



BALCONIA

RÈGLES

MATÉRIEL

- ★ 1 immeuble (grille de 5 x 5)
- ★ 22 blocs balcons
- ★ 3 blocs portes d'entrée
- ★ 22 jetons (numérotés de 1 à 22)
- ★ 1 disque de sélection
- ★ 1 carnet de score
- ★ 2 aides de jeu



BUT DU JEU

Aménagez un immeuble en plaçant judicieusement des balcons dans la grille et en remplissant au mieux les conditions indiquées sur leurs faces pour marquer plus de points que votre adversaire. Tenez compte des goûts et aversions des habitants afin que tout le monde se sente bien et que l'harmonie règne dans le quartier.

MISE EN PLACE

1 Votre adversaire et vous devez vous asseoir l'un(e) en face de l'autre. Placez l'**immeuble** entre vous, au centre de la table.

2 Placez les 22 **blocs balcons** (intérieur jaune) sur la table.

3 Mélangez les 22 **jetons** face cachée, puis remettez 8 jetons dans la boîte sans consulter leur numéro (vous n'en aurez pas besoin pour cette partie). Il doit vous rester 14 jetons face cachée.

4 Sélectionnez au hasard 1 des 3 **blocs portes d'entrée** (intérieur rose). Rangez les 2 blocs restants dans la boîte (vous n'en aurez pas besoin pour cette partie). Placez le bloc portes d'entrée sélectionné dans la case vide centrale du bas de la grille.

Repérez la couleur de la porte qui vous fait face (**turquoise** ou **rose**). Ce sera votre couleur pour cette partie.

Sur cette porte figure une condition de score qui concernera tout l'immeuble et s'appliquera uniquement pour vous à la fin de la partie. Vous n'avez pas la même condition que votre adversaire ! Vous trouverez une description détaillée des blocs portes d'entrée à la page 3.

5 Prenez le **disque de sélection** et placez-le à côté de l'immeuble, entre votre adversaire et vous. Le côté turquoise doit être orienté vers la **personne turquoise**, tandis que le côté rose doit être orienté vers la **personne rose**.

6 Prenez chacun(e) une feuille du **carnet de score** (vous en aurez besoin à la fin de la partie) et une **aide de jeu**.



Remarque : Avant votre première partie, assemblez le disque de sélection à deux épaisseurs à l'aide des autocollants double face fournis.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Remarque : Vous ne devez en aucun cas regarder le côté de l'immeuble de votre adversaire, et ce, tout au long de la partie.

Chaque tour, l'un(e) de vous **sélectionne un bloc balcons** et l'autre **le place dans l'immeuble** (vous alternez les rôles à chaque tour).

- ▶ La **personne turquoise** commence la partie. Elle **révèle l'un des jetons face cachée**, puis **prend le bloc balcons** correspondant à son numéro.
- ▶ La **personne turquoise** regarde ensuite chaque face du bloc, **en choisit 2 adjacents** et **place le bloc sur le disque de sélection**, en veillant à mettre les 2 faces choisies de son côté du disque (sur la couleur turquoise).
- ▶ La **personne rose** prend le **disque de sélection** avec le bloc. Elle **peut consulter les 4 faces** du bloc, mais seules 2 d'entre elles lui sont disponibles (celles du côté rose du disque de sélection).
- ▶ Puis, la **personne rose** choisit 1 de ces 2 faces et **place le bloc balcons dans l'immeuble**, de sorte que la face choisie soit de son côté.

Important ! Chaque nouveau balcon doit être adjacent orthogonalement (verticalement ou horizontalement) à au moins un des balcons précédemment placés, même au rez-de-chaussée. Le premier balcon doit être adjacent à la porte d'entrée (en haut, à gauche ou à droite). Un balcon peut être placé au-dessus d'une case vide, tant qu'il est adjacent orthogonalement à au moins un autre balcon.

Remarque : La personne qui place le bloc balcons dans l'immeuble décide également de la face qui sera orientée vers son adversaire (puisque'elle a pu regarder toutes les faces du bloc avant d'en choisir une pour elle).

Le tour prend alors fin et vous **échangez les rôles** pour le tour suivant : la **personne rose** placera le bloc balcons sur le disque de sélection, et la **personne turquoise** placera ce bloc dans l'immeuble.

Exemple d'un tour :

La **personne turquoise** révèle le jeton **4**.

