

The City

Tom Lehmann - 2011

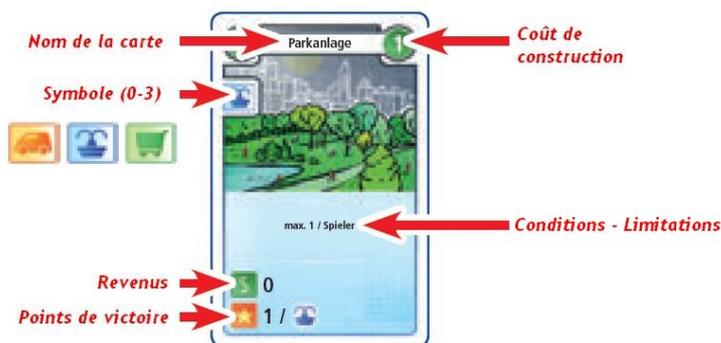
Principe du jeu :

Tour après tour votre ville grandit en construisant des bâtiments, pour vous rapporter revenus et points de victoire. Particularité: Les cartes sont à la fois des constructions et des moyens de paiement. Seule la meilleure stratégie vous permettra de devenir le citoyen le plus illustre de la Ville. Le jeu se termine quand un joueur atteint ou dépasse 50 points de victoire . Le gagnant est alors celui qui a le plus de points de victoire.

Mise en place :

Placer autant de cartes Architecte que de joueurs face visible sur le côté.

Le reste des cartes est mélangé et on distribue 7 cartes à chaque joueur. Les cartes non distribuées forment la pioche posée au milieu de la table en laissant la place pour la pile de défausse. Si la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour former une nouvelle pile de pioche. Chaque joueur prends ses cartes en main et en défausse deux de manière à commencer la partie avec 5 cartes en main. (Dans les premières parties, il est conseillé de se débarrasser des cartes ayant le coût le plus élevé)



Papier et crayon seront nécessaires pour noter le score pendant la partie.

Tour de jeu

Le jeu se joue en plusieurs manches. Chaque étape d'un tour est réalisée simultanément par tous les joueurs :

- 1.Choix d'une carte
- 2.Construction de bâtiment
- 3.Points de la victoire et revenu

Si aucun joueur n'a plus de 50 points de victoire, un nouveau tour commence.

1. Choix d'une carte

Chaque joueur choisit une carte de sa main qu'il veut construire à ce tour et la pose face cachée sur la table. A la place, il peut utiliser l'architecte ou décider de renoncer à construire un bâtiment.

L'Architecte (Architekt): Chaque joueur ne peut poser l'Architecte dans son tableau qu'une seule fois pendant la partie. Pour cela, il prend une des cartes Architecte mises de côté au début de la partie et la place dans son tableau. L'Architecte n'a pas de coût de construction et peut donc être posé sans défausser de carte. Il produit un revenu d'une carte par tour au joueur qui l'a joué.

Renoncer à construire un bâtiment :

Un joueur peut décider de ne pas poser de carte devant lui et ainsi de ne pas construire de bâtiment à ce tour. En compensation il pioche 5 cartes, en conserve une et défausse les cartes restantes.

2. Construction de bâtiment

Après que chaque joueur a placé une carte devant lui, chacun construit cette carte dans son tableau. Il retourne la carte et la pose dans son tableau en payant le coût de pose de la carte. Il défausse autant de cartes de sa main que le coût de construction de la carte posée, chaque carte défaussée ayant une valeur de un.

Ex : Le gratte-ciel a un coût de construction de 3. Le joueur doit défausser 3 cartes de sa main pour pouvoir construire ce bâtiment.

Conditions de construction :

Certaines cartes nécessitent (*benötigt*) certaines conditions, comme indiqué dans leur fenêtre de texte, pour être construites. Ex : Pour construire une École, le joueur doit avoir dans son tableau une maison, un lotissement ou une maison de ville. Les bâtiments qui permettent (*Ermöglicht*) la construction d'autres bâtiments indiquent la liste de ceux-ci dans leur fenêtre de texte. Certains bâtiment permettent de réduire le coût de construction d'autres bâtiments et ainsi de défausser moins de carte lors de leur construction.



Attention : Si un joueur pose une carte qu'il ne peut pas construire ou qu'il ne peut pas payer, il reprend cette carte en main et renonce à construire un bâtiment à ce tour. Il doit piocher 5 cartes et en conserver une.

