

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



SUNRISE CITY

RÈGLE DU JEU



Un jeu d'Isaias Vallejo

Illustrations par Chip Nixon & Chris Kirkman

Publié par Clever Mojo Games





BIENVENUE !

Sunrise City est un jeu de partage territorial et d'urbanisation stratégique, tactique et opportuniste.

Fondateurs de Sunrise City, vous essayez de développer la meilleure ville possible. Votre habileté et votre ingéniosité vous aideront à prendre le contrôle des meilleurs terrains à bâtir, à développer les quartiers, et à porter la ville vers de nouveaux sommets !

SCORE ET BUT DU JEU

Les diverses activités de la ville de Sunrise City vous rapporteront, mais peut-être aussi aux autres joueurs, des points qui seront comptabilisés sur la piste de score.

Si un score amène votre marqueur à dépasser l'étoile au sommet de votre piste de score, vous gagnez 1 Étoile et votre marqueur avance depuis le bas de la piste de score des points restants, vers la prochaine étoile.

Si une marque amène votre marqueur exactement sur l'étoile en haut de votre piste de score, vous gagnez alors 2 Étoiles. Lors de votre prochaine marque, votre marqueur repartira du bas de la piste de score pour commencer une nouvelle ascension.

Le vainqueur sera le joueur qui aura accumulé le plus d'Étoiles à la fin des trois manches.

TERMINOLOGIE

Tuile adjacente : Toute autre tuile touchant la tuile par un côté, mais pas en diagonale.

Tuile voisine : Toute autre tuile touchant la tuile par un côté, orthogonalement, ou par un coin, en diagonale.

Direction : Nord, Sud, Est ou Ouest tel que déterminé par la rose des vents sur la tuile Hôtel de Ville.

Tuile non bâtie : Terrain non recouvert par des Bâtiments.

Tuile bâtie : Terrain recouvert d'un ou plusieurs Bâtiments.

1^{er} étage : Un Bâtiment posé directement sur deux Terrains. Ceux qui, dans certains pays, sont habitués à décompter les étages en rez de chaussée, 1^{er} étage, 2^e étage, etc. devront porter une attention particulière à la terminologie adoptée dans Sunrise City où l'on appelle le rez-de-chaussée 1^{er} étage, le 1^{er} étage 2^e étage, etc.

Étages supérieurs : Les Bâtiments posés au-dessus d'un ou plusieurs autres Bâtiments sont comptés de bas en haut pour déterminer leur numéro d'étage.

Points : Il y a de nombreuses manières de marquer des points : points de base, bonus, points de communauté, points de quartier, etc. Tous ces points font monter votre marqueur sur la piste de score.

Étoiles : Les jetons que vous gagnez en amenant votre marqueur sur l'étoile en haut de la piste de score ou au-delà de celle-ci.

Signification des mots en majuscule dans la suite des règles :

Rôle : Une carte décrivant un rôle et ses pouvoirs.

Terrain : Une tuile carrée de terrain.

Jeton : Jeton à la couleur du joueur et servant aux enchères.

Communauté : Une tuile carrée de communauté.

Bâtiment : Une tuile rectangulaire de bâtiment.

Segment : Moitié d'un Bâtiment.

Un Bâtiment est formé de deux Segments.

Marqueur : Marqueur de score à la couleur du joueur.

Étoile : Jeton d'étoile (point de victoire).

CRÉDITS

Auteur : Isaias Vallejo

Consultant Design : Drew Sayers

Illustrations : Sarah 'Chip' Nixon

Design graphique : Chris Kirkman

Éditeur : Clever Mojo Games

Traduction française : François Haffner (22/11/2012)

