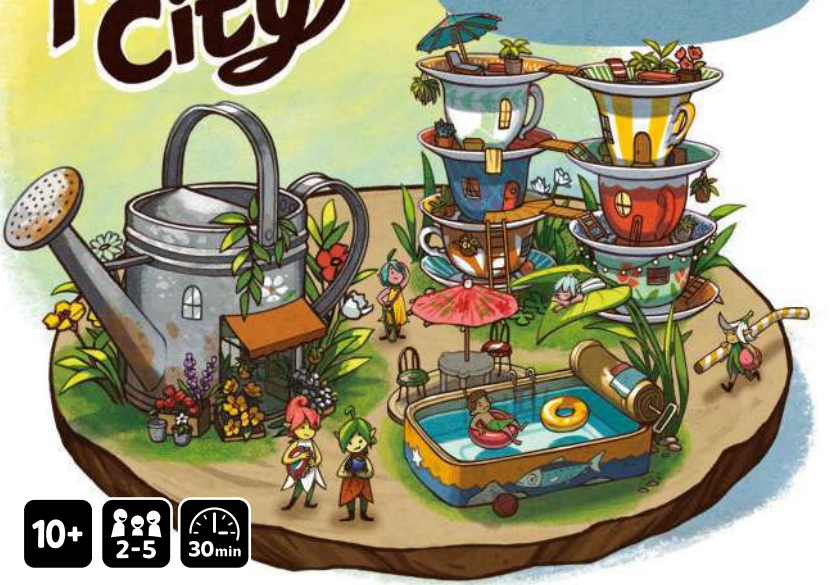
Minikin City

Je recherche des trésors cachés,
Moi, Minikin, au pied léger,
D'une tasse de thé je fais ma chaumière,
D'objets perdus de merveilleux repères.



10+ | 2-5 | 30min

CONTENU



61 cartes Ville



18 cartes Récompense
(9 pour 2-3 joueurs, 9 pour 4-5 joueurs)



2 tuiles Fin de partie
(1 pour 2-3 joueurs, 1 pour 4-5 joueurs)



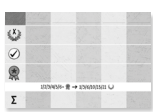
45 marqueurs Récompense
(9 par personne)



10 jetons Bonus



75 pions Minikin



1 carnet de score

MISE EN PLACE

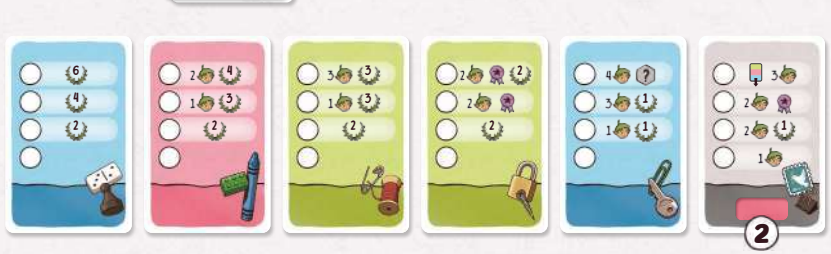
1. Prenez les 9 **cartes Récompense** comportant un nombre de cases blanches égal au nombre de joueurs. Il y a 9 cartes dont un côté est prévu pour deux joueurs et l'autre pour trois joueurs, et 9 cartes dont un côté est prévu pour quatre joueurs et l'autre pour cinq joueurs. Mélangez les 9 cartes sélectionnées et disposez-les en ligne au centre de la table, laissez les 9 cartes non utilisées dans la boîte.
2. Prenez la **tuile Fin de partie** correspondant au nombre de joueurs (en veillant, là encore, à ce que le bon côté soit tourné face visible). Placez la tuile Fin de partie sur la neuvième carte Récompense, afin que son ouverture laisse apparaître la couleur de cette carte. Laissez la tuile non utilisée dans la boîte.
3. Placez les 10 **jetons Bonus** face visible près de la zone de jeu.
4. Formez une réserve de **pions Minikin** près de la zone de jeu.
5. Mélangez les 61 **cartes Ville** pour créer la pioche. Placez-la, face cachée, à côté des cartes Récompense.
6. Distribuez 6 cartes Ville à chaque personne : gardez 4 cartes en main et placez les 2 restantes sous la pioche.
7. Choisissez votre couleur et prenez les 9 **pions Récompense** associés.
8. Désignez au hasard la personne qui commence.







