



NEOVILLE™



PHIL WALKER-HARDING
INGENIOUS STUDIOS



GAME CONTENTS

- 78 Tiles including 4 Equity tiles (numbered 1 to 4 on the back)
Tiles are split into 4 terrain squares.
- 28 Skyscrapers (7 Earth, 7 Forest, 7 Stone, 7 Waterfall)
- 36 Utilities (12 Ecomobiles, 12 Windmills, 12 Biodomes)



Have you ever thought about living in a city surrounded by organic architecture?

Welcome to Project Neoville. Become an architectural visionary and construct your own great city! Will you embrace the fluidity of water with waterfalls on Skyscrapers or follow the rigidity of stone?

Maybe you will use the forest to build the treehouse of your dreams or rammed earth with its vibrant red clay.

Your objective is clear, make your nature-based city the envy of the competition!

OBJECT OF THE GAME

Position Tiles strategically to build Skyscrapers and Utilities in your 4x4 city. Skyscrapers will add Harmony Points at the end of the game based on their value and district size. Utilities will add Harmony Points when their

position in the city fits their own requirements.

However, Skyscrapers or Utilities which do not meet their requirements will count as negative point.

SETUP

- 1 Place the Skyscrapers in the center of the table and sort them by type (Earth, Forest, Stone, Waterfall):
 - In a 2 player game, do not use the value 5 and 7 Skyscrapers.
 - In a 3 player game, do not use the value 7 Skyscrapers.

- 2 Randomly choose 2 types of Utilities (Ecomobile, Windmill, Biodome):
 - For a 2 player game, randomly take 5 of each chosen Utilities.
 - For a 3 player game, randomly take 6 of each chosen Utilities.
 - For a 4 player game, randomly take 7 of each chosen Utilities.

Place these on the table next to the Skyscrapers.

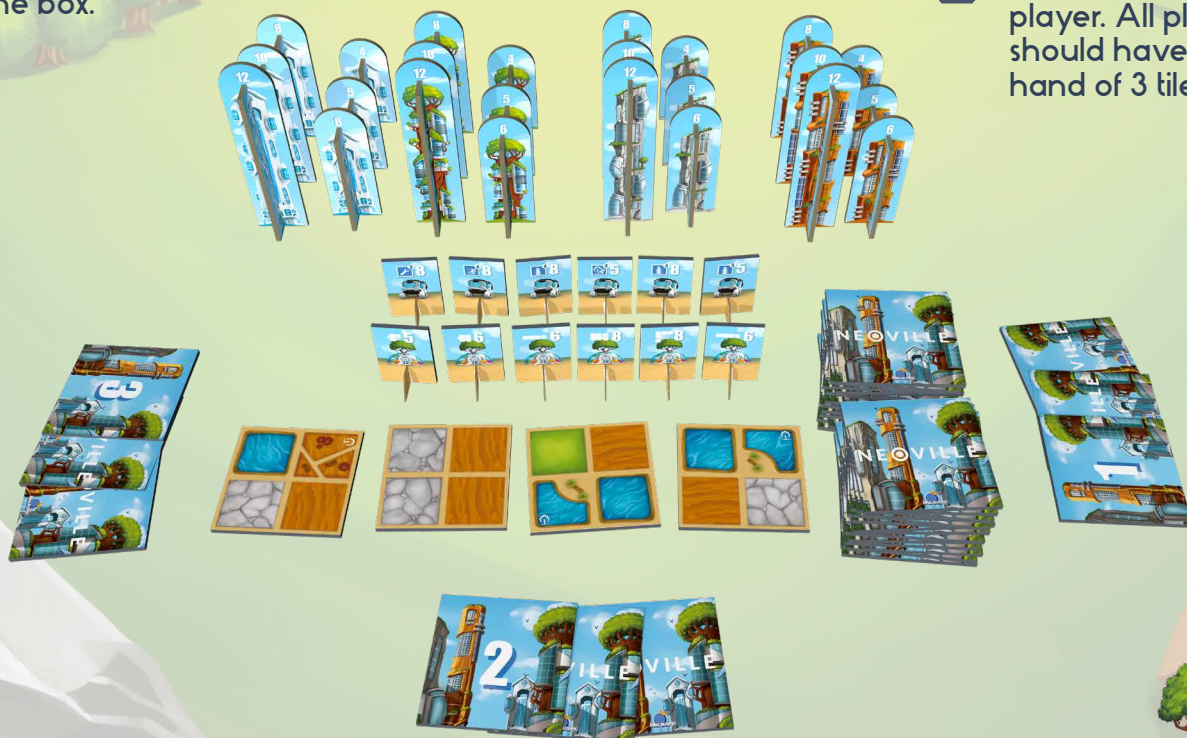
Skyscrapers and Utilities will be used by all players. Return any unused Skyscrapers and Utilities to the box.

