te mantendrás en la rigidez de la

pedra? ¿Usarás los bosques para construir la casa del árbol de tus sueños o te decantarás por el vibrante color rojizo de la arcilla?

Tu objetivo está claro: construye una ciudad cimentada en la naturaleza y despierta la envidia de tus competidores.

OBJETIVO DEL JUEGO

Coloca las losetas estratégicamente para construir Rascacielos y Servicios en tu ciudad de 4x4 losetas. Con los Rascacielos ganarás Puntos de Armonía al final de la partida dependiendo de su valor y el tamaño del Distrito.

Los Servicios te darán Puntos de Armonía si están colocados en aquellos puntos de la ciudad que se ajustan a sus requisitos. Sin embargo, los Rascacielos y Servicios que no cumplan los requisitos restarán puntos.

PREPARACIÓN

- 1** Coloca los Rascacielos en el centro de la mesa y agrúpalos por tipo (Arcilla, Bosque, Piedra, Agua):
 - En una partida de 2 jugadores, deja en la caja los Rascacielos con un valor de 5 y 7 puntos.
 - En una partida de 3 jugadores, deja en la caja los Rascacielos con un valor de 7 puntos.
- 2** Elige 2 tipos de Servicios al azar (Ecomóvil, Molino de viento, Biocúpula):
 - En una partida de 2 jugadores, toma 5 fichas al azar de cada uno de los Servicios.
 - En una partida de 3 jugadores, toma 6 fichas al azar de cada uno de los Servicios.
 - En una partida de 4 jugadores, toma 7 fichas al azar de los Servicios.

Coloca las fichas en la mesa al lado de los Rascacielos. Todos los jugadores podrán usar los Rascacielos y Servicios en juego. Devuelve el resto de componentes a la caja.

- 3** Separa las 4 losetas de Equidad de las 74 losetas. Las losetas de Equidad ayudan a nivelar las ventajas entre los jugadores dependiendo del orden de turno. La loseta de Equidad del último jugador de la ronda siempre será mejor que la del jugador inicial.
- 4** Baraja todas las losetas y colócalas boca abajo formando una pila al lado de los Rascacielos y los Servicios. Dale la vuelta a las 4 primeras losetas de la pila y colócalas boca arriba formando una fila.
- 5** Empieza el jugador que haya pasado más tiempo en la naturaleza recientemente. Este es el jugador inicial y tomará la loseta de Equidad 1. El resto de losetas de Equidad se reparten en orden numérico y en sentido de las agujas del reloj. Devuelve el resto de losetas de Equidad a la caja.
- 6** Reparte 2 losetas a cada jugador. Todos los jugadores tienen que empezar con 3 losetas en la mano.

¡YA PUEDE EMPEZAR LA PARTIDA!



CÓMO SE JUEGA

La partida dura 16 rondas. En tu turno, tienes que realizar estas acciones en orden:

- 1. AÑADE UNA LOSETA A TU CIUDAD**
- 2. TOMA UN RASCACIELOS O UN SERVICIO Y COLÓCALO EN LA NUEVA LOSETA**
- 3. COLOCA UNA NUEVA LOSETA EN LA MESA**



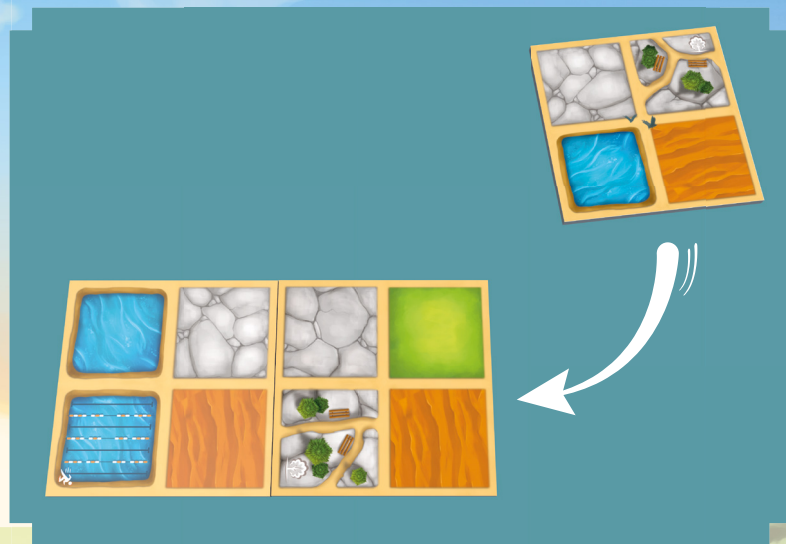
1 AÑADE UNA LOSETA A TU CIUDAD

Elige una de las losetas de tu mano y colócala boca arriba en tu ciudad para crear **Distritos**. Puedes utilizar tu loseta de Equidad en cualquier momento como cualquier otra loseta.

REGLAS PARA COLOCAR LAS LOSETAS:

- Coloca tu nueva loseta al lado de una de las que ya tengas en juego de modo que, como mínimo, uno de sus lados (2 casillas) esté en contacto con el lado de otra loseta.
- Las losetas **NO TIENEN** por qué tener los mismos terrenos.
- Puedes girar una loseta en cualquier dirección antes de colocarla. Una vez colocada, ya no la podrás mover o girar y tampoco podrás cambiar la orientación de tu ciudad.
- Tu ciudad no puede superar las 4 losetas de largo y de ancho. Al final de la partida deberías tener un cuadrado de 4x4 losetas.
- No puedes conectar 2 Distritos si ambos tienen un Rascacielos. *Excepción: puedes colocar una loseta que conecte 2 Distritos con Rascacielos si no puedes colocarla en ningún otro sitio.*

Un **Distrito** es un conjunto de casillas con el mismo terreno conectadas ortogonalmente y que pueden ocupar una o más losetas.



2 TOMA UN RASCACIELOS O UN SERVICIO Y COLÓCALO EN LA NUEVA LOSETA

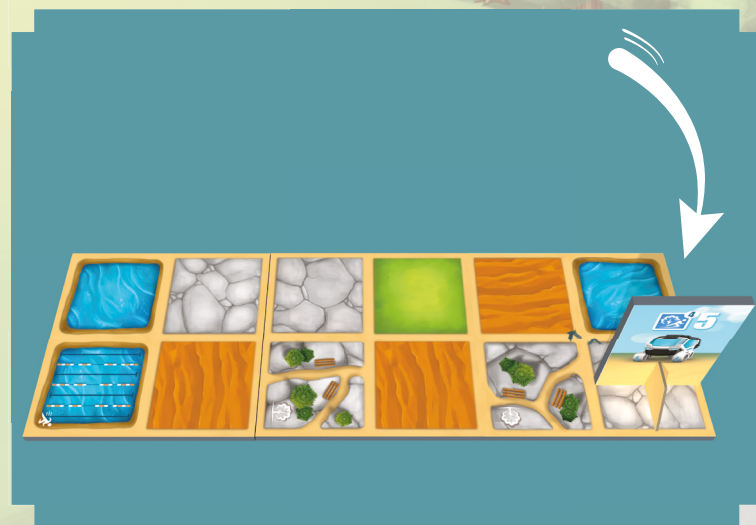
Después de colocar tu loseta, puedes colocar un Rascacielos o un Servicio (o no colocar nada) siguiendo las reglas de colocación.

UN RASCACIELOS

- El Rascacielos debe coincidir con el tipo de terreno de la casilla:
Tierra para Arcilla
Hierba para Bosque
Rocas para Piedra
Acuático para Agua
- Se puede colocar en cualquier casilla siempre y cuando ese Distrito no tenga otros Rascacielos.
- No se puede colocar en una casilla destinada a un Parque (símbolo de árbol) o a una Instalación deportiva (símbolo de atleta).

UN SERVICIO

- Se puede colocar en un Distrito que ya tenga un Rascacielos o un Servicio.
- No se puede colocar en una casilla destinada a un Parque (símbolo de árbol) o a una Instalación deportiva (símbolo de atleta).



3 TOMA UNA NUEVA LOSETA

Toma una nueva loseta de las 4 que están disponibles boca arriba en la mesa o de la parte superior de la pila.

Si elegiste una de las losetas boca arriba, reemplázala con una loseta de la pila. Ahora es el turno del siguiente jugador. Repetid estas acciones en orden hasta el final de la partida.

CÓMO CONSEGUIR PUNTOS DE ARMONÍA



RASCACIELOS

Cada Rascacielos tiene un valor impreso en la parte superior de la ficha (4, 5, 6, 7, 8, 10 y 12 Puntos de Armonía).



El Rascacielos de Agua de valor 8 está en un Distrito con al menos 8 casillas acuáticas, así que suma 8 puntos.