Dans cet exemple d'une partie à 4 joueurs, prenez les cartes Récompense avec 4 cercles dessus.











PRINCIPE DU JEU

La partie se joue en **8 manches**, qui sont représentées par les cartes Récompense de la rangée (la 1re carte Récompense à gauche correspond à la 1re manche, et ainsi de suite). À chaque manche, **vous jouez une carte de votre main** pour construire votre ville et appliquer les effets de la carte. De plus, **la couleur et la valeur de la carte Ville jouée sert à établir un classement** pour obtenir les récompenses de la manche. La couleur de la carte Récompense détermine **la couleur atout** pour ce tour.

Au terme des 8 manches, un classement final est établi en fonction de la valeur des cartes de la couleur indiquée sur la tuile « Fin de partie » que vous avez encore en main. **Vous marquerez ensuite des points de victoire (PV) en fonction des récompenses obtenues et les effets activés**. La personne avec le plus de points remportera la partie. Mais attention, **seules les cartes comportant des Minikins vous rapporteront des points** à la fin !

COMMENT JOUER

Chaque manche est divisée en 3 étapes.

1) CRÉER L'ÉTALAGE

Piochez X (nombre de joueurs + 1) cartes Ville et placez-les, face visible, à côté de la pioche pour créer l'étalage.



Dans cet exemple d'une partie à 4 joueurs, révélez un étalage de 5 cartes Ville.

2) JOUER UNE CARTE VILLE ET DÉTERMINER LE CLASSEMENT

La personne qui débute la manche choisit n'importe quelle carte de sa main et la place face visible devant elle. Les personnes suivantes, dans **le sens horaire**, font de même jusqu'à ce que tout le monde ait joué une carte de sa main.

Si la carte que vous jouez possède un **effet instantané** activez-le *(voir page 7)*.

Ensuite, déterminez le classement de chacun basé sur les cartes jouées :

- **Cartes de la couleur atout d'abord, de la plus haute à la plus faible valeur** ;
- **Les cartes des autres couleurs ensuite, de la plus haute à la plus faible valeur.**

La couleur atout est la couleur de la carte Récompense de la manche en cours. Dans le cas où 2 cartes Ville de même valeur sont jouées sans être de la couleur atout, la première carte posée (dans l'ordre du tour en commençant par le 1er joueur) l'emporte. En suivant l'ordre du classement, placez un de vos **marqueurs Récompense** sur la case correspondante, de haut en bas, et récupérez les récompenses associées *(voir page 6)*.



La couleur atout de la première manche est bleue. Rémy joue en premier et pose le 5 bleu. Lucas est le suivant et pose le 3 Rose, suivi de Jade, qui pose le 15 bleu, et d'Aurelia, qui pose le 11 vert. La carte la plus haute de la couleur atout est le 15 bleu ; Jade place donc son marqueur sur la première case de la carte Récompense. La deuxième carte bleue la plus haute est le 5 de Rémy, il place donc son marqueur en deuxième position. Aucune autre carte bleue n'ayant été jouée, on vérifie la carte la plus haute des autres couleurs. C'est le 11 vert d'Aurélia, elle place donc son marqueur en troisième position. Le 3 Rose de Lucas est la carte la plus faible, il place donc son marqueur sur la dernière case de la carte Récompense.

