

# Règles de Bella Vista

## Comment jouer à Bella Vista

### Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Construisez vos 8 bâtiments dans la ville pour remplir des contrats et accumuler le plus de pièces possible.
- **Mécanique principale** : Enchères pour choisir l'ordre de construction, puis placement de bâtiments sur un plateau modulaire en respectant des contraintes.
- **Condition de victoire** : Le joueur le plus riche à la fin des 8 tours remporte la partie.

Bella Vista, c'est un jeu où vous incarnez des architectes en compétition pour bâtir la plus belle (et la plus rentable) bourgade. À chaque tour, vous payez pour choisir votre place dans l'ordre de jeu, vous posez un bâtiment dans la ville, et vous essayez de remplir des contrats juteux. Le tout en 8 tours chrono. Si vous aimez les jeux où chaque placement compte, comme dans [Splendor](#) ou [Château Combo](#), vous allez adorer celui-ci. Allez, on installe tout ça !

## Ce que contient la boîte

Avant de commencer, faisons un petit inventaire de ce que vous allez trouver :

- **8 tuiles Quartier**, **5 tuiles Parc** et **2 tuiles Rivière** pour construire une ville différente à chaque partie
- **1 plateau d'Offre** recto-verso (une face pour 2 ou 4 joueurs, une face pour 3 joueurs)
- **10 cartes Contrainte**
- **3 cartes Objectif de Hauteur** et **3 cartes Objectif d'Ensemble**
- **Des cartes Contrat**
- **Des pièces** (la monnaie du jeu)
- Pour chaque architecte (4 couleurs : rouge, bleu, vert, jaune) : **8 bâtiments**, **8 cartes**

### **Construction et 1 carte de Départ**

- Matériel supplémentaire pour les parties à 2 : **tuiles Toit** et sets de cartes Construction avec le symbole engrenage

Petit détail pratique : chaque **bâtiment** porte un chiffre sur son toit qui indique sa **hauteur**. Des rayures sur les côtés servent de rappel visuel (une rayure épaisse vaut 5, une fine vaut 1). Un bâtiment n°7 aura donc une rayure épaisse et deux fines. Malin !

## **Mise en place pour 3 et 4 architectes**

Mettez de côté les **tuiles Toit** et les **cartes Construction** rouges et bleues portant le symbole engrenage : elles ne servent que pour les parties à 2.

- **Construisez la ville** : assemblez librement les 8 tuiles Quartier, les 5 tuiles Parc et les 2 tuiles Rivière, sans laisser d'espace vide. Chaque partie sera différente ! Vous trouverez aussi des exemples de disposition dans la boîte.
- Placez le **plateau d'Offre** à côté de la ville, sur la face correspondant à votre nombre de joueurs. À 2 ou 4 joueurs : 5 emplacements (coûts de 0 à 7 pièces). À 3 joueurs : 4 emplacements (coûts de 0 à 6 pièces) plus un emplacement de rappel à droite.
- Mélangez les 10 **cartes Contrainte** en une pioche face cachée sur l'emplacement gauche du plateau d'Offre. Révélez la première carte et posez-la sur l'emplacement de droite.
- Piochez au hasard **1 carte Objectif de Hauteur** et **1 carte Objectif d'Ensemble**. Placez-les près de la ville, visibles de tous. Les 4 autres cartes Objectif retournent dans la boîte.
- Mélangez les **cartes Contrat** en une pioche face cachée et révélez les 4 premières.
- Chaque joueur choisit une couleur et prend ses **8 bâtiments**, ses **8 cartes Construction** et sa **carte de Départ**.
- Placez au hasard les **cartes de Départ** sous le plateau d'Offre pour déterminer l'ordre initial. À 3 joueurs, la carte de Départ inutilisée se place en haut à droite du plateau (rappel de la règle spéciale).
- Chaque architecte prend **20 pièces**.
- Mélangez chacun vos 8 cartes Construction en une pioche personnelle face cachée, puis

piochez-en **3**.

C'est parti, la ville n'attend que vos talents !

[IMAGE\_MATERIEL]

## Déroulement d'un tour

Chaque tour se joue en 3 phases bien distinctes. On va les détailler une par une pour que tout soit limpide.

### Phase 1 : l'offre

C'est le moment de miser pour choisir votre place dans l'ordre de construction. En suivant l'ordre des **cartes de Départ** placées **sous** le plateau d'Offre (de gauche à droite), chaque architecte à son tour :

- Choisit un **emplacement libre** au-dessus du plateau d'Offre
- **Paye immédiatement** le coût indiqué
- Pose **face cachée** une de ses 3 cartes Construction sur cet emplacement

Deux architectes ne peuvent pas choisir le même emplacement. Le dernier à jouer n'aura que deux options restantes !

Si un architecte ne peut payer aucun emplacement disponible, il se place à droite du plateau après l'emplacement gratuit et jouera en dernier lors de la construction.