El Rascacielos de Arcilla de valor 5 está en un Distrito con 4 casillas de tierra, por lo que resta 5 Puntos de Armonía.



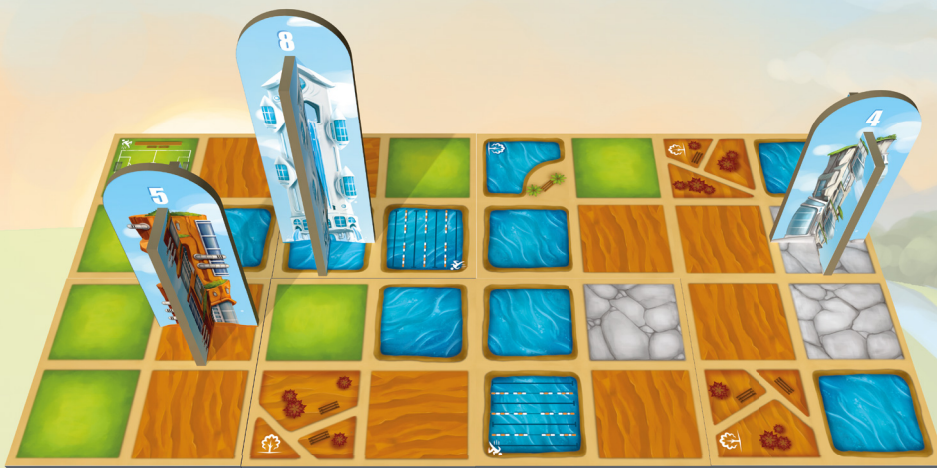
El Rascacielos de Piedra de valor 4 está en un Distrito formado por 2 casillas de roca, por lo que el Rascacielos vale más que el Distrito y te resta 4 Puntos de Armonía.

Calcula el tamaño del Distrito en el que se encuentra el Rascacielos contando todas las casillas del mismo terreno conectadas ortogonalmente.

Si el número de casillas es igual o mayor que el número impreso en el Rascacielos, sumarás su valor. Pero, si el número de casillas es menor al valor impreso en el Rascacielos, restarás Puntos de Armonía.

En caso (poco probable) de que un Distrito tenga más de 1 Rascacielos, el jugador tendrá que elegir cuál quiere puntuar. El resto de Rascacielos de ese Distrito no sumarán 0 restarán puntos.

Por ejemplo: un Rascacielos de Agua con valor 4 tiene que estar en un Distrito que tenga al menos 4 casillas acuáticas al final de la partida para poder sumar 4 Puntos de Armonía.



ECOMÓVILES

Los Ecomóviles valen entre 5 y 8 Puntos de Armonía y recorren las casillas en horizontal y vertical.

Los Ecomóviles puntúan dependiendo de los requisitos impresos en la ficha: Parques (símbolo de árbol), Instalaciones deportivas (símbolo de atleta), Rascacielos o Servicios.

Si el número de requisitos es igual o mayor que el que figura en la ficha, suma el valor del Ecomóvil a tus Puntos de Armonía.

Si hay menos requisitos de los exigidos, resta los puntos del Ecomóvil a tus Puntos de Armonía.



- Ignora el resto de elementos (Rascacielos y Servicios) que no formen parte de los requisitos para puntuar un Ecomóvil.
- Puede haber más de un Ecomóvil en la misma fila o columna.
- Se puede usar el mismo requisito para puntuar varios Ecomóviles.

Este Ecomóvil sumará 8 puntos porque, al estar en la intersección de una línea y una columna, tiene los 4 Parques que necesita.



MOLINOS DE VIENTO

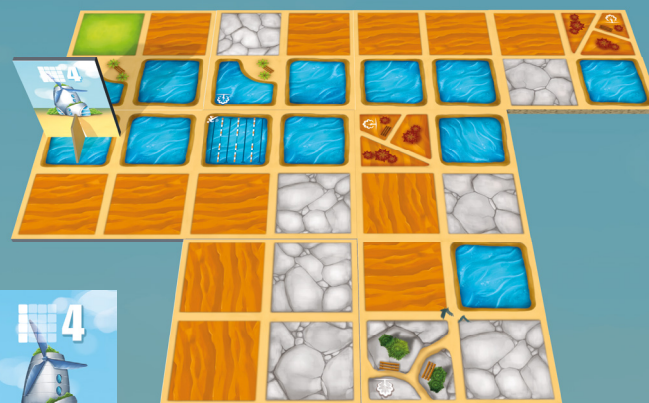
Los Molinos de viento valen 4, 5 o 6 Puntos de Armonía y puntúan dependiendo de su localización en la ciudad.

Tienen que estar en **una de las LOSETAS** que aparecen impresas en la ficha de Molino de viento.

Si el Molino de viento está en una de las losetas indicadas en la ficha, sumará Puntos de Armonía.

Si el Molino de viento no está en una de las losetas indicadas en la ficha, restará Puntos de Armonía.

Puedes colocar más de un Molino de viento en el mismo grupo de losetas.



Este Molino de viento está colocado en una de las losetas del extremo izquierdo de la ciudad, así que suma 4 puntos.



BIOCÚPULAS

Las Biocúpulas valen 5, 6 u 8 Puntos de Armonía.

Solo se puede puntuar 1 Biocúpula por Distrito: cualquier Biocúpula adicional restará Puntos de Armonía.

Puedes colocar las Biocúpulas en cualquier Distrito que tenga la misma forma y tamaño que el que aparece impreso en la ficha para sumar puntos. La forma puede estar orientada en cualquier dirección.

Cualquier Biocúpula que se encuentre en un Distrito que no cumpla con los requisitos impresos en la ficha, restará Puntos de Armonía.



Esta Biocúpula suma 5 Puntos de Armonía porque está colocada en un Distrito formado por 3 casillas acuáticas con forma de «L».



PARQUES

El jugador con más Parques en su ciudad consigue 5 Puntos de Armonía. En caso de empate, ambos jugadores suman 5 Puntos de Armonía.



INSTALACIONES DEPORTIVAS

El jugador con más Instalaciones deportivas en su ciudad suma 5 Puntos de Armonía. En caso de empate, ambos jugadores consiguen 5 Puntos de Armonía.

FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba cuando todos los jugadores hayan construido su ciudad de 4x4 losetas.

Cada jugador puntúa la armonía ambiental de su ciudad sumando y/o restando los puntos de sus Rascacielos y Servicios.

El jugador con más Parques en su ciudad suma 5 Puntos de Armonía.

El jugador con más Instalaciones deportivas en su ciudad suma 5 Puntos de Armonía.

Gana el jugador con la ciudad más armoniosa. En caso de empate, gana el jugador con más Rascacielos y Servicios.

Si se mantiene el empate, los jugadores empatados comparten la victoria.



$$\begin{array}{cccccccccccccccc}
 \begin{array}{c} 12 \\ \text{[Building Icon]} \end{array} & + & \begin{array}{c} 10 \\ \text{[Building Icon]} \end{array} & + & \begin{array}{c} 6 \\ \text{[Building Icon]} \end{array} & + & \begin{array}{c} 4 \\ \text{[Building Icon]} \end{array} & - & \begin{array}{c} 5 \\ \text{[Building Icon]} \end{array} & - & \begin{array}{c} 8 \\ \text{[Building Icon]} \end{array} & + & \begin{array}{c} 5 \\ \text{[Service Icon]} \end{array} & + & \begin{array}{c} 8 \\ \text{[Service Icon]} \end{array} & + & \begin{array}{c} 5 \\ \text{[Service Icon]} \end{array} & + & \begin{array}{c} 6 \\ \text{[Park Icon]} \end{array} & - & \begin{array}{c} 5 \\ \text{[Park Icon]} \end{array} & = & 38
 \end{array}$$

Este jugador acaba la partida con un total de 38 Puntos de Armonía.



ECOMÓVILES



Suma 8 Puntos de Armonía si este Ecomóvil está en la intersección de una fila y una columna que contenga al menos 4 Parques.



Suma 8 Puntos de Armonía si este Ecomóvil está en la intersección de una fila y una columna que contenga al menos 4 Instalaciones deportivas.



Suma 5 Puntos de Armonía si este Ecomóvil está en la intersección de una fila y una columna que contenga al menos 4 Parques y/o Instalaciones deportivas.



Suma 5 Puntos de Armonía si este Ecomóvil está en la intersección de una fila y una columna que contenga al menos 3 Rascacielos.



Suma 8 Puntos de Armonía si este Ecomóvil está en la intersección de una fila y una columna que contenga al menos 4 Rascacielos.



Suma 8 Puntos de Armonía si este Ecomóvil está en la intersección de una fila y una columna que contenga al menos 3 Servicios (sin contar con este Ecomóvil).