3) PRENDRE UNE NOUVELLE CARTE

Dans le **sens inverse du classement** (c'est-à-dire du bas vers le haut de la carte Récompense), choisissez une des cartes Ville disponible de l'étalage, que vous ajoutez à votre main.

Jade
Rémy
Aurélia
Lucas



Lucas est dernier au classement de cette carte Récompense ; il est donc le premier à choisir une nouvelle carte Ville parmi celles de l'étalage. Et ainsi de suite, jusqu'à Jade qui choisit en dernier.

La carte restante est replacée sous la pioche.
Vous êtes maintenant prêts pour la manche suivante.

NOTE : La personne qui entame chaque nouvelle manche est celle qui occupe la première place du classement de la manche précédente. N'oubliez pas que **les cartes sont toujours jouées dans le sens des aiguilles d'une montre** (et non selon l'ordre du classement). Placez vos cartes nouvellement jouées à côté de celles des manches précédentes, afin que toutes les cartes jouées restent visibles dans votre ville jusqu'à la fin de la partie.

CARTES RÉCOMPENSE

Il y a **4 types de récompenses différentes** représentés sur les cartes Récompense :

Prenez immédiatement le nombre de pions Minikin indiqué depuis la réserve.
Voir gestion des Minikins en page 8.

Prenez immédiatement un jeton Bonus au choix disponible dans la réserve et placez-le devant vous.
Pour l'explication des icônes voir page 12.

Les Récompenses Points de victoire et Cocardes sont calculées en fin de partie.
Voir Score final en page 10.

CARTES VILLE

Les cartes Ville ont une **couleur** (rose/vert/bleu) et une **valeur** (entre 1 et 20).

La plupart des cartes Ville comportent un ou plusieurs **symboles** sur le coin en haut à droite. Ces symboles peuvent s'utiliser pour déclencher les effets des cartes où ils se trouvent mais aussi les effets d'autres cartes.

La plupart des cartes Ville ont un **effet de Score**. Pour activer cet effet, vous devez placer des pions Minikin sur les emplacements indiqués sur la carte. Ces cartes peuvent accueillir de 1 à 5 Minikins.



Vous devez placer 2 pions Minikin sur cette carte pour activer son effet de Score.

Certaines cartes Ville ont un **effet immédiat** : activez-le dès que vous les jouez depuis votre main.

Les cartes Ville peuvent afficher les types d'effets immédiats et de Score suivants :

Si vous avez ce qui est indiqué à gauche de la flèche, vous gagnez ce qui est indiqué à droite.
Exemple : Si vous avez au moins 5 et 2 sur vos cartes jouées, vous gagnez 7 PV.

Vous gagnez ce qui est indiqué à gauche du x pour chaque élément en votre possesion indiqué à droite.
Exemple : Gagnez 1 Minikin pour chaque effet immédiat de vos cartes jouées jusqu'à maintenant.

Une simple Récompense, comme indiqué sur les cartes Récompense.



NOTES : La carte Ville de valeur 21 n'a pas de couleur. Elle occupe toujours la 1re place du classement, mais ne comporte pas d'autre effet.

Elle n'est pas prise en compte dans le classement de la tuile Fin de partie (voir page 9).

Dans l'**Annexe** page 12, vous trouverez la description de toutes les autres icônes présentes sur les cartes.

GESTION DES MINIKINS

Lorsque vous obtenez des pions Minikin (grâce à l'effet immédiat d'une carte Ville, d'une carte Récompense ou d'un jeton Bonus), prenez-les dans la réserve. **Vous DEVEZ immédiatement les placer sur n'importe quelle case libre de vos cartes Ville**. Si plusieurs de vos cartes peuvent les accueillir, vous pouvez choisir librement où les placer.



Jade gagne 3 Minikins grâce à sa position sur la carte Récompense. Elle peut les placer sur les cases disponibles de sa carte Ville 19 bleue ou 3 rose. Elle décide de tous les placer sur sa carte Ville 19 bleue, pour que l'effet de Score soit activé en fin de partie.

