

BELLEVUE

Édition Parthenay

Règle du jeu

Parthenay, ville d'histoire médiévale et de jeu !

Depuis 40 ans, histoire et jeu sont étroitement mêlés à Parthenay.

Chaque année, le Festival ludique international de Parthenay emmène les joueurs au cœur du quartier historique, bijou d'architecture du Moyen Âge.

Les nombreux parcours ludiques permettent de (re)découvrir le patrimoine de la Ville, et notamment les superbes façades des maisons à pans de bois qui parent la rue de la Vau-Saint-Jacques.

Dans Bellevue Parthenay, vous créez votre rue en construisant des maisons à l'architecture typiquement médiévale.

8+

2-5

20min



CONTENU



30 cartes Vitrine



27 cartes Toit



52 cartes Fenêtre



1 carte Bonus Couleur

BUT DU JEU

Vous devrez poser des cartes en commençant par une Vitrine (rue pavée) et en finissant par un toit.

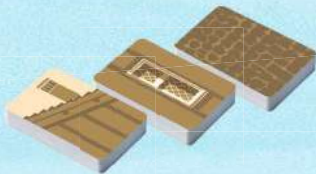
Entre les deux, les fenêtres pourront comporter différents éléments : Woopys, Hirondelles, Roses blanches, Blasons.

Vous gagnez des points 🍎 en remplissant les objectifs des Vitrines et Toits, grâce aux Roses blanches, et si vous avez le plus de cartes de la même couleur connectées entre elles.

À la fin de partie, la personne avec le plus de points remporte la victoire.

MISE EN PLACE

- Séparez les cartes en 3 pioches distinctes (Vitrine, Fenêtre, Toit) que vous mélangez. Puis placez-les face cachée à portée de tous les joueurs.
- Prenez chacun une carte depuis la pioche Vitrine et placez-la devant vous face visible.
- Piochez ensuite chacun une carte Vitrine, Fenêtre et Toit pour former votre main de départ.

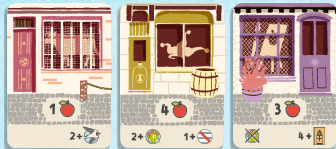


Mise en place pour une
partie à 3 personnes

DÉROULEMENT DU JEU

Vous commencez donc la création de votre rue avec une carte Vitrine. Les nouvelles Vitrines seront construites à gauche ou à droite des Vitrines existantes (jamais entre deux).

Les Vitrines rapportent des 🍎 si leur maison (les cartes au-dessus de la porte) remplit les conditions demandées.



Les cartes Fenêtre sont posées au-dessus des Vitrines ou d'autres Fenêtres (placez la partie basse de la carte sous la carte précédente).

Les cartes Fenêtre comportent des éléments qui vont permettre aux Toits et aux Vitrines de rapporter des points.



Woopy



Blason



Hirondelle



Rose
blanche



Les Toits rapportent des points 🍎 si la maison construite en dessous remplit les conditions du Toit.

DÉROULEMENT D'UN TOUR

À chaque tour, tout le monde effectue les 3 actions suivantes simultanément et dans cet ordre :

Piocher, Construire, Passer les cartes.

- 1. Piocher :** piochez au choix une carte Vitrine, Fenêtre ou Toit et ajoutez-la à votre main.



- 2. Construire :** choisissez parmi les 4 cartes de votre main 1 carte à placer dans votre rue (ou à défausser).



Défausser : au moment de Construire, au lieu de poser la carte choisie sur votre rue, vous pouvez la défausser du jeu et ne pas l'utiliser.

- 3. Passer les cartes :** passez les cartes qu'il vous reste en main à la personne à votre gauche. Vous recevez ainsi une nouvelle main de 3 cartes de la personne située à votre droite.

TOIT

FENÊTRE

VITRINE



Exemple d'une rue de 3 maisons

FIN DE PARTIE

Enchaînez les tours jusqu'à ce que quelqu'un pose la 4^e carte Toit sur sa rue. Cette personne déclenche alors la fin de partie en annonçant « C'est beau ! ».

Voici ce que cela donne en langue poitevine-saintongeaise dite le « parlanjhe » :

Enchaenéz lés tours jhusqu'a tanch que çeùquin pousse la quatriaeme carte Tét su la rue. Çhàu-çi oubé çhéle-çi sunifie alore que la partie al ét finie en huchant « Ol ét bea ! ».