L'Équipe de construction (baukolonne):

Si un joueur a construit le bâtiment « Equipe de construction » dans son tableau, il peut maintenant choisir deux cartes à construire au début de chaque tour, seulement si ces deux cartes ont un coût de construction maximum de 4 chacune. Les deux cartes sont construites séparément. Si le joueur ne peut en construire qu'une seule, il peut utiliser les autres cartes pour en payer le coût sans recevoir de compensation.

Attention : Dans le même tour où un joueur construit l'équipe de construction, il peut construire un second bâtiment si son coût de construction ne dépasse pas 4. L'architecte ne peut pas être construit en même temps qu'une autre carte grâce à l'équipe de construction.

3. Revenus et points de victoire

Après la phase de construction, on détermine les revenus et les points de victoire de chaque joueur qui a soit élargi son tableau soit renoncé à construire à ce tour.

Revenus :

Chaque joueur pioche autant de cartes que la somme des chiffres indiqués derrière le symbole de revenus des cartes de son tableau.



Certaines valeurs dépendent des symboles affichés sur les autres cartes du tableau du joueur ou d'un autre joueur. Ex : Le joueur pioche une carte par Fontaine présente sur les cartes de son tableau. Les valeurs de revenu d'autres cartes augmentent lorsque l'on pose de nouvelles cartes.

 Points de victoire :

Chaque joueur fait la somme des chiffres situés derrière le symbole de points de victoire des cartes de son tableau. Le total correspond au nombre de points de victoire gagnés par le joueur à ce tour qui viennent s'ajouter aux points de victoire gagnés les tours précédents.

Les points de victoire de certaines cartes dépendent des symboles affichés sur d'autres cartes de son tableau ou de tableaux d'autres joueurs. Ex :



Le joueur gagne 1 point par symbole voiture présent sur les cartes de son tableau et 1 point de victoire par symbole voiture présent sur les cartes du tableau d'un autre joueur.

Exemple d'un décompte :



Tom a dans son tableau : Kino, Parkanlage, Architekt, Kaufhaus, Stadtvilla x2.

4  Il a un revenu de 4 cartes qu'il pioche.

3  Il gagne 3 points de victoire grâce au Parkanlage car il dispose de trois symboles fontaine sur les cartes de son tableau.



Il gagne 5 point par Stadtvilla soit 3 point + 2 point par autre carte Stadtvilla dans son tableau.

= 5  + 5 

Après avoir pioché et décompté les points de victoire, on vérifie si un joueur a atteint ou dépassé 50 points de victoire. Si c'est le cas, la partie prend fin, sinon chaque joueur vérifie compte le nombre de cartes qu'il a en main et défausse autant de cartes que nécessaire de manière à ne pas avoir plus de 12 cartes en main. On commence ensuite un nouveau tour avec le choix d'une carte.

Fin de partie :

La partie se termine dès qu'un joueur atteint ou dépasse 50 points de victoire. Lors de ce dernier tour, la limite de 12 cartes en main n'est plus appliquée et les joueurs conservent toutes leurs cartes déjà en main. Le joueur avec le plus grand nombre de points de victoire gagne la partie. En cas d'égalité, c'est le joueur avec le plus grand nombre de cartes en main qui gagne. En cas de nouvelle égalité, les deux joueurs gagnent la partie.

The City est un jeu pour 3 à 5 joueurs à partir de 10 ans.

Editeur : Amigo

Auteur : Tom Lehmann

Illustrateur : Klemens Franz

Traduction : Rémi Petermann

Liste des cartes :

Architekt Max. 1/Spieler Kann <u>nicht</u> mit der Baukolonne gebaut werden.	Architecte Max 1/joueur Ne peut pas être construit avec l'équipe de construction
Autobahn VP: 0 +2 für jedes Autobahnkreuz im Spiel	Autoroute VP : 0+2 pour chaque échangeur d'autoroute en jeu
Autobahnkreuz Max. 1/Spieler Ermöglicht: Einkaufsmeile	Echangeur d'autoroute Max. 1/joueur Permet : route commerciale
Bahnhof	Gare
Baukolonne Ermöglicht den Bau von 2 Gebäuden (Wert je max. 4) in einer Runde einschließlich der Runde, in der die Baukolonne gebaut wird.	Equipe de construction Permet la construction de deux bâtiments par tour dont le coût de construction ne dépasse pas 4 chacun, même au tour où elle est construite
Brücke \$: 1 +1 mit Autobahn	Pont \$: 1+1 avec autoroute
Bürgerbüro Max. 1/Spieler Kosten -1 auf alle Karten mit [fontain]	Bureau en ville Max. 1/joueur coût -1 pour chaque carte avec [fontaine]
Bürogebäude Benötigt: Wohnhaus, Wohnsiedlung, Reihnhaus oder Hochhaus \$: 1 +1 mit Reihnhaus	Immeuble de bureau Nécessite : Maison, Immeuble d'habitation, Maison mitoyenne ou tour d'habitation \$: 1+1 avec Gratte ciel
Busbahnhof \$: +1 mit Einkaufsmeile	Gare routière \$: +1 avec rue commerçante
Business Center	Centre d'affaires
Casino	Casino