Elle prend le bloc balcons portant ce numéro, choisit 2 faces adjacentes qui l'intéressent, puis place le bloc sur le disque de sélection (en veillant à ce que ces 2 faces soient de son côté turquoise du disque).

Puis, la **personne rose** récupère le disque de sélection et choisit 1 des 2 faces qui lui sont proposées (côté rose du disque).



La **personne rose** place le balcon qui lui convient dans l'immeuble (adjacent à un autre balcon ou à la porte d'entrée) de sorte que la face choisie soit orientée vers elle :



La **personne turquoise** obtient ainsi le balcon de la face opposée :



FIN DE LA PARTIE

La partie prend fin **après que le dernier jeton a été révélé et que le bloc balcons correspondant a été placé dans l'immeuble**. À la fin de la partie, l'immeuble doit être composé de **15 blocs** (1 bloc portes d'entrée et 14 blocs balcons). Procédez ensuite au **décompte final**.

DÉCOMPTÉ FINAL

Prenez chacun(e) votre **feuille de score** (vous pouvez rayer les cases vides de la grille pour y voir plus clair). **Comptez les points pour chaque bloc de votre côté** (y compris le bloc portes d'entrée qui concerne tous vos balcons) et **comparez vos scores**. Voir **Aide au décompte**, page 3.

La personne qui a le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, la personne qui a le plus de points avec le bloc portes d'entrée l'emporte. Si l'égalité persiste, pensez à la colocation !

VARIANTES



Au lieu de placer chaque nouveau bloc balcons adjacent à au moins un bloc placé précédemment, vous pouvez le placer où vous voulez.



Vous pouvez également décider de placer le bloc portes d'entrée dans une autre case de la rangée du bas (vous n'êtes pas obligé(e) de le mettre dans la case centrale).



Enfin, pour des parties plus longues, essayez de remplir entièrement l'immeuble !

Remarque : Vous pouvez aussi combiner ces trois variantes.

AIDE AU DÉCOMPTE

La plupart des balcons (faces des blocs) ont des conditions de score. Chaque balcon avec une condition rapporte des points en fonction du placement des autres balcons.

Les symboles de gauche indiquent **LA POSITION DU OU DES BALCONS** concernés (X = par rapport à "ce" balcon).

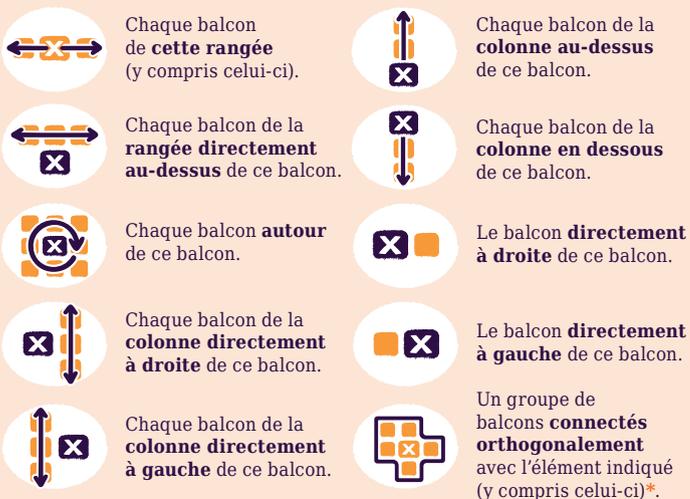


Les symboles de droite représentent **LE OU LES ÉLÉMENTS QUI RAPPORTENT DES POINTS**.

Dans cet exemple, vous gagnez 1 point par linge étendu sur les balcons de la rangée qui se trouve directement au-dessus de ce balcon.

Important ! Les portes d'entrées ne sont pas des balcons ! Elles ne sont donc pas prises en compte dans les décomptes des balcons (et ne leur rapportent donc pas de points). Les points remportés grâce aux conditions des portes d'entrée sont décomptés séparément.

Position du ou des balcons concernés :



* Le groupe peut être de n'importe quelle forme (il ne doit pas forcément être identique au symbole de cet exemple). Il peut également être composé d'un seul balcon (celui présentant la condition).

Remarque : Lorsque X est orange, les éléments du balcon en question sont à prendre en compte. À l'inverse, lorsqu'il est noir, ses éléments sont exclus.

