

# SIMPLICITY



## RÈGLES DU JEU

Bienvenue à **Simplicity**, la ville qui ne dort jamais ! Les quartiers de Simplicity se développent chaque semaine. Il devient urgent de trouver des volontaires pour organiser la ville ! Planifiez au mieux les aménagements pour avoir des quartiers harmonieux, établir des connexions et apporter de la diversité autour des parcs. Vous remporterez ainsi un maximum de points ! Mais attention ! Une option en apparence idéale peut vous coûter cher au deuxième tour...

### CONTENU

6 sets de pions, chacun représentant une équipe et contenant :

- 1 tuile Points bonus
- 5 marqueurs en bois
- 1 pion en bois

1 sac

1 carnet de score

1 tuile de Planification

4 tuiles Parc



1 Tuile longue Terrain spécial

32 tuiles Bâtiment



Résidence  
(8 tuiles bleues)



Commerce  
(8 tuiles violettes)

1 Détonateur



Bureau  
(8 tuiles orange)



Bâtiment officiel  
(8 tuiles jaunes)



6 Tuiles longues Terrain

5 jetons Point bonus



Joueurs	Nombre de tuiles Terrain	Nombres d'équipes par joueur	Nombre d'équipes en jeu	Détonateur
2	4 + le Terrain spécial	2	4	OUI
3	6 + le Terrain spécial	2	6	NON
4	4 + le Terrain spécial	1	4	OUI
5	5 + le Terrain spécial	1	5	OUI
6	6 + le Terrain spécial	1	6	NON

**Remarque :** Vous trouverez des règles spéciales pour la variante « Deux équipes par joueur » et pour le Détonateur à la fin de ce livret.

- Placez la Tuile de Planification ③ à côté de la Ville en choisissant l'une des deux faces.
- Mettez toutes les tuiles Bâtiment et Parc dans le sac, puis mélangez-les. Piochez ensuite 7 tuiles au hasard et placez-les une par une, face visible, à côté de la tuile de Planification ④.

**Note :** Les tuiles Parc **ne peuvent être** placées lors du premier tour. Si vous en piochez une, remettez-la dans le sac et remplacez-la par une autre. Les tuiles Parc sont spéciales et rapportent des points de façon différente en fin de partie (voir « Fin de partie »).

- Laissez les jetons Point bonus ⑤ à proximité de la zone de jeu.
- Pour déterminer l'**ordre de jeu** du premier tour mélangez les pions de chaque équipe. Révélez-en un au hasard, puis posez-le à côté de la première place de la tuile de Planification. Révélez un deuxième pion et posez-le au niveau de la deuxième place. Répétez l'opération afin de positionner l'ensemble des pions à côté de la tuile de Planification ⑥.
- Distribuez un jeton Point bonus à l'équipe dont le pion occupe la dernière place.



