

Minivilles Green Valley

Un jeu de Masao Suganuma
Illustrations de Noboru Hotta
Design graphique de Ian Parovel
PAO de Good Heidi

Minivilles Green Valley est la deuxième extension pour le jeu **Minivilles**
Pour **2 à 4 joueurs**
Durée d'une partie : environ **30 minutes**
Dans l'extension **Minivilles Green Valley**, il y a **13 nouveaux établissements**.

Matériel :

72 cartes :

- 3 établissements violets
- 2 établissements rouges
- 6 établissements verts
- 2 établissements bleus

Établissement fermé :

Dans **Minivilles Green Valley**, les joueurs vont pouvoir fermer un ou tout un type d'établissements. Lorsqu'un établissement est fermé, on incline la carte de 90° à droite pour se souvenir de son état. Un établissement fermé ne produit aucun effet tant qu'il est fermé.

Un établissement peut rouvrir lorsqu'il est à nouveau activé par le résultat des dés. La carte sera alors redressée à la verticale, mais son effet n'aura pas lieu pour cette fois. Donc les établissements bleus peuvent rouvrir pendant le tour de n'importe quel joueur, les établissements rouges uniquement pendant le tour des autres joueurs, tandis que les établissements violets et verts peuvent rouvrir uniquement pendant votre tour.

Bien qu'un établissement fermé ne produise aucun effet, il compte toujours comme étant en jeu pour l'effet d'autres cartes. Par exemple, même avec vos 3 fermes fermées, si le résultat des dés est 7, votre fromagerie vous rapportera tout de même 9 pièces de la banque, soit 3 par ferme.



OUVERT



FERMÉ

Précisions sur les établissements :

Entreprise de travaux publics :



Vous ne pouvez pas retourner l'Hôtel de ville (Marina), car ce monument n'a pas de face en travaux.

Entreprise de déménagement :



Il est obligatoire de donner un établissement à un autre joueur. Vous pouvez donner votre Entreprise de déménagement.

Startup :



La pièce que vous placez à la fin de votre tour sur votre Startup, vient de la banque.

Avec Minivilles Green Valley, nous vous conseillons d'utiliser la règle optionnelle de Minivilles Marina pour jouer avec 10 piles aléatoires de cartes.

FAQ :

L'effet du Chalutier (Marina) se déclenche sur un 12, un 13 ou un 14.

L'effet de l'Arboretum se déclenche sur un 11, un 12 ou un 13.

L'effet du Club privé se déclenche sur un 12, un 13 ou un 14.

MGA

www.moonstergames.com

[facebook.moonstergames.com](https://facebook.com/moonstergames)

twitter.com/ebeltrando

Découvrez également chez MGA

Gary Kim · Marie Caribault

Abracadabra... Quoi ?



Au pied de la tour du légendaire **Archimage**, d'avidés sorciers se sont réunis. Faisant appel à toute leur **puissance**, ils se battent à coups de sorts pour chasser leurs adversaires et être celui qui mettra la main sur le **grimoire magique** oublié par un lointain ancêtre. Mais... que se passe-t-il ? Les boules de feu s'éteignent d'elles-mêmes ! Une fine ondée de printemps remplace le blizzard mordant !

Il semblerait que tous ces puissants magiciens aient été aveuglés par leur avidité ! Ou bien serait-ce le **mystérieux** pouvoir de cette maudite tour qui les perturbe ?

Quoi qu'il en soit, il va leur falloir retrouver vite leur esprit et penser calmement afin que leurs sorts fonctionnent de nouveau, leur permettant ainsi d'atteindre le premier le **grimoire** tant convoité.

Contenu

- 36 pierres magiques
- 30 points de vie (6 par couleur)
- 5 pions de score
- 1 dé
- 1 plateau de jeu
- 5 aides de jeu
- 1 règle



Plus d'informations sur notre blog :
www.moonstergames.com