MOLINOS DE VIENTO



Suma 4 Puntos de Armonía si este Molino de viento está en una de las losetas del extremo izquierdo de la ciudad.



Suma 4 Puntos de Armonía si este Molino de viento está en una de las losetas del extremo derecho de la ciudad.



Suma 4 Puntos de Armonía si este Molino de viento está en una de las losetas superiores de la ciudad.



Suma 4 Puntos de Armonía si este Molino de viento está en una de las losetas inferiores de la ciudad.



Suma 5 Puntos de Armonía si este Molino de viento está en una de las 4 losetas de la esquina de la ciudad.



Suma 6 Puntos de Armonía si este Molino de viento está en una de las 4 losetas centrales de la ciudad.



REGRAS

NEOVILLE™



PHIL WALKER-HARDING
INGENIOUS STUDIOS



MATERIAL DE JOGO

- 78 fichas incluindo 4 fichas Capital (numeradas de 1 a 4, no verso). As fichas são repartidas em 4 espaços de terreno.
- 28 Arranha-céus (7 Terra, 7 Floresta, 7 Pedra, 7 Cascata)
- 36 Serviços (12 Ecomóveis, 12 Moinhos, 12 Biodomos)



Já alguma vez pensaste em viver numa cidade rodeada por arquitetura orgânica? Apresento-te o projeto Neoville. Torna-te num arquiteto visionário e constrói a tua magnífica cidade! Será que te vais inspirar na fluidez da água quando construíres os teus Arranha-céus ou irás optar pela rigidez própria da pedra?

Talvez irás usar a floresta para construíres a casa na árvore dos teus sonhos, ou então um terreno abalroado pela sua cor vibrante tão própria do barro.

O teu objetivo é simples, constrói uma cidade baseada na natureza que ponha inveja em toda a competição!

OBJETIVO DO JOGO

Coloca as fichas estrategicamente de forma a construíres Arranha-céus e Serviços na tua cidade à escala 4x4. Os Arranha-céus vão te render pontos Harmonia no final do jogo, dependendo do seu valor e tamanho que ocupam no Distrito.

Os Serviços irão render pontos Harmonia quando a posição que ocupam na cidade corresponder ao que é pedido. Porém, os Arranha-céus ou os Serviços que não cumpram os requisitos irão contar como pontos negativos.



PREPARAÇÃO DE JOGO

- 1** Coloca os Arranha-céus no centro da mesa e organiza-os por tipo (Terra, Floresta, Pedra, Cascata):
 - Num jogo com 2 jogadores não utilizes o valor 5 e 7 dos Arranha-céus.
 - Num jogo com 3 jogadores não utilizes o valor 7 dos Arranha-céus
- 2** Escolhe aleatoriamente 2 tipos de Serviços (Ecomóvel, Moinho, Biodomo):
 - Num jogo com 2 jogadores recebe ao acaso 5 fichas de cada Serviço escolhido.
 - Num jogo com 3 jogadores recebe ao acaso 6 fichas de cada Serviço escolhido.
 - Num jogo com 4 jogadores recebe ao acaso 7 fichas de cada Serviço escolhido.Coloca as fichas na mesa perto dos Arranha-céus.
- 3** Separa as 4 fichas Capital das 74 fichas. As fichas Capital ajudam a manter o equilíbrio nas vantagens entre jogadores dependendo da ordem dos seus turnos de jogo. O último jogador a começar terá sempre uma ficha Capital melhor do que o primeiro jogador.
- 4** Baralha todas as fichas e forma um baralho, com a face virada para baixo, perto dos Arranha-céus e Serviços. Vira 4 fichas do baralho e coloca-as em linha com a face virada para cima.
- 5** O jogador que recentemente passou algum tempo na natureza é o primeiro jogador. Este recebe a ficha Capital nº1. As outras fichas Capital são distribuídas por ordem numérica no sentido dos ponteiros do relógio. Qualquer ficha Capital que sobre é colocada de volta na caixa de jogo.
- 6** Entrega 2 fichas a cada jogador. No começo de cada jogo todos os participantes devem ter 3 fichas na mão.

ESTÁ NA HORA DE COMEÇAR A JOGAR!



DESENVOLVIMENTO DO JOGO

O jogo é composto por 16 rondas. No teu turno de jogo cumpre as seguintes ações por ordem:

- 1. ADICIONA UMA FICHA À TUA CIDADE;**
- 2. PODES COLOCAR UM ARRANHA-CÉUS OU UM SERVIÇO NA NOVA FICHA;**
- 3. RECEBE UMA FICHA.**

1 ADICIONA UMA FICHA À TUA CIDADE.

Escolhe uma ficha que tenhas na mão e adiciona-a à tua cidade com a face virada para cima, desta forma podes criar **Distritos**. Uma ficha Capital pode ser jogada a qualquer altura do jogo tal como qualquer outra ficha.

REGRAS PARA A COLOCAÇÃO DE FICHAS

- Une a tua nova ficha a uma das tuas outras fichas em pelo menos um lado (2 espaços terreno). Uma ficha não pode ser ocupada por outra ficha.
- As fichas **NÃO NECESSITAM** de ter espaços de terreno iguais.
- Podes virar a tua ficha em qualquer direção à tua escolha antes de escolheres onde a vais colocar. Assim que a ficha for colocada, esta não poderá ser movida ou virada. Não podes alterar a orientação da tua cidade durante o jogo.
- A tua cidade não pode exceder 4 fichas em comprimento e largura. No final do jogo terás de ter uma escala 4x4.
- Não é permitido unir 2 Distritos se ambos tiverem um Arranha-céus.

Exceção: é possível colocar uma ficha unindo os 2 Distritos com Arranha-céus se não houver outra opção disponível.

2 COLOCAR UM ARRANHA-CÉUS OU UM SERVIÇO NA NOVA FICHA

Depois de jogares a tua ficha, podes escolher se queres adicionar um Arranha-céus, Serviço ou até mesmo nada desde que sigas as regras corretas sobre colocação.

UM ARRANHA-CÉUS

- O Arranha-céus deve corresponder ao tipo de terreno no espaço:

Solo para Terra;
Relva para Floresta;
Gravilha para Pedra;
Água para Cascata.

- O Arranha-céus pode ser colocado em qualquer espaço terreno desde que o Distrito não tenha nenhum Arranha-céus associado.
- O edifício não pode ser colocado num espaço terreno associado a um Parque (símbolo Árvore) ou Estabelecimento de Desporto (símbolo Atleta).

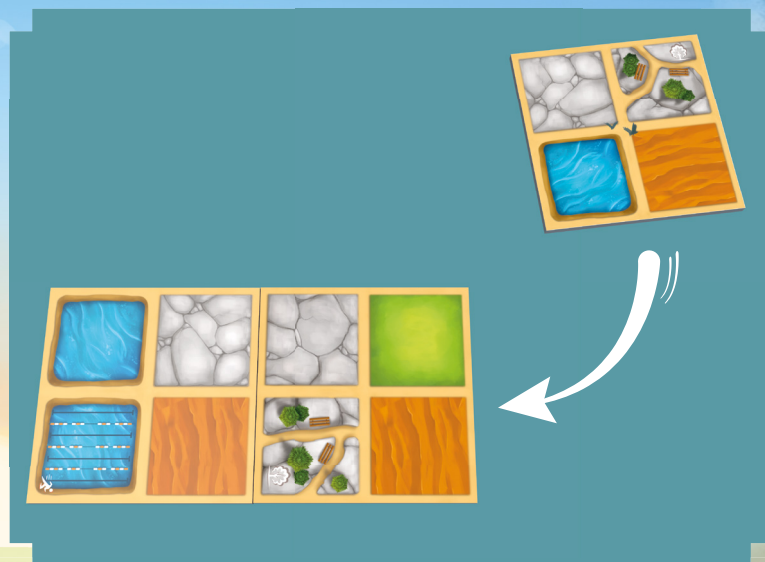
UM SERVIÇO

- Pode ser colocado num Distrito que já tenha um Arranha-céus ou Serviço.
- Não pode ser colocado num espaço terreno associado a um Parque (símbolo Árvore) ou Estabelecimento de Desporto (símbolo Atleta).

3 RECEBER UMA FICHA

Escolhe uma nova ficha das 4 fichas reveladas ou então retira uma do topo do baralho. Se a ficha escolhida for uma das

Um **Distrito** é um conjunto de espaços de terreno ligados de forma ortogonal que se podem expandir para múltiplas fichas.



fichas que estava com a face virada para cima, substituí-a por uma ficha do baralho. É agora a vez do próximo jogador. O jogo continua desta forma até ao fim da partida.