CONTENU

24 Jetons

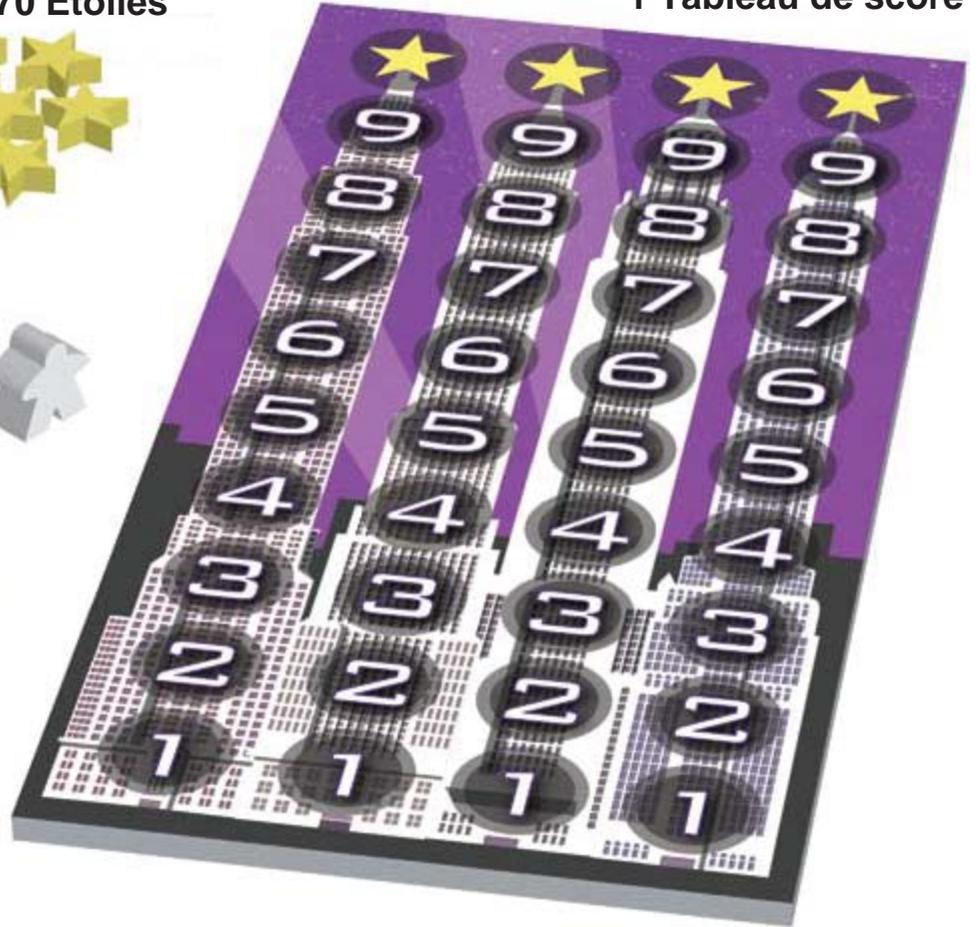


4 Marqueurs de score

70 Étoiles

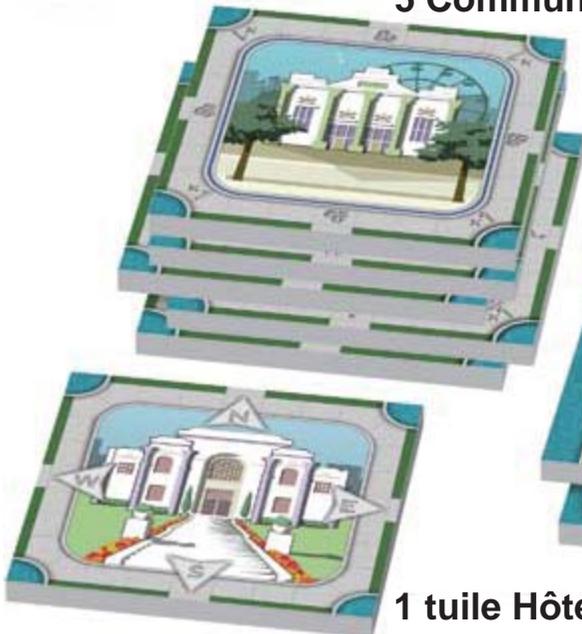


1 Tableau de score



16 Rôles

5 Communautés



1 tuile Hôtel de Ville

60 Terrains



60 Bâtiments

PRÉPARATION

DÉBUT

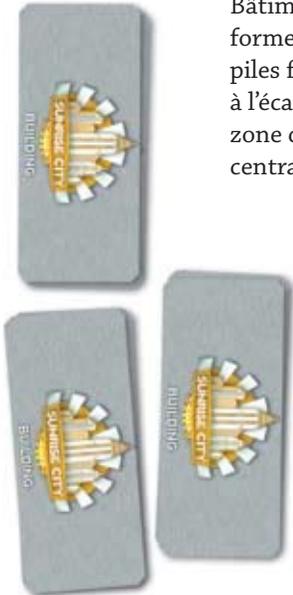
Chaque joueur choisit une couleur et prend les Jetons de cette couleur.



Mélangez ensemble les Terrains et les Communautés, puis formez plusieurs piles face cachée à l'écart de la zone de jeu centrale.



Mélangez les Bâtiments puis formez plusieurs piles face cachée à l'écart de la zone de jeu centrale.



Placez l'Hôtel de ville au centre de la table.



Placez le Tableau de score à un emplacement adéquat, éloigné de la zone de jeu centrale, et placez les Marqueurs de chaque joueur sous le bord inférieur de la piste.



Mélanger les Rôles et distribuez-en quatre à chaque joueur. Chaque joueur choisit un des Rôles et le pose face cachée devant lui ; puis il passe les Rôles restants au joueur à sa gauche. Ce processus se répète jusqu'à ce que chaque joueur ait sélectionné trois Rôles qu'il utilisera pendant la partie. Les Rôles non sélectionnés sont remis dans la boîte.



DÉROULEMENT DU JEU

Sunrise City se joue en trois manches et chaque manche comporte quatre phases : **Préparation**, **Terrassement**, **Enchèères**, et **Construction**.

