



BELLEVUE

8+ 2-5 20min

ÉDITION WIMEREUX



Bellevue est un jeu de pose de cartes agréable dans lequel vous créez vos villas Wimereusiennes dans leur style anglo-normand si particulier.

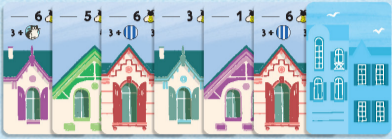
CONTENU



30 cartes Rez-de-chaussée



52 cartes Fenêtre



27 cartes Toit



1 carte Bonus Couleur

BUT DU JEU

Vous devrez poser des cartes en commençant par un Rez-de-chaussée (avec une cabine de plage) et en finissant par un toit.

Entre les deux, les fenêtres pourront comporter différents éléments : Chats, Goélands, Pots de Fleurs, Serviettes de plage.

Vous gagnez des points 🐾 en remplissant les objectifs des Rez-de-chaussée et Toits, grâce aux Pots de fleurs, 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 (Rez-de-chaussée, Fenêtre, Toit) que vous mélangez, et placez-les face cachée à portée de tous les joueurs.
- Prenez chacun une carte depuis la pioche Rez-de-chaussée et placez-la devant vous face visible.
- Piochez ensuite chacun une carte Rez-de-chaussée, 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 front de mer avec une carte Rez-de-chaussée. Les nouveaux Rez-de-chaussée seront construits à gauche ou à droite des Rez-de-chaussée existants (jamais entre deux).

Les Rez-de-chaussée rapportent des 🐾 si leur villa (les cartes au-dessus de la porte d'entrée) remplit les conditions demandées.



Chat



Serviette



Goéland

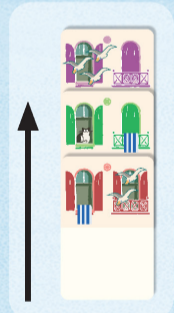


Pot de fleurs



Les cartes Fenêtre sont posées au-dessus des Rez-de-chaussée 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 Rez-de-chaussée de rapporter des points.



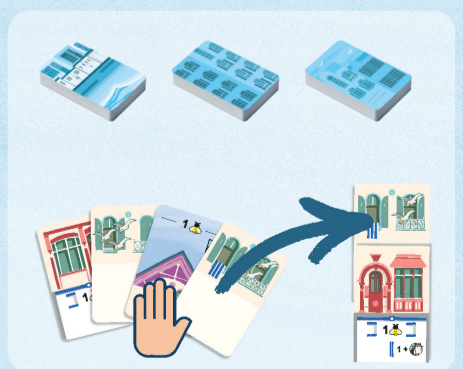
Les Toits rapportent des points 🐾 si la villa construite en dessous remplit les conditions du Toit.



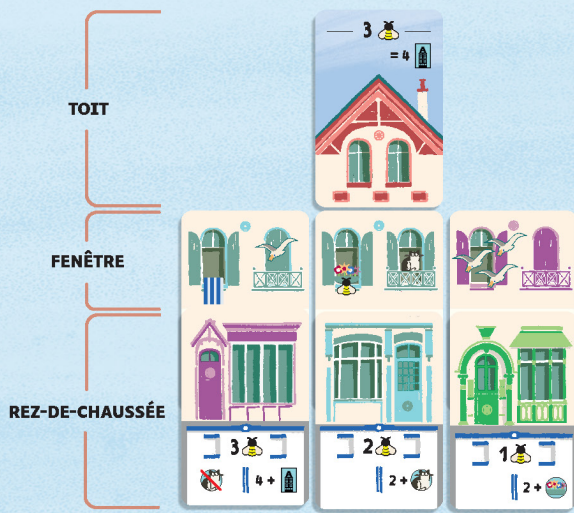
DÉROULEMENT D'UN TOUR

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 Rez-de-chaussée, Fenêtre ou Toit et ajoutez-la à votre main.
2. **Construire** : choisissez parmi les 4 cartes de votre main 1 carte à placer sur votre front de mer (ou à défausser dans la mer).
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.



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



Exemple d'un front de mer de 3 villas

FIN DE PARTIE

Enchaînez les tours jusqu'à ce que quelqu'un pose la 4^e carte Toit sur son front de mer. Cette personne déclenche alors la fin de partie en annonçant « C'est beau ! » (cela signifie « C'est beau ! » en boulonnais.)

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 villas

Les Rez-de-chaussée et les Toits rapportent des points 🐝 si leur villa (l'ensemble des cartes qui se trouve dessus ou dessous) remplit les conditions requises.

Sur l'exemple ci-dessous, la villa du milieu a bien « une hauteur d'exactlyment 4 cartes », et elle comporte bien « au moins 1 Chat et 2 Goélands ».

Son Rez-de-chaussée et son Toit rapportent donc tous les deux des points 🐝 (3+2=5🐝).

La villa à gauche ne comporte pas « au moins 3 Serviettes » comme demandé, elle rapporte donc 0 🐝.

La villa de droite comporte bien « au moins 1 Chat et 1 Serviette » et rapporte 2 🐝.

Bonus Couleur

Vous marquez 4 points 🐝 supplémentaires si votre front de mer 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 ce front de mer correspond aux 3 cartes rouge.

Pots de Fleurs

Vous marquez 1 point 🐝 pour chaque Pot de Fleurs visible sur votre front de mer.



Rez-de-chaussée
+ Toits
=
2+2+3 = 7

Pots de Fleurs
= 1

Plus grand
groupe connecté
= 3 cartes

Exemple de décompte des points sur un front de mer de 3 villas.



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 villa par un toit à la fin de la partie ?

Le Rez-de-chaussée peut toujours rapporter des 🐝, et vous pouvez toujours marquer les 🐝 des Pots de fleurs.

Puis-je construire un Toit et ensuite construire les Fenêtres et le Rez-de-chaussée plus tard ?

Non, vous devez construire la villa 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 jetons tous les Toits dans la mer ?

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 : Étienne Duverger & Aurélia Penhoat
Graphisme : Grégoire Allemand

Sans oublier la passion de toute l'équipe Gigamic !



Données et adresse à conserver. 06-2025



© 2024 Wulhorn Games.
Tous droits réservés.

Adaptation & Distribution
françaises
Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930
Wimereux - France



Adresses sur quefairedemesdechets.fr