- 3 Separate the 4 Equity tiles from the 74 tiles. Equity tiles help to level advantages between players depending on their turn order. The last player to start will always have a better Equity tile than the first player.

- 4 Shuffle all the tiles and place them in a face-down draw pile next to the Skyscrapers and Utilities. Turn over 4 tiles from the pile and place them in a row, face up.

- 5 The player who most recently spent time in nature is the first player. They take the Equity tile 1. The other Equity tiles are distributed in numerical order, clockwise. Any remaining Equity tiles are placed in the game box.

- 6 Deal 2 tiles to each player. All players should have a starting hand of 3 tiles.



IT'S TIME TO PLAY!



HOW TO PLAY?

A game is played in 16 rounds. On your turn, carry out the following actions in order:

1. ADD A TILE TO YOUR CITY
2. YOU MAY TAKE A SKYSCRAPER OR UTILITY AND PLACE IT ON THE NEW TILE
3. DRAW A TILE

1 ADD A TILE TO YOUR CITY

Choose one tile in your hand and add it to your city face up creating **Districts**.

An Equity tile can be played at any time in the game like any other tile.

A **District** is a set of terrain squares connected orthogonally that can spread across multiple tiles.

RULES FOR PLACING TILES:

- Connect your new tile to one of your other tiles by at least one side (2 terrain squares). A tile cannot be offset to another tile.
- Tiles DO NOT need to have any matching terrain squares.
- You can rotate a tile in any direction before choosing where to place it. **Once placed, tiles cannot be moved or rotated.** You cannot change the orientation of your city during the game.
- Your city cannot exceed 4 tiles in length and width. At the end of the game, you should have a 4x4 square.
- You are not allowed to connect 2 districts if both districts currently have a Skyscraper.

Exception: a tile may be placed connecting 2 districts with Skyscrapers only if no other option is available.

2 YOU MAY TAKE A SKYSCRAPER OR UTILITY AND PLACE IT ON THE NEW TILE

After playing your tile, you may choose to add a Skyscraper, Utility, or nothing to it following proper placement rules.

A SKYSCRAPER

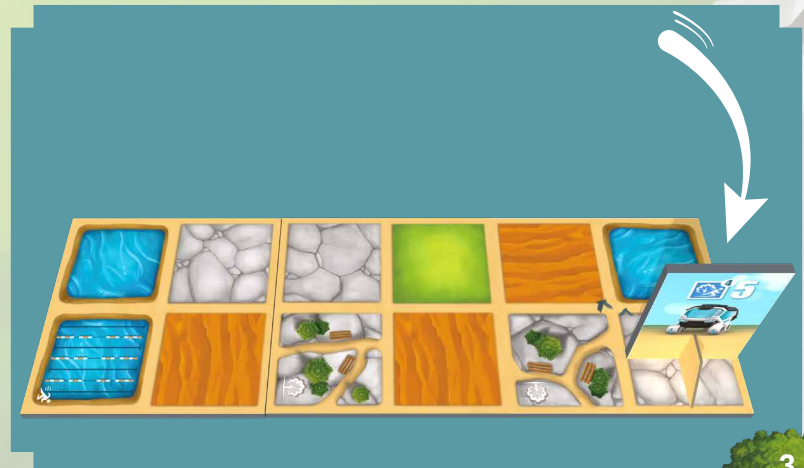
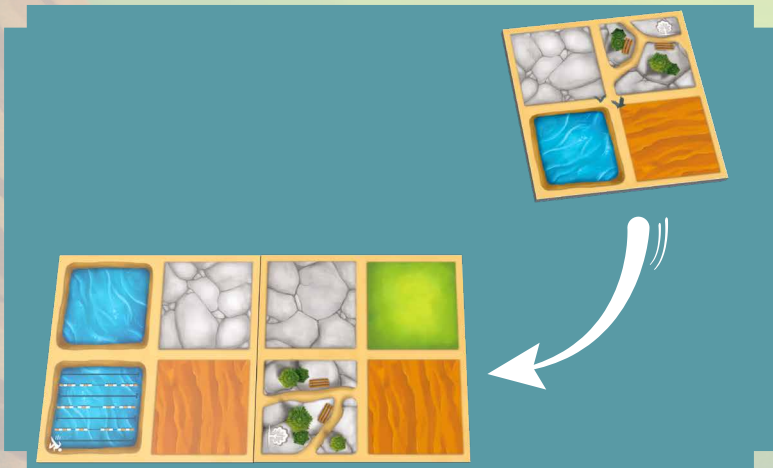
- Must be placed on a terrain square type that matches its own type:

Soil for Earth
Grass for Forest
Rocks for Stone
Water for Waterfall

- Can be placed on any matching terrain square in a district that does not already have a Skyscraper associated with it.
- Cannot be placed on a terrain square associated with a Park (Tree Symbol) or Sport Facility (Athlete Symbol).

A UTILITY

- Can be placed in a district that already has a Skyscraper or Utility.
- Cannot be placed on a terrain square associated with a Park (Tree Symbol) or Sport Facility (Athlete Symbol).



3 DRAW A TILE

Take a new tile from the 4 available face up tiles or the top of the draw stack. If a face up tile was chosen, replace it with a tile from the draw stack.

It is now the next player's turn. Play continues this way until the end of the game.



SKYSCRAPERS

Each Skyscraper has its Harmony Point value listed at the top (4, 5, 6, 7, 8, 10 and 12 Harmony Points).

HOW TO SCORE HARMONY POINTS?

Determine the size of the district the Skyscraper is in by counting all the orthogonally connected terrain squares it is located in. If this value is equal or greater than the value listed on the Skyscraper, then it is positive Harmony Points.

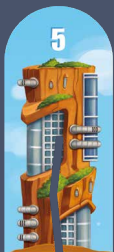
If this value is less than the value listed on the Skyscraper, then it is negative Harmony Points.

In the unlikely event that a district has more than 1 Skyscraper, then the player may choose which Skyscraper to score. Any remaining Skyscrapers are 0 Harmony Points.

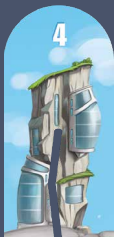
For example, a waterfall Skyscraper with a value of 4 must be in a district with at least 4 adjoining water terrain squares at the end of the game to add 4 Harmony Points.



The #8 Waterfall skyscraper is in a district with at least 8 water terrain squares. It is worth 8 Harmony Points.



The #5 Earth skyscraper is placed in a district made up of 4 soil terrain squares, which is less than the skyscraper's value by 1. It is worth -5 Harmony Points.



The #4 Stone skyscraper is placed in a district made up of 2 rock terrain squares. This is less than the skyscraper value. It reduces your city's Harmony Points by 4.





ECOMOBILES

Ecomobiles have values of 5 or 8 Harmony Points.

Ecomobiles patrol along their terrain square's row and column. The features that are checked to calculate points are indicated on the Ecomobile and may include Parks (Tree Symbol), Sport Facilities (Athlete Symbol), Skyscrapers or Utilities. See Reference page 8.

- Ignore any features not being checked for when scoring Ecomobiles.
- More than one Ecomobile may be on the same row or column.
- One feature can be applied to several qualifying Ecomobiles.

If the number of features is equal or greater than the required number, then add the Ecomobile's Harmony Points to your score.

If there are less than the required number of features, subtract the Ecomobile's Harmony Points from your score.



WINDMILLS

Windmills have values of 4, 5 or 6 Harmony Points.

Windmills are scored based on which tile in your city they are located on.

They must be placed on one of the TILES highlighted on the diagram shown on the Windmill.

If the Windmill is located on the correct tile, it will add the indicated Harmony Points.

If the Windmill is not located on the correct tile, it will subtract the indicated Harmony Points.

More than one Windmill may meet its requirements on the same group of tiles. See Reference page 8.





BIODÔMES

Biodomes have values of 5, 6 or 8 Harmony Points.

Only 1 Biodome can be scored per district. Any additional Biodomes are negative Harmony Points. Biodomes placed in any type of district that is the same shape and size as the district shown on the token add positive Harmony Points.

The shape can be looked at in any direction. Any biodome located in a district that doesn't match their requirement adds negative Harmony Points.



This biodome adds 5 Harmony Points as it is placed in a district made of 3 Water squares forming an L shape.



PARKS (TREE ICON)

The player with the most Parks in their city will get 5 Harmony Points. If more than one player is tied for the most, then all tied players receive 5 Harmony Points.