COMO GANHAR PONTOS HARMONIA?



ARRANHA-CÉUS

Cada Arranha-céus tem a sua pontuação cotada no topo (4, 5, 6, 7, 8, 10 e 12 pontos Harmonia).

8



O Arranha-céus Cascata n°8 está num Distrito com pelo menos 8 fichas terreno do tipo Água. Rende 8 pontos Harmonia.

5



O Arranha-céus Terra n°5 foi colocado num Distrito composto por 4 fichas terreno do tipo Solo, que têm um valor menor do que o Arranha-céus (1 ponto a menos para clarificar). Por isso, comporta um valor negativo de -5 pontos Harmonia.

4



O Arranha-céus Pedra n°4 foi colocado num Distrito composto por 2 fichas terreno do tipo Gravilha, que têm um valor menor do que o Arranha-céus. Reduzindo assim, a totalidade de pontos Harmonia da tua cidade em 4.

Determina o tamanho do Distrito onde o Arranha-céus se encontra, contando todos os espaços terreno ligados de forma ortogonal que compõem o espaço onde o Arranha-céus está.

Se este valor for igual ou superior ao valor cotado no Arranha-céus, os pontos Harmonia são positivos. Se este valor for menor do que o valor cotado no Arranha-céus, os pontos Harmonia são negativos.

Na situação improvável onde um Distrito tiver mais do que um Arranha-céus, o jogador pode escolher qual é o edifício cotado. Quaisquer Arranha-céus remanescentes valem 0 pontos Harmonia.

Por exemplo: um Arranha-céus Cascata cotado em 4 pontos deve estar num Distrito com pelo menos 4 espaços terreno Água adjacentes no final do jogo de forma a render 4 pontos Harmonia.



ECOMÓVEIS

Os Ecomóveis valem entre 5 a 8 pontos Harmonia. Estas viaturas patrulham todo o espaço do seu terreno.

As características que são verificadas para calcular os pontos estão indicadas no Ecomóvel e podem incluir Parques (símbolo Floresta), Estabelecimentos de Desporto (símbolo Atleta), Arranha-céus ou Serviços.

Se o número de características for igual ou superior ao número pretendido, adiciona os pontos Harmonia do Ecomóvel à tua pontuação.

Se o número de características for menor que o número pretendido, subtrai os pontos Harmonia do Ecomóvel da tua pontuação.



- Ignora quaisquer características que não foram verificadas quando estiveres a atribuir as pontuações aos Ecomóveis.
- É possível existir mais que um Ecomóvel na mesma linha ou coluna.
- Uma característica pode ser aplicada a vários Ecomóveis desde que estes sejam aptos para isso.

Este Ecomóvel adiciona 8 pontos Harmonia pois está situado no cruzamento de uma linha com uma coluna somando assim 4 Parques conforme pedido.



MOINHOS

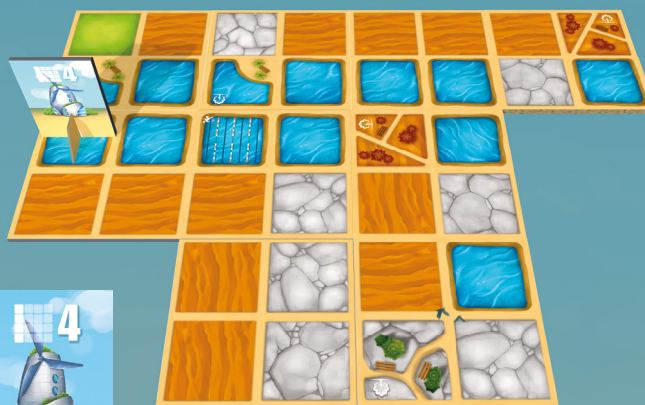
Os Moinhos valem entre 4, 5 e 6 pontos Harmonia.

Os Moinhos são pontuados conforme a sua localização na tua cidade.

Devem ser colocados **num dos espaços** evidenciados no diagrama mostrado no próprio Moinho.

Se o Moinho for colocado no espaço correto, irá somar a quantidade indicada de pontos Harmonia.

Se o Moinho não for colocado no espaço correto, irá subtrair a quantidade indicada de pontos Harmonia. Mais que um Moinho pode corresponder a estes requisitos no mesmo grupo de fichas.



O Moinho está corretamente colocado na coluna de fichas que está no local mais afastado da cidade, à esquerda.



BIODOMOS

Os Biodomos valem entre 5, 6 e 8 pontos Harmonia.

Apenas 1 Biodomo pode valer pontos por Distrito. Quaisquer Biodomos que estejam a mais valem pontos Harmonia negativos.

Os Biodomos colocados em qualquer tipo de Distrito que tenha o mesmo formato e tamanho que seja mostrado na ficha, rendem pontos Harmonia positivos. O formato pode ser visto de qualquer direção. Qualquer Biodomo colocado num Distrito que não corresponda aos seus requisitos comporta pontos Harmonia negativos.



O Biodomo rende 5 pontos Harmonia visto que está colocado num Distrito formado por 3 fichas Água que formam um L.



PARQUES (SÍMBOLO ÁRVORE)

O jogador que tiver mais Parques na sua cidade ganha 5 pontos Harmonia. Se houver um empate, todos os jogadores recebem 5 pontos Harmonia.



ESTABELECCIMENTOS DE DESPORTO (SÍMBOLO ATLETA)

O jogador que tiver mais Estabelecimentos de Desporto na sua cidade ganha 5 pontos Harmonia. Se houver um empate, todos os jogadores recebem 5 pontos Harmonia.



FIM DO JOGO

O jogo termina assim que todos os jogadores tiverem construído a sua cidade numa escala 4x4.

Cada jogador avalia o ambiente e a harmonia da sua cidade ao somar e subtrair o valor de cada Arranha-céus e cada Serviço.

O jogador que tiver mais Parques na sua cidade adiciona 5 pontos Harmonia à sua pontuação total.

O jogador que tiver mais Estabelecimentos de Desporto na sua cidade adiciona 5 pontos Harmonia à sua pontuação total.

O jogador com a cidade mais harmoniosa ganha o jogo. Em caso de empate, o jogador com mais Arranha-céus e Serviços é o vencedor. Se um empate persistir, os jogadores envolvidos partilham a vitória.



Este jogador termina o jogo com um total de 38 pontos Harmonia.



ECOMÓVEL



Adiciona 8 pontos Harmonia se este Ecomóvel for colocado num terreno que esteja num cruzamento entre uma linha e uma coluna de espaços de terreno, que juntos incluam pelo menos 4 Parques.



Adiciona 8 pontos Harmonia se este Ecomóvel for colocado num terreno que esteja num cruzamento entre uma linha e uma coluna de espaços de terreno, que juntos incluam pelo menos 4 Estabelecimentos de Desporto.



Adiciona 5 pontos Harmonia se este Ecomóvel for colocado num terreno que esteja num cruzamento entre uma linha e uma coluna de espaços de terreno, que juntos incluam pelo menos 4 Parques e/ou Estabelecimentos de Desporto.



Adiciona 5 pontos Harmonia se este Ecomóvel for colocado num terreno que esteja num cruzamento entre uma linha e uma coluna de espaços de terreno, que juntos incluam pelo menos 3 Arranha-céus.



Adiciona 8 pontos Harmonia se este Ecomóvel for colocado num terreno que esteja num cruzamento entre uma linha e uma coluna de espaços de terreno, que juntos incluam pelo menos 4 Arranha-céus.



Adiciona 8 pontos Harmonia se este Ecomóvel for colocado num terreno que esteja num cruzamento entre uma linha e uma coluna de espaços de terreno, que juntos incluam pelo menos 3 Serviços. Este Ecomóvel não conta para o número de 3 Serviços.



MOINHO



Adiciona 4 pontos Harmonia se este Moinho for colocado numa ficha que esteja no espaço à esquerda mais afastado do tabuleiro de jogo.



Adiciona 4 pontos Harmonia se este Moinho for colocado numa ficha que esteja no espaço à direita mais afastado do tabuleiro de jogo.



Adiciona 4 pontos Harmonia se este Moinho for colocado numa ficha que esteja na fila do topo do tabuleiro de jogo.



Adiciona 4 pontos Harmonia se este Moinho for colocado numa ficha que esteja na fila de baixo do tabuleiro de jogo.



Adiciona 5 pontos Harmonia se este Moinho for colocado num dos quatro cantos da tua cidade.



Adiciona 5 pontos Harmonia se este Moinho for colocado numa das quatro fichas do centro da tua cidade.