Phase 1 : Préparation

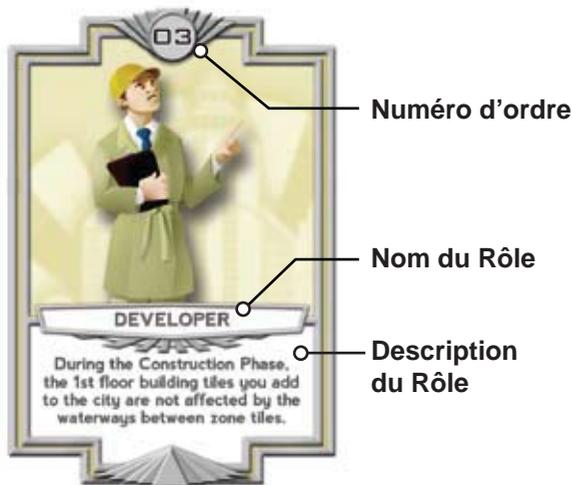
Chaque joueur tire quatre Terrains (ou Communautés) et quatre Bâtiments des piles face cachée. Chaque joueur regarde ses propres tuiles, mais les garde cachées des autres joueurs jusqu'à ce qu'elles soient ajoutées à la ville.

Chaque joueur choisit un de ses Rôles et le place face cachée sur la table. Lorsque tous les joueurs ont choisi leurs Rôles pour la manche, ceux-ci sont révélés et chaque joueur lit le texte de son Rôle aux autres joueurs.

Voir Annexe 1 : Rôles pour plus de détails.

Les Rôles confèrent un bonus ou une capacité spéciale pendant la manche actuelle et ne sont défaussés qu'à la fin de la manche.

Chaque Rôle possède un numéro en haut. Le joueur dont le Rôle a le **plus petit** numéro devient « Premier joueur » pour la manche en cours. Il sera le premier à **terrasser**, à **enchérir** et à **construire**. Les autres joueurs suivront en sens horaire.



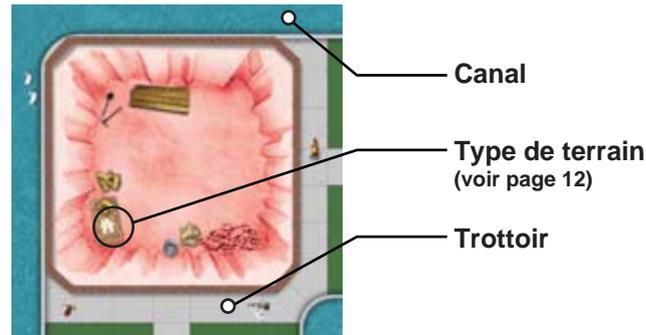
Phase 2 : Terrassement

Lors de cette phase, les joueurs étendent l'emprise de la ville en y ajoutant des Terrains et des Communautés.

APERÇU DES TERRAINS

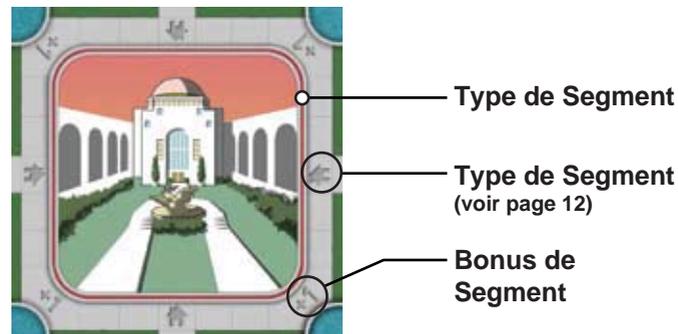
Les Terrains contiennent un type de zone centrale - résidentiel (rouge), commercial (bleu), industriel (jaune), parcs et loisirs (vert), ou mixte (violet) - avec des canaux (liquide bleu) et des chaussées (grises) sur les bords.

Les Terrains servent de fondation aux Bâtiments que vous placerez au cours de la **Phase de construction**.



APERÇU DES COMMUNAUTÉS

Les Communautés ont un édifice dessiné au centre, entouré d'un fond et d'une bordure de même couleur que le type de construction associé. Les quatre bords sont des trottoirs. Les "+1" des coins rappellent que la Communauté rapporte un point de bonus lors du placement de Segments du même type au **voisinage** pendant la **Phase de construction**. Aucune construction n'est possible sur une Communauté.