SPORT FACILITIES (ATHLETE ICON)

The player with the most Sport Facilities in their city will get 5 Harmony Points. If more than one player is tied for the most, then all tied players receive 5 Harmony Points.



END OF THE GAME

The game ends once all players have built their 4x4 city.

Each player then rates their city's environmental harmony by adding or subtracting each Skyscraper value and adding or subtracting each Utility value.

The player with the most Parks in their city adds 5 Harmony Points to their total. The player with the most Sport Facilities in their city adds 5 Harmony Points to their total.

The player with the most harmonious city wins the game. In case of a tie, the player with the most Skyscrapers and Utilities is the winner. If there is still a tie, the tied players share the victory.



$$\begin{aligned}
 &12 + 10 + 6 + 4 - 5 - 8 + 5 + 8 + 5 + 6 - 5 = 38
 \end{aligned}$$

This player ends the game with a total of 38 Harmony points.



ECOMOBILES

8



Add 8 Harmony Points if this Ecomobile is placed on a terrain square at the intersection of a row and column of terrain squares, which together include at least 4 parks.

8



Add 8 Harmony Points if this Ecomobile is placed on a terrain square at the intersection of a row and column of terrain squares, which together include at least 4 sports facilities.

5



Add 5 Harmony Points if this Ecomobile is placed on a terrain square at the intersection of a row and column of terrain squares which together include at least 4 parks and/or sport facilities.

5



Add 5 Harmony Points if this Ecomobile is placed on a terrain square at the intersection of a row and column of terrain squares, which together include at least 3 Skyscrapers.

8



Add 8 Harmony Points if this Ecomobile is placed on a terrain square at the intersection of a row and column of terrain squares, which together include at least 4 Skyscrapers.

8



Add 8 Harmony Points if this Ecomobile is placed on a terrain square at the intersection of a row and column of terrain squares, which together include at least 3 Utilities. This Ecomobile doesn't count as part of the 3 Utilities.



WINDMILLS

4



Add 4 Harmony Points if this Windmill is placed on a tile in the far left column of tiles.

4



Add 4 Harmony Points if this Windmill is placed on a tile in the far right column of tiles.

4



Add 4 Harmony Points if this Windmill is placed on a tile in the top row of tiles.

4



Add 4 Harmony Points if this Windmill is placed on a tile in the bottom row of tiles.

5



Add 5 Harmony Points if this Windmill is placed on one of the four corner tiles of your city.

6



Add 6 Harmony Points if this Windmill is placed on one of the center four tiles of your city.





NEOVILLE™



PHIL WALKER-HARDING
INGENIOUS STUDIOS



MATÉRIEL DE JEU

- 78 tuiles dont 4 tuiles Équité (numérotées au dos de 1 à 4) - 1 tuile étant divisée en 4 cases Terrain.
- 28 gratte-ciel (7 Terre, 7 Forêt, 7 Pierre, 7 Cascade)
- 36 services publics (12 Écomobiles, 12 Moulins, 12 Biodômes)



Avez-vous déjà pensé à vivre dans une ville entourée d'une architecture naturelle ?

Bienvenue dans le projet Neoville. Devenez un visionnaire de l'architecture et construisez votre propre ville ! Allez-vous choisir la fluidité de l'eau pour bâtir des gratte-ciel avec des cascades ou suivre la rigidité de la pierre ?

Peut-être utiliserez-vous la forêt pour construire les cabanes de vos rêves dans les arbres ou de la terre battue avec son argile rouge vibrante.

Votre objectif est clair : développez la ville la plus accueillante et la plus harmonieuse avec la nature pour remporter la compétition !