Denkmal	Monument
Einkaufspassage Max. 1/Spieler	Galerie marchande Max. 1/joueur
Einkaufsmeile Benötigt: Wohnhaus, Wohnsiedlung oder Autobahnkreuz	route commerciale Nécessite : Maison, Immeuble d'habitation ou échangeur d'autoroute
Einkaufszentrum	Centre commercial
Forschungszentrum Kosten -2 für Technopark und Krankenhaus, wenn mind. 1 Forschungszentrum \$: 1 VP: 2 +2 wenn die Universität im Spiel ist	Centre de recherche Coût -2 pour Parc technologique, et hôpital quand au moins un centre de recherche \$: 1 VP : 2+2 quand l'université est en jeu
Freizeitpark	Parc d'attraction
Gewerbegebiet Kosten -1 für Autobahn und Autobahnkreuz, wenn mind. 1 Gewerbegebiet	Industrie Coût -1 si autoroute ou échangeur d'autoroute
Großmarkt	Supermarché
Hochhaus Ermöglicht: Bürogebäude	Tour d'habitation Permet : Immeuble de bureau
Kaufhaus	Commerce
Kino	Cinema
Kinokomplex	Multiplexe
Konzerthaus	Salle de concert
Handelszentrum	Bourse
Industriepark Kosten -1 für Forschungszentrum und Gewerbegebiet, wenn mind. 1 Industriepark \$: 1 +1 mit Forschungszentrum	Parc industriel coût -1 si centre de recherche ou zone commerciale \$: 1+1 par centre de recherche
Kongresszentrum	Centre de congrès
Krankenhaus	Hôpital
Messegelände	Parc d'exposition
Modeboutique	Boutique de mode \$: 1+1 avec le centre d'affaires VP : 0
Moderne Kunst	Oeuvre d'art moderne

Museum \$:0 +1 für jede Schule im Spiel	Musée \$: 0+1 pour chaque école en jeu
Opernhaus	opéra
Parkanlage Max. 1/Spieler	Parc Max. 1/joueur
Park'n'Ride VP: +1/[car] eines Mitspielers	Parking relais VP : +1/[voiture] sur les tableaux adverses
Parkhaus	Parking silo
Reihenhaus Ermöglicht: Bürogebäude Kosten -1 für Restaurant und Modeboutique, wenn mind. 1 Reihenhaus	Maison mitoyenne Permet : immeuble de bureau coût : -1 si Restaurant ou boutique de mode
Restaurant \$: 0 +1 mit Business Center	Restaurant \$: 0+1 avec centre d'affaires
Schule Benötigt: Wohnhaus, Wohnsiedlung oder Stadtvilla Kosten -2 für Stadtvilla, wenn mind. 1 Schule	Ecole Nécessite : Maison, Immeuble d'habitation ou maison de ville coût -2 si maison de ville
Sportpark	Parc sportif
Stadion	Stade
Stadtvilla Ermöglicht: Schule VP: 3 +2 für jede weitere Stadtvilla	Maison de ville Permet : Ecole VP : 3+2 /autre maison de ville
Technopark	Parc technologique
Theater	Théâtre
U-Bahn \$: 0 VP: 1/[fontain], +1/[fontain] eines Mitspielers	Metro \$: 0 VP : 1/[fontaine] + 1/[fontaine] d'un autre joueur
Universität VP: 4 +1 für jede Schule im Spiel	Université VP : 4+1 pour chaque école en jeu
Wohnhaus Ermöglicht: Bürogebäude, Schule und Einkaufsmeile	Maison Permet : Immeuble de bureau, Ecole et route commerciale
Wohnsiedlung Ermöglicht: Bürogebäude, Schule und Einkaufsmeile	Immeuble d'habitation Permet : Immeuble de bureau, Ecole et route commerciale
Wolkenkratzer	Gratte ciel