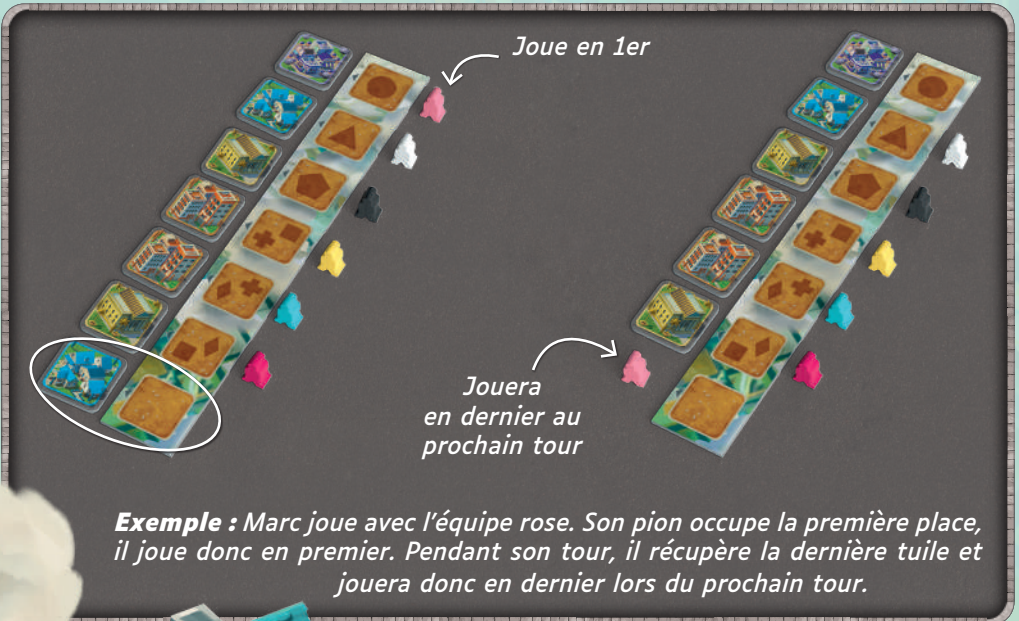
## OBJECTIF DU JEU

Dans *Simplicity*, le but est d'aménager une ville idéale. Pour y parvenir, les équipes choisissent des bâtiments et les positionnent stratégiquement. Elles doivent ainsi créer des quartiers composés de bâtiments du même type et établir des connexions entre leurs bâtiments tout au long de la partie. Plus vos quartiers sont grands et connectés, plus vous avez de chances de gagner.

## DÉROULEMENT DU JEU

Une partie de *Simplicity* se joue **en cinq tours**, l'ordre de jeu variant à chaque tour en fonction de la position des pions à côté de la tuile de Planification. L'équipe dont le pion occupe **la position la plus haute** à côté de la tuile de Planification commence la partie. Vient ensuite le tour de l'équipe dont le pion occupe la deuxième place la plus haute, et ainsi de suite. Lorsqu'un joueur récupère une tuile à côté de la tuile de Planification, il doit placer son pion là où se trouvait la tuile.

Prenez garde ! L'ordre de jeu dépendra de la position de chaque pion. La meilleure tuile peut vous obliger à jouer en dernier lors du prochain tour.



Pendant son tour, chaque équipe doit récupérer une tuile Bâtiment ou Parc disponible, la poser sur la Ville et la revendiquer à l'aide d'un marqueur de sa couleur.

## Comment poser une tuile sur la Ville ?

Tuile Planification



**Les 3 premiers emplacements comportent un seul symbole :**  
les tuiles Bâtiment ou Parc récupérées doivent être posées sur la Ville sur un symbole **identique**.

**Les 3 emplacements suivants comportent 2 symboles différents :**  
Les tuiles Bâtiment ou Parc récupérées doivent être posées sur la Ville **sur l'un ou l'autre** symbole.

**Le dernier emplacement ne comporte aucun symbole :**  
La tuile Bâtiment ou Parc récupérée peut-être placée **n'importe où** sur le plateau, y compris sur le seul emplacement sans symbole de la Ville (c'est d'ailleurs le seul moyen de poser une tuile à cet emplacement).

Si vous pouvez poser une tuile, vous **devez** le faire.

**Cas particulier :** si aucune tuile ne peut être posée sur la Ville, vous pouvez alors poser votre tuile sur n'importe quel emplacement de votre choix.



## FIN DU TOUR

Le premier tour se termine lorsque chaque équipe a placé sa première tuile Bâtiment. Suivez les étapes ci-dessous pour préparer le tour suivant :

1. Défaussez définitivement les tuiles se trouvant encore à côté de la tuile de Planification, puis retournez cette dernière.
2. Piochez 7 tuiles au hasard dans le sac, puis placez-les sur le côté libre de la tuile de Planification (là où ne se trouvent pas les pions).
3. Distribuez un jeton Point bonus à l'équipe placée en dernière position dans l'ordre de jeu (celle dont le pion occupe la dernière place de la tuile de Planification). Si vous jouez avec le Détonateur, celui-ci revient également à l'équipe qui joue en dernier (voir « Règles spéciales », page 8).

**Remarque :** Dans les parties avec deux équipes par joueur, le joueur qui reçoit un jeton Point bonus doit le poser sur la tuile Points bonus correspondante (voir « Règles spéciales », page 8).

Après cette mise en place, le tour suivant commence. Respectez le nouvel ordre de jeu et suivez ces étapes :

1. Récupérez une tuile Bâtiment ou Parc disponible, puis placez votre pion là où elle se trouvait.
2. Posez la tuile Bâtiment ou Parc sur un espace disponible de la Ville.
3. Placez un des marqueurs de l'équipe sur la tuile qui vient d'être posée.

Une fois que chaque équipe a récupéré et posé une nouvelle tuile Bâtiment ou Parc, répétez les étapes de préparation ci-dessus jusqu'à la fin du cinquième tour.

## FIN DE LA PARTIE

Simplicity **se termine après 5 tours** (une fois que chaque équipe a posé tous ses marqueurs). Il est alors temps de départager les équipes.

Utilisez le carnet de score pour compter les points plus facilement.

### Décompte des points :

#### • Connexions

Une connexion est établie lorsque **deux marqueurs** de la même couleur sont posés l'un à côté de l'autre (horizontalement ou verticalement, mais **pas en diagonale**). Peu importe que les tuiles sur lesquelles les marqueurs sont posés soient identiques ou différentes. Chaque connexion entre deux marqueurs de la même équipe rapporte 3 points.



