

The CITY

Pour 2 à 5 joueurs
à partir de 10 ans
durée d'une partie :
environ 20 minutes



CONTENU



110 Cartes

PRINCIPE DE JEU

Manche après manche, votre ville s'agrandit d'un bâtiment qui vous apporte des revenus et de précieux points de victoire.

Particularité : les cartes sont à la fois des bâtiments et votre moyen de paiement. Seule la meilleure stratégie vous permettra de devenir le citoyen le plus prestigieux de The City.

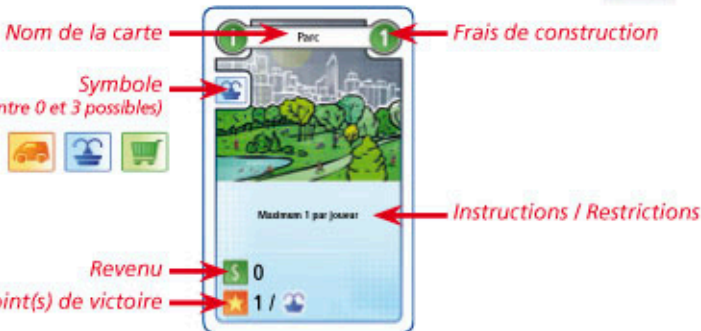
Le jeu se termine quand un joueur atteint ou dépasse 50 points de victoire.

PRÉPARATION

Les cartes Architecte sont placées, faces visibles, à portée de chacun. La pile des cartes restantes est mélangée puis on en distribue 7 à chaque joueur. Les cartes non distribuées forment une pioche, face cachée, au centre de la table. Laissez de la place à côté de la pioche pour la défausse, face visible. Quand la pioche est vide, la défausse est mélangée et utilisée comme nouvelle pioche.

Chaque joueur prend ses cartes en main et en choisit 2 qu'il place dans la défausse. Chaque joueur a alors 5 cartes en main.

Conseil : lors des premières parties, il est recommandé de garder les cartes qui ont les frais de construction les moins élevés.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en plusieurs manches. Les différentes étapes d'une manche sont jouées simultanément par tous les joueurs :

1. Choisir une carte
2. Construction des bâtiments
3. Revenus et Points de Victoire

Si à l'issue d'une manche aucun joueur n'a atteint ou dépassé 50 points, on en entame une nouvelle.

1. Choisir une carte

Chaque joueur choisit la carte de sa main correspondant à ce qu'il souhaite construire, et la pose face cachée devant lui.

Il est également possible d'utiliser l'Architecte ou de renoncer à construire (voir ci-dessous).



L'Architecte

Chaque joueur peut avoir recours à l'Architecte une fois dans la partie. Pour cela il prend l'une des cartes Architecte et la dépose devant lui dans sa zone de jeu.

L'Architecte est gratuit, vous pouvez donc le placer dans votre zone de jeu sans payer aucun frais de construction. A partir de maintenant il augmente vos revenus de 1 carte à chaque manche.

Renoncer à la construction pour gagner une carte.

Un joueur peut également renoncer au choix d'une carte et par conséquent à la construction pour la manche en cours. En compensation, il tire 5 cartes de la pioche, en choisit une qu'il prend en main et remplace les 4 cartes restantes sur la défausse.

2. Construction des bâtiments

Quand tous les joueurs ont posé une carte devant eux, ils construisent dans leur zone de jeu respective. Chaque joueur retourne la carte choisie et la place devant lui, puis paye les frais de construction avec les cartes de sa main. Chaque carte en main a une valeur de 1 pour le paiement des frais de construction..



Pour construire un Building, le joueur doit se défausser de 3 cartes de sa main.



Conditions pour la construction

Certaines cartes ont des conditions à respecter pour pouvoir construire le bâtiment correspondant. Par exemple, pour construire une **Ecole**, on a besoin d'avoir posé au préalable : **Immeuble résidentiel** ou **H.L.M.** ou **Villas** dans sa zone de jeu.

Certains bâtiments réduisent les frais de construction d'autres bâtiments. Il est alors indiqué le nombre de cartes en moins à remettre lors du paiement.

1 Ecole **1**

Nécessite : Immeuble résidentiel, ou H.L.M. ou Villas

Coût de -2 pour Villas, si vous avez au moins une Ecole

0\$

2★

Attention : si un joueur pose par erreur une carte qu'il ne peut pas construire ou payer, il doit la remettre dans sa main et réaliser l'action „Renoncer à la construction“. Il tire donc 5 cartes de la pioche, en choisit une qu'il ajoute à sa main et remplace les 4 autres sur la défausse.

