

PRIX DU PLUS HAUT GRATTE-CIEL
L'édifice doit avoir une hauteur de 5 dés ou plus.



PRIX DE L'INTÉGRITÉ STRUCTURELLE
L'édifice doit être composé de 4 dés (ou plus) ayant la même valeur.



PRIX DU GÉOMÈTRE
L'édifice doit être composé de dés ayant les valeurs 1 à 6 inclusivement.



PRIX DES MATÉRIAUX
L'édifice doit être composé de 5 dés (ou plus) de la même couleur.

Exemple de décompte des points

JOUEUR A

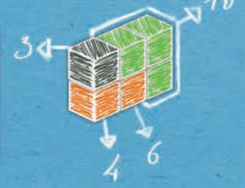




BONUS DU PLAN :	6
BOIS : 1 dé avec 2 dés adjacents =	4
RECYCLÉS : 3 dés =	10
PIERRE : aucun dé =	0
VERRE : 1 dé avec un 1 sur le dessus et 1 dé avec un 2 sur le dessus =	3
	23

JOUEUR B





BONUS DU PLAN :	0
BOIS : 1 dé avec 2 dés adjacents et 1 dé avec 3 dés adjacents =	10
RECYCLÉS : 3 dés =	10
PIERRE : 1 dé =	3
VERRE : aucun dé =	0
	23

Matériaux à forte demande



Les bris d'égalité sont résolus avec les matériaux à forte demande. Le joueur avec le plus de dés du premier (ou éventuellement du second) matériau à forte demande l'emporte. Dans cet exemple, (B) l'emporte grâce au dé noir.

FIN DE LA MANCHE

Une fois les prix et distinctions octroyés aux joueurs, la manche prend fin. Si trois manches ont été complétées (il ne reste plus de cartes *Distinction* pour une manche additionnelle), alors la partie est terminée ; poursuivez avec la fin de la partie. Autrement, remettez TOUS les dés dans le sac, défaussez les cartes *Plan* utilisées, retirez les marqueurs de score du plateau de score, et commencez une nouvelle manche.

Fin de la partie

Après la troisième manche, dévoilez les cartes *Prix* et *Distinction* accumulées par les joueurs et comparez les points (notés dans le coin supérieur gauche de la carte). Le joueur avec le score le plus élevé est le grand gagnant !

En cas d'égalité, le gagnant est celui avec le plus de prix. Si l'égalité persiste, comparez la quantité et la qualité des distinctions parmi les ex aequo (or, ensuite argent, puis bronze). Si l'égalité est totale, alors les joueurs ex aequo se partagent la victoire.

Règles pour deux joueurs

Une partie à deux joueurs se joue normalement, avec une exception :

Lors du tour d'un joueur, celui-ci choisit un dé pour son édifice et un dé qu'il retirera du jeu pour cette manche. Il tire et roule deux dés (au lieu d'un) pour remplacer ceux qu'il a enlevés.

CRÉDITS

Auteur : Yves Tourigny
Réalisation : Équipe Z-Man Games

Testeurs : Al Leduc, Martin Ethier, Gerry Paquette, Sen-Foong Lim, Daryl Andrews, Steve Ngu, Lucas Castro, Scott McKay, et plusieurs autres.

Yves Tourigny est membre des Game Artisans of Canada.

Remerciements à Yves Tourigny et Al Leduc pour l'aide apportée à la réalisation.

©2013 Z-Man Games Inc.
31, rue de la Coopérative
Rigaud, Québec
Canada J0P 1P0

info@zmangames.com
www.zmangames.com

BLUEPRINTS

Un jeu pour 2 à 4 architectes
âgés de 14 ans et plus.
Auteur : Yves Tourigny

Aperçu

Les joueurs sont des architectes qui, au cours de trois manches, essaieront de remporter des prix et distinctions pour leur projet de construction. Chaque manche, les joueurs vont chacun ériger leur édifice à partir d'un plan distribué aléatoirement, avec quatre types de matériaux de construction. Ces quatre types de matériaux marquent des points différemment ; les joueurs marquent un bonus s'ils suivent leur plan à la lettre, mais il leur faudra peut-être dévier de celui-ci pour se qualifier pour l'un des prix ! Le joueur qui aura accumulé le plus de points (provenant des prix et distinctions) en fin de partie l'emporte !

Blueprint : Terme anglais désignant un dessin technique/plan. Le nom anglais provient du procédé chimique par lequel des reproductions de dessins techniques sont obtenues par des lignes blanches tracées sur un fond bleu.

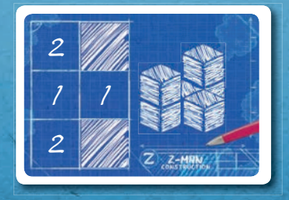
Matériel

- 1 règle
- 32 dés (8 de 4 couleurs)
- 24 cartes *Plan*
- 9 cartes *Distinction*
- 12 cartes *Prix*
- 4 paravents
- 1 plateau de score
- 1 sac en tissu
- 4 marqueurs de score



Cartes Plan (Blueprint)

Chaque plan montre un édifice vu de dessus (gauche) et en vue isométrique (droite). Les dés (matériaux de construction) sont placés directement sur les espaces de la vue du dessus. Le nombre dans chaque espace indique la hauteur (en dés) de l'édifice à cet endroit. Les dés ne peuvent pas être placés dans les espaces hachurés.