BUT DU JEU

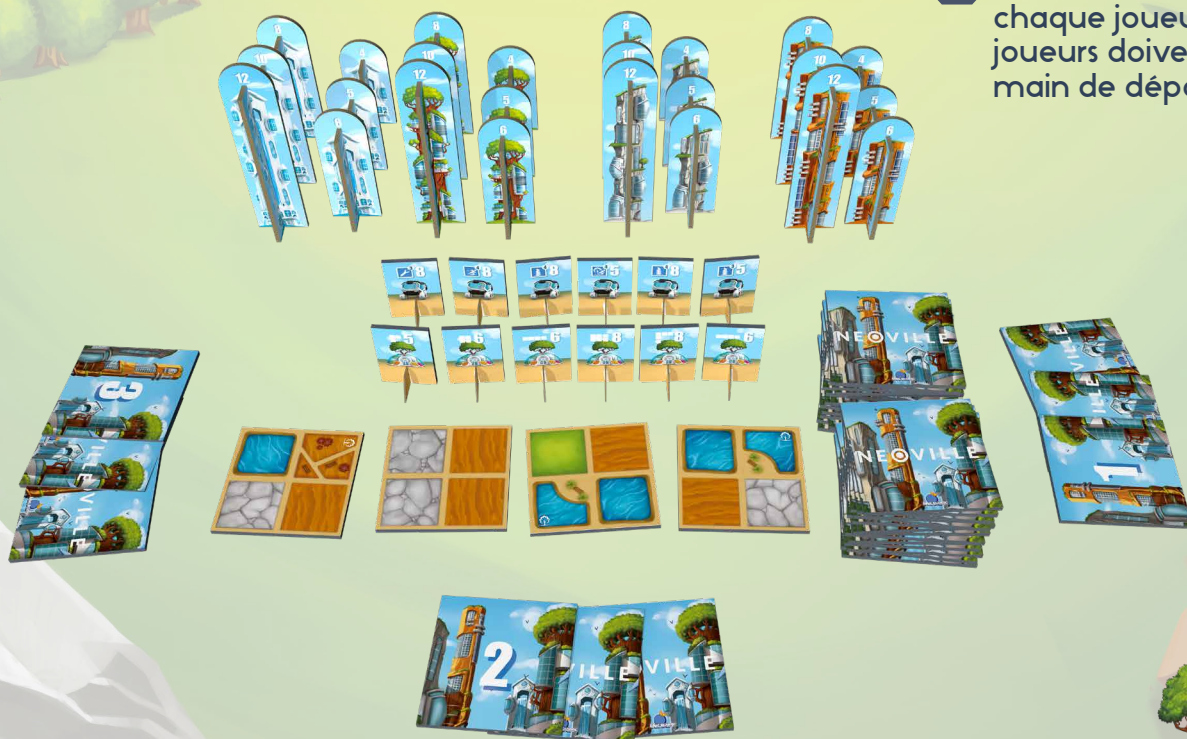
Positionnez les tuiles de manière stratégique pour construire des gratte-ciel et des services publics dans votre ville de 4x4 tuiles et remporter un maximum de points Harmonie.

Les gratte-ciel rapportent des points Harmonie en fonction de leur valeur et de la taille de leur quartier.

Les services publics rapportent des points Harmonie lorsque leur position dans la ville répond à leurs propres critères. En revanche, les gratte-ciel et les services publics qui ne répondent pas à leurs critères comptent comme des points négatifs en fin de partie.

MISE EN PLACE

- 1 Placez les gratte-ciel au centre de la table en les triant par type (Terre, Forêt, Pierre, Cascade) :
 - À 2 joueurs, n'utilisez pas les gratte-ciel de valeur 5 et 7.
 - À 3 joueurs, n'utilisez pas les gratte-ciel de valeur 7.
- 2 Choisissez 2 types de services parmi les 3 proposés (Écomobile, Moulin, ou Biodôme) :
 - À 2 joueurs, prenez au hasard 5 services de chaque type choisi.
 - À 3 joueurs, prenez au hasard 6 services de chaque type choisi.
 - À 4 joueurs, prenez au hasard 7 services de chaque type choisi.
 Puis placez-les à côté des gratte-ciel.
 Ainsi, les gratte-ciel et les services forment un stock commun à tous les joueurs.
 Laissez les gratte-ciel et les services non utilisés dans la boîte du jeu.
- 3 Séparez les 4 tuiles Équité des 74 tuiles. Les tuiles Équité aident à niveler les avantages entre les joueurs en fonction de leur ordre de tour. Le dernier joueur du tour aura toujours une meilleure tuile Équité que le premier joueur.
- 4 Mélangez toutes les tuiles et formez une pile face cachée à côté des gratte-ciel et des services. Retournez les 4 premières tuiles de la pile pour former une rangée, face visible.
- 5 Le joueur qui a récemment passé du temps dans la nature devient le premier joueur. Il prend la tuile Équité # 1. Les tuiles Équité restantes sont distribuées dans l'ordre numérique aux autres joueurs, dans le sens des aiguilles d'une montre. Toutes les tuiles Équité non utilisées sont remises dans la boîte de jeu.
- 6 Distribuez 2 tuiles à chaque joueur. Tous les joueurs doivent avoir une main de départ de 3 tuiles.