Les points :

- 1x 1 point **CHAQUE FOIS** que la condition est remplie. 3x 3 points **CHAQUE FOIS** que la condition est remplie.
- 2x 2 points **CHAQUE FOIS** que la condition est remplie. → 5 5 points **SI** la condition est remplie*.

* Si la condition implique la présence de 2 éléments, vous marquez 5 points si vous avez chacun de ces éléments dans la zone indiquée (sur le même balcon ou non).
Si la condition implique l'absence d'un élément, vous marquez 5 points même s'il n'y a aucun balcon (uniquement des cases vides) dans la zone indiquée.

Éléments liés aux balcons :



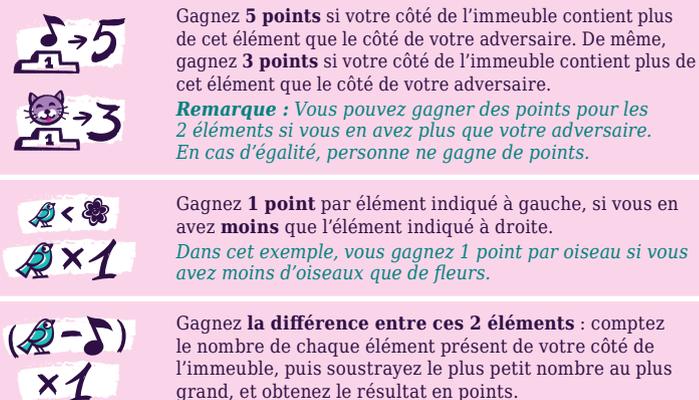
* Voir 5, 8, 13 et 14 de la section Exemple de décompte, pages 5 et 6.

Important ! Chaque tourtereau ne peut être combiné qu'à un autre, dirigé vers la direction opposée. Les tourtereaux peuvent se trouver sur des étages différents.



Les conditions de score des portes d'entrée s'appliquent à tout l'immeuble (à tous les balcons de la grille). Cette condition est indiquée sur la porte.

Conditions des portes d'entrée :



EXEMPLE DE DÉCOMPTÉ



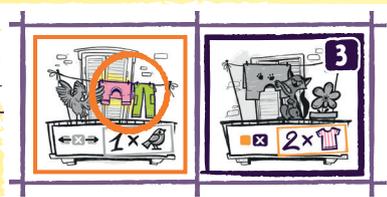
De gauche à droite et du haut vers le bas :

1 Vous auriez pu gagner 5 points s'il n'y avait eu personne sur le balcon directement à gauche de celui-ci ; cependant, ce balcon se trouve déjà dans la colonne la plus à gauche de la grille, il **ne rapporte donc aucun point**.

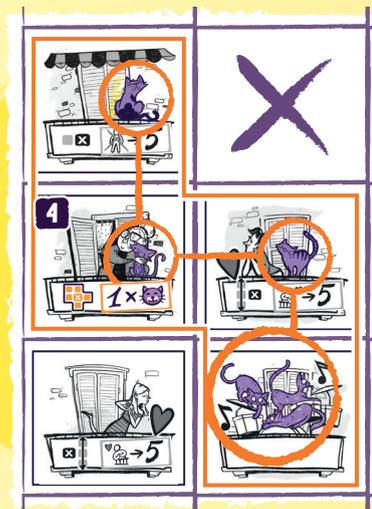
2 Il n'y a que 1 oiseau dans cette rangée de balcons : **1 point**.



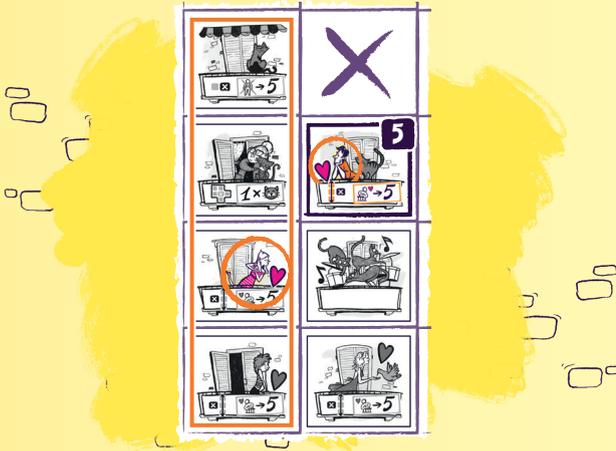
3 Il y a 2 vêtements étendus sur le balcon directement à gauche de celui-ci : **4 points** (2 points par linge étendu).