SPELREGELS

NEOVILLE™



PHIL WALKER-HARDING
INGENIOUS STUDIOS



SPEELMATERIAAL

- 78 tegels, waarvan 4 rechtvaardigheidstegels (achteraan genummerd van 1 tot 4) - 1 tegel bestaat uit 4 terreinvakjes.
- 28 wolkenkrabbers (7 terracotta-, 7 boom-, 7 steen-, 7 watervalwolkenkrabbers)
- 36 openbare voorzieningen (12 milieuvriendelijke bussen, 12 molens, 12 biosferen)



Ooit al nagedacht over hoe het leven zou zijn in een stad die opgaat in haar omgeving? Welkom in het project Neoville. Word architect en bouw je eigen stad. Kies je voor de flow van water door wolkenkrabbers met watervallen te bouwen of hou je vast aan de strakheid van stenen?

Creëer je een bos met de boomhutten van je dromen of kies je voor gezelligheid door gebouwen in de aardekleur van terracotta te bouwen?

Je doel is duidelijk: ontwerp een gezellige stad in harmonie met de natuur en win het spel.

DOEL VAN HET SPEL

De spelers moeten de tegels strategisch plaatsen om wolkenkrabbers en openbare voorzieningen te bouwen in hun stad van 4x4 tegels en zo veel mogelijk harmoniepunten te verdienen.

Wolkenkrabbers leveren harmoniepunten op in functie van hun waarde en de grootte van de wijk.

Openbare voorzieningen leveren harmoniepunten op als ze zijn geplaatst volgens hun eigen voorwaarden. Wolkenkrabbers en openbare voorzieningen kunnen aan het einde van het spel ook minpunten opleveren als ze niet aan hun voorwaarden voldoen.

VOORBEREIDING

- 1 Zet de wolkenkrabbers per soort in het midden van de tafel (terracotta-, boom-, steen-, watervalwolkenkrabbers):
 - gebruik in een spel met 2 spelers niet de wolkenkrabbers met waarde 5 en 7;
 - gebruik in een spel met 3 spelers niet de wolkenkrabbers met waarde 7.

- 2 Kies 2 van de 3 soorten openbare voorzieningen (milieuvriendelijke bussen, molens of biosferen):
 - gebruik in een spel met 2 spelers 5 willekeurige openbare voorzieningen van elke soort;
 - gebruik in een spel met 3 spelers 6 willekeurige openbare voorzieningen van elke soort;
 - gebruik in een spel met 4 spelers 7 willekeurige openbare voorzieningen van elke soort.

Zet de openbare voorzieningen per soort naast de wolkenkrabbers.

De wolkenkrabbers en openbare voorzieningen vormen een algemene voorraad voor alle spelers.

Doe de niet-gebruikte wolkenkrabbers en openbare voorzieningen terug in de doos.

- 3 Neem de 4 rechtvaardigheidstegels. De rechtvaardigheidstegels beperken de voordelen die de spelers door de beurtvolgorde hebben. De startspeler krijgt een slechtere rechtvaardigheidstegel dan de laatste speler in de beurtvolgorde.
- 4 Schud de 70 andere tegels en leg ze als een gedekte trekstapel naast de wolkenkrabbers en openbare voorzieningen. Draai de eerste 4 tegels open naast de trekstapel.
- 5 De speler die als laatste tijd doorbracht in de natuur, is de startspeler. Hij neemt rechtvaardigheidstegel 1. De speler links van de startspeler krijgt tegel 2 enzovoort. Doe de niet-gebruikte rechtvaardigheidstegels terug in de doos.
- 6 Geef iedere speler 2 tegels van de trekstapel. Alle spelers hebben dus aan het begin van het spel 3 tegels.

**DE SPELERS ZIJN NU KLAAR
OM EEN HARMONIEUZE
STAD TE BOUWEN.**



SPELVERLOOP

Het spel duurt 16 ronden. Elke ronde voeren de spelers in hun beurt de volgende 3 acties in de opgegeven volgorde uit:

1. VOEG EEN TEGEL TOE AAN JE STAD.
2. PLAATS EEN WOLKENKRABBER OF OPENBARE VOORZIENING OP DE NIEUWE TEGEL (FACULTATIEF).
3. TREK EEN NIEUWE TEGEL.



1 VOEG EEN TEGEL TOE AAN JE STAD.

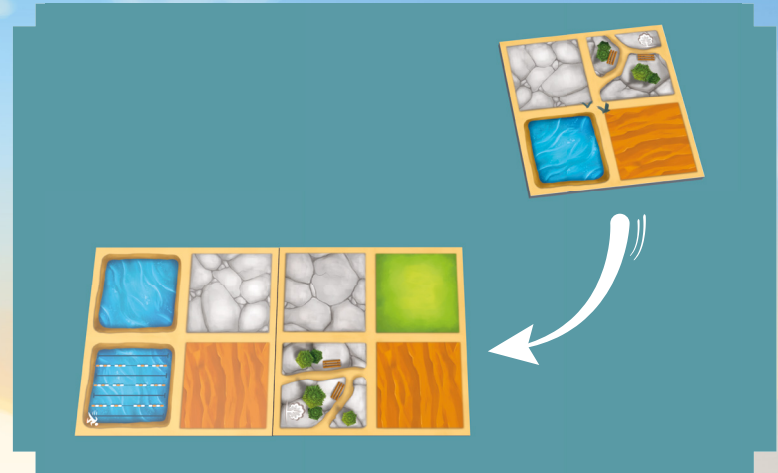
De speler kiest een tegel uit zijn hand en legt die open in zijn stad om **een wijk** te vormen.

Een wijk bestaat uit identieke terreinvakjes die horizontaal of verticaal aan elkaar grenzen.

PLAATSINGSREGELS:

- De spelers moeten een nieuwe tegel met minstens 1 zijde laten grenzen aan een van hun andere tegels. Ze mogen de tegels niet laten verspringen, elke tegel moet dus met 2 terreinvakjes grenzen aan de tegel ernaast.
- Tegels hoeven niet met dezelfde terreinvakjes aan elkaar te grenzen.
- De spelers mogen tegels draaien voor ze die plaatsen. **Zodra de spelers een tegel hebben geplaatst, mogen ze de tegel niet meer verplaatsen of draaien.** Ze mogen ook niet hun hele stad draaien tijdens het spel.
- Een stad mag niet groter zijn dan 4 tegels breed en 4 tegels lang. Aan het einde van het spel moeten alle spelers een vierkante stad van 4 x 4 tegels hebben.
- De spelers mogen 2 wijken met dezelfde terreinvakjes niet met elkaar verbinden als er al een wolvenkrabber in allebei die wijken staat.

De terreinvakjes mogen zich op meerdere tegels bevinden. De spelers mogen de rechtvaardigheidstegel plaatsen zoals een andere tegel.



Uitzondering: de spelers mogen met een tegel wel 2 wijken met een wolvenkrabber verbinden als het echt niet anders kan.

2 PLAATS EEN WOLVENKRABBER OF OPENBARE VOORZIENING OP DE NIEUWE TEGEL (FACULTATIEF).

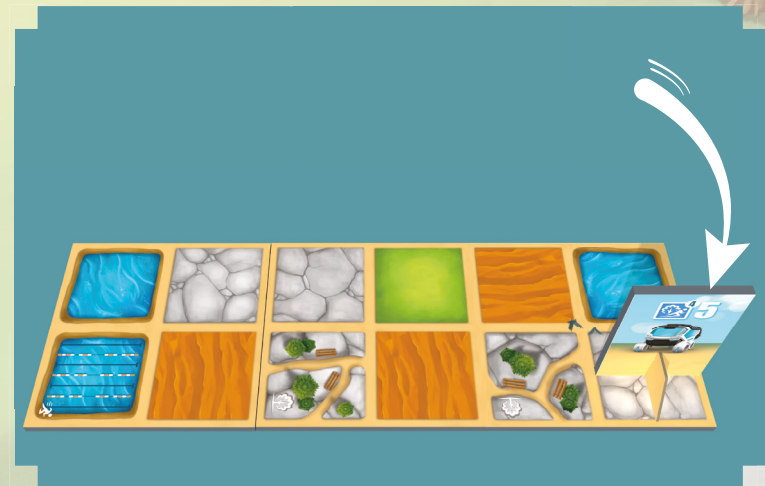
Als een speler een tegel heeft geplaatst, mag hij een wolvenkrabber of openbare voorziening uit de voorraad volgens de plaatsingsregels op de juist geplaatste tegel plaatsen.

EEN WOLVENKRABBER

- De gekozen wolvenkrabber moet overeenkomen met het terreinvakje waarop de speler hem wil plaatsen:
 - aarde voor een terracottawolvenkrabber;
 - gras voor een boomwolvenkrabber;
 - keien voor een steenwolvenkrabber;
 - water voor een watervalwolvenkrabber.
- De speler zet de gekozen wolvenkrabber op een passend terreinvakje in een wijk waarin nog geen wolvenkrabber staat.
- De speler mag de gekozen wolvenkrabber niet plaatsen op een terreinvakje met een park (symbool boom) of een sportterrein (symbool atleet).