DÉROULEMENT DU JEU

Une partie se déroule en 16 tours de jeu.
À votre tour de jeu, réalisez les actions suivantes dans l'ordre :

1 AJOUTEZ UNE TUILE À VOTRE VILLE

Choisissez une tuile de votre main et ajoutez-la à votre ville face visible en créant des **quartiers**. Un **quartier** est un ensemble de cases Terrain identiques connectées orthogonalement qui peuvent s'étendre sur plusieurs tuiles.
Une tuile Équité peut être jouée à tout moment comme n'importe quelle autre tuile.

RÈGLES DE POSE :

- Connectez votre nouvelle tuile à l'une de vos autres tuiles par au moins un côté.
- Les tuiles ne peuvent pas être décalées, le ou les côtés qui touchent des tuiles déjà présentes de la ville doivent chacun être en contact avec 2 cases Terrain d'une même tuile.
- Les tuiles n'ont pas besoin d'avoir des cases Terrain qui correspondent entre elles pour pouvoir être connectées.
- Vous pouvez faire pivoter une tuile dans n'importe quel sens avant de la placer. **Une fois placée, chaque tuile ne peut plus être déplacée ni pivotée jusqu'à la fin de la partie.** Vous ne pouvez pas changer l'orientation de votre ville pendant le jeu.
- Votre ville ne peut pas dépasser 4 tuiles en longueur et 4 tuiles en largeur. À la fin du jeu, vous devez avoir devant vous un carré de 4x4 tuiles.
- Vous ne pouvez pas connecter 2 quartiers de même terrain si les 2 quartiers ont déjà un gratte-ciel.

Exception: la tuile peut être placée reliant 2 quartiers avec des gratte-ciel uniquement si aucune autre option n'est possible.



1. AJOUTEZ UNE TUILE À VOTRE VILLE
2. PRENEZ UN GRATTE-CIEL OU UN SERVICE, ET PLACEZ-LE SUR LA NOUVELLE TUILE (FACULTATIF)
3. PIOCHEZ UNE TUILE

2 PRENEZ UN GRATTE-CIEL OU UN SERVICE, ET PLACEZ-LE SUR LA NOUVELLE TUILE (FACULTATIF)

Après avoir joué votre tuile, vous pouvez choisir d'y ajouter un gratte-ciel ou un service en suivant les règles de placement appropriées.

UN GRATTE-CIEL

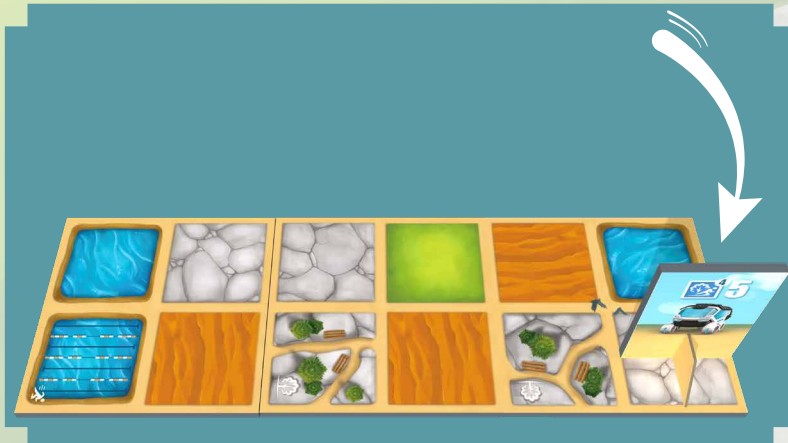
- Le gratte-ciel choisi doit correspondre au type de terrain sur lequel il est placé.

De la terre pour le gratte-ciel Terre
De l'herbe pour le gratte-ciel Forêt
De la roche pour le gratte-ciel Pierre
De l'eau pour le gratte-ciel Cascade

- Il peut être placé sur n'importe quelle case Terrain d'un quartier qui ne possède pas encore de gratte-ciel.
- Il ne peut pas être placé sur une case de terrain avec un parc (icône Arbre) ou avec une installation sportive (icône Athlète).

UN SERVICE

- Il peut être placé dans un quartier qui contient déjà un gratte-ciel ou un service.
- Il ne peut pas être placé sur une case de terrain avec un parc (icône Arbre) ou avec une installation sportive (icône Athlète).



3 PIOCHEZ UNE TUILE

Prenez une tuile parmi les 4 tuiles faces visibles disponibles ou la première tuile face cachée de la pile.

Si une tuile face visible a été choisie, remplacez-la par la première tuile de la pile. C'est maintenant au tour du joueur suivant. Le jeu continue ainsi jusqu'à la fin de partie.