Si un ou plusieurs pions Minikin ne peuvent pas être placés (pas de cartes Ville pouvant les accueillir ou pas d'emplacements libres), gardez-les simplement devant vous. **Vous DEVEZ placer ces pions Minikin sur la prochaine carte Ville que vous jouerez et qui comporte un effet de Score** (c'est-à-dire comportant des emplacements pouvant accueillir des Minikins). Complétez cette carte jusqu'à sa capacité maximale, et gardez les pions restants devant vous, en attendant d'autres emplacements disponibles.



Aurélia gagne 4 Minikins par l'effet immédiat d'une carte Ville qu'elle vient de jouer. Comme elle n'a pas de carte Ville qui peut accueillir ses Minikins, elle les place devant elle pour le moment. À la manche suivante, Aurélia joue le 16 vert, qui peut accueillir 3 Minikins. Elle doit alors la compléter avec les pions Minikin qu'elle a devant elle. Le pion Minikin restant sera placé sur une prochaine carte Ville jouée avec un emplacement.

CLASSEMENT DE LA TUILE FIN DE PARTIE

À la fin de la 8e manche, procédez au classement final.

En commençant par la personne qui a fini en première position lors de la manche précédente et dans le sens horaire, tout le monde révèle sa main et additionne **les valeurs de toutes ses cartes de la couleur atout.** La couleur atout est celle révélée dans la fenêtre de la tuile Fin de partie.

Si vous n'avez pas de cartes de cette couleur en main, votre total est de 0. En cas d'égalité, c'est la personne qui est première dans l'ordre du tour remporte l'égalité.

Par ordre décroissant, placez vos derniers marqueurs sur les cases de la tuile Fin de partie et recevez les récompenses associées.

La personne en tête du classement peut jouer 1 carte Ville supplémentaire de sa main, l'ajoutant ainsi aux cartes déjà jouées (vous pouvez résoudre son effet immédiat, le cas échéant, ou placer des Minikins dessus).



La couleur atout du classement final est rose. Rémy va jouer en premier car il a remporté la manche précédente. Il dévoile sa main et annonce un total de 33 pour ses cartes roses. Lucas est le suivant et dévoile un total de 35 en rose, puis Jade avec un total de 24 en rose. Pour finir Aurélia dévoile un total de 24 aussi. Lucas place son pion en première position et peut jouer l'une des cartes de sa main. Rémy est en deuxième position. Jade est considérée comme troisième car elle a dévoilé sa main avant Aurélia dans l'ordre du tour.

DÉCOMPTE FINAL

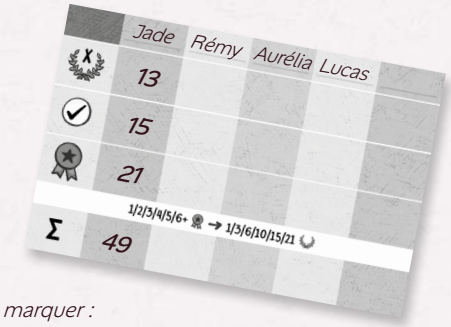
Après avoir procédé au classement de la tuile Fin de partie, réalisez le décompte final. Prenez une fiche de score et notez les points de victoire.

Vous marquez des Points de Victoire (**PV**) de la manière suivante :