**Exemple :** Gabriel, qui joue avec l'équipe jaune, marque 9 points pour les connexions.

## • Quartiers

Un quartier se compose de **tuiles identiques** posées les unes à côté des autres (horizontalement ou verticalement, **mais pas en diagonale**).

Chaque marqueur rapporte à son équipe autant de points que le nombre de tuiles qui composent le quartier.



**Exemple :** Karim, qui joue avec l'équipe bleue, remporte 4 points pour chacun de ses marqueurs posés dans ce quartier.

Louise, qui joue avec l'équipe framboise, remporte aussi 4 points pour chacun de ses marqueurs posés dans ce quartier.

Karim y a posé deux marqueurs et remporte donc 8 points. Louise n'y a posé qu'un marqueur et remporte donc 4 points.

## • Tuiles Parc

Les tuiles Parc **sont spéciales**. Regardez les tuiles Bâtiments **qui les entourent** (tuiles Résidence, Commerce, Bureau et Bâtiment officiel). Les tuiles Parc rapportent un nombre de points selon le nombre de tuiles Bâtiment différentes qui leur sont adjacentes (horizontalement ou verticalement, **mais pas en diagonale**).

Voir tableau :

Nombre de tuiles Bâtiment différentes	1	2	3	4
Points	1	4	9	16

**Si une autre tuile Parc est adjacente, elle n'est PAS comptée comme tuile Bâtiment**



**Exemple :** Julie, qui joue avec l'équipe blanche, marque 1 point pour sa première tuile Parc puisque seules des tuiles Commerce l'entourent (un seul type). Elle marque aussi 9 points pour sa deuxième tuile Parc puisque que des tuiles Bâtiment officiel, Commerce et Résidence l'entourent (3 types différents). Au total, Julie marque donc 10 points avec ses tuiles Parc.



## • Jetons Point bonus

Chaque jeton Point bonus rapporte 1 point supplémentaire à l'équipe qui en a obtenu.

Le joueur avec le plus de points gagne la partie. Si deux joueurs sont à égalité, celui qui a joué avant l'autre lors du dernier tour gagne la partie.  
 Attention ! Pour les parties où les joueurs dirigent plusieurs équipes, **seuls les points** de l'équipe avec le score **le plus faible** comptent pour chaque joueur (voir « Règles spéciales : Deux équipes par joueur »).

	Louise	Julie	Gab	Karim	Marc	Andrea
	6	6	9	3	6	3
	6 = 6	0 = 0	0 = 0	2 = 2	6 = 6	0 = 0
	1 = 1	0 = 0	8 + 2 = 10	2 = 2	1 = 1	6 = 6
	4 = 4	5 = 5	2 + 5 = 7	8 + 5 = 13	5 = 5	0 = 0
	4 = 4	3 + 4 = 7	0 = 0	0 = 0	0 = 0	3 + 4 = 7
	0 = 0	1 + 9 = 10	0 = 0	0 = 0	9 = 9	9 = 9
	1	0	1	0	3	0
<b>=</b>	<b>22</b>	<b>28</b>	<b>27</b>	<b>20</b>	<b>30</b>	<b>25</b>

**Remarque :** Nous vous recommandons de commencer par compter les points des connexions, puis ceux des quartiers en retirant les marqueurs au fur et à mesure que vous comptez les points.

## RÈGLES SPÉCIALES

### • Deux équipes par joueur

Dans les parties à 2 ou 3 joueurs, chacun joue avec deux équipes au lieu d'une. Chaque équipe marque ses points seule. Dans ce type de parties, il est possible qu'un joueur joue deux fois de suite avec ses différentes équipes. Le jeu se déroule de la même manière, mais à la fin de la partie, **seuls les points de l'équipe dont le score est le plus faible comptent pour chaque joueur.**

### • Détonateur



Dans les parties à 2, 4 ou 5 joueurs, le Détonateur est attribué à chaque début de tour à l'équipe en dernière position dans l'ordre du jeu (en plus d'un jeton Point bonus). Le joueur doit immédiatement placer le Détonateur sur l'une des 7 tuiles Bâtiment ou Parc disponibles à côté de la tuile de Planification. **Le détonateur rend la tuile définitivement indisponible.**

Adaptation et distribution françaises :



ZAL Les Garennes  
 F62930 WIMEREUX - France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

Traduction : Goulven HECHT DELBARRE  
 Fabriqué en Chine.



Attention! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans, présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.  
 Données et adresse à conserver. 10-2022



Fractal Juegos  
[www.fractaljuegos.cl](http://www.fractaljuegos.cl)