**Petite astuce** : payer cher pour jouer en premier, c'est tentant, mais attention à ne pas vous ruiner trop tôt. Gardez toujours un œil sur votre trésorerie pour les tours suivants !

### Phase 2 : la construction

On passe maintenant aux choses sérieuses. En suivant l'ordre des cartes **au-dessus** du plateau d'Offre (celui qui a payé le plus joue en premier), chaque architecte effectue les étapes suivantes :

#### Étape A : placer un bâtiment

Retournez votre **carte Construction** face visible. Prenez le **bâtiment** correspondant et posez-le

sur des cases libres de la ville en respectant la **carte Contrainte** en cours. On ne peut jamais construire sur les parcs ni sur les rivières.

Voici les différents types de **contraintes** possibles :

- **Quartiers imposés** : votre bâtiment doit être entièrement sur les tuiles Quartier indiquées. Il peut chevaucher plusieurs tuiles Quartier adjacentes si elles respectent toutes la contrainte.
- **Parc imposé** : votre bâtiment doit être adjacent à un parc.
- **Parc interdit** : votre bâtiment ne doit pas être adjacent à un parc.
- **Rivière interdite** : votre bâtiment ne doit pas être adjacent à une rivière.
- **Bordure interdite** : votre bâtiment ne doit pas être en bordure de la ville.

Quelques précisions sur le vocabulaire :

- **Adjacent** : au moins une case du bâtiment touche l'élément en question par un côté (pas en diagonale).
- **En bordure** : au moins une case du bâtiment a un côté qui ne touche rien (ni quartier, ni rivière, ni parc).

Si vous ne pouvez absolument pas respecter la contrainte, vous **devez** placer votre bâtiment en bordure de la ville. Dans ce cas, votre tour s'arrête immédiatement : pas de pièces, pas de contrat. Aïe.

## Étape B : gagner des pièces

Regardez les **bâtiments adjacents** à celui que vous venez de poser :

- Vous gagnez **1 pièce** pour chaque bâtiment adjacent **strictement plus petit** que le vôtre.
- Vous gagnez **3 pièces bonus** si votre bâtiment est **strictement le plus grand** parmi tous les bâtiments adjacents (ou s'il est tout seul, isolé).

Par exemple : vous posez un bâtiment n°6 à côté d'un n°2 et d'un n°1. Vous gagnez 2 pièces (pour les deux plus petits) + 3 pièces (vous êtes le plus grand) = 5 pièces. Pas mal !

En revanche, si vous posez un n°6 à côté d'un autre n°6, vous n'êtes pas **strictement** le plus grand, donc pas de bonus de 3 pièces.

## Étape C : prendre un contrat (facultatif)

Si vos bâtiments déjà posés dans la ville remplissent les conditions d'une des 4 **cartes Contrat** visibles, vous pouvez en prendre une et la poser face cachée devant vous. La valeur en pièces sera comptée en fin de partie. Vous ne pouvez prendre qu'**un seul contrat par tour**. Les cartes prises ne seront remplacées qu'en fin de tour.

Les différents types de **contrats** sont les suivants :

- Avoir au moins 2 bâtiments **entièrement** sur une tuile Quartier indiquée (3 à 2 joueurs)
- Avoir au moins 1 bâtiment entièrement sur chacune de 2 tuiles Quartier indiquées
- Avoir au moins 1 bâtiment entièrement sur chacune de 4 tuiles Quartier indiquées
- Avoir au moins 2 bâtiments **à cheval** entre au moins 2 tuiles Quartier
- Avoir au moins 4 bâtiments **en bordure** de la ville
- Avoir au moins 2 bâtiments adjacents à une **rivière** (3 à 2 joueurs)
- Avoir au moins 2 bâtiments adjacents à un **parc** (3 à 2 joueurs)

Attention : un bâtiment à cheval entre plusieurs tuiles Quartier n'est considéré comme **entièrement construit** sur aucune d'elles. Il ne valide donc pas les contrats de type « quartier ».

## Fin de tour et préparation du suivant

Si c'est le **8e tour**, la partie est terminée, direction le décompte final !

Sinon, voici ce qu'il faut faire :

### Règle spéciale à 3 joueurs

Le dernier architecte à avoir construit ce tour-ci doit placer un **bâtiment de la couleur inutilisée** dans la ville, en respectant la contrainte. Ces bâtiments se posent du plus petit au plus grand (n°1 au 1er tour, n°2 au 2e, etc.). Cela maintient la même pression sur l'espace qu'en partie à 4.

### Mise à jour pour le tour suivant

- **Nouvel ordre de jeu** : déplacez les cartes Construction du haut du plateau vers le bas, classées de la plus petite à la plus grande. En cas d'égalité, celle qui vient de

l'emplacement le plus coûteux passe en premier. Les architectes ayant joué les plus petits bâtiments seront donc prioritaires au prochain tour.