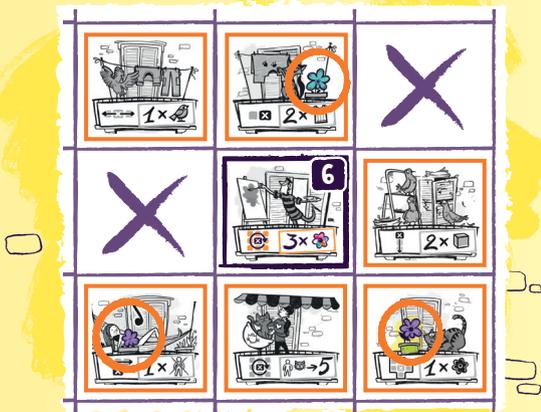
4 Ce balcon appartient à un groupe de 4 balcons connectés qui contiennent tous des chats et qui sont adjacents orthogonalement : **6 points** (1 point par chat, y compris celui sur ce balcon).



5 Il y a bien un autre tourtereau dirigé vers la droite dans la colonne directement à gauche, ce balcon rapporte donc **5 points**.



6 Il y a 3 fleurs sur les balcons autour de celui-ci (1 turquoise et 2 violettes), mais il n'y a que 2 couleurs différentes de fleurs (turquoise et violet) : **6 points** (3 points par couleur différente).



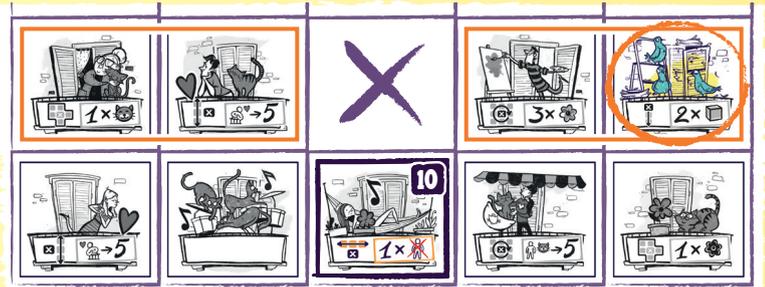
7 Il n'y a que 1 balcon dans la colonne en dessous de celui-ci : **2 points**.



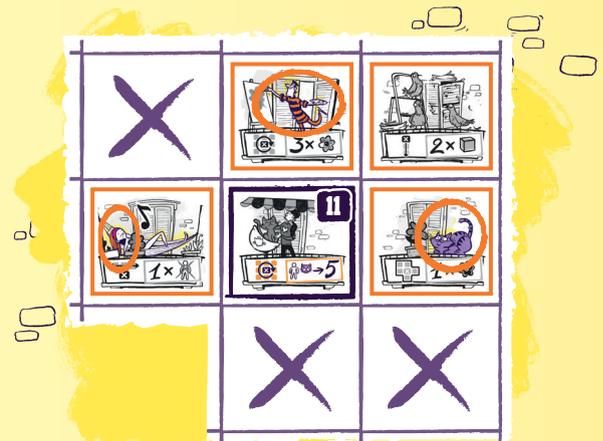
8 Il y a bien un autre tourtereau dirigé vers la gauche dans la colonne directement à droite, ce balcon rapporte donc **5 points**.

9 Ce balcon ne présente pas de condition, il **ne rapporte donc aucun point**.

10 Il y a 4 balcons dans la rangée directement au-dessus de ce balcon ; cependant, seul l'un de ces balcons ne présente pas de personnes : **1 point**.



11 Afin de marquer 5 points, il doit y avoir au moins 1 personne et 1 chat (ensemble ou séparés) sur les balcons autour de celui-ci. Il y a 2 personnes sur deux balcons différents et 1 chat sur un autre balcon : **5 points**.



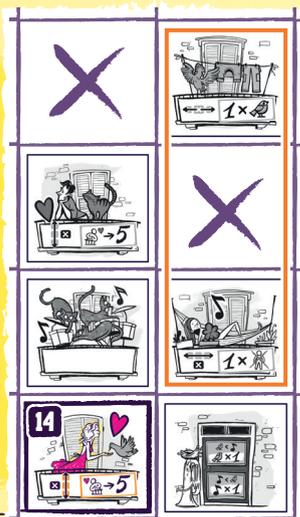
12 Il n'y a aucun autre balcon adjacent à ce balcon qui contient également des fleurs. Ce groupe ne comporte donc 1 balcon (le balcon qui présente cette condition) : **1 point** (pour l'unique fleur).