Mise en Place



1. Placez les 32 dés dans le sac en tissu.
2. Placez toutes les cartes *Distinction* et *Prix*, en piles distinctes face ouverte, près du plateau de score.
   - Pour une **partie à trois joueurs**, n'utilisez que les distinctions d'or et d'argent ; remettez les distinctions de bronze dans la boite.
   - Pour une **partie à deux joueurs**, n'utilisez que la distinction d'argent ; remettez les distinctions d'or et de bronze dans la boite.



3. Mélangez les cartes *Plan* et placez-les dans une pile face cachée.
4. Donnez à chaque joueur un paravent et le marqueur de score correspondant.



Déroulement

Le jeu est divisé en trois manches. Une fois les trois manches terminées, la partie se termine et le gagnant est déterminé.

Une manche de jeu

PRÉPARATION

Tirez deux dés du sac et placez-les dans les espaces pour **matériaux à forte demande** sur le plateau de score. Les deux dés doivent être de couleurs différentes. (Si le deuxième dé est de la même couleur que le premier, remettez-le dans le sac et tirez-en un autre, jusqu'à ce que vous ayez deux couleurs différentes.) Ces dés servent de bris d'égalité lors de la remise des prix et des distinctions.

Distribuez une carte *Plan* à chaque joueur. Chaque joueur place sa carte *Plan* derrière son paravent.

Tirez un nombre de dés du sac. Selon le nombre de joueurs, tirez :

2 joueurs	8 dés
3 joueurs	9 dés
4 joueurs	7 dés

Roulez-les et triez-les par **valeur**. Ces dés forment la **réserve de matériaux disponibles**.

DÉTERMINER L'ORDRE DE TOUR DE JEU

La première manche, c'est le joueur qui a le plus récemment visité un édifice en construction qui commence. Les deuxième et troisième manches, ce sera le joueur dont l'édifice aura marqué le moins de points dans la manche précédente qui commencera. À chaque manche, les tours s'enchainent dans le sens des aiguilles d'une montre.

CONSTRUIRE

À votre tour, choisissez un dé parmi ceux dans la réserve de matériaux disponibles et placez-le sur votre carte *Plan* (voir les règles de placement, ci-dessous). Ensuite, tirez un dé du sac pour remplacer celui que vous avez choisi, roulez-le, et ajoutez-le à la réserve de matériaux disponibles. La manche se poursuit avec le prochain joueur, et ainsi de suite, dans le sens des aiguilles d'une montre, jusqu'à ce que chaque joueur ait choisi six dés. *Note : Consultez la page 6 pour la partie à 2 joueurs.*

Règles de placement

Un dé doit être placé soit :

a. sur un espace vide du plan de sa carte (les espaces hachurés ne sont pas disponibles).
OU
b. par-dessus un dé placé auparavant. Le dé posé doit avoir une valeur égale ou supérieure (par exemple, un 3 peut uniquement être placé sur un 1, un 2, ou un autre 3).

- Un dé qui ne peut pas être placé est retiré du jeu pour la manche.
- Chaque placement est final ; il n'est pas possible de déplacer un dé une fois qu'il est placé.
- Il n'est jamais possible de changer la valeur d'un dé.



SCORE

Une fois que tous les joueurs ont choisi et placé six dés, les édifices sont révélés et les joueurs marquent leurs points.

Bonus du plan

Chaque joueur qui a suivi parfaitement son plan marque immédiatement 6 points.

Matériaux

Chaque matériau marque des points différemment. Pour accélérer le processus, évaluez les matériaux en ordre et marquez les points pour chaque dé de la même couleur dans chaque édifice. Utilisez le marqueur de score de chaque joueur pour indiquer les points qu'il accumule.

ORANGE (Bois) : Chaque dé orange est évalué individuellement ; le joueur marque 2 points pour chaque dé adjacent au dé orange en question. Les dés sont **adjacents** s'ils partagent une face.

VERT (Recyclés) : Un joueur avec 1/2/3/4/5/6 dés verts marque un total de 2/5/10/15/20/30 points.

NOIR (Pierre) : Chaque dé noir est évalué individuellement ; le joueur marque 2/3/5/8 points selon la hauteur du dé noir au 1er/2e/3e/4e (ou supérieur) étage de l'édifice.

TRANSPARENT (Verre) : Chaque dé transparent est évalué individuellement ; le joueur marque un nombre de points égal à la valeur de la face supérieure du dé transparent, même s'il y a un ou plusieurs dés sur cette face.

Distinctions

Les cartes *Distinction* sont octroyées selon la matrice suivante :

	2 joueurs	3 joueurs	4 joueurs
OR		plus haut score	plus haut score
ARGENT	plus haut score	2e plus haut score	2e plus haut score
BRONZE			3e plus haut score

BRIS D'ÉGALITÉ : LES MATÉRIAUX À FORTE DEMANDE

Si deux ou plusieurs joueurs sont à égalité, celui parmi eux qui a le plus de dés du **premier** matériau à forte demande remporte le prix ou la distinction. Si l'égalité persiste, celui parmi ceux toujours en égalité qui a le plus de dés du **deuxième** matériau à forte demande remporte le prix ou la distinction. Finalement, s'il y a toujours égalité, celui parmi ceux en égalité qui a joué le dernier remporte la carte.

Prix

Un seul exemplaire de chaque prix peut être octroyé à chaque manche. Si aucun édifice ne satisfait les critères pour un prix, ce prix n'est pas octroyé. Un édifice peut obtenir plusieurs prix lors d'une même manche. Si plus d'un édifice satisfait les critères d'un prix en particulier, utilisez les matériaux à forte demande pour briser l'égalité (voir ci-dessus).

Important : Les cartes Prix et Distinction sont conservées face cachée jusqu'à la fin de la partie, où elles sont dévoilées.