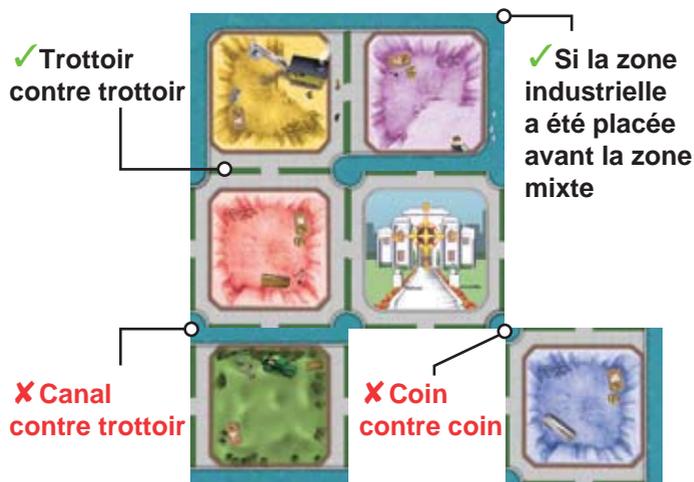
TERRASSEMENT

En commençant par le premier joueur puis en suivant le sens horaire, les joueurs ajoutent un Terrain ou une Communauté à la ville jusqu'à ce que tous aient placé les quatre tuiles piochées en début de manche.

Chaque nouvelle tuile doit être placée de sorte qu'au moins un de ses trottoirs soit adjacente à un trottoir d'une tuile déjà posée. Quand une nouvelle tuile est placée adjacente à plusieurs tuiles déjà posées, **il suffit qu'un de ses trottoirs soit adjacent à un trottoir existant** ; les autres connexions peuvent être de type trottoir-trottoir, trottoir-canal ou canal-canal.

En plaçant les Terrains, les joueurs devraient essayer de créer des emplacements appropriés pour les Bâtiments qu'ils ont en main. Important : **il sera impossible de construire un Bâtiment de niveau 1 au-dessus d'un canal.**

Si un joueur ne peut poser aucune de ses tuiles légalement, et que tous les joueurs en conviennent, il peut placer une tuile en outrepassant les règles de voisinage.



CHANGEMENT DE TYPE DE TERRAIN

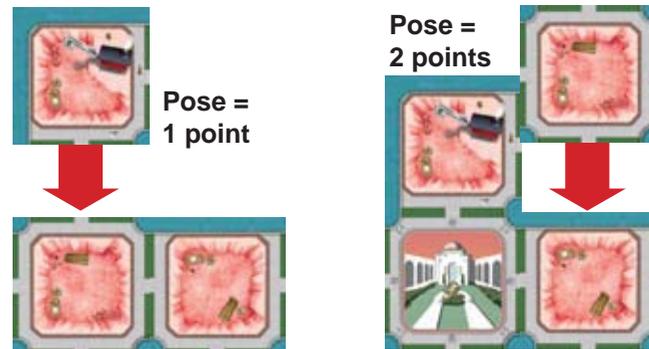
Au cours du jeu, il est possible de construire des Bâtiments d'un type différent du Terrain d'origine. Dans tous les cas, le Bâtiment le plus haut détermine le type de Bâtiment constructible à cet emplacement.

PLACEMENT DES COMMUNAUTÉS

Quand un joueur ajoute une Communauté à la ville, il pioche immédiatement une nouvelle tuile carrée et l'ajoute aussitôt à la ville. Si cette tuile est encore une Communauté, il l'ajoute à la ville, puis pioche et pose à nouveau une autre tuile carrée.

QUARTIERS

Quand un joueur ajoute un Terrain adjacent à une ou plusieurs tuiles existantes de même type/couleur, il crée ou agrandit un quartier et marque 1 point pour chaque connexion entre tuiles de même type/couleur. Important : les points sont attribués uniquement pour les tuiles identiques adjacentes à la nouvelle tuile, pas selon le nombre total de tuiles qui composent le quartier.



Bien que les Terrains mixtes se comportent comme des jokers pendant la Phase de construction, ils ne sont **pas** considérés comme des **jokers** pour la création de quartiers. Ils ne rapportent des points que pour les quartiers mixtes.

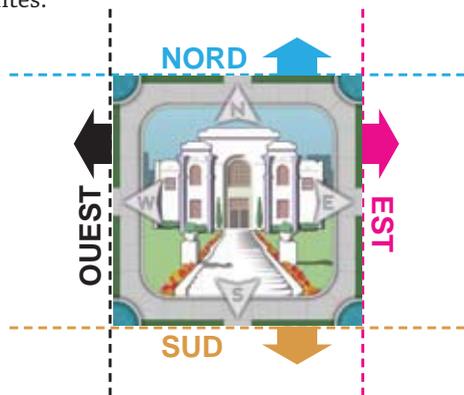
Les Communautés **ne créent pas ni n'étendent** des quartiers.

Les Terrains posés adjacents à un Bâtiment de même type/couleur **créent ou étendent** un quartier.

RÈGLES DE TERRASSEMENT

DIRECTIONNEL POUR LES MANCHES 2 ET 3

lors de la première manche, les joueurs peuvent poser leurs Terrains et Communautés où ils le souhaitent, en respectant les règles. Mais lors des manches 2 et 3, le premier joueur choisit une direction – **nord, sud, est ou ouest de l'Hôtel de Ville** – et tous les nouveaux Terrains ou Communautés devront être posés dans la partie de la ville délimitée à partir de l'Hôtel de Ville et de la direction choisie. Cette contrainte ne s'applique qu'à la phase Terrassement et pas aux phases suivantes.