EEN OPENBARE VOORZIENING

- De speler mag een openbare voorziening plaatsen in een wijk waarin al een wolvenkrabber of openbare voorziening staat.
- De speler mag een openbare voorziening niet plaatsen op een terreinvakje met een park (symbool boom) of een sportterrein (symbool atleet).



3 TREK EEN NIEUWE TEGEL.

De speler kiest een van de 4 openliggende tegels of neemt de bovenste tegel van de trekstapel. Als hij een openliggende tegel kiest, vult hij de rij openliggende tegels aan door de

bovenste tegel van de trekstapel open te draaien. Dan is het de beurt aan de volgende speler. Zo gaat het spel verder tot het einde.

HOE VERDIEN JE HARMONIEPUNTEN?



DE WOLKENKRABBERS

Boven aan de wolkenkrabbers staat hoeveel harmoniepunten ze waard zijn (4, 5, 6, 7, 8, 10 en 12 harmoniepunten).



De watervalwolkenkrabber met waarde 8 staat in een wijk met 8 terreinvakjes Water. Hij levert de speler 8 harmoniepunten op.



De terracottawolkenkrabber met waarde 5 staat in een wijk met 4 terreinvakjes Aarde. Dat is 1 terreinvakje te weinig om de speler 5 harmoniepunten op te leveren. De speler krijgt in de plaats daarvan 5 minpunten.



De steenwolkenkrabber met waarde 4 staat in een wijk met 2 terreinvakjes Steen. De speler krijgt daarom 4 minpunten.

Bepaal de grootte van de wijk waarin de wolkenkrabber staat. Tel hoeveel terreinvakjes van dezelfde soort als het terreinvakje waarop de wolkenkrabber staat, horizontaal en verticaal met elkaar zijn verbonden.

Als dat aantal gelijk is aan of groter is dan de waarde van de wolkenkrabber, krijgt de speler de harmoniepunten. Is dat aantal kleiner dan de waarde van de wolkenkrabber, dan krijgt de speler het aantal harmoniepunten als minpunten.

In het zeldzame geval waarin meerdere wolkenkrabbers in één wijk staan, mag de speler kiezen welke wolkenkrabber hem punten zal opleveren. De overige wolkenkrabbers in de wijk leveren dan 0 harmoniepunten op.

Voorbeeld: een watervalwolkenkrabber met waarde 4 moet dus in een wijk met minstens 4 terreinvakjes Water staan om aan het einde van het spel 4 harmoniepunten op te leveren.



DE MILIEUVRIENDELIJKE BUSSEN

De milieuvriendelijke bussen zijn 5 of 8 harmoniepunten waard.

De waarde van de milieuvriendelijke bussen wordt bepaald door de rij en kolom terreinvakjes waarin ze zich bevinden. Hoeveel punten milieuvriendelijke bussen de spelers opleveren, hangt af van het aantal vereiste voorzieningen dat op de milieuvriendelijke bus staat (het kan gaan om parken, sportterreinen, wolkenkrabbers of openbare voorzieningen).

Als het totale aantal voorzieningen in de rij en kolom gelijk is aan of groter dan het vereiste aantal, krijgt de speler het aantal harmoniepunten dat op de milieuvriendelijke bus staat.

Is dat aantal kleiner dan het vereiste aantal, dan krijgt de speler het aantal harmoniepunten als minpunten.



- Negeer de voorzieningen die niet zijn vereist voor de milieuvriendelijke bus.
- Er mogen meerdere milieuvriendelijke bussen in eenzelfde rij of kolom staan.
- Een voorziening mag voor verschillende milieuvriendelijke bussen worden geteld.

Deze milieuvriendelijke bus levert de speler 8 harmoniepunten op, want in de rij en de kolom waarin ze staat, bevinden zich zoals vereist in totaal 4 parken.



DE MOLENS

De molens zijn 4, 5 of 6 harmoniepunten waard.

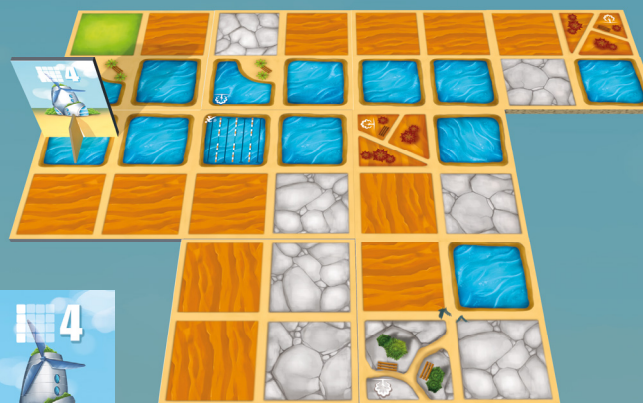
De waarde van de molens wordt bepaald door de tegel waarop ze zich bevinden.

De spelers moeten een molen proberen te plaatsen **op een van de TEGELS** die zijn aangeduid op de molen.

Als de molen op de juiste tegel staat, krijgt de speler het aantal harmoniepunten dat op de molen staat.

Als de molen niet op de juiste tegel staat, krijgt de speler het aantal harmoniepunten als minpunten.

Er kunnen meerdere molens op dezelfde groep tegels staan.



Deze molen staat zoals vereist op de meest linkse kolom tegels van de stad en levert de speler dus 4 harmoniepunten op.



DE BIOSFEREN

De biosferen zijn 5, 6 of 8 harmoniepunten waard.

Per wijk kunnen de spelers van slechts 1 biosfeer punten krijgen. Voor andere biosferen in diezelfde wijk krijgt de speler het aantal harmoniepunten van die biosferen als minpunten.

Als de wijk waarin de biosfeer staat, dezelfde vorm en grootte heeft als de wijk die op de biosfeer staat afgebeeld, krijgt de speler het aantal harmoniepunten dat op de biosfeer staat. De speler mag de positie van de wijk draaien. Uit welke soort terreinvakjes de wijk bestaat, maakt niet uit.

Als de wijk waarin de biosfeer staat, niet voldoet aan de voorwaarde op de biosfeer, krijgt de speler het aantal harmoniepunten als minpunten.



Deze biosfeer levert de speler 5 harmoniepunten op omdat ze in een wijk staat met 3 terreinvakjes in een L-vorm.



PARKEN (SYMBOOL BOOM)

De speler die het grootste aantal parken in zijn stad heeft, krijgt een bonus van 5 harmoniepunten. Bij een gelijke stand krijgen die spelers allemaal 5 harmoniepunten.



SPORTTERREINEN (SYMBOOL ATLEET)

De speler die het grootste aantal sportterreinen in zijn stad heeft, krijgt een bonus van 5 harmoniepunten. Bij een gelijke stand krijgen die spelers allemaal 5 harmoniepunten.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt na 16 ronden, als alle spelers een stad van 4 x 4 tegels hebben gebouwd.

Iedere speler bepaalt hoe sterk zijn stad in harmonie is met de natuur door de waarde van elke wolkenkrabber en openbare voorziening te bepalen en op te tellen of af te trekken.

De speler met het grootste aantal parken in zijn stad voegt 5 harmoniepunten toe aan zijn totaal.
De speler met het grootste aantal sportterreinen in zijn stad voegt 5 harmoniepunten toe aan zijn totaal.

De speler van wie de stad het meest in harmonie is met de natuur, wint het spel.
Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste wolkenkrabbers en openbare voorzieningen.
Is het dan nog gelijk, dan delen die spelers de overwinning.



$$\begin{array}{cccccccccccccccc} 12 & & 10 & & 6 & & 4 & & 5 & & 8 & & 5 & & 8 & & 5 & & 6 & & 5 & & = & 38 \\ \text{Tree} & + & \text{Tower} & + & \text{Tower} & + & \text{Tower} & - & \text{Tower} & - & \text{Tower} & + & \text{Car} & + & \text{Car} & + & \text{Car} & + & \text{Park} & - & \text{Park} & & & & \end{array}$$

Deze speler behaalt aan het einde van het spel 38 harmoniepunten.



MILIEUVRIENDELIJKE BUSSEN



De speler krijgt 8 harmoniepunten als zich in totaal minstens 4 parken bevinden in de rij en de kolom waarin de milieuvriendelijke bus staat.



De speler krijgt 8 harmoniepunten als zich in totaal minstens 4 sportterreinen bevinden in de rij en de kolom waarin de milieuvriendelijke bus staat.