COMMENT GAGNER DES POINTS HARMONIE ?

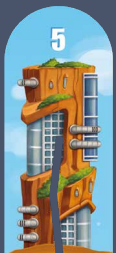


LES GRATTE-CIEL

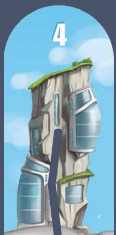
Chaque gratte-ciel a sa valeur en points Harmonie indiquée en haut (4, 5, 6, 7, 8, 10 et 12 points Harmonie).



Le gratte-ciel Cascade #8 se situe bien dans un quartier d'au moins 8 cases Eau. Il rapporte 8 points Harmonie à votre ville.



Le gratte-ciel Terre #5 se situe dans un quartier de 4 cases Terre. Il vous manque 1 case Terre pour gagner les 5 points Harmonie.



Le gratte-ciel Pierre #4 se situe sur un quartier de 2 cases Pierre. Il fait perdre 4 points Harmonie à votre ville.

Déterminez la taille du quartier dans lequel se trouve le gratte-ciel en comptant toutes les cases Terrain du même type et orthogonalement connectées à la case Terrain du gratte-ciel. Si cette valeur est égale ou supérieure à la valeur indiquée sur le gratte-ciel, alors il s'agit de points Harmonie positifs. Si cette valeur est inférieure à la valeur indiquée sur le gratte-ciel, alors il s'agit de points Harmonie négatifs.

Dans le cas peu probable où un district aurait plus d'un gratte-ciel, le joueur peut alors choisir quel gratte-ciel lui rapportera des points. Tous les gratte-ciel restants valent 0 point Harmonie.

Par exemple, un gratte-ciel Cascade d'une valeur 4 doit se trouver dans un quartier avec au moins 4 cases Eau attenantes, à la fin de la partie pour ajouter 4 points Harmonie.





LES ÉCOMOBILES

Les Écomobiles ont des valeurs de 5 ou 8 points.

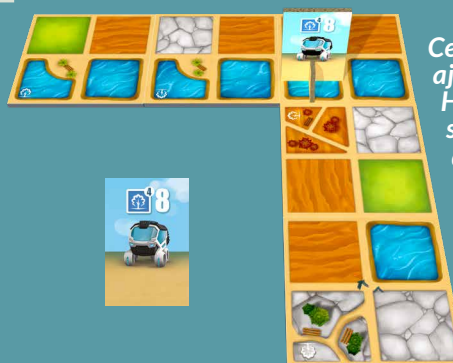
Les Écomobiles patrouillent le long de la ligne et de la colonne de la case Terrain où elles se situent.

L'évaluation des Écomobiles est réalisée en fonction des critères listés sur l'Écomobile (cela peut être les parcs, les installations sportives, les gratte-ciel ou les services). Voir page 16.

- Ignorez tous les critères non nécessaires à l'évaluation des Écomobiles.
- Plusieurs Écomobiles peuvent se trouver sur la même ligne ou la même colonne.
- Un même critère peut être utilisé pour plusieurs Écomobiles.

S'il y a un nombre de critères égal ou supérieur au nombre requis, ajoutez à votre ville les points Harmonie de l'Écomobile.

S'il y a moins que le nombre requis de critères, retirez à votre ville les points Harmonie de l'Écomobile.



Cette Écomobile ajoutera 8 points Harmonie car elle est située à l'intersection d'une ligne et d'une colonne comptant un ensemble 4 parcs, selon le critère qu'elle requiert.



LES MOULINS

Les Moulins ont des valeurs de 4, 5 ou 6 points.

Les Moulins doivent être placés **sur l'une des TUILES** comme indiqué par le diagramme sur le Moulin.

Si le Moulin est situé sur la bonne tuile, il comptera en points Harmonie positifs.

Si le Moulin n'est pas situé sur la bonne tuile, il comptera en points Harmonie négatifs.

Plusieurs Moulins peuvent répondre à ces critères sur le même groupe de tuiles. Voir page 16.



Ce Moulin est correctement placé dans la colonne de tuiles située à l'extrémité gauche de la ville. Il rapporte 4 points Harmonie.



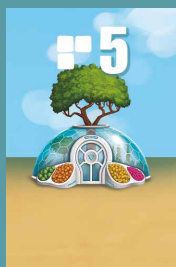
LES BIODÔMES

Les Biodômes ont des valeurs de 5, 6 ou 8 points Harmonie.