FIN DE LA PHASE TERRASSEMENT

La Phase terrassement se termine quand tous les joueurs ont posé tous leurs Terrains et Communautés.



PHASE 3 : ENCHÈRES

Lors de cette phase, les joueurs enchérissent pour le contrôle des Terrains non-bâties. Remporter un Terrain donne au joueur la possibilité de bâtir sur ce Terrain lors de la phase de construction.

En commençant par le premier joueur puis en continuant dans le sens horaire, les joueurs placent à tour de rôle un de leurs Jetons sur un Terrain non-bâti jusqu'à ce que tous les Jetons aient été placés.

Les Jetons ne peuvent pas être posés sur les Communautés ni sur les Bâtiments.

Lorsque plusieurs joueurs enchérissent sur un même Terrain, les Jetons sont empilés de sorte que le dernier enchérisseur ait son Jeton en haut de la pile. N'importe quel joueur peut ajouter un Jeton au sommet d'une pile, sauf si les deux Jetons les plus hauts sont de la même couleur. Cette situation de Jeton-double signifie que l'enchère est fermée sur ce Terrain.

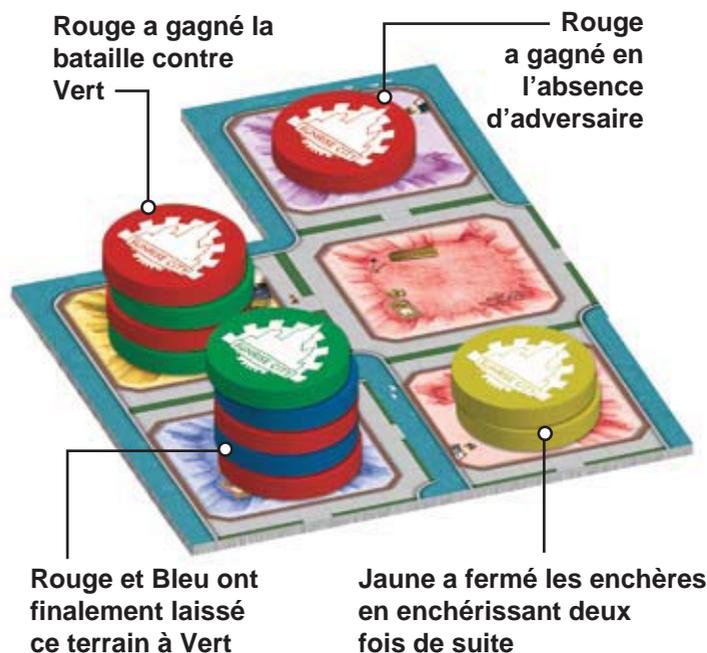
VARIANTE POUR LES ENCHÈRES

À leur tour, les joueurs placent deux Jetons au lieu d'un seul. Cela offre la possibilité de verrouiller immédiatement un Terrain en y plaçant deux Jetons à la suite ou de varier les enchères pour couvrir plus de Terrains mais en risquant plus de surenchères.

Cette variante est particulièrement bien adapté pour les parties à 2 joueurs.

FIN DE LA PHASE ENCHÈRES

Lorsque la phase d'enchères est terminée, le Jeton au sommet de chaque pile indique le propriétaire retenu pour ce Terrain. Les jetons gagnants sont laissés sur les Terrains et tous les autres sont rendus à leurs joueurs.



PHASE 4 : Construction

Lors de cette phase, les joueurs donnent vie à Sunrise City en ajoutant des Bâtiments sur les fondations et en poussant ces Bâtiments vers le ciel, étage après étage.

APERÇU DES BÂTIMENTS

Chaque Bâtiment comprend deux Segments qui utilisent les mêmes codes couleur que les Terrains – résidentiel (rouge), commercial (bleu), industriel (jaune), parcs et loisirs (vert), ou mixte (violet).

Le nombre au centre supérieur du Bâtiment indique combien la construction de ce Bâtiment rapporte et les nombres dans les coins supérieurs indiquent les points de bonus pour chaque Segment.

PLACEMENT

En commençant par le premier joueur puis en suivant le sens horaire, les joueurs ajoutent un Bâtiment à la ville jusqu'à ce que tous les Bâtiments qu'ils ont en main aient été ajoutées à la ville.

Les règles de pose et les gains de construction sont soumis aux conditions suivantes :

BÂTIMENTS AU 1^{ER} ÉTAGE

Le joueur doit posséder un Jeton sur au moins un des deux Terrains où il souhaite construire.

Les deux Terrains sur lesquels la construction est envisagée doivent être connectées par un double trottoir. Il n'est pas possible de construire un Bâtiment au niveau 1 au-dessus d'un canal ou d'un canal-trottoir.