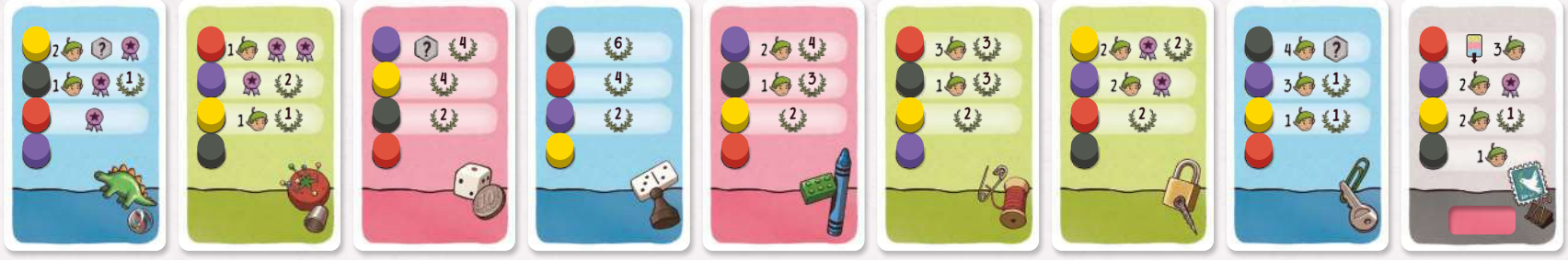
- Les PV issus de vos marqueurs Récompense sur les cartes Récompense ainsi que du jeton Bonus ;
- Les PV des effets de Score de vos cartes Ville, mais uniquement celles complétées avec des Minikins ;
- Les symboles Cocarde de vos cartes Ville, cartes Récompense, et du jeton Bonus : 1/3/6/10/15/21 PV s'ils ont 1/2/3/4/5/6+ symboles Cocarde.

La personne avec le plus de PV remporte la partie ! En cas d'égalité, la personne avec le plus de pions Minikin inutilisés gagne. Si l'égalité persiste, vous partagez la victoire.





*À la fin de la partie, Jade **(jaune)** va marquer :*
- 13 PV pour les marqueurs des cartes Récompense ;
- 10 PV pour la carte Ville 1 Vert (elle a 5 dans sa ville);
- 5 PV pour la carte Ville 7 Rose (elle a 2 ensembles de cartes de chaque couleur) ;
- 0 PV pour la carte Ville 9 Vert car elle n'est pas complétée avec les Minikins requis ;
- 21 PV pour les 6 symboles Cocarde (2 avec les cartes Récompense, 1 avec le jeton Bonus, 1 avec la carte Ville 15 Bleu, 2 avec la carte Ville 4 Rose).
Le score final de Jade est de 49 points de victoire !





Ville de Jade

ANNEXE

Pour tous les effets, vous avez ce symbole en plus.

1 ensemble de chaque symbole.

Pour le décompte final, vous avez 1 symbole Cocarde supplémentaire.

Pour le décompte final, vous gagnez 2 PV supplémentaires.

Gagnez immédiatement 1 Minikin pour chaque carte bleue dans votre ville

Pour tous les effets, cette icône compte comme 1 carte Ville de la couleur votre choix.

1 PV tous les 3 Minikins (inutilisés **et** sur vos cartes)

1 ensemble d'une carte de chaque couleur.

Chaque type de symbole différent ( ) que vous avez.

Chaque carte des valeurs 1 à 5 (incluses) que vous avez dans votre Ville.

CRÉDITS

Auteurs : Matthieu Verdier, Simone Luciani
Illustrations : Kerri Aitken
Direction artistique : Arianna Santini
Graphismes : Giada Lo Duca, Arianna Santini
Édition : Giuliano Acquati

Pour la version française :
Suivi de projet : Etienne Duverger
Graphisme : Clément Neutre

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !

Cranio Creations srl
Via E. Romagnoli 1
20146, Milan - Italie
www.craniocreations.it/en
© 2026 - Tous droits réservés

Adaptation & Distribution françaises
GIGAMIC
ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France
www.gigamic.com

MIXTE
Papier | Pour une gestion forestière responsable
FSC® C179220
www.fsc.org

FR DONNEZ OU RECYCLEZ
ASSOCIATION ou MAGASIN ou LIVRAISON ou DÉCHÈTERIE
Adresses sur quefairedemesdechets.fr

CE

Données et adresse à conserver. 04-2026