- Chaque joueur **pioche 1 carte Construction** pour revenir à 3 en main. Une fois la pioche épuisée, continuez avec vos cartes restantes.
- **Remplacez** les cartes Contrat prises pour en avoir de nouveau 4 visibles.
- Piochez une nouvelle **carte Contrainte** et posez-la par-dessus la précédente.

[IMAGE\_FIN]

## Fin de partie et décompte des points

Après le 8e tour, chaque architecte compte ses richesses. Vous allez additionner vos pièces restantes, les gains des objectifs et la valeur de vos contrats.

### Objectifs de Hauteur

Il existe 3 cartes possibles (une seule est en jeu par partie) :

- **Parcs** : pour chaque parc, gagnez autant de pièces que la somme des hauteurs de vos bâtiments adjacents à ce parc. Si plusieurs tuiles Parc se touchent, elles comptent comme un seul parc.
- **Rivières** : même principe, mais avec les rivières. Si les deux tuiles Rivière sont adjacentes, elles forment une seule rivière.
- **Bordure** : gagnez autant de pièces que la somme des hauteurs de vos bâtiments en bordure de la ville.

### Objectifs d'Ensemble

Un **ensemble** est un groupe d'au moins 2 bâtiments adjacents appartenant au même architecte. Voici les 3 cartes possibles (une seule est en jeu par partie) :

- **Plus grand ensemble** : gagnez **2 pièces par case** couverte par votre plus grand ensemble.
- **Nombre d'ensembles** : gagnez **10 pièces par ensemble** que vous possédez. Petite astuce : ici, les petits bâtiments deviennent très intéressants car ils permettent de créer

plus d'ensembles séparés !

- **Pénalité** : payez **5 pièces par bâtiment** qui ne fait partie d'aucun ensemble.

Regroupez-vous !

Ajoutez enfin la valeur de vos **cartes Contrat** à votre total de pièces.

Le tableau ci-dessous vous aidera à tout récapituler :

Source de points	Calcul
Pièces restantes	Total de vos pièces en main
Objectif de Hauteur	Selon la carte en jeu (parcs, rivières ou bordure)
Objectif d'Ensemble	Selon la carte en jeu (plus grand ensemble, nombre d'ensembles ou pénalité)
Cartes Contrat	Valeur en pièces de chaque contrat validé
<b>Total</b>	<b>Additionnez le tout !</b>

L'architecte le plus riche l'emporte ! En cas d'égalité, c'est celui dont l'ensemble de bâtiments couvre le plus de cases qui gagne. Si c'est toujours égal, vous partagez la victoire.

## Variante pour 2 architectes

À deux, le jeu se transforme un peu. Voici les ajustements :

### Mise en place spécifique

- Utilisez le **plateau d'Offre face 2/4 joueurs**.
- Chaque joueur prend ses 8 cartes Construction normales **et** les 8 cartes de la même couleur portant le symbole engrenage. Mélangez le tout pour former une **pioche de 16 cartes** et piochez-en 5.
- Prenez vos 8 bâtiments de couleur **plus** les 8 bâtiments d'une autre couleur sur lesquels vous posez vos **tuiles Toit**. Vous jouerez donc 16 bâtiments chacun !
- Tirez au hasard une des 4 cartes de Départ et placez les cartes sous le plateau dans les positions 1 à 4.
- Chaque architecte reçoit **30 pièces** (au lieu de 20).

## Déroulement adapté

- Lors de la **phase d'Offre**, chaque architecte choisit **2 emplacements** (au lieu de 1), en respectant l'ordre sous le plateau.
- Lors de la **phase de Construction**, chaque architecte construit **2 bâtiments** (au lieu de 1), toujours dans l'ordre des cartes au-dessus du plateau.
- En fin de tour, chaque joueur pioche **2 cartes Construction** pour revenir à 5 en main.
- Certains contrats demandent **3 bâtiments au lieu de 2** (quartier unique, rivière, parc).

Toutes les autres règles restent identiques. Si vous aimez les duels stratégiques tendus, un peu comme dans [Gatsby](#), cette configuration est un régal.

## Quelques conseils pour bien débuter

Bella Vista est un jeu où la gestion de vos pièces est aussi importante que le placement. Voici deux petits conseils d'ami :

- **Ne sous-estimez pas l'emplacement gratuit.** Jouer en dernier n'est pas toujours un problème, surtout si vous économisez des pièces pour un tour décisif plus tard. Comme dans [It's a Wonderful World](#), la gestion de vos ressources sur la durée fait souvent la différence.
- **Pensez aux objectifs dès le début.** Les cartes Objectif de Hauteur et d'Ensemble sont connues de tous dès la mise en place. Orientez votre stratégie de placement en conséquence dès les premiers tours, vous ne le regretterez pas.

Et si vous cherchez un autre jeu de construction et de placement malin après Bella Vista, jetez un œil aux [Jardins Suspendus](#), qui partage ce plaisir de bâtir quelque chose de beau tout en optimisant chaque décision. Bonne partie !