L'équipe de construction

Quand un joueur a une Equipe de construction dans sa zone de jeu, il peut choisir deux cartes au lieu d'une en début de manche et construire 2 édifices, mais seulement si aucune des 2 cartes n'a un coût de construction supérieur à 4. Les frais de construction sont payés séparément pour les deux cartes. Si le joueur ne peut en payer qu'une seule, il reprend l'autre en main sans recevoir de compensation.

1 Equipe de construction **1**

Autre à chaque tour la construction de 2 bâtiments (chaque d'un coût maximum de 4, avant remise), y compris lors de tour où vous posez cette carte

0\$

0★

Note : si lors de la manche un joueur pose une Equipe de construction dans sa zone de jeu, il peut immédiatement choisir une autre carte de sa main et construire, à condition que ses frais de construction ne dépassent pas 4.

3. Revenus et Points de victoire

Quand la phase de construction est terminée, chaque joueur évalue ses Revenus et ses Points de victoire, indépendamment du fait que le joueur ait agrandi sa zone de jeu ou non lors de cette manche.

Revenus

Chaque joueur additionne les valeurs inscrites à côté du symbole Revenu de toutes les cartes posées dans sa zone de jeu. Cette somme correspond à la quantité de cartes que le joueur va pouvoir tirer de la pioche pour les ajouter à sa main.

1\$ / [fontaine]

Certaines valeurs dépendent d'autres cartes. Cette iconographie signifie, par exemple, que le joueur reçoit 1 carte de revenu par symbole Fontaine présent dans sa zone de jeu.

D'autres valeurs augmentent si l'on possède une carte précise dans sa zone de jeu, ou si certaines cartes se trouvent dans n'importe quelle zone de jeu, c'est-à-dire chez n'importe quel joueur.

Points de victoire

Chaque joueur additionne les valeurs inscrites à côté du symbole Point de Victoire de toutes les cartes de sa zone de jeu. Cette somme correspond aux points de victoire obtenus pour cette manche et s'ajoute aux points obtenus précédemment. Les points de Victoire des joueurs sont comptabilisés sur une feuille de papier.

Pour les points de victoire comme pour les revenus, certaines valeurs dépendent d'autres cartes.

1★ / [voiture]

+1★ / [voiture] d'un autre joueur

Cette iconographie signifie, par exemple, que le joueur reçoit 1 point de victoire par symbole Voiture présent dans sa zone de jeu, plus un point de victoire par symbole Voiture présent dans la zone d'un autre joueur de son choix.

Exemple d'un décompte :

Thomas a dans sa zone de jeu le **Cinéma**, le **Parc**, l'**Architecte**, le **Grand Magasin** et deux **Villas**.

1\$ + 1\$ + 2\$ = 4\$

Il touche un Revenu de 4 cartes. (1 pour le **Cinéma** + 1 pour l'**Architecte** + 2 pour le **Grand Magasin**)

1★ + 1★ + 1★ = 3★

3★ +2 pour chaque autre Villas dans sa propre ville

3★ +2 pour chaque autre Villas dans sa propre ville

+5★ +5★

Il gagne les Points de victoire suivants : 3 points avec le parc (car il a 3 symboles Fontaine présents dans sa zone de jeu) ainsi que 5 points par Villas, soit **13 Points de victoire au total**.

Après avoir distribué le Revenu et noté les Points de chacun, on vérifie si un joueur a atteint ou dépassé 50 Points de victoire. Si c'est le cas, la partie se termine immédiatement. Si ce n'est pas le cas, chaque joueur compte le nombre de cartes qu'il a en main. Ceux qui ont plus de 12 cartes doivent n'en garder que 12 et se défausser du surplus avant de débiter la nouvelle manche. Ils placent les cartes qu'ils ne souhaitent pas garder sur la défausse. Puis la manche suivante débute par l'étape "Choisir une carte", etc...

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine dès qu'un joueur atteint 50 points de victoire. Dans cette dernière manche, après avoir attribué les Revenus de chacun, on ne tient plus compte de la limite de 12 cartes en main.

Le joueur qui a le plus grand nombre de points de victoire l'emporte. En cas d'égalité, celui qui a le plus de cartes en main l'emporte. S'il y a encore égalité, la victoire est partagée.

Auteur du jeu : Tom Lehmann



© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH



www.gigamic.com

Adaptation et distribution française :



BP 30 - F 62930 Wimereux