Les types/couleurs/icônes de chacun des deux Segments doivent correspondre aux mêmes types/couleurs/icônes des Terrains sur lesquels le joueur va construire. Notez, cependant, que les Terrains mixtes (violets) et les Bâtiments mixtes sont considérés comme des "jokers" pendant la phase de construction et qu'il est donc possible de construire n'importe quel type de Segment sur une tuile mixte, et un Segment mixte sur n'importe quel type de Terrain. Par exemple, un Segment mixte peut être placé sur un Terrain industriel et un Segment industriel peut être placé sur un Terrain mixte.

Le joueur qui place un Bâtiment au 1^{er} étage gagne les points de base de ce Bâtiment et les points de bonus pour chaque Segment du Bâtiment recouvrant un Terrain avec un de ses Jetons. Si le joueur possède les deux Jetons des

deux Terrains où il construit, il gagne alors les points de base du Bâtiment et les points de bonus des deux Segments. Si un des jetons appartient à un autre joueur, celui-ci gagne alors les points de bonus pour le Segment du Bâtiment construit sur son Terrain. Si l'un des Terrains n'a aucun jeton, personne ne gagne les points de bonus pour le Segment qui y est posé.

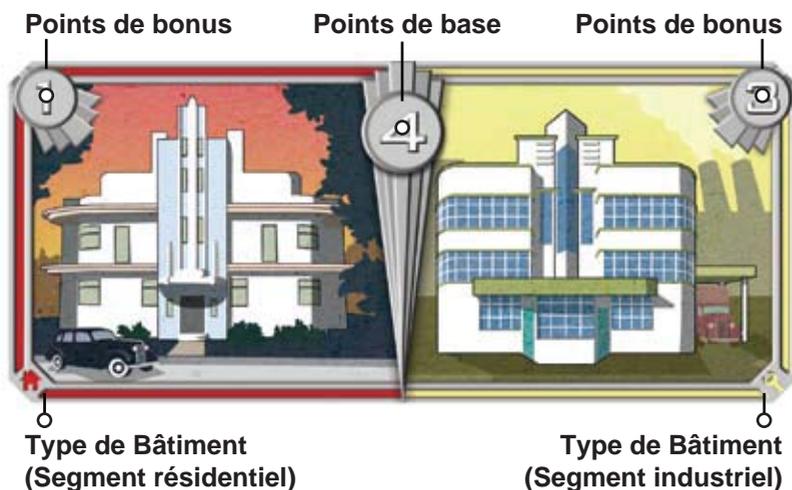
Après la construction, les Jetons sont retirés et rendus à leurs propriétaires respectifs.

BÂTIMENTS AUX AUTRES ÉTAGES

Un Bâtiment peut être placé au-dessus d'un Bâtiment existant si les types/couleurs du nouveau Bâtiment correspondent aux types/couleurs du Bâtiment existant.

Rappelez-vous que les Segments mixtes, tant sur le Bâtiment existant que sur le nouveau Bâtiment sont des jokers.

Un Bâtiment peut être construit sur deux Bâtiments adjacents existants si ces deux tuiles sont au même niveau et si les types/couleurs des Bâtiments existants et nouveau correspondent.



Au cours du jeu, les bâtiments grandissent et changent de type du fait des zones mixtes et des constructions "libres"



Le nouveau Bâtiment ne peut pas être à cheval sur deux niveaux différents.

Les Segments mixtes sont des jokers, exactement comme les Terrains mixtes.

Les étages supérieurs ne sont pas affectés par les canaux des Terrains au dessous d'eux.

Un joueur ne gagne que les points de base en construisant un Bâtiment à un étage supérieur. Les points de bonus ne rapportent qu'au 1^{er} étage.

Des points d'étage sont accordés à un joueur qui construit des étages supérieurs impairs :

3^e étage = 1 point d'étage

5^e étage = 2 points d'étage

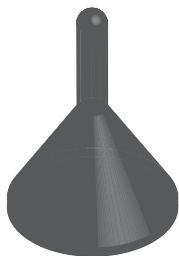
7^e étage = 3 points d'étage

9^e étage = 4 points d'étage

Et ainsi de suite...

MARQUEURS D'ÉTAGES

Pour faciliter la notation, placez un certain nombre de marqueurs d'étage sur les Bâtiments des niveaux pairs pour indiquer combien de points d'étage serait versé à un joueur qui construirait là.