1 seul Biodôme peut être comptabilisé par quartier :
Tous les Biodômes supplémentaires comptent en points Harmonie négatifs.

Les Biodômes placés dans n'importe quel type de quartier ayant la même forme et la même taille

que le schéma indiqué sur le Biodôme ajoutent des points Harmonie positifs. Le schéma de ce quartier peut être orienté dans n'importe quel sens. Tout biodôme situé dans un quartier qui ne correspond pas aux critères exacts, compte en points Harmonie négatifs.



Ce biodôme ajoute 5 points Harmonie car il est placé dans un quartier composé de 3 cases Eau en forme de L.



PARCS (ICÔNE ARBRE)

Le joueur avec le plus de parcs dans sa ville recevra 5 points Harmonie en bonus. Si plusieurs joueurs sont à égalité, chacun de ces joueurs reçoit ce bonus de 5 points Harmonie.



INSTALLATIONS SPORTIVES (ICÔNE ATHLÈTE)

Le joueur avec le plus d'installations sportives dans sa ville recevra 5 points Harmonie en bonus. Si plusieurs joueurs sont à égalité, chacun de ces joueurs reçoit ce bonus de 5 points Harmonie.



FIN DU JEU

La partie se termine une fois que tous les joueurs ont construit leur ville de 4x4 tuiles.

Chaque joueur évalue ensuite l'harmonie environnementale de sa ville en ajoutant ou en retirant la valeur de chaque gratte-ciel et en ajoutant ou en retirant chaque valeur de service public.

Le joueur avec le plus de parcs dans sa ville ajoute 5 points Harmonie à sont total. Le joueur avec le plus d'installations sportives ajoute 5 points Harmonie à sont total.

Le joueur avec la ville la plus harmonieuse remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur avec le plus de gratte-ciel et de services publics est le gagnant. Si l'égalité persiste, les joueurs à égalité se partagent la victoire.



$$\begin{array}{cccccccccccccc}
 12 & & 10 & & 6 & & 4 & & 5 & & 8 & & 5 & & 8 & & 5 & & 6 & & 5 \\
 \uparrow & & \uparrow & & \uparrow & & \uparrow & & \uparrow & & \uparrow & & \uparrow & & \uparrow & & \uparrow & & \uparrow & & \uparrow \\
 \text{Building} & + & \text{Building} & + & \text{Building} & + & \text{Building} & - & \text{Building} & - & \text{Building} & + & \text{Car} & + & \text{Bus} & + & \text{Train} & + & \text{Park} & - & \text{Sports Field} \\
 & = 38
 \end{array}$$

Ce joueur finit la partie avec un total de 38 points Harmonie.



ECOMOBILES

8



Ajoutez 8 points Harmonie si l'Écomobile se situe à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de terrains qui, ensemble, incluent au moins 4 parcs.

8



Ajoutez 8 points Harmonie si l'Écomobile se situe à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de terrains qui, ensemble, incluent au moins 4 installations sportives.

5



Ajoutez 5 points Harmonie si l'Écomobile se situe à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de terrains qui, ensemble, incluent au moins 4 parcs et/ou installations sportives.

5



Ajoutez 5 points Harmonie si l'Écomobile se situe sur à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de terrains qui, ensemble, incluent au moins 3 gratte-ciel.

8



Ajoutez 8 points Harmonie si l'Écomobile se situe sur à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de terrains qui, ensemble, incluent au moins 4 gratte-ciel.

8



Ajoutez 8 points Harmonie si l'Écomobile se situe à l'intersection d'une ligne et d'une colonne de terrains qui ensemble incluent au moins 3 services publics. Cette Écomobile n'est pas comptabilisée dans son propre décompte.



MOULINS

4



Ajoutez 4 points Harmonie si le Moulin se situe dans la colonne de tuiles la plus à gauche de votre ville.

4



Ajoutez 4 points Harmonie si le Moulin se situe dans la colonne de tuiles la plus à gauche de votre ville.

4



Ajoutez 4 points Harmonie si le Moulin se situe dans la ligne de tuiles la plus en haut de votre ville.

4



Ajoutez 4 points Harmonie si le Moulin se situe dans la ligne de tuiles la plus en bas de votre ville.

5



Ajoutez 5 points Harmonie si le Moulin se situe dans l'une des 4 tuiles d'angle de votre ville.

6



Ajoutez 6 points Harmonie si le Moulin se situe dans l'une des 4 tuiles centrales de votre ville.