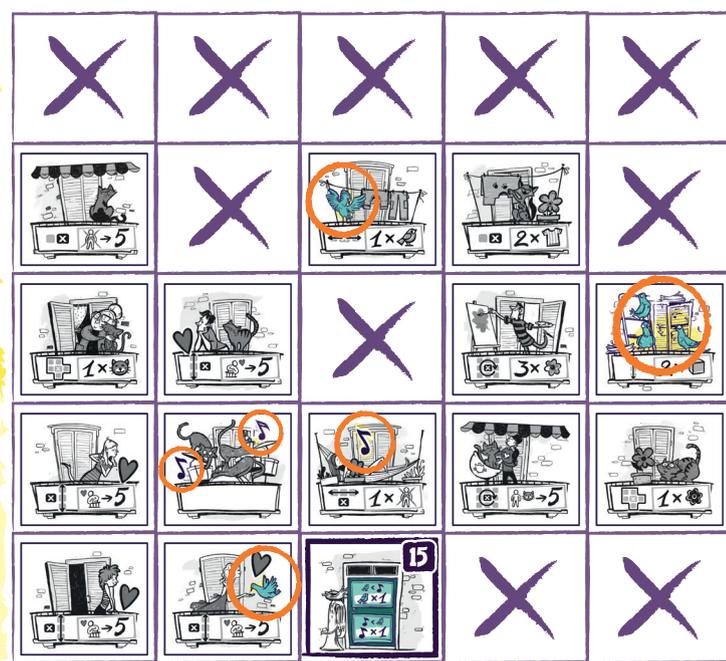
13 Il y a 2 tourtereaux dans la colonne directement à droite. Cependant, l'un d'eux est déjà combiné à un autre tourtereau (voir **5**), et l'autre est dirigé du mauvais côté, ce balcon **ne rapporte donc aucun point**.



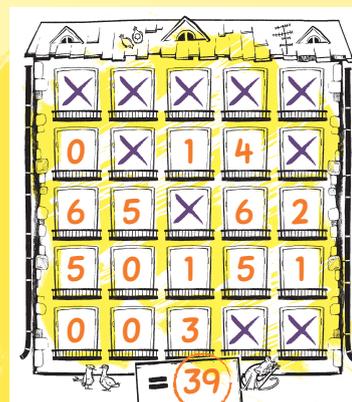
14 Il n'y a aucun tourtereau dirigé vers la gauche dans la colonne directement à droite, ce balcon **ne rapporte donc aucun point**.



15 Il y a 3 notes de musique et 5 oiseaux. Il y a moins de notes de musique que d'oiseaux, la porte d'entrée rapporte donc **3 points** (1 point par note de musique).



Score final : **39 points**.



Créateur du jeu : Paul Schulz | **Illustratrice :** Natalya Efremova | **Rédactrice :** Polina Basalaeva | **Relectrice :** Maria Kravchenko | **Directrice éditoriale :** Anastasia Durova | **Maquettiste :** Arthur Burlakov | **Responsable de production :** Kristina Balakirova | **Traductrice :** Ambre Poilvé | **Relectrice FR :** Arnyanka | **Directrice éditoriale FR :** Tiffany Martin
Un grand merci à Alexander Peshkov et Ekaterina Pluzhnikova.



Red Cat Games LLC
 51/1-14, Komitas Ave, Yerevan 0014,
 République d'Arménie
 mail@redcatgames.am | www.RedCatGames.am
 ©2024 Tous droits réservés.



La version française est éditée sous licence par
Origames, 52 avenue Pierre Sémard,
 94200 Ivry sur Seine, France.
 www.origames.fr | sav@origames.fr
 ©2025 Tous droits réservés.

WHITE CASTLE
 GAMES AGENCY

PUBLIÉ SOUS LICENCE
 PAR WHITE CASTLE.
 ©2024 TOUTS DROITS RÉSERVÉS.



FR
**DONNEZ
 OU
 RECYCLEZ**



ASSOCIATION



MAGASIN



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quefairedemesdechets.fr