De speler krijgt 5 harmoniepunten als zich in totaal minstens 4 parken en/of sportterreinen bevinden in de rij en de kolom waarin de milieuvriendelijke bus staat.



De speler krijgt 5 harmoniepunten als zich in totaal minstens 3 wolkenkrabbers bevinden in de rij en de kolom waarin de milieuvriendelijke bus staat.



De speler krijgt 8 harmoniepunten als zich in totaal minstens 4 wolkenkrabbers bevinden in de rij en de kolom waarin de milieuvriendelijke bus staat.



De speler krijgt 8 harmoniepunten als zich in totaal minstens 3 openbare voorzieningen bevinden in de rij en de kolom waarin de milieuvriendelijke bus staat (deze milieuvriendelijke bus zelf niet meegeteld).



MOLENS



De speler krijgt 4 harmoniepunten als de molen in de meest linkse kolom tegels van zijn stad staat.



De speler krijgt 4 harmoniepunten als de molen in de meest rechtse kolom tegels van zijn stad staat.



De speler krijgt 4 harmoniepunten als de molen in de bovenste rij tegels van zijn stad staat.



De speler krijgt 4 harmoniepunten als de molen in de onderste rij tegels van zijn stad staat.



De speler krijgt 5 harmoniepunten als de molen op een van de hoektegels van zijn stad staat.



De speler krijgt 6 harmoniepunten als de molen op een van de 4 middelste tegels van zijn stad staat.



NEOVILLE™

ПРАВИЛА ИГРЫ



PHIL WALKER-HARDING
INGENIOUS STUDIOS



СОДЕРЖИМОЕ ИГРЫ

- 78 карточек, в т. ч. 4 карточки баланса (с числом от 1 до 4 на задней стороне). Каждая карточка состоит из 4 квадратных участков местности.
- 28 небоскребов (7 земляных, 7 лесных, 7 каменных, 7 водопадных)
- 36 сервисных организаций (12 экомобилей, 12 мельниц, 12 биоферм)



Знаете ли вы, что значит жить в городе с органической архитектурой?

Добро пожаловать в проект «Неовилль». Станьте пионером в архитектуре и постройте собственный идеальный город! Вас завораживают водопады на небоскребах или восхищает прочность камня? Возможно, вы воспользуетесь лесоматериалами для строительства

домика на дереве, о котором всегда мечтали, или добудете яркую красную глину из земли.

Цель проста – построить собственный природный город на зависть соперникам!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Стратегически размещайте карточки, чтобы строить небоскребы и сервисные организации в своем городе размером 4x4. В конце игры небоскребы дадут вам очки гармонии в зависимости от своей стоимости и размера района.

Сервисные организации будут приносить очки гармонии, если они размещаются в городе с соблюдением требований. Но если небоскребы и сервисные организации расположены не по правилам, они принесут вам отрицательные очки.



ПОДГОТОВКА

- 1** Расположите небоскребы в центре стола и распределите их по типам (земляные, лесные, каменные, водопадные):
 - Если играют двое, небоскребы стоимостью 5 и 7 не используются.
 - Если играют трое, небоскребы стоимостью 7 не используются.
- 2** В случайном порядке выберите 2 типа сервисных организаций (экомобили, мельницы, биофермы):
 - Если играют двое, в случайном порядке выберите по 5 фишек каждой сервисной организации.
 - Если играют трое, в случайном порядке выберите по 6 фишек каждой сервисной организации.
 - Если играют четверо, в случайном порядке выберите по 7 фишек каждой сервисной организации.Разместите их на столе рядом с небоскребами. Небоскребы и сервисные организации будут использоваться всеми игроками. Положите все неиспользуемые небоскребы и сервисные организации в коробку.
- 3** Отложите 4 карточки баланса из 74 карточек. Карточки баланса помогают выравнять преимущества между игроками в зависимости от порядка хода в игре. Игрок, последним совершающий ход, будет иметь более выгодную карточку баланса по сравнению с первым игроком.
- 4** Перемешайте все карточки и уложите их в стопку рубашкой вверх рядом с небоскребами и сервисными организациями. Переверните 4 карточки из стопки и уложите их в ряд лицевой стороной вверх.
- 5** Игру начинает тот, кто недавно был на природе. Этот игрок берет карточку баланса 1. Остальные карточки баланса раздаются в порядке возрастания по часовой стрелке. Оставшиеся карточки баланса убираются в коробку.
- 6** Раздайте по 2 карточки каждому игроку. У каждого игрока должен быть стартовый набор из 3 карточек.

ПРИСТУПИМ К ИГРЕ!



ПРАВИЛА ИГРЫ

Игра проходит в 16 раундов. Получив ход, выполните следующие действия в указанном порядке:

1. ДОБАВЬТЕ КАРТОЧКУ В СВОЙ ГОРОД.
2. ВОЗЬМИТЕ НЕБОСКРЕБ ИЛИ СЕРВИСНУЮ ОРГАНИЗАЦИЮ И РАЗМЕСТИТЕ ЕЕ НА НОВОЙ КАРТОЧКЕ
3. ВОЗЬМИТЕ КАРТОЧКУ

1 ДОБАВЬТЕ КАРТОЧКУ В СВОЙ ГОРОД

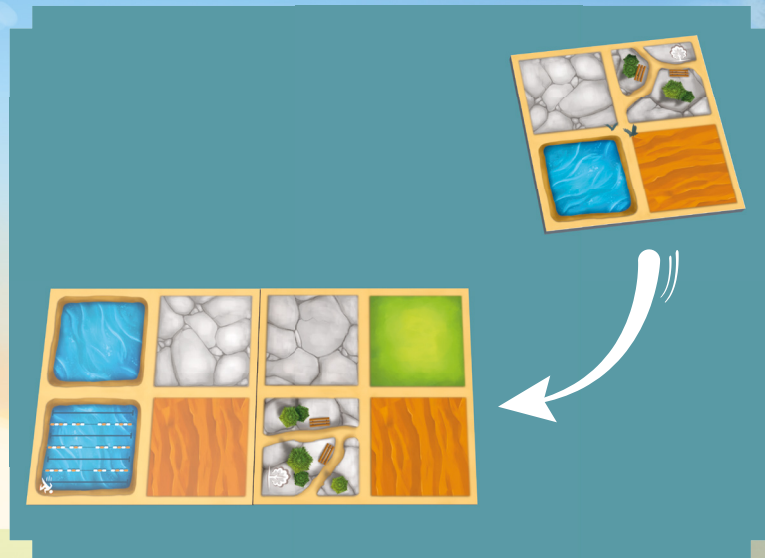
Выберите одну из своих карточек и добавьте ее к своему городу лицевой стороной вверх, чтобы начать создавать районы. Карточку баланса можно использовать в любой момент игры, как и любую другую карточку.

ПРАВИЛА РАЗМЕЩЕНИЯ КАРТОЧЕК:

- Новая карточка должна совмещаться с другой хотя бы одной стороной (2 квадрата местности).
- Нельзя накладывать карточки друг на друга.
- Карточки НЕ ДОЛЖНЫ совпадать друг с другом квадратами местности.
- Перед размещением карточки ее можно поворачивать в любом направлении. После размещения нельзя перемещать или поворачивать карточки. Нельзя менять ориентацию города в ходе игры.
- Размер города не должен превышать 4 карточки в ширину и высоту. В конце игры у вас должен получиться квадрат размером 4x4 карточки.
- Нельзя соединять два района, если в каждом из них уже есть небоскреб.

Исключение: карточку можно разместить с совмещением двух районов с небоскребами, только если нет других вариантов.

Район – это совокупность квадратов местности, которые соединяются под прямым углом и распространяются на несколько карточек.



2 ВОЗЬМИТЕ НЕБОСКРЕБ ИЛИ СЕРВИСНУЮ ОРГАНИЗАЦИЮ И РАЗМЕСТИТЕ ЕЕ НА НОВОЙ КАРТОЧКЕ

После выкладки карточки на ней можно разместить небоскреб, сервисную организацию или не размещать ничего в соответствии с правилами размещения.