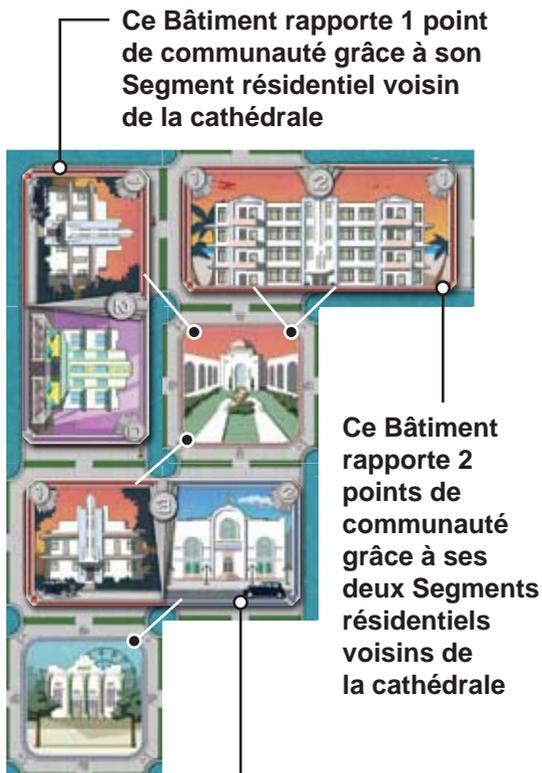
Par exemple, placez 1 marqueur d'étage sur un immeuble de deux étages, placez 2 marqueurs d'étage sur un immeuble de quatre étages, 3 marqueurs d'étage sur un immeuble de six étages, et ainsi de suite.

Les marqueurs d'étage ne sont pas des points réels. Ils rappellent simplement les points à gagner pour une construction supérieure. Si un Bâtiment est posé à cheval sur deux autres, le joueur ne peut pas prétendre à marquer deux fois les points d'étage sous prétexte qu'il a construit sur deux marqueurs d'étage !

Les marqueurs d'étages n'appartiennent à personne. Conservez-les en pile à proximité de l'aire de jeu et utilisez-les ou reposez-les au besoin pendant la partie.

COMMUNAUTÉS

Une Communauté rapporte 1 point supplémentaire (point de communauté) pour chaque Segment d'un nouveau Bâtiment voisin de cette Communauté (8 possibilités) et dont le type correspond. Ces points sont dus au 1^{er} étage comme aux étages supérieurs.



Ce Bâtiment rapporte 1 point de communauté grâce à son Segment commercial voisin du centre commercial et 1 autre point de communauté grâce à son Segment résidentiel voisin de la cathédrale

Selon la configuration de la ville et les spécificités du Bâtiment placé, un joueur peut gagner des points à partir de plusieurs Communautés voisines, ou deux points à partir d'une unique Communauté voisine.

PASSER SI PLACEMENT IMPOSSIBLE

Si un joueur ne peut légalement placer aucun des Bâtiments qu'il a en main, et que tous les joueurs en conviennent, ce joueur passe son tour.

Le joueur qui a passé peut tenter à nouveau de construire, comme d'habitude, à ses tours suivants.

FIN DE LA PHASE DE CONSTRUCTION

Quand tous les joueurs ont réalisé toutes leurs constructions légales, la phase de construction est terminée. Défaussez tous les Bâtiments inutilisés.

FIN DE LA MANCHE

S'il s'agit de la fin de la 3^e manche, la partie est terminée. Sinon, commencez la manche suivante par la phase 1.



FIN DE LA PARTIE

Après trois manches, le joueur qui possède le plus d'Étoiles est le gagnant. S'il y a égalité, le joueur à égalité dont le Marqueur est le plus haut sur la piste de score est le vainqueur.

Si l'égalité persiste, le gagnant est le joueur qui avait le plus petit numéro de Rôle lors de la dernière manche.

ANNEXE 1 : RÔLES



[01] Manifestant

À la fin de la phase de terrassement, placez le pion Manifestant sur un Terrain non-bâti. Nul ne peut enchérir pour ce Terrain, y construire, ou le déplacer pendant la manche.



[03] Développeur

Pendant la phase de construction, vous êtes autorisé à construire un Bâtiment de 1^{er} étage au-dessus d'un canal.



[05] Lobbyiste

Au début de la phase de construction, vous pouvez déplacer tous les Terrains non-bâti et sans Jeton vers de nouveaux emplacements dans la ville. Les règles normales de placement et de quartier s'appliquent.



[07] Architecte

Au début de la phase de terrassement, piochez deux Bâtiments supplémentaires. Gardez-en un et remettez l'autre sur une pioche. Jouez normalement ce Bâtiment supplémentaire pendant la phase de construction.



[09] Ingénieur

Au début de la phase de construction, retirez un Bâtiment entièrement non recouvert de la ville et prenez-le en main. Jouez normalement ce bâtiment supplémentaire pendant la phase de construction.



[11] Économiste

Pendant la phase de construction, vous pouvez construire un Bâtiment de 1^{er} étage sur des terrains où vous n'avez pas de Jeton.



[13] Banquier

À la fin des enchères, vous pouvez poser les Jetons qui vous sont rendus sur des terrains où personne n'a enchéri.



[15] Avocat

Au début de la phase de construction, échangez un de vos Jetons avec celui d'un autre joueur.



[17] Patron du syndicat

Pendant la phase de construction, vous gagnez 1 point pour chaque Bâtiment d'un étage supérieur construit par n'importe quel joueur.