Tout le monde termine son tour de jeu.

Laissez les cartes inutilisées de côté et procédez au décompte des points pour attribuer la victoire.



DÉCOMPTE DES POINTS

Conditions des Maisons

Les Vitrines et les Toits rapportent des points 🍎 si leur maison (l'ensemble des cartes qui se trouve dessus ou dessous) remplit les conditions requises.

Sur l'exemple ci-contre, la maison du milieu a bien « une hauteur d'exactly 4 cartes », et elle comporte bien « au moins 1 Woopy et 2 Hirondelles ».

Sa Vitrine et son Toit rapportent donc tous les deux des points 🍎 ($3+2=5$ 🍎).

La maison à gauche ne comporte pas « au moins 3 Blasons » comme demandé, elle rapporte donc 0 🍎.

La maison de droite comporte bien « au moins 1 Woopy et 1 Blason » et rapporte 2 🍎.

Roses blanches



Vous marquez 1 point 🍎 pour chaque Rose blanche visible sur votre rue.

Bonus Couleur



Vous marquez 4 points 🍎 supplémentaires si votre rue possède le plus grand groupe de cartes de la même couleur connectées orthogonalement (les cartes reliées diagonalement ne sont pas prises en compte).

Si vous êtes plusieurs à égalité pour le plus grand groupe de la même couleur, vous recevez tous 2 points 🍎.

Sur l'exemple ci-contre, le plus grand groupe connecté de cette 8 rue correspond aux 3 cartes Rose.



Vitrines + Toits
=
 $2+2+3 = 7$

Roses blanches
= 1

Plus grand
groupe connecté
= 3 cartes



Exemple de décompte des points sur une rue de 3 maisons

QUESTIONS FRÉQUEMMENT POSÉES

Puis-je jouer un Toit même s'il ne rapporte pas de 🍎 ?

Oui ! Vous pouvez le faire pour mettre fin à la partie plus rapidement, par exemple.

Que se passe-t-il si je n'ai pas terminé une maison par un Toit à la fin de la partie ?

La Vitrine peut toujours rapporter des 🍎, et vous pouvez toujours marquer les 🍎 des Roses blanches.

Puis-je construire un Toit et ensuite construire les Fenêtres et la Vitrine plus tard ?

Non, vous devez construire la maison de bas en haut. Sinon, elle s'écroulera !

Y a-t-il une hauteur limite ?

Vous pouvez aller aussi haut que vous le souhaitez !

Que se passe-t-il si nous défaussons tous les Toits ?

Cela n'arrivera presque jamais, mais si la pioche de Toits est épuisée, vous terminez la partie avec les Toits qu'il vous reste en main et procédez au décompte des points comme d'habitude.



Zach Hoekstra



Jason Gamber



Pour la version française :

Suivi de projet : Aurélia Penhoat & Etienne Duverger

Graphisme : Grégoire Allemand

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !

Données et adresse à conserver. 04-2026



FR

**DONNEZ
OU
RECYCLEZ**



ASSOCIATION

OU



MAGASIN

OU



LIVRAISON

OU



DÉCHÈTERIE



Adresses sur quefairedemesdechets.fr



**WULPHORN
games**



Adaptation & Distribution
françaises



ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France
www.gigamic.com

Détail des icônes des cartes



Marquez les points 🍎 si cette maison comporte au moins ce nombre de Woopys / Hirondelles / Blasons / Roses blanches.



Marquez les points 🍎 si cette maison ne comporte aucun Woopy / Hirondelles / Blasons / Rose blanche.



Marquez les points 🍎 si cette maison est plus grande (a une hauteur de plus de cartes) que la maison à sa droite / à sa gauche (au moins une carte Vitrine doit être posée pour être considérée comme une maison).



Marquez les points 🍎 si cette maison est plus petite (a une hauteur de moins de cartes) que la maison à sa droite / à sa gauche (au moins une carte Vitrine doit être posée pour être considérée comme une maison).



Marquez les points 🍎 si cette maison est plus grande / plus petite (a une hauteur de plus ou moins de cartes) que les maisons situées des deux côtés.



Marquez les points 🍎 si cette maison a la hauteur requise par la condition (4 cartes ou plus, exactement 3 cartes, etc.).