НЕБОСКРЕБ

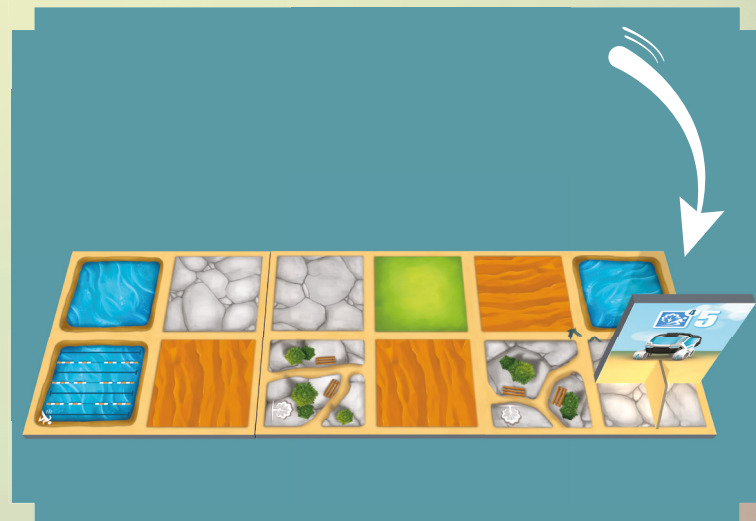
- Небоскреб должен соответствовать типу местности квадрата.

Грунт – для земляного небоскреба
Трава – для лесного
Брусчатка – для каменного
Вода – для водопадного

- Небоскреб можно разместить на любом квадрате местности, если в связанном с ним районе нет другого небоскреба.
- Эту фишку нельзя размещать на квадрате с парком (символ дерева) или спортивным комплексом (символ спортсмена).

СЕРВИСНАЯ ОРГАНИЗАЦИЯ

- Такую фишку можно размещать в районе, где уже есть небоскреб или сервисная организация.
- Эту фишку нельзя размещать на квадрате с парком (символ дерева) или спортивным комплексом (символ спортсмена).



3 ВОЗЬМИТЕ КАРТОЧКУ

Новую карточку возьмите из 4 карточек, лежащих лицевой стороной вверх, или сверху из стопки карточек.

В случае взятия карточки из ряда открытых следует положить на ее место новую карточку из стопки. Ход переходит следующему игроку. Ходы выполняются данным образом до конца игры.

КАК СЧИТАТЬ ОЧКИ ГАРМОНИИ?



НЕБОСКРЕБЫ

В верхней части каждого небоскреба указана его стоимость в очках (4, 5, 6, 7, 8, 10 и 12 очков гармонии).



Водопадный небоскреб стоимостью 8 находится в районе с не менее чем 8 квадратами с водой. Он приносит 8 очков гармонии.



Земляной небоскреб стоимостью 5 размещен в районе из 4 квадратов с почвой, что на 1 меньше стоимости небоскреба. У вас вычитается 5 очков гармонии.



Каменный небоскреб стоимостью 4 размещен в районе из 2 квадратов с врусчаткой. Это меньше стоимости небоскреба. Количество очков гармонии вашего города уменьшается на 4.

Определите размер района, в котором находится небоскреб, посчитав все составляющие его квадраты, соединенные под прямым углом.

Если это значение равно или больше стоимости небоскреба, эти очки гармонии становятся положительными. Если это значение меньше стоимости небоскреба, эти очки гармонии становятся отрицательными.

Если в районе находится более 1 небоскреба (что маловероятно), игрок может выбрать, с каким небоскребом подсчитывать очки. Все остальные небоскребы приносят 0 очков гармонии.

Например, в конце игры водопадный небоскреб стоимостью 4 должен находиться в районе, содержащем не менее 4 совмещенных квадратов с водой. Это принесет 4 очка гармонии.



ЭКОМОБИЛИ

Экомобили могут приносить от 5 до 8 очков гармонии.

Экомобили перемещаются по рядам и столбцам квадратов своей местности.

Признаки для подсчета очков указываются на экомобиле: парк (символ дерева), спортивный комплекс (символ спортсмена), небоскреб или сервисная организация

Если количество признаков больше или равно требуемой стоимости, добавьте очки гармонии экомобиля к своему результату.

Если это значение меньше требуемого, вычтите очки гармонии экомобиля из своего результата.



- *Игнорируйте остальные признаки, которые не были отмечены для подсчета очков экомобиля.*
- *В одном ряду или столбце может находиться больше одного экомобиля.*
- *1 признак может быть применен для начисления очков нескольким экомобилям.*

Этот экомобиль принесет 8 очков гармонии, так как он расположен на пересечении ряда и столбца, которые вместе содержат 4 парка, как и требуется.



МЕЛЬНИЦЫ

Мельницы могут приносить 4, 5 или 6 очков гармонии.

Количество очков мельницы зависит от того, на какой карточке города они расположены.

Мельницу следует размещать **на одной из КАРТОЧЕК**, выделенных на схеме самой мельницы.

Если мельница расположена на нужной карточке, она добавит указанное количество очков гармонии.

Если мельница расположена на неправильной карточке, у вас будут вычтены указанные очки гармонии.

На одной группе карточек очки можно получить от нескольких мельниц.



Мельница правильно размещена в крайнем левом столбце карточек города.



БИОФЕРМЫ

Биофермы могут приносить 5, 6 или 8 очков гармонии.

В каждом районе только одна биоферма может приносить очки. Все остальные биофермы принесут отрицательные очки гармонии.

Биофермы, размещенные на любом типе района, который соответствует указанным на фишке форме и размеру, приносят положительные очки гармонии. Форма может быть ориентирована в любом направлении.

Биоферма, расположенная в районе, который не соответствует требованиям, приносит отрицательные очки гармонии.



Эта биоферма приносит 5 очков гармонии, так как размещена в районе из 3 квадратов с водой, образующих Г-образную форму.



ПАРКИ (ЗНАЧОК ДЕРЕВА)

Игрок с наибольшим количеством парков в своем городе получает 5 очков гармонии. В случае одинакового количества объектов у нескольких игроков все получают по 5 очков гармонии.



СПОРТИВНЫЕ КОМПЛЕКСЫ (СИМВОЛ СПОРТСМЕНА)

Игрок с наибольшим количеством спортивных комплексов в своем городе получает 5 очков гармонии. В случае одинакового количества объектов у нескольких игроков все получают по 5 очков гармонии.



КОНЕЦ ИГРЫ

Игра завершается, когда каждый игрок построит свой город размером 4x4.

Каждый игрок оценивает природную гармонию своего города, добавляя и вычитая стоимость каждого небоскреба и каждой сервисной организации.

Игрок с наибольшим количеством парков в своем городе получает 5 дополнительных очков гармонии. Игрок с наибольшим количеством спортивных комплексов в своем городе получает 5 дополнительных очков гармонии.

Победителем игры становится игрок с наиболее гармоничным городом.

В случае ничьей победителем становится игрок с наибольшим количеством небоскребов и сервисных организаций.

При равенстве этих параметров игроки делят победу между собой.



$$\begin{array}{cccccccccccc} \begin{array}{|c|} \hline 12 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 10 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 6 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 4 \\ \hline \end{array} & - & \begin{array}{|c|} \hline 5 \\ \hline \end{array} & - & \begin{array}{|c|} \hline 8 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 5 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 8 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 5 \\ \hline \end{array} & + & \begin{array}{|c|} \hline 6 \\ \hline \end{array} & - & \begin{array}{|c|} \hline 5 \\ \hline \end{array} & = & 38 \end{array}$$

Этот игрок завершает игру с общей суммой в 38 очков гармонии.



ЭКОМОБИЛЬ



Приносит 8 очков гармонии в случае размещения на квадрате местности на пересечении ряда и столбца квадратов местности, которые вместе содержат не менее 4 парков.



Приносит 8 очков гармонии в случае размещения на квадрате местности на пересечении ряда и столбца квадратов местности, которые вместе содержат не менее 4 спортивных комплексов.



Приносит 5 очков гармонии в случае размещения на квадрате местности на пересечении ряда и столбца квадратов местности, которые вместе содержат не менее 4 парков и/или спортивных комплексов.



Приносит 5 очков гармонии в случае размещения на квадрате местности на пересечении ряда и столбца квадратов местности, которые вместе содержат не менее 3 небоскребов.



Приносит 8 очков гармонии в случае размещения на квадрате местности на пересечении ряда и столбца квадратов местности, которые вместе содержат не менее 4 небоскребов.



Приносит 8 очков гармонии в случае размещения на квадрате местности на пересечении ряда и столбца квадратов местности, которые вместе содержат не менее 3 сервисных организаций. Данный экомобиль не входит в число этих 3 сервисных организаций.



МЕЛЬНИЦА



Приносит 4 очка гармонии в случае размещения мельницы на карточке в крайнем левом столбце карточек.



Приносит 4 очка гармонии в случае размещения мельницы на карточке в крайнем правом столбце карточек.



Приносит 4 очка гармонии в случае размещения мельницы на карточке в верхнем ряду карточек.



Приносит 4 очка гармонии в случае размещения мельницы на карточке в нижнем ряду карточек.



Приносит 5 очков гармонии в случае размещения мельницы на одной из четырех угловых карточек вашего города.



Приносит 5 очков гармонии в случае размещения мельницы на одной из четырех центральных карточек вашего города.