[19] Maire

Pendant les enchères, vous pouvez enchérir sur des Terrains même si les enchères ont été closes par un Jeton-double.

ANNEXE 1 : RÔLES (suite)



[21] Parrain

Pendant la phase de construction, vous marquez tous les points de bonus des Bâtiments que vous construisez au 1^{er} étage.



[23] Urbaniste

Pendant la phase de terrassement, vous doublez tous le points de quartier que vous revevez à chaque fois que vous créez ou étendez un quartier.



[25] Adjointe aux finances

Pendant la phase de construction, marquez 1 point chaque fois qu'un Bâtiment est construit au 1^{er} étage par n'importe quel joueur.



[27] Secrétaire général

Pendant la phase de construction, marquez 1 point lorsque n'importe quel joueur place un Bâtiment adjacent à une Communauté.



[29] Agent immobilier

Au début de la phase de construction, déclarez un type de Segment. Marquez 1 point pour chaque Segment correspondant ajoutée à la ville par n'importe quel joueur.



[31] Commissaire au plan

Pendant la phase de terrassement, lorsque des points de quartier sont attribués à un autre joueur, vous recevez également le même nombre de points.

ANNEXE 2 : COMMUNAUTÉS



Caserne des pompiers

Marquez 1 point pour chaque Segment industriel que vous placez dans l'une des huit positions entourant la caserne des pompiers.



Cathédrale

Marquez 1 point pour chaque Segment résidentiel que vous placez dans l'une des huit positions entourant la cathédrale.



Centre commercial

Marquez 1 point pour chaque Segment commercial que vous placez dans l'une des huit positions entourant le centre commercial.



Poste de police

Marquez 1 point pour chaque Segment mixte que vous placez dans l'une des huit positions entourant le poste de police.



Zoo

Marquez 1 point pour chaque Segment de parcs et loisirs que vous placez dans l'une des huit positions entourant le zoo.

DÉROULEMENT DU JEU

But du jeu

Pour gagner, le joueur doit accumuler le plus d'Étoiles lors des phases de terrassement et de construction des trois manches que dure une partie.

Déroulement d'une manche

Chacune des trois manches de la partie se compose des phases suivantes :

• PRÉPARATION

Chaque joueur pioche quatre tuiles carrées et quatre Bâtiments et les regarde secrètement. Les joueurs sélectionnent alors un de leurs Rôles et tous les révèlent simultanément. L'ordre du tour est déterminé par le numéro en haut du Rôle – le plus petit numéro devient Premier joueur. Le jeu se déroule dans le sens horaire. (page 5)

• TERRASSEMENT

Lors des manches 2 et 3, le premier joueur indique la direction de développement de la ville, à partir de l'Hôtel de Ville.

En commençant par le premier joueur et à tour de rôle, les joueurs placent un de Terrains ou Communautés dans la ville. Un joueur qui crée ou agrandit un quartier avec un Terrain gagne des points de quartier et déplace son marqueur en conséquence. (page 6)

• ENCHÈRES

En commençant par le premier joueur et à tour de rôle, les joueurs posent un Jeton sur un Terrain non-bâti. Deux Jetons de même couleur posés à la suite gagnent automatiquement le Terrain concerné. À la fin des enchères, chaque terrain appartient au joueur dont un Jeton est au sommet. (page 7)

• CONSTRUCTION

En commençant par le premier joueur et à tour de rôle, les joueurs construisent dans la ville les Bâtiment de leurs mains, marquant les points de base, les bonus et les points de communauté en conséquence. (Pages 8 et 9)

COMMENT MARQUER DES POINTS

Points pendant la Phase de terrassement

Avez-vous créé ou agrandi un quartier ? Marquez 1 point pour chaque connection entre la tuile posée et le quartier.

Mon Rôle me rapporte-t-il des points ? Consultez-le.



Points pendant la Phase de construction

Quand vous construisez un Bâtiment, **marquez les points de base**, puis demandez-vous...



Mon Jeton est-il sur le terrain construit ? Marquez les points de bonus de la partie concernée.

Le Bâtiment est-il voisin d'une Communauté ? Marquez 1 point par Segment voisin d'une Communauté correspondante.

Est-il au 3^e étage ou plus haut ? Marquez 1 point pour le 3^e étage, 2 points pour le 5^e étage, 3 points pour le 7^e étage, 4 points pour 9^e étage, etc...

Mon Rôle me rapporte-t-il des points ? Consultez-le.



Points en dehors de son tour

Mon Rôle me rapporte-t-il des points ? Consultez-le.

Mon Jeton est-il sur le Terrain construit ? Marquez les points de bonus du Segment construit sur le Terrain que vous contrôlez.



TYPES DE TERRAINS ET BÂTIMENTS

 Zone résidentielle

 Zone commerciale

 Zone industrielle

 Zone de parcs et loisirs

 Zone mixte